



Manuel de l'Utilisateur

Mise à jour de la version 2.3

ACCORD DE LICENCE LOGICIEL

IMPORTANT - LIRE ATTENTIVEMENT

Ceci est un accord légal entre l'utilisateur (une entité individuelle ou unique) et Timestone Software. En conservant ce package et en utilisant le logiciel, vous acceptez les limites de cette licence. Si vous ne souhaitez pas accepter les termes de cette licence, vous êtes priés de renvoyer rapidement toutes les copies du logiciel, les guides utilisateurs et les systèmes de protection (dongle) pour un remboursement complet. Ce guide utilisateur et les logiciels Timestone sont protégés par les droits d'auteur. Timestone est une marque déposée. En acceptant cette licence, vous avez le droit de les utiliser, dans les limites de cet accord.

Définitions et interprétation

- Le logiciel signifie les modules de programme disponibles et autorisés dans le cadre de votre installation.
- Le dispositif de Hardlock signifie le dispositif de protection utilisé pour permettre au logiciel de fonctionner.
- Portée de l'accord.
- Timestone Software autorise l'acheteur initial, l'utilisation personnelle et non-exclusive du Guide utilisateur et du logiciel sujet aux modalités et aux conditions de cet accord.
- Porté de la licence. Vous pouvez utiliser ce logiciel sur un maximum d'un ordinateur. Vous pouvez transférer le logiciel d'un ordinateur à l'autre à condition de ne pas permettre l'utilisation du logiciel sur plus d'un ordinateur à la fois.
- Copies. Vous ne pouvez pas copier ou reproduire ce logiciel, excepté dans un but d'archivage, de vérification des erreurs de programme, ou pour substituer des supports de stockage défectueux. Vous ne pouvez pas modifier, décompiler ou désassembler le logiciel.
- Transferts. Vous ne pouvez louer ou prêter le logiciel dans le cadre de cet accord. Vous pouvez transférer le logiciel (ainsi que toutes copies de sauvegarde), le dispositif de protection par dongle et le guide utilisateur sur un serveur permanent à condition que vous ne mainteniez aucune autre copie, l'utilisateur accepte d'être lié par les limites de cet accord, et Timestone Software peut autoriser le transfert après confirmation écrite.
- Limite. La licence accordée dans cet accord est effective jusqu'à son échéance. Vous pouvez la rompre à tout moment en détruisant ou en renvoyant à Timestone Software le logiciel et le guide utilisateur, ainsi que toutes les copies, et le dispositif de Hardlock (dongle). Si vous ne vous conformez pas aux termes de cet accord, cette licence se terminera et, vous acceptez de détruire ou renvoyer à Timestone Software le logiciel et le guide utilisateur, ainsi que toutes les copies, et de retourner à Timestone Software le dispositif de Hardlock.

Limite de Garantie, Déni

Timestone Software garantie que le logiciel et le medium sur lequel le logiciel et le guide utilisateur sont installés sont sans défaut pour une utilisation normale pendant une période de 90 jours à compter de la date de votre achat. Le logiciel est vendu "tel quel", et vous assumez l'entière responsabilité concernant sa qualité et ses performances. Il est de votre responsabilité de vérifier les résultats obtenus à partir de l'utilisation du logiciel.

Si pendant les 90 jours de garantie, vous découvrez des défauts physiques sur le guide utilisateur ou sur le medium contenant le logiciel, Timestone Software les remplacera gratuitement.

DANS AUCUN CAS TIMESTONE SOFTWARE NE POURRA ETRE TENU RESPONSABLE POUR TOUT DOMMAGE DIRECT, INDIRECT, FORTUIT, MÊME SI TIMESTONE SOFTWARE A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES.



TABLE DES MATIÈRES

ACCORD DE LICENCE LOGICIEL	2
Avant de commencer...	5
Configuration système	7
Installation De NeoPack+	8
Licence Server	12
Comprendre le Licence Server	12
Configurer et tester le Licence Server	12
Comprendre NeoPack+	16
Caractéristiques principales de NeoPack+	16
Utilisation de l'interface de NeoPack+	18
Configuration de NeoPack+	21
Réglages par défaut de l'application	21
Définir les repères d'homothétie (aspect ratio)	22
Définir les groupes de modèles (packs set)	27
Créer des 'templates'	29
Comprendre les notions de Layout et de Item	29
Utilisation du 'template designer' (créateur de template)	30
Créer Des 'templates'	35
Utilisation des objets texte	56
Créer un fichier 'job'	65
Options d'importation des images	65
Importer des images	69
Gestion des images importées	77
Modifier les images	79
Modifier l'affichage	79
Sélection des images	81
Zoomer et recadrer	81
Redimensionner et découper dans la pratique	82
Ajustement de la couleur, de la densité et du contraste	83

Retoucher l'image	84
Créer des jobs dans NeoPack+	86
Créer une nouvelle file d'attente	86
Créer les 'jobs'	86
Objets graphiques 'marqués' (Tagged graphic objects)	91
Gestion de la couleur	98
Impression	100
Choisir l'imprimante	100
Calibration	106
Environnements de calibration	106
Calibration de l'imprimante	110
Utilisation des LUTs	113
Utilisation d'une l'image de test	113
Bitmaps Compare	115

1

Avant de commencer...

Portée et assistances

Ce manuel couvre les aspects techniques exigés pour utiliser NeoPack+. Ce manuel est divisé en plusieurs parties. Les utilisateurs 'basics' doivent se référer au chapitre 'Utilisation', tandis que les utilisateurs 'avancés' doivent se référer au chapitre 'références techniques'.

Obtenir plus d'aide

Plus d'aide est disponible pour NeoPack+ aux endroits suivants :

- Système d'aide en ligne de NeoPack+,
- Aide sur les pages de notre site web (anglais) : <http://www.timestone.com.au>,
- Support technique comme défini à la fin de ce chapitre.

Conditions de pré installation

Vous aurez besoin des ressources suivantes avant de débiter l'installation de NeoPack+ :

- CD-Rom d'installation du logiciel NeoPack+,
- Le guide de l'utilisateur du logiciel NeoPack+,
- Dispositif de protection de matériel (dungle),
- Le code de déverrouillage fourni par Timestone Software,
- Que votre ordinateur est conforme aux spécifications techniques décrites au chapitre 2 'installation de NeoPack+'.

Apprendre NeoPack+

Les ressources suivantes sont incluses sur le CD-Rom de NeoPack+ :

- Fichiers d'installation
- Manuel d'utilisation de NeoPack+ - le document que vous lisez actuellement.

Obtenir l'aide du support technique.

Nous offrons différentes méthodes de support. Cependant, nous vous encourageons fortement à utiliser l'email.

Support téléphonique



Le support de téléphone est disponible en appelant Timestone Software pendant nos heures d'ouvertures :

De 9h00 à 17h00 (-10h en Australie)

Le numéro de téléphone est :

+ 61 3 9570 9899

Support par fax



vous pouvez nous envoyer vos questions par fax au support technique.

Le numéro de fax est :

+ 61 3 9570 9855

Support par E-mail



Il existe des pages de support avec des liens sur la dernière version du logiciel, et sa documentation, vous y trouverez aussi une rubrique FAQ.

http://

Nos coordonnées sur le web sont :

<http://www.timestone.com.au>

<mailto:support@timestone.com.au>

2

Configuration système

Configuration système

La configuration minimale suivante est exigée pour que NeoPack+ fonctionne.

Configuration minimale

- Processeur Pentium II Intel à 350 Mhz
- carte mère à 100 Mhz
- 128 Mo de RAM
- carte vidéo 4Mo (1024 x 768 @ 24 bits - voir la note)
- disque dur 9Go (voir la note)
- carte Ethernet 10/100
- modem 33.6k
- moniteur couleur Haute Définition (Sony, Apple) 17 "
- Windows NT 4.0 SP 3
- Souris *avec mouse wheel* (Microsoft, Logitech)

En option :

- tablette graphique 6 x 9 (Wacom)
- Graveur Cd-r ou DVD pour la sauvegarde de données

Notes

Carte vidéo :

Il est important d'utiliser une carte vidéo haut de gamme, qui permette l'étalonnage du moniteur. Typiquement, des marques comme ATI ou Vidéo Seven proposent de tels produits.

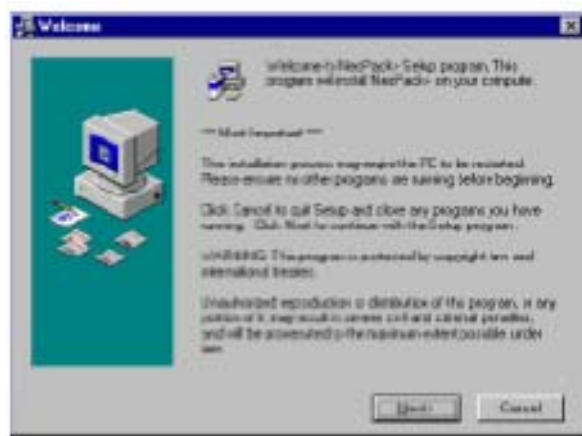
Disque dur :

Si vous utilisez NeoPack+ en monoposte, et que vous voulez qu'il fonctionne très rapidement, stockez toutes vos images sur une pile de disques en RAID SCSI.

3

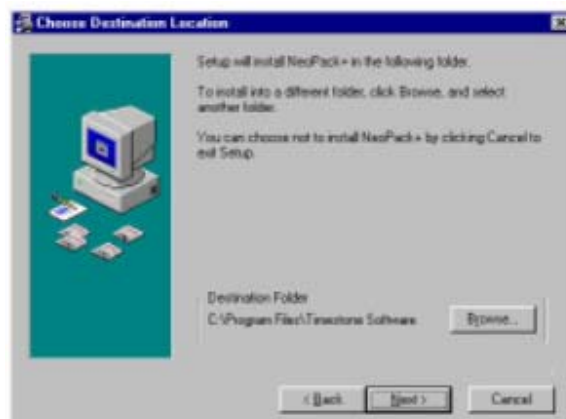
Installation De NeoPack+

Ouvrir le CD-Rom dans l'explorateur Windows, et double cliquez sur le fichier Install de NeoPack+. L'écran d'installation apparaît.

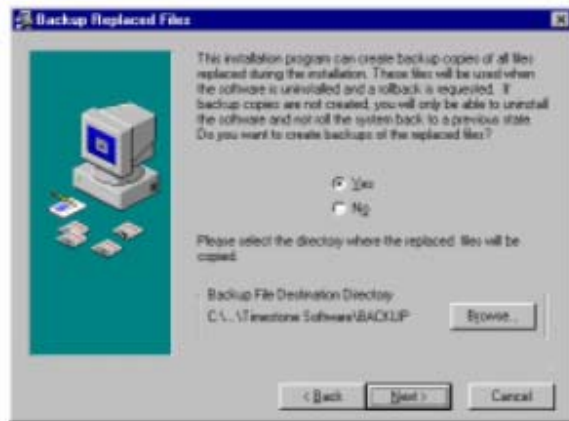


Le processus d'installation peut exiger un redémarrage du système. Dans ce cas l'installation ne sera terminée qu'une fois l'ordinateur redémarré. Appuyez sur **Next** pour valider.

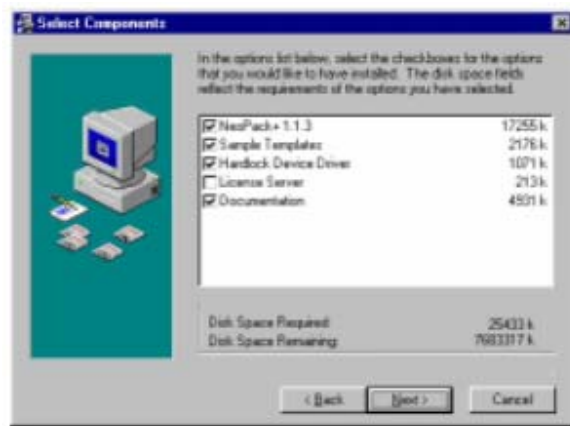
Lisez le contenu de l'écran **ReadMe**. Il contient des informations qui peuvent être exigées pour l'installation. Appuyez sur **Next** pour valider.



Choisissez le dossier d'installation du programme. Appuyez sur **Next** pour valider.

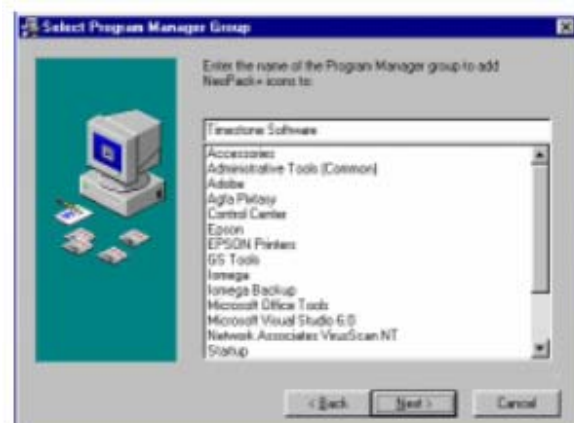


Le programme vous propose de créer les fichiers de sauvegarde, validez. Appuyez sur **Next** pour valider.

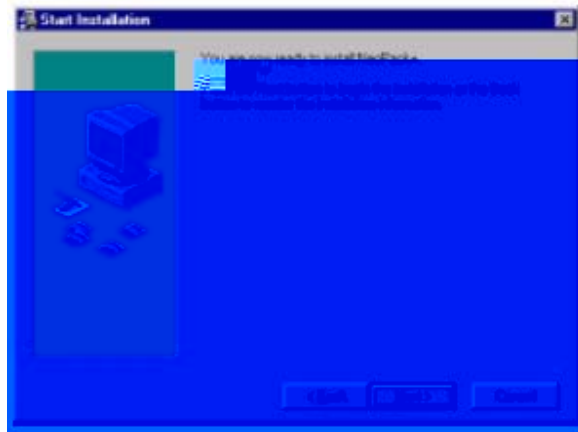


Choisissez les composants à installer. Si cette machine héberge les dongles, vous devez installer le composant **Hardlock device driver**.

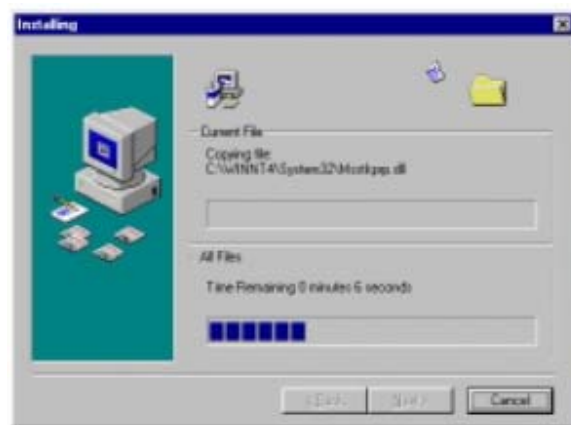
La documentation et les fichiers d'aide sont installés dans le même répertoire que celui du programme. Appuyez sur **Next** pour valider.



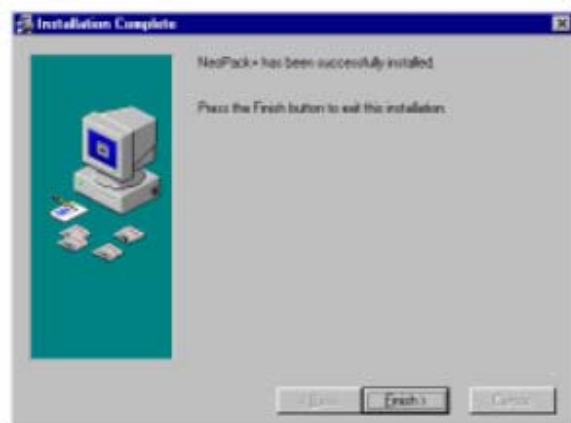
Choisissez un nom dans le gestionnaire de programme pour ajouter les icônes de Timestone. Appuyez sur **Next** pour valider.



Une fois que vous êtes satisfait de votre configuration, Appuyez sur **Next** pour la valider ou **Back** pour la modifier



L'installation commence.



Une fois que tous les fichiers ont été copiés, l'écran **Complete** s'affiche. Choisissez **Finish** pour terminer l'installation.

Installation de Adobe Acrobat Reader.

Si vous voulez visualiser les documentations fournies par Timestone, vous devez installer Adobe Acrobat Reader. Si vous n'avez pas ce logiciel sur votre système, utilisez l'installateur qui est présent sur le CD.

4

Licence Serveur

Les logiciels Neo de Timestone sont protégés contre l'utilisation illicite par le licence Serveur. Il s'agit d'un service de Windows NT, qui est installé sur un serveur ou un poste relié au réseau. Il se compose de plusieurs parties :

- Un hardlock ou dongle qui est relié au port parallèle du serveur,
- Le Licence Serveur, installé seulement sur le poste qui sert de serveur d'impression,
- Le Licence Manager qui est installé sur le serveur, ou sur un poste relié au réseau,
- Plusieurs fichiers d'aides.

Comprendre le Licence Serveur

Une fois que vous avez acheté une application Neo à Timestone Software, vos ordinateurs sont équipés d'un hardlock ou dongle. Ce hardlock contient un code spécifique pour votre installation. Sans lui, il vous est impossible d'utiliser le programme.

Il est possible d'acheter une licence simple ou multi-utilisateurs. Quand une nouvelle licence est installée, elle s'ajoute automatiquement au Licence Serveur. Vous pouvez ainsi utiliser toutes les licences que vous avez acquises.

Installation du Licence Serveur

A l'installation de l'application Neo, choisissez le composant **Licence Serveur**. Le Licence Serveur sera alors installé.



Il suffit d'installer le Licence Serveur sur la machine qui accueillera le hardlock. Il vous sera demandé de relancer le PC.

Une fois que le PC a été relancé, vous noterez plusieurs choses :

- Un nouvel icône **Licence Serveur** a été ajouté dans le panneau de configuration,
- Un nouveau service, **Timestone Licence Serveur** a été ajouté à la liste des Services Windows,
- Un nouveau programme, **Licence Manager** a été ajouté au menu **Démarrage > Timestone Software**.

Reliez maintenant le hardlock au port parallèle du Licence Serveur.

Configurer et tester le Licence Serveur

Le hardlock peut être relié à n'importe quelle machine sur le réseau local. Cette machine ne doit pas héberger d'application Neo pour pouvoir jouer le rôle de hardlock serveur.

Hardlock et installation du Licence Serveur

Assurez vous d'abord que le hardlock est branché au port parallèle du serveur. Exécutez l'installation de l'application Neo, en vous assurant que les composants **Licence Serveur** et **Support Files** sont cochés. Il n'est pas nécessaire de cocher l'application Neo si cette machine ne fait qu'héberger le License Serveur. Le programme d'installation va redémarrer l'ordinateur.

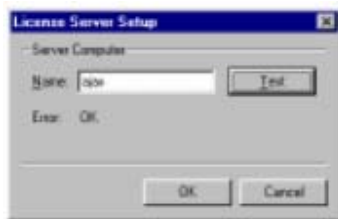
Configuration du Licence Serveur

Ouvrir le **panneau de configuration** de Windows. Localiser l'icône **Licence Serveur**, et double cliquez dessus. Le panneau de commande du **Licence Serveur** s'ouvre.

Indiquez le nom de l'ordinateur qui héberge le hardlock, et appuyez sur le bouton **test**. Le Licence Serveur contrôle la présence du hardlock sur le PC. Si il est correctement détecté, le panneau de commande affiche **OK**. Si une erreur apparaît, vérifiez les points suivants :

- le nom d'ordinateur est correctement orthographié,
- Le hardlock est relié au port parallèle du PC,
- Le port parallèle fonctionne correctement,
- Les composants **Support Files** et **License Serveur** ont bien été installés.

Si vous recevez à nouveau un message d'erreur, contactez Timestone Software ou votre distributeur.



Activer les licences

Quand vous achetez une application Neo, vous achetez un droit d'utilisation. Timestone Software vous fourni alors un certain nombre de codes qui s'ajouteront dans le Licence Manager. Ces codes sont envoyés par Email, ou fournis sur le CDROM d'installation. Ces codes sont expédiés indépendamment du hardlock pour des raisons de sécurité.

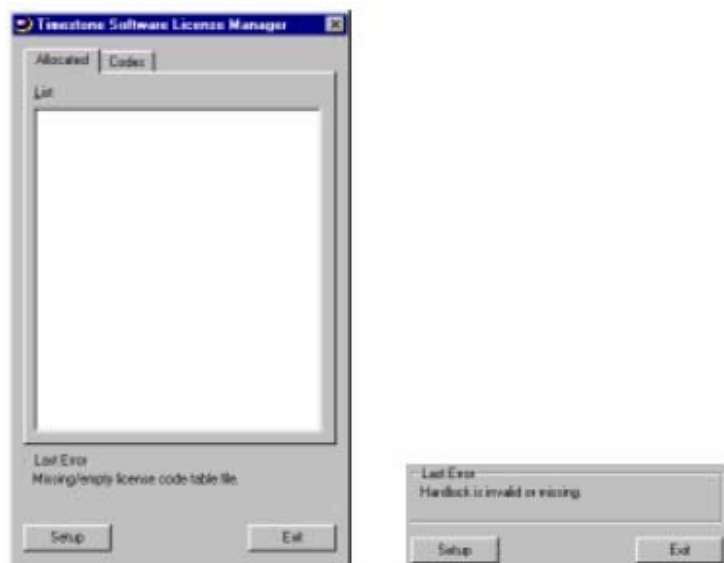
Ajouter les licences au Licence Serveur

Assurez vous que le hardlock et le Licence Serveur ont été installés et configurés avec succès.

Depuis le menu **Démarrer**, choisissez **Timestone Software > Licence Manager**. Le Licence Manager s'ouvre.

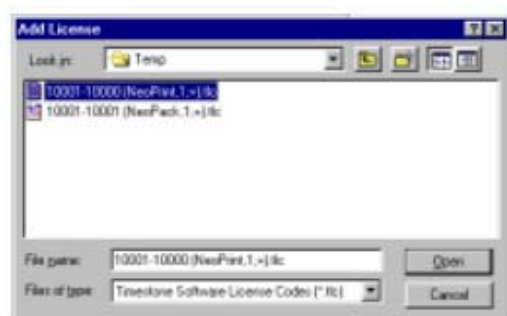
Faites bien attention aux messages d'erreurs affichées à l'étape précédente. Avant de débiter la configuration vous verrez peut-être un message du type **Missing/empty license code table file**. Ce message disparaîtra une fois que des licences valides auront été installées. Si le message est du type **Hardlock is invalid or missing**, réinstallez le Licence Serveur.

Si vous devez ouvrir le **Licence Serveur Setup**, cliquez sur le bouton **setup** au bas du **Licence Manager**. Le panneau de commande **Licence Serveur Setup** s'ouvre.



Choisissez l'onglet **codes**. Si aucune licence n'a encore été ajoutée, cette liste doit être vide. Toutes les licences précédemment installées doivent apparaître dans cette liste.

Pour ajouter une nouvelle licence, cliquez sur le bouton **Add file....** Une boîte de dialogue s'ouvre. Vous devez alors sélectionner les codes qui vous ont été fournis, puis cliquez sur **Ouvrir**. Au bout d'un instant, la nouvelle licence apparaît dans la liste et devient disponible.



Chaque nouvelle ligne dans la liste indique :

- Le nom de l'application
- Le numéro de version
- Le nombre d'utilisateurs autorisés

Si vous n'avez plus de licence à ajouter, la configuration est terminée.



Configurer les postes de 'job'

Une fois que le Licence Serveur est installé et que les licences ont été ajoutées, chaque poste de travail sur le réseau local doit être configuré. Le **Licence Serveur** a été installé sur chaque poste, en même temps que l'application Neo. Vous devez alors ouvrir le **panneau de configuration** et lancer le **Licence Serveur Setup** sur chaque poste qui utilise une application Neo, et le configurer comme au paragraphe précédent.

Si une erreur survient vérifiez les paramètres suivants :

- Le PC hébergeant le Licence Serveur est alimenté, et le Licence Serveur est correctement configuré,
- Le PC hébergeant le Licence Serveur est relié au réseau,
- Le poste de 'job' que vous configurez peut accéder au réseau, et en particulier au PC hébergeant le Licence Serveur.

Fermer le panneau de configuration. L'application Neo peut maintenant fonctionner.

Sauvegarde de votre configuration Licence Serveur

Si vous voulez sauvegarder votre configuration, il suffit d'archiver le fichier suivant :
\\Serveur\Program Files\Timestone Software\License\TsLServeur.lct

5

Comprendre NeoPack+

NeoPack+ vous permet créer facilement une grande variété de produits grâce à une application puissante. Des produits tels qu'une collection d'image simple, des images placées dans des cadres graphiques, des produits clef en main comme des couvertures de magazine, des cartes d'identification et bien d'autres produits encore.

Tous ces produits sont créés en utilisant un 'template' ; il est ainsi possible de créer des présentations complexes en quelques clics. Les 'templates' peuvent contenir un ou plusieurs types d'objets. Placez une image de fond, décidez où vos images doivent apparaître, puis ajoutez un texte. Vos images peuvent être arrangées en 'packages' pour être imprimées.

Les images à imprimer dans NeoPack+ sont préparées rapidement à l'aide des palettes de correction. Vous pouvez zoomer, couper, corriger la balance chromatique, travailler la densité ou le contraste.

Caractéristiques principales de NeoPack+

Principe de rapports d'homothétie des 'packages'

NeoPack+ vous permet de visualiser les rapports d'homothétie correspondant aux formats de papiers. Vous pouvez ajouter autant de format que vous le désirez. De même, vous pouvez créer les 'packages' contenant n'importe quelle combinaison de formats de tirages. Tout dépend de ce que votre imprimante est capable de manipuler comme tailles de papiers.



❖ **Nouveau dans la version 2.0**

A partir de la version 2 de NeoPack+ vous pouvez placer des images en noir et blanc ou virées dans un 'package'.



Images coupées

Quand vous créez un 'package', il est important que vos images soient coupées correctement. NeoPack+ vous offre la possibilité de recadrer votre image à la souris. Lorsque vous créez un 'package', chaque vignette peut afficher des rapports d'homothéties, permettant de s'assurer que votre image est bien cadrée dans votre format de papier de sortie.

Vous disposez du zoom et du positionnement de l'image en x et y. Ces commandes peuvent être ajustées depuis la boîte à outils, ou bien à la souris. Les images peuvent être coupées individuellement ou par lot.

Corrections des couleurs et de la densité

Les couleurs et la densité peuvent être modifiées dans la boîte à outils. Vous disposez d'une palette complète : Jaune, magenta, cyan, densité et contraste.

Modification des images

Les images peuvent être éditées directement dans un logiciel dédié (Photoshop®, ACD See®). L'ouverture est rapide et les modifications sont conservées dans Neopack+.

Création de 'package' à imprimer

Vous pouvez choisir de regrouper la même image à des formats différents dans un même pack, ou n'imprimer qu'un simple format. Ces différents formats de sorties peuvent être imprimés ensemble pour une même image. Il suffit de quelques clics. Vous pouvez choisir d'imprimer plusieurs exemplaires d'une même image.

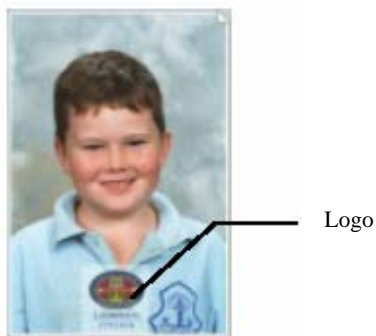
Création de 'template'

Choisissez un 'template' existant. L'image sélectionnée est placée dans celui-ci, et sort dans la taille demandée. Si le 'template' contient un champ texte, vous pouvez le renseigner, ou importer un fichier texte contenant les informations appropriées. NeoPack+ offre également la gestion des marques de coupe : placez un repère de coupe dans votre 'template' et votre tireuse répercutera cette marque en sortie, en découpant si elle dispose d'un couteau, ou en pratiquant un trou (hole punch) qui sera ensuite détecté par le massicot automatique.

❖ **Nouveau dans la version 2.0**

Objets graphiques 'étiquetés'

Dans la version 2 de NeoPack+, les 'templates' peuvent contenir des objets graphiques 'étiquetés'. Par exemple, vous pourriez avoir un certain nombre d'images qui partagent le même logo. Vous pouvez alors concevoir un 'template' qui référence ce logo - par exemple le fanion d'un collège. Dans le programme principal, sélectionnez les images qui utiliseront ce logo, puis choisissez le fichier image. NeoPack+ associe automatiquement le logo avec les images sélectionnés.



Masques transparents

Chaque objet graphique placé dans un 'template' peut être associé à un masque transparent de 8 bits. Ceci permet de créer des effets comme des fenêtres à bords progressifs.

Champs textes

Les 'templates' de NeoPack+ peuvent contenir des champs textes statiques ou dynamiques. En créant un 'job', le nom de fichier d'une image peut être directement écrit dans le champ correspondant. Le texte apparaît dans le 'job' comme dans le 'template' : avec la même taille, police et couleur. Le champ s'adapte automatiquement à la longueur du texte.

Importer du texte.

NeoPack+ ne vous oblige pas à travailler avec du texte correspondant à chaque image. Néanmoins, vous pouvez importer des fichiers textes dont le contenu coïncide avec vos images, évitant ainsi de devoir tout resaisir à la main.

