

# Sommaire

REV 07b DEC 2001

<b>1. Apprentissage de Card Software .....</b>	<b>12</b>
Utilisation du manuel de Card Software .....	12
<i>Conventions Générales</i> .....	12
<i>Conventions de la Souris</i> .....	13
<i>Conventions graphiques spéciales</i> .....	13
Utilisation de l'Aide Interactive .....	14
<i>Obtenir de l'Aide</i> .....	15
<i>Aide par Thème</i> .....	15
La fenêtre principale de Card Software .....	15
<i>La Barre de Titre</i> .....	16
<i>La Barre de Menus</i> .....	16
<i>Icone de Fermeture</i> .....	16
<i>Icone Maximiser, Minimiser</i> .....	16
<i>Bouton Restaurer</i> .....	16
<i>Les Barres de Défilement</i> .....	17
<i>Barres d'Etat Standards</i> .....	17
<i>Les barres d'outils</i> .....	17
<i>L'Aire de Travail de la Carte</i> .....	18
<i>Les Grilles</i> .....	18
<i>Le curseur en ligne</i> .....	18
<i>La barre de séparation de fenêtres</i> .....	18
<i>La Fenêtre Base de données</i> .....	18
<i>Nom de Champ</i> .....	18
<i>Champ de Données</i> .....	18
Installation de l'Ecran .....	19
<i>Zoomer dans l'Image de la Carte</i> .....	20
<i>Système Métrique</i> .....	20
<i>Modifier les couleurs de l'Espace de travail/Carte</i> .....	20
Travailler avec les Commandes de Card Software .....	21
<i>Commandes de la Barre d'Outils</i> .....	21
<i>Commandes du menu</i> .....	21
<i>Raccourcis avec la souris</i> .....	22
<i>Touches de Raccourcis</i> .....	23
Ouvrir et Sauvegarder des Fichiers de la Carte .....	24
<i>Ouvrir des Fichiers de la Carte</i> .....	24
<i>Si vous ne voyez pas la Carte que vous souhaitez</i> .....	24

<b>2. Créer des Carte .....</b>	<b>24</b>
<i>Sauvegarder des Fichiers de la Carte .....</i>	25
<i>Nommer un document .....</i>	25
<i>Affiche l'information relative à la carte .....</i>	25
Créer une Carte de Base .....	28
<i>Configuration de la Carte .....</i>	29
<i>Ajouter une Ligne .....</i>	29
<i>Ajouter une ligne diagonale .....</i>	30
<i>Ajouter un Rectangle .....</i>	30
<i>Ajouter du Texte .....</i>	30
<i>Ajouter une Image .....</i>	31
<i>Ajouter un Code-barres .....</i>	33
<i>Ajouter un Symbole PDF .....</i>	34
<b>3. Travailler avec des objets de Card Software .....</b>	<b>36</b>
Les objets de Card Software .....	36
<i>Termes qui s'appliquent aux objets .....</i>	36
<i>Activer et Désactiver des Objets .....</i>	38
Redimensionner des Objets .....	39
<i>Redimensionner un Texte .....</i>	40
<i>Redimensionner une Ligne .....</i>	40
<i>Redimensionner un Code-barres .....</i>	40
<i>Re-dimensionner un symbole PDF .....</i>	40
Déplacer et Aligner des Objets .....	41
<i>Déplacer des Objets .....</i>	41
<i>Aligner des Objets .....</i>	41
<i>Faire Pivoter les Objets .....</i>	43
<i>Empiler des Objets .....</i>	43
<i>Dupliquer des Objets .....</i>	44
Editer les Propriétés des Objets .....	44
<i>Editer les propriétés des Objets .....</i>	45
<i>Boîte de dialogue Propriétés Objet .....</i>	47
<i>Propriétés Génériques Objet .....</i>	47
<i>Rotation .....</i>	48
<i>Propriétés de la Ligne .....</i>	48
<i>Propriétés du Rectangle .....</i>	49
<i>Propriété Rectangle Plein .....</i>	49
<i>Propriétés du texte .....</i>	50
<i>Sélectionner et Editer un Texte .....</i>	52
<i>Supprimer Texte .....</i>	53

<i>Couper, Copier et Coller un Texte</i> .....	53
<i>Propriétés Image</i> .....	53
<i>Propriétés du Code à barres</i> .....	56
<i>Propriétés du Symbole PDF</i> .....	57
<i>Propriétés du Recouvrement</i> .....	59
Utilité du Visualisateur de Dessins de type Clipart .....	61
<i>Démarrer le Visualisateur de Dessins de type Clipart</i> .....	61
<b>4. Le Visualisateur de Dessins type Clipart</b> .....	<b>61</b>
<i>Exporter une Image</i> .....	62
<b>5. Travailler avec des Variables</b> .....	<b>63</b>
Données variables .....	63
<i>Les Sources Variables</i> .....	63
Ajouter des Données Variables .....	66
<i>Image Variable</i> .....	66
<i>Texte Variable</i> .....	68
<i>Code-barres Variable</i> .....	70
<i>Variable PDF</i> .....	73
<b>6. Overlay</b> .....	<b>76</b>
Définir un Recouvrement .....	76
<i>Overlay basé sur une image</i> .....	78
<b>7. Carte à Puce</b> .....	<b>80</b>
A propos des Cartes à Puce .....	80
Traitement de la Carte à Puce .....	80
<i>Propriétés de la Carte à Puce</i> .....	81
<i>Codification de la Carte à Puce</i> .....	84
<b>8. Card Software et les bases de données</b> .....	<b>85</b>
Introduction à ODBC .....	85
<i>Notions de Base de l'ODBC</i> .....	85
<i>Formats de Fichier</i> .....	85
<i>Propos de l'ODBC</i> .....	86
<i>Desktop contre Serveur/Client</i> .....	86
<i>Sources de Card Software</i> .....	86
<i>SQL</i> .....	87
Structure base de données .....	87
Type de données .....	87
<i>Au sujet des données</i> .....	87
<i>Les types de données d'une base de données interne à Card Software</i> .....	88

Sources de données .....	88
<i>Introduction</i> .....	88
Base de données interne à Card Software .....	88
<i>Création d'une base de données interne</i> .....	88
<i>Ouverture d'une base interne</i> .....	90
<i>Déconnexion d'une base de données</i> .....	91
Connexion à une source de données Texte Interne .....	91
Travaillez avec les tables .....	93
<i>Création d'une nouvelle table</i> .....	93
Edition d'une table existante .....	96
<i>Effacement d'une table</i> .....	97
Connexion à une base de données extérieure .....	97
<i>Sélection de sources ODBC</i> .....	97
Travailler avec l'interface de base de données N5 .....	98
Les Fonctions Base de Données Card Software .....	104
<i>Edition d'une base de données</i> .....	104
<i>Edition Rapide</i> .....	105
<i>Se déplacer dans la base de données</i> .....	106
<i>La fonction Chercher</i> .....	107
<i>Les fonctions Requêtes</i> .....	108
<i>Propriétés de l'interface base de données</i> .....	109
<i>Vues des bases de données</i> .....	112
<i>Masquer/Monter Champs</i> .....	112
<i>Compteur Auto</i> .....	114
<i>Compteur d'impression</i> .....	114
<i>Vue de la liste des enregistrements</i> .....	115
<i>Propriétés d'une image de la base de données</i> .....	116
Edition de Rapport Base de données de Card Software .....	116
<i>Création d'un rapport de base</i> .....	117
<i>Ouvrir un rapport de base de données</i> .....	118
La fonction d'impression automatique .....	118
<i>Préparation de Card Software pour l'impression automatique</i> ..	119
<i>Démarrez l'impression automatique</i> .....	119
<b>9. Un Photographie dans un Symbole PDF .....</b>	<b>122</b>
Codification d'une Photographie .....	122
Lecteur de Photographies .....	123
<i>Configurer le Lecteur de Photographies.</i> .....	123
<i>Lire une Photographie</i> .....	125
<i>Limitations:</i> .....	125

<b>10. Acquisition d'images .....</b>	<b>127</b>
Sources d'images .....	127
Transfert d'une image avec Vidéo pour Windows (VfW) .....	127
Capture d'images .....	128
Utilisation de l'interface TWAIN .....	128
Utilisation de l'interface Vidéo pour Windows VfW) .....	129
Acquisition Vidéo en Direct .....	130
Utilisation du port série .....	131
<b>11. Ouverture de sessions et mot de passe .....</b>	<b>132</b>
Session Administrateur .....	132
Créer un Login d'Utilisateur .....	133
Aires d'Accès .....	134
<b>12. Commandes des Menus .....</b>	<b>135</b>
Fenêtre Principale .....	135
Menu Fichier .....	135
Le Menu Editer .....	136
Le Menu Affichage .....	137
Menu des Outils à Dessin .....	138
Le Menu Options .....	139
Le Menu Base de Données .....	139
Le Menu Fenêtre .....	141
Le Menu d'Aide .....	141
Fenêtre de l'Administrateur de Fichier d'Impression .....	141
Le Menu Fichier .....	141
Le Menu des Vues .....	142
Le Menu Log .....	142
Le Menu Fenêtre .....	142
<b>13. Barres d'Outils et Outils .....</b>	<b>143</b>
Les Outils de Card Software .....	143
La barre d'outils standard .....	143
La Barre d'Outils de la Base de données .....	144
La barre d'outils Base de Données .....	145
La Barre d'Outils de l'Impression par Lots .....	146
<b>14. Touches de Raccourcis du Clavier .....</b>	<b>148</b>
Touches de Raccourcis .....	148
Général .....	148
Aire de Travail de la Carte .....	148
Fenêtre Base de Données .....	149

<b>15. A propos des Codes-barres .....</b>	<b>150</b>
Les Codes-barres .....	150
<i>Introduction</i> .....	150
<i>Standards pour Codes-barres</i> .....	151
<i>Symbologies</i> .....	151
Symbologies de Card Software .....	153
<i>Codabar</i> .....	153
<i>Le Code 128</i> .....	154
<i>Le Code 39</i> .....	154
<i>Le Code 93</i> .....	155
<i>EAN/JAN-13</i> .....	155
<i>EAN/JAN -8</i> .....	156
<i>Le Code étendu 39</i> .....	156
<i>Le code étendu 93</i> .....	156
<i>HIBC (3 of 9)</i> .....	156
<i>Le Code Interfolié 2 sur 5</i> .....	157
<i>MSI Plessey</i> .....	157
<i>UCC/EAN-128</i> .....	157
<i>UPC-A</i> .....	158
<i>UPC-E</i> .....	158
<i>Zip+4 POSTNET</i> .....	158
<b>16. A propos des Symboles PDF .....</b>	<b>159</b>
A propos des Codes-barres Bidimensionnels .....	159
PDF417 .....	160
<b>17. L'Interface Twain .....</b>	<b>162</b>
Vue d'ensemble de l'interface Twain .....	162
<i>Les Objectifs de Twain</i> .....	162
Le Processus Twain .....	162
<i>La Méthode Twain</i> .....	163
Historique du Consortium Twain .....	163
<b>18. Impression .....</b>	<b>165</b>
Impression .....	165
<i>Configuration Imprimante</i> .....	165
<i>Impression des Cartes</i> .....	165
Gestionnaire d'Impression .....	167
<i>Imprimer vers un fichier</i> .....	167
<i>Le gestionnaire d'impression par lot</i> .....	168
<i>Options Impression par lot</i> .....	170

Impression avec le driver Windows .....	171
Types d'imprimante .....	171
Imprimante de Carte .....	171
Imprimantes d'étiquettes .....	171
Imprimantes Papiers .....	171
Configuration d'une Carte .....	171
Options d'Impression Pilote de Windows Spécial .....	173
Imprimer vers une Imprimante Spécifique .....	174
Imprimantes Spécifiques .....	174
Nouvelle Imprimantes Spécifiques .....	174
<b>Appendice A - Outils Image .....</b>	<b>175</b>
Outils de l'image .....	175
Menu Edition .....	175
Menu Affichage .....	175
Menu Image .....	175
Menu Fermer .....	177
Menu Annuler .....	177
Barre d'Outils Image .....	177
<b>Annexe B1 – La série Apprint .....</b>	<b>179</b>
Ruban .....	179
Encodage .....	180
Outils .....	181
Configuration de la tête .....	182
Imprimante .....	183
Options Spécifiques .....	184
<b>Annexe B2 – La série CIM .....</b>	<b>186</b>
Ruban .....	186
Encodage .....	188
Paramètres Avancés .....	189
Outils .....	191
Configuration de la tête .....	192
Hologramme .....	193
Imprimante .....	194
<b>Annexe B3 – La série Digicard .....</b>	<b>196</b>
Ruban .....	196
Configuration de la tête .....	197
Outils .....	198
Imprimante .....	199

<b>Annexe B4 – La série Eltron .....</b>	<b>200</b>
Ruban .....	200
<i>Propriétés Spéciale de la P600 .....</i>	<i>202</i>
<i>Désactiver le retournement Carte .....</i>	<i>203</i>
Encodage .....	203
<i>Paramètres Avancés .....</i>	<i>204</i>
Outils .....	206
Configuration de la tête .....	208
Hologramme .....	209
<i>Propriétés Spéciale de la P600 .....</i>	<i>210</i>
Imprimante .....	211
Lamineur .....	212
<b>Annexe B5 – La série Fargo .....</b>	<b>214</b>
Ruban .....	214
Encodage .....	215
Outils .....	217
Paramétrages de la Tête/Image .....	218
Imprimante .....	219
Lamineur .....	221
<b>Annexe B6 – La série Magicard .....</b>	<b>223</b>
Ruban .....	223
Configuration de la tête .....	224
Encodage .....	225
Outils .....	227
Options Spécifiques .....	228
Imprimante .....	229
<b>Annexe B7 – La série NBS .....</b>	<b>231</b>
Ruban .....	231
Encodage .....	232
<i>Paramètres Avancés .....</i>	<i>233</i>
Outils .....	235
Configuration de la tête .....	237
Hologramme .....	238
Imprimante .....	239
<b>Annexe B8 – La série Polaroid .....</b>	<b>241</b>
Ruban .....	241
Encodage .....	242
<i>Paramètres Avancés .....</i>	<i>243</i>

Outils .....	245
Configuration de la tête .....	246
Hologramme .....	247
Imprimante .....	248
<b><i>Annexe B9 – La série Ulrich .....</i></b>	<b>250</b>
Outils .....	250
Imprimante .....	250
<b><i>Annexe B10 – La série Atlantek .....</i></b>	<b>252</b>
Ruban .....	252
Encodage .....	253
Outils .....	254
Configuration de la tête .....	255
Imprimante .....	256
<b><i>Annexe B11 - La série New Hermes .....</i></b>	<b>257</b>
Ruban .....	257
Outils .....	258
Configuration de la tête .....	259
Imprimante .....	260
<b><i>Appendice C - Codificación Magnétique .....</i></b>	<b>261</b>
A propos du Feuillet Magnétique .....	261
Encodage piste magnétique .....	262
<i>Propriétés d'encodage avec une imprimante Spécifique .....</i>	<i>263</i>
<i>Outil Encodeur Magnétique .....</i>	<i>264</i>
<i>Encodage avec le driver d'impression Windows .....</i>	<i>266</i>

# *1. Apprentissage de Card Software*

Le manuel de Card Software vous guidera au sein de sa performante application, pour démarrer en créant une simple carte, utiliser les variables du système, imprimer votre première carte à l'aide des caractéristiques avancées des versions. De plus la fonction Aide de Card Software est un outil interactif que vous pouvez utiliser à chaque fois que vous avez besoin d'obtenir rapidement de l'information, ou lorsque votre manuel de Card Software n'est pas disponible.

---

**Note:** Quelques dispositifs décrits en ce manuel ne sont pas disponibles dans toutes les éditions de Card Software

---

## *Utilisation du manuel de Card Software*

Avant de commencer à utiliser Card Software, il est important de bien comprendre les termes et les conventions typographiques utilisés dans la documentation.

### *Conventions Générales*

Nous utilisons les types de formatage suivants dans le texte afin d'identifier l'information spéciale:

- **Losange:** Procédures point par point. Vous pouvez utiliser l'information relative à la procédure en vous servant autant de la souris que du clavier. Pour choisir la commande d'un menu, vous pouvez utiliser soit la souris soit une touche de raccourci.
- **LETTRES MAJUSCULES:** Les touches du clavier apparaissent en capitales. Par exemple, la touche Enter apparaît ainsi: **ENTER**. Lorsque l'on vous demande d'appuyer sur une combinaison de touches, vous les verrez reliées par un +. Par exemple, **CTRL+P** signifie appuyer simultanément sur la touche **CTRL** et la touche **P**.
- **Mots commençant par une majuscule:** Les commandes que vous choisissez dans les menus ou dans les boîtes

- de dialogue commencent par une majuscule. Par exemple, vous choisissez la commande Rectangle dans le menu Dessiner.
- De même, les noms d'outils et de boutons commencent par des majuscules. Par exemple, vous utilisez l'Outil **Texte** pour taper un texte, et l'**Outil du Code-barres** pour définir un code-barres.

### *Conventions de la Souris*

Card Software fait usage des deux touches de la souris. Si vous ne l'avez pas programmée différemment, la touche gauche de la souris en est la touche principale. Lorsqu'une procédure vous amène à utiliser la touche secondaire de la souris, la documentation y fait référence en tant que touche droite de la souris.

- “**Pointer**” signifie positionner le pointeur de la souris de manière à ce que la pointe de la flèche se fixe sur ce que vous désirez pointer sur l'écran.
- “**Cliquer**” signifie appuyer et immédiatement relâcher la touche gauche de la souris sans bouger la souris.
- “**Cliquer deux fois**” signifie appuyer et immédiatement relâcher la touche de la souris à deux reprises sans bouger la souris.
- “**Faire glisser**” signifie pointer, et maintenir enfoncée la touche de la souris tout en la déplaçant. En relâchant la touche de la souris vous achevez l'opération.
- “**Cliquez à droite**” signifie appuyer et immédiatement relâcher la touche droite de la souris sans bouger la souris.

### *Conventions graphiques spéciales*

- **Observation** - Donne de l'information soulignant ou completant les points importants du texte principal.
- **Conseil** - Un type d'observation vous aidant à appliquer les techniques et procédures décrites dans le texte pour vos besoins spécifiques. Un conseil vous suggère des méthodes alternatives que pourraient ne pas être claires et vous aide à comprendre les bénéfices et les capacités de Card Software.
- **Important** - Fournit l'information essentielle à l'exécution

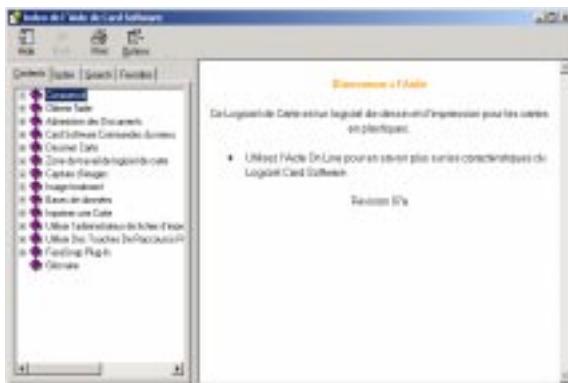
d'une tâche. Vous pouvez ne tenir aucun compte de l'information fournie par une observation et tout de même exécuter une tâche, mais vous ne devriez pas écarter une observation importante.

- **Attention** - Une observation qui vous avertit à propos de ce que vous devez faire ou éviter, dans le cas contraire vous risqueriez une perte de données.
- **Avertissement** - Une observation qui vous avertit à propos de ce que vous devez faire ou éviter, dans le cas contraire vous risqueriez un dommage corporel vous ou votre équipement.
-  **Caractéristique Avancée** - Décrit des méthodes alternatives en utilisant les dispositifs avancés du Card Software (non disponible dans toutes les éditions, voir le chapitre "Caractéristiques Basic Card Software" pour savoir si votre édition supporte un dispositif spécifique).

---

## *Utilisation de l'Aide Interactive*

Vous pouvez afficher la fenêtre de l'Index de l'Aide Interactive de Card Software en choisissant l'option Index du menu Aide.



A partir de cette fenêtre, vous pouvez "sauter" vers une information plus spécifique.

## ***Obtenir de l'Aide***

Vous pouvez obtenir de l'aide de plusieurs manières. Par exemple, vous pouvez utiliser l'icône d'**Aide** se trouvant dans la Barre d'outils Supérieure afin d'obtenir une aide dépendant du contexte quant aux éléments apparaissant à l'écran et aux commandes.

L'aide dépendant du contexte est toujours disponible, il vous suffit d'appuyer sur la touche **F1** dans n'importe quel écran.

De plus, de nombreuses boîtes de dialogue et fenêtres de messages contiennent un icône d'**Aide**. Pour utiliser le vaste index interactif, ouvrez la fenêtre de l'**Index de l'Aide** de Card Software. Pour utiliser d'autres caractéristiques de l'Aide, servez-vous de la commande Aide. Vous pouvez également obtenir de l'aide sur la manière d'utiliser le système d'Aide. Choisissez l'option Utiliser l'Aide dans le menu Aide.

## ***Aide par Thème***

Pour faire une recherche sur un élément se trouvant à l'écran, **cliquez** sur l'icône d'**Aide** dans la Barre d'Outils Supérieure.

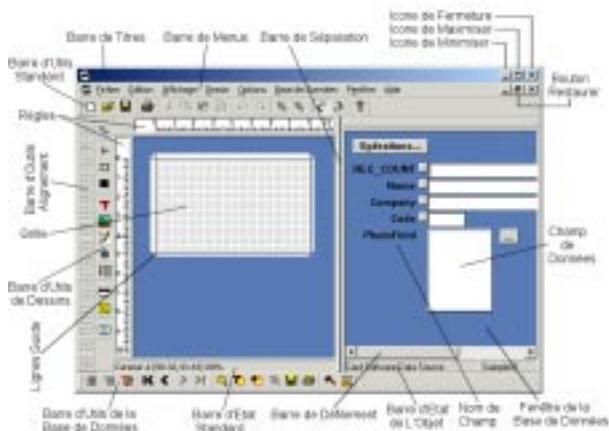
Lorsque le pointeur se transforme en un point d'interrogation, choisissez la commande ou **cliquez** sur l'élément de la fenêtre qui peut vous fournir l'aide souhaitée. Card Software fait apparaître le thème de l'Aide pour la commande sélectionnée ou l'élément de la fenêtre dans la fenêtre d'Aide.

---

## ***La fenêtre principale de Card Software***

La fenêtre principale de Card Software, avec ses barres d'outils et menus respectifs ressemble énormément aux fenêtres avec lesquelles vous travaillez dans d'autres programmes basés dans Windows. Vous travaillerez dans la fenêtre principale (et ses sous-fenêtres) lorsque vous dessinerez et imprimerez vos cartes.

L'illustration suivante identifie et nomme chaque partie de la fenêtre principale de Card Software. Le texte explique comment fonctionne chaque partie.



### ***La Barre de Titre***

La barre de titres affiche le nom du programme de Card Software et le nom du fichier actif de la carte.

### ***La Barre de Menus***

La Barre de menus énumère les menus disponibles. Un menu contient une liste de commandes ou d'actions que vous pouvez mener à terme avec Card Software.

### ***Icone de Fermeture***

A l'aide de la souris, vous pouvez **cliquer** sur l'icône de Fermeture pour terminer votre session dans Card Software.

### ***Icone Maximiser, Minimiser***

A l'aide de la souris, vous pouvez **cliquez** sur l'icône **Maximiser** pour élargir la fenêtre active du programme de manière à ce qu'elle couvre tout l'écran, ou vous pouvez **cliquer** sur l'icône **Minimiser** pour réduire la fenêtre à l'état d'icone.

### ***Bouton Restaurer***

A l'aide de la souris, vous pouvez **cliquez** sur le bouton **restaurer** pour que la fenêtre reprenne sa taille et sa position précédente. Le bouton restaurer ne peut être utilisé que lorsque la fenêtre est en position maximiser.

## *Les Barres de Défilement*

Lorsque l'Aire de Travail de la Carte est sujette à un zoom-avant (agrandie), les Barres de Défilement apparaissent et vous pouvez les utiliser pour voir l'information présente derrière les bords de la fenêtre. Lorsque vous pouvez voir le contenu de la fenêtre sans la faire défiler, les Barres de Défilement sont absentes. Faites glisser une Boîte de Défilement ou cliquez sur l'une des Flèches de Défilement pour faire défiler la fenêtre et rendre visible la partie de l'image de la carte que vous désirez.

## *Barres d'Etat Standards*

Des messages apparaissent dans la partie supérieure et inférieure de la fenêtre dans des aires nommées barres d'état. Ces messages décrivent ce que vous voyez et ce que vous faites dans la fenêtre de Card Software pendant que vous travaillez.

La Barre d'Etat Supérieure affiche les coordonnées x et y du pointeur, le type, la localisation, et la taille de l'objet de la carte actuellement sélectionnée. Affiche aussi le nom de l'outil lorsque vous sélectionnez l'icône Outil et lorsque vous choisissez une commande, la Barre d'Etat Inférieure vous envoie un bref message vous disant ce que fera cette commande.

## *Les barres d'outils*

Vous pouvez utiliser les barres d'outils pour accéder rapidement à certaines commandes et outils d'usage fréquent. La barre d'outils standard contient les commandes les plus courantes de Windows, Barre d'outils Alignement, la barre d'outils Base de données et la barre d'outils contiennent uniquement les icônes de commandes de Card Software.

Des infos bulle expliquant la fonction de chaque bouton sont affichées si vous maintenez la souris au-dessus du bouton désiré.

---

**Observation:** Vous devez utiliser la souris pour choisir les icônes se trouvant dans les barres d'outils. Il vous est impossible d'utiliser le clavier.

