



GLASS EYE 2000 ENTERPRISE EDITION

Supplément au guide de l'utilisateur

◆ Droits d'auteur

Copyright © 2001-2008 Dragonfly Software. Tous droits réservés.

Deuxième impression, Juin 2008

Traduit de l'anglais par Marie-Hélène Bourbeau

Nous avons mis beaucoup d'effort pour développer un produit de qualité et nous souhaitons recevoir le fruit de notre labeur. Nous insistons donc pour que vous respectiez nos droits d'auteur. Nous souhaitons toutefois favoriser l'utilisation de notre produit dans toutes les circonstances possibles et nous ferons de notre mieux pour répondre à vos besoins si vous nous contactez pour obtenir notre permission.

Les termes suivants régissent l'utilisation du Logiciel ci-inclus, à moins d'avoir obtenu une permission spéciale écrite de Dragonfly Software.

❖ Octroi de licence

La licence octroyée par Dragonfly Software vous permet d'utiliser une copie de ce Logiciel sur un seul ordinateur, pour chaque licence émise. "Vous" représente la compagnie, l'entité ou la personne dont les fonds sont utilisés pour payer la licence. « Utiliser » veut dire entreposer, charger, installer, exécuter ou présenter le Logiciel. Si des postes de travail différents auront accès au Logiciel par un réseau, chaque poste doit avoir sa propre licence, que le Logiciel soit utilisé en même temps ou non.

❖ Utilisation de la licence

Il est de votre devoir de protéger votre clé électronique (aussi appelée « dongle ») contre la perte, le bris ou la mauvaise utilisation. Le remplacement d'un dongle endommagé ou perdu nécessitera l'achat d'une nouvelle licence au plein prix. Si un dongle est volé ou détruit, Dragonfly Software sera peut-être en mesure de vous fournir un remplacement à prix réduit si une copie authentifiée d'un rapport de police ou d'une déclaration de sinistre est fournie.

❖ Droit de propriété

Le Logiciel et les droits d'auteur appartiennent à Dragonfly Software. Votre licence ne vous donne aucun droit de propriété sur le Logiciel et ne devrait pas être interprétée comme étant un achat de droits sur le Logiciel.

❖ Copies et adaptations

Vous pouvez faire des copies ou des adaptations du Logiciel pour fins d'archivage uniquement. Vous devez reproduire tous les avis de droits d'auteur du Logiciel original sur toutes les copies ou adaptations autorisées. Vous ne pouvez pas distribuer le Logiciel sur Internet ni le copier sur un babillard ou tout autre système similaire. Aucune partie de ce Logiciel ou de ses fichiers auxiliaires ne peut être reproduite, entreposée dans un système de récupération, ou transmise de quelle que façon que ce soit, électronique ou mécanique, incluant photocopies et enregistrement pour tout autre raison que l'usage personnel de l'acheteur sans la permission écrite de Dragonfly Software.

❖ Utilisation des dessins

Vous pouvez construire et vendre des œuvres basées sur les dessins inclus avec le Logiciel. Mais vous ne pouvez pas vendre, donner ou transférer des dessins en format papier ou numérique, qu'ils aient été modifiés ou non.

❖ Utilisation des échantillons de verre

Toutes les images et les descriptions correspondantes distribuées avec le Logiciel sont incluses avec la permission des fabricants de verre. Ces images et informations ont été optimisées et éditées par Dragonfly Software pour être utilisées avec le Logiciel. Vous ne pouvez pas utiliser ces images et informations autrement qu'avec ce Logiciel.

❖ Autres restrictions

Vous ne pouvez pas modifier, adapter, traduire, créer des œuvres dérivées, décompiler, désassembler, ou faire toute autre forme d'ingénierie inverse ou tenter de faire de l'ingénierie inverse ou d'obtenir le code source d'une ou de toutes les portions du Logiciel ou tout élément incorporé à celui-ci ou permettre ou encourager une tierce personne à le faire. Vous ne pouvez pas modifier, adapter, traduire, décompiler, désassembler, ou faire toute autre forme d'ingénierie inverse ou tenter de faire de l'ingénierie inverse ou d'obtenir de l'information de licence ou toute information associée à partir du dongle.

❖ Transfert

Votre licence sera automatiquement annulée si le Logiciel est transféré à une autre personne ou compagnie. Lors du transfert, vous devez remettre le Logiciel original ainsi que toutes les copies complètes, partielles ou entreposées électroniquement, la documentation et le(s) dongle(s) correspondants au cessionnaire. L'acceptation de ces Termes par le cessionnaire est une condition au transfert. Si le Logiciel est une mise à niveau, tout transfert doit inclure la mise à niveau et toutes les versions précédentes. Les dongles supplémentaires pour ce Logiciel achetés par vous à rabais à Dragonfly Software ne peuvent pas être revendus ou transférés à moins que le dongle primaire ne soit inclus dans la vente ou le transfert.

❖ Annulation

Dragonfly Software peut annuler votre licence sur avis pour ne pas avoir respecté ces Termes. À l'annulation, vous devez immédiatement détruire le Logiciel ainsi que les copies, adaptations et portions fusionnées de toute forme. Les dongles correspondants doivent être détruits ou retournés à Dragonfly Software.

❖ Conditions d'exportation

Vous ne pouvez pas exporter ou exporter à nouveau le Logiciel ou toute copie ou adaptation en violation avec les lois et règlements applicables.

❖ Dénier de garantie

Ce Logiciel et les fichiers qui l'accompagnent sont vendus sans garanties couvrant leur performance ou qualité marchande ou toute autre garantie, exprimée ou implicite. Parce que le Logiciel peut être installé dans des environnements de matériel et de logiciel variés, aucune garantie d'adaptation à un usage particulier n'est offerte.

Les bonnes procédures de traitement de données exigent que tout programme soit entièrement testé avec des données non critiques avant de s'y fier. L'utilisateur accepte le risque entier relié à l'utilisation du Logiciel. Toute responsabilité du vendeur sera limitée exclusivement au remplacement du produit ou au remboursement de son coût d'achat.

❖ Marques de commerce

Dragonfly Software, le logo de Dragonfly Software et Glass Eye 2000 sont des marques de commerce ou des marques déposées de Dragonfly Software aux États-Unis et dans d'autres pays. Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

POUR COMMENCER

Merci d'avoir acheté Enterprise Edition de Glass Eye 2000! Ce guide traite des options du logiciel qui sont spécifiques à cette version. Référez-vous au guide de l'utilisateur de Glass Eye 2000 pour connaître les options de base.

■ Configuration minimale requise

La configuration requise spécifique à Enterprise Edition est :

- Microsoft Windows 98 ou plus
- 32MB RAM
- 64MB d'espace libre sur le disque
- Port USB

■ Installation

Veillez lire les instructions en entier avant de procéder à l'installation de Enterprise Edition.

1. Insérez le CD dans le lecteur de CD ROM.
2. Si l'installation ne démarre pas automatiquement, exécutez D:\SETUP.EXE (où D: est la lettre de votre lecteur CD ROM).
3. Le programme d'installation vous guidera au travers de toutes les étapes de la procédure. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.
4. Une fois l'installation terminée, insérez votre clé électronique (dongle).


Si une autre version de Glass Eye 2000 est déjà présente, ne la désinstallez pas avant d'installer Enterprise Edition.

■ Démarrer Glass Eye 2000

Pour démarrer Glass Eye 2000, double-cliquez sur le raccourci sur le bureau.



Voici une autre façon de démarrer le programme:

1. Cliquez le bouton  de la barre de tâches de Windows.
2. Choisissez  dans le menu qui apparaît.
3. Choisissez  dans le prochain menu qui apparaît.
4. Choisissez  dans le prochain menu qui apparaît.

■ Désinstaller

Si jamais vous deviez désinstaller Glass Eye 2000 de votre ordinateur, suivez ces étapes:

1. Ouvrez le panneau de contrôle de Windows.
2. Double-cliquez sur l'icône Ajouter/supprimer des programmes.
3. Choisissez "Glass Eye 2000" dans la liste des logiciels.
4. Cliquez sur le bouton Modifier/supprimer.
5. Suivez les instructions à l'écran.

Veillez ne faire la désinstallation que si vous souhaitez supprimer Glass Eye 2000 de votre ordinateur de façon permanente.