Print Queues (files d'attente)

Tous les modèles choisis pour être imprimés sont visibles dans la fenêtre Queue. Ils peuvent être modifiés ou supprimés.

Créer des files d'attente

Des files d'attente peuvent être créées soit manuellement, soit en important des fichiers textes.

Manuellement

Pour créer une file d'attente manuellement, sélectionnez un groupe d'images, puis un pack (Layout/designs). Les packs sont ajoutés à la file d'attente.

Données importées

Si vous avez des informations de commande enregistrées dans un fichier texte, ces données peuvent être importées. Le pack sera alors appliqué aux images sélectionnées.

Manipulation des images et des packs

Les images doivent être importées dans NeoPack+ afin d'être intégrées à la production. A l'importation, une vignette de prévision est créée puis enregistrée dans le fichier '.tnj' de NeoPack+. A aucun moment les images d'origines ne sont modifiées.

Cela signifie qu'il est possible d'envoyer les fichiers '.tnj' sur des postes déportés hébergeant les images. Là, elles sont corrigées puis le job d'impression est effectivement créé.

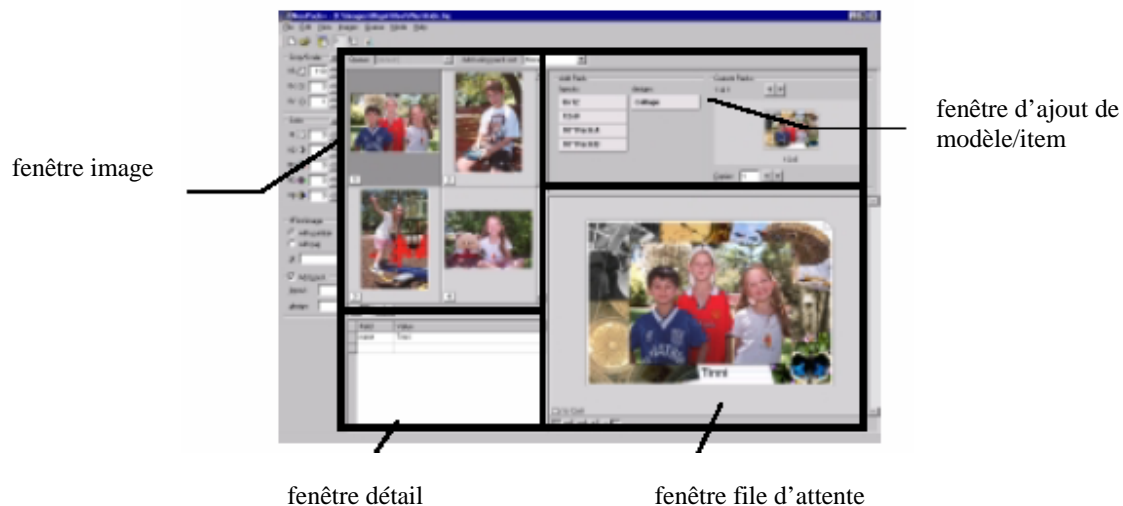
Chaque poste utilisant NeoPack+ ne peut partager l'information dynamiquement dans un environnement en réseau. Il est possible de stocker des images sur un serveur, mais celles-ci peuvent seulement être utilisées par un poste à la fois.

De même, toutes les 'queues' sont disponibles seulement depuis le poste qui les a créées.

Utilisation de l'interface de NeoPack+

Une fois que NeoPack+ a été installé, sélectionnez le depuis **démarrer > programmes > Timestone Software**. NeoPack+ se lance. Si un message d'erreur vous demande un code de déverrouillage, ou annonce que le dispositif de protection n'est pas en place, consultez le chapitre 4 : installation de NeoPack+.

La fenêtre principale de NeoPack+ apparaît. Le programme vous montre ici un fichier avec une file d'impression ouverte.



NeoPack+ impose une résolution d'au moins 800x600 en millions de couleurs. Si votre moniteur est configuré en 640x480, vous ne pourrez utiliser l'application correctement. La résolution peut être modifiée en utilisant le panneau de configuration **affichage** de Windows NT/2000.

Utilisation de la barre d'outils.

Chacune des barres d'outils de NeoPack+ comporte un commentaire, et peut être déplacée à la souris.

Commentaires

Vous pouvez obtenir une courte description d'un bouton de la barre d'outils en plaçant le curseur de la souris au dessus pendant une seconde. Un 'tooltip' apparaîtra, donnant une courte description du bouton.



Amarrage de la Barre d'outils

Vous pouvez déplacer une barre d'outils et créer une palette flottante. Elle peut alors être placée n'importe où à l'écran. Pour cela, placez le pointeur de la souris près du bord de la barre d'outils, cliquez et déplacez là.



Sélectionnez un outil ou un mode d'exécution.

Vous pouvez accéder à différentes fonctionnalités du programme en choisissant un bouton dans une palette. Un bouton enfoncé signifie que la fonctionnalité est sélectionnée.

Dans l'exemple ci-dessous, plusieurs boutons sont 'enfoncés', indiquant qu'un mode est actif, ou qu'une fenêtre est actuellement ouvert.



Cette fenêtre est ouverte

Le programme est en mode 'Image preview'

Changer la taille des fenêtres

Il est possible de changer la taille des panneaux de la fenêtre principale. Vous pouvez choisir d'en placer un en plein écran ou au contraire de le fermer pour donner la priorité à une autre opération.

Le passage de la souris au-dessus du bord d'un des panneaux changera la forme du curseur.

Cliquez et déplacez la souris ; le bord du panneau se déplacera en fonction de votre souhait.

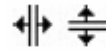


Figure 1 : Changer la taille d'une fenêtre



Chacun des 'panneaux' a une taille minimum. Si vous la dépassez, il disparaîtra complètement et les autres se redimensionneront pour combler l'espace libre.

Afficher, masquer et 'maximiser' les panneaux

Les panneaux peuvent être ouverts complètement pour prendre tout l'espace disponible, ou bien être fermés complètement.

Afficher et masquer les panneaux

Les panneaux peuvent être affichés ou masqués en les sélectionnant dans le menu **View**. Si le nom du panneau est coché dans le menu, il sera visible dans l'application. Sélectionnez le, et la 'coche' disparaîtra. Le panneau sera alors masqué.

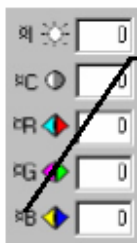
Redimensionner un panneau à la souris peut également servir à le masquer ou à l'afficher : dépassé une taille minimale, il se fermera. Il est possible de rendre visible un panneau préalablement masqué en déplaçant une de ses bordures à la souris.



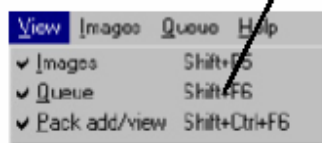
Raccourcis claviers

Il y a beaucoup de raccourcis qui permettent de se passer de la souris. Ces raccourcis sont indiqués dans les menus ou dans les palettes d'outils.

Par exemple, si vous souhaitez ajuster le contraste d'une image, appuyez et maintenez les touches **Ctrl + C**. Le curseur se déplace automatiquement dans la palette de réglage du **contraste**.



Raccourci indiqué dans la palette d'outils



Raccourci de palette indiqué dans le menu

6

Configuration de NeoPack+

Réglages par défaut de l'application

Il y a un certain nombre réglages qui doivent être remplis pour personnaliser NeoPack+.

Unités de mesure

Vous pouvez choisir votre unité de mesure en sélectionnant **File > Options > Général**. La boîte de dialogue suivante apparaît.



Figure 2 : Le menu Options

Sélectionnez votre unité de mesure, puis cliquez sur **OK**.

Selectionnez la taille des vues

Lorsque vous visualisez un pack dans l'application, sa taille d'affichage dépend de ce que vous allez rentrer ici. Par exemple, si votre pack fait 20 x 20 cm, et la '**view size**' est placée à une largeur et une hauteur de 450 cm, le pack apparaîtra tout petit. Réciproquement, si votre pack fait 20 x 40 cm et la '**view size**' est placé à 25 x 25 cm, le pack sera coupé dans la fenêtre.





Figure 3 : Le même modèle avec la '**view size**' placé à 20x20 (à gauche), et à 12x12 (à droite)

Éditeur D'image

NeoPack+ permet l'édition des images par l'intermédiaire d'une application externe telle qu'Adobe Photoshop. Il suffit d'indiquer l'emplacement du '.exe' de l'éditeur dans le champ **image editing application**, ou de cliquer sur le bouton parcourir (...). Une boîte de dialogue s'ouvre, localisez l'application. L'éditeur d'image est configuré.

Si l'éditeur d'image que vous avez choisi supporte le format '.psd' d'adobe Photoshop, choisissez le comme format d'échange. Sinon, choisissez le format de fichier '.bmp'.

-
-  Si vous utilisez le BMP comme format d'échange, faites attention de bien sauvegarder vos images dans ce même format une fois modifiées ! NeoPack+ ne rechargera le fichier édité que s'il a le même nom et la même extension. Si vous avez créé des calques, prenez soin d'aplatir l'image afin de pouvoir enregistrer votre fichier en BMP.
 -  L'éditeur externe n'est disponible que pour les images qui ont été 'entièrement' importées. Si vous importez des images juste avec la vignette, l'échange n'est pas disponible (menu Import Images > Setup).
-

Rapports d'homothétie

Les rapports hauteur/largeur permettent de voir le positionnement de l'image par rapport à la taille du papier. Il existe plusieurs tailles standards utilisées dans le monde photographique, mais vous pouvez en créer pour vos propres besoins.

Déterminer la découpe idéale

Lorsque vous créez un pack, il est possible d'y intégrer différents formats ayant des rapports d'homothétie différents. Il est important que l'image s'insère correctement dans le format choisi.

Une fois qu'un rapport d'homothétie a été défini, il peut être mis en incrustation sur une image. Il est possible d'en faire apparaître plusieurs en même temps, ainsi vous pouvez voir comment une image apparaîtra dans chacun des formats. Dans l'exemple ci-dessous, trois repères ont été créés :

- 5:7 - applicable à 5 x 7", et tous ses multiples,
- 4:5 - applicable à 4 x 5", et tous ses multiples,
- 1:1 - applicable à 3 x 3", et tous ses multiples.



Figure 4 : Image montrant 3 rapports hauteur/largeur différents

Comme indiqué plus haut, vous pouvez modifier une image en changeant sa taille (zoom), ou en la déplaçant à la souris. L'utilisation de ces commandes vous permet de placer votre image de façon optimale pour tous les rapports d'homothétie de papier.

Ces repères ne sont utilisés que lorsque l'image ne correspond pas au format : les tailles d'impression sont en général définies en fonction des largeurs de papier et non des tailles des images.

Définir les repères d'homothétie (aspect ratio)

Les repères peuvent être renseignés par défaut, ou être associés à une série d'images. Les nouveaux fichiers afficheront les repères par défaut. Chaque repère que vous ajoutez via le menu **Édit > aspect ratio** n'est disponible que pour le fichier courant.

Repères par défaut

Depuis le menu **File**, choisissez **Options**. Une boîte de dialogue s'ouvre. Choisissez l'onglet **Default**.

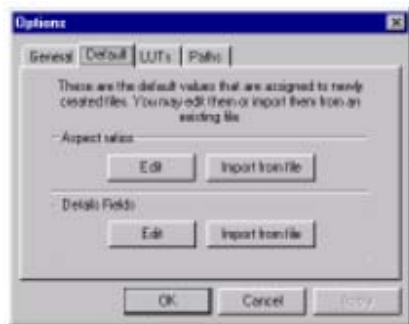
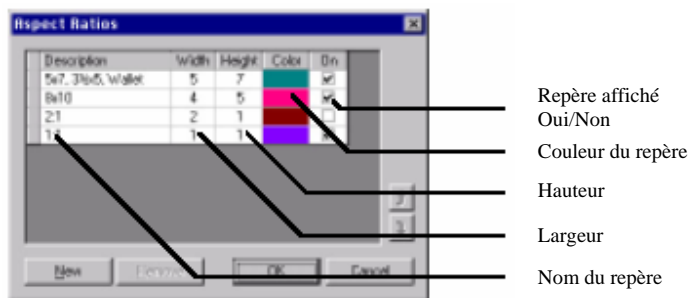


Figure 5 : L'onglet **Default** des options

Choisissez **Aspect ratios > Edit**. L'éditeur de repères s'ouvre. Toutes les informations ajoutées ici seront disponibles pour chaque nouveau fichier créé depuis Neopack+.

Définir les repères d'homothétie (aspect ratio)

Choisissez **Edit > Aspect Ratios...** la boîte de dialogue s'ouvre.



- Repère affiché
- Oui/Non
- Couleur du repère
- Hauteur
- Largeur
- Nom du repère

Figure 6 : La boîte de dialogue des rapports hauteur/largeur

Vous noterez que la première fois que vous ouvrez cette boîte de dialogue, il peut déjà y avoir des informations.

Créer un nouveau repère

- Choisissez **New** dans la boîte de dialogue. Une nouvelle ligne s'ajoute à la liste
- Cliquez à l'intérieur de la zone **Description**, et entrez le format de votre repère.
- Cliquez à l'intérieur de la zone **Width** et entrez une largeur, puis **Height** pour la hauteur.
- Cliquez sur l'icône de couleur. Une palette de couleur apparaît. Choisissez une couleur.
- Cliquez sur la case à cocher **On** pour rendre visible votre repère.



Importer des repères existants

Vous pouvez importer des repères préalablement créés dans un fichier NeoPack+. Sélectionnez **Import from file** depuis l'onglet **Default** de la boîte de dialogue **Options**. Choisissez le fichier '.tnj' qui contient les repères et cliquez sur **Open**. Vos repères sont importés dans la liste.

Changer l'ordre de la liste

L'ordre d'affichage des repères peut être modifié en utilisant les flèches.



Afficher un repère d'homothétie

Une fois que les repères ont été créés par défaut, tous les fichiers y auront accès. Pour les afficher, sélectionnez le mode 'Crop Images' (découper les images) en sélectionnant **Images > Select crop & scale image tool**, ou en cliquant sur le bouton 'Crop Images Tool' (outil de découpe des images) dans la barre d'outils.

Les repères s'affichent au-dessus de l'image.

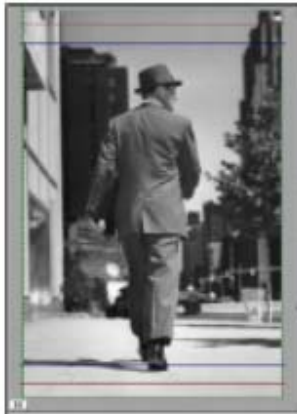


Figure 7 : Image montrant des rapports hauteur/largeur

Utilisation des repères d'homothéties

Ces repères indiquent la façon dont l'image originale va être 'coupée' à l'impression. Pour plus d'informations sur les outils de zoom et de recadrages, consultez le chapitre 7.

Définir des champs par défaut

NeoPack+ dispose d'un outil puissant qui permet de positionner du texte sur chaque image. Celui-ci est placé automatiquement dans le pack comme il a été placé dans le 'template'. Le texte est ajouté au 'template' en ajoutant le caractère '@' suivi d'un code prédéfini.

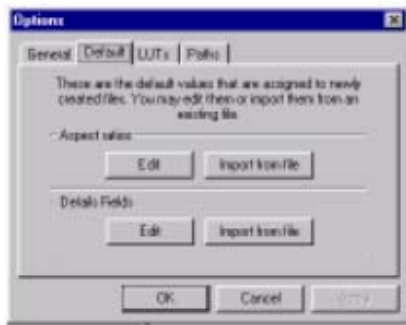
Vous pouvez créer vos propres codes qui seront ensuite ajoutés à vos packs. Par exemple, vous pouvez vouloir ajouter le nom de chaque élève sous une série de photos d'identités

Vous avez la possibilité de créer autant de champs que vous le désirez, même une fois que votre fichier '.tnj' a été créé.

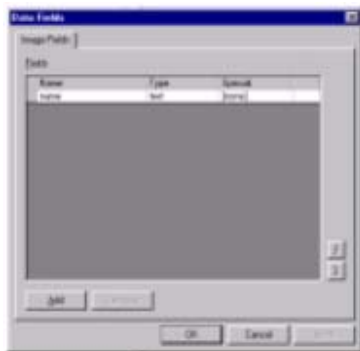


Ajouter des champs par défaut

Choisissez **File > Options** puis l'onglet **Défaut**.



Cliquez sur le bouton **Details Fields > Edit**. La boîte de dialogue de création de champs par défaut s'affiche.



Ajouter un nouveau champ

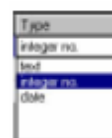
Cliquez sur **Add**. Une nouvelle ligne apparaît. Positionnez le curseur dans le champ de saisie **Name**, et taper le nom du champ. Les noms de champ ne sont pas sensibles à la casse : **'Name'** est identique à **'name'**.

Choisissez le type de champ

Après avoir ajouté le champ, cliquez sur **Type**. Choisissez le type qui vous convient dans la liste.

Les champs peuvent être du type :

- Texte : Texte normal,
- Numéro: Un nombre entier,
- Date : Une date.



❖ **Nouveau dans la version 2.0**

La Version 2.0 introduit un nouveau champ dit **graphic**. Une zone graphique signifie que le champ doit être une image.



Définir l'emplacement des fichiers images

NeoPack+ importe les images de deux façons différentes. Les images peuvent être importées entièrement, c'est à dire que l'image originale n'est plus exigée par NeoPack+. A l'inverse, l'application peut ne conserver que le lien vers les images. En les important de cette façon, l'application crée une vignette en basse résolution pour que l'utilisateur

puisse voir les modifications appliquées aux images. Le fichier original n'est nécessaires que lors du lancement de l'impression.

Neopack+ utilise plusieurs moyens pour localiser les images d'origines. Il peut enregistrer l'emplacement initial des fichiers au moment de l'importation, ou vous qui lui indiquez le chemin pour les retrouver.

ConServeur l'emplacement initial

Si vous utilisez l'option **Remember the actual path** au moment de l'importation des images, vous n'avez pas besoin de renseigner de chemin de recherche par défaut. Consultez le chapitre 6 pour plus de détails.

Créer un répertoire d'image

Dans les grands laboratoires, il est nécessaire de définir un répertoire racine pour héberger toutes les images. Il y a plusieurs moyens de renseigner ce chemin dans NeoPack+ :

- Le répertoire racine
- Le même répertoire que le fichier 'job'
- Un sous-répertoire à partir du fichier 'job'

Répertoire racine

L'utilisation d'un **Image root directory** (repertoire racine des images) permet de stocker toutes les images d'un 'job' dans un seul dossier. Par exemple, vous pourriez choisir d'appeler la machine hébergeant les images **ImageServeur**. Celle-ci posséderait un lecteur partagé **Data**, et toutes les images seraient hébergées dans des dossiers appartenant au répertoire \Images.

Les conventions de nommage permettent d'accéder à ce repertoire de la façon suivante :

\\ImageServeur\Data\Images, en supposant que le dossier Images soit partagé sur le réseau.

Enfin, vous devrez toujours indiquer le répertoire final de recherche pour trouver les images d'origine. Utilisez le code '@+', NeoPack+ ajoute alors le nom du fichier '.tnj' à la fin du chemin de recherche.

Dans le cas ci-dessus, chaque fichier '.tnj' serait nommé **Job1**, **Job2** et **Job3**. Ainsi, si le chemin est

\\ImageServeur\Data\Images\@+

Et que le fichier ouvert s'appelle **Job2**, NeoPack+ recherchera les images dans

\\ImageServeur\Data\Images\Job2\

¶

Le même répertoire que le fichier 'job'

Si le chemin indiqué est

.\

NeoPack+ recherchera les images dans le même répertoire que le fichier '.tnj'.

Un sous-répertoire à partir du fichier 'job'

Les images peuvent être enregistrées dans un sous-répertoire. Par exemple, si le fichier 'job' se trouve dans le dossier \Images\Job1, et les images correspondantes dans \Images\Job1\Source, il suffit d'indiquer à NeoPack+ le chemin de recherche suivant

\Source

NeoPack+ recherchera les images dans le sous-répertoire \Source.

Définir l'emplacement des modèles (templates)

Les 'templates' peuvent être stockés n'importe où. Mais leur emplacement doit être défini avant de créer un nouveau job.

Ajouter un chemin de recherche

Choisissez **File > Options** puis **Path > Design Files**. Maintenant, cliquez sur **New**. Une nouvelle ligne apparaît dans la boîte de dialogue. Indiquez le chemin complet de stockage des ‘templates’. Vous pouvez choisir un chemin réseau (\\ComputerName\ShareName \...) ou la lettre correspondant à un disque réseau.

Vous devez redémarrer l’application pour que les changements prennent effet.

Définir les groupes de modèles (packs set)

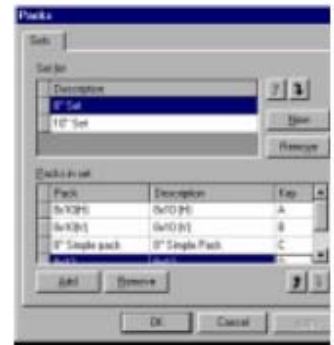
Vos packs une fois créés, peuvent être regroupés. Vous pourriez vouloir regrouper tous ceux qui utilisent une cassette de 8" d’une part et de 10" d’autre part. En utilisant l’application, vous pouvez choisir d’accéder à un groupe particulier.

Chaque pack peut contenir n’importe quelle combinaison de tailles de photos et peut être sauvegardé sous un nom de votre choix. Vous pouvez aussi leur assigner un raccourci clavier qui vous permet de les sélectionner très rapidement.

Si les packs ne sont pas regroupés, ils apparaîtront tous ensemble dans l’application.

Définir les groupes de modèles par défaut

Ouvrez l’éditeur de pack **Edit > Packs...** l’éditeur de packs s’ouvre.



Étape 1 : Créer et nommer le groupe de modèles

Choisissez **New** depuis **Set List**. Une nouvelle ligne apparaît dans le tableau **Set List**. Entrez un nom définissant ce groupe.



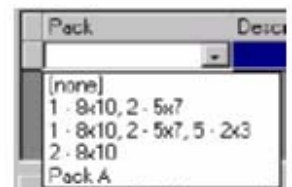
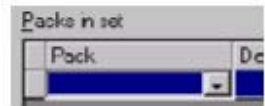
Étape 2 : Ajouter les packs

Choisissez **Add** depuis la boîte de dialogue **Packs in set**. Une nouvelle ligne apparaît dans le tableau **Packs in set**. Notez que le choix du pack se fait par une liste déroulante.

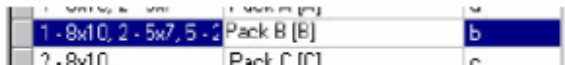
Cliquez sur la flèche de la ‘combo box’. La liste des packs disponibles s’affiche. Sélectionnez le modèle que vous souhaitez ajouter.

Cliquez dans le champ **Description** et donnez un nom au pack. Ce nom sera utilisé par l’application pour identifier le modèle. Ajoutez une touche de raccourci.

Cliquez dans le champ **Key** et taper une lettre. Une simple pression de ce raccourci dans l’application vous permettra d’associer une ou plusieurs images à ce modèle. Vous pouvez d’ailleurs indiquer une série de lettre. Par exemple, LY1 pour le pack 1 du lycée.



Un raccourci écrit ici efface celui que vous avez défini dans les propriétés d’un pack à sa création (Template designer Mode > Properties).



Une fois que tous les packs que vous vouliez ajouter au groupe sont présents, cliquez sur **OK** et la boîte de dialogue se fermera.



Utilisez des noms compréhensibles pour vos opérateurs et n’ajoutez pas deux fois le même nom.



Tous les raccourcis créés ici effaceront ceux définis dans les propriétés d’un pack à sa création. Consultez le chapitre 6 ‘Créer des Templates’ pour plus de détails.

Etalonnage de l'écran

Si vous le désirez, un assistant de calibration d'écran est fourni avec NeoPack+. Pour l'utiliser, allez dans **File > Options > LUTs** et cochez la case **enable montior LUT**. Puis lancez l'assistant en cliquant sur **Calibrate**. Consultez le chapitre 10, 'Etalonnage' pour plus d'information concernant la calibration de l'écran.

7

Créer des 'templates'

NeoPack+ utilise des 'templates' dans tous ses jobs. Il en existe deux types :

- Le 'Layout' d'un pack (layout) - définit les tailles et leur positionnement,
- Un objet du pack (item) - définit une composition graphique qui est associée au layout.

Un 'job' dans NeoPack+ se compose d'une image choisie et placée dans un layout. Celui-ci précise la taille des photos dans le pack final. Un item est optionnel. Il définit en quelque sorte une création graphique associée aux images et sera ajouté dans le Layout avec les photos ; un cadre est un item.

Comprendre les notions de Layout et de Item

Il est important de comprendre la différence entre un Template, un Layout et un Item.

Le template

Un 'template' peut être composé d'un ou plusieurs Layouts associé à un ou plusieurs Item. En règle générale, un 'template' est n'importe quel fichier créé par le 'Template designer'.

Le Layout

Un Layout décrit le positionnement et la taille des images qui forment l'impression finale. Les Layouts peuvent contenir un seul format (18x24 par exemple), ou être associés à une image de fond (background image), à des objets graphiques, des textes ou des codes barres.

Pour utiliser un Layout, sélectionner une image, puis choisissez le Layout. Vous verrez l'image apparaître dans la fenêtre en bas à droite.

Item

Les items sont des groupes d'objets graphiques ou de textes qui peuvent être superposés au-dessus des images, comme des cadres par exemple. Chaque partie vide détermine l'endroit où l'image apparaîtra dans votre création graphique (design).

Pour ce faire, sélectionnez d'abord le Layout, puis l'item que vous souhaitez lui appliquer. L'image s'intègre dans la création graphique, et s'adapte au positionnement défini par le Layout.

Chaque item se met donc automatiquement à la taille de l'image. Pour cette raison, il est impossible d'utiliser des codes barres, qui eux sont caractérisés par leurs tailles.



❖ Nouveau dans la version 2.0

La version 2 de NeoPack+ introduit la possibilité d'importer un cadre (masque) dans un 'template', il se comporte comme un item. En outre, vous pouvez choisir d'imprimer des images en noir et blanc ou en sepia. Cela vous permet de créer des packs ludiques et attrayants en quelques clicks.



Utilisation du 'template designer' (créateur de template)

Le template designer est intégré dans NeoPack+. Pour l'utiliser, lancez l'application, puis choisissez **Mode > Template designer**. Le template designer s'ouvre.

Noter que la plupart des options sont grisées et donc indisponibles.

Créer un nouveau 'template'

Passez en mode **Design** en sélectionnant **Mode > Template designer** ou appuyant sur la touche F8. Choisissez **File > New**. La boîte de dialogue **New Template design** s'ouvre.

Maintenant, cliquez sur **Pack Layout** pour créer un nouveau Layout.

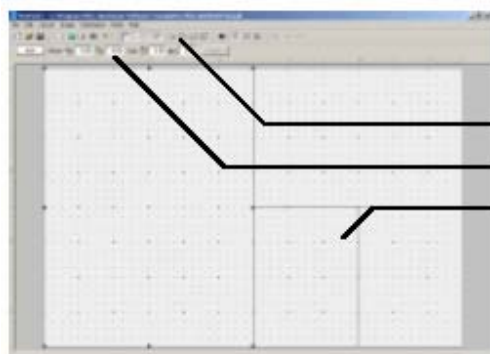


Le template designer

Le 'designer' est divisé en plusieurs parties :

- La barre d'outils principale,
- La barre d'outils de dimensions et d'unité de mesure,
- La zone de travail.

En fonction de votre mode de travail, certains des boutons de la barre d'outils peuvent ne pas être disponibles.



La zone de travail

La barre d'outils des dimensions et des unités

La barre d'outils principale

Les barres d'outils

Il y a plusieurs barres d'outils qui vous permettent de choisir diverses options à la création de votre 'templates'.

La barre d'outils fichier

Cette barre d'outils vous donne l'accès rapide aux raccourcis du menu **File**.



- Enregistrer le Template ouvert
- Ouvrir un Template
- Créer un nouveau Template

La barre d'outils de placement

Cette barre d'outils vous permet de placer des éléments dans le 'template'. Il y a 6 éléments de base :

❖ Nouveau dans la version 2.0 - objet graphique indexé (tagged graphic)

Image (Image object)	Définit l'endroit où les images importées dans l'application apparaîtront dans le 'template'.
Objets graphiques (Graphic Object)	Définit l'endroit où des objets graphiques apparaîtront dans le 'template'. Contrairement aux 'Images Objects', ceux sont des éléments statiques. Il peut s'agir de bitmaps, de WMF ou d'EMF.
Textes (Text Object)	Définit l'endroit où les textes apparaîtront dans le 'template'. Le texte peut être statique, ou contenir un code spécial précédé du '@'. Les textes se mettent automatiquement à la taille de leur enveloppe.
Code Barre (Barcode Object)	Définit l'endroit où les codes barres apparaîtront dans le 'template'. Comme expliqué plus haut, il est impossible d'intégrer un code barre dans un Item (un cadre ou un fond).
Objet graphique indexé (Tagged graphic object)	Place une zone qui sera remplacée par un élément graphique pour chaque image.