---

## ***L'Aire de Travail de la Carte***

Votre travail visant à dessiner une carte s'effectue entièrement dans l'Aire de Travail de la Carte. Cette aire fait apparaître un profil de la carte représentant les limites physiques de la carte. Tout objet placé en-dehors des limites de la carte ne sera pas imprimé.

## ***Les Grilles***

Un réseau invisible de lignes couvrent la carte. Quand vous dessinez des objets, ils co-interactive avec la grill, si Coller à la Grille est coché dans la boîte de dialogue Paramètres de la Grille (Menu Options). Vous pouvez activer ou désactiver cette option en utilisant la commande Grille dans le menu Affichage.

## ***Le curseur en ligne***

Le curseur en ligne représente la position du curseur dans le document carte. Vous pouvez l'activer ou le désactiver avec la commande curseur en ligne dans le menu Affichage.

## ***La barre de séparation de fenêtres***

Utilisée pour séparer verticalement la partie zone de travail des cartes de la partie Base de données. La barre de séparation peut être déplacer à l'aide de la souris.



## ***La Fenêtre Base de données***

Affiche tous les noms des champs données et fournit un champ pour entrer ou éditer des données, pour la base de données courante.

La fenêtre de la base de données peut être attachée, ou « ancré », à un bord de l'écran ou de la fenêtre de l'application. Vous pouvez amarrer la vue de la base de données en dessous la barre des menus à gauche, à droite ou bord inférieur de la fenêtre de l'application. Quand vous traînez la vue de la base de données au bord de l'écran ou de la fenêtre de l'application.



## ***Nom de Champ***

Affiche les noms des champs de la base de données.



## ***Champ de Données***

Utilisé pour entrer et afficher les données de la base de données.

---

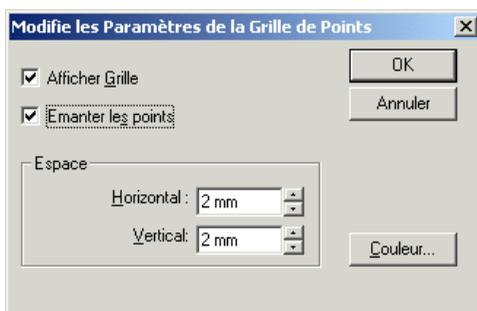
## *Installation de l'Écran*

En utilisant les barres d'outils dans le menu affichage, vous pouvez afficher ou cacher chacune des barres Outils de Card Software individuellement.



La commande Curseur en ligne dans le menu affichage commute l'affichage du curseur en ligne.

En utilisant la commande Grille du menu affichage vous pouvez, afficher ou cacher le dessin de la grille (CTRL+G). Utiliser Paramètres Grille pour définir la couleur et l'espacement de la grille.



En utilisant la commande Ligne Guides dans le menu Affichage vous pouvez, afficher ou cacher les Lignes Guides (CTRL+L).

En utilisant la commande Règles du menu Affichage vous pouvez, afficher ou masquer le dessin des règles. Utilisez Paramètres Règles du menu Options pour définir le

comportement des règles. Utilisez la commande Mesures du menu Options pour changer l'unité de mesure.



Utilisez Description Objet du menu Affichage pour afficher une description de la taille et nom de l'objet. Une définition est affichée quand vous déplacez le pointeur de la souris au dessus de l'objet.

### ***Zoomer dans l'Image de la Carte***

La taille de l'image de la carte peut être modifiée en utilisant les commandes Zoom-avant (+) et Zoom-arrière (-) dans le menu Affichage. Parfois le placement exact des objets dans la carte s'avère plus facile si l'image est plus grande.

En utilisant la commande Réduire l'espace de travail dans le menu Affichage, vous pouvez afficher la page entière.

### ***Système Métrique***

Dans le menu Options sélectionnez la Mesures. Choisir entre millimètre ou pouce. Toutes les mesures sont affichées dans le mode sélectionné.

### ***Modifier les couleurs de l'Espace de travail/Carte***

Dans le menu Options sélectionnez la commande Couleur Carte. En changeant la couleur de la carte cela n'affecte pas le processus d'impression. Cette option vous aide seulement à vous rapprocher de l'interface WYSIWYG (What You See Is What You Get).

Dans le menu Options sélectionnez la commande Couleur de

l'espace de travail. Choisissez la couleur désirée dans le panneau des couleurs.



---

## ***Travailler avec les Commandes de Card Software***

Une commande est un ordre qui invite Card Software à faire quelque chose. Card Software vous permet de choisir les commandes de plusieurs façons. Vous pouvez choisir des commandes à partir d'un menu ou d'une barre d'outils, ou vous servir des touches de raccourcis.

### ***Commandes de la Barre d'Outils***

Les barres d'outils de Card Software vous permettent d'accéder en une seule étape à de nombreuses tâches. Vous pouvez dessiner un rectangle, placer une photographie, définir un code-barres, éditer un texte et bien plus, il vous suffit pour cela de cliquer une fois à l'aide de l'une des touches de la souris sur l'une des barres d'outils de Card Software.

Pour plus d'information sur chacune des barres d'outils de Card Software, veuillez consulter le chapitre 13, "Barres d'Outils et Outils".

### ***Commandes du menu***

Les commandes sont regroupées en menus. Certaines commandes agissent immédiatement, d'autres affichent une boîte de dialogue afin que vous puissiez choisir des options. Vous saurez qu'une commande va faire apparaître une boîte de dialogue, lorsqu'elle est suivie de trois petits points (...).

## ***Raccourcis avec la souris***

Vous pouvez utiliser un raccourci avec la souris pour accéder rapidement à la feuille des propriétés d'un objet ou afficher un menu de raccourcis.

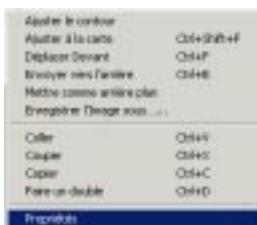
### **“ Pour afficher la feuille de propriété d'un objet.**

1. Double cliquez l'objet.

ou

1. Pointez l'objet..

2. Cliquez sur le bouton droit de la souris. L'objet est sélectionné, sa feuille de propriétés apparaît..



3. Choisissez Propriétés

4. Lorsque vous en avez terminé avec la boîte de dialogue de la propriété, cliquez sur OK ou sur Annuler ou appuyez sur ESC.

### **“ Pour afficher le menu de raccourcis.**

1. Déplacez le pointeur de la souris sur un endroit où il n'y a pas d'objet.

2. Cliquez sur le bouton droit de la souris afin de faire apparaître le menu de raccourcis.



3. Choisissez l'action que vous désirez accomplir

.. **Afficher le menu de raccourcis lorsque vous avez un objet sélectionné.**

1. Déplacez le pointeur de la souris au-dessus de la sélection.
2. Cliquer sur le bouton droit de la souris afin de faire apparaître le menu de raccourcis.



3. Choisissez l'action que vous désirez accomplir

### ***Touches de Raccourcis***

Vous pouvez choisir certaines commandes en appuyant sur les touches de raccourcis du clavier énumérées dans le menu se trouvant à droite de la commande.

Card Software utilise de nombreuses touches de raccourcis se trouvant dans d'autres programmes de Windows. Vous trouvez une liste de touches de raccourcis dans le Chapitre 14, "Touches de Raccourcis du Clavier".

## 2. Créer des Carte

Cette section explique les procédures à effectuer afin d'ouvrir des fichiers de carte déjà existants, sauvegarder votre travail et créer le dessin d'une nouvelle carte.

---

### *Ouvrir et Sauvegarder des Fichiers de la Carte*

Vous vous apercevrez qu'ouvrir et enregistrer les fichiers de votre carte revient quasiment au même que dans d'autres programmes de Windows.

#### *Ouvrir des Fichiers de la Carte*

 Pour créer une nouvelle carte à tout moment, **cliquez** sur l'icône **Nouveau** se trouvant dans la barre d'outils standard. Pour ouvrir rapidement l'une des dernières cartes avec lesquelles vous avez travaillé, sélectionnez-la à partir de la liste des fichiers récemment utilisés dans la partie inférieure du menu Fichier.

 Pour ouvrir une carte existante, **cliquez** sur l'icône **Ouvrir** se trouvant dans la barre d'outils supérieure. Lorsqu'apparaît la boîte de dialogue Ouvrir, sélectionnez le document dans la boîte du Nom de Fichier, puis **cliquez** sur **OK**.

#### *Si vous ne voyez pas la Carte que vous souhaitez*

Au départ la boîte du Nom de Fichier liste les fichiers de la carte dans le dernier répertoire où vous avez enregistré ou ouvert une carte. Si le fichier de la carte que vous voulez n'est pas listé, cliquez sur un autre lecteur de disques et / ou répertoire.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ouvrir plusieurs fichiers de la carte durant une session de Card Software servez-vous des méthodes énumérées auparavant pour sélectionner les fichiers de la carte désirés. S'il existe plus d'une fenêtre ouverte, la barre de titre de la fenêtre active (dans laquelle vous êtes en train de travailler) est d'une couleur ou d'une intensité différentes comparées à d'autres barres de titre.

## ***Sauvegarder des Fichiers de la Carte***

Jusqu'à ce que vous donniez un nom unique à un nouveau document de la carte, Card Software affiche dans la barre de titre un nom provisoire. Le premier nouveau document est CARD1, le second, CARD2, et ainsi de suite.

 Pour sauvegarder une carte sur le disque, cliquez sur l'icône Enregistrer se trouvant dans la barre d'outils Standard. Lorsque vous enregistrez une carte pour la première fois, Card Software affiche la boîte de dialogue Enregistrer Sous de manière à ce que vous puissiez taper un nom pour le fichier de la carte.



## ***Nommer un document***

Cela est plus facile que de trouver votre document, vous pouvez utiliser un nom long et descriptif. Le chemin d'un fichier complet inclut la lettre du disque, le nom du serveur, nom du répertoire et le nom du fichier, et ceci peut faire 255 caractères. Le nom d'un fichier ne peut pas contenir les caractères suivants : la barre de fraction (/), la barre de fraction inversée (\), le signe supérieur (>), le signe inférieur (<), l'astérisque (\*), le point d'interrogation (?), une cote ("), la barre (|), les deux points (:) ou le point virgule (;).

## ***Affiche l'information relative à la carte***

Vous pouvez afficher l'information relative à la carte actuelle. A partir du menu Affichage, choisissez Propriétés Carte. La boîte d'Information de la Carte apparaît.



## Liste Objet

Vous pouvez changer les propriétés objet directement à partir de cette boîte de dialogue, utile si vous voulez modifier des articles cachés. Vous pouvez aussi exporter des images.

---

**Note:** Lignes et Rectangles ne montre pas d'aperçu.

---



- **Sélectionner:** Cliquez ce bouton pour sélectionner dans la carte l'objet sélectionné dans la liste des articles de la carte.
- **Propriétés:** Sélectionnez un objet et cliquez ce bouton. La boîte de dialogue de l'objet correspondant s'ouvre. Réalisez les modifications et confirmer par OK. Les modifications sont immédiatement appliquées.
- **Exporter:** Sélectionnez une image et cliquez ce bouton pour l'exporter. La boîte de dialogue Enregistrer sous apparaît. Fournissez un nom pour cette image et sélectionnez le type que vous voulez utiliser pour l'enregistrer, vous pouvez choisir entre; Format Bitmap Windows (\*.bmp), Format Zsoft PCX (\*.pcx), et Tagged Information File (\*.Tif).
- **Supprimer:** Cliquez ce bouton pour supprimer la sélection. Confirmer avec OK.

- **Fermer:** Quitte la boîte de dialogue Edition des articles.

### *Polices Embarquées*

Vous permet d'inclure les types de la police de caractères utilisé sur le dessin de la carte dans un fichier carte. Cette option évitera que le dessin de la carte soit changé en cas des polices de caractères usagées ne soient pas installé sur votre système. Si vous cochez l'option Installez les polices de caractères Embarquées quand chargez le document, les polices de caractères inscrites dans la section des polices de caractères Embarquées seront installées dans votre système automatiquement.



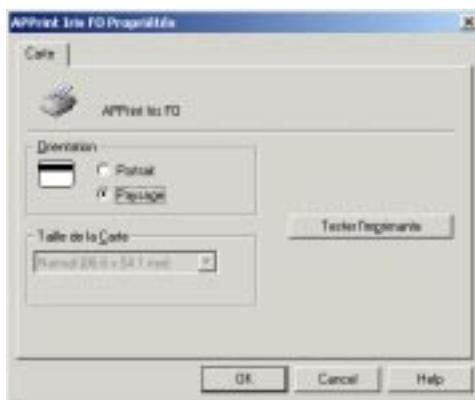
---

## *Créer une Carte de Base*

Cette section explique les procédés employés dans la création d'une carte de base à l'aide de quelques uns des outils les plus courants.

## Configuration de la Carte

Deux orientations sont possibles lors de la création de la carte: portrait (imprimée dans le sens de la largeur) ou paysage (imprimée dans le sens de la longueur). L'orientation prédéterminée de la carte est le paysage. Pour établir l'orientation de la carte en mode portrait, dans le menu Fichier choisissez **Configuration de la Carte**. Dans la boîte de dialogue de la Configuration de la Carte, **cliquez** sur **Portrait**. L'orientation de la carte peut être modifiée à n'importe quel moment.



## Ajouter une Ligne

” Pour ajouter une ligne horizontale ou verticale

1. Dans la barre d'outils de Dessin, **cliquez** sur l'outil de **Ligne**, le pointeur se transforme en une main avec l'icone de Ligne.
2. Déplacez le pointeur sur l'endroit de la carte où vous désirez placer la fin de la ligne.
3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris et faites-la **glisser** horizontalement ou verticalement. Pendant que vous la faites **glisser**, une ligne s'esquisse avec un bout fixé sur l'endroit où vous avez commencé à faire **glisser** la souris, et l'autre bout qui suit le pointeur. Continuez à faire glisser jusqu'à ce que la ligne atteigne la longueur souhaitée.
4. Relâchez la touche de la souris. La ligne apparaît dans la carte.

## ***Ajouter une ligne diagonale***

### **.. Pour ajouter une ligne diagonale horizontale ou verticale**

-  1. Dessiner une ligne en pressant SHIFT avant de déplacer le pointeur de la souris.
2. Relâcher le bouton de la souris. La ligne apparaît sur la carte.

## ***Ajouter un Rectangle***

### **.. Pour ajouter un rectangle**

-  1. Dans la barre d'outils de Dessin, **cliquez** sur l'outil du **Rectangle**, le pointeur se transforme en une main avec l'icone du Rectangle.
2. Déplacez le pointeur sur l'endroit de la carte où vous désirez placer le coin supérieur gauche du rectangle.
3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris et faites-la glisser dans n'importe quelle direction. Pendant que vous la faites **glisser**, un rectangle se forme et l'autre coin suit le pointeur. Continuez à faire **glisser** jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.
4. Relâchez la touche de la souris. Le rectangle apparaît dans la carte.

## ***Ajouter du Texte***

### **.. Pour ajouter du texte**

-  1. Dans la barre d'outils de Dessin, **cliquez** sur l'outil de **Texte**, le pointeur se transforme en une main avec l'icone de Texte.
2. Déplacez le pointeur sur l'endroit de la carte où vous désirez placer un coin.
3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris et faites-la **glisser** dans n'importe quelle direction. Pendant que vous la faites **glisser**, un rectangle se forme avec un coin fixé sur l'endroit où vous avez commencé à faire glisser la souris et l'autre coin qui suit le pointeur. Continuez à faire glisser jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.
4. Relâchez la touche de la souris. La boîte de dialogue des Propriétés du Texte apparaît.



5. Tapez un texte dans la boîte, par exemple: “Card Software”.
6.  **Cliquez**  sur  **OK**  pour terminer l’opération.

## *Ajouter une Image*

### ” Pour ajouter une image



1. Dans la barre d’outils de dessin,  **cliquez**  sur le bouton  **Image** ; Le pointeur se transforme en une main avec l’icône de l’image.
2. Déplacer le pointeur sur l’endroit de la carte où vous voulez placer le coin supérieur gauche.
3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris, tout en la faisant glisser dans n’importe quelle direction. Pendant que vous la faites  **glisser** , un rectangle se forme avec un coin fixé sur l’endroit où vous avez commencé à faire  **glisser**  la souris et l’autre coin qui suit le pointeur. Continuez à faire  **glisser**  jusqu’à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.
4. Relâchez la touche de la souris. La boîte de dialogue des Propriétés de l’image apparaît.



5. Cliquez sur **Ouvrir** à partir du fichier. La boîte de dialogue Importer Bitmap apparaît.



6. Choisissez un nom de fichier qui ait l'une des extensions répertoriées dans la boîte de la liste du type de fichiers. Par exemples, tiger.bmp. **Cliquez** sur **OK**. L'image va apparaître à l'écran avec le coin supérieur gauche placé à l'endroit sur lequel vous avez cliqué à l'étape 3.

---

**Remarque:** Les étapes précédentes vous ont montré comment ajouter une photographie ( ou un autre dessin ) dans votre carte à partir d'un fichier bitmap. Vous pouvez également ajouter une image qui ne se trouve pas dans le fichier en utilisant le bouton Scan ou une source d'image Vfw. Voir le chapitre 10 – “ Acquisition d'Image ”

---

## Ajouter un Code-barres

### • Pour ajouter un code-barres dans la carte



1. Dans la barre d'outils de Dessin, **cliquez** sur l'outil du **Code-barres**, le pointeur se transforme en une main avec l'icone du Code-barres.
2. Déplacez le pointeur sur l'endroit de la carte où vous désirez placer un coin du code-barres.
3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris et faites-la **glisser** dans n'importe quelle direction. Pendant que vous la faites **glisser**, un rectangle se forme avec un coin fixé sur l'endroit où vous avez commencé à faire **glisser** la souris et l'autre coin qui suit le pointeur. Continuez à faire glisser jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.
4. Relâchez la touche de la souris. La boîte de dialogue des Propriétés du Code-barres apparaît.



5. Sélectionnez un **Style** de code-barres de la liste. Par défaut, Card Software adopte le code 39, mais il vous est possible de choisir entre les 20 styles répertoriés.
6. Tapez les données que vous désirez voir apparaître dans le code-barres.
7. Cliquez sur **OK**. Le code-barres va apparaître dans la carte.

---

**Observation:** Alors que certains codes-barres acceptent des nombres, des lettres et des symboles, d'autres n'acceptent que des nombres. Voir le Chapitre 15, "A propos des Codes-barres."

---

## ***Ajouter un Symbole PDF***

### **.. Pour ajouter un Symbole PDF**



1. Dans la barre d'outils de Dessin, **cliquez** sur l'outil du **Symbole PDF**, le pointeur se transforme en une main avec l'icone du Symbole PDF.

2. Déplacez le pointeur sur l'endroit de la carte où vous désirez placer un coin du symbole PDF.

3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris et faites-la **glisser** dans n'importe quelle direction. Pendant que vous la faites glisser, un rectangle se forme avec un coin fixé sur l'endroit où vous avez commencé à faire **glisser** la souris et l'autre coin qui suit le pointeur. Continuez à faire **glisser** jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.

4. Relâchez la touche de la souris. La boîte de dialogue des Propriétés du Symbole PDF apparaît.



5. Tapez les données que vous souhaitez voir apparaître dans le Symbole PDF.
6. *Cliquez* sur **OK**. Le symbole PDF va apparaître dans la carte.

## 3. *Travailler avec des objets de Card Software*

Cette section vous fournit de l'information sur les objets, leurs propriétés, et la manière dont ils s'éditent.

---

### *Les objets de Card Software*

- A l'exception de l'information de codification magnétique et des données de la Carte Intelligente, toutes les cartes sont faites d'objets. Les lignes, le texte, les images, les codes-barres sont des objets. Ce que vous pouvez faire d'un objet dépend de si vous l'avez créé dans Card Software ou si vous l'avez inséré d'une autre application.
- Lorsque vous saurez comment manipuler les différents types d'objets, vous dominerez une bonne partie de ce qui a trait à la création de cartes.

### *Termes qui s'appliquent aux objets*

Comme vous avez pu vous en rendre compte, les objets représentent les "piliers-clés" de Card Software. Tout ce dont avec quoi vous travaillez est un objet.

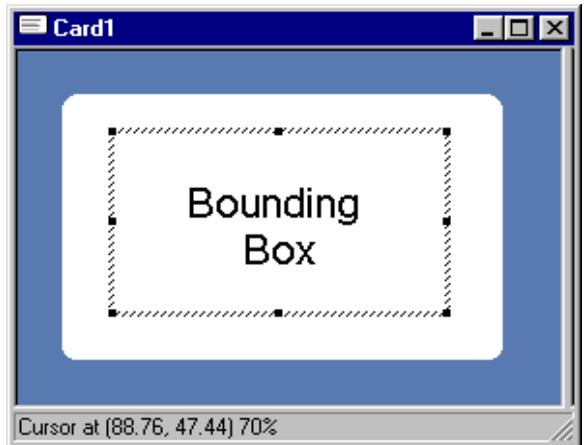
Il existe différents types d'objets, et le comportement d'un objet dépend de son type.

Les objets de Card Software sont originaires de Card Software; les objets incrustés sont ceux que vous avez créés dans une autre application. Certains des termes utilisés pour décrire le travail avec des objets pourraient vous sembler nouveaux.

- **Objet:** Le texte, les lignes et les codes-barres que vous créez à l'aide des outils de Card Software, ainsi que les dessins que vous importez d'autres applications.
- **Propriété:** Chaque aspect d'un objet que vous pouvez manipuler à l'aide des outils et des commandes de Card Software, taille, couleur, largeur de ligne et contenu inclus.
- **Poignée de redimensionnement:** Le carré se trouvant à chaque coin et le long des côtés de l'objet sélectionné.

Faire glisser la poignée de redimensionnement modifie la taille de l'objet.

- **Rectangle de sélection:** La boîte délimitée par les poignées de redimensionnement lors de la sélection d'un objet. Lorsque vous cliquez sur un objet afin de le sélectionner, le rectangle de sélection apparaît.



- **Image:** Une image provenant d'une autre application. Elle peut posséder certains des attributs d'un objet créé dans Card Software, mais pas tous. Vous pouvez déplacer et redimensionner une image et changer sa rotation.
- **Empiler:** Placer des objets les uns au-dessus des autres. Chaque objet est détaché des autres ainsi que du fond de la carte. Bien que les objets semblent dessinés sur une carte plane, il est bon de penser aux objets comme des morceaux de papiers empilés. Le premier objet que vous avez dessiné se trouve en-dessous de la pile; l'objet dessiné le plus récemment est placé au-dessus de la pile. L'"ordre de la pile" est important car l'objet se trouvant au-dessus de la pile peut couvrir ceux qui se trouvent en-dessous. Vous pouvez vous rendre compte de cet effet lorsque vous empilez un rectangle plein sur un autre.

## ***Activer et Désactiver des Objets***

Vous devez indiquer à Card Software avec quel objet vous désirez travailler. Pour cela, il vous faut le sélectionner.

### **“ Pour activer un objet**

1. Touchez une partie visible de l'objet avec le pointeur, puis cliquez dessus. Pour sélectionner un objet dans une pile vous procédez de la même manière.
2. Une fois sélectionné, vous êtes libre de le faire pivoter, changer de taille ou de couleur, ou de le placer à un autre endroit.

### **“ Pour sélectionner des objets multiples**

1. Maintenez enfoncée la touche **SHIFT** et cliquez sur chaque objet que vous désirez activer.
2. Déplacez le pointeur en-dehors des objets que vous souhaitez sélectionner.

- ou -

3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris et faites-la **glisser** dans n'importe quelle direction. Lorsque vous la faites **glisser**, il se forme un rectangle, avec un coin fixé sur l'endroit où vous avez commencé à faire **glisser** la souris, et l'autre coin qui suit le pointeur. Continuer à faire glisser jusqu'à ce que le rectangle renferme tous les objets que vous désirez activer.
4. Relâchez la touche. Les objets pris dans le rectangle sont sélectionnés.

### **“ Pour activer toutes les objets**

1. Dans le menu Options, sélectionnez **Sélectionner Tout**, ou appuyez sur **Ctrl+A**.

### **“ Pour désactiver des objets**

1. **Cliquez** n'importe où en-dehors de(s) l'objet(s).

---

**Conseil:** Un objet est automatiquement sélectionné si vous cliquez dessus à l'aide de la touche droite pour éditer ses propriétés.

---

---

## ***Redimensionner des Objets***

Vous pouvez modifier la taille d'un objet en faisant glisser l'une des poignées de redimensionnement se trouvant autour de l'objet sélectionné.

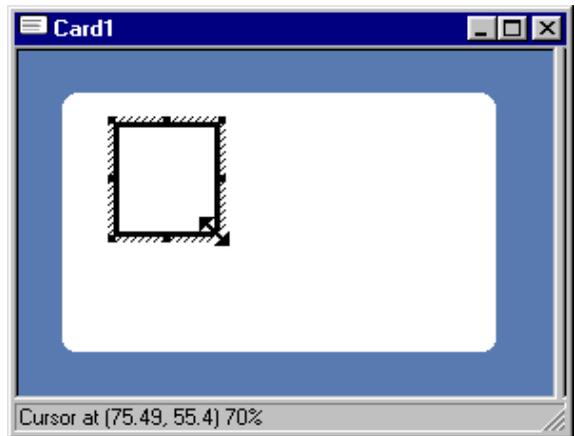
---

**Conseil:** Si vous voulez redimensionner un objet (excepté un PDF) en une quantité exacte ou une taille spécifique, utilisez la boîte de dialogue des propriétés de l'objet.