■ Transférer à un autre ordinateur

Vous pouvez installer Glass Eye 2000 sur plusieurs ordinateurs. Toujours faire l'installation à partir du CD de la version Entreprise Edition; n'essayez pas de copier les fichiers qui constituent le logiciel Glass Eye 2000. Vous n'avez qu'à placer votre clé électronique dans le port USB de l'autre ordinateur sur lequel est installé la version Entreprise Edition avant de démarrer Glass Eye 2000.

■ Clé électronique perdue ou endommagée

La clé électronique est de loin l'élément le plus important de votre achat. Elle contient votre licence pour la version Entreprise Edition. Veuillez faire les démarches nécessaires afin de vous assurer qu'elle ne soit pas endommagée ou volée.

Si une clé électronique est volée ou détruite, Dragonfly Software sera peut-être en mesure de vous fournir un remplacement à prix réduit si une copie authentifiée d'un rapport de police ou d'une déclaration de sinistre est fournie. De plus, nous serons peut-être en mesure de remplacer une clé électronique pour une somme modique si l'originale est retournée à Dragonfly Software. Si une clé est perdue et qu'un rapport de police ou une déclaration de sinistre ne sont pas disponibles, le produit devra être à nouveau acheté à son plein prix.

Glass Eye 2000 Enterprise Edition

Enterprise Edition de Glass Eye 2000 est la version la plus avancée des logiciels de dessin de vitrail offerts par Dragonfly Software. Elle inclue toutes les fonctions de la version Professional Plus Edition en plus d'offrir la possibilité d'envoyer vos dessins à des dispositifs de traçage ou de découpe. Dans le but d'alléger le texte, le terme « traceur » sera utilisé pour désigner tout dispositif qui déplace une tête sur une surface, même si l'on fait référence à un traceur de découpe, un système de découpage à jet d'eau ou tout autre dispositif semblable.

La plupart des traceurs n'ont pas les pilotes d'impression de Windows, un type de logiciel qui s'adapte bien aux documents papier de plusieurs pages. La presque totalité des traceurs reconnaissent des séquences de contrôle dans les langages HP-GL ou DM/PL, ou dans des dialectes basés sur ces langages. Plus simplement, Enterprise Edition de Glass Eye 2000 offre un support HP-GL et DM/PL pour que vos dessins puissent être envoyés à des dispositifs qui reconnaissent ces langages.

Mais le support de traceur ne s'arrête pas là. Dans plusieurs cas il est nécessaire de séparer un dessin en morceaux individuels. Ceci est entre autre nécessaire dans le cas d'un découpage au jet d'eau ou pour couper une pellicule protectrice superposée. Après avoir séparé le dessin en morceaux, il peut aussi être nécessaire de les regrouper par couleur avant de les envoyer au dispositif de traçage.

Ce tutoriel vous guidera au travers des étapes de base pour utiliser Glass Eye 2000 avec un traceur : la configuration du traceur, la séparation des morceaux, l'emboîtement et le traçage. Tout au long du tutoriel, vous découvrirez aussi d'autres options intéressantes qui vont bien au-delà de la base. Alors commençons!

■ Unités et précision

Avant de débiter ce tutoriel, utilisez la commande Unités et précisions dans le menu Affichage pour faire apparaître la boîte de dialogue suivante :

Unités et précision

Mesures du dessin

Unités: Précision décimale:

Affichage: Précision des fractions:

Afficher le symbole des unités sur les règles et la barre d'état

Utilisation de bague et de ruban

Unités: Précision décimale:

Affichage: Précision des fractions:

Utilisation de verre

Unités: Précision décimale:

Affichage: Précision des fractions:

Zoom

Facteur de zoom:

Précision de rotation:

Précision de redressement:

Roulette zoom au centre

Roulette zoom au pointeur

Roulette déplace verticalement

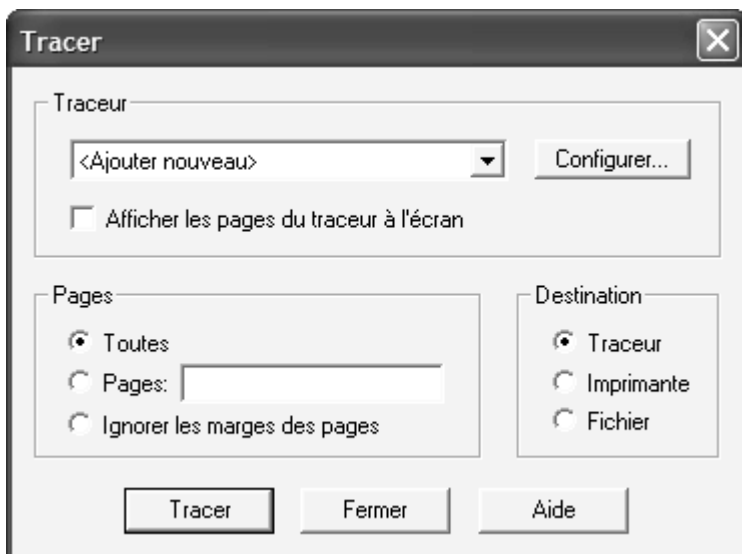
Afficher le tiret dans les fractions

OK Annuler Aide

Le réglage important est le premier. Si vous avez l'habitude de travailler en pieds et en pouces, choisissez « Pouces » comme unité de mesure de dessin. Si vous utilisez le système métrique, choisissez « millimètres ». Sélectionnez les bonnes unités de mesure pour être en mesure de suivre plus facilement les instructions puisque les fonctions de traçage les utilisent.

■ Configuration du traceur

Avant de pouvoir utiliser Enterprise Edition vous devez tout d'abord faire le réglage du traceur. Parce que la configuration du traceur ne se fait pas souvent, il n'y a pas d'item de menu. Vous y avez accès par l'entremise de la commande Tracer dans le menu Fichier. Nous verrons la commande Tracer plus en détail un peu plus loin mais pour l'instant utilisez-la pour faire apparaître la boîte de dialogue Traçage :



Le menu déroulant en haut vous montre une liste des traceurs qui ont été configurés ainsi que le choix «<Ajouter nouveau >». Ce sera probablement le seul choix s'offrant à vous puisqu'aucun traceur n'a encore été configuré, mais Glass Eye 2000 pourrait reconnaître d'autres traceurs installés par des logiciels différents. Pour l'instant, choisissez «<Ajouter nouveau>» dans la liste et choisissez le bouton «Configurer...» pour commencer la configuration du traceur.

La configuration du traceur se fait à l'aide de quatre pages intercalaires (onglets). Voici un court résumé des attributs qui peuvent être réglés sur chacune de ses pages :

Général: Nom, fabricant, port et résolution

Média: Dimension de la page, chevauchement de la page, intervalle entre les pages, bord avant

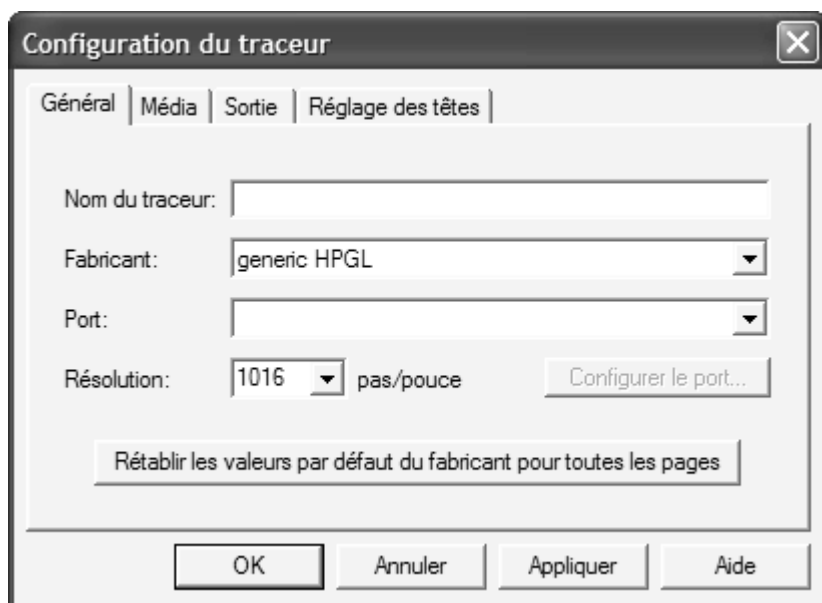
Sortie: Langage, caractères d'initialisation/de terminaison, options de traçage

Réglage des têtes: Contrôle avancé des attributs des têtes d'impression

Certains de ces termes peuvent être nouveau pour vous. Dans les pages à venir nous les décrivons plus en détail. Plusieurs de ces réglages sont optionnels et les valeurs actuelles n'ont pas besoin d'être modifiées.