Tous ces éléments, à l'exception de l'objet graphique indexé, sont placés dans un 'template'. Pour placer un de ces éléments, cliquez sur l'icône de la barre d'outils et créez une zone à la souris. L'élément sera placé.

ans un Layout, soit dans un 'template'. Cliquez sur l'icône de l'espace de travail et créez une zone à la souris. L'élément sera placé.

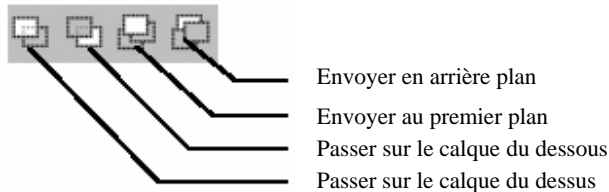
- Placer un objectif de trou d'image
- Placer un objet graphique
- Placer un objectif des textes

- Placer un objet graphique étiqueté
- Placer un code barre

La barre d'outils des calques

Chaque élément d'un 'template' est positionné par défaut sur un nouveau calque. Cela vous permet de changer l'ordre des calques et de faire passer chaque élément devant ou derrière un autre.

Pour changer l'ordre des calques, sélectionnez votre objet puis changez sa position en utilisant un des boutons de la barre d'outils.



Les barres d'outils de mise à l'échelle et d'options







Vous pouvez choisir comment l'image va venir se placer dans votre zone image si elles ne sont pas homothétiques. Cela permet de savoir si une photo s'affichera plein cadre ou si ses proportions seront modifiées.

Il y a trois options disponibles :

- Couper l'image pour remplir la zone en maintenant ses proportions,
- Afficher l'image plein cadre dans la zone en maintenant ses proportions (des marges blanches apparaîtront),
- Remplir la zone avec l'image en déformant celle-ci.

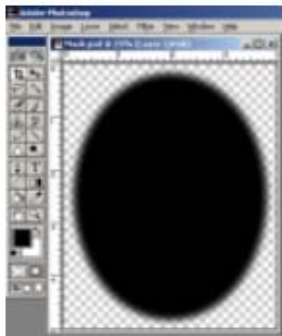
Changer les options de mise à l'échelle

Une fois que l'objet graphique est placé sur la zone de travail, sélectionnez l'option choisie dans la barre d'outils **Scaling Options**.

Choix	Resultat ...
Couper l'image pour remplir la zone en maintenant ses proportions 	
Afficher l'image plein cadre dans la zone en maintenant ses proportions (des marges blanches apparaîtront) 	
Remplir la zone avec l'image en déformant celle-ci 	

Application d'un masque de 8 bits

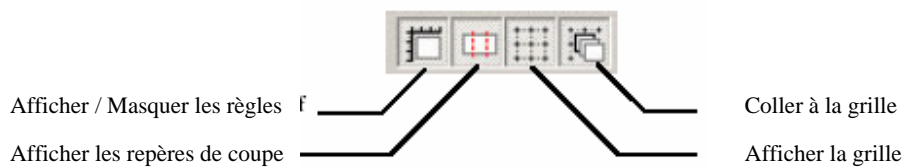
Les masques sont des fichiers image (JPEG, tiff, bmp etc..) qui vous permettent d'introduire le principe de transparence dans vos impressions. Vous pouvez appliquer ces masques sur tous les objets graphiques présents dans vos templates.



Configurations de la grille

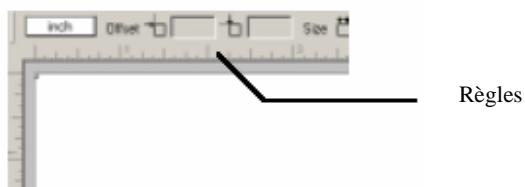
Certains outils peuvent vous faciliter la création des templates. Ils sont disponibles depuis la barre d'outils **Display / Snap**. Ces outils permettent :

- D'afficher ou de masquer les règles,
- D'afficher ou de masquer les repères de coupe,
- D'afficher ou de masquer la grille,
- De coller les objets sur la grille.



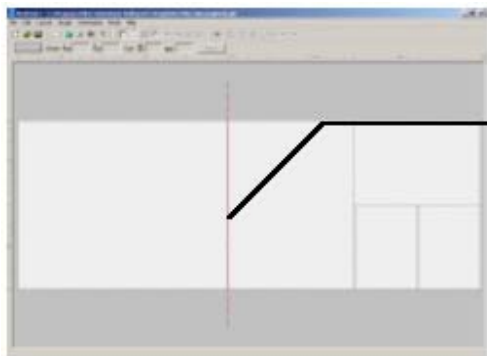
Règles

Cliquez sur le bouton **Switch ruler display** pour afficher ou cacher la grille.



Affichage des repères de coupe (punch hole)

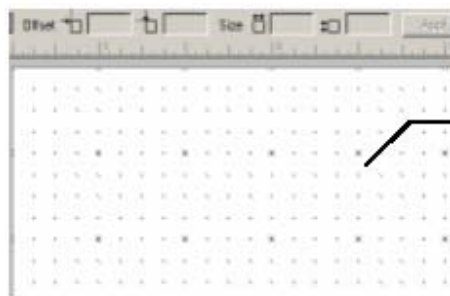
Les 'templates' peuvent contenir des repères de coupe. Cliquez sur le bouton **Display hole punch** pour afficher ces repères.



Repère de coupe

Affichage de la grille

Une grille peut être placée sur le 'template' facilitant ainsi le placement des objets. Cliquez sur le bouton **Display grid** pour afficher la grille.



Grille

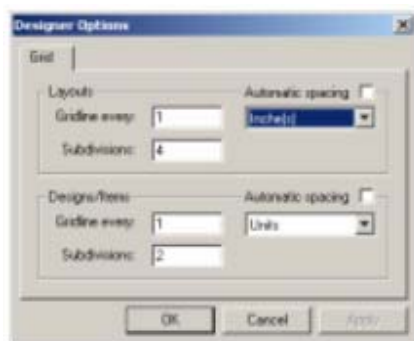
'Aimanter' la grille (snap to grid)

Avec cette option, les objets s'aligneront automatiquement sur la grille.

Réglage des options du 'Designer'

L'affichage de la grille peut être configuré en choisissant **File > Designer options** en mode Designer.

L'échelle de la grille peut être configurée différemment pour les Layouts et le Templates. L'option **Automatic spacing** sélectionne une configuration automatiquement. Si vous désirez une configuration particulière, décochez cette option et entrez vos valeurs.



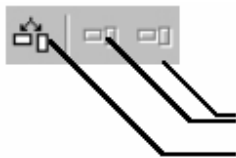
La barre d'outils orientation

Lorsque vous ajoutez un cadre à la liste de vos 'items', vous pouvez lui permettre de se positionner automatiquement en portrait ou en paysage. Vous pouvez aussi, dans un même template, définir manuellement un cadre pour chaque orientation.

Lorsque vous créez vos deux orientations, vous devez avoir des cadres dessinés pour le format portrait et paysage. Dans l'exemple ci-dessous, une photo en format paysage a été placée derrière un cadre en format portrait. Remarquez qu'il est impossible de recouper la photo correctement.



Dans les deux cas, NeoPack+ choisira l'orientation qui convient à l'orientation de votre image. Des informations plus détaillées sont fournies plus loin dans ce chapitre.



Passer à la version paysage

Créer une version dans les deux orientations

La barre d'outils des dimensions

Vous pouvez placer avec précision chaque objet dans un 'template' grâce à la barre d'outils Dimensions. Sélectionnez un objet, puis renseignez sa taille exacte et sa position. Terminez en cliquant sur le bouton **Apply** pour appliquer les valeurs.

La position d'un objet est définie à partir de son coin supérieur gauche.



unités de mesure

position

taille

Créer Des 'templates'

Avant de construire un 'template', il faut s'assurer de disposer des éléments nécessaires (tailles des images, positions, etc ...). Le 'template designer' ne dispose d'aucune fonctionnalité de retouche d'image, mais NeoPack+ permet de créer un lien vers une autre application graphique (CorelDraw, Adobe Photoshop, ect ...).

Créer un template 'Pack Layout'

Il s'agit en fait d'une surface de papier sur laquelle vont venir se positionner plusieurs exemplaires d'une même image pour former un 'package'. Passez en mode Designer (F8) en choisissant **Mode > Template designer**. Puis **File > New**, pour ouvrir un nouveau document. Dans la sélection, choisissez **Pack Layout**. Un 'template' vierge apparaît.

Definissez la taille de la page

La première étape consiste à définir votre surface de papier en indiquant sa longueur et sa largeur. Si vous ne voulez imprimer qu'une image dans un seul format, la surface de papier correspond à celle de l'image. Si vous choisissez de créer un package, la surface de papier correspond à la surface totale de tous les formats qu'il contient.

Renseignez la surface de votre 'template' après avoir sélectionné le fond. Tant que vous n'avez pas cliqué sur le fond, la barre d'outil Dimensions reste indisponible. Vérifiez que l'unité affichée dans le menu déroulant de gauche est la bonne. Remplissez les champs et appuyez sur **Apply**. La taille de la page change.

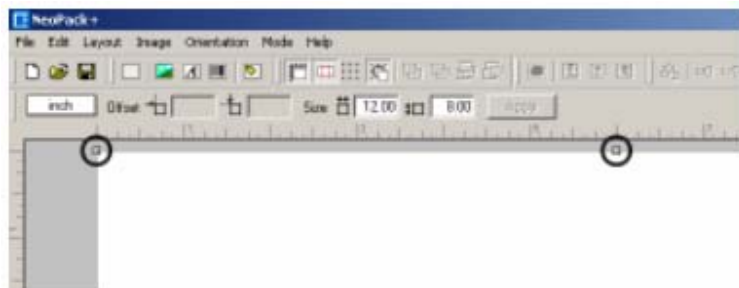


Figure 8 : Page sélectionnée avec les 'poignées' apparentes

Placement des objets

Vous placerez tous vos objets graphiques de la même façon :

- Choisissez le type d'objet à placer dans la barre d'outils,
- Dessinez une zone à la souris sur la page,
- Choisissez les options de l'objet,
- Renseignez sa taille.

Utilisation de la grille

Le template designer dispose de plusieurs options utiles pour placer des objets dans un 'template' :

- Des règles,
- Une Grille,
- Aimer la grille.

Les règles et la grille sont des éléments d'aide visuelle au placement. Aimer la grille permet d'aligner automatiquement tous les objets dans la page.

Créer un Layout contenant une image unique

Les images que vous importez viennent se placer dans les 'trous' que vous avez préalablement placés dans un 'template'. Vous pouvez placer autant de 'trous' que vous désirez dans un 'template' ; chacun peut avoir une taille ou une orientation différente. NeoPack+ ajuste automatiquement chaque image aux dimensions des 'trous'.

Pour créer un 'trou', cliquez sur le bouton **Place Image Hole** . Le curseur change d'apparence.

Placez la souris au-dessus de la page où vous voulez que le trou apparaisse. Puis déplacez votre souris. Il n'est pas important d'être précis à ce niveau. La boîte de dialogue Image Properties apparaît.

- ❖ **Nouveau dans la version 2.0**



Il y a un certain nombre d'options disponibles :

- Item design - si vous sélectionnez un cadre dans la fenêtre 'items', elle sera placée à cet endroit,
- Image - une image simple sera placée à cet endroit sans tenir compte de la présence d'un 'items',
- As black and white - crée une image en noir et blanc,
- As sepia/colorized – applique un virage à l'image.



Le terme item est expliqué plus loin dans ce manuel. Si vous choisissez **Item design** ici, une frame sera rajouté au-dessus de l'image. Si vous choisissez **Image**, l'image sera simplement ajouté au modèle.

Choisissez un type d'image, puis appuyer sur **OK**.



Trou placé avec l'option **Image (without item design)**

Trou placé avec l'option **Item design**

Trou placé avec l'option **Image as black & white**

Trou placé avec l'option **Image as sepia/colorized**



Figure 9 : Un objet image placé dans un Layout

Position et taille d'un objet

Chaque objet peut être positionné grossièrement en utilisant la souris, ou plus précisément en renseignant sa taille dans la barre d'outils **Dimensions**. Sélectionnez l'objet. Notez qu'il devient actif, et que des poignées apparaissent à ses coins.

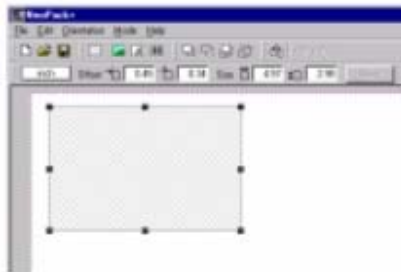


Figure 10 : Un objet sélectionné

Travailler avec la souris

Pour fixer la taille d'un objet à la souris, il suffit de sélectionner une poignée et de la déplacer à l'endroit voulu.

Travailler avec le barre d'outils

La taille et la position exacte d'un objet peut être renseigné en utilisant la barre d'outils **Object Dimensions**. Sélectionnez votre objet puis entrez les valeurs que vous souhaitez modifier. Utilisez la touche Tab pour passer d'un champ de saisie à l'autre. Validez les changements en appuyant sur **Apply**.

Vous pouvez changer d'unité de mesure en cliquant dans la boîte de dialogue **Units**.



Figure 11 : la barre d'outils Object Dimensions

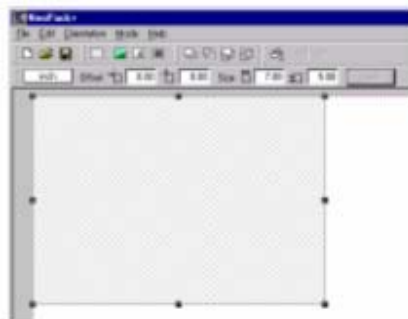


Figure 12 : Un objet image après l'avoir redimensionné

Pour créer un layout contenant une seule image de 5'' par 7'' (13x18) en format portrait, mettez les valeurs **Offset X** et **Y** à **0**, puis **Size** à **5''** (127mm) et **7''** (178mm).

Créer un Layout contenant plusieurs formats

En plaçant plus d'une image sur la zone de travail, vous créez un *package print template* ou *modèle d'impression*. Appliqué à une image dans NeoPack+, il se charge automatiquement de son placement pour construire l'impression finale.

Pour créer un Layout, définissez une taille de papier assez grande pour y loger tous vos formats, puis positionnez le premier comme au paragraphe précédent. Recommencez cette opération jusqu'à ce que votre layout soit complet.

Exemple

Nous allons créer un modèle simple, contenant un 10 x 8" (20x25) et deux 5 x 7" (13x18).



Étape 1 : Définir la surface de papier.

Créez un nouveau Layout. Cliquez le fond de page. Notez que les champs de saisie **Size** deviennent disponibles, mais pas les champs **Offset**. Placez la taille de page à **15"** (38 cm) par **10"** (25,4 cm) pour que tous nos formats puissent tenir.

Étape 2 : Placer le format 10x8"

Choisissez le bouton **Image Hole**, puis définissez une zone à la souris. Il est inutile de travailler avec trop de précision pour le moment.

Étape 3 : Taille et placement du format

Sélectionnez le format. Des poignées noires apparaissent autour de l'objet pour signifier qu'il est actif, les champs de saisis **Dimensions** deviennent accessibles.

Chaque objet est positionné par rapport à son coin supérieur gauche. Comme nous voulons placer notre format 8x10" en haut à gauche de l'espace de travail, il faut entrer les valeurs **0,0** dans les champs **Offset**. Entrez enfin la taille du format, soit **8x10"** dans les champs **Size**.

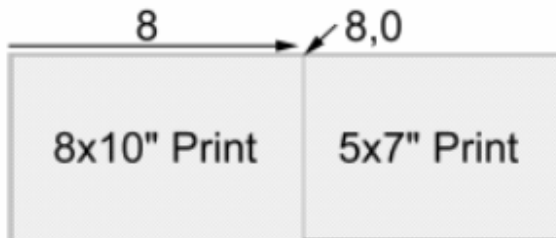


Étape 4 : Placer le premier format 5x7"

Choisissez le bouton **Image Hole** à nouveau et reproduire l'étape 2. Sélectionnez le format avec la souris.

Étape 5 : Taille et placement du format

Cette fois, il faut placer ce format à la suite du précédent. Le coin supérieur gauche doit donc se trouver aux coordonnées **8,0**. Entrez ces valeurs dans les champs **Offset** puis remplissez les champs **Size** avec **5** et **7**. Validez en appuyant sur **Apply**. Le second format est placé comme suit :

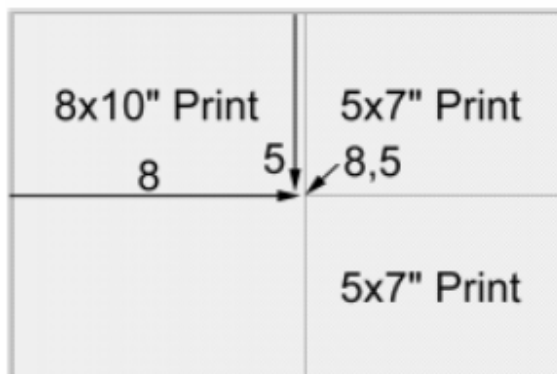


Étape 5 : Placer le deuxième format 5x7"

Sélectionnez le dernier format, copiez-le par **Edit > Copy** (Ctrl + C) puis cliquez sur la zone de travail et collez un nouveau format par **Edit > Paste**.

Étape 6 : Taille et placement du format

Il ne reste qu'à placer ce dernier format sous le précédent, c'est-à-dire aux valeurs **Offset 8,5** et de valider par **Apply**.



Sauvegarder le 'template'

Une fois que votre Layout est construit, vous devez l'enregistrer pour pouvoir l'utiliser dans NeoPack+. Vous disposez de plusieurs moyens pour les identifier.

Entrer les Template Properties

Vous pouvez créer à la fois un nom et une touche de raccourci pour chaque 'template'. Le nom que vous indiquez est le nom qui sera affiché dans l'application. Un raccourci correspond à une touche associée au template qui le sélectionne de façon unique et automatique. Par exemple, si vous associez la touche 'A' au Layout créé précédemment, à chaque fois que vous appuyez sur 'A' le programme appliquera ce Layout à l'image sélectionnée.

Pour fixer ces options, choisissez **File > Properties**. Les propriétés du 'template' sont affichées.

Écrivez le nom que vous souhaitez afficher, et le raccourci.



Si vous ne placez pas les propriétés du 'template', le nom affiché pour désigner ce template est le nom de fichier sous lequel vous l'avez enregistré sur votre disque dur.

Enregistrer le 'template'

Une fois que les propriétés ont été entrées, vous pouvez sauvegarder le 'template' sur le disque dur. Il doit être sauvegardé dans le répertoire défini plus tôt dans les Options **Template file path**. Consultez Le Chapitre 5, pour plus de détails.

Choisissez **File > Save**. Une boîte de dialogue s'ouvre. Naviguez jusqu'au bon répertoire, donnez-lui un nom, puis choisissez **save**. Le 'template' est sauvegardé.



Vous devez quitter et le relancer NeoPack+ avant de pouvoir utiliser le nouveau 'template'. En effet l'application ne charge les modèles qu'au démarrage.

Utiliser le nouveau 'template'

Après avoir sauvegardé le 'template' et relancé le programme, ouvrez un job. Vous verrez que le nouveau Layout est maintenant disponible. Cliquez sur une image, puis sur le bouton du Layout. L'image est placée dans le modèle.

Inserer du texte dans vos Templates

NeoPack+ vous permet d'insérer des images fixes (tel qu'un logo ou une image de fond), du texte - qui peut être fixe ou dynamique, et des codes barres dans un layout.

Vous devez d'abord créer votre Layout avant de pouvoir ajouter vos champs textes.



Vous apprendrez à placer et utiliser des objets graphiques et de textes plus loin dans ce chapitre.

Utilisation d'un objet Code Barre

Vous ne pouvez insérer un code barre que dans un Layout. En effet un code barre possède une taille et une résolution spécifique et seul un layout permet de rendre ces caractéristiques.

Pour placer un code barre dans votre Layout, cliquez sur le bouton **Barcode Objet** dans la barre d'outils. Définissez une champ à la souris à l'endroit où vous voulez placer le code barre. La boîte de dialogue **Edit Barcode** apparaît.



Indiquez le type de code barre en choisissant dans la liste **Barcode type**. Les types disponibles sont :

- Code 39
- Code Étendu 39
- Code 128

Maintenant, entrez le texte à coder. Vous pouvez spécifier un texte fixe, ou utiliser la variable '@' qui caractérise un texte dynamique. Par exemple, vous pouvez avoir créé un champ ID dans la fenêtre **détail** pour identifier chaque image. Si vous entrez la chaîne '@ID' dans le champ **Text to encode**, le contenu du champ ID sera transformé en code barre. Finissez par renseigner la taille de votre police dans le champ **Characters/inch**.

Vous pouvez choisir la couleur utilisée par le code barre ; ce qui est particulièrement utile si vous utilisez un imageur CRT. En effet ces imprimantes tendent à baver lorsqu'on utilise un noir 'plein', rendant les code barres très difficile à lire. Choisissez la couleur en cliquant sur le menu déroulant **Bar color** ou appuyez sur **More colors**. La palette de choix des couleurs standard de Windows s'ouvre alors. Faites votre choix et testez l'impression si nécessaire pour déterminer la configuration optimale.



Fixez la luminosité à une valeur supérieure à zéro pour éviter d'avoir des problèmes avec un CRT.

Une fois les réglages effectués, choisissez **OK**. Votre code barre est positionné sur le Layout.



Vous devez déterminer quelles configurations fonctionnent avec votre lecteur de code barre en réglant la résolution de sortie de l'image.

Dans l'exemple ci-dessous, notez l'utilisation des codes '@' standard, ainsi que le code barre associé au champ @ID.



Utiliser et définir les 'Holes Punches' (repères de coupe)

NeoPack+ permet de gérer les repères de coupes en fonction de votre imageur. Il existe deux types d'imprimantes supportées :

- Les tireuses 'rol to rol' qui gèrent les perforations,
- Les tireuses sec à sec munies d'un système de découpe du papier.

Dans le premier cas, vous pouvez définir un certain nombre de perforations par Layout. Si vous utilisez un driver d'imprimante Windows NT, la position des perforations est envoyée à l'imprimante en même temps que l'image à imprimer.

Si votre imprimante ne gère pas les perforations ou qu'elle est équipée d'un système de coupe, vous pouvez utiliser des repères de coupe pour découper votre Layout à l'impression. Dans ce cas, vous pouvez fixer des repères pour découper les longs packs. Lors de l'impression, ils seront envoyés en plusieurs parties et sortiront donc en plusieurs planches.

Perforations et types d'imprimantes

Il y a plusieurs types d'imprimantes digitales :

- Alimentation feuille à feuille,
- Roll to roll, alimentation courte,
- Roll to roll, alimentation longue.

Une imprimante feuille à feuille possède une avance de papier maximum. Un bon exemple est la Sienna FotoPrint qui a une taille maximum de sortie de 8x12'' ou de 12x18'' selon le modèle.

Une imprimante Roll to roll, alimentation courte utilise un système de filtre anti-aliasing. Comme la précédente, cette machine possède une avance de papier maximum. Un bon exemple est la Kodak MultiPrinter qui ne dépasse pas le format 12x18".

Une imprimante Roll to roll, alimentation longue n'a aucune avance papier maximum (hormis la longueur du rouleau de papier). Ce modèle d'imprimante peut créer des tirages très longs, dans la théorie, aussi long que le rouleau de papier utilisé. Un bon exemple est la Gretag Mileca.

Imprimantes Roll to Roll ou feuille à feuille

Les imprimantes feuille à feuille n'ont pas de système de perforation, au contraire, elles coupent les feuille avant de les impressionner et les développent immédiatement.

Les imprimantes roll to roll effectuent des perforations pour situer le début ou la fin d'une feuille. Une fois que le rouleau de papier a été entièrement insolé, les impressions sont découpées au massicot électrique en suivant les perforations.

Enfin, certaines machines peuvent placer des perforation à l'intérieur même d'un modèle : vous pouvez vouloir créer un layout et le sortir comme quatre planches distinctes.

Marques de coupe 'hard' et 'soft'

NeoPack+ supporte 2 types de marques :

- Marque soft - le modèle sera perforé par l'imprimante à l'endroit désiré,
- Marque dure - NeoPack+ découpe le modèle en plusieurs planches.

Pour pouvoir utiliser les marques soft, vous devez utiliser un driver d'imprimante fourni par Timestone sur une imprimante qui gère les perforations.

A l'inverse, toutes les imprimantes gèrent les marques hard.

Utilisation des marques 'hard'

Les repères de coupe 'hard' sont un outil très puissant. Si vous travaillez sur une imprimante dont l'avance papier maximum est limitée, utilisez les marques de coupes 'hard' pour imprimer des modèles longs. Vos modèles seront alors compatibles avec un très grand nombre d'imageurs.

Ce principe vous permet aussi d'optimiser votre production. En effet, chaîne de production numérique a besoin de recevoir un flux de données continu pour maintenir l'imprimante occupée. Or plus les modèles sont longs, plus ils sont lourds à caculer et donc plus la probabilité est grande d'avoir un trou entre chaque envoi vers l'imprimante. Utiliser les marques 'hard' créé des fichiers plus petits et permet donc de maintenir une file d'impression en charge.

Par exemple, la Gretag Mileca gère sans problème le traitement de fichiers de 22Mb. Si vous lui envoyez une série d'images de 60Mb, l'imprimante aura fini son travail d'impression avant que le fichier suivant ne soit calculé. Elle va donc arrêter l'avance papier ce qui provoque l'apparition d'une bande blanche et donc une gache de papier.

Utilisez donc les marques de coupe 'hard' pour séparer les longs modèles en plusieurs fichiers de tailles plus réduites.

Définir des marques de coupes

Les marques de coupes sont définies dans un 'template'. Vous pouvez en mettre autant que vous voulez, sachant que chaque imageur possède une distance minimale de coupe. Consultez la documentation technique de votre matériel pour plus d'informations à ce sujet.

Réglage de la position

Décidez l'endroit où vous voulez placez votre marque de coupe. Choisissez **Edit > Cut marks**. La boîte de dialogue **Cut Marks** s'ouvre.

Ajouter une marque (punch)

Choisissez **New**. Une nouvelle ligne apparaît dans le tableau. Choisissez si le repère doit être horizontal ou vertical. Puis indiquez la position de la marque.

Choisissez le type de marque (punch type)

Si vous voulez que la marque soit 'hard', vérifiez que la case **Hard** est bien cochée. Par défaut, le type de marque est fixé à 'soft', et si votre système d'impression ne le gère pas, cette marque sera ignorée.

Ajouter des marques supplémentaires

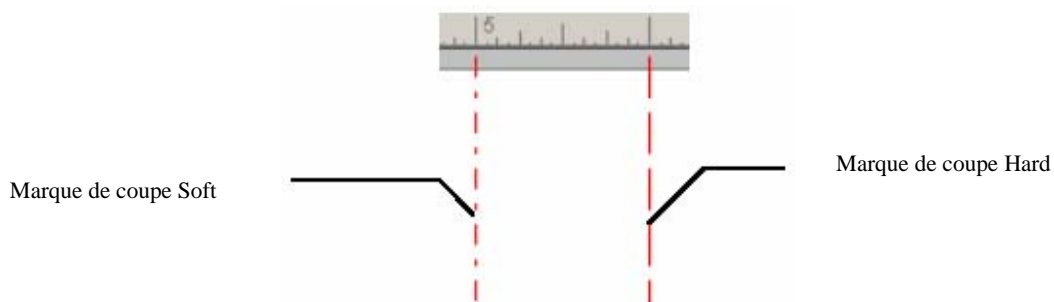
Si vous devez ajouter des marques supplémentaires, choisissez **add**. Une nouvelle ligne apparaît dans le tableau **Cut marks**. Faites vos modifications.

Une fois que vous avez ajouté toutes les marques nécessaires, choisissez **OK**.



Affichage des marques

Vous pouvez afficher une marque de coupe en cliquant sur le bouton **Cut marks** dans la barre des tâches **Display Options**. L'affichage se fait par des poitillés rouges.



Pack Item templates

Un pack item template représente un groupe d'objets graphiques et de textes qui, positionnés sur un Layout, forment un 'job' d'impression. Un pack item template sera adapté dans le Layout sélectionné, et au besoin il sera coupé. Par exemple, vous pouvez créer un pack item template s'adaptant sur un 8x12" ou un 8x10". Sur le premier, la mise en page sera placée plein cadre et sur le second, elle sera coupée en haut et en bas.

Un Pack Item template peut contenir plusieurs images de tailles et d'orientations différentes. Les images sont automatiquement retaillées et retournées pour venir se mettre à leur place.

Les Pack Item templates peuvent contenir divers éléments graphiques comme des images bitmaps issues de Photoshop, et des dessins vectoriels WMF créés depuis CorelDraw ou Illustrator. Ils supportent également les calques transparents, ce qui signifie qu'une couleur spécifique peut apparaître comme transparente. Une image placée derrière un champ transparent sera visible comme à travers un cadre.

Dans l'exemple, remarquez que la même mise en page a été placée dans une Layout de 8x10" et de 8x12". Le nounours apparaît par-dessus l'image, indiquant qu'un transparent a été utilisé.



Créer un Pack Item template

Pour créer un nouveau Pack Item template, passez en mode conception en choisissant **mode > Template designer**. Choisissez **file > new**, puis **Pack Item** dans la sélection. Un Pack Item template vierge est créé.