---

### .. **Pour redimensionner un objet**

1. Sélectionnez l'objet.
2. Déplacer le pointeur de la souris sur une poignée de redimensionnement. Le pointeur change d'apparence pour indiquer dans quelle direction vous pouvez modifier la taille de l'objet.



3. ***Cliquez*** et faites-***glisser*** une poignée de redimensionnement jusqu'à ce que le contour de l'objet ait la forme et la taille désirés.

## ***Redimensionner un Texte***

### **” Pour redimensionner un texte**

1. Sélectionnez l’objet texte.
2. Double cliquez l’objet. La boîte de dialogue des Propriétés du Texte apparaît.
3. Tapez ou sélectionnez la Taille en Point désirée.
4. Cliquez sur OK. Le texte adopte la nouvelle taille.

---

**Observation:** Pour plus d’information, voir : “Propriétés d’édition d’objet”.

---

## ***Redimensionner une Ligne***

### **” Pour redimensionner une ligne**

1. Sélectionnez la ligne. Les poignées de redimensionnement apparaissent à chaque bout de la ligne.
2. Faites *glisser* l’une des poignées de redimensionnement afin d’obtenir la longueur de ligne désirée.

## ***Redimensionner un Code-barres***

### **” Pour redimensionner un Code à barres**

1. Sélectionnez l’objet Code à barres.
2. Double cliquez l’objet. La boîte de dialogue des Propriétés du Code à barres apparaît.
3. Tapez ou sélectionnez la Taille désirée
4. Cliquez sur OK. Le Code à barres adopte la nouvelle taille.

---

**Important:** Le redimensionnement d’un code-barres requiert une attention particulière afin de maintenir la proportion et la densité de données correctes pour le type de code-barres qui est en train d’être imprimé. Voir le chapitre 15, “A propos des Code-barres”.

---

## ***Re-dimensionner un symbole PDF***

Vous ne pouvez pas re-dimensionner un symbole PDF. Cette apparence dépend de la somme de données encodées et de la configuration de la résolution de sortie. Voir le chapitre 16 - “Au sujet des symboles PDF”.

---

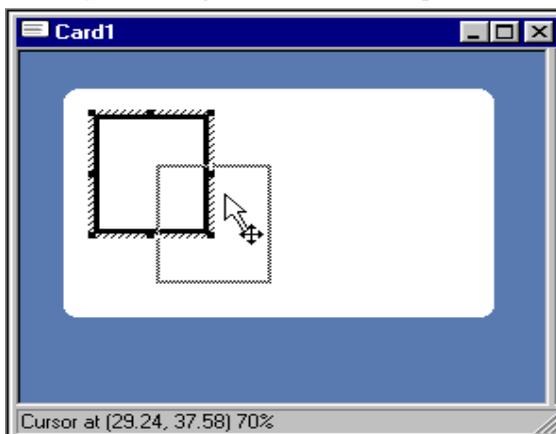
## *Déplacer et Aligner des Objets*

Naturellement, il vous arrivera de vouloir déplacer des objets au sein de vos cartes lorsque vous les créez. Et parfois il vous faudra aligner des objets d'une façon particulière - le long de la partie inférieure de la carte, peut être, ou avec une autre.

### *Déplacer des Objets*

#### .. Pour déplacer un objet

1. Sélectionnez un objet. Lorsque vous déplacez un objet, un contour de pointillés apparaît alors que vous le faites **glisser**.
2. Faites **glisser** l'objet dans sa nouvelle position.



---

**Astuce:** Vous pouvez placer un objet plus précisément s'il n'est pas aligné sur la grille. Dé-sélectionnez l'alignement sur la grille dans la boîte de dialogue de configuration de la grille par le menu Options (CTRL+H).

---

### *Aligner des Objets*

Utilisez la barre Outils Alignement pour aligner plusieurs objets sur la carte. Les objets sélectionnés seront alignés avec l'objet dominant. L'objet dominant est le dernier objet sélectionné.

Les alignements disponibles sont:

**Bouton Alignement à gauche** - Aligne la sélection à gauche.

**Bouton Alignement Horizontal centré** - Centre la sélection horizontalement.

**Bouton Alignement à droite** - Aligne la sélection à droite.

**Bouton Alignement du haut** - Aligne la sélection avec le haut.

**Bouton Alignement Verticalement centré** - Centre la sélection verticalement.

**Bouton Alignement du bas** - Aligne la sélection avec le bas.

**Bouton Alignement à gauche haut** - Aligne la sélection à gauche haut.

**Bouton Alignement du haut centré** - Aligne la sélection avec la haut centré.

**Bouton Alignement à droite haut** - Aligne la sélection à droite haut.

**Bouton Alignement au centre gauche** - Aligne la sélection au centre gauche.

**Bouton Alignement au centre** - Aligne la sélection au centre.

**Bouton Alignement au centre droit** - Aligne la sélection au centre droit.

**Bouton Alignement à gauche bas** - Aligne la sélection à gauche bas.

**Bouton Alignement du bas centré** - Aligne la sélection avec la bas centré.

**Bouton Alignement à droite bas** - Aligne la sélection à droite bas.

**Vous pouvez aussi utiliser** Ajuster à la Grille.

– **Pour aligner des objets en utilisant Ajuster à la Grille**

1. A partir du menu Options, sélectionnez **Afficher la Grille**. La grille apparaît dans la carte (**Ctrl+G**).
2. Dans le menu Options, sélectionnez **Définitions de la Grille**. La boîte de dialogue des Définitions de la Grille s'ouvre.

3. Sélectionnez la case à cocher **Ajuster a la Grille**. Tapez ou sélectionnez la Largeur et la Hauteur de l'Espacement pour obtenir l'espacement de grille adéquat.
4. Sélectionnez et déplacez les objets à aligner. Le coin supérieur gauche de l'objet s'ajuste a la grille, déterminant un emplacement de référence pour l'alignement.

### *Faire Pivoter les Objets*

Vous pouvez faire pivoter des codes-barres, des symbole PDF, des images et des lignes simples de texte par tranches de 90 degrés.

#### ” Pour faire pivoter un objet

1. Sélectionnez l'objet à faire pivoter et double cliquez l'objet pour faire apparaître la feuille des propriétés de l'objet.
2. Sélectionnez la rotation souhaitée.
3. Cliquez sur OK. L'objet pivotera dans sa nouvelle position.

---

**Conseil:** Pour faire pivoter toute la carte de 180 degrés lors de son impression, sélectionnez Rotation de 180 degrés dans la boîte de dialogue d'Impression de la Carte.

---

### *Empiler des Objets*

En travaillant avec des objets, vous vous rendez compte qu'il vous arrive parfois de les empiler afin d'obtenir l'effet que vous désirez. Lorsque vous empilez des objets les uns au-dessus des autres, ils se chevauchent. Il vous arrivera parfois de vouloir en changer l'ordre- par exemple placer l'objet se trouvant au-dessus en-dessous.

Card Software possède deux commandes que vous pouvez utiliser afin de placer des objets au-dessus ou en-dessous d'une pile. Posséder ces commandes signifie que vous n'êtes pas contraint à conserver la pile dans l'ordre dans lequel vous avez dessiné les objets. C'est-à-dire que vous n'avez pas à dessiner l'objet se trouvant en-dessous en premier, puis l'objet suivant de la pile, et ainsi de suite.

Vous pouvez dessiner des objets dans n'importe quel ordre, puis les déplacer vers le haut ou vers de bas de la pile, selon vos besoins.

#### •• **Pour empiler un objet**

1. Sélectionnez l'objet que vous souhaitez déplacer vers le haut ou le bas de la pile.
2. Dans la barre d'outils supérieure, cliquez sur l'outil **Déplacer Devant** ou **Déplacer Derrière**.
3. L'objet sélectionné va se placer à l'avant ou à l'arrière de la pile.

---

**Conseil:** Si vous travaillez avec une pile de trois objets et souhaitez placer l'objet se trouvant à l'avant au milieu, sélectionnez l'objet du milieu et déplacez-le devant les autres.

---

### ***Dupliquer des Objets***

Dupliquer un objet entraîne la création d'une copie légèrement décalée par rapport à l'original.

La commande Dupliquer ne place aucune copie de l'objet dans le Presse-papiers.

#### •• **Pour dupliquer un objet**

1. Sélectionnez l'objet.
2. Dans le menu Edition, sélectionnez **Dupliquer Élément (Ctrl+D)**.
3. L'élément dupliqué apparaît en-haut de l'objet sélectionné. Faites-le *glisser* jusqu'à l'endroit où vous désirez le placer.

---

**Conseil:** Vous pouvez utiliser la commande Dupliquer pour créer une série d'objets.

---

### ***Editer les Propriétés des Objets***

Chaque objet possède certaines propriétés qui lui sont associées. Vous pouvez changer les propriétés d'un objet en éditant la boîte de dialogue des Propriétés de l'Objet.

## ***Editer les propriétés des Objets***

Card Software vous permet d'afficher la boîte de dialogue des propriétés de l'objet de trois façons:.

### **.. Double-cliquez un objet**

1. Double-cliquez l'objet dont vous voulez éditer les propriétés.
2. La boîte de dialogue des Propriétés de l'Objet apparaît.
3. Examinez o changez les propriétés.
4. Cliquez OK pour quitter et sauver les modifications. Cliquez Annuler ou appuyer sur ESC pour quitter sans appliquer les modifications.

### **.. Utilisez les raccourcis de la souris pour éditer les propriétés d'un objet**

1. Dans l'Aire de Travail de la Carte, cliquez à l'aide de la touche droite sur l'objet dont vous désirez éditer les propriétés
2. Dans le menu raccourci sélectionnez la commande Propriétés.



3. Examinez o changez les propriétés.
4. Cliquez OK pour quitter et sauver les modifications. Cliquez Annuler ou appuyer sur ESC pour quitter sans appliquer les modifications.

### **.. Utilisez la liste Objet**

1. Dans le menu Affichage sélectionnez la commande Propriétés Carte. La boîte de dialogue des Propriétés de la carte apparaît. Cliquez Liste Objet.



2. Sélectionnez l'objet dont vous voulez éditer les propriétés.
3. Examinez ou changez les propriétés.
4. Cliquez OK pour quitter et sauvegarder les modifications. Cliquez Annuler ou appuyez sur ESC pour quitter sans appliquer les modifications.

• **Utiliser une commande du menu pour éditer les propriétés d'un objet.**

1. Dans le menu Edition, sélectionnez la Liste d'Eléments. La boîte de dialogue Editer la Liste d'Eléments s'ouvre.
2. Sélectionnez un objet de la Liste d'Eléments de la Carte.
3. Cliquez sur Editer les Propriétés... La boîte de dialogue des Propriétés de l'Objet apparaît.
4. Examinez ou changez n'importe quelle propriété.
5. Cliquez sur OK.

## ***Boîte de dialogue Propriétés Objet***

La boîte de dialogue propriétés de l'objet est divisée en deux parties:

**Champ Générique:** position X et Y, rotation, options, couleur et alignement.

**Champ Spécifique:** paramètres spécifiques pour chaque objet, voir plus loin dans cette section.

## ***Propriétés Génériques Objet***

Les paramètres sont génériques pour tous les objets.



### ***Limite***

**Position** - Définit le placement exact du bord gauche supérieure d'un objet, mesuré du coin de l'étiquette gauche supérieur.

**Taille** – Définit la taille du contour de la boîte.

**Alignement** - Permet d'aligner l'objet délimité par le contour verticalement et horizontalement.

### ***Rotation***

Pivote un objet par pas de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. Ligne, rectangle et texte ne peuvent être pivotés.

### ***Options***

**Ne pas imprimer** – si l'objet coché l'objet ne sera pas imprimé.

**Protégé** – si coché, vous pouvez rendre l'objet non sélectionnable en activant la commande Objet Protégé menu Options.

**Imprimer en Panneau Noir** – si coché, la qualité du Noir sera amélioré. L'objet sélectionné sera imprimé avec le ruban Noir.

### ***Couleur Fond***

Paramètre la couleur de Fond de l'objet. Insérez les valeurs RGB ou sélectionnez une couleur.

---

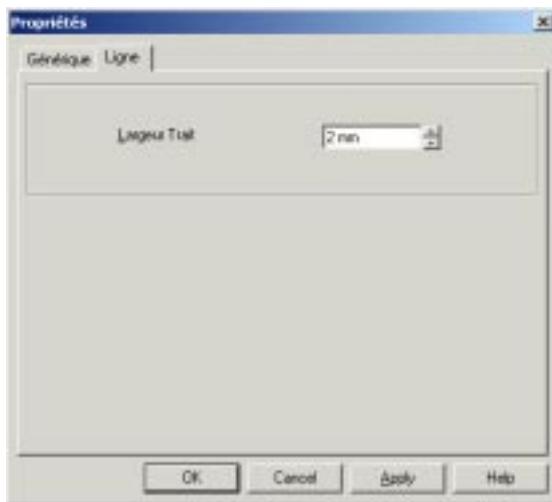
**Note :** Non applicable aux objets images et Symboles PDF.

---

### ***Propriétés de la Ligne***

Les propriétés de la ligne sont les suivantes:

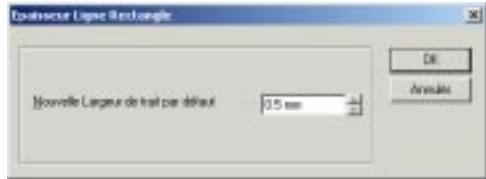
**Largeur de Ligne:** Entrez la largeur de ligne désirée.



---

**Observation:** Vous pouvez établir une largeur de ligne prédéterminée. Dans le menu Options, choisissez Changer la Largeur de la Ligne. Tapez la largeur de ligne prédéterminée que vous souhaitez. Cliquez sur OK. Tous les nouveaux objets de lignes, rectangles inclus, seront dessinés avec la nouvelle largeur.

---



### ***Propriétés du Rectangle***

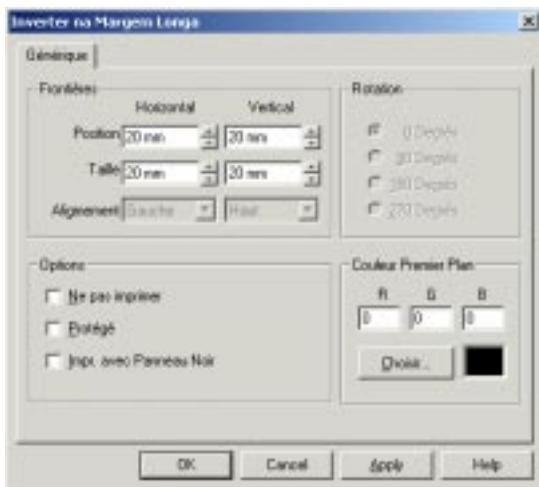
Les propriétés du rectangle sont les suivantes:

**Largeur de la ligne:** Tapez la largeur de ligne désirée.



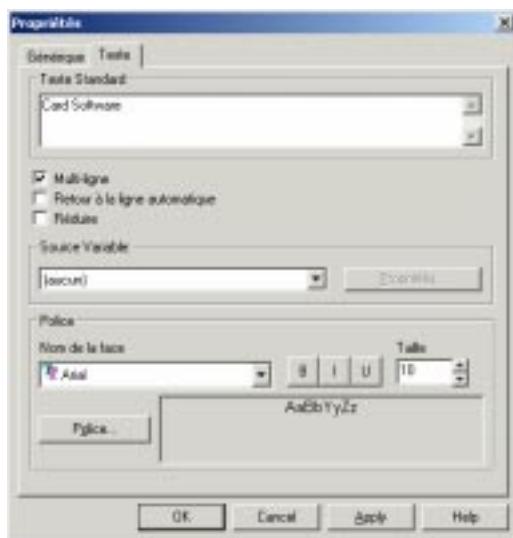
### ***Propriété Rectangle Plein***

Pour ce type d'objet seulement les propriétés génériques sont appliquées.



### *Propriétés du texte*

Les propriétés du texte influent sur sa position dans la carte. L'apparence de votre texte dépend des attributs que vous lui assignez. (Pensez à un attribut comme une caractéristique du texte - sa police, sa taille, sa couleur, s'il est en italique ou en gras, etc.).



## Style Exemples d'attributs du texte

Normal: Card Software accomplit des merveilles.

Gras: **Card Softwareaccomplit des merveilles.**

Italique: *Card Software accomplit des merveilles.*

Gras et italique: ***Card Software accomplit des merveilles.***

Utilisez les boîtes de dialogue de la Police et de la Couleur de la Police pour changer les attributs du texte.

---

**Observation:** Les attributs que vous sélectionnez s'appliquent à tout le texte, y compris l'objet de texte sélectionné. Il ne vous est pas possible, par exemple, de taper uniquement un mot en gras et de laisser le reste du texte en écriture normale. Si vous souhaitez un texte avec différents attributs, utilisez l'outil de texte pour créer un autre objet de texte. Puis appliquez les attributs que vous désirez au nouvel objet de texte.

---

Les propriétés de texte sont:

**Texte:** Tapez le texte que vous souhaitez voir apparaître dans la carte.

**Type et style de police:** Cliquez sur **Police**. La boîte de dialogue de la Police apparaît. Sélectionnez le type et le style de police que vous souhaitez.



**Taille du Point:** Tapez la taille désirée. La taille du point peut également être modifiée à partir de la boîte de dialogue de la Police.

---

### ***Sélectionner et Éditer un Texte***

---

**Important:** Vous ne pouvez pas éditer de texte directement sur l'écran dans l'Aire de Travail de la Carte. Cela vous est uniquement possible si vous l'affichez dans la boîte de dialogue des Propriétés du Texte.

---

**Observation:** Dans les sections suivantes, lorsque le manuel se réfère à l'édition de texte, il faut comprendre ajouter, remplacer, effacer ou alors modifier le contenu de la boîte du texte, et non les attributs du texte.

---

#### **.. Éditer un texte**

- 1. Cliquez à l'aide de la touche droite** de la souris sur l'objet de texte que vous souhaitez éditer.
- La boîte de dialogue des Propriétés du Texte apparaît.
- A l'aide des techniques répertoriées plus-bas, sélectionnez le texte que vous voulez éditer.
- Procédez aux changements que vous souhaitez.
- 5. Cliquez** sur **OK**.

#### **.. Sélectionner un texte à l'aide de la souris**

- Pointez sur l'endroit où vous voulez commencer la sélection, puis faites glisser la souris sur le texte.
- Pour sélectionner un seul mot, cliquez deux fois sur le mot.

#### **.. Sélectionner un texte à l'aide des touches de raccourcis du clavier.**

- Pour les inconditionnels du clavier, sélectionner un texte à partir du clavier est souvent bien plus rapide qu'avec la souris.

### **Pour sélectionner**

Un caractère à droite:  
Un caractère à gauche:  
Jusqu'à la fin du mot:  
Jusqu'au début du mot:  
Une ligne vers le haut:  
Une ligne vers le bas:

### **Appuyez sur**

Shift+Flèche Droite  
Shift+Flèche Gauche  
Ctrl+Shift+Flèche Droite  
Ctrl+Shift+Flèche Gauche  
Shift+Flèche vers le Haut  
Shift+Flèche vers le Bas

## ***Supprimer Texte***

### **'' Supprimer un caractère**

1. Positionnez le pointeur après le caractère que vous souhaitez supprimer, cliquez dessus et appuyez sur **RETOURARRIERE**.

### **'' Supprimer un bloc de texte**

1. Faites **glisser** la souris sur le texte afin de le masquer, puis appuyez sur **RETOURARRIERE** ou **SUPPRIMER**.

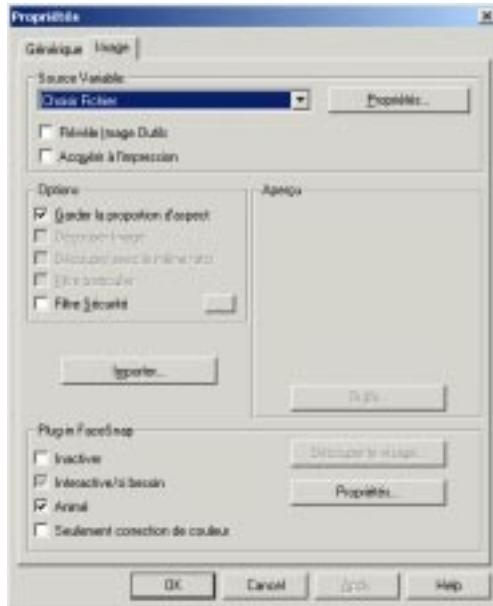
## ***Couper, Copier et Coller un Texte***

### **'' Couper ou copier et coller un bloc de texte**

1. Masquer le texte afin de le sélectionner; puis appuyez sur **Ctrl+X** (couper) ou **Ctrl+C** (copier).
2. Positionnez le pointeur sur l'endroit où vous voulez coller le texte puis **cliquez**.
3. Avec un texte dans le presse-papiers de Windows (coupé ou copié) **appuyez** sur **Ctrl+V** (coller).

## ***Propriétés Image***

Les propriétés de l'image sont les suivantes:



- **Conserver l'Aspect:** Sélectionnez cette case à cocher pour conserver la même proportion horizontale et verticale, lorsque vous modifiez la taille de l'image. Ceci évitera une déformation de l'image.
- **Découper Image:** Sélectionnez cette boîte pour simuler une découpe d'image. Seule la zone sélectionnée sera affichée. (Note: bien que la région non sélectionnée ne soit pas affichée elle ne sera pas effacée. Pour cela utilisez l'outil de Découpe dans Outils Image).
- **Découper Image Ratio:** Sélectionnez cette option pour utiliser le ratio de découpe.
- **Filtre Particulier** – Permet d'utiliser une DLL particulière pour améliorer les propriétés de l'image selon vos besoins. Pour activer cette option vous avez besoin d'avoir des connaissances.
- **Filtre Sécurité** – Permet d'augmenter/diminuer la luminosité de l'image.



- **Outils** – Ouvre l'espace de travail des outils de l'image, voir plus loin dans ce manuel Appendice A – Outils Image.
- **Obtenir** – affiche une boîte de dialogue Fichier Image pour rechercher une image et l'ouvrir.

### **Plug-in FaceSnap**

**Activer** – Active le Plug-in FaceSnap et découpe automatiquement l'image.

**Interactif/si besoin** – Appelle la boîte de dialogue FaceSnap pour une confirmation utilisateur ou ajuste toujours au visage ou seulement si aucun visage n'est trouvé.

**Animé** – si coché, affiche un indicateur de progrès (image Portrait avec un cercle marquant la détection en cours du visage).

**Seulement Correction couleur** – si coché, n'applique pas la découpe du visage mais seulement l'égalisation des couleurs.

Utilisez le bouton **Découper Visage** pour découper l'image manuellement.

Utilisez le bouton **Propriétés** pour afficher la boîte de dialogue des propriétés FaceSnap FOTOMODUL qui vous permettront de modifier les paramètres pour la détection de visage et le calcul d'image.

Le bouton **Démo** affiche les informations à propos du module FaceSnap FOTOMODUL.

## Propriétés du Code à barres



Les propriétés du Code-barres sont:

- **Données:** Tapez les données que vous voulez voir apparaître dans le code-barres. Assurez-vous que les données sont valables pour le style de code-barres sélectionné.
- **Style:** Sélectionnez le type de code-barres que vous souhaitez imprimer.
- **Lisible** – Sélectionnez cette option si vous voulez que les données soient imprimées en dessous du symbole.
- – si cette option est cochée, un code à barres peut être redimensionner avec la souris.  
**Multiple** – Cette fonction contrôle la taille du code à barres. Si l'option Etirer le Code à barres est sélectionnée, la valeur Multiple est chargé automatiquement, quand vous redimensionner le code avec la souris.
- **Ratio** - Des symboles Codes à barres permettent de changer le ratio entre les barres minces et épaisses.

**Checksum** - De façon à augmenter la précision de lecture, des symboles code à barres utilisent un checksum. L'algorithme du checksum, qui varie entre symbole, réalise une série d'opération mathématique sur les caractères encodés du code à barres. Cette valeur est additionnée au texte à encoder dans le code à barres. Quand un lecteur de code à barres scanne le code à barres, il compare le résultat obtenu avec le caractère Checksum du code à barres. S'il sont différent, cela veut dire que les données du code à barres lu sont incorrectes.

**Digits supplémentaire** – des codes à barres permettent d'ajouter deux ou cinq caractères supplémentaires d'information.

---

**Observation:** Alors que certains code-barres acceptent des nombres, des lettres et des symboles, d'autres n'acceptent que des nombres. Voir le Chapitre 15, "A propos des Code-barres".

---

### *Propriétés du Symbole PDF*



Les propriétés du Symbole PDF sont:

- **Données à Codifier:** Tapez les données que vous souhaitez voir apparaître dans le code-barres. Assurez-vous que les données sont valables pour le style de code-barres PDF.
- **Nombre de Lignes:** Sélectionnez le nombre de lignes que vous désirez.
- **Nombre de Colonnes:** Sélectionnez le nombre de colonnes que vous désirez.
- **Niveau ECC:** Sélectionnez le niveau ECC souhaité.
- **Pourcentage ECC:** Sélectionnez le pourcentage ECC souhaité, si le niveau ECC est programmé en Auto.
- **Option de Bascule:** Sélectionnez l'option de bascule que vous souhaitez: Aucune, Gauche/Droite, Supérieure/Inférieure ou les deux.
- **Résolution en points des Coordonnées X, Y:** Sélectionnez la résolution en points de x et y que vous désirez. Ceci détermine la proportion de l'aspect du symbole, utilisée lors de la codification du symbole pour le calcul des lignes et des colonnes.
- **Réduire la Largeur des Barres:** Sélectionnez cette option pour réduire la largeur des barres.
- **Réduire la Hauteur des Barres:** Sélectionnez cette option pour réduire la hauteur des barres.
- **Codifier en Binaire:** Sélectionnez cette option pour codifier les données en langage binaire.
- **Tronquer:** Sélectionnez cette option pour tronquer.