Général

La page « Général » de la configuration du traceur ressemble à ceci :



The image shows a screenshot of a software dialog box titled "Configuration du traceur". It has a close button (X) in the top right corner. The dialog has four tabs: "Général", "Média", "Sortie", and "Réglage des têtes", with "Général" selected. The "Général" tab contains the following fields and controls:

- "Nom du traceur:" followed by a text input field.
- "Fabricant:" followed by a dropdown menu showing "generic HPGL".
- "Port:" followed by a dropdown menu.
- "Résolution:" followed by a dropdown menu showing "1016" and the text "pas/pouce". To the right of this is a button labeled "Configurer le port...".
- A button at the bottom of the tab area labeled "Rétablir les valeurs par défaut du fabricant pour toutes les pages".

At the bottom of the dialog box are four buttons: "OK", "Annuler", "Appliquer", and "Aide".

Commencez par y inscrire le nom de votre traceur. Vous pouvez lui donner le nom que vous désirez. Vous pourrez le modifier plus tard si nécessaire.

Choisissez maintenant le fabricant de votre traceur dans la liste, qui inclue quelques fois un modèle particulier en plus du fabricant. Si vous ne trouvez pas le modèle exact, un modèle semblable devrait fonctionner. Si vous ne trouvez pas de modèle semblable, choisissez soit « generic HP-GL » ou « generic DM/PL » en fonction du langage reconnu par votre traceur. Consultez la documentation de votre traceur pour faire le bon choix.

Le port est l'endroit où le câble de communication de votre traceur est branché sur votre ordinateur. Glass Eye 2000 ne peut pas déterminer le port automatiquement; vous devrez choisir le port approprié dans une liste déroulante. Si vous avez déjà réussi à utiliser le traceur avec un autre logiciel mais que vous ne vous rappelez pas le port utilisé, exécutez ce logiciel pour voir les réglages du traceur. Il est aussi possible de tracer par l'entremise d'un réseau en choisissant le port de réseau correspondant. Il est à noter que vous pouvez configurer le port si cela est nécessaire. Il est fort probable que les réglages par défaut n'ont pas besoin d'être modifiés mais consultez la documentation de votre traceur pour confirmer ces réglages.

La valeur de résolution détermine la taille du plus petit mouvement fait par le traceur. Cette valeur est toujours en pas/pouces même si vous utilisez le système métrique. **Vous ne devriez jamais modifier la valeur de résolution sans les conseils d'un technicien du soutien technique.**

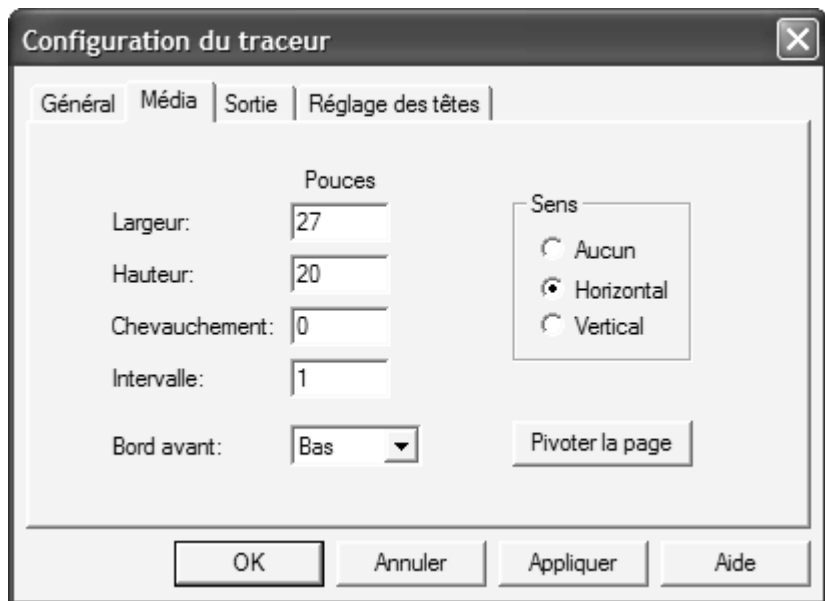
Si jamais vous devez rétablir les réglages recommandés pour votre traceur par le fabricant, utilisez le bouton au bas de la page. La remise à zéro affectera les quatre pages de réglage de la configuration du traceur.

Média

Cliquez sur l'onglet « Média » pour aller à la page suivante. C'est ici que vous indiquez à quel média vos pages de traçage sont envoyées. Le réglage le plus simple est la taille du média utilisé, qui est inscrit en termes de largeur et de hauteur. Il importe peu quelle valeur est inscrite pour la largeur et la hauteur puisque ces chiffres sont facilement changés si nécessaire. Dans le cas de ce

tutoriel, indiquez une largeur de 27 et une hauteur de 20 (ou 660 mm de large et 460 mm de haut).

Si vous désirez que vos traçages dépassent les limites de la page, vous pouvez inscrire une valeur de chevauchement. Certaines personnes utilisent cette option pour aligner plus facilement des documents imprimés sur plusieurs pages. Pour l'instant, laissez cette valeur à zéro pour indiquer que vous ne désirez pas tracer au-delà des limites de la page.



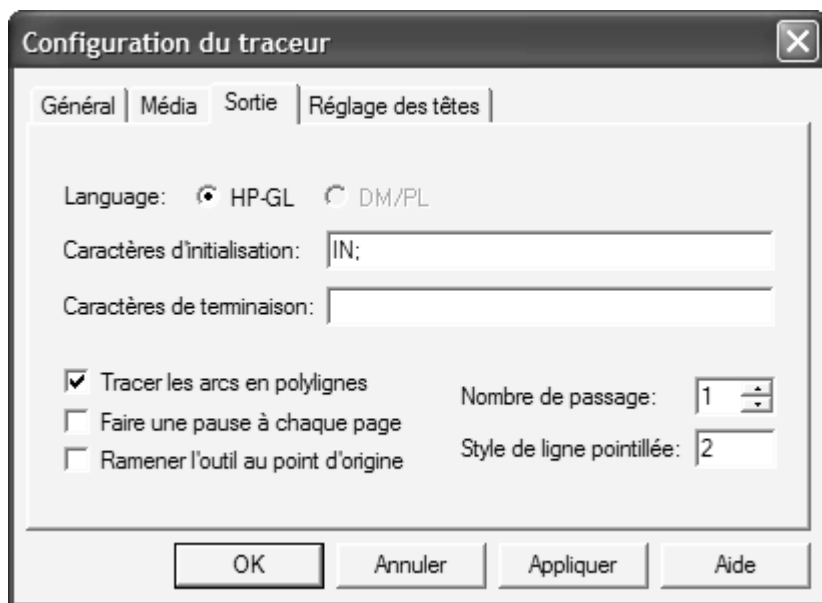
Lorsque vous imprimez plusieurs pages consécutivement, comme sur un rouleau de papier, l'intervalle représente l'espace entre les pages. Ne modifiez pas cette valeur.

Le « bord avant » indique quel côté du médium sera insérer en premier dans le traceur. Réglez-le à « Bas » pour l'instant et nous discuterons plus longuement de ce réglage lors de notre premier traçage.

Le bouton « Pivoter la page » vous permet de permuter facilement la largeur et la hauteur, et de tourner le bord avant de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sortie

Les réglages de cette page sont plus avancés que ceux décrits jusqu'à présent, mais nous ne changerons aucuns des réglages par défaut. Nous décrivons ces options, mais vous pouvez passer à la section suivante si vous le désirez.



Le « Langage » est soit HP-GL ou DM/PL, qui sont les deux langages utilisés par Glass Eye 2000 pour communiquer avec votre traceur. Le réglage par défaut est déterminé par le choix du fabricant sur la page « Général ». Vous pouvez modifier ces réglages si vous le désirez, mais cela n'est pas recommandé.

Les caractères d'initialisation sont les séries de codes envoyées à votre traceur au début du traçage. Vous devez connaître les langages HP-GL ou DM/PL pour modifier ces codes, et à moins d'avoir un besoin technique particulier, vous ne devriez pas changer ces caractères. De la même façon, les codes de terminaison sont des codes envoyés à votre traceur à la fin du traçage.