Définir la taille du pack item template

Fixez la taille de la page en cliquant sur le fond. Notez l'apparition des poignées autour de la page signifiant que l'objet 'feuille' est actif. Les champs de saisie **size** deviennent aussi actifs. Une fois la taille entrée, appuyez sur **Apply**. Les changements sont appliqués à la page. Vérifiez que l'unité visible dans la liste de choix **units** est bien celle qui convient.



Figure 13 : Page de fond avec les poignées

Préparer et utiliser des images graphiques

Il y a plusieurs étapes dans la création et le positionnement des images graphiques.

- La conception de l'objet dans un éditeur des images,
- Son intégration dans un 'template' de NeoPack+,
- Définir les champs transparents si nécessaires.

Il y a un certain nombre de choses importantes que vous devez conserver à l'esprit en concevant votre image graphique pour l'utiliser dans un 'template'.

Bitmaps ou vectoriel ?

Il y a deux types distincts d'images graphiques utilisées dans un 'template' de NeoPack+ :

- Les dessins vectoriels issus par exemple de CorelDraw,
- Les images bitmaps issues d'applications comme Photoshop.

Ces deux types sont différents dans la manière dont ils ont été créés, mais également dans leur rendu final à l'impression. Un dessin vectoriel est constitué d'une série de lignes et d'un certain nombre de couleurs appliquées à certains champs de l'image. Il est adapté pour les logos mais donnera toujours un aspect 'cartoon' à une image.

A l'inverse, un bitmap conserve l'aspect réaliste d'une image réaliste.

La grande différence entre un dessin vectoriel et un Bitmap vient de leur taille. Un vecteur est très léger et s'imprime très vite, tandis qu'un Bitmap est plus lourd et donc plus lent à l'impression. Dans l'exemple ci-dessous, l'image de droite utilise un cadre bitmap, tandis que l'autre utilise un dessin vectoriel. Le fichier bitmap pèse 20,4Mb, contre 2Mb pour l'image vectorielle. Les impressions ont duré respectivement 45 sec contre seulement 8.



Taille des fichiers bitmaps

Si vous voulez utiliser un cadre bitmap, vous pouvez optimiser le temps d'impression en prenant une image aussi petite que possible. Si votre image possède des détails très fins - comme une texture - vous devrez utiliser une taille de fichier plus grande. Dans tous les autres cas, vous pouvez limiter la taille de votre image. Vous pouvez utiliser ce guide pour déterminer le ratio optimal poids/qualité.

Ces recommandations concernent une taille maximum d'impression de 8x12" à 300dpi

Detail	Utiliser ce poids de fichier
Peu de détail	2 – 4Mb
Quelques détails	4 – 6Mb
Détails importants	6 – 8Mb
Très détaillé	10 – 20Mb, requiert des tests

Format de fichier Bitmap

NeoPack+ offre la gestion de la transparence sans dégradé. Cela signifie qu'une couleur peut être définie comme transparente dans un cadre. Par exemple, si vous désirez qu'un champ dont la couleur est définie par R = 255 G = 255 B = 255 soit transparent, tous les objets blancs de votre cadre seront transparent.

Vous ne pouvez donc pas utiliser le format JPEG pour vos cadres puisque celui-ci modifie la valeur d'une couleur en fonction des pixels voisins. Pour vos cadres, vous utiliserez donc le PNG, le TIFF ou le TARGA.

Champs transparents dans un cadre

Pour utiliser la transparence dans un cadre, il faut être attentif au choix de la couleur. En créant votre cadre, vérifiez bien que cette couleur n'est pas utilisée par une autre partie de l'image.

Il faut aussi faire attention aux bords intérieurs de votre cadre. Beaucoup d'éditeurs d'images utilisent l'anticrénelage qui tend à adoucir le bord des sélections. Votre cadre apparaît donc un peu flou dans votre 'template'. Une ombre portée aura le même effet.



Masques de 8 bits

❖ Nouveau dans la version 2.0

La nouvelle version de NeoPack+ autorise l'utilisation des masques transparents de 8 bits. Cela permet des effets de transparence 'progressif'. Utilisez un éditeur d'images comme Adobe Photoshop pour créer ces masques.

Il est possible d'appliquer ces masques de transparence sur tous les objets graphiques d'un 'template'.



'Trous' dans des dessins vectoriels

Les dessins vectoriels peuvent contenir des champs vides qui sont comme des trous. NeoPack+ conserve ce 'trou', et vous permet de créer des champs transparents dans un dessin vectoriel.

La façon dont ce trou est créé dépend de l'application que vous utilisez. Par exemple, avec CorelDraw, dessinez deux objets de couleur différente, et placez les l'un au dessus de l'autre. Puis choisissez **arrange > combine** pour scinder les deux objets. Un des objets va former un trou dans l'autre.

Consulter votre manuel utilisateur pour plus d'informations.

Placez des objets dans un Pack Item templates

Les Pack Item templates peuvent contenir des objets graphiques, des trous d'images et des textes. Ils peuvent aussi contenir des images en portraits et en paysage. La rotation se fait automatiquement lorsqu'un modèle est appliqué à une image.

Les objets sont placés sur la feuille en cliquant sur le bouton correspondant de la barre d'outils **Place object**, puis en définissant une champ à la souris. Les objets sont placés sur des calques 'empilables', leur permettant d'être positionnés devant ou derrière un autre.

Placer et utiliser des 'trous' des images

Les images que vous importez apparaissent dans les champs ou 'trous' (holes) que vous placez dans un 'template'. Vous pouvez placez autant de trous désirez. Ils peuvent être de différentes tailles et de différentes orientations. NeoPack+ gère automatiquement le placement d'une image dans un trou.

Pour créer un trou d'image, cliquez sur le bouton **Place image hole**. Le curseur change d'aspect. Placez la souris au-dessus de l'endroit de la page où vous voulez que le trou apparaisse. Cliquez et déplacez votre souris sur la page. La précision n'est pas importante à cette étape. La boîte de dialogue



f de gr d'ipparaTT2 1 Tf:7444 0 0 ;7444 333.4213 T200 Tm0.0003 Tc20027 Tw(Place)3()0.(d'i)t



Placez un trou d'image

Un trou d'image est un champ dans un pack Item template où une image doit apparaître. Vous pouvez créer un pack item template contenant plusieurs images, avec ou sans cadre transparent. Pour cela choisissez **image (au lieu de item design)** pour placez une image à laquelle aucun cadre ne sera appliqué.



Appliquer un virage à une image

Vous pouvez choisir d'imprimer une image en noir et blanc en sélectionnant **as black & white** ou de lui appliquer un virage par **as sepia/colorized**.



Finissez en cliquant sur **OK**, le trou est placé sur le 'template'.

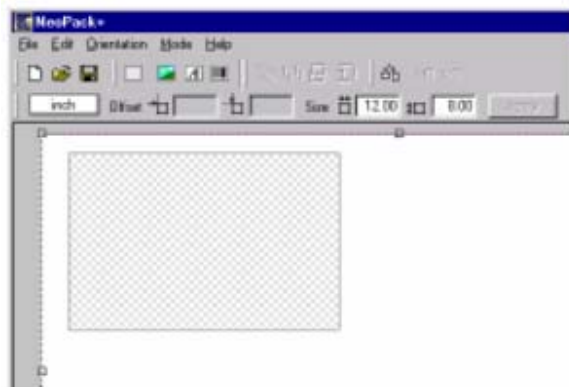


Figure 14 : Un trou d'image est positionné sur un Layout

Placez et dimensionner un objet avec précision

Tous les objets peuvent être placés en utilisant la souris, ou en renseignant les champs Object Dimensions dans la barre d'outils. Cliquez sur votre objet. Notez qu'il s'active en affichant des poignées.

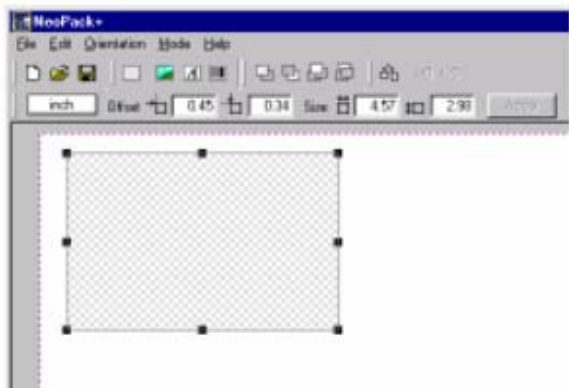


Figure 15 : Un objet sélectionné

Taille et positionnement des objets avec la souris

Pour changer la taille d'un objet à la souris, cliquez sur une des poignées qui entourent l'objet actif et déplacez la dans la direction désirée. Pour déplacer un objet, cliquez dessus et déplacez le tout en maintenant le click.

Taille et positionnement des objets avec la barre d'outils

Pour changer la taille et la position exactes d'un t r l(ementes d'')6.9(Tw[(P4(d,a)-5.5()6.2(én)6.6(-0.1(il)6.16.5((P-7.z v((P)6.2(p

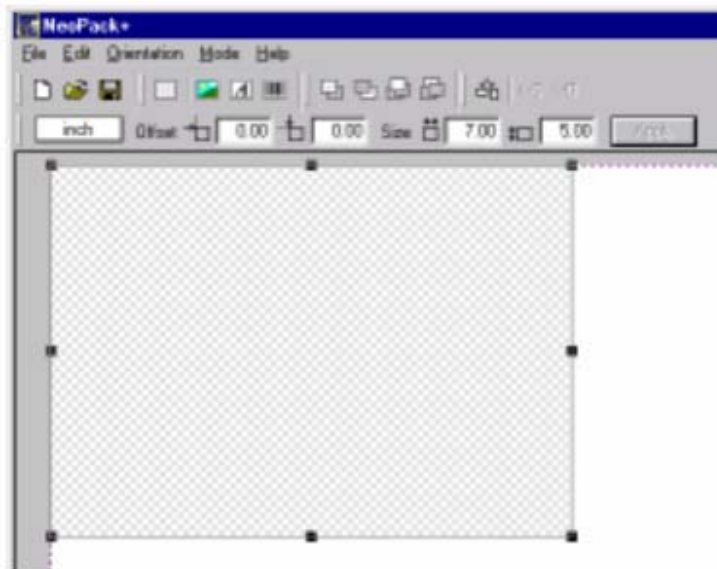


Figure 17 : Un trou d'image après avoir été agrandis
 Pour placez plusieurs trous d'image dans un 'template', recommencez ces actions autant de fois que nécessaire.

Placez et utiliser les objets graphiques

Dans NeoPack+, plusieurs objets graphiques peuvent être placés dans un 'template'. Les étapes sont les suivantes.

Placement d'un objet graphique

Créez un nouveau 'template'. Choisissez la taille de votre tirage final. Cliquez ensuite sur le bouton **Place Graphic Object**. Le pointeur de souris change pour celui de positionnement.



Cliquez et déplacez la souris dans le 'template'. Ne soyez pas précis pour l'instant. Une boîte de dialogue **Ouvrir** apparaît. Sélectionnez votre fichier puis cliquez sur **open**.

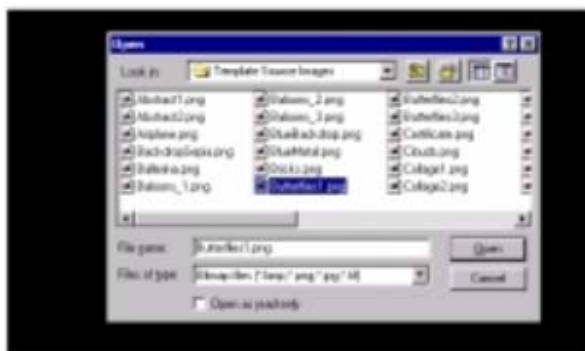


Figure 18 : La boîte de dialogue Open

Maintenant, La boîte de dialogue **set Bitmaps mask** s'ouvre. Cliquez sur la couleur qui doit apparaître comme transparente. Dans notre exemple, nous choisissons la partie blanche au centre. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser une zone transparente, dans ce cas appuyez sur **Cancel**. L'objet sera placé, mais aucune zone transparente ne sera créée. En cas d'erreur, le bouton **Reset** vous permet de revenir à l'état initial.



Une fois la zone transparente choisie, elle apparaît sous forme d'un cadrillage blanc.



Figure 19 : Un objet graphique

Placez et positionner un objet

Sélectionnez l'objet. Maintenez la touche **Shift** au besoin (si plusieurs objets sont sélectionnés). Cliquez puis déplacez une des poignées à la souris pour agrandir ou diminuer la taille de vos objets. Pour travailler avec plus de précision, sélectionnez un objet et modifiez les champs **Offset** et **Size** dans la barre d'outils. N'oubliez pas d'appliquer vos modifications par **Apply**.

Contrôler l'homothétie d'une image

En plaçant un objet image dans un 'template', vous pouvez spécifier la façon dont il va s'afficher. C'est important lorsqu'une image doit apparaître entièrement sans modification de son rapport hauteur/largeur.

Il y a trois options disponibles :

- Couper l'image en conservant les proportions,
- Adapter l'image en conservant les proportions (des marges blanches peuvent apparaître),
- Remplir le 'trou' d'image sans conserver les proportions.

Vous pouvez utiliser les boutons de la barre d'outils **Scaling options** (option de mise à l'échelle).



Changer les options de mise à l'échelle

Une fois que l'objet graphique est placé sur la zone de travail, sélectionnez l'option choisie dans la barre d'outils **Scaling Options**.

Choix	Resultat ...
Couper l'image pour remplir la zone en maintenant ses proportions 	
Afficher l'image plein cadre dans la zone en maintenant ses proportions (des marges blanches apparaîtront) 	
Remplir la zone avec l'image en déformant celle-ci 	

Choisissez des objets sur d'autres calques

Lorsque plusieurs objets sont placés dans un 'template', vous pouvez passer de l'un à l'autre à l'aide du clavier en utilisant la touche **Tab**. Par exemple, si vous voulez sélectionner la feuille de travail et que celle-ci est totalement recouverte par d'autres objets, cliquez n'importe où puis appuyez sur **Tab** pour passer d'un objet à l'autre. A chaque nouvel objet sélectionné, des poignées apparaissent.

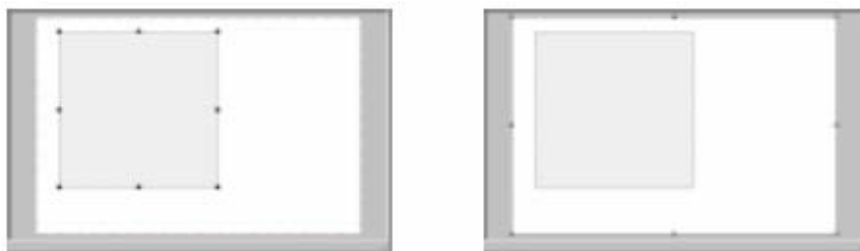
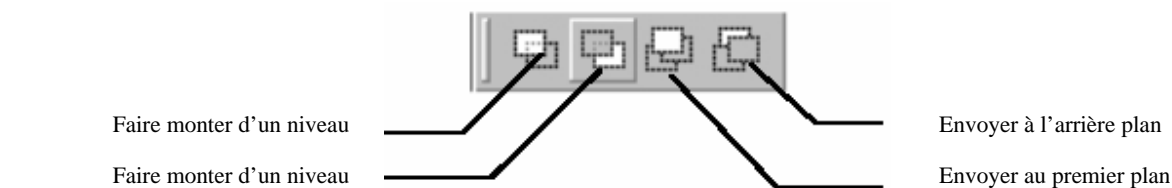


Figure 20 : Cycle entre les calques

Changer l'ordre des calques

Les objets peuvent être placés les uns devant les autres. Cet ordre peut être modifié grâce à la palette d'outils **Object Order**. Pour ce faire, sélectionnez un objet à la souris, puis le bouton correspondant au changement de position que vous désirez lui appliquer.



Placez deux objets image sur la page, et assurez vous qu'ils se superposent.

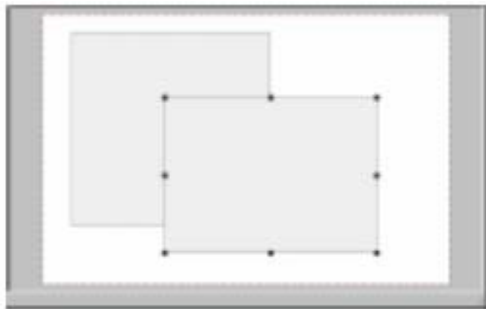


Figure 21 : L'objet sélectionné se trouve sur le calque supérieur

Cliquez sur le bouton **Send down** (placez en arrière-plan) en sélectionnant l'objet placé au-dessus. Il se positionne derrière l'autre.

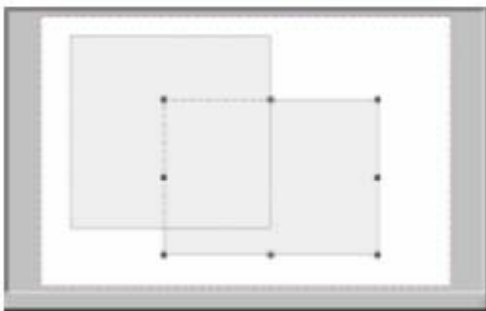


Figure 22 : L'objet sélectionné passe un calque plus bas

Fusionner des images : créer un 'trou' d'image

On appelle un 'trou' la zone où apparaîtront vos images dans un template. Comme nous l'avons dit plus tôt, un autre moyen de définir ce champ est de définir une couleur comme étant transparente. Dans notre exemple, c'est le blanc qui a été choisi. Après avoir placé le cadre, cliquez sur le bouton **Image Object** dans la barre d'outils. Le pointeur de souris change d'aspect. Dessinez votre trou d'image au-dessus du cadre. Il n'est pas nécessaire d'être trop précis. Notez que votre nouvel objet repose au-dessus du cadre.



Figure 23 : Le trou d'image est placé au-dessus du cadre

Le 'trou' d'image sélectionné (les poignées sont visibles), cliquez sur le bouton **Send down** (envoi en arrière-plan). Il passe donc sous le cadre. Notez que les poignées de l'objet sélectionné sont toujours visibles.



Figure 24 : Le 'trou' d'image se trouve sous le cadre

Appliquez ce modèle à une image, l'image et le cadre fusionnent.



Figure 25 : L'épreuve finale

Placez des objets graphiques supplémentaires

Vous pouvez ajouter autant d'objet que vous le désirez. Il vous suffit de répéter les étapes décrites au-dessus.

Masques de 8 bits

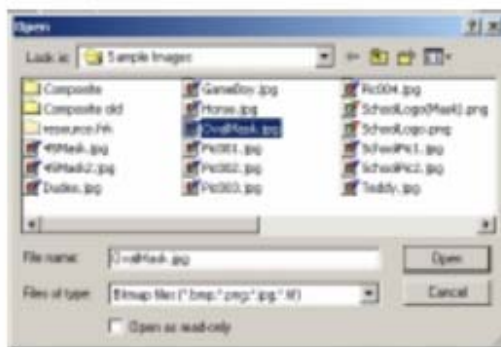
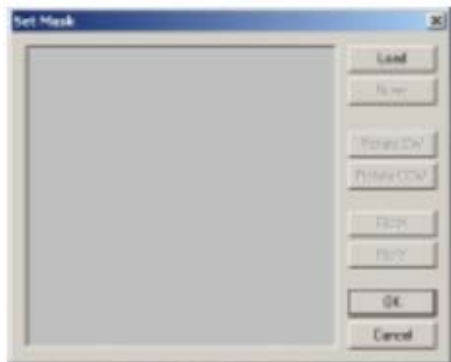
❖ Nouveau dans la version 2.0

La nouvelle version de NeoPack+ gère les masques transparents de 8 bits. Ils permettent des effets graphiques comme les cadres à bord floutés. Vous devez d'abord créer votre cadre dans un éditeur d'images comme Adobe Photoshop.

Appliquer un masque de 8 bits à un trou d'image

Après avoir placé un trou d'image sur la feuille de travail, sélectionnez le et appuyez sur le bouton **apply 8 bit Mask** dans la barre d'outils. La boîte de dialogue **Set Mask** s'ouvre. Choisissez **load** – Une autre boîte de dialogue apparaît. Sélectionnez alors votre masque, puis appuyez sur **Ouvrir**.





Une 'preview' s'affiche ; vous pouvez appliquer une rotation au masque. Finissez en validant par **Ok**. Une 'preview' de l'image masquée s'affiche. Pour supprimer ce masque, appuyez sur **Reset**.



'Templates' en portrait et en paysage

Les images que vous utilisez avec NeoPack+ peuvent être soit verticales soit horizontales. Vos 'templates' contiennent des trous d'image qui eux aussi peuvent prendre les deux orientations. Un problème se pose donc avec les cadres : si vous essayez de placer une image dans un cadre qui possède une orientation différente, votre photo sera systématiquement coupée.

Pour résoudre ce problème, NeoPack+ permet de concevoir une version verticale et horizontale d'un 'Pack Item'. Lorsque vous appliquez cet Item à un Layout, le programme choisit automatiquement l'orientation correspondante.



Préparation des objets graphiques

Dans votre éditeur d'images, créez les images nécessaires pour les deux orientations et sauvegardez les sur votre disque dur.

Créer une version pour chaque orientation

Ouvrez NeoPack+ et passez en moTemplate Designer. Créez un nouveau fichier, et choisissez **Pack Item** dans la liste de choix. Cliquez sur le bouton **Create Portrait/Landscape** dans la barre des outils. Notez que les boutons **Switch Orientation** deviennent disponibles. En choisissant un des deux boutons, vous notez que l'orientation change. Chacune de ces orientations peut contenir des images, des textes statiques et/ou dynamiques.



Choisissez l'orientation

Choisissez une des orientations, et placez vos objets. Puis, changez d'orientation en cliquant sur le bouton **Switch Orientation**. Une nouvelle page s'affiche. Ajouter tous les composants requis et vérifiez en passant d'une orientation à l'autre que votre 'template' est terminé.

Enregistrer le fichier

Une fois que votre 'mise en page' est terminée, donnez lui un nom en allant dans le menu **le file > properties**. Enregistrez le fichier, puis quittez et relancez le programme. Le nouveau 'template' est maintenant disponible.

Utilisation d'un Pack Item

Ouvrez un fichier (job file) qui contient des images en portrait et en paysage. Si vous ne possédez pas ce genre de fichier, créez un nouveau job et importez des images. Choisissez une image verticale, puis un Layout et enfin notre item. Notez que votre image est placée dans le 'template' vertical. Maintenant, choisissez une image horizontale et faites de même. L'item horizontal est utilisé.

Utilisation des objets texte

Vous pouvez ajouter du texte à vos 'templates' qu'il soit fixe ou dynamique. Des lignes de code permettent d'afficher le contenu des champs entrés pour chaque image d'un job. Le texte peut être formaté comme bon vous semble.

NeoPack+ permet d'associer des textes aux images que vous importez. Vous pouvez ainsi insérer le nom d'un élève d'une école ou un message personnel.

Texte fixe et dynamique

Il y a deux types de texte qui peuvent être placés dans un 'template' :

- Fixe : le texte apparaît toujours de la même façon,
- Dynamique : le texte change à chaque image.

A chaque fois que NeoPack+ croise le symbole '@', il traite ce texte comme une ligne de code et essaye de lui associer une information correspondante. Si aucune information n'est disponible, ce texte est ignoré.

Positionner des objets texte

Créez un nouveau 'template' – un Layout ou un Item, peu importe. Choisissez l'outil **Text Object** de la barre des outils. Cliquez dessus et déplacez la souris sur le 'template' à l'endroit où le texte doit apparaître. La boîte de dialogue **Text** s'ouvre. Entrez votre texte.

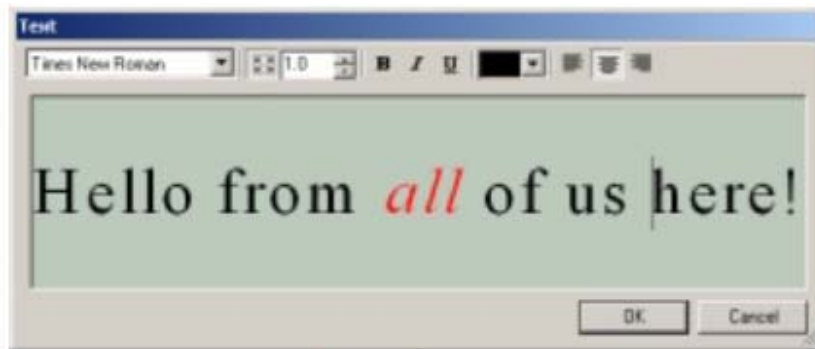


Figure 26 : Boite de dialogue texte

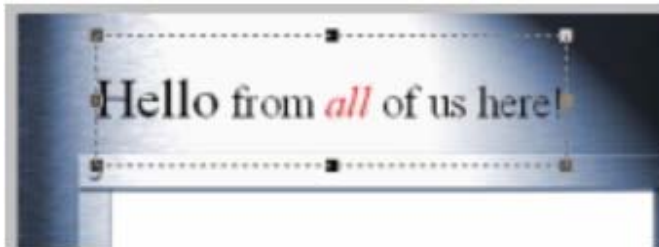
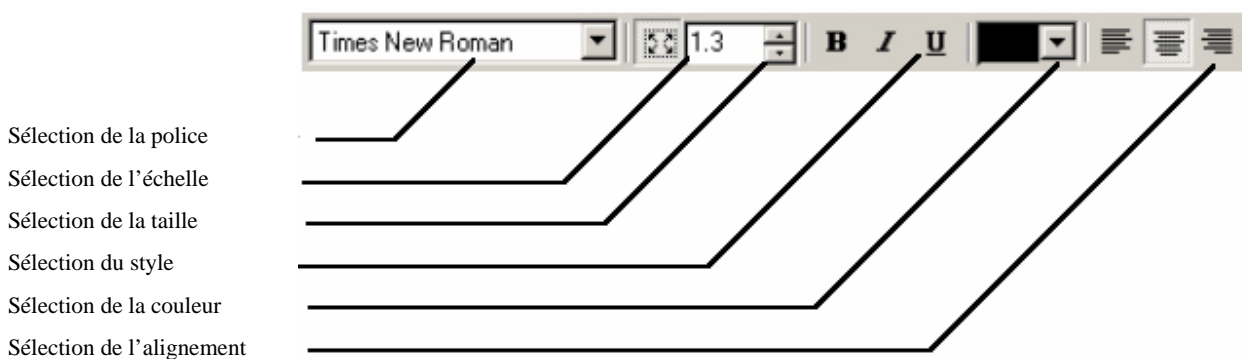


Figure 27 : Texte placé dans un 'template'



Sélection de la police

Sélection de l'échelle

Sélection de la taille

Sélection du style

Sélection de la couleur

Sélection de l'alignement

Choix de la police

Choisissez le texte que vous souhaitez formater, puis la police dans la liste déroulante.

Choix du style

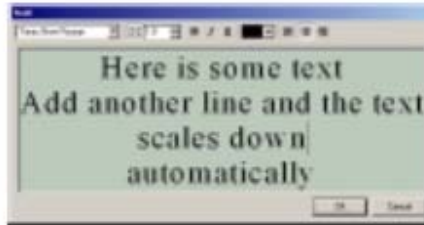
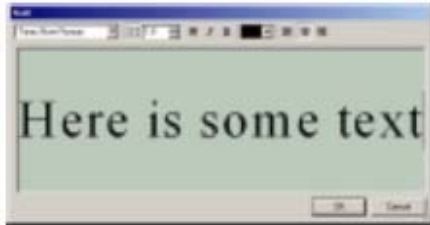
Choisissez le texte que vous souhaitez formater, puis appliquez lui un style.

Choix de l'alignement

Choisissez le texte que vous souhaitez formater, puis l'alignement désiré.

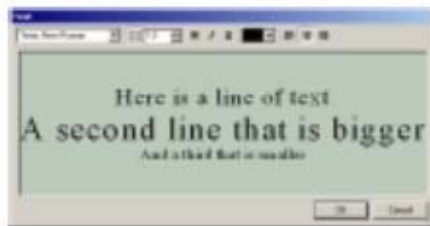
Contrôle de la taille des textes

Par défaut, la taille du texte est fixée automatiquement pour rentrer dans le cadre que vous avez dessiné. Cela permet aux textes longs de ne pas être coupés. Plus le texte est long, plus la taille de police diminue.



Taille relative d'une police

Vous pouvez contrôler la taille relative d'un texte en utilisant la commande **Relative scaling**. Si vous voulez qu'une partie du texte soit plus grande que le reste, sélectionnez-la, puis cliquez sur la flèche du haut. Cliquez sur la flèche du bas pour diminuer sa taille.