---

**Observation:** Pour plus d'information quant aux caractéristiques des symboles PDF, voir le Chapitre 16, "A propos des Symboles PDF".

---

### Plug-in FaceSnap

**Activer** – Active le Plug-in FaceSnap et découpe automatiquement l'image.

**Interactif/si besoin** – Appelle la boîte de dialogue FaceSnap pour une confirmation utilisateur ou ajuste toujours au

visage ou seulement si aucun visage n'est trouvé.

**Animé** – si coché, affiche un indicateur de progrès (image Portrait avec un cercle marquant la détection en cours du visage).

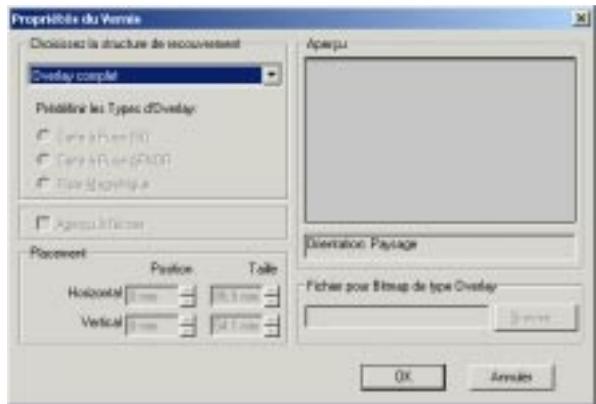
**Seulement Correction couleur** – si coché, n'applique pas la découpe du visage mais seulement l'égalisation des couleurs.

Utilisez le bouton **Découper Visage** pour découper l'image manuellement.

Utilisez le bouton **Propriétés** pour afficher la boîte de dialogue des propriétés FaceSnap FOTOMODUL qui vous permettront de modifier les paramètres pour la détection de visage et le calcul d'image.

Le bouton **Démo** affiche les informations à propos du module FaceSnap FOTOMODUL.

### *Propriétés du Recouvrement*



- **Recouvrement de Vernis:** A partir de la boîte Choisir le Recouvrement, sélectionnez le recouvrement de vernis que vous souhaitez.
- **Recouvrements Prédéfinis:** Si le recouvrement de vernis qui a été sélectionné est le suivant : “Aire Sélectionnée Prédéfinie Sans Recouvrement”, sélectionnez l'un des boutons d'option.

---

**Conseil:** Si vous sélectionnez l'un des boutons d'option des Recouvrements Prédéfinis, la boîte de recouvrement de vernis choisira automatiquement l'option "Aire Sélectionnée Prédéfinie Sans Recouvrement".

---

- **Aperçu à l'écran:** Sélectionnez cette case à cocher si vous souhaitez voir apparaître le recouvrement à l'écran.
- **Définition des coordonnées X et Y:** Utilisez ces boîtes si l'overlay qui a été choisi est le suivant : " Zone sélectionnée par l'utilisateur est avec overlay " ou "Zone sélectionnée par l'utilisateur est sans overlay ". Ces options définissent l'emplacement horizontal (X) et vertical (Y) du coin supérieur gauche de la zone recouverte ou non par l'overlay suivant le mode "avec" ou "sans" que vous avez choisi.
- **Largueur, Hauteur :** Ces boîtes définissent la taille de la zone recouverte par un overlay qui est mesurée à partir de l'origine (0,0) et définie par les valeurs des coordonnées X,Y.
- **Image:** Si l'overlay qui a été sélectionné est le suivant "**Overlay basé sur une image**", tapez ou sélectionnez le nom du fichier \*.bmp (bitmap) que vous désirez utiliser comme modèle de recouvrement. Si vous ne connaissez pas le nom du fichier, cliquez sur parcourir afin de sélectionner un fichier. Le concept de l'overlay basé sur une image est destiné à produire la possibilité de créer un effet d' hologramme sur une carte imprimée. Il est basé sur un motif monochrome, lequel dit à l'imprimante de ne pas imprimer l'overlay dans les zones sombres de l'image, lequel produit un effet "hologramme".

---

**Avertissement:** Utilisez uniquement des images en noir&blanc pour le recouvrement bitmap. Ne choisissez pas d'images hautement concentrées en pixels, au risque d'une perte d'adhérence, lors de l'impression du recouvrement de vernis.

---

**Conseil:** Pour plus d'information à ce sujet, voir le Chapitre 6, "Recouvrement".

---

## 4. Le Visualisateur de Dessins type Clipart

Le Visualisateur de Dessins type Clipart de Card Software est un outil simple mais performant pour parcourir les exemples de dessins de type clipart mis à votre disposition par Card Software. Vous pouvez également l'utiliser pour n'importe quelle autre bibliothèque de dessins de type clipart, regroupée en images de bitmaps (\*.bmp).

### *Utilité du Visualisateur de Dessins de type Clipart*

#### *Démarrer le Visualisateur de Dessins de type Clipart*

“ Ouvrez le Visualisateur de Dessins de type Clipart

1. Ouvrez le groupe de programmes “Card Software” et *cliquez deux fois* sur l'icône du programme du Visualisateur de Dessins de type Clipart.



2. La fenêtre principale du Visualisateur de Dessins de type Clipart apparaît.





**Icone de Fermeture:** Ferme le Visualisateur de Dessins type Clipart de Card Software.

### ***Exporter une Image***

#### **– Exporter une image vers l'aire de travail de votre carte**

1. Choisissez une image et cliquez dessus. La fenêtre d'Information de l'Image apparaît. Sélectionnez Copier et l'image sera automatiquement exportée vers le Presse-papiers de Windows.
2. Activez Card Software et sélectionnez l'option Utiliser le Presse-papiers de Windows du menu Edition.

---

**Conseil:** Vous pouvez passer de Card Software au Programme de Dessins de type Clipart en appuyant sur Alt + Tab.

---

3. Importez l'image du presse-papiers de Windows. Sélectionnez Coller dans le menu Editer.

---

**Conseil:** Utiliser la touche de raccourci Ctrl + V pour coller l'image.

---

## 5. *Travailler avec des Variables*

Cette section vous explique comment utiliser des données variables avec Card Software

---

### *Données variables*

Contrairement aux données établies, qui sont éditées au moment où la carte est dessinée, les données variables changent. Elles sont éditées ou disponibles au moment de l'impression de la carte. Lorsque vous dessinez la carte, au lieu de taper les données actuelles, vous créez un espace appelé une variable, et lui donnez un nom. Au moment de l'impression, les données variables remplacent votre variable à laquelle vous avez attribué un nom à l'endroit où elle se trouve dans la carte.

Les sources pour les données variables sont: Le clavier de l'ordinateur, des informations internes que garde votre ordinateur comme l'heure et la date, des sources ODBC et concaténation de sources.

Avant de pouvoir utiliser les données variables avec les outils qui les appuyent (texte, code-barres, PDF, image ou codification magnétique), il vous faut créer et nommer un champ variable pour chaque portion d'information que vous souhaitez ajouter à la carte à l'heure de l'imprimer. Ce champ auquel vous avez donné un nom devient donc le "but" des données lorsque vous imprimez la carte.

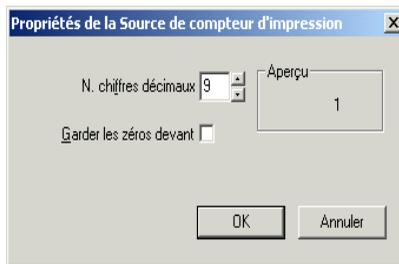
Ceci écarte le besoin d'éditer manuellement la carte pour entrer chaque portion d'information avant d'imprimer. Vous pouvez utiliser le même format de carte, en sachant que le dessin de la carte demeurera constant, et que seules changeront les données variables d'une carte à l'autre.

### *Les Sources Variables*

**Compteur Global:** Un compteur de nombres entiers qui commence avec le nombre de votre choix, et auquel s'ajoute la valeur d'un second nombre choisi, à chaque fois que vous imprimez une carte.



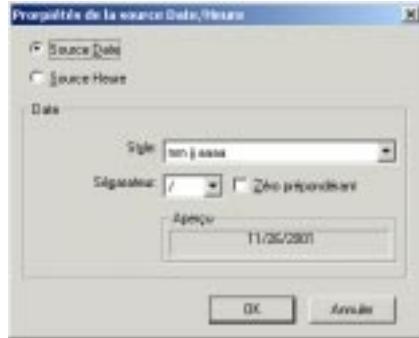
**Compteur de l'Imprimante:** Un compteur de nombres entiers qui commence par 1 et augmente de 1 à chaque fois que vous imprimez une carte.



**Entrée du Clavier:** Les données que vous tapez à partir du clavier de votre système informatique.



**Date/Heure:** La Date/Heure enregistrée par votre système informatique.



**Concaténation:** Les données qui proviennent de la concaténation de deux ou plusieurs sources. Dans les boîtes du Préfixe, du Séparateur et du Suffixe vous pouvez éditer des données constantes. Pour obtenir une concaténation de lignes multiples appuyez sur **Ctrl + Enter** dans la boîte du Séparateur.



**Sources Image:**

**Sélectionner un Fichier Image:** Au moment de l'impression, Card Software va vous inviter à sélectionner le nom d'un fichier bitmap.



**Image Scan:** Une image acquise à partir de n'importe quelle source compatible avec Twain à l'heure de l'impression.

**Vidéo:** Une image acquise en utilisant l'interface Video for Windows (VFW).

**ODBC** Données de la base de données interne ou externe auxquelles vous pouvez accéder en utilisant ODBC.

---

## Ajouter des Données Variables

### Image Variable

.. Pour ajouter une image variable dans une carte



1. Dans la barre d'outils de dessin, **cliquez** sur l'outil **Image**; le pointeur se change en une main avec l'icône Image.
2. Déplacez le pointeur sur l'endroit de la carte où vous désirez placer le coin supérieur gauche de l'image.
3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris et faites-la **glisser** dans n'importe quelle direction. Pendant que vous la faites **glisser**, il se forme un rectangle, avec un coin fixé sur l'endroit où vous avez commencé à faire **glisser** la souris, et l'autre qui suit le pointeur. Continuez à la faire glisser jusqu'à ce que le rectangle ait la taille désirée.

---

**Conseil:** Vous pouvez modifier l'une ou les deux dimensions, mais auparavant il faudra vous assurer d'avoir activé l'option Maintenir Aspect. Ceci maintiendra exactes les proportions de l'image.

---

4. Relâchez la touche de la souris. La boîte de dialogue des Propriétés de l'Image apparaît.



5. Sélectionnez la Source Image que vous désirez et **cliquez** sur **OK**. La boîte de dialogue que vous avez créée à l'étape 3 va apparaître sur la carte (à l'écran) avec deux lignes diagonales la traversant. Ceci indique que l'image sera disponible au moment de l'impression.

---

**Conseil:** Vous pouvez modifier l'une ou les deux dimensions, mais auparavant il faudra vous assurer d'avoir activé l'option **Maintenir Aspect**. Ceci maintiendra exactes les proportions de l'image.

---

6. Dans la Barre d'Outils Standard, **cliquez** sur l'outil de l'**Imprimante**. La Boîte de dialogue d'Impression de la Carte apparaît (Voir Chapitre 18 "Impression & Ruban").
7. **Cliquez** sur **OK** pour terminer l'opération.
8. Selon la sélection que vous avez opérée à l'étape 5, vous serez invité à choisir un fichier image ou à acquérir l'image à partir de votre source twain.
9. Répétez les étapes de 6 à 8 autant de fois que nécessaire

pour imprimer n'importe quelle quantité de cartes, avec une image différente dans chaque carte.

---

**Remarque:** Vous trouverez plus d'information sur comment utiliser les sources d'images dans le chapitre 10 - "Acquisition d'image".

---

## **Texte Variable**

### **” Pour ajouter un texte variable**

Les étapes suivantes vous serviront dans le cas où vous désirez créer un objet de texte variable "Nom de l'Employé" pour le nom de l'employé. Au moment de l'impression, vous taperez le nom de l'employé, afin d'établir le Champ de la Source Variable comme Entrée du Clavier.

---

**Caractéristique Avancée:** Vous pourriez également créer une base de données avec toute l'information concernant les employés et établir le champ de la source variable comme source ODBC. Voir le Chapitre 8, "Bases de données de Card Software".

---

-  1. Dans la barre d'outils de Dessin, **cliquez** sur l'outil de **Texte**; le pointeur se change en une main avec l'icone de texte.
2. Déplacez le pointeur sur l'endroit de la carte où vous désirez placer un coin.
3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris, et faites-la **glisser** dans n'importe quelle direction. Pendant que vous la faites **glisser**, il se forme un rectangle, avec un coin fixé sur l'endroit où vous avez commencé à faire glisser la souris, et l'autre qui suit le pointeur. Continuez à faire **glisser** jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.
4. Relâchez la touche de la souris. La boîte de dialogue des Propriétés du Texte apparaît.



5. Etablissez la Source Variable comme Entrée du Clavier. La Boîte de Dialogue des Propriétés de la Source d'Entrée du Clavier apparaît.



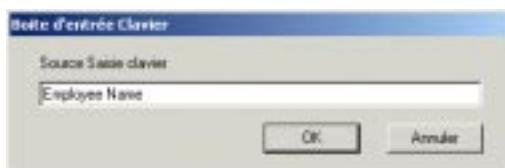
6. Tapez "Nom de l'Employé" comme texte prédéterminé dans la Boîte de dialogue des Propriétés de la Source d'Entrée du Clavier.
7. Cliquez sur **OK** pour confirmer et fermer la Boîte de dialogue des Propriétés de la Source d'Entrée du Clavier.
8. Cliquez sur **OK** pour confirmer et fermer la boîte de dialogue des Propriétés du Texte

9. La boîte de texte que vous avez créée à l'étape 3 va apparaître sur la carte (à l'écran) avec les mots "Nom de l'Employé" à l'intérieur. Ceci indique que le texte (le nom de l'employé sera disponible au moment de l'impression.



10. Dans la barre d'outils standard, cliquez sur l'outil de l'Imprimante. La boîte de dialogue d'Impression de la Carte apparaît (Voir le Chapitre 18, "Impression & Ruban").

11. Cliquez sur **OK**. La Boîte de dialogue d'Entrée de Texte apparaît en vous invitant à entrer les données pour le nom de l'employé.



12. Entrez le nom de l'employé et confirmez par **OK**.

---

**Observation:** Répétez les étapes de 10 à 12 autant de fois que nécessaire pour imprimer n'importe quelle quantité de cartes, avec un nom différent dans chaque carte.

---

## *Code-barres Variable*

### **” Pour ajouter un code-barres variable**

Les étapes suivantes vous serviront au cas où vous souhaiteriez créer un code-barres variable pour le Numéro d'Identification de l'Employé. Au moment de l'impression, vous taperez le numéro d'identification de l'employé sur le clavier, établissant ainsi le champ de la Source Variable comme Entrée du Clavier.

---

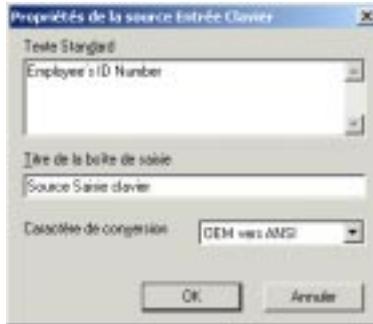
**Caractéristique Avancée:** Vous pourriez également créer une base de données avec toute l'information concernant les employés et établir le champ de la source variable como source ODBC. Voir le Chapitre 8 "Bases de données de Card Software".

---

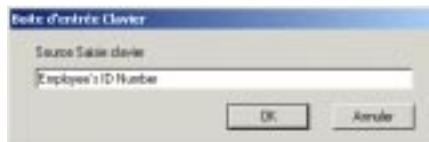
1. Dans la barre d'outils inférieure, **cliquez** sur l'outil du **Code-barres**; le pointeur se change en une main avec l'icone du Code-barres.
2. Déplacez le pointeur sur l'endroit de la carte où vous désirez placer un coin du code-barres.
3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris et faites-la **glisser** dans n'importe quelle direction. Pendant que vous la faites **glisser**, il se forme un rectangle, avec un coin fixé sur l'endroit où vous avez commencé à faire glisser la souris, et l'autre qui suit le pointeur. Continuez à faire **glisser** jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.
4. Relâchez la touche de la souris. La boîte de dialogue des Propriétés du Code-barres apparaît.



5. Sélectionnez un Style de code-barres de la liste. Par défaut, Card Software adopte le code 39, mais il vous est possible de choisir entre les 20 styles répertoriés (Voir le Chapitre 15, "A propos des Codes-barres).
6. Etablissez la Source Variable comme **Entrée du Clavier**. La Boîte de Dialogue des Propriétés de la Source d'Entrée du Clavier apparaît.
7. Tapez le "Numéro d'Identification de l'Employé" comme texte prédéterminé dans la Boîte de Dialogue des Propriétés de la Source d'Entrée du Clavier.



8. Cliquez sur **OK** pour confirmer et fermer la Boîte de Dialogue des Propriétés de la Source d'Entrée du Clavier.
9. **Cliquez** sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue des Propriétés du Code-barres.
10. Le code-barres, qui apparaît (à l'écran) sur la carte, contient l'information cryptée du "Numéro d'Identification de l'Employé". Au moment de l'impression vous répondrez avec les données correctes.
-  11. Dans la barre d'outils standard, **cliquez** sur l'outil de l'**Imprimante**. La boîte de dialogue d'Impression de la Carte apparaît (Voir le Chapitre 18 "Impression").
12. **Cliquez** sur **OK**. La Boîte de Dialogue d'Entrée du Clavier apparaît vous permettant d'entrer des données dans le numéro d'identification de l'employé.



---

**Observation:** Répétez les étapes 11 et 12 autant de fois que nécessaire pour imprimer n'importe quelle quantité de cartes, avec un code-barres différent dans chaque carte.

---

**Important:** Alors que certains codes-barres acceptent des nombres, des lettres et des symboles, d'autres n'acceptent que des nombres. Voir le Chapitre 15, "A propos des Codes-barres."

---

## ***Variable PDF***

### **” Pour ajouter un Symbole PDF Variable**

Les étapes suivantes vous serviront au cas où vous souhaiteriez créer un symbole PDF variable pour le Numéro d'Identification de l'Employé. Au moment de l'impression, vous taperez le numéro d'identification de l'employé sur le clavier, établissant ainsi le champ de la Source Variable comme Entrée du Clavier.

---

**Caractéristique Avancée:** Vous pouvez également créer une base de données avec toute l'information concernant l'employé et établir le champ de la Source Variable comme Source ODBC. Voir le Chapitre 8, “Base de Données de Card Software.”

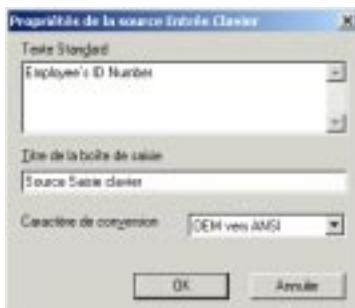
---



1. Dans la barre d'outils de Dessin, **cliquez** sur l'outil du **Symbole PDF**; le pointeur se change en une main avec l'icone du Symbole PDF.
2. Déplacez le pointeur sur l'endroit de la carte où vous désirez placer un coin du Symbole PDF.
3. Appuyez et maintenez enfoncée la touche gauche de la souris et faites-la **glisser** dans n'importe quelle direction. Pendant que vous la faites **glisser**, il se forme un rectangle, avec un coin fixé sur l'endroit où vous avez commencé à faire glisser la souris, et l'autre qui suit le pointeur. Continuez à faire **glisser** jusqu'à ce que le rectangle atteigne la taille souhaitée.
4. Relâchez la touche de la souris. La boîte de dialogue des Propriétés du Symbole PDF apparaît.

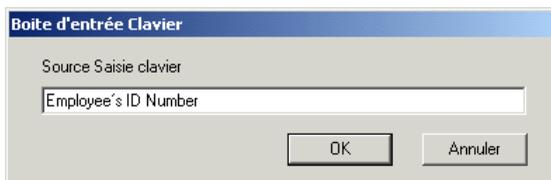


5. Sélectionnez les options que vous souhaitez pour le symbole PDF (Voir le Chapitre 16 “A propos des Symboles PDF”).
6. Etablissez la Source Variable comme **Entrée du Clavier**. La Boîte de Dialogue des Propriétés de la Source d’Entrée du Clavier apparaît.



7. Tapez le “Numéro d’Identification de l’Employé” comme texte prédéterminé dans la Boîte de dialogue des Propriétés de la Source d’Entrée du Clavier.
8. **Cliquez** sur **OK** pour confirmer et fermer la Boîte de Dialogue des Propriétés de la Source de Données du Clavier.

9.  **Cliquez sur OK** pour fermer la Boîte de Dialogue des Propriétés du Symbole PDF.
10. Le symbole PDF, qui apparaît sur la carte (à l'écran) contient l'information cryptée du "Numéro d'Identification de l'Employé". Lors de l'impression vous obtiendrez les données correctes.
-  11. Dans la Barre d'Outils Standard,  **cliquez sur l'Outil de l'Imprimante**. La boîte de dialogue de l'Impression de la Carte apparaît (voir le Chapitre 18, "Impression").
12.  **Cliquez sur OK**. La Boîte de Dialogue d'Introduction de Texte apparaît et vous invite à entrer les données pour le Numéro d'Identification de l'Employé.



---

**Observation:** Répétez les étapes 11 et 12 autant de fois que nécessaire pour imprimer n'importe quel nombre de cartes, avec un symbole PDF différent dans chacune d'entre elles.

---

## 6. Overlay

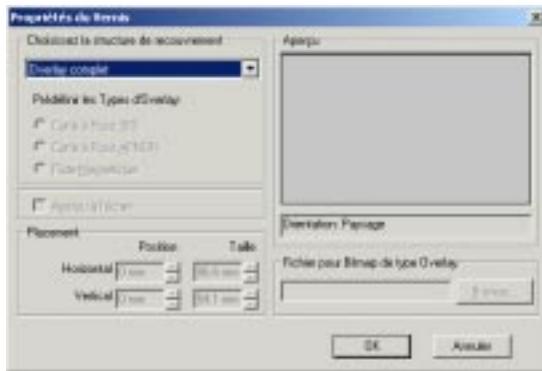
L'overlay (ou couche de vernis) est une fine couche transparente appliqué sur la carte pour protéger les informations imprimées par la machine. Vous pouvez inclure une image à cet overlay pour des mesures de sécurité ou pour créer un effet hologramme.

---

### Définir un Recouvrement

#### .. Pour définir un Recouvrement

1. Dans le menu Outils à Dessin choisissez **Recouvrement**.
2. La boîte de dialogue des Propriétés du Recouvrement apparaît.



Lorsque vous définissez le recouvrement, l'Aperçu du Recouvrement vous montre l'aire de la carte sur laquelle sera appliqué le recouvrement.

3. Dans la zone de liste de Sélection du Recouvrement, choisissez le type de recouvrement souhaité:

**Recouvrement Total (prédéterminé):** Le vernis de recouvrement s'applique sur toute la superficie de la carte.

**Sans Recouvrement:** Aucune application de vernis de recouvrement sur la carte.

**Aire Sélectionnée par l'Utilisateur, Avec Recouvrement:** Le vernis de recouvrement ne s'applique qu'à l'aire définie.

**Aire Sélectionnée par l'Utilisateur, Sans Recouvrement:** Le vernis de recouvrement s'applique sur toute la superficie de la carte excepté sur l'aire définie.

**Recouvrement Basé en Bitmap:** Dans la zone de liste de Sélection du Bitmap pour le Recouvrement, vous sélectionnez et parcourez un fichier de bitmap du disque afin de l'utiliser comme recouvrement.

---

**Important:** le bitmap doit être monochrome (par exemple: noir & blanc, où le blanc définit les aires sans vernis de recouvrement). La taille du bitmap doit être la même que celle de la carte (85,34mm \* 52,83 mm), pour que le vernis recouvre toute la carte.

---

**Aire Sélectionnée Prédéfinie Sans Recouvrement:** Ce vernis de recouvrement est sélectionné automatiquement si vous choisissez l'une des sélections d'aire prédéfinies suivantes:

- Carte intelligente ISO
- Carte Intelligente AFNOR
- Feuillet Magnétique

**Overlay Auto location:** Permet d'imprimer l'overlay seulement sur les objets.

4. Définissez la position et la taille du recouvrement ou de l'aire exclue.
5.  **Cliquez sur OK.** Vous avez défini le recouvrement.
6. Vous pouvez changer la position ou la taille du recouvrement. You can change the position or resize the overlay sur la carte:

---

**Important:** L'overlay est utilisé seulement pour protéger les informations imprimées, l'overlay ne doit pas être appliqué dans les zones contenant une piste magnétique, un contact de carte à puce ou un code barre. Les parties de la carte atteinte par une zone sélectionnée par l'utilisateur sans overlay ou une zone prédéfini sans overlay ne sont pas imprimées. Ces zones sans overlay apparaissent en blanc sur la carte.

---

**Imprimer le Recouvrement avec Extension de Mémoire:** L'aire imprimable sans extension de mémoire (ME) ne couvre pas toute la superficie de la carte, mais avec ME l'aire imprimable s'étend aux bords de la carte, et toute la carte peut être imprimée avec recouvrement.

---

**Important:** Vous ne pouvez pas effacer le recouvrement (Liste d'Éléments du menu Editer). Si vous souhaitez imprimer sans recouvrement, choisissez l'Option Recouvrement du Menu Options et activez l'option Sans Recouvrement. Il n'est pas permis d'envoyer l'objet de recouvrement sur l'autre face de la carte. Pour imprimer les deux faces de la carte avec recouvrement, vous devez choisir l'option Recouvrement du Menu Options pour les deux faces. Avec la caractéristique Recto et Verso le recouvrement peut être manié indépendamment des deux côtés de la carte.