Les options restantes, que nous ne changerons pas pour l'instant, sont :

Tracer les arcs en polylignes

Certains traceurs peuvent reconnaître une commande pour tracer des arcs et d'autres non. De façon générale, les arcs ont une apparence plus régulière lorsqu'ils sont tracés de cette façon, mais si cette option est activée et que les arcs n'apparaissent pas vous devez probablement la désactiver. Lorsque cette option est désactivée, un arc est tracé de façon approximative en le dessinant en une série de très petites lignes droites, que l'on désigne polyligne.

Pause avant chaque page

Activez cette option si vous désirez que Glass Eye 2000 attende une confirmation avant d'imprimer une page.

Ramener l'outil à l'origine

L'outil est ce qui se déplace au travers du média, comme un crayon ou une lame. En activant cette option l'outil retourne à son point d'origine après avoir tracer une page.

Nombre de passages

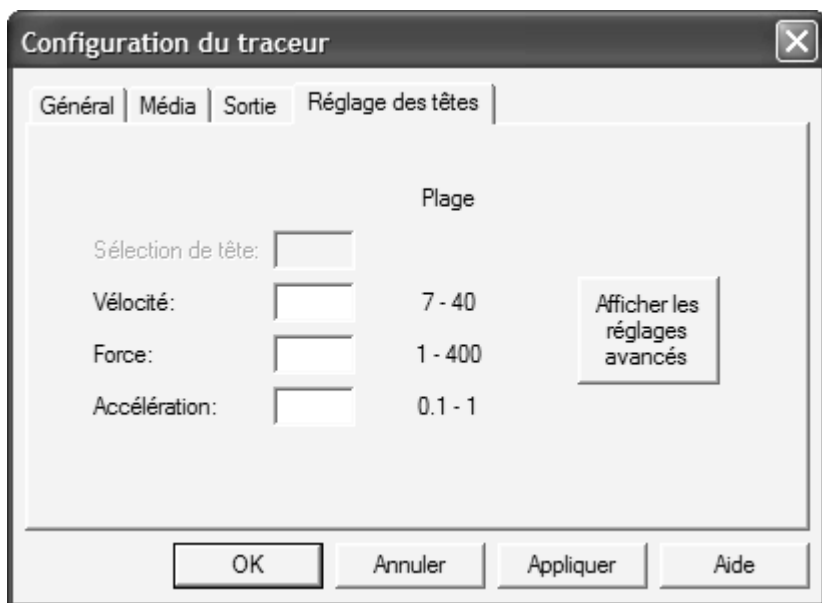
Lorsque vous découpez un matériel plus épais, un deuxième ou troisième passage peuvent être nécessaires. Normalement, ce réglage reste à 1, mais vous pouvez le changer pour augmenter le nombre de passages.

Style de ligne pointillée

La plupart des traceurs peuvent tracer une variété de lignes pointillées, mais les styles d'un traceur sont souvent différents des styles d'un autre traceur. Si vous tracer des lignes pointillées, consultez la documentation de votre traceur pour trouver les meilleurs réglages ou faites des essais avec différentes valeurs. De façon générale, le réglage par défaut donne de bons résultats.

Réglage des têtes

Sur cette page vous pouvez définir des codes de contrôle supplémentaires qui seront envoyés au traceur à chaque utilisation. Si vous n'inscrivez pas de valeurs aucun code supplémentaire n'est envoyé et c'est ce que nous désirons pour l'instant. Vous ne devriez modifier ces valeurs que si la documentation de votre traceur vous l'indique. Même si vous désirez ajuster certains des réglages, il serait peut-être plus simple de la faire à l'aide du panneau de contrôle situé sur le traceur lui-même.



The screenshot shows a dialog box titled "Configuration du traceur" with a close button (X) in the top right corner. It has four tabs: "Général", "Média", "Sortie", and "Réglage des têtes", with the last one selected. The main area contains a table of settings:

		Plage	
Sélection de tête:	<input type="text"/>		
Vélocité:	<input type="text"/>	7 - 40	Afficher les réglages avancés
Force:	<input type="text"/>	1 - 400	
Accélération:	<input type="text"/>	0.1 - 1	

At the bottom of the dialog box are four buttons: "OK", "Annuler", "Appliquer", and "Aide".

Les quatre codes que vous pouvez modifier sont :

Sélection d'outil : Détermine quel outil de traçage sera utilisé, en autant que votre traceur puisse choisir parmi une sélection d'outils disponibles. Dans ce cas, un « outil » fait référence à l'instrument de traçage, généralement une plume ou une lame.

Vélocité : La vitesse à laquelle est fait le traçage.

Force : La quantité de pression appliquée sur l'outil lors du traçage.

Accélération : Le rythme auquel l'outil atteint sa vitesse maximale au début ou à la fin d'une ligne.

Vous verrez la plage des valeurs acceptées à côté de chaque champ. Chaque valeur est envoyée au traceur en code et en chiffre. Vous pouvez modifier les codes et les plages de valeurs acceptées en cliquant sur le bouton « Afficher les réglages avancés » et en y inscrivant les nouvelles valeurs. Les valeurs d'origine sont tirées des spécifications du fabricant et vous ne devriez les modifier que si vous êtes absolument certain qu'elles sont incorrectes.

Dans l'exemple montré ici, le traceur n'a pas plusieurs outils – l'option de sélection d'outil n'est donc pas disponible. La vitesse doit être entre 7 et 40 et le code « V » est utilisé pour cette option; les valeurs pour la force et l'accélération fonctionnent d'une façon semblable.

The image shows a dialog box titled "Configuration du traceur" with a close button (X) in the top right corner. It has four tabs: "Général", "Média", "Sortie", and "Réglage des têtes", with "Réglage des têtes" selected. The dialog contains a table with four rows and four columns. The columns are labeled "Code", "Min", and "Max". The first column contains labels for "Sélection de tête:", "Vitesse:", "Force:", and "Accélération:". Each row has a text input field for the label, a text input field for the code, and two numeric input fields for the minimum and maximum values. Below the table is an "Accepter" button. At the bottom of the dialog are four buttons: "OK", "Annuler", "Appliquer", and "Aide".

	Code	Min	Max
Sélection de tête:			
Vitesse:	V	7	40
Force:	SF	1	400
Accélération:	SA	0.1	1

Accepter

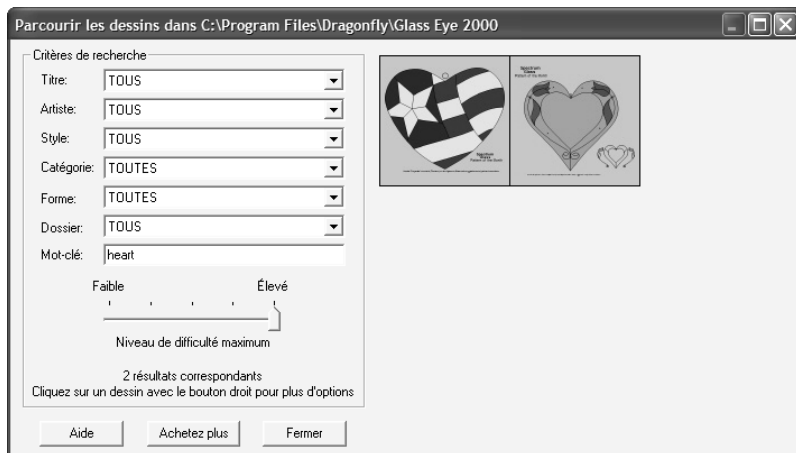
OK Annuler Appliquer Aide

Cliquez maintenant sur le bouton OK pour terminer la configuration du traceur et pour retourner à la boîte de dialogue Traçage. Cliquez maintenant sur le bouton Fermer pour retourner à Glass Eye 2000.

■ Traçage



Maintenant que votre traceur est défini nous pouvons l'utiliser. Faisons un test à l'aide du patron "Heart of America" de Lisa Vogt. Ce dessin fait partie de la banque de dessin de base de Glass Eye 2000, que vous pouvez voir à l'aide du bouton Parcourir les dessins de la barre d'outils. Pour trouver le dessin rapidement, inscrivez le mot-clé "heart" et vous verrez probablement seulement deux dessins :



"Heart of America" est celui qui ressemble à un drapeau ayant la forme d'un cœur. Double-cliquez cette image pour l'ouvrir dans Glass Eye 2000.

Pour imprimer ce dessin (plutôt que de le tracer), vous utiliseriez la commande Impression et le programme s'occuperait de centrer le patron sur la page. Mais puisque le traçage est quelque peu différent vous voudrez presque toujours contrôler l'emplacement du dessin sur le médium de traçage.