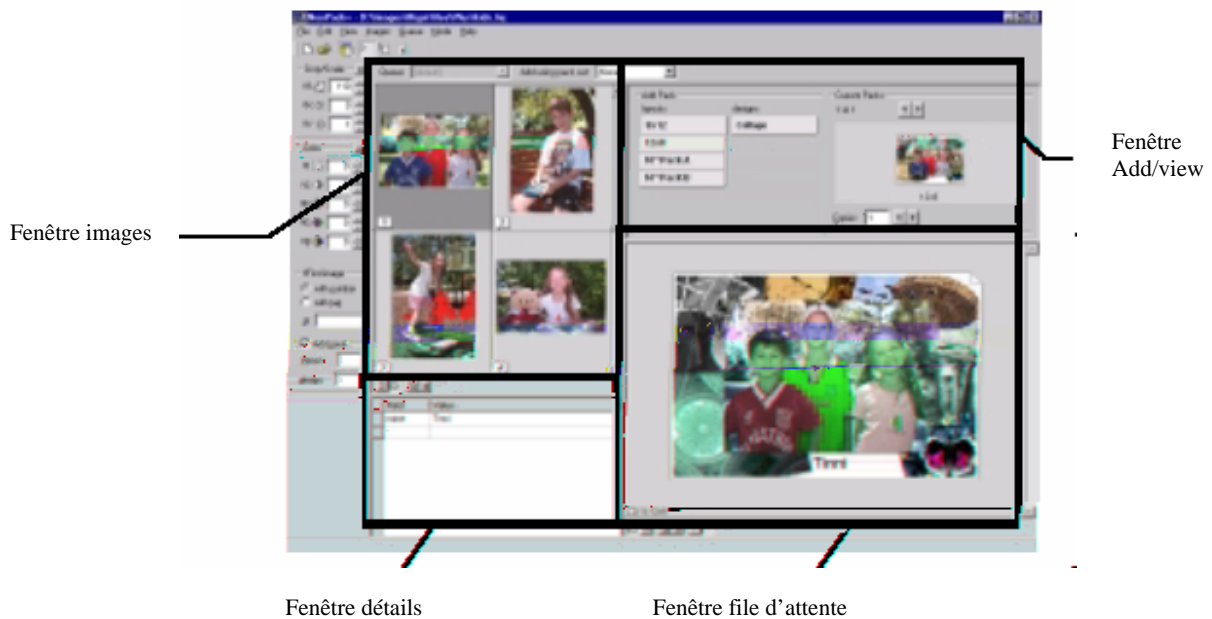


Créer un texte dynamique

Les 'templates' de NeoPack+ utilisent le caractère réservé '@' qui permet de personnaliser chaque 'job'. Par exemple, vous pouvez imprimer une série de portrait avec le nom de la personne photographiée associé à un message personnel.

Pour cela il suffit de faire précéder un nom de champ par la variable '@' et NeoPack+ fera automatiquement le lien avec l'image. Il est également possible d'importer des fichiers textes, à partir du moment où leur contenu a été formaté pour correspondre aux champs de chaque image.

Pour l'exemple suivant, vérifiez que vous pouvez voir les 4 fenêtres principales de NeoPack+ comme dans la figure ci-dessous.



Créer et utiliser les codes '@'

Un code '@' est simplement un objet texte qui commence par le caractère '@'. Vous pouvez définir autant de codes '@' que vous voulez, tant qu'il correspond à un code de l'application.

Dans l'exemple suivant, nous allons créer une page simple avec une image, contenant deux champs nom et prénom.

Créer les champs par défaut

Nous avons vu au chapitre 5, 'configurer NeoPack+', qu'il était possible de définir des champs qui utilisent le caractère '@'. Vous pouvez définir des champs par défaut qui se retrouveront dans tous vos nouveaux jobs.

Si vous n'avez pas défini de champ par défaut, vous pouvez toujours en ajouter au fichier en cours en choisissant **Edit > Fields...** La boîte de dialogue **Data Fields** s'ouvre. Ajouter les champs que vous souhaitez utiliser suivant les indications du chapitre 5. Pour cet exemple, créez les champs suivants :

- Prénom,
- Nom
- Message

Cliquez sur **Ok**. Les champs que vous avez définis apparaissent dans la colonne **Fields** de la fenêtre **Details**.



Créer le 'template'

Pour créer le code '@', placez un objet texte suivant les étapes décrites plus haut, puis entrez le symbole '@' suivi du nom du champ correspondant.

Dans le 'template', placez les codes suivants :

- @First - pour placez le prénom
- @Last - pour placez le nom
- @Message - pour placez le message personnel

Créer le code '@'

Passer en mode **Template designer** en choisissant **Mode > Template Designer**. Ouvrez ou créez un nouveau 'template' - un Layout ou un Item, peu importe.

Cliquez sur le bouton **Place Text object**, et dessinez un cadre pour le texte sur le feuille de travail. La boîte de dialogue **Edit text** s'ouvre. Écrivez le texte suivant :

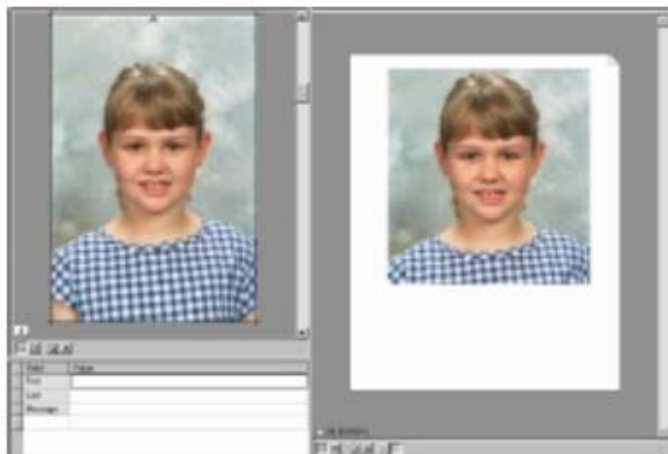


Choisissez **Ok**. Le texte est inséré dans le 'template'. Ajoutez un 'trou' d'image, et pourquoi pas d'autres objets. Enregistrez le 'template' et relancez NeoPack+.

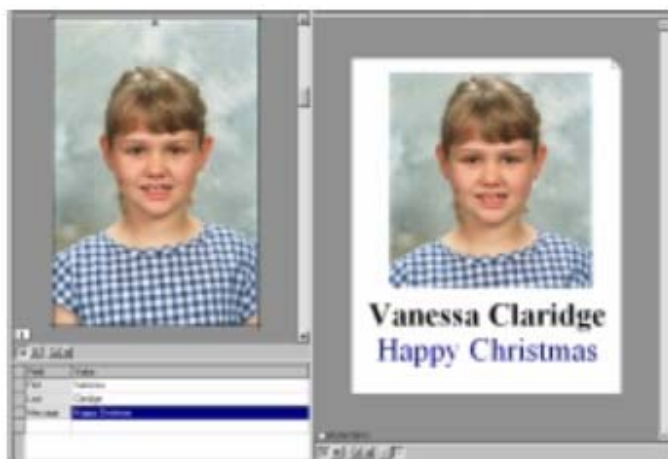


Utilisation du code '@'

Ouvrez un fichier qui contient quelques images importées. Maintenant, choisissez le 'template' que vous venez de créer, et un Layout au besoin. L'image est placée dans le 'trou' de votre 'template', mais aucun texte n'est pour le moment visible – puisque rien n'a encore été entré. Notez dans l'exemple ci-dessous que les champs **field values** sont vides.



Cliquez sur l'image à laquelle vous souhaitez ajouter le texte. Maintenant, sélectionnez le champ **prenom** et donnez lui une valeur. Appuyez sur **Entrée**. Le texte apparaît dans la fenêtre **Queue** de NeoPack+. Procédez de la même façon pour les champs **Nom** et **Message**.



Objets graphiques 'marqués'

Lorsque vous créez vos 'templates', vous pouvez placer un objet graphique 'marqué' pour simplifier votre flux de production. En effet, si vous voulez qu'un logo apparaisse sur chaque sortie, vous pouvez placer un objet contenant une référence à l'image du logo.

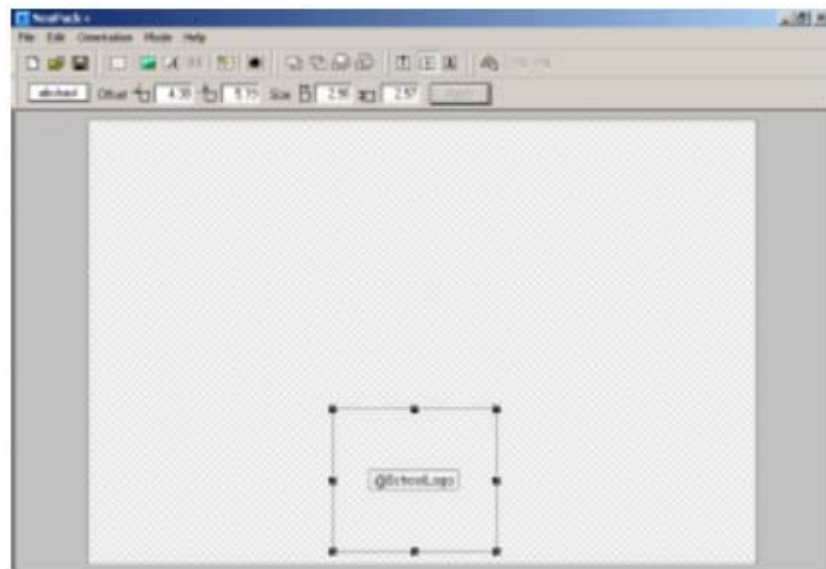
Créer 'un objet 'marqué'

Pour ajouter un objet 'marqué', ouvrez un 'template', choisissez le bouton **Tagged object** dans la barre des outils. Utilisez la souris pour le placer dans le 'template'. Il n'est pas nécessaire d'être précis. La boîte de dialogue **Edit Attribute** s'affiche.



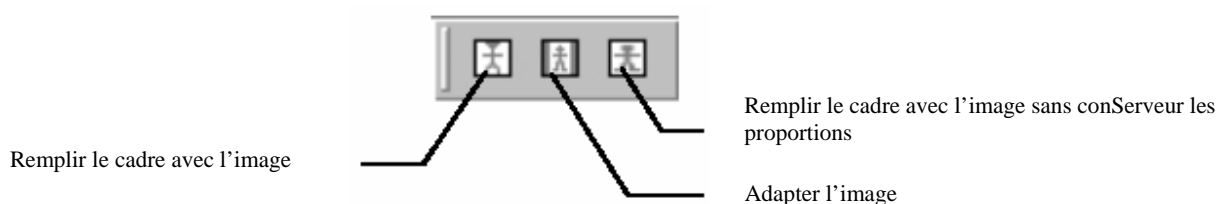
Écrivez le code '@'

En fonction de la façon dont vous avez créé le 'job', vous pouvez avoir un champ par défaut dans la fenêtre principale de NeoPack+. Dans cet exemple, un champ **SchoolLogo** a été créé. Les graphiques 'marqués' doivent avoir le même intitulé que le nom du champ. La boîte de dialogue **Edit > Fields...** s'affiche. Entrez le nom du champ dans Label et validez par **OK**.



Contrôler l'homothétie d'un graphique 'marqué'

Les images référencées par un graphique 'marqué' peuvent être considérées comme des images traditionnelles. Choisissez une option d'homothétie en sélectionnant l'option qui vous convient dans la barre d'outils.



Utilisation du graphique 'marqué'

Une fois que les codes ont été entrés, et qu'une image a été associée, les objets graphiques sont placés dans le job final créé en mode **Main (F4)**.

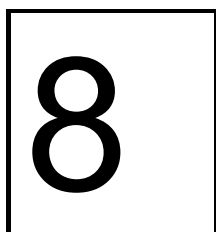
Dans cet exemple, nous avons placé un objet 'marqué' **@SchoolLogo**. Un champ **SchoolLogo** a également été défini pour ce fichier. Le logo se retrouve donc positionné sur le portrait.



Associer le logo avec le champ **SchoolLogo ...**



Le logo se retrouve sur le portrait.



Créer un fichier 'job'

Une fois que vous avez créé vos Layouts et vos Pack Item, vous pouvez maintenant créer vos jobs avec NeoPack+. Pour cela, vous devez importer des images dans votre fichier 'job'. Une fois importées, vous pouvez modifier les images (taille, couleur, densité), ajouter du texte, pour créer finalement des tirages prêts à être imprimés.

Il est également possible d'importer des textes pré-formatés, ainsi que des commandes concernant un fichier 'job' donné. Cela signifie que vous pouvez automatiquement ajouter du texte, et construire vos tirages par l'intermédiaire du procédé d'importation.

Options d'importation des images

NeoPack+ importe les images que vous souhaitez utiliser dans votre fichier 'job'. Le procédé d'importation crée une preview (vignette) qui est utilisée pour vous afficher une prévisualisation des tâches dans NeoPack+. La preview (vignette) est enregistrée en utilisant le format JPEG.

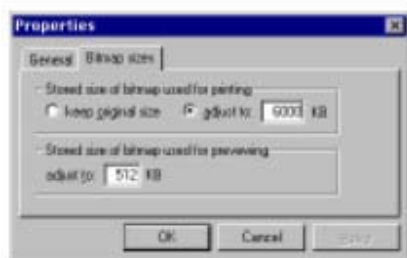
Créer un nouveau fichier dans NeoPack+

Lancez l'application, puis choisissez **file > New**, ou cliquez sur le bouton **Nouveau** de la barre des outils. La boîte de dialogue **New File** s'ouvre. Choisissez un emplacement sur votre disque dur, donnez un nom au fichier et cliquez sur **Save**. Le fichier est sauvegardé, et un job vide s'ouvre.

Indiquer la taille des preview (vignettes)

La taille d'une preview (vignette) peut être changée depuis le menu **options**. La taille par défaut de 512k est normalement suffisante dans la plupart des cas, mais vous pouvez l'augmenter et améliorer l'aspect des vignettes. Sachez néanmoins que plus sa taille est grande, plus le 'job' est lourd. Il est aussi probable que l'application ralentisse si la preview (vignette) est trop lourde. La taille des vignettes doit être renseignée avant d'importer les images dans le job.

Pour changer cette taille, choisissez **file > properties**. La boîte de dialogue des propriétés du fichier s'ouvre. Sélectionnez l'onglet **Bitmap sizes**, et entrez les informations voulues dans le champ **Stored size of bitmap used for previewing**.



Modes d'import des images

Vous pouvez importer des images dans un job de plusieurs façons :

- Importer l'image complète,
- Importer seulement la vignette.

Importer l'image complète

ImageServeur. Il dispose d'un lecteur partagé appelé **Data**, et toutes les images sont enregistrées dans un sous-répertoire du dossier \Images.

Les conventions UNC de nommage permettent d'accéder à ce répertoire depuis n'importe quel poste du réseau, sans utiliser de lettres de lecteur. Cela évite les erreurs de configuration. Le nom UNC pour le répertoire partagé est **\\Serveur\Share\Path**.

Vous pouvez placez vos images comme suit :

\Images\Job1
\Images\Job2
\Images\Job3

Seul le dossier racine est exigé. Dans notre cas, le dossier racine est \Images. Et donc, le nom UNC pour accéder à ce répertoire est :

**\\ImageServeur\Data\Images **

Nous sommes enfin obligés d'indiquer le répertoire final pour trouver les images utilisées par le job. En utilisant le code '@+', NeoPack+ ajoute le nom du fichier .TNJ (job) à la fin du chemin d'accès. Dans le cas ci-dessus, chaque fichier .TNJ est nommé **Job1**, **Job2** et **Job3**.

Ainsi, si le chemin d'accès est :

\\ImageServeur\Data\Images\@+

et que le job ouvert s'appelle **Job2**, NeoPack+ recherche les images dans :

**\\ImageServeur\Data\Images\Job2 **

Le même répertoire que le fichier 'job'

Si le le chemin d'accès est :

. \

NeoPack+ recherche les images dans le même répertoire que le fichier .TNJ.

Un sous-répertoire à partir du fichier 'job'

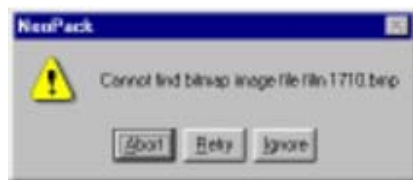
Les images peuvent être enregistrées dans un sous-répertoire du dossier qui contient le fichier 'job'. Par exemple, si le fichier 'job' est enregistré dans le dossier \Images\Job1, que ses images se trouvent dans \Images\Job1\Source, et que le chemin d'accès par défaut est :

\Source,

alors NeoPack+ cherche les images dans le sous-répertoire \Source.

Images manquantes

Si les images d'origine ne sont pas disponibles, un message d'erreur s'affiche. Pour résoudre le problème choisissez **Retry** pour relancer l'impression du 'job', ou **Abort** pour interrompre l'impression.



Numérotation des images : indexé ou séquentiel

Les laboratoires utilisant un grand nombre d'images disposent de systèmes différents pour les retrouver. Cela peut vouloir dire que les nom de fichiers sont indexés suivant une partie de leur nom ou par un nombre inséré dans le nom du fichier. On les appelle des fichiers *indexés*. Toutes les autres images doivent être importées de façon séquentielle.

Images séquentielles

En important des images séquentielles, il est important de conserver l'ordre original, comme sur un film. Dans notre cas, les images sont nommées dans l'ordre de prise de vue (ie 0001 - 9999). Lorsque NeoPack+ les importe, l'ordre est conservé.

Images indexées

Beaucoup de laboratoires utilisent des appareils photo ou des systèmes d'archives qui associent un nombre unique à une image. Ce nombre peut alors être utilisé pour conserver d'autres données utiles à la chaîne de production du laboratoire. Par exemple, le système Lucht permet d'enregistrer des corrections de couleurs et d'autres informations qui sont utilisées pour le tirage final.

Importer des images dans NeoPack+ provenant d'un système comme celui-ci, permet de conserver ce nombre unique et de fonctionner comme dans une production traditionnelle.

Indexé contre séquentiel

Ces captures d'écran montrent un fichier indexé et un fichier séquentiel. Notez la différence dans la numérotation des images.



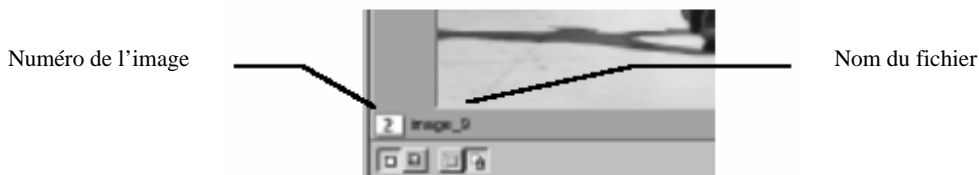
Figure 28 : Images Indexées



Figure 29 : Numérotation séquentielle

Étiquette d'image

Lorsqu'une image est importée, indépendamment du mode de numérotation, son nom du fichier est importé en même temps. Cette information peut être visualisée une fois que l'image a été importée en choisissant **images > Show tags**. Cette option permet d'afficher le nom de fichier à côté du numéro de l'image.



Numérotation des images

Une fois que vous connaissez le système de numération, et *avant d'importer* les images, cliquez sur **file > properties**. La boîte de dialogue des propriétés du fichier s'ouvre. Sélectionnez le mode de numérotation indexé ou séquentiel.

Il est possible de changer le type de numérotation de séquentiel en indexé et vice versa. Cependant, si un fichier indexé est changé en séquentiel, tous les indexes sont détruits, et vous ne pourrez revenir en arrière.

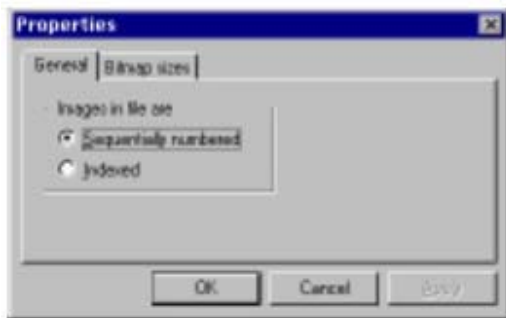


Figure 30 : Options de numérotation des images

Indiquer le poids des images

En important l'image complète dans un 'job', il est possible de fixer son poids à l'importation. C'est utile si les images sont trop lourdes par rapport à la taille du tirage final. Cette option ne fonctionne que si vous importez une image complète ; dans le cas d'une preview (vignette), cette option est ignorée.

Une fois le nouveau fichier créé, mais *avant d'importer* les images, choisissez **file > properties ...** Puis, sélectionnez l'onglet **bitmap sizes**. Entrer le poids dans le champ **Adjust to**.

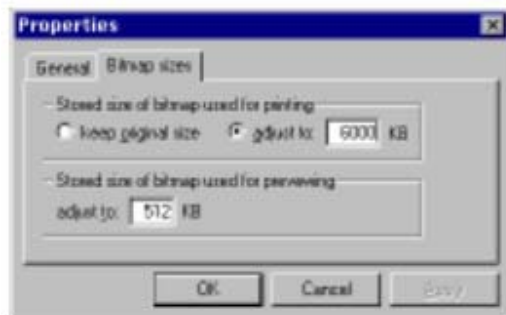


Figure 31 : Poids des images par défaut

Importer des images

Une fois que les options du fichier ont été choisies, vous pouvez importer des images dans le fichier 'job'. Choisissez **images > images from disk**. La boîte de dialogue s'affiche.



Configuration de l'importation

Il y a un certain nombre d'options disponibles à l'importation des images.

- Le choix des fichiers à importer,
- Définir un intervalle de noms de fichiers,
- Appliquer une rotation ou une simétrie à l'importation,
- Appliquer une correction de couleurs et de densité (LUT),
- Ajouter de la netteté (sharpening) aux images.

Définir les options d'importation

Depuis le menu **Images > Images from disk...**, cliquez sur le bouton **Setup**. La boîte de dialogue **Images From Disk Setup** s'ouvre. Elle est divisée en 4 parties.

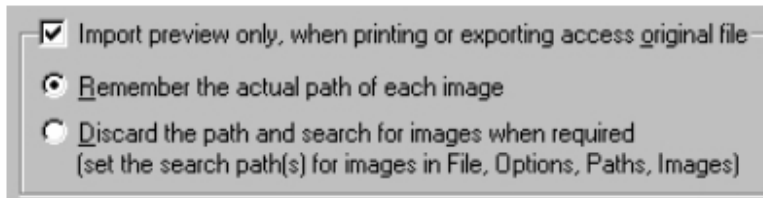


Choisissez le type d'importation

Décidez si vous préférez importer une preview seule, ou toutes les données des images. Dans le premier cas, assurez-vous que la checkbox **Import preview only** (importer seulement la vignette) est cochée. Puis, choisissez une des deux options permettant à NeoPack+ de retrouver les fichiers originaux au moment de l'impression.

- **Remember the actual path of each image** : NeoPack+ conserve en mémoire le chemin des images importées,
- **Discard the path...** : NeoPack+ utilise le chemin de recherche par défaut défini dans les options du programme.

Pour plus d'information concernant ces options, se référer au début du chapitre.

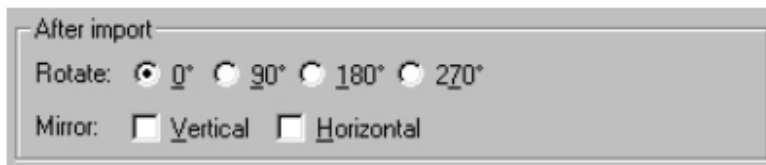


Rotation/symétrie des images (rotation/flip)

Si les images nécessitent une rotation ou une symétrie, indiquez le ici.

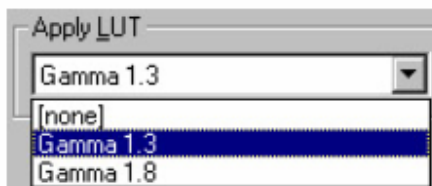


Si vous importez juste une preview, le choix d'une de ces options augmentera le temps de traitement, puisque les calculs se feront au moment de l'impression. Pour optimiser au plus court vérifiez que vos images sont dans le bon sens avant de les importer.



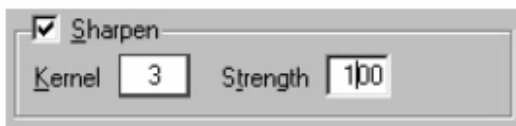
Appliquer un LUT

Les images peuvent être corrigées en utilisant l'éditeur intégré des LUTs. Pour plus d'information sur comment utiliser le LUT, se référer plus loin dans ce chapitre. Sélectionnez le LUT que vous voulez utiliser dans la liste.



Ajouter de la netteté

Il est possible de rajouter de la netteté à l'importation. L'algorithme utilisé est un masque de sharpness donnant des bons résultats.



Vous avez le choix entre :

Kernel (grain) : 3, 5 ou 7

Strength (force) : 10 - 600

Généralement, plus la taille de grain est grande, plus l'effet est fort. Idem pour la force. Plus la valeur de grain est haute, plus le temps de calcul est long.

Il n'y a aucune valeur 'correcte' pour la netteté ; les valeurs que vous utiliserez dépendront toujours de l'image originale. Faites plusieurs tests avant d'importer les images pour trouver la meilleure configuration possible.



A chaque fois que vous appliquez un filtre comme celui du sharpen, vous augmentez le temps d'impression. Si vous employez un scanner, essayez d'utiliser les commandes intégrées plutôt que d'appliquer un filtre dans NeoPack+. De même avec un boîtier numérique, vérifiez qu'il ne permet pas ce genre de traitement à la prise de vue.

Une fois que la configuration est terminée, choisissez **Ok**. La boîte de dialogue se ferme.

Choisissez les fichiers à importer

Il y a deux façons de choisir les images à importer dans un 'job' :

- Importer les images en utilisant un masque,
- Sélectionner les images à importer.

Importer les images en utilisant un masque

Si vos images sont numérotées à la suite, vous pouvez les importer en appliquant un masque sur le nom de fichier grâce à la boîte de dialogue **Import From Disk Masked**.

Depuis la fenêtre **Images from Disk**, cliquez sur le bouton **Using mask...** La boîte de dialogue **Import From Disk Masked** s'ouvre.

Choisissez le dossier image

Entrer le chemin d'accès aux images à importer. Vous pouvez **parcourir (browse)** l'arborescence des dossiers.

Indiquer l'intervalle d'import

NeoPack+ utilise un masque pour sélectionner les fichiers à importer.

Par exemple, un ensemble de fichiers peut être nommé de la façon suivante :

Image 1	Image001exp.tif
Image 2	Image002exp.tif
Image 3	Image003exp.tif
...	Imagexxxexp.tif

Ces noms de fichier se composent d'un préfixe, d'un nombre, puis d'un suffixe :

- Préfixe : img
- Nombre : 001 - xxx, 3 chiffres imposés
- Suffixe : exp
- Extension : tif

Dans notre cas, il faut entrer :

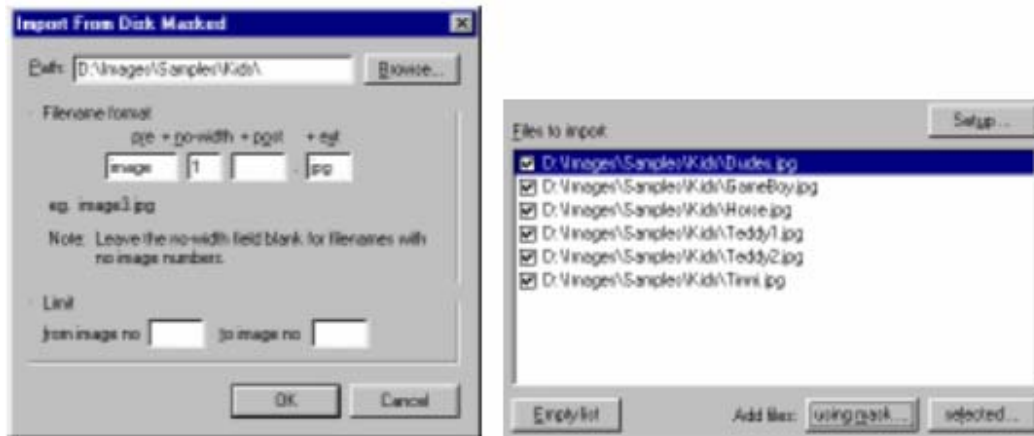
- 'Image' comme **préfixe**,
- '3' comme **nombre**,
- 'exp' comme **suffixe**,
- 'tif' comme **extension**.

Ainsi, tous les fichiers qui ne se conforment pas à ce masque seront ignorés. Si tous les champs sont laissés blancs, alors les fichiers bitmaps trouvés seront importés.

Indiquer une limite d'intervalle

Vous pouvez choisir de contraindre l'intervalle des images à importer même si leur format est valide. Par exemple, pour importer les images de la n° 20 à la n°40 sur 100 fichiers valides, vous indiquez les valeurs 20 et 40 dans les champs **Limit : from image no... to image no**. Les images 20 à 40 seront importées.

Une fois la configuration terminée, cliquez sur **Ok**. La boîte de dialogue **Images From Disk Masked** se ferme. Notez qu'à l'intérieur de la fenêtre **Images From Disk**, vous pouvez voir une liste de fichiers.



Sélectionner les images à importer

Vous pouvez aussi importer vos images simplement en utilisant la boîte de dialogue **selected...** Appuyez donc sur le bouton **selected...** La boîte de dialogue **Import From Disk** s'ouvre. Choisissez les fichiers que vous voulez importer. Vous pouvez utiliser des raccourcis clavier de Windows. Par exemple :

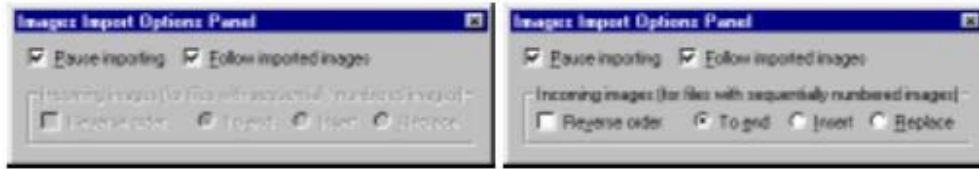
- **< Shift > Click** premier puis dernier fichier d'un intervalle - sélectionne un bloc de fichiers.
- **< CTRL > Click** chaque fichier que vous souhaitez importer - ajoute les fichiers à la liste un par un.
- **< CTRL > A** sélectionne tous les fichiers du dossier.