---

### *Overlay basé sur une image*

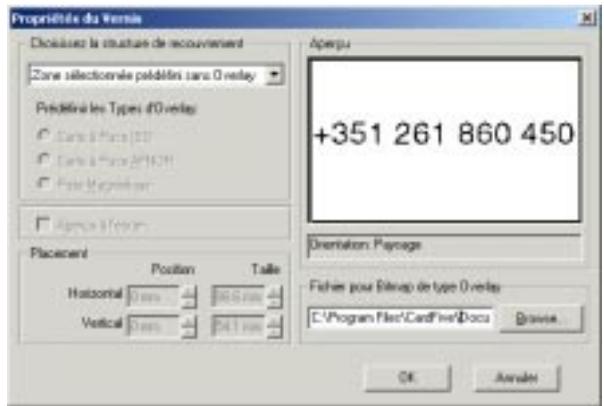
#### **'' Pour préparer une image et définir les propriétés de l'overlay**

1. Utilisez une application Windows™, comme Paint pour dessiner une image. Les dimensions doivent être 85.3mm de largeur et 52.8mm de hauteur. Tapez le nombre dans la zone où vous voulez qu'il apparaisse plus tard sur votre carte. Utilisez des lettres noires. Sauvegardez l'image sous format bitmap (phone.bmp)



2. Cliquez à l'aide de la touche droite de la souris sur un endroit en dehors d'un objet. Le menu des raccourcis apparaît. Sélectionnez **Overlay**.

La boîte de dialogue des propriétés de l'Overlay apparaît. Dans cette boîte de dialogue choisissez Overlay basé sur une image. Parcourez l'image overlay que vous avez créé plus tôt. L'overlay est imprimé sur toute la surface blanche, seul épargné le nombre en noir. Tenez la carte imprimée près d'une lumière, le nombre apparaît comme une sorte d'hologramme. Cliquez **OK**. Vous avez créé un overlay qui utilise un fichier image.



---

**Remarque:** Vous pouvez utiliser seulement un type d'overlay à la fois sur le même côté d'une carte.

---

## 7. Carte à Puce

Si votre imprimée est équipée d'un codificateur de cartes à puce, vous pouvez codifier des données sur des cartes à mémoire.

---

### *A propos des Cartes à Puce*

Il existe deux principaux types de cartes à puce: la carte à mémoire et la carte intelligente.

- **Carte à Mémoire:** Elle peut stocker une certaine quantité de données, qui peuvent subséquemment être modifiées, mais ne peuvent être protégées de façon adéquate.
- **Carte Intelligente:** Plus connue sous le nom de smart card, la carte intelligente possède, à l'instar d'un PC, une mémoire, une unité centrale de traitement et une unité de communications. Etant donné qu'avec la carte intelligente il est possible d'effectuer des calculs, cela permet facilement d'exécuter des caractéristiques de sécurité effectives.
- **La puce possède trois types de mémoire:** ROM, EEPROM et RAM.
- **ROM:** contient de l'information constante, toujours maintenue et qui ne peut être modifiée.
- **EEPROM:** peut être modifiée et demeure dans la puce même si aucun courant électrique ne passe par la puce.
- **RAM:** mémoire temporaire, pouvant être modifiée, mais qui disparaît lorsqu'aucun courant électrique ne passe par la carte.

---

### *Traitement de la Carte à Puce*

- Card Software vous permet d'ajouter un fichier exécutable lors du processus d'impression. Card Software va faire appel à un logiciel externe de traitement de la carte à puce.
- Pour exécuter ce logiciel il vous faut entrer les paramètres nécessaires dans la boîte de dialogue des Propriétés de la Carte à Puce.

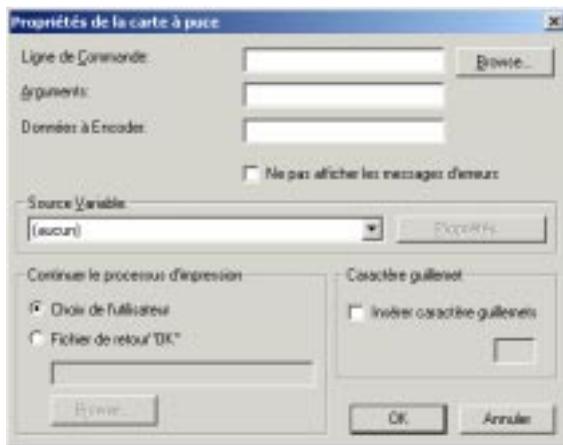
- Au moment de l'impression Card Software positionne la carte dans l'interface de la puce de votre imprimante Privilege et fait appel au logiciel externe.
- Card Software poursuit le processus d'impression soit avec la commande de l'utilisateur, soit après réception d'un message d'acceptation du fichier retour (voir "définir les propriétés de la carte à puce").

## ***Propriétés de la Carte à Puce***

### **'' Définir les propriétés de la carte à puce**



1. Dans la Barre d'Outils à Dessin **cliquez** sur l'icône de la **Carte à Puce**. La boîte de dialogue des Propriétés de la Carte à Puce apparaît.

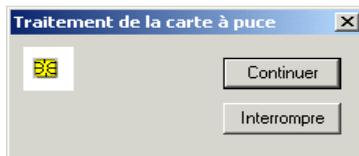


2. Tapez la localisation du fichier exécutable de votre logiciel de traitement de la carte à puce dans la boîte de la Ligne de Commande. Vous pouvez également cliquer sur l'icône Parcourir situé à côté de la boîte de la Ligne de Commande. La boîte de dialogue Sélectionner l' Application apparaît. Sélectionnez le répertoire de votre fichier exécutable et cliquez sur OK.



3. Définissez (optionnel) les paramètres acceptés par votre logiciel de traitement de la carte à puce dans les boîtes d'arguments.
4. Cochez l'option **Ne pas afficher les messages d'erreurs** pour désactiver le processus des messages d'erreurs.
5. Dans la zone déroulante de la Source sélectionnez la source de données (variables) que vous voulez fournir (voir le Chapitre 5 "Travailler avec des Variables"). La source de données que vous avez définie va s'afficher dans la boîte de la Source de Données.
6. Dans la section Options du Temps d'Exécution choisissez de quelle manière va se poursuivre le processus d'impression.

**Dans la Commande de l'Utilisateur** il vous faut *cliquer* sur l'icone **Continuer** se trouvant dans la boîte de dialogue du Traitement de la Carte à Puce, après que le processus de codification de la carte à puce soit terminé.



---

**Observation:** Si vous cliquez sur Abandonner la totalité du processus d'impression va s'annuler.

---

**Dans le Fichier Retour "OK",** Card Software poursuit automatiquement le processus d'impression, après réception d'un message d'acceptation d'un fichier créé et retourné par

le logiciel de traitement de la carte à puce. Tapez la localisation de votre fichier retour dans la boîte du Fichier Retour. Vous pouvez également **cliquez** sur l'icône **Parcourir** situé à côté de la boîte du Fichier Retour. La boîte de dialogue Sélectionner Fichier Retour apparaît. Sélectionnez le répertoire de votre fichier retour et **cliquez** sur **OK**.



7. Insérer Caractères guillemets - Cochez cette option si vous voulez utiliser un délimiteur pour spécifier les données à encoder.

---

Supposer que mon programme de codage est nommé SMARTPRG.EXE et que les données à encoder venant d'une Source d'Entrée Clavier soient Hello World, et l'option Insérer Caractères guillemets n'est pas cochée. L'application sera appelée comme:  
SMARTPRG.EXE Hello World

Cette application encodera seulement le mot Hello, parce que pour l'application;

SMARTPRG.EXE – est le nom de l'application

Hello – est le premier argument

World – est le second argument

8. **Cliquez** sur **OK** pour confirmer toutes les définitions.

## *Codification de la Carte à Puce*

### ” **Le processus de codification de la carte à puce**

1. Dans le menu Fichier choisissez **Imprimer la Carte**. La Boîte de Dialogue d’Impression de la Carte apparaît (voir le Chapitre 18, “Impression”). Dans la section d’opération choisissez la case à cocher du **Traitement de la Carte à Puce**. *Cliquez* sur **OK** pour démarrer le processus de codification de la carte à puce.

---

**Observation:** Vous pouvez également sélectionner **Imprimer** et **Codifier** dans la section d’opération. La séquence d’opération est définie comme suit: premièrement, codification de la carte à puce, deuxièmement, codification magnétique et troisièmement, impression.

---

2. Selon votre définition des options du temps d’exécution, soit apparaît la boîte de dialogue du Traitement de la Carte à Puce, soit Card Software attend un fichier retour (voir “définir les propriétés de la carte à puce”).



## 8. *Card Software et les bases de données*

Cette section explique comment travailler avec Card Software et des bases de données. Apprendre comment créer votre propre base de données à l'intérieur de Card Software et comment se connecter à une base de données extérieures utilisant les drivers ODBC.

---

### ***Introduction à ODBC***

#### ***Notions de Base de l'ODBC***

##### ***Caractéristique Avancée***

Card Software accède aux bases de données à travers les conducteurs ODBC, en utilisant le langage SQL.

L'interface de Connexion avec la Base de Données Ouverte (ODBC) vous permet d'accéder à des données dans les Systèmes d'Administration de la Base de Données (DBMS) en utilisant le Langage Structuré d'Interrogation (SQL) comme un standard d'accès aux données.

L'ODBC permet que différentes technologies de base de données soient utilisées pour définir une interface standard.

##### ***Formats de Fichier***

Pour avoir accès à chaque type de données à partir de Card Software, il vous faudra le conducteur ODBC pour ce standard. Les conducteurs prédéterminés offrent les formats les plus communs:

- Microsoft Access (\*.MDB)
- Btrieve (file.DDF)
- DBase III & IV (\*.DBF)
- Excel (\*.XLS)
- FoxPro (\*.DBF)
- Paradox (\*.DB)
- Text Files (\*.TXT ; \*.CSV)
- SQL Server

---

**Observation:** A tout moment vous pouvez ajouter vos conducteurs spécifiques pour répondre à vos besoins. Simplement à titre d'exemple, vous pouvez ajouter des conducteurs afin d'accéder directement à des fichiers de l'AS400 à partir de Card Software.

---

### *Propos de l'ODBC*

L'ODBC a été créé dans le but de définir un standard d'accès aux données dans les fichiers. Utiliser des concepts tels que layers et abstraction de layer, permet à l'utilisateur d'avoir accès à des données du disque dur, d'un réseau local ou encore d'un Réseau d'Aire Étendue, en utilisant un desktop ou des spécifications serveur/client, dans n'importe quel format de base de données ayant un conducteur ODBC disponible.

### *Desktop contre Serveur/Client*

Accès au fichier Desktop signifie que l'on accède au fichier en l'ouvrant comme un fichier du disque, dans le disque dur local ou encore dans un réseau local.

Serveur/Client suppose que quelque part un serveur DBMS est en fonctionnement. La machine locale envoie des requêtes au serveur qui s'avèrent être des données disponibles au client.

Card Software permet l'accès aux deux types d'une manière simple et identique. La seule différence réside dans le fait que dans un Serveur DBMS l'utilisateur devra ouvrir la session de la base de données.

### *Sources de Card Software*

Card Software classe les données en deux catégories:

**Les Sources Internes de Données**, assurées d'exister et automatiquement configurées.

**Les Sources Externes de Données**, qui doivent être configurées par l'utilisateur en exécutant l'Administrateur ODBC, afin d'avoir accès à ses fichiers.

Fondamentalement, les deux types de données ont recours aux mêmes méthodes. Les Sources Internes de Données facilitent la vie de l'utilisateur qui n'a pas encore installé de système de base de données.

## *SQL*

SQL (Langage Structuré d'Interrogation) est le standard utilisé par Card Software afin de communiquer avec l'ODBC, et offrant des commandes pour lire et écrire des données dans les fichiers.

---

### *Structure base de données*

Base de données, Tables, Enregistrements, Champs, Données  
Ces 5 termes sont les bases d'une base de données. Cela est assez facile de comprendre chaque terme en prenant pour exemple une armoire de rangement de bureau :

**La base de données** : c'est l'armoire de rangement elle-même.

**La table** : c'est un dossier dans cette armoire.

**L'enregistrement** : c'est une fiche de ce dossier.

**Le champs** : c'est une partie prédéfini de cette fiche, par exemple le champs nom ou le champs prénom, etc.

**Les données** : c'est le nom lui-même qui est inscrit sur cette fiche là.

---

### *Type de données*

#### *Au sujet des données*

Les colonnes d'une base de données sont définies pour contenir un certain type de données, la plus communément utilisée est peut être CHAR (une chaîne de caractères). Vous avez besoin de définir les différents types de données pour chaque colonne, si vous voulez enregistrer une image directement dans une colonne.

Chaque base de données supporte différents formats de type de données qui seront traduit par le driver ODBC en données de type SQL. Cette concordance entre la base de données et l'application est bidirectionnelle. Cette interaction n'est pas à 100% vraie, quelques drivers ODBC imposent une certaine limitation.

## *Les types de données d'une base de données interne à Card Software*

Le logiciel Card Software supporte 5 types de données : Texte, Nombre, Entier, Photo et Mémo.

**Texte** : Pour les données texte de type chaîne de caractères qui peut contenir seulement 254 caractères.

**Nombre** : Pour les données numériques qui peut avoir une valeur comprise entre  $1,7^e-308$  et  $1,7^e+308$ .

**Entier** : Pour les données numériques entières qui peut avoir une valeur comprise entre  $-2\ 147\ 483\ 648$  et  $2\ 147\ 483\ 647$ .

**Mémo** : Pour les données de type caractères multi ligne type éditeur de texte.

**Photo** : Pour les données de type image.

---

## *Sources de données*

### *Introduction*

Avant de pouvoir accéder aux données avec un driver ODBC, vous devez ajouter une source de données pour cela. Vous pouvez changer ou détruire une source de données à n'importe quel moment. Une source de données contient les informations nécessaires au driver ODBC pour utiliser la base.

Pour plus d'information, voyez le chapitre sur Comment utiliser les bases de données extérieures, et comment travailler avec les sources de données.

---

## *Base de données interne à Card Software*

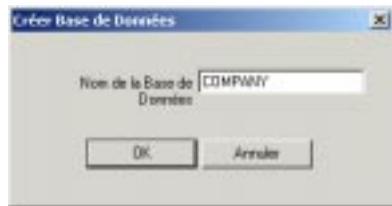
### *Création d'une base de données interne*

#### **.. Création d'une base interne à Card Software**

1. Dans le menu Base de données choisissez **Connexion**. La boîte de dialogue Sélection d'une source de données ODBC apparaît. Sélectionnez Création d'une base de données.



2. La boîte de dialogue Création d'une base de données apparaît. Tapez le nom de votre base, par exemple CAMPANY et **cliquez Création**.



3. Sélectionnez la base de données que vous venez de créer et **cliquez Next**. La liste des tables valables apparaît et vous invite à sélectionner la table avec laquelle vous voulez travailler. Si il n'y a pas encore de tables valables, vous en créez une en cliquant sur Nouvelle table.



4. La boîte de dialogue Structure de table de base de données apparaît. Ce processus sera expliqué plus tard dans le chapitre "Création d'une nouvelle table".



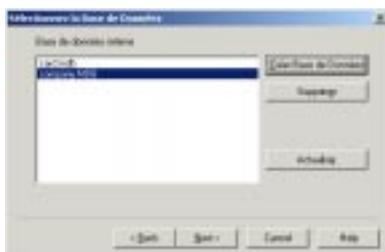
## “ Création d’une base de données Card Software

1. La Card Software est dédiée exclusivement à l’accès des bases extérieures déjà créées. Si vous avez besoin de créer une base de données avec Card Software, vous devez utiliser l’installation du driver ODBC MSAccess (voir le chapitre sur “ Installation d’une source de bases MsAccess ”).

## *Ouverture d’une base interne*

### “ Ouvrir une base de données interne à Card Software

1. Dans le menu Base de données choisissez **Connexion**. La boîte de dialogue Sélection d’une source ODBC apparaît. Sélectionnez le nom de la base souhaité et **cliquez Next**.



2. Sélectionnez l'opération que vous voulez effectuer, ceci est expliqué dans le chapitre " Travaillez avec les tables "

### ***Déconnexion d'une base de données***

#### **.. Déconnexion d'une base de données**

1. Dans le menu base de données choisissez déconnexion.

---

**Remarque:** Lorsque vous lirez des champs d'une base de données à une carte, cette option ne sera pas possible.

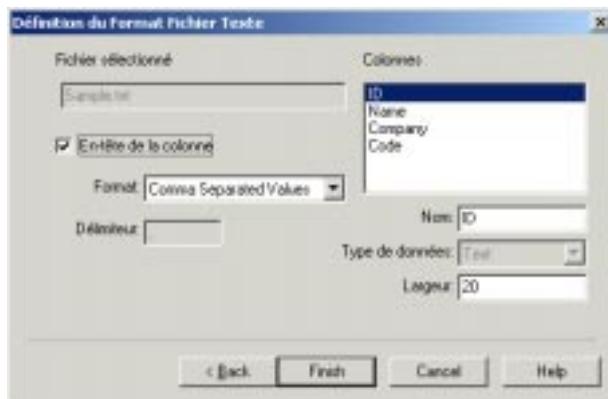
---

### ***Connexion à une source de données Texte Interne***

1. Dans le menu Base de données choisissez Connexion.  
La boîte de dialogue Sélection d'une source de données ODBC apparaît. Sélectionnez "Source de données Texte Card Software", et cliquez Suivant pour continuer.



2. Une liste des fichiers textes disponibles apparaît. Sélectionnez le fichier avec lequel vous voulez travailler avec et cliquez Suivant  
La note: Si vous ne voyez pas le dossier vous voulez, utilisez le bouton Parcourir pour sélectionner le répertoire où vous avez entreposé le fichier(s).
3. La boîte de dialogue de Définition du format fichier texte apparaît. Assurez-vous tous les paramètres sont corrects et cliquez Terminer pour ouvrir la table.



**Fichier Sélectionné** – Spécifie le fichier texte sélectionné.

**A l'En-tête Colonne** – Spécifie si les colonnes de la table sélectionnée, première rangée, seront utilisé comme colonne des noms.

**Format** – Liste tous les formats disponibles:

Valeurs séparée par virgule,

Valeurs séparée par Tab,

Valeurs séparée par Pipe ou

Défini

Si Défini, indiquer le type de délimitation utilisée.

**Délimitation** – Caractère de délimitation utilisé pour séparé les colonnes. Peut être un seul caractère, et les guillemets (“) ne peuvent être utilisés. Actif quand Défini est sélectionné dans la liste Format.

**Colonnes** – Liste le nom des colonnes pour chaque colonne de la table sélectionnée du Fichier Sélectionné et reflète l'ordre des colonnes de la table.

**Nom** – Affiche le nom de la colonne sélectionnée. Peut être utilisé pour spécifier un nouveau nom de la colonne pour une colonne existante.

**Type de données** – Affiche le type de données.

**Largeur** – Largeur de la colonne.

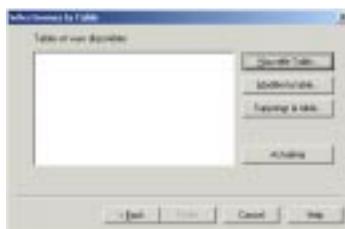
---

## Travaillez avec les tables

### Création d'une nouvelle table

#### .. Création d'une nouvelle table

1. Après vous avoir connecté avec une table interne à Card Software, la boîte de dialogue de sélection de table apparaît.



2. Cliquez New. La boîte de dialogue Structure de table apparaît.



3. Tapez le nom de la table(ex.: Clients\_Hardware); Vous ne pouvez pas utiliser un caractère espace pour séparer les mots, cela provoque une erreur de syntaxe dans la déclaration de création d'une table.

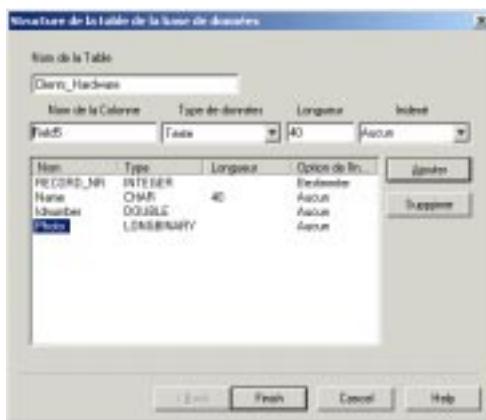
4. Définissez les colonnes. Pour chaque colonne vous devez créer un nom de colonne valide (ex. : Name, Idnumber et Photo) ou utilisez un nom par défaut (Field1, Field2, Field3)
5. Sélectionnez un type de données par colonne (Voir la section Bases de données interne à Card Software) et la longueur (si cela est nécessaire).
6. Indiquez le type d'index que vous voulez appliquer à la colonne. Un index est utilisé pour contrôler les requêtes et la mise en mémoire des données dans les colonnes. Choisissez entre None ( dans ce cas, il n'y a pas d'index ), Unique (indexé, chaque enregistrement doit contenir une donnée unique, utilisé pour la clé primaire) ou dupliqué (indexé, mais les duplications sont autorisées, augmente la vitesse des requêtes)

---

**Remarque:** Le champ RECORD\_NR est automatiquement créé et indexé comme unique pour fournir la plus petite colonne, où chaque donnée est différente (clé primaire). Alors cela évite les affectations multiples lorsque qu'un enregistrement est détruit ou pendant une opération d'édition. Vous pouvez détruire cette colonne, mais vous devrez fournir une colonne indexée avec un type unique.

---

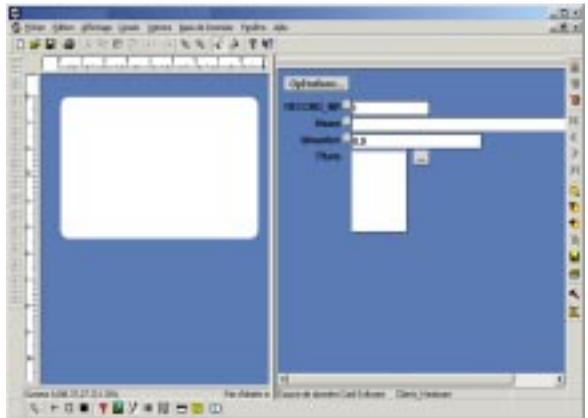
7. **Effacer** une colonne : Choisissez cette option si vous voulez effacer une colonne de votre table.



8. Vous créez votre table en **cliquant Terminer**. La boîte de dialogue Sélection de table apparaît. Votre table appelée Clients est en sur-brillance. Choisissez la en **cliquant Terminer**.



9. La vue de la base de données apparaît dans la fenêtre à coté de la vue de la carte. Utilisez la barre d'outils des bases de données pour naviguer, ajouter un nouveau, modifier, ou effacer un enregistrement (Voir le chapitre sur “ Les fonctions base de données de Card Software ”).



---

## *Edition d'une table existante*

### • Editer une table

1. Après avoir connecté une base de données interne de Card Software la boîte de dialogue de Sélection de tables apparaît. Sélectionnez la table que vous voulez changer.



2. Cliquez **Modification**. La boîte de dialogue Structure d'une table de la base de données apparaît.

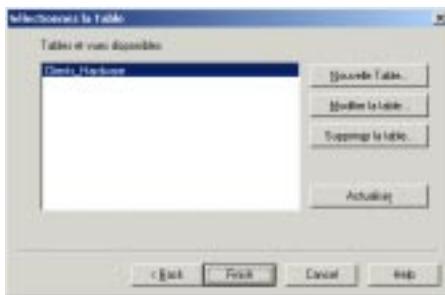


3. Addition et l'effacement d'une colonne sont expliqués dans la section Création d'une nouvelle table.

## ***Effacement d'une table***

### **.. Effacer une table**

1. Après vous êtes connecté à une base de données interne de Card Software, la boîte de dialogue Sélection d'une table apparaît. Sélectionnez la table que vous voulez effacer.



2. Sélectionnez la table que vous voulez effacer et cliquez sur Effacer. Card Software vous demande avec un avertissement si vous voulez réellement effacer la table définitivement, confirmez en cliquant sur Oui.

---

## ***Connexion à une base de données extérieure***

### ***Sélection de sources ODBC***

Avant de pouvoir vous connecter à une base de données, vous devez définir en premier la source de données ( ceci est expliqué dans le chapitre “ Sources de données ”). Lorsque vous vous connectez à une base de données pour la première fois, vous trouverez les sources de données par défaut listées dans la boîte de dialogue de sélection des sources de données. Ces sources sont fixées pour chaque driver installé, définissant le cadre du driver par défaut et le répertoire de la base de données par défaut, laquelle est c:\windows\system\ . Pour vous connecter à votre base de données, vous devez premièrement installer une nouvelle source de données pour elle ( ou éditer une source existante ).

Le chapitre suivant explique les drivers spécifiques ainsi que l'installation de sources de données ODBC.

---

## Travailler avec l'interface de base de données N5

Après vous êtes connecter à une base de données, la table sélectionnée est affichée dans une fenêtre à coté de la carte. Pour accéder aux informations des enregistrements sur les colonnes que vous avez créées avec des objets Card Software et connecté avec des champs de la base.

Comment lier les champs de la base de données avec la carte:

---

**Note:** Voir notre site web [www.nfive.com](http://www.nfive.com) pour plus d'information à propos de Comment configurer les sources de données ODBC différentes.