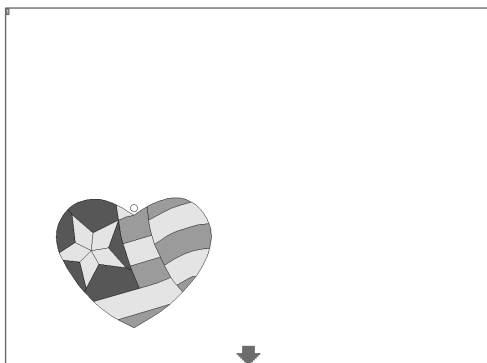
Pour ce faire, Glass Eye 2000 peut afficher à l'écran les pages de traçage afin que vous puissiez voir l'emplacement exact de votre dessin. Essayons-le maintenant.



Utilisez le bouton de la barre d'outils montré ici pour appeler la commande Traçage. Cochez l'option « Afficher les pages de traçage dans la fenêtre » et cliquez ensuite sur le bouton Fermer.

Vous ne verrez probablement pas le changement immédiatement parce qu'il s'est fait à l'extérieur de la portion affichée, mais si vous appuyez sur la touche Entrée pour afficher le dessin en entier, vous verrez une boîte rectangulaire autour de votre dessin.

Ce rectangle représente les limites de la page selon la taille que nous avons indiquée à la page Média, et puisque le dessin rentre facilement sur une page, une seule page est affichée. Lorsque nous tracerons ce dessin, le cœur apparaîtra exactement dans la position montrée.

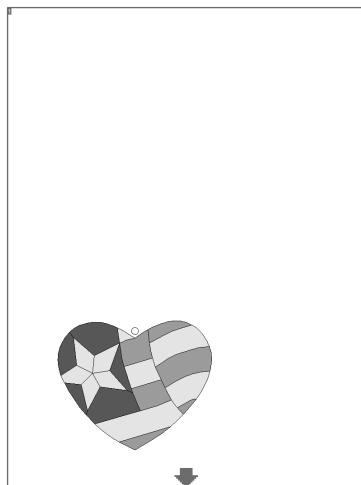


Avant de pouvoir tracer, nous devons bien orienter la page. Il y a quatre bords sur une page rectangulaire, et l'emplacement du dessin dépendra du bord du médium insérer dans le traceur en premier. Plus simplement, si vous insérer le bord étroit du médium en premier l'emplacement du dessin ne sera pas le même que si vous insérez le long côté en premier.

C'est ici qu'il faut tenir compte du concept de « bord avant ». Lorsque nous avons configuré le traceur nous avons indiqué que le bord inférieur était le bord avant. Glass Eye 2000 tient compte de ce choix lorsque qu'il crée la mise en page pour le traceur. Pour que votre dessin soit tracer comme il apparaît à l'écran, vous devrez insérer dans le traceur le long côté de la page en premier. C'est le cas puisque nous pouvons constater que le long côté est le côté inférieur.

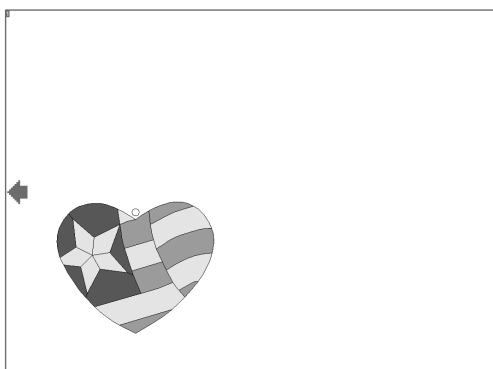
Sur votre écran vous verrez une flèche verte vous indiquant le bord avant. Vous pouvez vous imaginer que la flèche pointe dans la direction dans laquelle le média passera au travers du traceur. Dans les diagrammes de ce manuel, les flèches ont été agrandies pour les rendre plus visibles; les flèches que vous verrez seront plus petites.

Il se pourrait que votre traceur ne puisse pas recevoir le long côté d'une page et que vous ayez à insérer le côté étroit en premier. Il y a deux façons de régler ce problème. Premièrement, vous pourriez utiliser la commande Configuration du traceur pour tourner la page en interchangeant la largeur et la hauteur mais en gardant le bas comme bord avant. Le résultat sera semblable à ce que vous voyez ici.



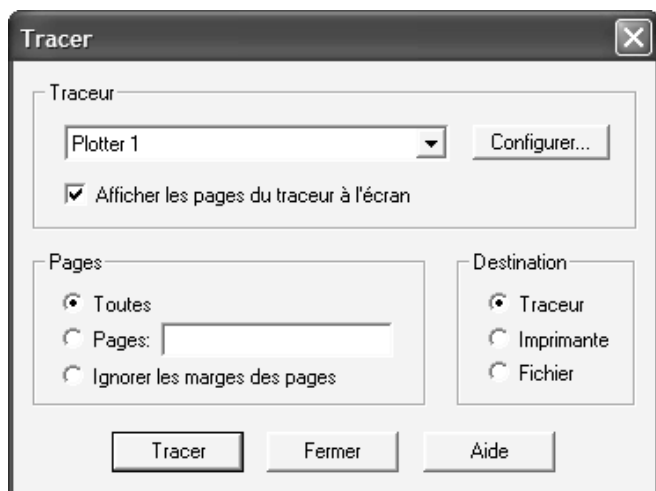
L'autre solution serait de ne pas modifier la largeur et la hauteur mais plutôt de remplacer le bord avant par le côté gauche ou droit. En indiquant le côté gauche, vous auriez ceci :

Remarquez que chaque modification change la position du cœur sur la page du traceur. Choisissez l'option qui vous convient le plus.



Jusqu'à la fin de ce manuel, nous prendrons pour acquis que vous êtes en mesure de tracer sur des pages configurées de la façon décrite plus haut. Si les besoins de votre média sont différents, vous aurez peut-être à adapter quelque peu ces leçons pour compenser.

Chargez le médium dans votre traceur selon les indications du fabricant et appuyez sur la commande Traçage à nouveau. La boîte de dialogue Traçage devrait ressembler à ce que vous voyez ici, quoique le nom du traceur sera celui que vous lui avez donné.



Nous avons parlé de la première partie de la boîte, parlons maintenant de la deuxième. À gauche, vous pouvez choisir les pages que vous désirez tracer. Notre dessin entre sur une page, et de choisir « Tout » enverra cette page au traceur. À droite, nous pouvons choisir d'envoyer notre dessin à un traceur, à une imprimante ou à un fichier. Nous essaierons ces autres options plus tard. Pour l'instant, assurez-vous que le traceur est la destination choisie. Allumez votre traceur, placez l'outil au point de départ désiré et cliquez sur le bouton Tracer sur votre écran.

Si la configuration a bien été faite, le dessin devrait maintenant apparaître sur le traceur. Puisqu'il s'agit de la première fois que vous utilisez Glass Eye 2000 pour tracer, il se pourrait que ce premier essai ne fonctionne pas. Si votre dessin n'est pas tracé, voici quelques explications et solutions possibles.

- Le traceur n'est pas prêt. Les traceurs ont souvent un interrupteur pour les mettre en ligne ou hors ligne. Assurez-vous que votre traceur est en ligne.
- Mauvais port. Il n'est pas rare que ce réglage soit incorrect lors d'un premier traçage. Utilisez le logiciel de diagnostic fourni avec votre traceur pour déterminer le bon port et sélectionnez-le ensuite sur la page Général de la configuration du traceur.

- Mauvaise configuration de port. Le bouton « Configurer le port » de la page Général vous permet de déterminer les options du port comme les bits/seconde, les bits de données, la parité, les bits d'arrêt et le contrôle de flux. Les réglages par défaut fonctionnent souvent correctement, mais vous devriez consulter la documentation de votre traceur pour connaître les réglages appropriés. Lorsque ces réglages ne sont pas corrects, le fonctionnement du traceur peut être très imprévisible.
- Port barré. Si vous avez d'autres logiciels qui accèdent activement au port désigné, Windows peut empêcher la communication entre Glass Eye 2000 et le traceur.

Si vous avez un autre logiciel qui communique bien avec le traceur, vérifiez les réglages du port et essayez de les reproduire dans Glass Eye 2000.