Sélectionnez vos fichiers puis cliquez sur **Ok**.



Indiquer l'ordre d'importation des images

Ouvrir le panneau 'options d'importation' en choisissant **images > import options...** Notez l'état de cette boîte de dialogue. Si le job ouvert contient des images indexées, les options sont indisponibles. Si le job ouvert est séquentiel, les options seront disponibles.



Options indisponibles pour un fichier indexé

Options disponibles pour un fichier séquentiel

Les bitmaps importées dans un job séquentiel sont renumérotées. Les images sont importées dans l'ordre en fonction des paramètres entrés dans la boîte de dialogue **Import options panel**.

Une fois les images importées, elles sont renumérotées de 1 à x en fonction du nombre d'images (1, 2, 3, 4...)

Il y a plusieurs options d'importation disponibles :

- **Ordre inverse (Reverse Order)** : Importe des images dans l'ordre inverse des numéros (de 999, à 001)
- **À la fin (To end)** : Ajoute chaque nouvelle image à la fin de la liste. Si **Reverse Order** est sélectionné, les images sont ajoutées en début de liste.
- **Insertion (Insert)** : Insert la nouvelle image après l'image sélectionné dans la fenêtre **Images** de NeoPack+ (disponible uniquement si la liste n'est pas vide).
- **Substituer (Replace)** : Les fichiers importés remplacent des images déjà importées après l'image sélectionnée dans la fenêtre **Images** de NeoPack++ (disponible uniquement si la liste n'est pas vide).



Si l'option **Insert** est sélectionnée, des images sont insérées à partir de l'image sélectionnée dans la fenêtre **Images** de NeoPack+. Si vous sélectionnez une nouvelle image pendant l'importation, le processus d'insertion est maintenu. Si vous voulez changer l'endroit d'insertion, vous devez arrêter temporairement l'importation en choisissant **pause import**, choisissez un nouvel emplacement, puis cliquez à nouveau sur **insert** dans le panneau **Import options panel**.

Démarrer l'importation

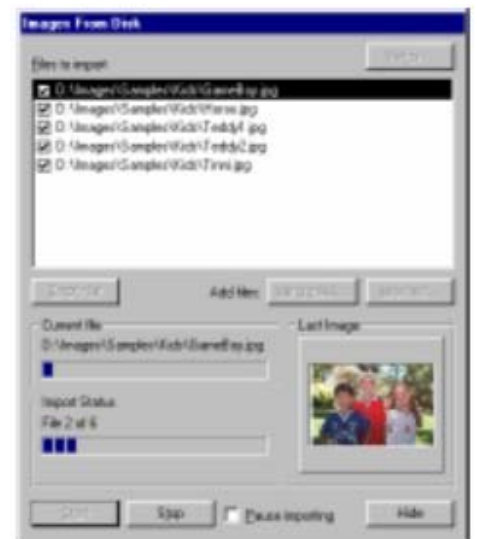
Une fois que la configuration est faite, choisissez **Start**. L'importation commence. Choisir **Stop** durant le processus d'importation arrêtera l'importation après le fichier en cours. La boîte de dialogue **Images from disk** peut être cachée en appuyant sur **Hide**. Les images continueront d'être importées jusqu'au dernier fichier sauf en cas de pause ou d'arrêt.

Pause pendant l'importation

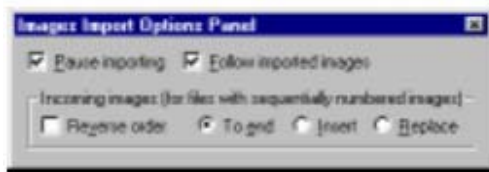
Si vous souhaitez arrêter momentanément l'importation, cochez la case **Pause import**. L'importation des images est mise en pause jusqu'à ce que la case soit décochée.

Le panneau Import options panel

NeoPack+ vous permet de modifier les images pendant qu'elles sont importées. Pour cela utilisez le panneau **Import options**. Cette fenêtre peut être fermée sans



interrompre l'importation.



Pause pendant l'importation

Si vous souhaitez arrêter momentanément l'importation, cochez la case **Pause import**. L'importation des images est mise en pause jusqu'à ce que la case soit décochée.

Contrôler l'import des images

Vous pouvez suivre l'importation des images les unes après les autres. Les noms de fichiers s'affichent au fur et à mesure, accompagnés de leur preview.

Distinguer une image importée d'une image liée

Vous pouvez savoir si une image a été importée comme preview ou comme image entière en examinant son étiquette. Depuis le menu **images** vérifiez que l'option **show tags** est cochée. Les fichiers joints (preview) afficheront l'extension du fichier, les fichiers importés non.



Figure 32 : différence entre une image liée et une image importée

Autres sources d'importation

NeoPack+ permet aussi d'importer des images depuis d'autres sources. La boîte de dialogue **Images from disk** peut être cachée en appuyant sur **Hide**. Les images continueront d'être importées jusqu'au dernier fichier sauf en cas de pause ou d'arrêt.

Configurer l'importation

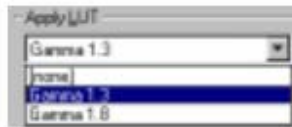
Choisissez **Setup** depuis la boîte de dialogue **Images From Hot Source**. La fenêtre s'affiche. Les images peuvent être modifiées (rotation/symétrie) comme pour une importation traditionnelle. Ces réglages sont abordés plus haut dans le manuel.



Indiquer un LUT

Les images peuvent être corrigées en utilisant l'éditeur intégré des LUTs comme lors d'une importation traditionnelle. Par exemple, si vous savez qu'une série d'images est éclairée par une source lumineuse particulière, vous pouvez leur appliquer une correction à l'importation.

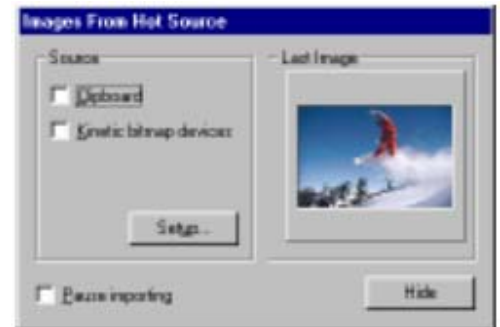
Choisissez le LUT dans la liste. Référez vous aussi au chapitre 10 pour plus d'information sur la calibration des couleurs.



Importation depuis le presse-papier de Windows

Si vous possédez une application ou un scanner qui place les images dans le presse-papier (clipboard) de Windows, NeoPack+ peut importer ces images automatiquement.

Choisissez **image > Import from hot source...** Une boîte de dialogue s'ouvre. Assurez-vous que **clipboard** est coché, et que **pause** ne l'est pas. Dans cette configuration, toutes les images qui apparaissent dans le presse-papier (clipboard) de Windows sont ajoutées au job ouvert. Les images sont insérées en fonction des options choisies dans **Options panel**.



Importation depuis un périphérique Kinetic bitmap

Certaines applications utilisent ce principe d'échange d'images. Si votre périphérique est compatible, les images seront insérées automatiquement en fonction des options choisies dans **Options panel**. Si vous n'êtes pas sûr que votre périphérique soit compatible, vérifiez avec le logiciel Timestone.

Importation de fichiers indexés

Si le job ouvert contient des images indexées, NeoPack+ importera seulement les images qui sont conformes au format d'import.

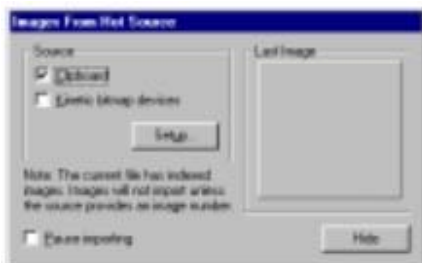


Figure 33 : Panneau d'importation des images indexées

Facteurs modifiant le temps d'importation des images

NeoPack+ effectue certains calculs sur chaque image pendant l'importation. Cela signifie que l'importation de chaque image peut prendre plusieurs secondes. Cette durée dépend de plusieurs facteurs :

- La vitesse du PC,
- La quantité de mémoire installée sur le PC,
- La Taille des images importées,
- Les modifications demandées dans les options d'importation (rotation/symétrie)

Pour réduire le temps au maximum, essayez de ne pas appliquer d'opération lors de l'importation.

Modifier les images pendant l'importation

Il est possible de modifier des images (zoom, recadrage et correction des couleurs) pendant l'importation. Mais l'application ne gère alors plus parfaitement les messages de la souris. Nous vous conseillons donc d'effectuer vos modifications en utilisant le clavier.

L'importation des images peut toujours être contrôlée, même si la fenêtre d'import est masquée. Ouvrez le panneau d'options d'importation en choisissant **Images > Import options panel....** Cette petite fenêtre peut rester à l'écran pour pouvoir arrêter ou relancer l'importation.

Gestion des images importées

Une fois que les images ont été importées dans NeoPack+, vous pouvez en ajouter, en supprimer ou en désactiver. Des images vierges peuvent aussi être insérées pour permettre de gérer le problème des élèves absents.

Ajouter des images

Vous pouvez ajouter ou remplacer des images dans un job. Utilisez le menu **images > import from disk**. Les options disponibles changent selon que les fichiers sont indexés ou numérotés de façon séquentielle.

Ajouter des nouveaux fichiers à la fin d'un job existant - fichiers séquentiels seulement

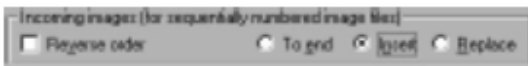
Choisissez **images > Import options panel....** Puis **to End** (à la fin) comme choix pour **Incoming images**. Indiquez les fichiers à importer. Les images seront ajoutées à la fin du job.



Insérer ou remplacer des images dans un job - fichiers séquentiels seulement

Pour ajouter des images au milieu d'un job existant, choisissez d'abord l'image à partir de laquelle les autres doivent être insérées ou remplacées, puis choisissez **images > Import options panel....** Notez que les options **insert (insérer)** et **replace (remplacer)** sont disponibles.

Les images importées avec l'option **select** sont ajoutées à partir de l'image en cours. Les images importées avec l'option **replace** remplacent les images existantes à partir de l'image en cours.



Ajouter des images à un fichier indexé

Toutes les images ajoutées à un job indexé sont ajoutées, insérées ou remplacent des images existantes, en fonction de leurs noms de fichier. Si une image porte le même nom qu'une image déjà importée, la nouvelle image écrase l'ancienne. Si son nom n'existe pas, elle est ajoutée au fichier.

Les options **Incoming images** ne sont pas disponibles avec les fichiers indexés.

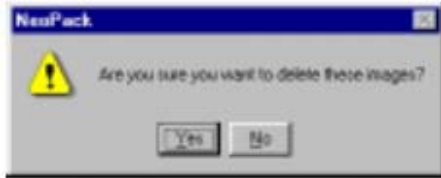
Désactiver des images

Les images peuvent être actives ou inactives. Si une image est inactive (Off), aucun pack ne pourra lui être affectée. C'est assez utile pour les photos d'ardoise et les 'yeux fermés'. Dans ce cas, sélectionnez une image et allez dans le menu **Images > Turn selected off**

Les images inactives peuvent cependant être éditées et recadrées.

Effacer des images

Vous pouvez supprimer une ou plusieurs images en allant dans le menu **image** puis **> Remove selected**. Un message de confirmation apparaît, puis les images sont supprimées.



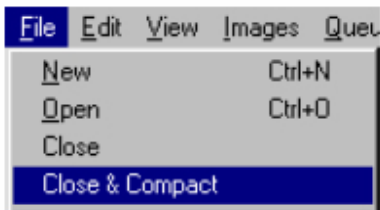
Fermer et compresser le job

Fermez un fichier en choisissant **File > Close**, ou en cliquant sur le bouton fermer dans la barre des outils.

Lorsque vous supprimez des images dans l'application, elles ne sont pas physiquement supprimées, bien qu'elles ne soient plus disponibles. La taille du job reste la même, que toutes les images soient effacées ou pas.

Vous pouvez libérer cet espace en choisissant **file > Close & compact**. Cette option est un peu longue, et demande autant d'espace disque que la taille du fichier job. Une fois ce travail terminé, le job ne contiendra que les données utiles aux images, et il sera aussi petit que possible.

Il est recommandé de ne choisir cette option que si beaucoup d'images ont été effacées.



9

Modifier les images

Une fois que des images ont été importées dans NeoPack+, elles peuvent être modifiées de diverses façons :

- Zoom,
- Recadrage (mouvement en x/y),
- Corrections de couleur et de densité,
- Corrections de contraste,
- Editée par l'intermédiaire d'une application externe.

Il y a beaucoup de raccourcis permettant de réaliser ces corrections, de même qu'il est possible de changer le nombre et la taille des images affichées.

Modifier l'affichage

Par défaut, NeoPack+ affiche chacune des trois fenêtres principales :

- Images,
- Packs,
- File d'attente (Queue)

Il est possible de changer le nombre et la taille des images du job.

Commandes d'affichages de chaque fenêtre

En bas à gauche des fenêtres d'affichage des images et de la file d'impression (Queue) se trouvent quatre boutons. Ils commandent les options d'affichage.

Barre d'outils





Figure 34 : La fenêtre des images en mode *images multiples* et *image unique*

Changer le nombre d'images affichées

Cliquez sur le troisième bouton qui vous permet de choisir le nombre d'images qui apparaît dans la fenêtre, une grille apparaît. Déplacez la souris pour augmenter ou diminuer le nombre de cases dans la grille.

Verrouiller l'affichage des images

Cliquez sur **Lock display** et verrouillez le nombre de cases de la grille. Sans cette option le fait d'agrandir la fenêtre **Images** engendre une remise à l'échelle des vignettes.

Cela signifie que si vous choisissez d'afficher les images suivant un carré de 2x2, la grille étant déverrouillée, le fait de changer la taille de la fenêtre ne change pas le nombre d'images affichées, mais change leur taille.

Si la grille est verrouillée, la taille des vignettes est conservée, quelle que soit la taille de la fenêtre.

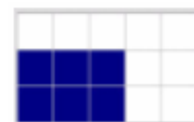


Figure 35 : La grille – second bouton coché puis fenêtre agrandie.



Figure 36 : La même grille qu'au-dessus, mais verrouillée cette fois.

Sélection des images

Il est rapide et facile de naviguer dans la fenêtre Images. Choisissez d'abord une image en cliquant dessus.

Action	Clavier	Souris
Selectionner la première image	Appuyez sur la touche Home	
Selectionner la dernière image	Appuyez sur la touche End	
Afficher le prochain écran d'images	Appuyez sur la touche Page suivante	Utiliser la roulette
Afficher l'écran d'images précédent	Appuyez sur la touche Page précédente	Utiliser la roulette
Passer à l'image de gauche	Appuyez sur la flèche de gauche	
Passer à l'image de droite	Appuyez sur la flèche de droite	
Passer à l'image du dessus	Appuyez sur la flèche haut	
Passer à l'image du dessous	Appuyez sur la flèche bas	

Zoomer et recadrer

Vous pouvez recadrer une image et modifier son rapport d'agrandissement. NeoPack+ peut afficher les repères d'homothétie du papier pour vous montrer comment votre image va être coupée.

Il y a plusieurs façons différentes de redimensionner et de couper une image. Les valeurs de zoom et de découpage sont affichées dans la palette **Image Corrections**. Si la palette **Image Corrections** n'est pas visible, choisissez **View > Image Corrections**. Visualisez les rapports d'homothétie en sélectionnant **Images > Select crop & scale image tool**.

Notez que toutes les images de la fenêtre affichent maintenant les rapports d'homothéties disponibles.

Découpage des Images

Choisissez une image. Elle peut être recadrée de la façon suivante :

Action	Clavier	Souris	Palette de correction
Déplacez une image vers la gauche	<Ctrl> + ←	Cliquez sur et déplacez à la souris	Entrez une valeur dans le champ 'X' ou appuyez sur <Ctrl> X + ↑
Déplacez une image vers la droite	<Ctrl> + →	Cliquez sur et déplacez à la souris	Entrez une valeur dans le champ 'X' ou appuyez sur <Ctrl> X + ↓
Déplacez une image vers le haut	<Ctrl> + ↑	Cliquez sur et déplacez à la souris	Entrez une valeur dans le champ 'Y' ou appuyez sur

			<Ctrl> Y + ↑
Déplacez une image vers le bas	<Ctrl> + ↓	Cliquez sur et déplacez à la souris	Entrez une valeur dans le champ 'Y' ou appuyez sur <Ctrl> Y + ↓

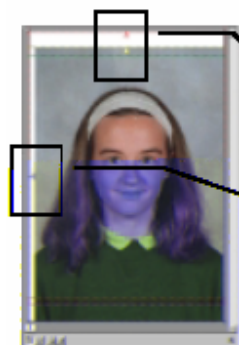
Redimensionner une Image

Choisissez une image. Elle peut être modifiée comme suit :

Action	Clavier	Souris	Palette de correction
Agrandir l'image	<Ctrl> + ↑	<Ctrl> + roulette de souris	Entrez une valeur dans le champ 'S' ou appuyez sur <Ctrl> S + ↑
Diminuer l'image	<Ctrl> + ↓	<Ctrl> + roulette de souris	Entrez une valeur dans le champ 'S' ou appuyez sur <Ctrl> S + ↓

Déplacer l'image en dehors de son champ d'impression

Il est possible de déplacer les images en dehors de leur champ d'impression. Ce qui pourrait engendrer l'apparition de marges blanches. Dans ce cas, vous verrez apparaître des flèches. Elles indiquent l'endroit où une marge blanche s'imprimera.



L'image est hors de son champ d'impression

Redimensionner et découper dans la pratique

Fixer la taille et la position des images en fonction des formats d'impression est une tâche importante. Si plusieurs images nécessitent d'être modifiées, il faut que cela se fasse rapidement et précisément.

Dans la pratique, certains préfèrent utiliser le clavier pour faire ces réglages, d'autres la souris.

Utilisation de la souris et du clavier.

- Sélectionnez l'image à modifier,
- Maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et la roulette de la souris pour redimensionner l'image.
- Lachez la touche <Ctrl>, puis ajustez la position à la souris,
- Cliquez sur l'image suivante et répétez l'opération.



Notez que vous pouvez configurer le pas de la roulette de souris. Si le pas est fixé à 1, la grille avancera d'une ligne. S'il est placé à 3, la grille avancera de 3 lignes.

Utilisation du clavier

- Sélectionnez la première image en appuyant la touche HOME.
- Choisissez l'image à ajuster avec les flèches de déplacement.
- Maintenez la touche <Ctrl> et utilisez les flèches de déplacement pour bouger l'image.
- Maintenez la touche <Ctrl> et utilisez les touches de défilement de pages ⤴ ou ⤵ pour redimensionner l'image.
- Employez les flèches de déplacement pour choisissez l'image suivante à modifier.
- Utilisez ⤴ ou ⤵ pour afficher la série d'image suivante ou précédente.

Ajustement de la couleur, de la densité et du contraste

La couleur, la densité et le contraste des images peuvent être changées en utilisant les commandes de densité de la palette d'outils. Les corrections sont appliquées soit par lot, soit individuellement.



Ces réglages doivent d'abord être gérés par votre logiciel de scan. Les réglages dans NeoPack+ doivent se limiter au maximum pour assurer une qualité optimale en sortie.

Action	Clavier	Palette de Correction
Augmenter la luminosité	<CTRL> + <I> + ⬆	Cliquez sur dans le champ I ou appuyez sur <CTRL> + I puis augmentez la valeur
Baisser la luminosité	<CTRL> + <I> + ⬇	Cliquez sur dans le champ I ou appuyez sur <CTRL> + I puis diminuez la valeur
Augmenter le contraste	<CTRL> + <C> + ⬆	Cliquez sur dans le champ C ou appuyez sur <CTRL> + C puis augmentez la valeur
Baisser le contraste	<CTRL> + <C> + ⬇	Cliquez sur dans le champ C ou appuyez sur <CTRL> + C puis diminuez la valeur
Plus de rouge	<CTRL> + <R> + ⬆	Cliquez sur dans le champ R ou appuyez sur <CTRL> + R puis augmentez la valeur
Plus de Cyan	<CTRL> + <R> + ⬇	Cliquez sur dans le champ R ou appuyez sur <CTRL> + R puis diminuez la valeur
Plus de vert	<CTRL> + <G> + ⬆	Cliquez sur dans le champ G ou appuyez sur <CTRL> + G puis augmentez la valeur
Plus de Magenta	<CTRL> + <G> + ⬇	Cliquez sur dans le champ G ou appuyez sur <CTRL> + G puis diminuez la valeur
Plus de bleu	<CTRL> + + ⬆	Cliquez sur dans le champ B ou appuyez sur <CTRL> + B puis augmentez la valeur
Plus de jaune	<CTRL> + + ⬇	Cliquez sur dans le champ B ou appuyez sur <CTRL> + B puis diminuez la valeur

Retoucher l'image

Souvent il peut y avoir de petits défauts sur les images comme des rayures ou des poussières. NeoPack+ vous permet de corriger ces défauts grâce à un lien avec un éditeur d'image externe comme Adobe Photoshop.

Tous les changements effectués sur l'image depuis Photoshop sont alors répercutés dans NeoPack+. Photoshop est un éditeur extrêmement complet. Veuillez consulter votre guide d'utilisation fournis par Adobe pour plus d'informations concernant Photoshop.

Choix de l'éditeur et du format des images

N'importe quel éditeur récent peut être utilisé pour modifier les images. En cas de modification par ce biais, NeoPack+ sauvegarde le fichier sur le disque au format Photoshop, ou Windows BMP.

Si votre éditeur des images supporte le format PSD, nous vous recommandons de l'utiliser. Si vous utiliser des calques dans Photoshop, et que vous voulez sauvegarder au format BMP, il faut d'abord aplatir l'image.



Si l'image est enregistrée sous un nouveau nom, NeoPack+ ne pourra pas charger les modifications.

Retoucher une image

- Choisissez l'image que vous souhaitez modifier,
- Choisissez **Edit image...** depuis le menu **images** ou pressez **<Ctrl> + E**.
- L'image est chargée dans l'éditeur d'images,
- Effectuez vos modifications,
- Enregistrez le fichier et quittez l'éditeur,
- L'image éditée est rechargée dans NeoPack+.



Configurer Photoshop

NeoPack+ lit le format 2.5 de Photoshop. Ces fichiers ne contiennent aucune information sur les calques, car ils sont apparus avec Photoshop 3.0. Normalement, lorsque vous introduisez des calques puis aplatissez l'image dans Photoshop, le fichier reste compatible avec le format 2.5.

Lorsqu'une image contenant des calques est ouverte dans NeoPack+, un message d'erreur apparaît. Si cela vous arrive, vérifiez la compatibilité avec le format 2.5 en choisissant **Saving files...** depuis le menu **préférences** de Photoshop.





Si vous n'autorisez pas la compatibilité au format 2.5, vous verrez une fenêtre semblable à celle-ci.

10

Créer des jobs dans NeoPack+

Une fois que les 'templates' ont été créés, les options de l'application définies et les images importées, vous pouvez commencer à créer des 'jobs'. Un 'job' est créé en sélectionnant une image, un Layout puis éventuellement un champ texte et un Item. NeoPack+ place automatiquement l'image dans le modèle choisi avec les textes ou les codes barres si nécessaire.

Ceci fait, vous pouvez regrouper vos impressions dans des files d'attente (queues) pour plus de confort d'utilisation. Si vous utilisez plusieurs largeurs de, NeoPack+ vous permet de définir plusieurs files d'attente qui permettent de les regrouper en différentes productions.

Les champs textes utilisés dans chaque image d'un 'job' peuvent être renseignés à la main. Si ces informations sont stockées dans un fichier texte, et que celui-ci est pré-formaté pour coïncider avec les champs définis dans NeoPack+, vous pouvez importer ces données, en évitant le travail de saisie.

De même, si vous possédez les informations concernant une commande dans un fichier, vous pouvez automatiquement créer une nouvelle file d'attente.

Créer une nouvelle file d'attente

Leur emploi est facultatif. Si votre production ne nécessite pas plusieurs largeurs de papiers, ne créez pas de files d'attente supplémentaires.

Créer une file d'attente

Ouvrez le fichier 'job' dans lequel vous souhaitez ajouter la file d'attente. Choisissez **édit > Queue...**. La boîte de dialogue **Queue list...** s'ouvre.

Choisissez **New** ; une nouvelle ligne apparaît dans la liste. Entrez un intitulé dans la colonne **Description**. Cliquez sur **Default Pack Set**. Une liste avec tous les modèles disponibles (ceux qui existent par défaut et ceux que vous avez créés) apparaît.

L'ordre d'apparition dans la fenêtre principale de NeoPack+ peut être changé en utilisant les deux boutons en bas de la liste.

Choisissez **Ok**. La liste se ferme. Les files d'attentes sont maintenant disponibles par l'intermédiaire de la liste **Queue**. Naviguez entre les files d'attente en cliquant sur la liste et en choisissant une file d'attente différente. Toutes les pages créées dans la file d'attente précédente sont remplacées par celles de la nouvelle.



Créer les 'jobs'

Construire des tirages dans NeoPack+ implique d'entrer les champs textes, de choisir un Layout et éventuellement un Item. Vous pouvez effectuer ces étapes manuellement, au clavier, ou en important des fichiers textes.

Les textes et les commandes peuvent être importés à partir de fichiers, permettant ainsi au traitement du 'job' d'être automatique. Vous pouvez également utiliser un lecteur de code barre pour produire des travaux si les informations de commande 'répondent' à des codes barre.

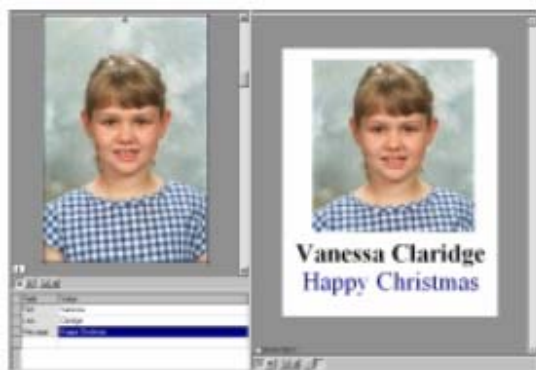
En créant un job, les futurs tirages sont ajoutés à la file d'attente. Si vous désirez plusieurs exemplaires d'une même image, elles sont regroupées à la suite dans la file d'attente. Si vous modifiez des paramètres dans les palettes **Crop/Scale** ou **Color**, les changements sont pris en compte automatiquement sans action supplémentaire.

Ajouter des textes

Si vos 'templates' utilisent des données texte, vous devez soit saisir ces données manuellement pour chaque image, soit importer les données à partir d'un fichier.

Saisi des données manuellement

Ouvrez le fichier dans lequel vous souhaitez ajouter des données texte, puis sélectionnez la première image. Assurez-vous que la fenêtre **Details** est visible. Vous verrez les champs définis pour ce job dans cette fenêtre (en bas et à gauche). Si vous ne voyez aucun champ, référez vous au chapitre 5, 'configurer NeoPack+'. Cliquez sur la première image qui nécessite du texte. Notez que le champ devient actif. Cliquez sur dans la colonne **value**, puis tapez votre texte. Continuer jusqu'à ce que toutes vos images soient renseignées.



Ajouter des champs temporaires

Si vous voulez utiliser rapidement un champ, et que vous ne voulez pas saisir dans **Edit > Fields**, vous pouvez le créer directement dans la liste. Il est alors provisoire.

Par exemple, vous voulez utiliser un 'template' qui nécessite un champ que vous n'utilisez pas habituellement - le nom d'un animal de compagnie. NeoPack+ vous permet de choisir une image, et d'entrer directement le nom du champ temporaire et sa valeur. Si le nom du champ apparaît dans le 'template', son contenu sera affiché sur l'image.

Field	Value
First	Vanessa
Last	Claridge
Message	Happy Christmas
PatName1	

Créer des champs pour plusieurs images

Vous pouvez créer des champs pour un certain nombre d'images. Cela peut servir si vous devez indiquer le nom d'une classe ou d'un groupe etc...

Pour ce faire sélectionnez un groupe d'images, puis ajoutez le champ **Details**. Entrez une valeur ou choisissez un logo.



Importation des données textes

Si votre job nécessite des données externes, elles peuvent être importées dans NeoPack+. Ces données peuvent être contenues dans un fichier à longueur fixe ou variable. Les données sont mises en relation avec les images en utilisant leur numéro ou leur nom de fichier.

Le fichier texte doit être de longueur fixe, ou variable, avec un retour chariot à chaque fin de ligne. Par exemple :

```
Vanessa,Claridge,Happy Christmas,26/01/89,img001.tif
Phyllis,Wills,Holidays are great!,7/5/89,img002.tif
Andrea,Stratton,Wish you were here,10/2/89,img003.tif
```

Le délimiteur de champ est la virgule et chaque ligne contient 5 champs :

- Prénom - champ 1
- Nom - champ 2
- Un message personnel - champ 3
- Date de naissance - champ 4
- Le nom de fichier correspondant - champ 5

Sélectionnez le fichier à importer

Pour importer ces données, ouvrez le job dans lequel vous souhaitez effectuer l'importation, puis choisissez **Details > Import text file...** La boîte de dialogue **Text file to import details** s'ouvre. Naviguez dans l'arborescence pour localiser votre fichier texte, puis cliquez dessus.