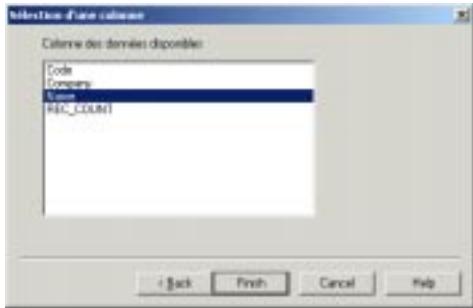
---

### “ Lier un objet Texte

1. Ouvrez un objet Texte et sélectionnez une **source ODBC** comme variable source.



2. La boîte de dialogue Sélection de sources ODBC apparaît. Sélectionnez la colonne qui contient l'enregistrement que vous voulez faire apparaître dans votre objet texte et **cliquez Terminer**.



3. Editez les propriétés de police que vous voulez et confirmez en **cliquant** sur **OK**.
4. Dans la zone de travail des cartes, si nécessaire, vous pouvez réajuster le rectangle de sélection de l'objet texte.
5. Sauvegardez votre carte. Votre carte et la base de données sont connectées. A chaque fois que vous ouvrirez votre carte, la base de données sera automatiquement trouvée et ouverte.

---

**Remarque:** Le rectangle de sélection du texte reste toujours visible pour indiquer qu'il est lié à une base de données, mais il n'est pas imprimé.

---

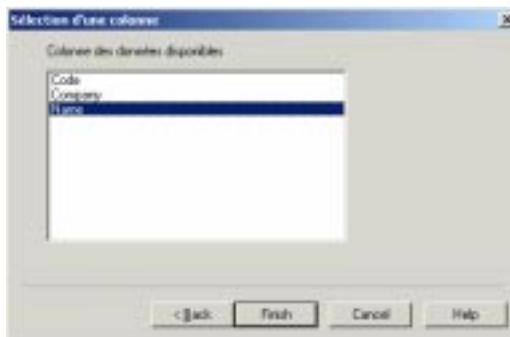
### .. Lier un objet image

Il y a deux façons de lier une image dans une base. Soit l'image est enregistrée dans un champ image de la base (**Champs image ODBC**) soit le chemin complet de l'image est enregistré, comme c:\images\001.bmp (**Champs fichier image ODBC**). Card Software supporte les deux cas.

1. Ouvrez un objet image et sélectionnez une **ODBC Source** comme source Variable.



2. La boîte de dialogue des propriétés d'une image source apparaît. Choisissez soit un champ image **ODBC**, soit un **champ fichier image ODBC**. Sélectionnez ensuite la colonne qui contient l'information de votre image et **cliquez Terminer**.



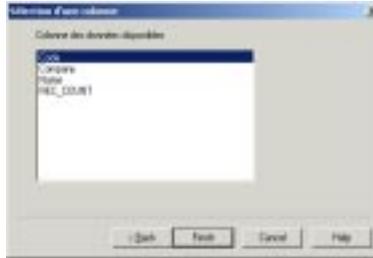
3. Confirmez les propriétés en *cliquant* sur **OK**. Dans la boîte de dialogue Objet Image, vous pouvez choisir les options ( rotation, garder l'aspect, protéger) que vous voulez appliquer et *cliquez* sur **OK**.
4. Dans la zone de travail de la carte, vous pouvez redimensionner l'image avec la souris.
5. Sauvegardez votre carte. Votre carte et la base de données sont liées. Lorsque vous ouvrirez le fichier de votre carte, la base de données sera automatiquement ouverte.

• **Lier un objet code barre**

1. Ouvrez un objet code barre et sélectionnez une **ODBC Source** comme source Variable.



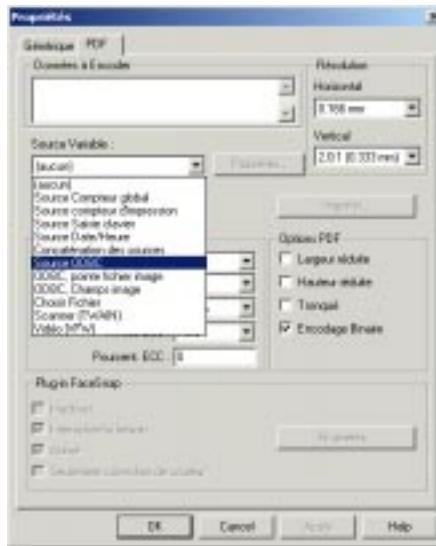
2. La boîte de dialogue Sélections source ODBC apparaît. Sélectionnez la colonne qui contient l'information de votre code barre et *cliquez* **Terminer**.



3. Dans la boîte de dialogue Propriétés objet code barre, vous pouvez choisir les options que vous voulez appliquer et *cliquez* sur **OK**.
4. Dans la zone de travail de la carte, vous pouvez redimensionner le code barre avec la souris.
5. Sauvegardez votre carte. Votre carte et la base de données sont liées. Lorsque vous ouvrirez le fichier de votre carte, la base de données sera automatiquement ouverte.

• **Lier un objet symbole PDF**

1. Ouvrez un objet symbole PDF et sélectionnez une **ODBC Source** comme source Variable.



2. La boîte de dialogue Sélections source ODBC apparaît. Sélectionnez la colonne qui contient l'information de votre symbole PDF et **cliquez Terminer**.



3. Dans la boîte de dialogue Propriétés objet symbole PDF, vous pouvez choisir les options que vous voulez appliquer et **cliquez sur OK**.
4. Dans la zone de travail de la carte, vous pouvez redimensionner le symbole PDF avec la souris.
5. Sauvegardez votre carte. Votre carte et la base de données sont liées. Lorsque vous ouvrirez le fichier de votre carte, la base de données sera automatiquement ouverte.

## .. Lier un objet code magnétique

1. Ouvrez un objet code magnétique et sélectionnez une **ODBC Source** comme source Variable.



2. La boîte de dialogue Sélections source ODBC apparaît. Sélectionnez la colonne qui contient l'information de votre code magnétique et **cliquez Terminer**.



3. Sauvegardez votre carte. Votre carte et la base de données sont liées. Lorsque vous ouvrirez le fichier de votre carte, la base de données sera automatiquement ouverte.

---

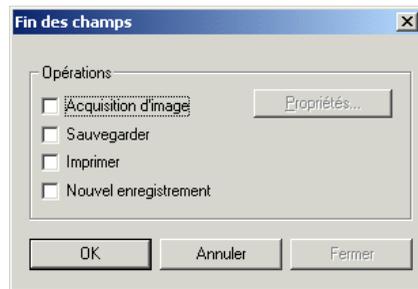
## *Les Fonctions Base de Données Card Software*

### *Edition d'une base de données*

- Pour ajouter un nouvel enregistrement dans votre base de données sélectionnez **Ajout Enregistrement** dans le menu base de données. Vous pouvez aussi **Cliquer** sur le bouton **Ajout Enregistrement** dans la barre d'outils de base de données.
- **Editez** l'enregistrement et sauvegardez le en **cliquant** sur le bouton **Sauvegarde Enregistrement** de votre barre d'outils.
- Pour effacer un enregistrement sélectionnez **Effacer** dans le menu base de données. Vous pouvez aussi **Cliquer** sur le bouton **effacer** un enregistrement dans la barre d'outils de base de données.

## *Edition Rapide*

La boîte de dialogue **Fin de l'enregistrement** est un concept Card Software qui offre la possibilité de configurer comment procéder avec un champ image et de quelles fonctions de base de données avez vous besoin. La boîte de dialogue Fin de l'enregistrement apparaît après avoir **presser Enter** dans le dernier champ de l'enregistrement et vous demande ce que vous voulez faire avec le prochain enregistrement.



### **Opérations**

Sélectionnez les actions qui doivent être exécutées et tapez sur enter.

Les opérations disponibles sont:

**Acquisition d'image** Cochez cette option pour insérer des données dans le champ image.

Cliquez Options pour ouvrir Champ d'Acquisition Image (boîte de dialogue) that Permet de choisir comment obtenir une image.

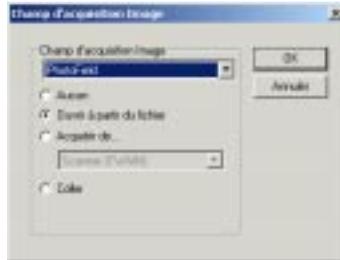
**Sauvegarder** Validez cette option pour sauvegarder les données que vous avez entrées.

**Imprimer** Validez cette option pour Imprimer les données que vous avez entrées.

**Nouvel Enregistrement** Validez cette option pour Ouvrir un Enregistrement vide pour entrer de nouvelle donnée.

### Comment procéder avec un champ image:

Si votre base de données a 2 ou plus de 2 champs images, sélectionnez le champ que vous voulez configurer.



**Acquérir**, Sélectionner la source avec laquelle vous voulez travailler

**Coller**, pour copier une image du presse papier de Windows.

**Figier**, si vous utilisez une interface VFW pour transformer un signal analogique en signal numérique.

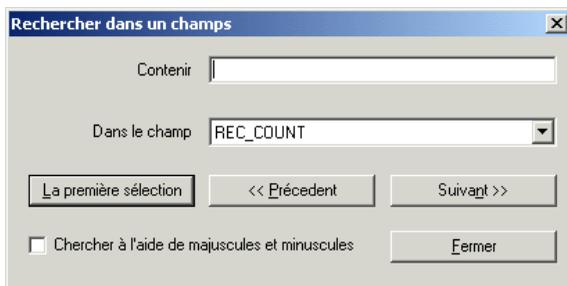
### *Se déplacer dans la base de données*

- Pour se déplacer vers le premier enregistrement, sélectionnez **Premier** dans le menu base de données. Vous pouvez aussi *cliquer* le bouton **Premier** dans la barre d'outils des bases de données.
- Pour se déplacer vers le dernier enregistrement, sélectionnez **Dernier** dans le menu base de données. Vous pouvez aussi *cliquer* le bouton **Dernier** dans la barre d'outils des bases de données.
- Pour se déplacer vers le prochain enregistrement, sélectionnez **Prochain** dans le menu base de données. Vous pouvez aussi *cliquer* le bouton Prochain dans la barre d'outils des bases de données.
- Pour se déplacer vers le précédent enregistrement, sélectionnez **Précédent** dans le menu base de données. Vous pouvez aussi *cliquer* le bouton **Précédent** dans la barre d'outils des bases de données.

## La fonction Chercher

### .. Chercher un enregistrement

1. Sélectionnez **Chercher** dans le menu Base de données. Vous pouvez aussi *cliquer* le bouton *Recherche* dans la barre d'outils base de données. La boîte de dialogue Rechercher dans un champ apparaît.



2. Tapez la donnée que vous voulez chercher dans **Contenir**, sélectionnez le champ ou vous voulez effectuer la recherche et *cliquez* sur **Suivant**.

---

**Remarque:** Utilisez les boutons Première Sélection, Précédent et Suivant pour définir le sens de la recherche. Le bouton Précédent recherche à partir de la position actuelle jusqu'au début de la table. Le bouton Suivant recherche à partir de la position actuelle jusqu'à la fin de la table. Le bouton 'Première Sélection' recherche, à partir du début de la table, le premier enregistrement correspondant aux conditions de recherche.

---

---

**Remarque:** Si vous *cliquez* sur **Mot exact**, Card Software recherchera la donnée exacte dans l'enregistrement. La fonction rechercher respecte les majuscules minuscules !

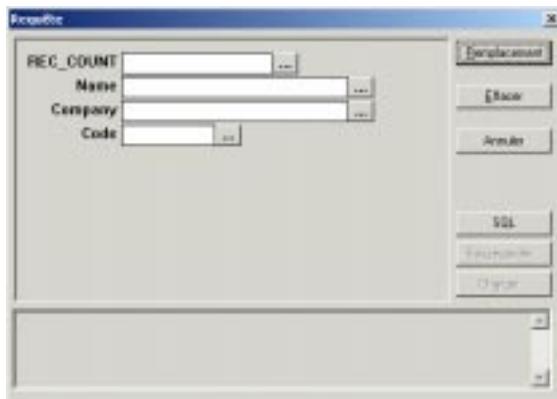
---

3. Si aucun enregistrement n'est trouvé, Card Software affichera le message: "Aucun enregistrement trouvé".

## Les fonctions Requêtes

### .. Travailler avec les requêtes (Filtres)

1. Sélectionnez **Requête** dans le menu Base de données. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Requête de la barre d'outils de base de données. La boîte de dialogue Requête base de données apparaît.



2. Pour trouver, par exemple, tous les clients qui commence par la lettre P, cliquez sur le bouton ... au bout du champ qui contient le nom des clients. Tapez dans la boîte de dialogue des requêtes un O dans **Plus grand** que et un Q dans **plus petit** que.

---

**Astuce:** Si vous mettez un P dans les deux : Plus grand que et plus petit que, vous obtiendrez le même résultat.

---

3. Vous pouvez mettre des comparaisons supplémentaires pour les autres champs.
4. Si vous êtes familier avec les commandes SQL, vous pouvez écrire directement des commandes en *cliquant* le bouton **SQL**.
5. **Cliquez Soumettre** pour commencer une requête.
6. Si vous avez besoin de connaître le nombre d'enregistrements trouvés, **Cliquez Propriétés** du menu base de données et cochez Nombre d'enregistrement. Le nombre d'enregistrement est alors affiché dans une boîte en dessous.

---

**Remarque:** Les fonctions requête ne respectent pas les majuscules - minuscules !

---

7. Pour accéder de nouveau à tous les enregistrements, *cliquez* sur le bouton **Effacer** dans la boîte de dialogue Requête base de données.

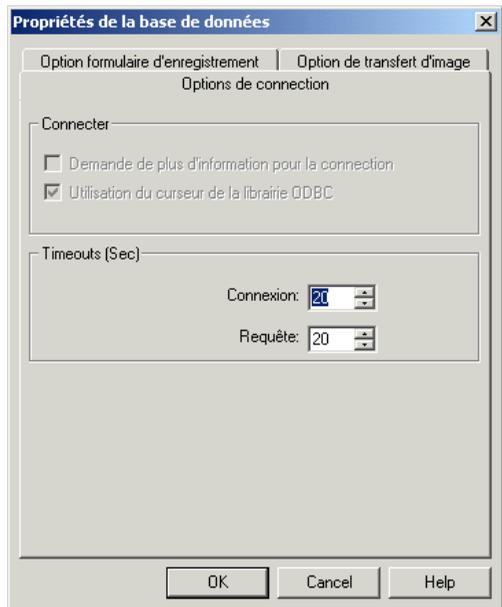
---

**Remarque:** Si vous sauvegardez une carte après avoir appliqué une requête, le résultat y est aussi sauvegardé.

---

### *Propriétés de l'interface base de données*

#### *Options Connexion*



Information de connexion : Normalement, la communication entre le driver ODBC et la base de données n'est pas visible de l'utilisateur. Si cette option est sélectionnée, elle autorise le driver ODBC à interagir avec l'utilisateur (ex. Demander un mot de passe ou un répertoire pour la base de données).

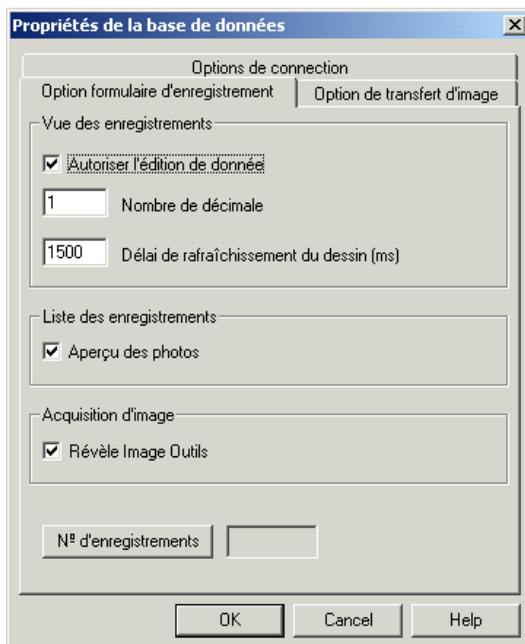
Utiliser le curseur de la librairie ODBC : Désélectionnez cette option uniquement si vous voulez travailler avec un moteur

de base de données comme (SQL Serveur, Informix, Oracle, etc). Cette option donne un contrôle complet au moteur de base de données.

**Dépassement de temps Connexion :** Détermine la période après laquelle une connexion avec une source de données est interrompue (ex.: Si le serveur n'est plus présent) et retourne un contrôle vers Card Software.

**Dépassement de temps Requête :** Détermine la période après laquelle une requête avec une source de données est interrompue (ex.: Si le serveur n'est plus présent) et retourne un contrôle vers Card Software.

### *Option formulaire d'enregistrement*



**Autoriser l'édition de données :** Cochez cette option si vous voulez éditer une base de données à l'intérieur de Card Software. Remarquez, que cela ne permet pas aux drivers

ODBC éditer des données.

Nombre de décimale : Vous autorise à spécifier le nombre de décimale pour les nombres numérique flottant.

Nombre d'enregistrement : Si cela est activé, Card Software affiche le nombre d'enregistrements dans la base de données trouvées.

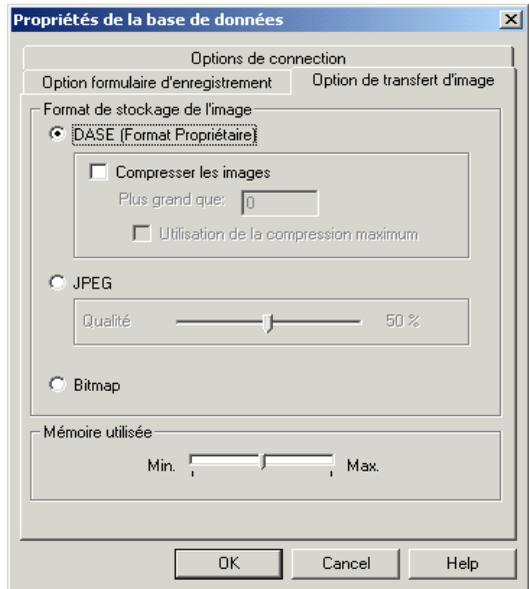
Délais de rafraîchissement : Détermine le temps que Card Software doit attendre entre chaque rafraîchissement de la vue de la carte, après avoir modifié un champ de la base.

Recherche | Afficher Photos: si cochée les photos seront affichées aussi dans l'aperçu Recherche.

Acquisition Image | Montre les Outils Image: si cochée les outils Image apparaîtront pendant l'acquisition de l'image.

Compteur d'enregistrement – affiche le nombre d'enregistrement trouvé dans la base de données.

### *Options Transfert d'image*



Contrôle les données transférées d'image entre la base de données et Card Software bi-directionnellement.

Sélectionnez le format que vous voulez utiliser.

- DASE est un format propriétaire - Data Abstraction Structured Encapsulation, qui permet d'en capsuler dans un «Long binary» tout type de données binaires et de la marquée avec une identification.

Pour réduire la taille de cette mémoire, vous pouvez compresser les images. Les images sont compressées si elles sont plus grandes que la valeur que vous indiquerez dans la boîte correspondante. Si vous sélectionnez l'utilisation de la compression au maximum, une meilleure compression pourra être appliquée, mais Card Software aura besoin de plus de temps pour cette performance. L'algorithme de compression d'image de Card Software est une variante de l'algorithme LZW.

- JPEG

- Bitmap

Usage Mémoire: Permet de spécifier la quantité de mémoire qui sera utilisée.

## ***Vues des bases de données***

### **Définition des vues**

Card Software vous autorise à changer l'ordre de visualisation des champs. Sélectionnez Définition des vues dans le menu Base de données ou appuyez sur le bouton Définition des vues sur la barre d'outils Base de données. Cliquez sur le nom du champ que vous voulez déplacer et fait le glisser jusqu'à la position souhaitée.

## ***Masquer/Monter Champs***

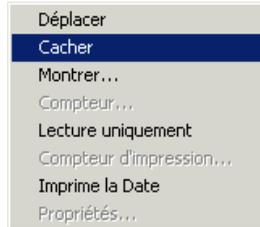
En plus de déplacer vous pouvez aussi masquer/montrez des champs.

### **.. Comment Masquer des Champs**



1. Cliquez le bouton Définition des vues dans la barre d'outils Base de données.

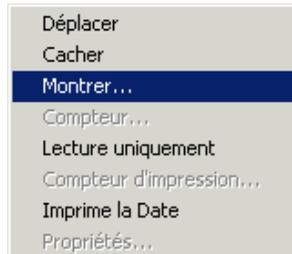
2. Cliquez avec le bouton droit sur le champ nom que vous voulez masquer et choisissez Masquer.



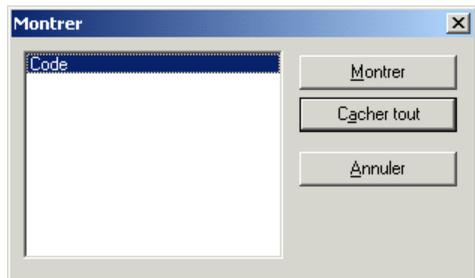
### Comment Montrer des Champs



1. Cliquez le bouton Définition des vues dans la barre d'outils Base de données.
2. Cliquez avec le bouton droit sur n'importe quelle zone de la base de données et choisissez Masquer.



3. La boîte de dialogue apparaît, sélectionnez le champ que vous voulez montrer un par un ou cliquez Montrer tout pour afficher tous les champs de la base de données.



## Compteur Auto

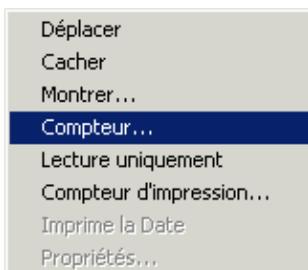
Cette option permet de définir un compteur automatique pour les champs numériques.

### .. Comment placer un compteur Auto.



1. Cliquez le bouton Définition des vues dans la barre d'outils Base de données

2. Cliquez avec le bouton droit sur le champ numérique que vous voulez configurer. Le menu raccourci apparaît. Choisissez compteur.



3. La boîte de dialogue Compteur Auto apparaît, cochez Activer pour activer le compteur, paramétrez la prochaine valeur et l'incréméntation souhaitée.

---

**Note:** Compteur Auto. peut seulement être ajouter à des champs numériques. Vous pouvez définir différent compteur pour différent champ.

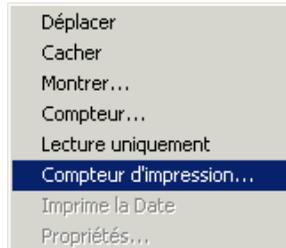
---

## Compteur d'impression

Cette option permet de placer un champ spécifique (de type entier) comme un compteur d'impression. Cela veut dire que du moment que vous avez configuré un champ comme compteur d'impression que ces données seront remplacés par le nombre de fois que le dossier a été imprimé.

## · Comment placer un champ Compteur d'impression.

1. Cliquez le bouton Définition des vues dans la barre d'outils Base de données.
2. Cliquez avec le bouton droit sur le champ des entiers que vous voulez configurer. Le menu raccourci apparaît. Choisissez Compteur d'impression.



## *Vue de la liste des enregistrements*

 Cliquez sur le bouton Recherche/Enregistrements pour changer l'affichage d'une vue par enregistrement ou d'une vue de la liste de tous les enregistrements. Pour afficher rapidement un enregistrement, cliquez deux fois sur un enregistrement de la liste (vous devez utiliser la première colonne). L'enregistrement et ses champs sont affichés dans la fenêtre Vue Enregistrements.

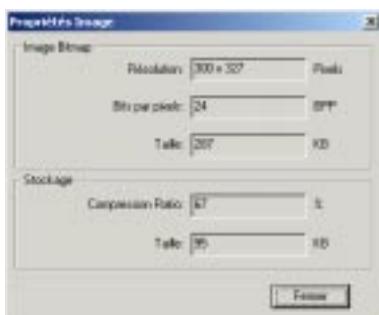
Vous pouvez sélectionner aussi plusieurs enregistrement pour envoyer à l'imprimeur quand vous êtes dans le la Vue Recherche. Pour cela faites:

1. Cliquez le bouton Recherche et sélectionnez les enregistrements que vous voulez.
2. Vous pouvez utiliser le pointer de la souris + CTRL pour faire une sélection aléatoire, ou le pointeur de la souris + SHIFT pour faire une sélection séquentielle. Cette sélection peut être faite sur le champ Clé seulement.
3. Cliquez sur le bouton Imprimer et dans la section Base de données cochez l'option Imprimer la sélection. Seulement les enregistrements sélectionnés seront imprimés.

REC_COUNT	Name	Company	Code	PhotoField
1.0	John B.	Body Car	0968	{Sample01...
2.0	Anthony	Police Bus	4905	{Sample01...
3.0	Anna J.	OH ANNA	5545	{Sample01...
4.0	Antoni	Osaka	7768	{Sample01...
5.0	Armenia	ARITWARE	7877	{Sample01...
6.0	John S.	Car Race	4455	{Sample01...
7.0	Patricia	Models &	6955	{Sample01...
8.0	Rodul	Bang Man	9988	{Sample01...
9.0	Paulo	Cables an...	3432	{Sample01...
10.0	Zhang	Duhua Ce...	1121	{Sample01...
11.0	Susan	Expo One	9696	{Sample01...
12.0	Paul M.	Communic...	3342	{Sample01...
13.0	Sergin	Beans & B.	3332	{Sample01...
14.0	Lugi G.	Heaven Ac...	9899	{Sample01...
15.0	Berry	Boats and ...	0393	{Sample01...
16.0	Scoob	Dogs and ...	5345	{Sample01...

### *Propriétés d'une image de la base de données*

Pour ouvrir la boîte de dialogue des propriétés d'une image cliquez à droite du champ image. La taille, la résolution, et le ratio de compression sont affichés.