Si aucune de ces idées ne règle votre problème, veuillez contacter le soutien technique de Dragonfly Software et nous vous aiderons à configurer votre traceur. Veuillez avoir la documentation de votre traceur en main lors de votre appel. N'oubliez pas que votre problème pourrait être unique à votre marque de traceur, et comme nous n'avons pas tous les détails de tous les traceurs nous pourrions vous demander de contacter le fabricant de votre traceur pour obtenir plus d'assistance.

Si le dessin est apparu correctement sur votre traceur, félicitations! Vous pouvez maintenant utiliser votre traceur comme une grosse imprimante, et si c'est tout ce dont vous avez besoin vous pouvez maintenant commencer votre production. Mais il y a beaucoup d'options disponibles, alors continuons notre discussion en traitant de la séparation des morceaux.

■ Séparer les morceaux

Dans un dessin typique de Glass Eye 2000 tous les morceaux sont reliés, et sans les options de Enterprise Edition il est très difficile de séparer les morceaux individuels. Pour plusieurs applications de traçage (comme le découpage au jet d'eau) il est essentiel de tracer les contours individuels des morceaux.

La commande Séparer les morceaux effectue cette tâche, qui est aussi appelée « ruptage ». Non seulement les morceaux sont séparés mais ils peuvent aussi être réduits ou agrandis pendant ce procédé. Essayons-le maintenant.



S'il n'est pas déjà affiché à l'écran, ouvrez le dessin "Heart of America" que nous avons utilisé auparavant. Cliquez maintenant sur le bouton Séparer les morceaux de la barre d'outils, illustré ici. La boîte de dialogue suivante apparaît :

Séparer les morceaux

Séparation

Pouces

Espace entre les morceaux: Jonction:

Ajouter une ligne de contour

Fusionner les morceaux voisins de même couleur

Faire de chaque morceau éclaté un groupe

Emboîtement

Ne pas imbriquer

Imbrication large

Imbrication étroite

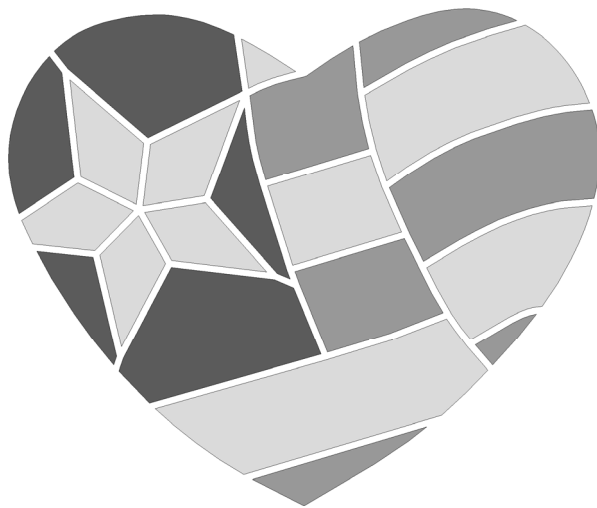
Pouces

Proximité:

Marge de la page:

Pivoter les morceaux en fonction du sens du verre



Avant d'expliquer toutes les options, essayons la commande Séparer les morceaux. Sélectionnez les mêmes options qu'illustrées ici. Vous n'aurez probablement qu'à changer la valeur « Espace entre les morceaux (âme) » à une valeur de 0.1" (2.5 mm métrique). Lorsque les ajustements sont bien réglés, appuyer sur le bouton OK. Vous verrez maintenant un nouveau dessin qui aura l'air de ceci :



Comme vous pouvez le constater, ce dessin est identique à l'original sauf que les morceaux sont maintenant indépendants les uns des autres. L'espace entre les morceaux est la valeur de 0.1" que vous avez inscrite. Si vous avez un appareil de découpage relié à votre ordinateur, vous pourriez maintenant tracer ce dessin et les morceaux seraient découpés individuellement dans le médium de traçage. Les bordures de page que vous voyez vous montrent comment le dessin apparaîtra une fois tracé, comme nous l'avons déjà vu.

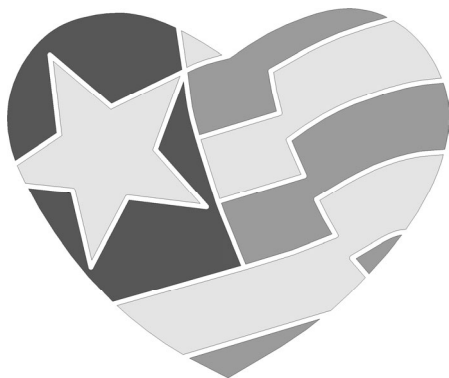
Si vous avez des étiquettes sur vos morceaux, la commande Séparer les morceaux ne modifiera pas leur emplacement dans le dessin séparé.

Qu'est-il arrivé à votre dessin original? Il est toujours là, laissé intact par la commande Séparer les morceaux. Glass Eye 2000 peut garder plusieurs dessins en même temps, et ces dessins sont listés dans le menu Fenêtre. Le dessin original aura le nom FlagHeart.eye et le dessin séparé aura le nom de FlagHeart exploded.eye. Vous pouvez utiliser le menu Fenêtre pour retourner au dessin original, mais revenez au dessin séparé avant de continuer.

Fermez maintenant le dessin séparé à l'aide de la commande Fermer dans le menu Fichier ou en cliquant sur l'icône  dans le coin supérieur gauche de la fenêtre. Mais ne le confondez pas avec la plus grande icône  au-dessus qui ferme Glass Eye 2000! Vous devriez maintenant être de retour à votre dessin d'origine.

Utilisez la commande Séparer les morceaux à nouveau, mais cette fois cochez la boîte pour activer l'option "Fusionner les morceaux voisins de même couleur". Cliquez sur OK pour séparer le dessin encore une fois. Cette fois, vous aurez un résultat différent:


Vous remarquerez que certains morceaux sont reliés. Ce que cette option fait est de fusionner des morceaux adjacents de même couleur qui n'étaient séparés que par une ligne dans le dessin original. Cette option a une applicabilité importante puisque dans certains cas il est plus facile de manipuler un seul morceau plutôt que d'avoir à en positionner plusieurs.



La dernière option de séparation des morceaux est la méthode de fusion. La valeur par défaut est « Arrondie » et il serait surprenant que vous ayez à la changer. Plutôt que d'expliquer cette option maintenant, nous en parlerons lorsque nous traiterons de la commande Décaler plus loin dans ce supplément.

Cette commande a aussi une option de méthode de fusion, et la discussion s'applique dans les deux cas.

■ Sélectionneur de morceaux

Vous avez peut-être remarqué qu'après avoir séparé un dessin le pointeur de votre souris a une forme étrange  qui ressemble à un morceau de casse-tête. Cette forme vous indique que vous êtes en mode de sélection de morceaux.

Dans ce mode il est très facile de déplacer et de pivoter des morceaux individuels. Placez simplement le pointeur à l'intérieur d'un morceau, et tout en appuyant sur le bouton gauche de la souris, traînez le morceau à son nouvel emplacement. Vous remarquerez aussi que l'option Collant est désactivée dans le dessin séparé, ce qui fait que même si vous déplacez un morceau par-dessus un autre, le logiciel ne tentera pas de les réunir.

Si votre souris a une roulette (en avoir une vous procurerait plusieurs avantages), placez le pointeur à l'intérieur d'un morceau et tournez-la. Vous remarquerez que chaque petit tour de la roulette fera pivoter le morceau de 5°. L'utilisation combinée de ces deux options vous offre la possibilité de déplacer très facilement les morceaux où vous les voulez et dans la position désirée.

Même si votre souris n'a pas de roulette, il est toujours possible de pivoter les morceaux. Placez le pointeur à l'intérieur d'un morceau et cliquez avec le pointeur. Le morceau entier sera sélectionné. Utilisez maintenant la commande Pivoter dans le menu Modifier pour pivoter le morceau de la façon apprise dans la Leçon 16 du Guide de l'utilisateur.



Vous pouvez toujours utiliser le mode Sélection dans un dessin séparé. Cliquez simplement sur le bouton Sélection de la barre d'outils. Vous pouvez déplacer des morceaux de cette façon, mais c'est plus difficile. Cliquez sur une ligne d'un morceau et vous verrez que tout le morceau est sélectionné. C'est parce que vous avez activé l'option « Faire un groupe de chaque morceau séparé » dans la boîte de dialogue Séparer les morceaux. Si vous ne voulez pas que les lignes d'un morceau séparé soient groupées, ne cochez pas cette option.