Configurer l'importation

Dans la boîte de dialogue **Text file to import details de détails**, cliquez sur **Setup**. La boîte de dialogue **Setup image details text file import** s'ouvre. Elle est divisée en plusieurs parties :

- Type - indique le format de fichier que vous importez,
- Field map - vous permet d'indiquer les positions des champs,
- Match on - Choisissez la correspondance par le numéro des images ou par le nom de fichier,
- Imported/existing image details - contrôle comment les données existantes vont être fusionné avec de nouvelles données.



Choisissez le type

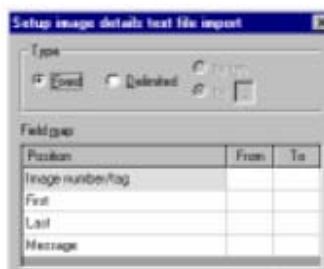
Il y a plusieurs formats de données que vous pouvez utiliser. Ils vous permettent de délimiter les champs. Ceux sont les suivants :

- Longueur fixe - chaque champ a une longueur fixe,
- Longueur variable – la fin de chaque champ est indiquée par un délimiteur.

Choisissez le format du fichier que vous préférez.

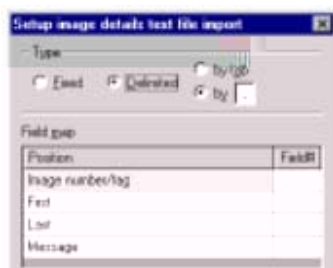
Longueur fixe

Si vous importez un fichier de longueur fixe, indiquez la position de chaque champ dans le fichier.



Longueur variable

Si vous importez un fichier de longueur variable, indiquez le séparateur : soit **by tab** (tabulation) soit un caractère que vous renseignez.



Indiquer la position des champs

La partie **Field map** vous permet d'indiquer les champs contenus dans les enregistrements du fichier texte. Indiquez les positions de chaque champ de votre fichier. Par exemple :

```
Vanessa,Claridge,Happy Christmas,26/01/89,img001.tif  
Phyllis,Wills,Holidays are great!,7/5/89,img002.tif  
Andrea,Stratton,Wish you were here,10/2/89,img003.tif
```

Dans cet exemple le délimiteur est la virgule. Les champs sont les suivants :

- Prénom - champ 1
- Nom - champ 2
- Un message personnel - champ 3
- Date de naissance - champ 4
- Le nom de fichier correspondant - champ 5

Dans ce cas, vous rempliriez la grille **Field map** de la façon suivante :

Position	Field#
Image number/tag	5
First	1
Last	2
Message	3

Indiquer le champ correspondant

En important des données textes, NeoPack+ doit savoir comment faire coïncider les champs et les images. Il y a deux choix possibles :

- Liaison sur le numéro,
- Liaison sur le nom de fichier.



Liaison sur le numéro d'image

Lorsque des images sont importées dans NeoPack+, on leur assigne un numéro. La première image par exemple est la numéro 1, la seconde, la numéro 2 et ainsi de suite. Ce numéro doit être présent pour chaque enregistrement du fichier texte.

Liaison sur le nom de fichier

Lorsque des images sont importées dans NeoPack+, le nom de fichier est conservé comme *étiquette (image tag)*. Par exemple, si un fichier importé s'appelle 'film 172.jpg', son étiquette sera affichée à côté du numéro si vous avez choisi l'option **Images > show tags**.

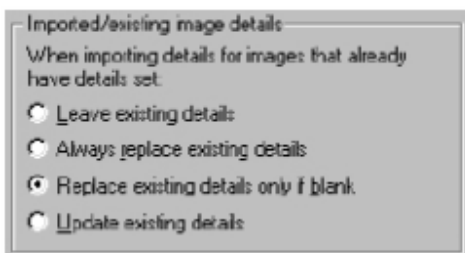
Ce nom de fichier doit être présent pour chaque enregistrement du fichier texte.



Fusionner et mettre à jour des données existantes

Si vous avez déjà importé des données mais que vous voulez les mettre à jour, vous pouvez choisir une des options suivante à l'importation :

- Leave existing details - les textes existants ne seront pas modifiés par la mise à jour,
- Always replace existing details - les textes existants sont systématiquement remplacés par la mise à jour, même si l'enregistrement mis à jour est vide.
- Replace existing details only if blank - les textes existants sont laissés intacts ; seuls les champs vides sont mises à jour avec les nouvelles données,
- Update existing details - les textes existants sont mis à jour avec les nouvelles valeurs sauf si le contenu du fichier est vide. Dans ce cas, les données du job restent intacts.



Importation des données

Une fois que la configuration de la boîte de dialogue **Setup image details text file import** est complète, choisissez **Ok**. Assurez-vous que le fichier texte est bien sélectionné puis cliquez sur **Open**. Les textes sont importés et liés aux images correspondantes.

Objets graphiques ‘marqués’ (Tagged graphic objects)

Les ‘templates’ de NeoPack+ peuvent contenir une image qui apparaît sur le tirage final. Elles sont créées en mode **Design** soit pour un fichier, soit pour un groupe d’images.

Cela s’avère particulièrement utile si vous souhaitez insérer un logo d’école ; vous placez alors un objet ‘marqué’ dans le ‘template’ qui pointe sur le fichier source du logo.

Créer un champ ‘marqué’

Pour insérer un champ ‘marqué’ dans un ‘template’, il faut d’abord créer un champ graphique qui contient l’image. Il est préférable de créer ce champ directement depuis les options du programme. Allez dans **File > Options**, choisissez alors l’onglet **default**, et Cliquez sur **Data fields > Edit**. La boîte de dialogue **Data fields** s’ouvre.

Choisissez l’onglet que vous souhaitez utiliser - soit **folder (dossier)** soit **file (fichier)**. Nous utiliserons l’exemple du logo d’une école.

Créer un champ de fichier graphique (File graphic Field)

Choisissez l’onglet **File**, puis cliquez sur **Add**. Une nouvelle ligne s’ajoute à la liste des champs. Taper le nom du champ. Pour notre exemple, entrez **SchoolLogo**. Maintenant, cliquez sur la liste de choix **type** et sélectionnez **Graphic** dans la liste, puis **Ok**. Le champ est maintenant disponible.



Ajouter un champ

Une fois que le champ de fichier graphique a été placé, créez un nouveau fichier par **File > New**, ou ouvrez un fichier existant en passant par **Edit > Fields...** pour ajouter le nouveau champ comme au-dessus. Vous devez voir le nouveau champ dans la liste des champs disponibles.

Field	Value
SchoolPic1	... \SchoolPic1.jpg
SchoolPic2	... \SchoolPic2.jpg
SchoolLogo	

Double-Cliquez dans la colonne **Value** du champ **SchoolLogo**. La boîte de dialogue **Open graphic** s’ouvre. Naviguez pour trouver le logo que vous souhaitez importer.

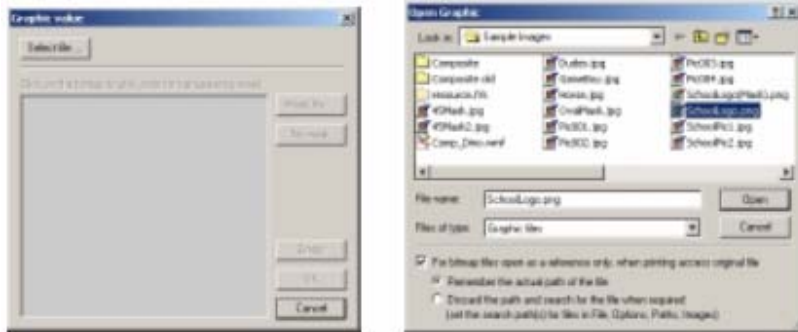
Importer le fichier

L’importation se fait comme pour une image traditionnelle. A l’importation, une vignette s’affiche dans le panneau **Graphic Value**. NeoPack+ peut conserver un lien vers le fichier de plusieurs façons :

- Remember the actual path of the file – mémoriser le chemin complet,
- Discard the path - utiliser les options de recherche de fichier vues dans le chapitre **Images**.

Charger l'image

Choisissez une option d'importation, puis **Select file....** Dans la boîte de dialogue sélectionnez le fichier, son moyen de localisation, puis **Open**.



Choisir un champ transparent

Deux types de masque peuvent alors définir un champ transparent.

Masque transparent simple

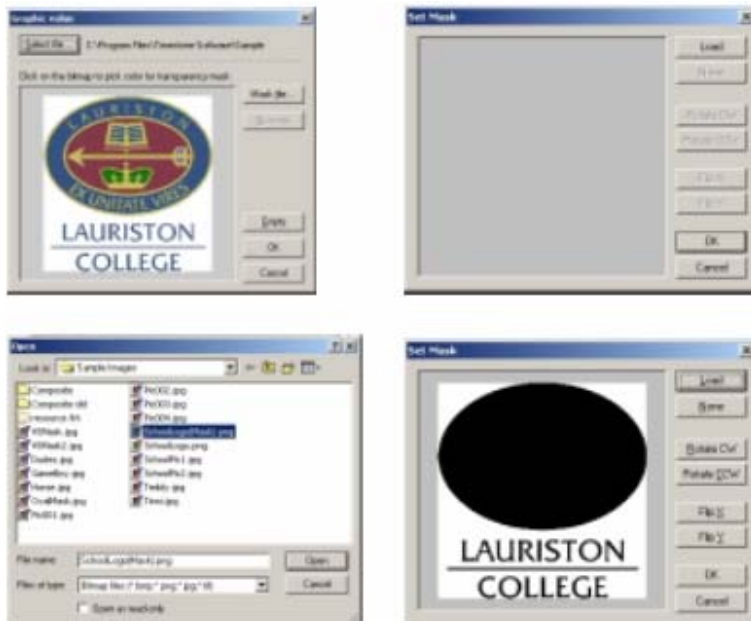
Si votre logo possède des champs transparents, cliquez dessus dans la preview. Le champ transparent apparaît alors quadrillé. Pour supprimer une champ, cliquez sur **No Mask**.



Dessinez votre logo soigneusement, car toute partie ayant la même couleur que le champ transparent sera aussi transparent. Faites particulièrement attention aux bords du logo. Si ils sont trop clairs, ils vont avoir tendance à se transformer en halo sur le tirage final. Cela arrive particulièrement avec les fichiers JPEG. Utilisez donc plutôt les formats BMP ou PNG.

Utilisation d'un masque transparent

Les masques de 8 bits permettent des effets plus harmonieux. Pour placez ce type de masque, cliquez sur **Mask file...** Une boîte de dialogue s'ouvre. Choisissez **Load**, puis sélectionnez votre fichier et finissez par **Open**. Le masque chargé s'affiche. Vous avez la possibilité d'appliquer une rotation ou une symétrie à votre masque.



Une fois que votre masque est correctement configuré, choisissez **Ok**. La boîte de dialogue se ferme, et le nom du fichier sélectionné apparaît dans le champ **Details mode**.

Faites de même pour chaque masque. Les nouveaux champs sont maintenant disponibles.

Field	Value
SchoolPic1	\\SchoolPic1.jpg
SchoolPic2	\\SchoolPic2.jpg
SchoolLogo	\\SchoolLogo.png
SchoolName	Laurelton College
Year	2000

Assigner les détails multiples

Vous pouvez associer ces champs à plusieurs images. Ce qui est utile si vous travaillez par groupe par exemple. Sélectionnez toutes les images qui doivent recevoir un même logo, puis cliquez sur le champ **Details** que vous souhaitez associer. Entrez alors une valeur ou choisissez un logo.



Formation des 'pages'

La formation des jobs se fait en choisissant une image, puis un 'template'. Vous pouvez alors ajouter un Item et un texte. Le choix d'un 'template' peut se faire de plusieurs façons :

- Sélection manuelle à l'aide de la souris ou du clavier,
- Sélection en utilisant un lecteur de code barre,
- Importation depuis un fichier texte contenant les informations de commande.

Créer les jobs manuellement

Un 'template' peut être associé à une ou plusieurs images, puis à un Item. Sélectionnez un 'template' depuis la fenêtre **Pack add/view**. Lorsque vous créez un 'template', vous pouvez leur affecter un raccourci clavier.

Associer un 'template' aux images

Vous pouvez associer un 'template' à une ou plusieurs images à la fois. Pour cela, vérifiez d'abord que la bonne file d'attente est sélectionnée dans la liste déroulante (Queue), puis sélectionnez les images à utiliser. Servez-vous de la souris ou des raccourcis Windows :

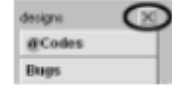
- **< Shift > Click** la première puis la dernière image - sélectionne un bloc d'images.
- **< Ctrl > Click** chaque image – ajoute les images à la sélection une par une.

Une fois que vous avez sélectionné vos images, cliquez sur le bouton **Pack Layout** dans la fenêtre des **Packs** ou appuyez sur son raccourci clavier. Notez qu'une prévisualisation du pack s'affiche et que les images sélectionnées sont

ajoutées à la file d'attente (fenêtre **Queue**). Pour ajouter un Item aux images sélectionnées, cliquez sur un bouton **Item** ou appuyer sur son raccourci clavier. Notez que l'Item est adapté sur les images.

Retirer un Item

Pour enlever un Item appliqué sur une image, il suffit de la sélectionner, puis d'appuyer sur le bouton **Remove Design** dans l'onglet **Items**.





Ajouter plusieurs modèles

Pour associer plusieurs modèles à une image, maintenez la touche **Shift** enfoncée, et ajoutez un modèle. Si vous ajoutez le même modèle, vous pouvez simplement indiquer le nombre d'exemplaire dans le champs de saisie **Copies**. Si vous ajoutez un autre modèle, il sera empilé dans l'onglet **Current Packs**, et ajouté à la file d'attente.



Utilisation d'un lecteur de code barre

Vous pouvez créer vos jobs à l'aide d'un lecteur de code barre, si cette information existe quelque part. Par exemple, vous pouvez avoir le numéro d'image et les informations de commande imprimés sur une carte que doit vous renvoyer le client.

-
-  Lorsque vous travaillez avec des codes barre, il est très important que vos raccourcis soient uniques. Sinon, aucun modèle ne sera sélectionné.
 -  Si un raccourci est attribué à un modèle par **Edit > Pack set**, il sera prioritaire sur tout autre raccourci défini dans les propriétés en mode **Template Designer**.
-

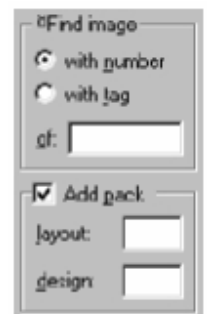
Les Commandes sont formées en utilisant le panneau **Find** dans l'application principale. Les informations demandées sont :

- Le numéro d'image ou le nom de fichier,
- Le modèle,
- L'item s'il y a lieu

Pour créer une commande, choisissez le numéro d'images, puis cliquez dans le cadre **Find image**. Lire le code barre contenant le numéro de l'image. L'image devient active dans la liste. Notez que le curseur avance dans le champ de saisie suivant.

Ensuite, lire le code contenant le modèle. Celui-ci est ajouté à la file d'attente.

Pour finir, lire le code barre contenant l'item. Il s'applique automatiquement au tirage.



Importation d'un fichier texte

Si vos commandes sont stockées dans un fichier texte, vous les importez et créez le job automatiquement. Comme pour les codes barre, la commande est créée en utilisant les raccourcis associés aux modèles. Il est donc important que ces raccourcis soient bien définis pour que l'importation fonctionne convenablement.

Sélectionner le fichier texte

Ouvrez le fichier que vous souhaitez utiliser puis choisissez **Queue > Import text file...** La boîte de dialogue **Text file to import queue** s'ouvre. Sélectionnez votre fichier de commande, et cliquez sur **Ouvrir**.

Configurer l'importation

Dans la boîte de dialogue **Text file to import queue**, cliquez sur **Setup**. La boîte de dialogue est divisée en plusieurs parties :

- Type - indique le format de fichier que vous importez,
- Field positions - vous permet d'indiquer la position des champs,
- Match on – Choisissez la correspondance par le numéro des images ou par le nom de fichier.



Choisissez le type

Il y a plusieurs formats de données que vous pouvez utiliser. Ils vous permettent de délimiter les champs. Ceux sont les suivants :

- Longueur fixe - chaque champ a une longueur fixe,
- Longueur variable – la fin de chaque champ est indiquée par un délimiteur.

Choisissez le format du fichier que vous préférez.

Longueur fixe

Si vous importez un fichier de longueur fixe, indiquez la position de chaque champ dans le fichier.



Longueur variable

Si vous importez un fichier de longueur variable, indiquez le séparateur : soit **by tab** (tabulation) soit un caractère que vous renseignez.



Indiquer la position des champs

La partie **Field map** vous permet d'indiquer les champs contenus dans les enregistrements du fichier texte. Indiquez les positions de chaque champ de votre fichier. Par exemple :

- `img001.tif,A,Q,2`
- `img002.tif,A,Q,1`
- `img003.tif,A,W,3`

est l'exemple d'un fichier à longueur variable séparé par virgule. Les positions des champs sont :

- Champ 1 nom de fichier images,
- Champ 2 raccourci de modèle,
- Champ 3 item,
- Champ 4 quantités.

La fenêtre ressemblerait donc à :



Indiquer le champ correspondant

En important des données textes, NeoPack+ doit savoir comment faire coïncider les champs et les images. Il y a deux choix possibles :

- Liaison sur le numéro,
- Liaison sur le nom de fichier.



Liaison sur le numéro d'image

Lorsque des images sont importées dans NeoPack+, on leur assigne un numéro. La première image par exemple est la numéro 1, la seconde, la numéro 2 et ainsi de suite. Ce numéro doit être présent pour chaque enregistrement du fichier texte.

Liaison sur le nom de fichier

Lorsque des images sont importées dans NeoPack+, le nom de fichier est conservé comme *étiquette (image tag)*. Par exemple, si un fichier importé s'appelle 'film 172.jpg', son étiquette sera affichée à côté du numéro si vous avez choisi l'option **Images > show tags**. Ce nom de fichier doit être présent pour chaque enregistrement du fichier texte.



Formation des jobs

Une fois les champs créés, choisissez **Ok**. Maintenant, assurez-vous que le fichier texte est bien sélectionné, et choisissez **Ouvrir**. La file d'attente se crée à partir des données du fichier.

Contrôle de la file d'attente

Lorsqu'une image est associée à un modèle et qu'elle apparaît dans la file d'impression, on lui joint un statut. Celui-ci est visible dans le coin inférieur gauche de chaque preview de modèle.

Action	procédure	statut
Créer ou ré-imprimer un pack	Ajouter le pack ou sélectionner Queue > Reprint selected packs	<input type="checkbox"/>
Impression d'un ou plusieurs packs	Choisir la commande File > Print	<input checked="" type="checkbox"/>
Bloquer un ou plusieurs packs	Choisir Queue > Hold selected packs	<input checked="" type="checkbox"/>
Libérer un ou plusieurs packs bloqués	Choisir Queue > Release selected packs	<input checked="" type="checkbox"/> → <input type="checkbox"/>

Trier la file d'attente

Vous pouvez trier les packs affichés dans la file d'attente par ordre croissant ou par statut. Pour trier par :

- Image : Choisissez **Queue > Sort by image**,
- Statut d'impression : Choisissez **Queue > Sort by printer status**.

Retirer un pack d'une file d'attente

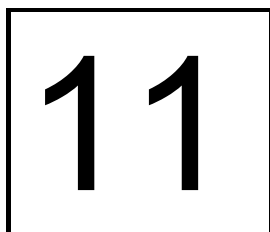
Vous pouvez supprimer un ou plusieurs packs de la file d'attente en sélectionnant, **Queue > Remove selected**. Un ensemble de packs peut être sélectionné soit :

- En maintenant la touche **<Shift>** enfoncée, et en cliquant sur le premier puis le dernier pack, soit
- En maintenant la touche **<Ctrl>** enfoncée et en sélectionnant plusieurs packs.

Statistiques

Des statistiques sont disponibles pour une file d'attente. Pour les visualiser, choisissez **Queue > Statistics**.





Gestion de la couleur

La plupart des imageur modernes tirent profit de la gestion ICC des couleurs. ICC se base sur une série de profils couleurs fournis par un constructeur ou un prestataire. Dans un système de gestion de la couleur ICC, chaque périphérique possède ses caractéristiques et son propre espace couleur. Votre écran affiche alors une image très proche de ce que sera votre sortie.

NeoPack+ utilise le système ICM-2 de Microsoft développé sous Windows 2000. La gestion de la couleur n'est utilisable que sous Windows 2000.

Profils Couleurs

Chaque périphérique traite les couleurs suivant ses propres caractéristiques. Un moniteur a tendance à afficher des images plus contrastées qu'une épreuve papier. Sans calibration, un système de production numérique peut donc donner des résultats imprévisibles.

La gestion couleur ICC se base sur *des profils couleurs* pour s'assurer que des images sont reproduites fidèlement. La précision d'un système de gestion des couleurs repose donc sur la qualité de ces profils, en particulier ceux des systèmes d'impressions. En utilisant des profils approximatifs, vos résultats risquent d'être imprévisibles.

Types de profil

Il y a plusieurs types de profils couleurs :

- Le profil d'entrée caractérise les scanners, les appareils photo numériques et plus généralement tout capteur digital,
- Le profil écran caractérise un moniteur, qu'il soit CRT, LCD ou d'un autre type,
- Le profil de sortie caractérise un périphérique de sortie (comme un traceur jet d'encre, un CRT Xerox ou un système d'impression quadrichrome).

En général, le constructeur fournit un profil couleur générique adapté à un périphérique particulier. Mais parfois, vous obtenez de meilleurs résultats en produisant vos propres profils, car ils sont personnalisés pour chaque périphérique de votre laboratoire.

Il existe des outils permettant de créer des profils couleurs. Les plus connus sont :

- Agfa FotoTune – c'est un outil qui crée des profils d'entrée, d'écran et de sortie,
- X-Rite – ensemble d'outils (logiciels, sonde, etc ...) qui créent des profils d'écran et de sortie.

Consultez les documentations fournies par vos fournisseurs pour connaître la meilleure façon de calibrer vos périphériques.

ICC color workflow

L'ICC color workflow décode les caractéristiques colorimétriques de vos images depuis le document original (soit un film couleur scanné, soit un fichier numérique issu d'un boîtier digital) jusqu'à l'impression finale en passant par son affichage à l'écran. Dans un système bien géré, les images affichées sur un moniteur sont très proches, aussi bien de la scène initiale que de la sortie finale.

Scanners

Les scanners capturent les images présentées sur un support opaque ou transparent. Une image positive (papier ou film) est simple à profiler, car il est possible d'utiliser notre œil comme repère visuel. Un négatif couleur par contre représente le stade intermédiaire vers un tirage papier. Il existe donc un certain nombre de variables qui interviennent dans son interprétation – le support, le matériel d'impression, les produits chimiques utilisés, etc ... Ceci explique qu'il soit si difficile d'associer un profil à un film négatif couleur.

Moniteurs

Les moniteurs couleurs ont des outils de calibrations qui permettent de contrôler la façon dont vont être affichées les images. Il existe également des outils et des périphériques d'étalonnage qui autorisent la création de profils – du logiciel Adobe Gamma loader jusqu'aux périphériques de mesure X-Rite. Utiliser un périphérique de mesure permet d'obtenir des profils plus précis, cependant les logiciels offrent des résultats acceptables.

Périphériques de sortie

Il existe plusieurs types de périphériques de sortie - du jet d'encre, en passant par le CRT, jusqu'aux presses CMJN. Il faut calibrer ces périphériques avec une grande exactitude. Ils exigent l'utilisation d'outils de mesure spéciaux. Ceci explique pourquoi dans la plupart des cas, les fabricants fournissent un profil.

Construire le système de gestion ICC

L'installation du Color Workflow implique de connecter tous les périphériques engagés dans la chaîne, puis de leur associer un profil. Il faut aussi s'assurer de leur entretien régulier et de la mise à jour des profils.

Associer des profils couleur

NeoPack+ dispose d'un grand nombre d'options d'impressions. Vous pouvez choisir, soit d'imprimer en utilisant un driver Windows NT, de créer un fichier bitmaps ou d'utiliser un 'Print Job File' de Timestone.

Timestone Software a développé des drivers Windows NT pour certains imageurs du marché, et NeoPack+ tire avantage de ces drivers 'maison'.

Si votre driver n'existe pas, vous avez toujours la possibilité de sortir des fichiers bitmaps, que vous enverrez ensuite vers l'imageur.

L'utilisation des Print Job Files permet à NeoPack+ de bénéficier d'une architecture d'impression distribuée. Ce système réduit au maximum le temps d'attente durant l'impression d'un 'job' et permet ainsi d'assurer une chaîne de production fluide et constante.

12

Impression

Choisir l'imprimante

Avant d'imprimer un 'job', vous devez choisir le procédé d'impression. Les options d'impressions sont situées dans la boîte de dialogue **Printer Setup**. Ouvrez cette boîte de dialogue après avoir ouvert un 'job' à imprimer, puis choisissez **File > Print setup**.

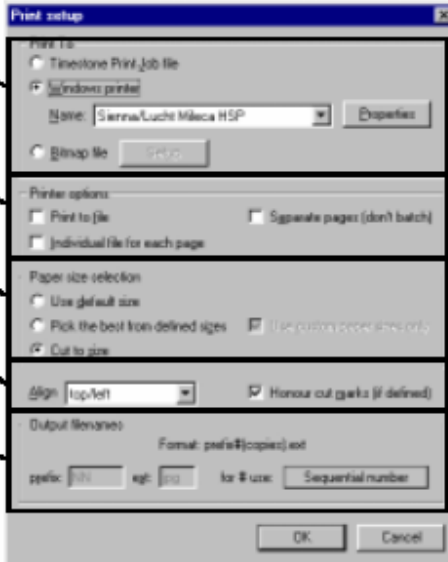
Choisissez la méthode d'impression

Déterminez les options d'impression

Déterminez la taille du papier

Déterminez les options de coupe et de cadrage

Déterminez les options de nommage des fichiers



The screenshot shows the 'Print setup' dialog box with the following sections and options:

- Print to:** Radio buttons for 'Timestone Print Job file', 'Windows printer', and 'Bitmap file'. The 'Windows printer' option is selected. A dropdown menu shows 'Sienna/Lucchi Mica HSP' and an 'Export as...' button.
- Printer options:** Checkboxes for 'Print to file', 'Separate pages (don't batch)', and 'Individual file for each page'.
- Paper size selection:** Radio buttons for 'Use default size', 'Pick the best from defined sizes', and 'Cut to size'. A checkbox 'Use custom paper sizes only' is checked.
- Align:** A dropdown menu set to 'top/left' and a checked checkbox 'Honour cut marks (if defined)'.
- Output filenames:** A text field with the format 'prefix#copies.ext'. Below it are input fields for 'prefix', 'copies', and 'to # use', with a 'Sequential number' button.

Choisir le procédé d'impression

Il y a trois options d'impression dans NeoPack+ :

- Impression vers une imprimante Windows,
- Impression vers un fichier Bitmap,
- Impression vers un Print Job File.

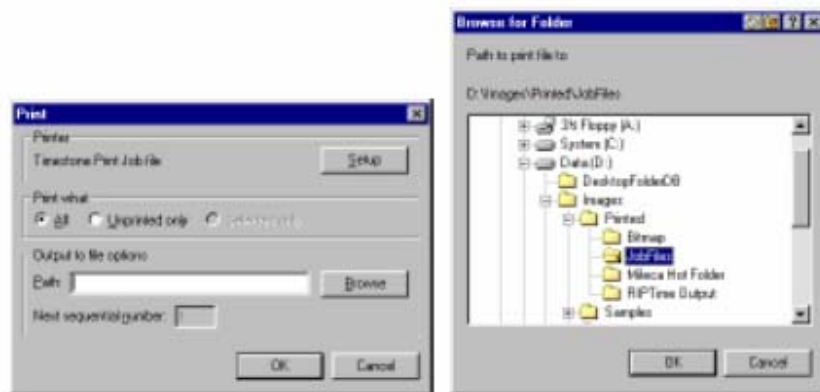
Choisissez une de ces méthodes.

Imprimer vers un Print Job File

Il y a peu de chose à faire dans ce cas hormis d'entrer le chemin d'accès au dossier cible. Choisir ce mode d'impression désactive toutes les autres options d'impressions exceptée l'option **Align**. Nous détaillerons cette option plus loin dans ce chapitre.

Une fois sélectionnée, cliquez sur **Ok**. La boîte de dialogue **Print Setup** se ferme. Pour imprimer le 'job', choisissez **file > print**. Indiquez quels fichiers doivent être imprimés puis le chemin où Timestone écrira le Print Job File. Vous pouvez choisir soit d'entrer le chemin au clavier soit de cliquer sur **Browse** et de sélectionner un dossier à la souris.

Cliquez sur **Ok** pour lancer l'impression.



Imprimer vers une imprimante Windows

Vous pouvez imprimer en utilisant un driver d'imprimante Windows depuis NeoPack+. Cela permet entre autre de sélectionner la taille et l'orientation du papier.