## *Edition de Rapport Base de données de Card Software*

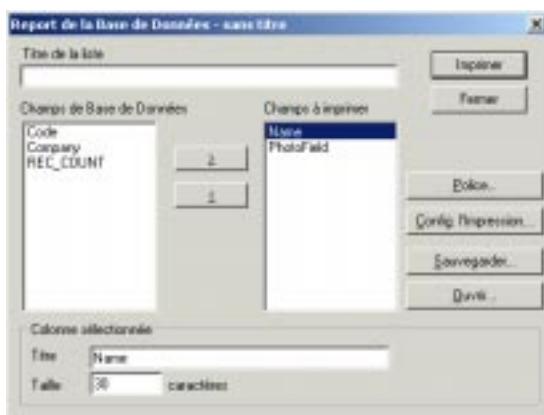
L'édition de rapports de base de données de Card Software est un outil très utile, il vous permet de créer, de sauvegarder et d'imprimer des listings configurables par l'utilisateur de toute la base ou d'une petite partie.

## Création d'un rapport de base

### • Création d'un nouveau rapport de base



1. Sélectionnez **Rapport** dans le menu Base de données ou **cliquez** sur le bouton Rapport de la barre d'outils de base de données. La boîte de dialogue des rapports apparaît. Tapez le titre du listing. Sélectionnez le champ que vous voulez voir dans le rapport et **cliquez** sur le bouton **Déplacer vers la droite**. Vous pouvez aussi **cliquer deux fois** sur le champ. Pour enlever un champ des champs à imprimer **cliquez** sur le bouton **Déplacer vers la gauche**. Vous pouvez aussi **cliquer deux fois** sur le champ.



---

**Attention:** Soyez sûr que la somme des caractères du champ à imprimer ne dépasse pas la largeur du papier, sinon les données seront tronquées. Si vous avez besoin de voir la totalité des données de votre champ, il suffit de changer la taille de la police d'impression.

---

2. Sauvegarde de votre rapport, **cliquez** sur le bouton **Sauvegarde**. La boîte de dialogue de sauvegarde apparaît. Tapez le nom du fichier et **cliquez** sur **OK**.
3. Utilisez éventuellement les fonctions filtre pour sélectionner des enregistrements.

4. Pour sélectionner le style de police et la taille des caractères à imprimer *cliquez* sur le bouton **Font...** La boîte de dialogue Police apparaît. Faites votre choix et *cliquez* **OK**.
5. Optionnellement vous pouvez changer votre configuration d'imprimante. Cliquez sur le bouton **Print Setup...** et faites votre choix (page, imprimante par défauts, Imprimer vers un fichier, etc.) et *cliquez* **OK**.
6. Pour imprimer votre rapport *cliquez* sur le bouton **Print** dans la boîte de dialogue Rapport de base de données.

---

**Attention:** Si vous cliquez sur le bouton Fermer sans avoir sauvegardé votre rapport, la sélection que vous avez faite est irrémédiablement détruite.

---

### *Ouvrir un rapport de base de données*

#### **• Ouvrir un rapport de base de données**

1. Sélectionnez **Rapport** dans le menu Base de données. La boîte de dialogue Rapport de base apparaît. *Cliquez* sur le bouton **Ouvrir**. La boîte de dialogue d'ouverture apparaît
2. Faites votre sélection et *cliquez* sur **OK**. La boîte de dialogue de base de données apparaît, elle contient les données de votre rapport sauvegardé.

---

## *La fonction d'impression automatique*

Le concept de l'impression automatique est une puissance ajoutée aux fonctions base de données/Impression laquelle permet d'avoir l'édition de la base et l'impression automatique sur des stations différentes. L'information disant que la carte a été imprimée ou non est ajoutée à la base, Card Software garde une trace du processus d'impression et seulement les cartes nouvellement éditées seront imprimées.

## ***Préparation de Card Software pour l'impression automatique***

### ***Préparation de la base de données pour l'impression automatique***

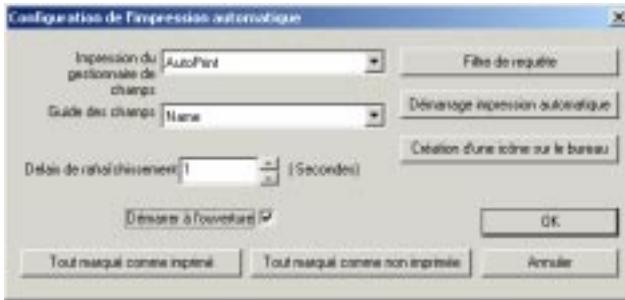
L'organisation de votre base de données pour qu'elle soit utilisée pour l'impression automatique, doit comporter tous les champs dont vous avez besoin pour enregistrer vos informations. Créez un champ supplémentaire ( Le type du champ doit être numérique ou une chaîne de caractères) qui enregistrera l'information si une carte a été imprimée ou non. Ce champ ne doit pas être indexé en 'UNIQUE'. Assurez-vous que le choix du format de votre base de données qui vient du driver ODBC permet édition bi-directionnelle (comme dBase, Access, etc.). Si vous avez besoin d'utiliser une base déjà existante, ajoutez un champ qui contiendra les informations d'impression de la carte. Si vous définissez un champ déjà existant pour contenir ces informations, toutes les données de ce champ seront effacées. Le fichier de la base de données doit être partagé entre des utilisateurs différents (Doit pas être en exclusif, Lecture seule, etc.).

### ***Préparation des stations de travail***

Sur la première station de travail préparez la configuration pour éditer la base de données que vous avez préparé dans la première étape. Dans la deuxième station de travail, créez une carte et liez la à la base de données (cela est expliqué plus tôt dans le chapitre). Assurez-vous que l'autorisation de l'édition des données est bien cochée dans la boîte de dialogue des propriétés de l'interface de la base de données. Assurez-vous que la configuration du ruban d'impression est défini (voir le chapitre 18 "Impression"). Sauvegardez le document carte.

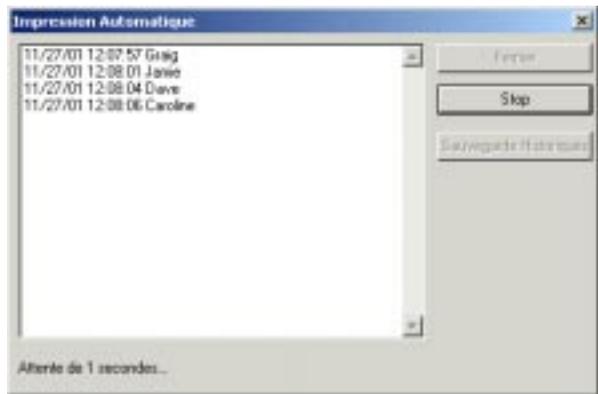
## ***Démarrez l'impression automatique***

1. Sélectionnez **Impression Automatique** dans le menu Base de données. La boîte de dialogue de configuration de l'impression automatique apparaît



2. Définir le **champ de contrôle de l'impression**. Sélectionnez le champ de contrôle d'impression dans la liste déroulante que vous avez défini plus tôt. Si ce champ a un type texte, ces données seront remplacées par “ \* ” si l'impression c'est passée correctement, sinon par un “ E ”. Si le champ de contrôle de l'impression est de type numérique, sa donnée sera remplacée par un “ 1 ” si l'impression c'est passé correctement, sinon par un “ 9 ”.
3. Définir le **guide des champs**. Choisissez un champ qui identifie le mieux chaque carte, comme le champ qui inclut le nom, identifiant ou similaire. A coté, la date d'impression est affichée dans la boîte de dialogue de l'impression automatique, vous aidant pour contrôle le processus d'impression.
4. Donnez un **délai de rafraîchissement**. Cette valeur indique le temps (en secondes) que Card Software doit attendre avant de rafraîchir la base de données. Après avoir rafraîchi la table toutes les cartes (enregistrement) qui ne sont pas encore imprimées sont envoyées à l'imprimante.
5. **Création d'une icône** dans le bureau et Démarrer à l'ouverture. Appuyez sur le bouton de création d'une icône et une icône avec un raccourci est installée sur votre bureau pour démarrer votre document d'impression automatique. Si vous cochez l'option Démarrer à l'ouverture, le processus d'impression automatique démarre immédiatement.

6. Si vous voulez appliquer un filtre à la base de données **cliquez** sur le bouton **Filtre Requête** (voir plus haut dans le chapitre).
7. **Tout marqué comme imprimé/non imprimé**: Ces boutons change le statuts d'impression sur tous les enregistrements.
8. **OK/Annuler**. Le bouton **OK** sauvegarde la configuration de l'impression automatique. Annuler, ferme la boite de dialogue sans sauvegarder la configuration.
9. **Démarrer l'impression automatique**. La dernière étape. Cliquez sur ce bouton pour démarrer l'impression sur la station de travail 2. La boite de dialogue de l'impression automatique apparaît



10. **Arrêt/Fermer** : Stop la fonction de l'impression automatique et ferme la boite de dialogue
11. **Sauvegarde historiques**. Cliquez sur ce bouton si vous voulez sauvegarder les informations affichées dans la boite de dialogue comme fichier \*.txt.



## 9. Un Photographie dans un Symbole PDF

Card Software offre la possibilité de codifier l'information d'une image ou d'une photo dans votre base de données au sein d'un symbole PDF. La taille maximale d'une image, qui peut encore être codifiée, est de 80 x 80 pixels. Si la hauteur ou la largeur de l'image est supérieure à 80 pixels, sa taille sera recalculée pour cette valeur, en maintenant les proportions de l'image.

---

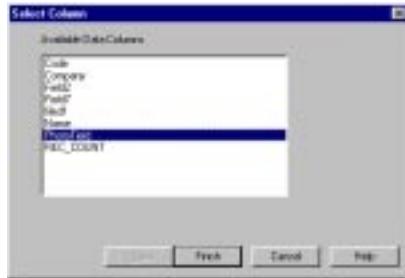
### Codification d'une Photographie

#### .. Pour codifier une image dans un symbole PDF

-  1. Ouvrez ou créez la carte et la base de données avec l'image que vous souhaitez codifier.
2. Dans la barre d'outils inférieure, cliquez sur l'outil **Symbole PDF**; le pointeur se change en une main avec l'icone du symbole PDF.
3. **Cliquez** sur sur l'endroit de la carte où vous souhaitez placer un coin du symbole PDF. La boîte de dialogue des Propriétés du Symbole PDF apparaît.



4. Sélectionnez la **Source ODBC** comme Source Variable. La boîte de dialogue des Propriétés de la Source ODBC apparaît.



5. sélectionnez la colonne contenant l'image que vous désirez codifier.
6. **Cliquez** sur **OK** pour fermer la boîte de dialogue des Propriétés de la Source ODBC. Editez les Propriétés du Symbole PDF que vous souhaitez et **cliquez** sur **OK**. Le symbole PDF apparaît dans la carte.

---

## *Lecteur de Photographies*

Le lecteur de Photos de Card Software est un outil de sécurité pouvant être utilisé de paire avec un lecteur de cartes PDF afin de décoder l'information de l'image d'un symbole PDF.

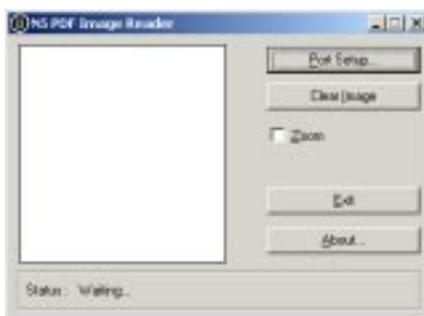
### *Configurer le Lecteur de Photographies.*

#### **Configurer le Lecteur de Photos**

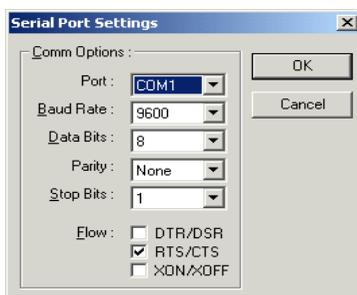
1. Ouvrez le Groupe de Programmes de Card Software. **Cliquez** sur l'icone **Lire PDF**.



2. La fenêtre du Lecteur de Photos PDF de Card Software apparaît.



3. **Cliquez** sur **Configuration de la Porte...** La boîte de dialogue des Définitions de la Porte Sériele apparaît.



4. Sélectionnez la porte utilisée par votre lecteur de cartes PDF (normalement COM2). Sélectionnez la bonne vitesse de baud et le format de données correct de votre système informatique. Consultez le manuel du Lecteur de Cartes PDF afin d'entrer les bonnes définitions. **Cliquez** sur **OK** pour les confirmer.

## *Lire une Photographie*

### .. Utiliser le Lecteur de Photos

1. Démarrez le Lecteur de Photos de Card Software.
2. Lisez la carte à l'aide de votre lecteur de cartes PDF. L'image codifiée apparaît (noir & blanc) dans la fenêtre du Lecteur de Photos PDF.
3. Pour poursuivre *cliquez* sur **Effacer l'Image** et répétez l'étape 2. Pour terminer la session du Lecteur de Photos PDF *cliquez* sur Quitter.



---

**Conseil:** Vous pouvez passer de Card Software au Lecteur de Photos PDF en appuyant sur **Alt + Tab**.

---

### ***Limitations:***

Le symbole PDF417 est utilisé par Card Software pour pouvoir contenir plus de 64K de données. De toute façon, le processus d'encodage d'une photo est limité à 1,5K de données, lequel compose un symbole PDF encore ajusté à la carte. En conséquence Card Software utilise 3 méthodes de compression de données:

- Les images colorées sont converties en noir et blanc.
- La taille maximum d'une image qui peut être encodée est de 80 x 80 pixels. Si la taille de l'image est plus grande que

80 pixels, Cette taille sera recalculée à cette valeur, en gardant les proportions de l'image.

- Card Software utilise le logarithme JPEG, l'un des plus puissants format de compression de données.

Utilisez un fond uniforme et hautement contrasté pendant l'acquisition d'une image. Essayez de réduire les images au minimum de l'acceptabilité.



## 10. Acquisition d'images

Avec la fonction Ouvrir une image venant d'un fichier, Card Software autorise l'acquisition d'image direct de 3 façons différente : L'utilisation de l'interface TWAIN, l'interface VfW ( Vidéo pour Windows) ou le port série.

Card Software supporte l'utilisation de nombreuses caméras et VCR, avec une sortie vidéo comme les appareils photo digital.

---

### *Sources d'images*

**Ouvrir d'un fichier:** permet de parcourir un fichier image et de l'ouvrir

**Ouvrir d'un fichier pendant l'impression:** Permet de parcourir un fichier image et de l'ouvrir pendant l'impression

**Scanner:** Scannerise une nouvelle image en utilisant un driver TWAIN défini

**Scanner pendant l'impression:** Scannerise une nouvelle image en utilisant un driver TWAIN défini pendant l'impression

**Coller:** Coller une image à partir du presse papier de Windows

**Pointeur de fichier image:** lie une image dont la localisation (chemin) est enregistrée dans un champ de la base

**Pointeur de champs image:** lie une image qui est enregistré dans un champ de la base de données

**Vidéo pour Windows:** Acquière une image analogique utilisant l'interface VfW (voir plus loin dans ce chapitre).

---

### *Transfert d'une image avec Vidéo pour Windows (VfW)*

#### *Caractéristique Avancée*

VfW est le dernier standard pour l'acquisition d'image, une évolution du concept MCI. Les caméras ou VCR produisent des images analogiques, qui sont transféré en un signal

analogique vers une carte de capture sur le bus PCI. Votre système d'exploitation doit supporter DirectX (l'information de l'image arrive directement de la carte de capture) et Direct Draw (l'information de l'image est directement affichée sur l'écran). Les signaux analogiques sont transformés en données numériques en un court instant (pendant la capture).

Les appareils photo numériques enregistrent les images sur un disque (disquette) numériquement, lesquelles peuvent être transférées dans un PC en utilisant un port série ou l'interface TWAIN. Beaucoup d'appareils photo numériques autorisent aussi l'utilisation de logiciels de capture (ex. Canon ION ou Canon Powershot).

---

## *Capture d'images*

### *Utilisation de l'interface TWAIN*

TWAIN est un protocole industriel standard pour échanger des informations entre une application (comme Card Software) et un système de capture d'image comme un scanner ou une caméra.

Après avoir installé le driver TWAIN, vous devez définir, quel driver TWAIN doit être utilisé. Simplement en utilisant Source Vidéo dans le menu Options. Sélectionnez le driver TWAIN par défaut et la source du driver TWAIN et utilisez la commande acquisition d'une image.

**Cliquez** sur le bouton image dans la barre d'outils dessin et utilisez la commande objet image dans le menu Outils dessin. Sélectionnez une zone dont l'image devrait occuper plus tard la carte. La boîte de dialogue Objet image apparaît. Cliquez sur le bouton Scan... La boîte de dialogue Aperçu est ouverte, qui affiche la capture. Les mouvements ne sont pas affichés en temps réel. Faites votre sélection et capturez (saisie) l'image désirée. La boîte de dialogue des outils d'image s'ouvre, après avoir capturé l'image désirée. Faites les changements sur l'image comme cela est décrit dans le chapitre 5, section "Outils Image"

## *Utilisation de l'interface Vidéo pour Windows (VfW)*

La version 32 bits de Card Software supports maintenant Vidéo pour Windows. VfW est le dernier standard d'acquisition d'images, une évolution du plus vieux concept MCI. Des cartes d'acquisition vidéo puissantes et pas chères se trouvent maintenant sur le marché, premièrement faite pour les vidéo conférences sur Internet, mais parfaitement utilisable pour l'acquisition d'image avec Card software.

La plus part d'entre elles utilise le composant Brooktree Bt848, qui est un matériel performant pour gérer et afficher de la vidéo complexe, des graphiques et des flux de données. Elle supporte une résolution de 768 x 576 (en PAL).

Le transfert d'image est effectué par un signal analogique de la caméra à la carte de capture qui est connectée au bus PCI. Votre système d'exploitation doit supporter directX (informations d'image vont directement à la carte de capture) et direct draw (l'information est directement affichée sur l'écran).

Avant de pouvoir utiliser Vidéo pour Windows avec Card Software, vous devez sélectionner la source vidéo. Utilisez pour cela la commande Source dans le menu Options. Lorsque apparaît une boîte de dialogue, cliquez sur le bouton Configuration de votre driver Vidéo pour Windows. Choisissez le driver VfW. Le bouton Sources appelle la boîte de dialogue spécifique des contrôles d'images souhaités. (saturation, contraste, Clarté, etc.). Le bouton Format appelle la boîte de dialogue spécifique du format vidéo souhaité. (format d'image, dimensions, etc.).

Choisissez entre les modes vidéo Prévisualisation ou Overlay. Les deux modes affichent l'espace réservé pour les informations d'image, venant de la caméra. D'un autre coté ce transfert est numérique en utilisant le bus PCI, donc l'image n'occupe pas de puissance de votre microprocesseur et de place sur votre disque dur jusqu'à la capture (capture et transformation de l'image en numérique). Le mode vidéo

Overlay affiche les informations en temps réel. Le mode Prévisualisation est recommandable, si votre carte de capture ou le driver cause un conflit en mode Overlay. Dans le mode Prévisualisation card Software garde le contrôle sur l'affichage de l'image, mais pas en temps réel.

Le bouton Test appelle la boîte de dialogue qui affiche les images capturées, cela dépend des configurations effectuées auparavant. Cliquez sur le bouton OK pour confirmer toutes les options.

## ***Acquisition Vidéo en Direct***

### ***Caractéristique Avancée***

#### **“ Acquisition vidéo en direct dans votre zone de travail carte**

1. Définissez une zone vidéo sur votre carte en utilisant la barre d'outils d'image pour ouvrir la boîte de dialogue Objet Image.
2. Sélectionnez Source Image comme source variable et la boîte de dialogue Propriétés de l'image Source apparaît. Si vous voulez appeler automatiquement l'espace de travail Outils d'image, cochez la case correspondante.
3. Après une éventuelle transformation avec les outils d'image, **cliquez** sur le bouton **OK** de la boîte de dialogue Objets Image.
4. L'image apparaît dans votre espace de travail carte. Fixez l'image (stop le mouvement de l'image et la transforme en bitmap) avec un double-clic sur l'image. Pour dé-fixez en **double-cliquant** à nouveau.

#### **“ Acquisition vidéo en direct sur votre champ photo de base de données**

1. **Cliquez** dans le champ photo de la base. Un menu apparaît. Sélectionnez la vidéo. Une image analogique apparaît dans le champ photo de la base.
2. Fixez l'image (stop le mouvement de l'image et la transforme en bitmap) avec un double-clic sur l'image. Pour dé-fixez en **double-cliquant** à nouveau. Pour une utilisation plus rapide de cette fonction pressez **F8**.

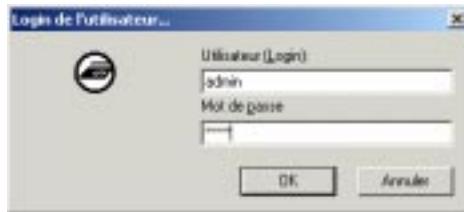
### ***Utilisation du port série***

Plusieurs modèles d'appareils photo numérique ont leur propre software, lesquels lisent les images de l'appareil photo en utilisant le port série. Sauvez les images dans n'importe quel format qu'utilise Card Software (\*.bmp, \*.tif, \*.tga, \*.pcx, \*.jpg). Utilisez le bouton Objet image et choisissez d'ouvrir l'image venant d'un fichier.



## 11. Ouverture de sessions et mot de passe

La version Card Software procure des niveaux d'accès sécurisés configurable. Lorsque vous démarrez Card Software une boîte de dialogue d'ouverture de session apparaît, si vous n'avez pas coché **Ouverture de session désactivée**.

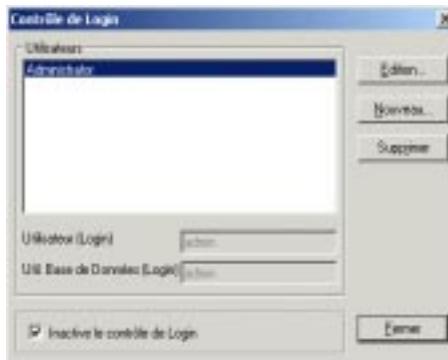


L'ouverture de session et le mot de passe par défaut sont 'admin.'. Le nom de la session signifie un niveau d'accès, le mot de passe une autorisation d'accès.

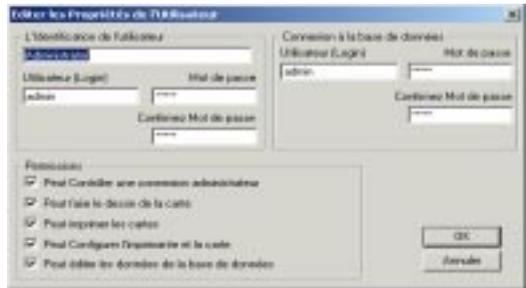
### *Session Administrateur*

#### •• Edition d'une session Administrateur

1. Sélectionnez **Sessions** dans le menu Fichier. La boîte de dialogue des sessions apparaît.



2. Décochez Désactivé les sessions pour activé le système **d'accès sécurisé.**
3. Sélectionnez Administrator et **cliquez** le bouton **Edition.** La boîte de dialogue Propriétés des utilisateurs apparaît.



4. Tapez la session de votre choix. Entrez les différents droits d'accès que vous donnera le mot de passe et confirmé le. La session et le mot de passe de la base de données donne une autorisation d'accès pour une base de données extérieure.

## ***Créer un Login d'Utilisateur***

### **.. Ajouter un Login d'Utilisateur**

1. Dans le menu Fichier, sélectionnez **Logins.** La boîte de dialogue des Logins apparaît. **Cliquez** sur l'icone **Nouveau.** La boîte de dialogue du Nouvel Utilisateur apparaît.



2. Editez le nom de l'utilisateur, le login et le mot de passe, ainsi que le login et le mot de passe de la base de données, si nécessaire.
3. Selon le type de travail que vous voulez que votre employé accomplisse, sélectionnez une ou de multiples aires de travail.

### *Aires d'Accès*

- **Pas de Permissions Sélectionnées** - Les opérations suivantes sont disponibles pour toute zone d'accès:
  - Menu Fichier: Ouvrir, Fermer et Quitter le programme.
  - Menu Affichage: obtenir des informations imprimantes, zoom Avant/Arrière, Affichage Recto/Verso.
  - Menu Fenêtre: Cascade, Mosaïque, Organiser les icônes.
  - Menu Aide: Contenu, Utilisation de l'Aide, À propos de Card Software.
- **Autorise Contrôle Administrateur de Login** – permet d'éditer les logins et les mots de passe.
- **Autorise le dessin de Carte**- permet d'utiliser toutes les fonctions d'édition de carte même l'encodage magnétique et configurations carte à puce.
- **Autorise l'impression de cartes** - permet d'utiliser toutes les fonctions d'impression.
- **Autorise la configuration de la carte et de l'imprimante**
  - permet de paramétrer les options par défaut.
- **Autorise l'édition de données des bases de données** – permet d'accéder à l'édition de base de données au travers de login et mot de passe.

## 12. Commandes des Menus

Cette session résume les commandes valables des menus de Card Software. Suivant la version de Card Software certains menus ne seront pas valables.

---

### *Fenêtre Principale*

#### **Menu Fichier**

##### **Nouveau**

Création d'un nouveau fichier carte.

##### **Ouvrir...**

Ouvre un fichier carte existant.

##### **Fermer**

Ferme le fichier carte actif

##### **Sauvegarde**

Sauvegarde la carte en un fichier sur disque.

##### **Sauvegarde sous...**

Sauvegarde de la carte, avec un nom spécifique, sur le disque.

##### **Configuration Carte...**

Sélection de l'orientation portrait ou paysage.