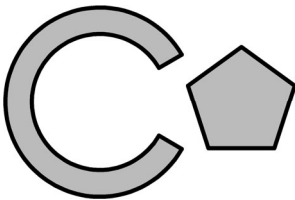


Si vous êtes en mode Sélection ou autre et souhaitez revenir en mode Sélection de morceaux, cliquez le bouton de la barre d'outils illustré ici. Ce mode est disponible dans tous les dessins, sauf que si vos morceaux ne sont pas séparés il vous faudra en sélectionner un avant de pouvoir le traîner ou le pivoter.

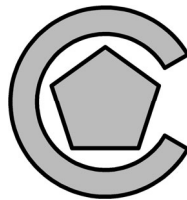
■ Séparer les morceaux (avec emboîtement)

Jusqu'ici, nous avons ignoré la partie inférieure de la boîte de dialogue Séparer les morceaux. Vous y trouverez les options d'emboîtement qui vous permettent de regrouper les morceaux séparés sur les pages du traceur. Glass Eye 2000 regroupera les morceaux très près les uns des autres, chaque page contenant les morceaux d'une même couleur.

Avant de procéder, regardons les deux types d'emboîtement disponibles: l'emboîtement desserré et l'emboîtement serré. Le diagramme plus bas illustre bien la différence entre les deux. Avec l'emboîtement desserré, un morceau n'est jamais placé à l'intérieur d'un autre; ceci est permis avec l'emboîtement serré. L'emboîtement desserré est offert en option mais vous n'en aurez peut-être jamais besoin puisque l'emboîtement serré permet un usage plus efficace du médium de traçage. Nous utiliserons donc l'emboîtement serré dans toutes nos discussions.



Emboîtement desserré



Emboîtement serré

Utilisez encore la commande Séparer les morceaux, mais cette fois désactivez l'option « Fusionner les morceaux voisins de même couleur » et activez l'option « emboîtement serré ». Cliquez sur OK, et le dessin séparé devrait ressembler à ce que vous voyez sur la page suivante.

Vous voyez ici 21 morceaux du dessin regroupés sur trois pages: 5 morceaux bleus sur la première page, 6 rouges sur la deuxième, et 10 blancs sur la troisième. Vous pourriez maintenant tracer la première page sur du matériel bleu, la deuxième sur du matériel rouge, et la troisième sur du matériel blanc.

Si vous désirez l'essayer maintenant, chargez votre traceur avec le média approprié et utilisez la commande Traçage pour tracer l'une des pages. La façon de charger le média dans le traceur dépendra du genre d'appareil de traçage que vous avez, mais assurez-vous de placer le point d'origine sur le médium là où vous désirez voir apparaître le coin inférieur droit de la page. Pour imprimer une seule page, inscrivez le numéro de cette page dans le champ « Pages » et cliquez sur le bouton Tracer. Votre dessin apparaîtra sur la page.



Il peut arriver que vous n'avez qu'à tracer un seul morceau ou seulement quelques uns, et vous désirez que le traçage débute au point d'origine du traceur. Essayez-le maintenant en sélectionnant un seul morceau dans votre dessin séparé, ce qui peut être facilement accompli en cliquant à l'intérieur d'un morceau en mode Sélection de morceaux. Parce qu'un morceau est sélectionné, cette sélection seule sera envoyée au traceur lorsque vous utiliserez la commande Traçage. Faites-le maintenant et remarquez que le choix pour l'option Pages est « ignorer les limites de la page ». Ceci signifie que le traçage débutera le plus près possible du point d'origine du traceur, et que le traçage sera fait sans tenir compte des limites de la page. Vous pouvez l'essayer maintenant, ou cliquez sur Annuler.

Comme vous pouvez le constater, les morceaux sont emboîtés de façon serrée sur chaque page, en commençant dans le coin inférieur droit, qui est le coin de départ pour l'emboîtement lorsque le bord avant est le bas de la page. L'emboîtement est fait sans pivoter les morceaux, seulement en les déplaçant de leur position d'origine, même si un emboîtement plus serré pourrait être obtenu en faisant une rotation. Il est pour le moment impossible de permettre la rotation des morceaux pour augmenter l'efficacité mais il s'agit là d'une amélioration que nous ajouterons peut-être dans une version subséquente.

Glass Eye 2000 permet de pivoter les échantillons de verre de 90°; vous voudrez peut-être pivoter aussi certains morceaux de 90° pour qu'ils soient enlignés avec le sens du verre. C'est le rôle de l'option "Pivoter les morceaux pour enligner le sens du verre". Nous n'essaierons pas cette option pour le moment, mais vous pouvez vous en servir à tout moment.

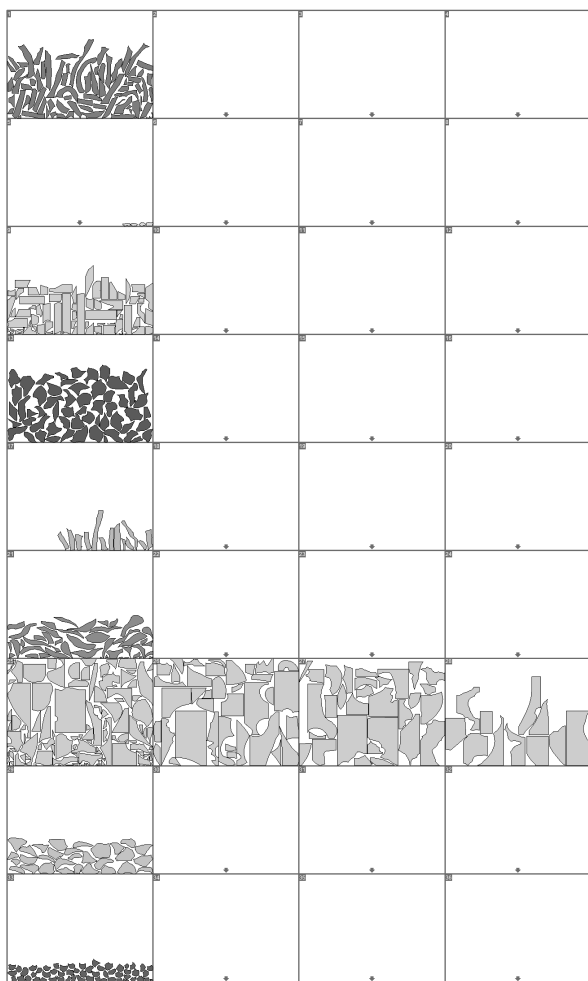
Notre dessin de drapeau comprends seulement 21 morceaux, ce qui est parfait pour l'instant, mais vous voudrez éventuellement séparer des dessins d'une plus grande complexité. Il n'est pas nécessaire d'en faire l'essai maintenant, mais regardez le diagramme de la page suivante. Il vous montre le résultat de la séparation d'un dessin de plus de 500 morceaux. Vous remarquerez que lorsque l'emboîtement remplit une page, il se continue sur une autre page à droite de la première. Dans cet exemple, tous les morceaux de chaque couleur entrent sur une seule page, sauf pour une couleur qui a près de 200 morceaux répartis sur quatre pages de traceur.

Lors de l'emboîtement, Glass Eye 2000 place les morceaux très près les uns des autres, et dans quelques cas les morceaux se touchent presque. Si vous désirez avoir plus d'espace entre les morceaux, augmentez la valeur de « Proximité ». Cette valeur représente l'espace minimum entre les morceaux. Par défaut cette valeur est de zéro, ce qui veut dire de placer les morceaux le plus près possible les uns des autres, mais vous pouvez inscrire la valeur que vous désirez.

De la même façon, l'emboîtement est fait très près du bord des pages. Si vous désirez avoir une marge autour de la page, inscrivez sa grandeur dans le champ

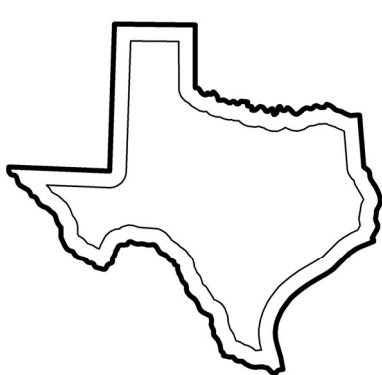
« Marge de page ». Par exemple, si vous indiquez une marge de 1" vous aurez une marge de 1" autour de votre page et aucun morceau n'y sera placé.

Finalement, remarquez le bouton « Tracer ». Ce bouton vous donne un accès rapide à la page média de la configuration actuelle du traceur, au cas où vous auriez à modifier la taille du média ou l'orientation de la page. Ce bouton vous amène au même endroit que si vous aviez accédé à la configuration du traceur par la commande Traçage, mais de façon plus rapide si la boîte de dialogue Séparer les morceaux est déjà affichée.