Pour choisir ce mode, cliquez dans la case **Windows printer**, puis sélectionnez l'imprimante que vous souhaitez utiliser dans la liste déroulante. Les options d'impressions sont alors accessibles via la bouton **Properties**. Pour de plus amples informations sur les options d'impressions disponibles sur votre périphérique, consultez la documentation du constructeur.



Imprimer vers un bitmap

NeoPack+ permet de sortir des fichiers bitmaps directement en choisissant **bitmaps files** dans la fenêtre **Print to**. Une fois que l'option est sélectionnée, le bouton **Setup** devient actif. Cliquez dessus pour entrer dans les options.



Lors d'une impression vers un fichier bitmap, tous les repères de coupes 'hard' sont pris en compte, et plusieurs fichiers sont créés en fonction du nombre de repères.

Choisir la résolution et le format de sortie

Choisissez la résolution de sortie en cliquant sur la liste déroulante **DPI**. Vous avez le choix entre plusieurs formats de fichiers de sortie tape. Pour en sélectionner un, cliquez sur la liste déroulante **format**.

Fixez une correction de couleur

Vous pouvez choisir un réglage de LUT en cliquant sur la liste déroulante **Apply LUT**. Pour plus d'information sur les LUTs se référer au chapitre 12.

Ajouter de la netteté

Vous pouvez appliquer une correction de netteté en renseignant les champs **Sharpen**. Choisissez le **Kernel** et le **Strength**.



Vous pouvez laisser le Kernel à 3. Mais il faudra tester la valeur de Strength.



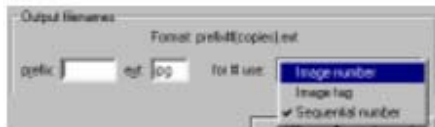
Renseigner les options de nommage des fichiers

Il y a plusieurs options lorsque vous imprimez vers un bitmaps. Vous n'avez accès à cet onglet qu'une fois que l'option **Bitmap file** est sélectionnée.

Le format de fichier est le suivant :

[Prefixe][Nom][Exemplaire]. [ext]

- [préfixe] - chaque fichier commencera par une chaîne de caractère,
- [Nom] - le nom de fichier repris à l'impression,
- [Exemplaire] - le nombre d'exemplaire à imprimer,
- [ext] - l'extension du fichier



Vous pouvez indiquer quel nom utiliser en cliquant sur **for # use** et en sélectionnant une des trois options disponibles :

Option	Détail
Image No.	NeoPack+ utilise le nombre associé à l'image pour nommer le fichier. S'il existe plusieurs packs à imprimer par image, le nombre est suivi d'un chiffre séquentiel indiquant de quel pack il s'agit.
Original image tag	NeoPack+ utilise l'étiquette de l'image pour nommer le fichier. S'il existe plusieurs packs à imprimer par image, le nombre est suivi d'un chiffre séquentiel indiquant de quel pack il s'agit.
Sequential No.	NeoPack+ crée ses propres numéros séquentiels pour nommer les fichiers. S'il existe plusieurs packs à imprimer par image, leur nom sera créer de la même manière que les autres.

Une fois que les options sont remplies, choisissez **Ok**.

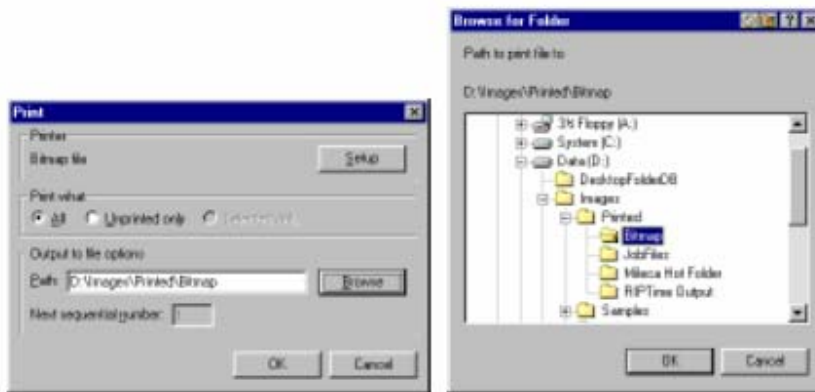
Indiquer le chemin de sortie

Pour imprimer le 'job', choisissez **file > print**. Indiquez quels fichiers doivent être imprimés puis indiquez le chemin où Timestone doit écrire le Bitmap. Vous pouvez choisir soit d'entrer le chemin au clavier soit de cliquer sur **Browse** et de sélectionner un dossier à la souris.

Choisissez **Ok** pour imprimer.



Si vous avez choisi **Sequential number** comme option d'impression dans la liste de choix **for # use**, vous pouvez sélectionner le premier numéro à utiliser. Entrez ce nombre dans le champ **Next sequential number**.



Impression vers une imprimante Windows

Il existe un certain nombre d'options qui vous permettent d'automatiser vos impressions dans NeoPack+. Ces options sont :

- Printer Properties – configuration de l'imprimante,
- Printer output options - choisir d'imprimer vers un fichier ou vers une imprimante,
- Paper size selection – automatiser les formats de papier,
- Alignment and cut marks - comment l'image imprimée est alignée et si les repères de coupes sont appliqués ou pas.

Fixer les propriétés de l'imprimante

Après avoir sélectionné une imprimante, vous pouvez configurer ses propriétés en cliquant sur **Properties** dans la boîte de dialogue **Print setup**. Les options qui s'affichent ici dépendent de votre pilote d'impression. Consultez la documentation du constructeur pour plus d'informations.



Entrer les options de sortie

Il y a un certain nombre d'options disponibles lorsqu'on utilise un driver Windows NT.

- Print to file - crée un fichier Windows .PRN pour une utilisation ultérieure,
- Individual file for each page – à sélectionner seulement si vous utilisez le driver Zenographics SuperPrint,
- Separate pages (don't batch) - si il y a plusieurs pages, l'impression ne commence qu'une fois que le 'job' entier a été préparé. Par ce choix chaque page est envoyée individuellement à l'imprimante. Ce qui signifie que chaque page commence à s'imprimer dès que le job est prêt. En imprimant de cette façon, il est possible que des jobs soient mélangés si plusieurs personnes impriment en même temps.



Sélection du format de papier automatique

NeoPack+ peut désigner automatiquement la taille de papier la plus adaptée pour une image. Dans le job, il peut y avoir plusieurs tailles différentes. Par exemple le pack A peut avoir une taille de de 8 x 20.5", alors que le pack B ne fait que 8 x 11.5". Imprimer ces modèles sur un même format de papier provoque de la gache. NeoPack+ a les moyens de choisir automatiquement parmi les formats de papier disponibles par défaut, ou de générer le format exact.

Utiliser les tailles par défaut

Une fois choisi dans la boîte de dialogue de propriétés d'imprimante, le format de papier est utilisé.

Sélectionner parmi les formats de papier disponibles

Choisissez **File > Print setup...** La boîte de dialogue **Print Setup** s'affiche. La sélection automatique du format de papier parmi ceux disponibles se fait en choisissant l'option **Pick best paper size**. NeoPack+ contrôle alors tous les formats disponibles, et choisit le plus proche de l'impression en cours. Cette vérification est appliquée à chaque 'job', donc une file d'attente peut contenir plusieurs formats ; le meilleur format est conservé à chaque fois.

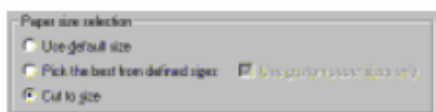
Utiliser des formats papier particuliers uniquement (custom paper sizes only)

La plupart des travaux produits par NeoPack+ ne correspondent pas à des tailles standard (A4, letter, etc ...). Le driver d'imprimante vous autorise à créer vos propres tailles de papier qui coïncident exactement aux formats de NeoPack+. Dans ce cas, il vaut mieux ne pas laisser l'application choisir une taille standard qui ne correspondra peut être pas.

Choisissez **Use custom paper sizes only**, pour que NeoPack+ ne prenne en compte que les formats que vous avez définis et choisis.

Cut to size (couper à la taille)

En utilisant un driver d'imprimante Timestone, l'option **Cut to size** fixe automatiquement l'avance papier correspondant à l'impression. Vous n'avez pas besoin de définir de format de papier, le driver d'imprimante le fait tout seul.



Alignement et repères de coupe

Vous pouvez choisir d'imprimer vos travaux sur du papier plus large que l'image. Et dans ce cas vouloir centrer l'image dans la feuille. Vous pouvez également appliquer ou non les repères de coupe.

Aligner

Pour contrôler la position de votre image dans la feuille, utilisez la liste de choix **align**. Ca n'est utile que si la feuille est plus grande que l'image.

Appliquer les marques de coupe

Si les 'templates' ont des repères de coupes, vous avez le choix de les ignorer en décochant la case **Honour cut marks**. En cochant la case, les coupes sont actives.



Imprimer les pages

Une fois toutes ces options définies, choisissez **File > Print**. La boîte de dialogue d'impression s'ouvre. Les images à imprimer peuvent être choisies en utilisant la partie **Print what**.

Choix	Impression...
All	La totalité du job
Un-printed only	Les images du job qui n'ont pas encore été imprimées
Selected only	Les images du job qui sont sélectionnées dans la file d'attente

13

Calibration

La calibration de NeoPack+ permet d'obtenir des impressions conformes et prévisibles. Si le système ne l'est pas, vous ne pouvez pas quantifier les couleurs et la densité ; vos résultats deviennent fluctuants.

L'étalonnage du système se fonde sur le maintien sous contrôle de *chaque périphérique* dans la chaîne de production. Certains périphériques (en particulier les imprimantes) disposent de plus ou moins de moyens de contrôle. NeoPack+ dispose d'éléments permettant le réglage des périphériques d'entrée et de sortie.

Il est cependant recommandé de calibrer ces périphériques avant d'utiliser les fonctions de NeoPack+. L'application autorise l'étalonnage par une série de LUTs ou d'une table de courbes. Chaque périphérique de votre chaîne de production peut être plus lumineux, plus dense, ou d'un contraste différent. Cela signifie qu'une image imprimée correctement sur un imageur ne le sera pas forcément sur un autre. De même, les images provenant d'une source donnée, peuvent être plus claires ou plus foncées que celles issues d'une source différente. Les écrans affichent aussi les images de façon légèrement différentes.

Par une approche logique, chacune de ces différences peut être identifiée et corrigée en utilisant les LUTs.

Environnements de calibration

Il y a deux types de chaînes de production :

- Monoposte et imprimante unique,
- Multiposte et/ou plusieurs imprimantes

Dans un environnement où une station de travail fonctionne avec une seule imprimante, l'étalonnage devient plus facile. Le travail est évidemment plus complexe si vous disposez d'un réseau connecté à plusieurs imprimantes. Cependant, dans ces environnements multiples, il est important de sélectionner un périphérique comme étant la base.

Il y a plusieurs points communs entre ces deux environnements.

Contrôler l'imprimante

La première chose à faire est de contrôler l'étalonnage de l'imprimante. Suivez la procédure d'étalonnage fournie par le constructeur.

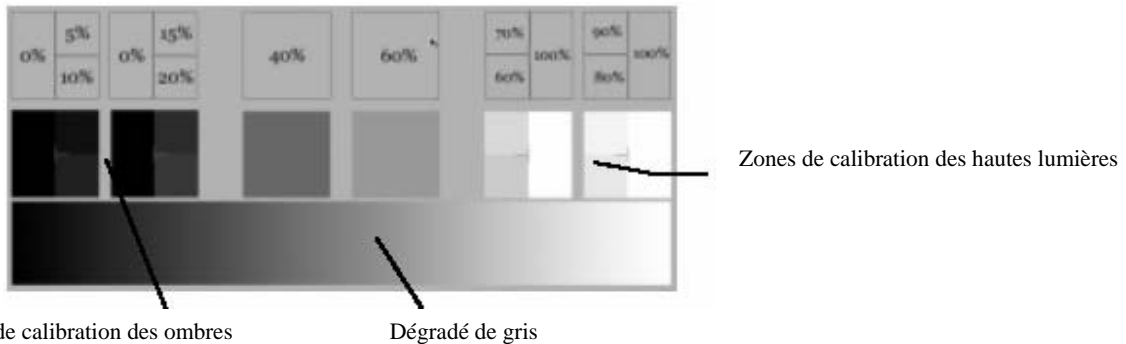
NeoPack+ vous fournit une charte d'impression. Imprimer cette image en utilisant les options de l'imprimante par défaut.

Imprimez la charte sur chaque imprimante de votre chaîne de production.

Interprétation de la charte

La charte a trois zones importantes :

- Le dégradé de gris,
- Le point blanc, les hautes lumières, les basses lumières et le point noir,
- Une image pour une confirmation visuelle.



Le dégradé de gris

Le dégradé de gris est l'élément le plus important de la charte. Il doit être constant du noir au blanc, sans zone colorée et sans cassure. Si une zone colorée apparaît alors que le reste est neutre, vous devez relancer la procédure d'étalonnage de l'imprimante. Ce problème ne se règle pas facilement avec les réglages de NeoPack+, et doit être corrigé sur l'imprimante. Lorsque une imprimante est dans cet état, c'est un problème de linéarité.

Les ombres et les hautes lumières

Les ombres et les hautes lumières rendues sur la charte permettent de connaître les qualités de détail de l'imprimante. Dans la théorie, il doit y avoir une différence entre chaque niveau de gris. Dans la pratique, seuls les carrés affichent des écarts. Cela sera corrigé plus tard.

L'image visuelle

L'image permet d'avoir une idée plus précise des performances de votre imprimante. Les zones qui présentent un intérêt sont :

- Un fond gris chiné. Si votre imprimante n'est pas linéaire, vous verrez apparaître des bandes colorées.
- Les parties claires donnent une idée du rendu des hautes lumières. Votre imprimante peut ne pas bien rendre les détails.
- Les parties sombres donnent une idée du rendu des basses lumières. Votre imprimante peut ne pas bien rendre les détails.

Comparer les imprimantes

Si vous travaillez avec plusieurs imprimantes, imprimez l'image sur chacune d'entre elles, et comparez les résultats en positionnant les tirages côte à côte. Notez les différences.

Calibrer un moniteur

Une fois que les imprimantes sont calibrées, passez à la calibration des écrans.

Éclairage de la pièce

Il vaut mieux avoir des conditions d'éclairage neutres. Si l'éclairage dans la pièce change brutalement pendant la journée, vous aurez l'impression que l'affichage des images change également. Les conditions d'éclairage doivent être contrôlées.

Les outils de calibration

Certaines cartes vidéos permettent de modifier le gamma dans le panneau de configuration **Affichage**. Dans tous les cas, suivez la procédure recommandée par le constructeur. Sélectionnez un gamma de 2.2.

Vous devrez toujours lancer l'assistant de calibration de NeoPack+ pour confirmer la configuration.

Calibration d'écran et Adobe Photoshop

Si vous possédez Adobe Photoshop, et que vous comptez l'employer pour modifier des images, il est important de bien configurer le programme.



Si vous utilisez Photoshop 5.0 ou une version plus récente, il est important de désactiver la gestion des couleurs. Sinon il risque de modifier involontairement les couleurs des images.

L'assistant d'étalonnage du moniteur

Choisissez **Options** depuis le menu **File**. Puis l'onglet **LUT**. Vérifiez que la case **Enable monitor LUT** est cochée.



Cliquez sur **calibrate** pour lancer l'assistant d'étalonnage.



Choisissez **Next** pour commencer la procédure d'étalonnage, ou **Cancel** pour l'annuler.

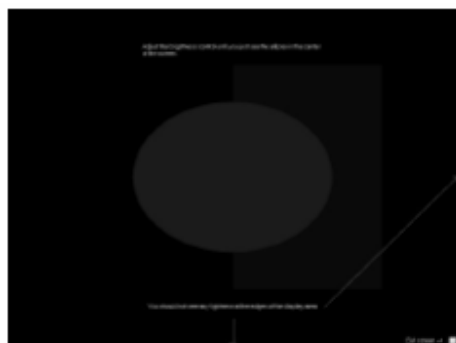


Beaucoup de moniteurs possèdent des commandes intégrées de gestion de la couleur. Le plus courant consiste à choisir entre plusieurs températures de couleurs. Sélectionnez 9300K. Si votre écran autorise la balance des couleurs manuelle, vous pouvez l'utiliser si vous le souhaitez. Modifiez les réglages du moniteur jusqu'à ce que la fenêtre grise paraisse neutre.

Cliquez sur **Next** pour passer à l'étape suivante.



Montez le contraste au maximum. Ensuite, cliquez sur le bouton **Full Screen** pour ajuster la luminosité. L'écran de gestion de la luminosité s'affiche en plein écran.

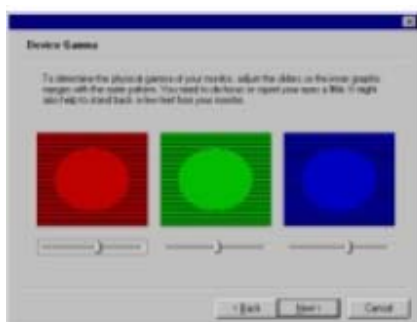


Ajuster le contrôle de luminosité jusqu'à ce que vous puissiez distinguer le cercle central. Si vous apercevez le carré à gauche du cercle, l'écran est trop lumineux.

Une fois que vous êtes satisfait de votre réglage, cliquez sur le bouton en bas à droite de l'écran pour revenir à l'assistant.



Si vous modifiez les réglages de contraste ou de luminosité après cette étape, vous devrez exécuter à nouveau l'assistant de calibration. Si l'écran dispose de commandes digitales, scotchez-les pour qu'on ne puisse pas les modifier !



La prochaine étape consiste à ajuster le curseur jusqu'à ce que la zone centrale ne soit plus visible. Les meilleurs résultats sont obtenus en se tenant à 1 mètre environ du moniteur, et en dé-focalisant vos yeux. Déplacez chaque curseur jusqu'à ce que la zone centrale ne soit plus visible.



Choisissez le gamma de votre moniteur. En général, il s'agit de 2.2, mais vous pourrez le changer plus tard.



Cliquez sur **Finish** pour terminer l'assistant. **Cancel** ferme l'assistant sans appliquer de changements.

Pour finir, choisissez **Ok** dans La boîte de dialogue **Options**. Notez que l'affichage des images peut changer, du fait de l'étalonnage.

Ce qui a été réalisé ?

En exécutant l'assistant d'étalonnage, le point noir et le point blanc ont été ajustés, et le gamma du moniteur a été déterminé.

Ce qui signifie qu'une même image peut être affichée sur plusieurs moniteurs qui ont été calibrés de la même façon, et apparaître de la même manière sur chaque.

A quel moment exécuter l'assistant

L'assistant doit être exécuté :

- Dès qu'un réglage du moniteur est modifié,
- Si les utilitaires d'étalonnage sont changés,
- Si l'éclairage de pièce change de façon considérable,
- Tenir compte du vieillissement de moniteur.


Calibration de l'imprimante

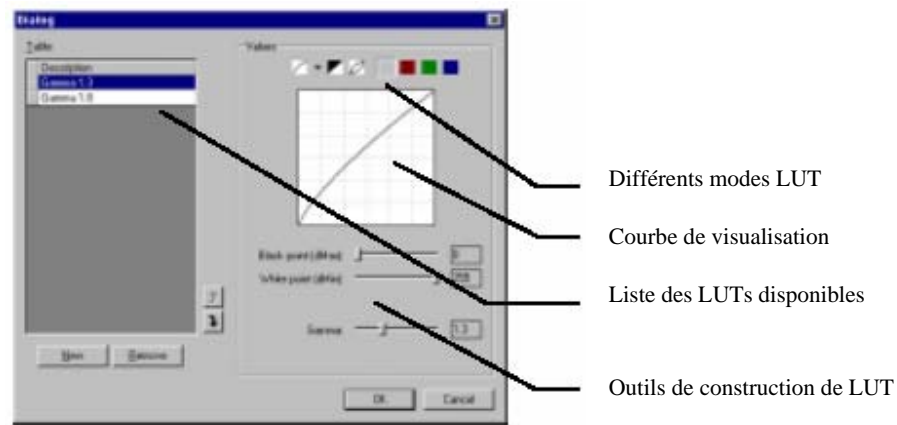
Des corrections existent pour certaines imprimantes, et sont disponibles dans la boîte de dialogue **Print Setup**.

Construire une correction sur une imprimante

Choisissez **Print Setup** depuis le menu **File**



Cliquez sur  . La fenêtre de LUT s'ouvre.



Il y a trois parties intéressantes :

- La liste des LUT disponible,
- Les outils de construction de LUT,
- Commutateurs de modes LUT.


Créer un nouveau LUT

Choisissez **New**. Une nouvelle ligne apparaît dans la grille. Entrez un nom.

Modes LUT

Il y a plusieurs types de LUT. Les plus communs sont :

- Basic,
- Avancé.

Il y a d'autres modes disponibles en utilisant les boutons de commutateur de mode  . Ils doivent seulement être utilisés par des personnes expérimentées.

Changez de mode LUT en choisissant **basic/advanced**.



Créer un LUT basic

Un LUT de base permet :

- Un gamma global,
- Un gamma rouge, vert ou bleu spécifique,
- Un point noir et un point blanc manuel.

Choisissez un gamma

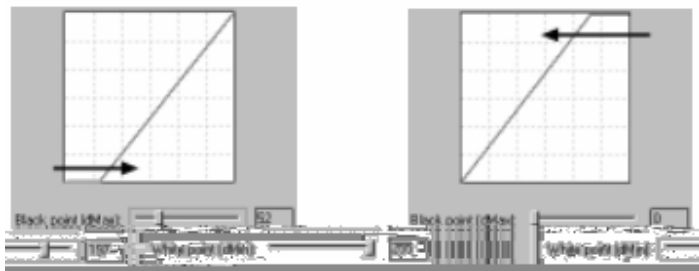
Choisissez la valeur de votre gamma soit en utilisant le curseur, soit en entrant une valeur à la main. La courbe interprète le nouveau LUT.

Choisissez un gamma pour un couleur spécifique en choisissant une couleur dans la barre d'outils, et en lui appliquant un gamma donné.

Choix d'un point noir et d'un point blanc

Vous pouvez les choisir en déplaçant le curseur, ou en entrant une valeur. La courbe change en fonction de la valeur choisie.

Vous pouvez vouloir changer le point noir ou blanc à partir d'une image qui a mal été imprimée. Photoshop vous permet de vous rendre compte visuellement de ce problème. Si le Pixel le plus foncé a une valeur supérieure à zéro, et le plus clair une valeur inférieure à 255, vous pouvez chercher à ajuster ces valeurs.



Un LUT est construit en choisissant la valeur gamma exigée, soit avec le curseur, soit en entrant une valeur.

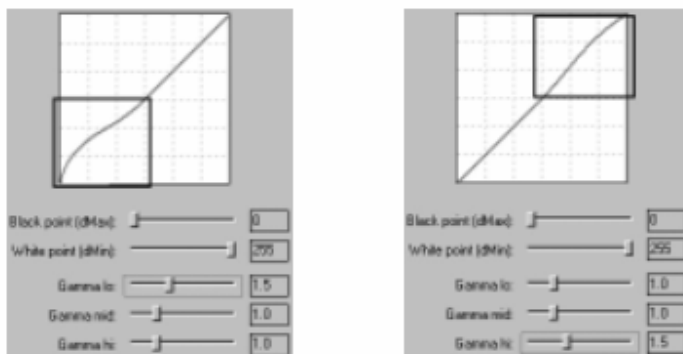
Créer un LUT 'avancé'

Un LUT avancé permet :

- La correction gamma globale,
- La configuration du point noir,
- La configuration du point blanc,
- La correction des ombres,
- La correction des hautes lumières.

Si vous voulez éclaircir les ombres, ou obscurir les hautes lumières, ou même saturer les couleurs dans les ombres et les hautes lumières, les outils avancés du LUT vont être très utiles.

Les réglages disponibles pour la correction du gamma, du point noir et du point blanc sont similaires au LUT de base. Les outils supplémentaires concernent les corrections de Gamma 'high' et 'Low'. Lorsque vous les modifiez, les ombres ou les hautes lumières sont modifiées.



Si vous désirez saturer une couleur en particulier, choisissez la couleur dans la barre d'outils LUT, et faites les corrections.

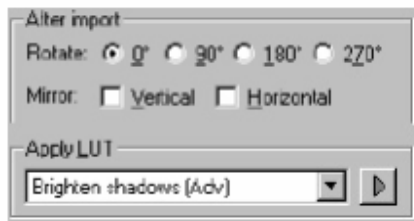
Utilisation des LUTs

Plusieurs LUTs par défaut sont livrés avec le programme. Une fois qu'un LUT a été construit, il est disponible dans la liste. Les corrections LUT sont disponibles :

- A l'importation des images,
- A l'exportation des images,
- A l'impression des modèles.

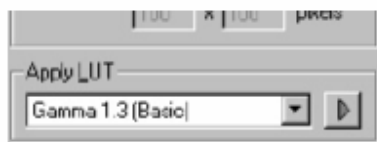
Importation des images avec une correction LUT

Choisissez **Import from disk...** depuis le menu **Images**. Puis le bouton **Setup**. Choisissez ou construisez un LUT à appliquer lors de l'importation les images.



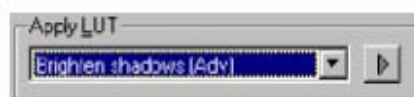
Exportation des images avec une correction LUT

Choisissez **Export...** depuis le menu **Images**. Puis le bouton **Setup**. Choisissez ou construisez un LUT à appliquer lors de l'exportation les images.



Impression des images avec une correction LUT

Choisissez **Print Setup...** depuis le menu **File**. Choisissez ou construisez un LUT à appliquer lors de l'impression les images.



Utilisation d'une l'image de test

Vous pouvez imprimer une image de test qui vous permet de comparer les imprimantes et les moniteurs. Si après la calibration de votre imprimante, cette image sort toujours avec une dominante de couleur, appliquez une des corrections suivantes :

L'image d'essai est...	Alors ...
Trop foncée	Augmenter le gamma (LUT) de l'imprimante. Par exemple, changer le gamma de 1.0 à 1.3
Trop claire	Diminuer le gamma (LUT) de l'imprimante
Trop rouge	Diminuer le gamma (LUT) rouge de l'imprimante
Trop cyan	Augmenter le gamma (LUT) rouge de l'imprimante
Trop vert	Diminuer le gamma (LUT) vert de l'imprimante
Trop Magenta	Augmenter le gamma (LUT) vert de l'imprimante
Trop bleu	Diminuer le gamma (LUT) bleu de l'imprimante
Trop jaune	Augmenter le gamma (LUT) bleu de l'imprimante

Si vous calibrez plusieurs imprimantes, sélectionnez en une comme 'maître' ou principale, et réglez celle-là en premier. Une fois que le système est calibré pour cette imprimante, construisez un LUT qui corrige les différences avec les autres.

Timestone vous livre une image test appelée **Calibration.tif** qui se trouve dans le répertoire **Program Files\Timestone Software** de votre disque dur.

14

Bitmaps Compare

En plus de NeoPack+ un petit utilitaire vous est livré : Bitmap Compare. Il permet de charger à l'écran une image de référence. La fenêtre est placée au-dessus de NeoPack+, et sert de contrôle visuel. C'est important lorsque vos opérateurs travaillent durant des longues périodes devant un écran.

Utiliser Bitmap Compare

Bitmap Compare ne fonctionne que si NeoPack+ est déjà installé sur la station de travail.

Lancer Bitmap Compare

Depuis le menu **Démarrer**, choisissez **Programmes > Timestone Softwares > Bitmap Compare**. Bitmap Compare est lancé.

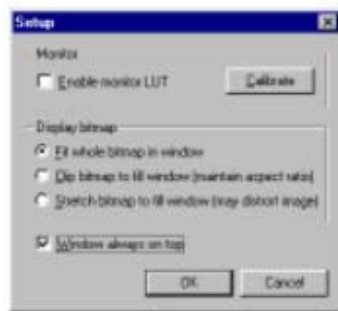
Charger l'image de référence

Choisissez **Load** depuis le menu **File**. Une boîte de dialogue s'ouvre. Choisissez l'image que vous souhaitez utiliser comme référence. L'image est chargée.



Configurer Bitmap Compare

Les options permettent de gérer l'échelle d'affichage des images. Choisissez **File > Setup**. La boîte de dialogue s'ouvre.



Calibration de l'écran

Si vous utilisez l'étalonnage du moniteur dans NeoPack+, cochez la case **Enable monitor LUT**. Il n'est pas nécessaire d'exécuter l'assistant une fois de plus, car la configurations actuelle se base sur celle de NeoPack+.

Affichage des images

Vous pouvez affichez l'image de plusieurs façons. Choisissez l'option qui vous convient le mieux.

Afficher l'image entière dans la fenêtre	L'image prend la taille de la fenêtre mais conserve ses proportions. Vous pouvez donc voir apparaître des marges grises.
Couper l'image pour remplir la fenêtre	L'image sera coupée pour prendre tout l'espace disponible dans la fenêtre. Les proportions sont conservées.
Etirer l'image pour remplir la fenêtre	La taille de l'image se calibre sur celle de la fenêtre, les proportions ne sont plus conservées.

Fenêtre toujours au dessus

Si vous voulez que la fenêtre apparaisse toujours au-dessus de NeoPack+, choisissez **Windows always on top**. La fenêtre sera toujours visible, même si ce n'est pas l'application active.

© TIMESTONE SOFTWARES 1999

Traduit en français par