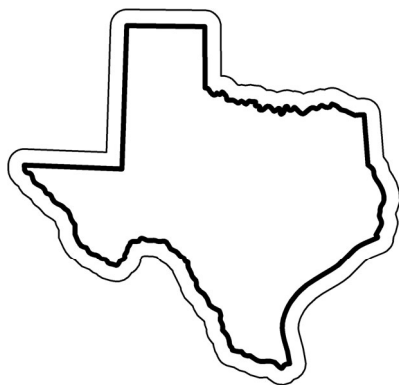


■ Décalage

Lorsque vous utilisez la commande *Séparer les morceaux* pour diviser un dessin en morceaux, en inscrivant une valeur pour « Espace entre les morceaux (âme) » vous diminuez en fait un peu chaque morceau pour créer cet espace. Ce procédé est nommé « décalage » et vous pouvez l'appliquer sur des morceaux individuels sans les séparer en utilisant la commande *Décalage*. Cette commande tracera une ligne à l'intérieur ou à l'extérieur du morceau, comme ce diagramme l'illustre bien.



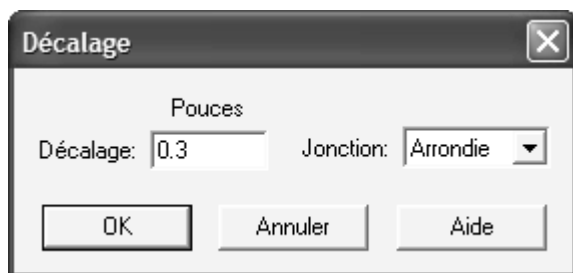
Texas - décalage intérieur



Texas – décalage extérieur


La ligne foncée représente la forme originale et le trait fin représente le décalage.

Essayons maintenant la commande *Décalage*. Retournez au dessin original non séparé "Heart of America" et sélectionnez la commande *Décalage* dans le menu Dessin. La boîte de dialogue *Décalage* apparaît :

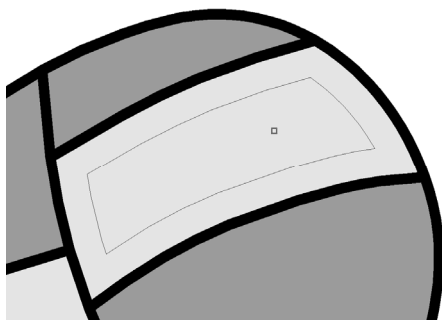


Les seules options sont la dimension du décalage et la « Méthode de fusion ».

Choisissez 0.3" (8mm en métrique) et une fusion « Arrondie » et cliquez sur OK.

Le pointeur deviendra un  pour indiquer le mode Décalage.

Placez le pointeur à l'intérieur d'un morceau et vous verrez une ligne apparaître indiquant le contour décalé de ce morceau. La valeur de décalage est la distance entre le contour décalé et le bord du morceau.



Parce que le contour décalé pourrait être difficile à voir avec les échantillons de verre, vous voudrez probablement utiliser la commande Afficher les couleurs pour les faire disparaître avant d'utiliser la commande Décalage.

Pour obtenir un décalage à l'extérieur du cœur, déplacez le pointeur un peu à l'extérieur du cœur. Cliquez ensuite sur le bouton de gauche pour tracer le contour décalé indiqué.

S'il y a un angle pointu dans votre décalage, l'option de « Méthode de fusion » détermine comment cet angle est traversé. Le diagramme qui suit illustre les trois options :



Biseau



En onglet



Arrondie

Cliquez sur le bouton droit de la souris pendant que vous êtes en mode Décalage pour revenir au dialogue Décalage afin de facilement modifier vos options.

■ Des petits détails

Avant de conclure ce tutoriel, regardons encore quelques options importantes de Enterprise Edition de Glass Eye 2000.

Configuration de plusieurs traceurs

Vous n'avez probablement qu'un seul traceur et donc une seule configuration de traceur est nécessaire. Mais supposons que vous utilisez régulièrement deux genres de média de traçage. Plutôt que de changer la configuration manuellement à chaque fois que vous changez de média, vous pourriez configurer deux traceurs identiques mais dont les réglages du média seraient différents. Vous pouvez ajouter une deuxième configuration à partir de la boîte de dialogue Traçage en choisissant « <Ajouter nouveau > » et en cliquant sur le bouton Configurer. Par la suite, vous n'auriez qu'à passer de l'une à l'autre des configurations à l'aide du menu déroulant de la boîte de dialogue Traçage.

Afficher les pages de traçage rapidement

Si vous avez à afficher et à effacer les pages de traçages à plusieurs reprises, il y a une façon plus rapide de le faire que de passer par la commande Traçage. Utilisez la commande « Personnaliser les menus et les touches-raccourcie » et assigner la commande « Afficher les pages de traçage » à une touche-raccourcie, ou placez cette commande dans le menu qui apparaît lorsqu'aucun élément du dessin n'est sélectionné. L'affichage des limites des pages est maintenant aussi simple à faire que d'appuyer sur un bouton (ou de cliquer deux fois).

Déplacer les limites des pages

Si votre dessin n'apparaît pas dans la position voulue à l'intérieur des pages de traçage, vous pouvez le traîner à une autre position. Vous pouvez aussi déplacer les limites de la page en les traînant avec la souris. Placez simplement le pointeur de la souris sur une des lignes vertes, et en appuyant sur le bouton gauche de la souris, déplacez les lignes à un autre endroit.

Dimension négative de l'espace (âme)

Comme vous le savez, vous devez indiquer une taille d'espace (âme) entre les morceaux lorsque vous utilisez la commande Séparer les morceaux. Cette option fait en sorte que chaque morceau est diminué de la moitié de cette valeur pour que l'espace total entre les morceaux soit le même que celui que vous avez indiqué. La valeur indiquée pour la taille de l'âme peut être de zéro ou même négative. Si elle est négative, chaque morceau est agrandi par la moitié de cette valeur.

Tracer du texte

Glass Eye 2000 peut envoyer du texte à votre traceur, mais de façon générale, les traceurs ne reconnaissent pas les polices. Ils tracent simplement le texte en coup de plume. Le texte apparaîtra au bon endroit, mais le lettrage aura un style différent de celui dans Glass Eye 2000. Si vous désirez que votre traceur dessine le texte avec la bonne police, convertissez tout d'abord le texte en lignes à l'aide de la commande Traçage automatique du texte.

Si un texte est visible au moment du traçage, vous aurez le choix entre tracer uniquement le texte, uniquement les lignes du dessin, ou les deux.

Tracer vers une imprimante ou un fichier

Les pages que vous envoyez à votre traceur peuvent aussi être envoyées à votre imprimante. Une utilisation possible de cette option serait lorsque vous envoyez les morceaux à découper mais que vous voulez connaître les étiquettes de chacun. Vous ne voulez certainement pas que l'appareil découpe les numéros de morceaux, alors lorsqu'on vous demande quoi faire avec le texte en utilisant la commande Traçage vous devez indiquer « Tracer seulement les lignes ». Par la suite vous pourriez faire un deuxième traçage vers votre imprimante en changeant le choix de Destination dans la boîte de dialogue Traçage. Dans ce cas-ci, vous indiqueriez de « Tracer les lignes et le texte » et ce document pourrait vous servir de guide pour étiqueter les morceaux découpés.

Si un traceur n'est pas disponible par l'entremise d'un port sur votre ordinateur, vous pouvez créer un fichier de traçage en choisissant « Fichier » comme destination. Lors du traçage on vous demandera un nom de fichier, et par la suite les commandes qui sont normalement envoyées au traceur seront gardées dans ce fichier. Vous pourrez ensuite transférer ce fichier par courrier électronique ou de toute autre façon à un autre ordinateur.

■ Conclusion

Ceci termine notre tutoriel. Nous avons discuté des options importantes spécifiques à Enterprise Edition, mais il y a encore plus d'information disponible dans la section Aide de Glass Eye 2000. Recherchez les boutons « Aide » dans les boîtes de dialogue, ou faites des recherches dans les rubriques d'aide qui vous intéressent.

Toute l'équipe de Dragonfly Software vous remercie d'avoir fait l'achat de Enterprise Edition de Glass Eye 2000, et de nous permettre de prendre part à votre procédé de création.