##### **Impression ...**

Affiche la boîte de dialogue Impression carte pour imprimer et/ou encoder une piste magnétique/Carte à puce.

##### **Configuration Imprimante ...**

Affiche la boîte de dialogue Configuration Imprimante pour spécifier un choix d'imprimante.

##### **[La liste des fichiers les plus récents]**

Fourni la liste des 4 fichiers carte les plus récemment ouvert. Cliquez sur le nom du fichier carte que vous désirez ouvrir et afficher.



### **Sessions**

Configuration des sessions, mot de passe et les conditions d'accès.



### **Gestionnaire de fichier d'impression par lot**

Configuration, prévisualisation et impression des fichiers d'impression par lot.

### **Quitter**

Quitte le programme Card Software.

## ***Le Menu Editer***

### **Annuler la frappe**

Annule la dernière action.

### **Rétablir la frappe**

Rétabli la dernière action.

### **Couper**

Coupe la sélection et la place dans le presse-papiers.

### **Copier**

Copie la sélection et la place dans le presse-papiers.

### **Coller**

Introduit des données du presse-papiers.

### **Dupliquer Elément**

Duplique la sélection.

### **Tout sélectionner**

Sélectionne le document entier

### **Ajuster aux contours**

Ajuste l'objet aux contours

### **Ajuster à la carte**

Ajuste l'objet aux contours de la carte

### **Déplacer Devant**

Déplace la sélection devant.

### **Déplacer Derrière**

Déplace la sélection derrière.

### **Aligner**

Aligne les objets sélectionnés

**Propriétés de l'Objet**

Editer les Propriétés de L'objet Utiliser le

**Presse-papiers Privé**

Utilise le Presse-papiers Privé pour les opérations Couper/Copier/et Coller.

**Utiliser le Presse-papiers de Windows**

Utilise le Presse-papiers de Windows pour les opérations Couper/Copier/et Coller

***Le Menu Affichage*****Recto**

Voir le recto de la carte.

**Verso**

Voir le verso de la carte.

**Zoom Avant**

Réalise un zoom avant sur le document.

**Zoom Arrière**

Réalise un zoom arrière sur le document.

**Ajuster l'espace de travail**

Elargir le document à la taille de l'espace de travail

**Avertissement des outils de l'objets**

Montrer ou masquer les notes outils des objets.

**Mode aperçu**

Alterner le mode aperçu de la carte

**Règles**

Editer les Propriétés de la règle

**Lignes Guide**

Affiche ou cache les Lignes Guide.

**Grille**

Affiche ou cache la Grille

**Pointeur cible**

Montrer ou Masquer le pointeur cible

**Barres d'Outils**

Editer les propriétés des Barres d'Outils

**Information Carte**

Afficher l'information sur la carte actuelle.

***Menu des Outils à Dessin*****Sélecteur**

Active l'outil du Sélecteur, utilisé pour sélectionner des objets.

**Objet de Lignes**

Active l'outil de Lignes pour dessiner des lignes horizontales ou verticales.

**Objet Rectangulaire**

Active l'Outil Rectangle pour dessiner des rectangles de différentes tailles.

**Objet Rectangulaire Plein**

Active l'Outil Rectangle Plein pour dessiner des rectangles pleins de différentes tailles.

**Objet de Texte**

Active l'Outil de Texte pour éditer du texte.

**Objet Image**

Active l'Outil Image pour éditer des images.

**Objet de Code-barres**

Active l'Outil du Code-barres pour éditer des symboles de code-barres.

**Objet de Code-barres PDF**

Active l'outil du Symbole PDF pour éditer des symboles PDF.

**Objet de Code Magnétique**

Active l'outil du Code Magnétique pour codifier des cartes dotées d'un feuillet magnétique.

**Options de la Carte à Puce**

Active les Options de la Carte à Puce pour définir les paramètres d'une application de traitement de la carte à puce.

**Recouvrement...**

Definit la taille, la forme et le placement de la couche de recouvrement.

## *Le Menu Options*

### **Emaner les points**

Basculer l'option d'alignement de la grille.

### **Activer les objets protégés**

Activer la propriété des objets protégés.



### **Sources Vidéo**

Editer les Propriétés des sources Vidéo .

### **Mesure**

Mesures exprimées en millimètre/pouce

### **Règles paramétrables**

Editer les Propriétés de la règle.

### **Définitions de la Grille**

Définitions de la Grille.

### **Recto & Verso**

Options Recto et Verso pour retourner la carte.

### **Couleurs de la carte**

Changer les couleurs de la carte affichée

### **Couleurs de l'espace de travail**

Changer les couleurs de l'espace de travail affichée

### **Changer la Largeur de Ligne Standard**

Change la largeur de ligne des lignes et des rectangles.

### **Changer la Police Standard**

Change la police standard utilisée dans le texte.

### **Conversion Monochrome**

Monochrome Conversion



## *Le Menu Base de Données*

### **Connexion**

Connecter à une base de données.

### **Déconnexion**

Déconnecter d'une base de données.

## **Liste des enregistrements**

Changer entre une liste de tous les enregistrements / la vue d'un seul enregistrement.

### **Premier**

Déplacer jusqu'au premier enregistrement.

### **Précédant**

Déplacer sur l'enregistrement précédent.

### **Suivant**

Déplacer sur l'enregistrement suivant.

### **Dernier**

Déplacer jusqu'au dernier enregistrement.

### **Chercher ...**

Rechercher une donnée dans la table courante.

### **Requête ...**

Configurer un critère de recherche.

### **Ajout**

Ajouter un nouvel enregistrement.

### **Effacer**

Efface l'enregistrement courant.

### **Sauvegarde**

Sauvegarde l'enregistrement courant.

### **Rapports**

Création et impression des rapports de base de données.

### **Propriétés**

Pour configurer les propriétés de l'interface de la base de données.

### **Définition des vues**

Pour définir la vue d'un enregistrement.

### **Impression automatique ...**

Configure et active les fonctions de l'impression automatique.

## ***Le Menu Fenêtre***

### **Cascade**

Réorganise les fenêtres ouvertes de la carte de manière à ce qu'elles se chevauchent et que s'affiche la barre de titre de chacune d'entre elles.

### **Mosaïque**

Réorganise les fenêtres ouvertes de la carte à l'horizontale sans chevauchement.

### **Réorganiser des Icones**

Réorganise des icones.

### **[Liste de la fenêtre de la carte]**

Permet de faire apparaître rapidement n'importe quelle carte et base de données ouvertes ou fenêtre d'impression par lots (*Caractéristique Avancée*). Les noms de toutes les fenêtres ouvertes vont s'afficher. Cliquez sur le nom de fichier désiré afin d'activer la fenêtre.

## ***Le Menu d'Aide***

### **Index**

Affiche l'index d'Aide de Card Software.

### **Utiliser l'Aide**

Donne de l'information quant à l'utilisation du système d'aide de Card Software.

### **Au sujet de Card Software...**

Affiche le numéro de série de la version de Card Software et les informations de copyright.



## ***Fenêtre de l'Administrateur de Fichier d'Impression***

### ***Le Menu Fichier***

#### **Fermer**

Ferme la fenêtre de l'Administrateur de Fichier d'Impression.

## ***Le Menu des Vues***

### **Verso**

Change de vue de la carte de la vue Recto vers la vue Verso.

## ***Le Menu Log***

### **Premier**

Se rend au premier document de la carte.

### **Précédent**

Se rend au document précédent de la carte.

### **Suivant**

Se rend au document suivant de la carte.

### **Dernier**

Se rend au dernier document de la carte.

### **Imprimer**

Imprime les cartes d'après l'état sélectionné dans la boîte de dialogue de l'Etat A Imprimer. Confère l'état d'Erreur à une carte, s'il en est.

### **Etat**

Définit les états des documents de carte A Imprimer, Erreur, Imprimé ou Maintenu.

## ***Le Menu Fenêtre***

### **Cascade**

Réorganise les fenêtres en perspective cascade.

### **Mosaïque**

Réorganise toutes les fenêtres ouvertes en perspective mosaïque.

### **Réorganiser des Icones**

Réorganise des icones.

### **[Liste de la fenêtre de la carte]**

Permet de faire apparaître rapidement n'importe quelle carte et base de données ouvertes ou fenêtre d'impression par lots (*Caractéristique Avancée*). Les noms de toutes les fenêtres ouvertes vont s'afficher. Cliquez sur le nom de fichier désiré afin d'activer la fenêtre.

## 13. Barres d'Outils et Outils

Cette section vous fournit un sommaire des outils de Card Software.

---

### *Les Outils de Card Software*

“Outils” est un terme utilisé pour décrire les commandes qui sont accessible par la souris.

Les boutons de commandes de tous les Outils de Card Software sont disposés dans les “ Barre d’outils ”. Des infos bulle qui vous explique la fonction de chaque bouton sont affichées si vous restez un petit moment sur le bouton.

#### *La barre d’outils standard*

La Barre d’Outils Standard contient des boutons de commandes pour accéder aux commandes des menus Fichier, Edition et Aide.



Les outils de la Barre d’Outils Standard sont:



**Nouveau** - Créé un nouveau fichier de carte.



**Ouvrir** - Ouvre un fichier de carte existant.



**Enregistrer** - Enregistre la carte dans un fichier du disque.



**Impression** - Affiche la boite de dialogue pour imprimer ou encoder une carte active.



**Couper** - Efface l’objet sélectionné et le place dans le Presse-papiers afin de pouvoir le coller ailleurs.



**Coller** - Colle l’objet du Presse-papiers dans la carte. Une copie de l’objet collé demeure dans le presse-papiers jusqu’à ce qu’il soit remplacé par une autre commande couper ou copier.



**Copier** - Fait une copie de l'objet sélectionné et le place dans le Presse-papiers.



**Dupliquer** - Fait une copie d'un objet et le décale légèrement par rapport à l'original. Contrairement à la commande Copier, Dupliquer ne place pas de copie de l'objet dans le Presse-papiers.



**Annuler la frappe** - Annule la dernière action.



**Rétablir la frappe** - Rétablit la dernière action.



**Déplacer Devant** - Déplace l'objet sélectionné devant un groupe d'objets.



**Déplacer Derrière** - Déplace l'objet sélectionné derrière un groupe d'objets.



**Recto** - Place la carte du côté recto.



**Verso** - Place la carte du côté verso.



**Au sujet de** - Affiche la version de Card Software, le numéro de série et les informations de copyright.

### *La Barre d'Outils de la Base de données*

La Barre d'Outils de la Base de données contient des boutons de commande pour accéder aux commandes du menu de Dessin.



Les outils de la Barre d'Outils de la Base de données sont:



**Sélecteur** - Utilisé pour sélectionner un objet.



**Ligne** - Dessine des lignes horizontales ou verticales.

-  **Rectangle** - Dessine un rectangle de taille variable.
-  **Rectangle Plein** - Dessine un rectangle plein de taille variable.
-  **Texte** - Définit un champ de texte.
-  **Image** - Dessine un cadre pour contenir une image.
-  **Code-barres** - Dessine un symbole de code-barres.
-  **Code-barres PDF** - Dessine un symbole de code-barres PDF.
-  **Codificateur Magnétique** - Codifie des cartes munies d'un feuillet magnétique avec des données constantes ou variables.
-  **Codificateur de Carte à Puce** - Définit des paramètres pour une application externe de traitement de puce.
-  **Recouvrement** - Change le Recouvrement.



### *La barre d'outils Base de Données*

La barre d'outils Base de données contient les boutons de commandes qui sont accessible dans le menu base de données.



Les outils de la barre d'outils de la base de données sont :

-  **Vue Liste** – Permute entre une vue en liste et une vue d'un enregistrement.
-  **Connexion** - Connecte à une base de données.
-  **Déconnexion** – Déconnecte d'une base de données.

-  **Premier** – Déplace vers le premier enregistrement.
-  **Précédant** – Déplace vers l'enregistrement précédent.
-  **Suivant** – Déplace vers l'enregistrement suivant.
-  **Dernier** – Déplace vers le dernier enregistrement.
-  **Chercher ...** - Recherche des données dans la table courante.
-  **Requête ...** - Exécute un critère de recherche.
-  **Ajout** – Ajoute un nouvel enregistrement.
-  **Effacer** – Efface l'enregistrement courant.
-  **Sauvegarder** - Sauvegarde l'enregistrement courant.
-  **Rapports** - Crée et imprime les rapports de base de données.
-  **Propriétés** – Permet de configurer les propriétés de l'interface de base de données.
-  **Définition des vues** – Permet de définir la vue de l'enregistrement.



### ***La Barre d'Outils de l'Impression par Lots***

La Barre d'Outils de l'Impression par Lots contient les boutons de commande pour accéder aux commandes du menu Log.



Les outils de la Barre d'Outils de l'Impression par Lots sont:

-  **A Imprimer** - Etablit l'Etat d'Impression dans un document de la carte.
-  **Erreur** - Etablit l'Etat d'Erreur dans un document de la carte
-  **Imprimé** - Etablit l'Etat Imprimé dans un document de la carte
-  **Maintenir** - Etablit l'Etat Maintenir dans un document de la carte
-  **Vue Recto/Verso** - Permute entre les deux cotés de la carte.
-  **Premier** - Se rend au premier document de la carte.
-  **Précédent** - Se rend au document précédent de la carte.
-  **Suivant** - Se rend au document suivant de la carte.
-  **Dernier** - Se rend au dernier enregistrement.
-  **Imprimer** - Imprime les cartes d'après l'état sélectionné dans la boîte de dialogue de l'état d'impression.
-  **Fermer** - Ferme le Fichier d'Impression actuel

# 14. Touches de Raccourcis du Clavier

Cette section énumère les touches de raccourcis du clavier disponibles pour la plupart des commandes de Card Software.

---

## *Touches de Raccourcis*

Utilisez la combinaison de touches suivantes pour exécuter la commande qui figure à côté. Lorsque les touches sont reliés par un +, cela signifie qu'il faut appuyer sur les deux touches simultanément.

### *Général*

**Ctrl+F4** - Fermer. Ferme la carte/la fenêtre d'impression de lot active.

**Ctrl+F6** - Suivant. Déplace vers la carte/la fenêtre d'impression de lot active.

**Effacer** - Efface complètement l'objet sélectionné sans placer de copie dans le Presse-papiers.

### *Aire de Travail de la Carte*

**Ctrl+N** - Créé un Nouveau fichier de carte.

**Ctrl+O** - Ouvre un fichier de carte existant.

**Ctrl+S** - Enregistre la carte dans un fichier du disque.

**Ctrl+P** - Impression. Affiche la boîte de dialogue d'impression de carte pour imprimer et/ou encoder une piste magnétique/ Carte à puce.

**Ctrl+Z** - Annuler la frappe. Annule la dernière action.

**Ctrl+Y** - Rétablir la frappe. Rétabli la dernière action.

**Ctrl+X** - Couper. Efface l'objet sélectionné et le place dans le Presse-papiers afin que vous puissiez le placer ailleurs.

**Ctrl+C** - Copier. Fait une copie de l'objet sélectionné et le place dans le Presse-papiers.

**Ctrl+V** - Coller. Colle l'objet du Presse-papiers dans la carte. Une copie de l'objet collé demeure dans le Presse-papiers jusqu'à ce qu'il soit remplacé par une autre commande Couper

ou Copier.

**Ctrl+D** - Dupliquer. Fait une copie d'un objet et le décale légèrement par rapport à l'original. Contrairement à la commande Copier, Dupliquer ne place pas de copie de l'objet dans le Presse-papiers.

**Ctrl+A** - Tout Sélectionner. Sélectionne tous les objets de la carte.

**Ctrl+Shift+F** - Place un LOGO dans la carte. Etend l'image sélectionnée afin de remplir toute la superficie de la carte.

**Ctrl+F** - Déplacer Devant. Déplace l'objet sélectionné à l'avant d'une pile d'objets.

**Ctrl+B** - Déplacer Derrière. Déplace l'objet sélectionné derrière une pile d'objets.

**Ctrl+1** - Recto. Fait apparaître le recto de la carte active.

**Ctrl+2** - Verso. Fait apparaître le verso de la carte active.

+ Zoom avant. Agrandit la taille de la carte figurant à l'écran.

- Zoom arrière. Réduit la taille de la carte figurant à l'écran.

**Ctrl+L** - Affiche les lignes directrices qui marquent les limites de l'aire imprimable de la carte.

**Ctrl+G** - Afficher Grille. Affiche le dessin de la grille.

**Ctrl+K** - Maintient l'outil de dessin actuel.

**Ctrl+H** - Emaner les points. Basculer l'option d'alignement de la grille.



### ***Fenêtre Base de Données***

Pour activer ces raccourcis vous devez activer la vue base de données, simplement en cliquant sur les champs de la base de données.

**F6** – Ouvrir d'un fichier. Ouvre un fichier image du disque

**F5** - Coller. Colle une image du presse papier vers un champ de la base de données.

**F8** - Figé. Fige une image

## *15. A propos des Codes-barres*

Cet appendice fournit de l'information sur les codes-barres et leur utilisation avec Card Software.

---

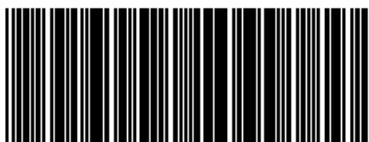
### *Les Codes-barres*

#### *Introduction*

Un code-barres est un symbole pouvant être lu par une machine qui représente de l'information pouvant être lue par des êtres humains.

L'information représentée peut être alpha ou numérique, alphanumérique limitée, ou utiliser l'ensemble de tous les caractères. Les caractères alpha ou numériques pouvant être lus par des êtres humains sont représentés dans le symbole de code-barres par une série de lignes verticales dont la largeur est variable (appelées barres). La combinaison des barres et des espaces forme des éléments.

Un élément peut être une barre large noire ou un espace blanc ou une barre étroite noire ou un espace blanc. A chaque élément est assignée une valeur binaire de "1" ou de "0". Pour représenter le caractère nécessaire dans le code-barres, les éléments doivent respecter un ordre séquentiel précis en tant que partie d'un groupe.



La scannérisation est le processus d'acquisition ou de "lecture" de l'information codifiée dans un symbole de code-barres. Pour lire l'information contenue dans un symbole de code-barres, un dispositif de scannérisation, tel un stylo à infrarouges, est passé d'un côté à l'autre du symbole. Pendant que le dispositif de scannérisation balaye le symbole, le patron

de largeur des barres et des espaces est retraduit vers l'information initiale. Un code-barres est une technique optique étant donné que l'information est scannérisée à l'aide de lumière réfléchissant les zones d'ombre et de clarté du symbole.

### ***Standards pour Codes-barres***

Le nombre d'éléments et leur ordre sont définis par le standard de code-barres utilisé.

Il existe plusieurs standards de codes-barres parmi lesquels il est possible de choisir, et chaque standard a été développé pour les besoins spécifiques de données de plusieurs industries. Chaque standard dicte le nombre maximum de caractères pouvant être représentés dans un symbole, ainsi que le type de données qui est représenté.

Par conséquent, le nombre de caractères contenus dans le champ d'information et le type d'information représentée joueront un rôle dans le choix du standard de code-barres pouvant être utilisé.

D'autres considérations incluent le type de standard(s) utilisé(s) par les partenaires commerciaux, l'environnement de scannérisation (type de scanner, aire d'impression, durabilité du symbole, etc.) et les conditions requises pour l'impression du symbole.

### ***Symbologies***

La Symbologie est la description des règles spécifiant de quelle manière sont codifiées les données au sein des éléments (largeur des barres et des espaces) qui forment un standard de code-barres. Plusieurs caractéristiques décrivent la symbologie de façon plus exhaustive. Certaines de ces caractéristiques sont décrites plus bas.

- **L'Ensemble des Caractères** est la série de données pouvant être codifiées dans une symbologie donnée. Les symbologies numériques codifient uniquement des nombres; d'autres peuvent codifier nombres et lettres et sont appelées alphanumériques.
- Le **Type de Symbologie** peut être discret ou continu. Dans le cas du type discret, chaque caractère demeure isolé et

- peut être décodé séparément des caractères adjacents. Le type continu ne possède pas d'intervalles entre les caractères, la fin d'un caractère constituant le début du prochain.
- Ceci s'avère être une symbologie de plus haute densité que dans le cas du type discret, permettant la codification d'une quantité plus importante d'information au sein d'un espace réduit, et se traduisant en un symbole de code-barres plus petit.
  - Le **Nombre de Largeurs d'Éléments** peut être de deux (large et étroit) ou multiple. la symbologie des éléments de largeurs multiples est généralement du type de plus haute densité et continu.
  - La **Longueur** de la symbologie peut être constante ou variable.
  - La **Densité** représente la quantité de données pouvant être codifiées dans une unité de longueur donnée.
  - Une symbologie est dite d'“**Autovérification**” lorsqu'un seul défaut d'impression ne cause pas la transposition d'un caractère en un autre caractère dans la même symbologie.
  - Un **Code de Démarrage** est un un patron particulier de lignes et d'espaces indiquant le début du symbole de code-barres. Un **Code d'Arrêt** indique la fin du symbole. Parfois les codes de démarrage et d'arrêt sont également utilisés pour indiquer la direction de scannérisation. Dans la symbologie la plus courante, à savoir le Code 39, les codes de démarrage et d'arrêt sont des astérisques.
  - Le **Caractère de Contrôle** est utilisé par le scanner afin de vérifier si les données correctes ont été décodées.
  - Il est placé dans une position prédéterminée, sa valeur étant basée sur un rapport mathématique avec les autres caractères dans le symbole. Un **Chiffre de Contrôle** est un caractère de contrôle ne pouvant accepter que des valeurs numériques.
  - Une symbologie **Bidirectionnelle** peut être scannérisée avec succès dans les deux directions. Presque toutes les symbologies utilisées de nos jours sont bidirectionnelles.

---

## *Symbologies de Card Software*

Les symbologies énumérées plus bas peuvent être imprimées avec Card Software.

Bar Code Type	Input Length	Encodes	Elements per Character	Characters per Inch
Codabar	2 to 50	D	11	9
Code 128	2 to 50	U-L-D-C	11	9
Code 128 A	2 to 50	U-D-C	11	9
Code 128 B	2 to 50	U-L-D	11	9
Code 128 C	2 to 50	D	5.5	18
Code 39 (3 of 9)	2 to 50	U-D	15	6.7
Code 93	2 to 50	U-D	9	11
EAN/JAN-13	12, 14 or 17	D	7	14
EAN/JAN-8	7, 9 or 12	D	7	14
Extended 39	2 to 50	U-L-D-C	30	3.3
Extended 93	2 to 50	U-L-D-C	18	5.6
HIBC (3 of 9)	2 to 50	U-D	15	6.7
Interleaved 2 of 5	2 to 50	D	9	11
MSI Plessey	2 to 50	D	12	8.3
UCC/EAN-128	19	D	5.5	18
UPC-A	11, 13 or 16	D	7	14
UPC-E (11 digit)	11, 13 or 16	D	4	25
UPC-E0 (6 digit)	6, 8 or 11	D	4	25
UPC-E1 (6 digit)	6, 8 or 11	D	4	25
Zip+4 POSTNET	5, 9 or 11	D	5	4.2

U- Upper Case, L - Lower Case, D - Digits, C - Control Characters

### *Codabar*

Codabar est une symbologie numérique, de longueur variable, discrète, d'autovérification, avec une largeur de deux éléments, utilisée principalement dans les bibliothèques, les systèmes de balayage de paquets et les banques de sang. Développée en 1972, elle a été l'une des premières symbologies de codes-barres. Les chiffres de 0 à 9 et les six caractères suivants composent l'ensemble de ses caractères: \$ : / . + -

## ***Le Code 128***

Le Code 128 est une symbologie de longueur variable, alphanumérique, continue, avec une largeur d'éléments multiples et de haute densité, utilisée dans l'industrie du transport ainsi que pour les étiquettes.

L'ensemble de caractères du Code 128 comprend 106 caractères imprimés différents et occupe le moins d'espace possible pour les données de six caractères ou plus de n'importe quelle symbologie unidimensionnelle. Chaque caractère imprimé peut revêtir l'une des trois différentes significations, suivant lequel des trois ensembles de caractères (A, B, ou C) on utilise. Trois différents caractères de démarrage signalent au scanner quel est l'ensemble de caractères utilisé au départ et trois codes de changement qui permettent de modifier les ensembles de caractères au sein d'un symbole. Tout symbole du Code 128 se termine par un caractère de contrôle.

**Code Subset A:** Inclut tous les caractères clavier alphanumériques majuscule standard plus les caractères de contrôles et les caractères de spéciaux.

**Code Subset B:** Inclut tous les caractères clavier alphanumériques majuscule standard plus les caractères alphanumériques minuscules et les caractères de spéciaux

**Code Subset C:** Inclut le jeu de 100 digits de 00 à 99 inclus, comme les caractères spéciaux. Ceci active l'encodage de digits numériques à doubles densités (2 digits par caractère codé en barre).

## ***Le Code 39***

Le Code 39 (également nommé 3 sur 9) est une symbologie de longueur variable, discrète, d'autovérification, avec une largeur de deux éléments. Il s'agit de la première symbologie alphanumérique ayant été développée. Le Code 39 est actuellement le code-barres le plus utilisé à des fins industrielles et commerciales (non pour la vente au détail) au niveau mondial. Chaque caractère du Code 39 possède cinq barres et quatre espaces, pour un total de neuf éléments. Trois d'entre eux sont larges, d'où le nom de 3 sur 9. Bien que le

Code 39 soit très précis, il ne s'agit pas d'une symbologie de code-barres très dense et il faut beaucoup de barres et d'espaces afin de représenter un seul caractère.

L'ensemble de caractères du Code 39 comprend les nombres de 0 à 9, l'alphabet en majuscules, les caractères suivants: - . \$/ + % et l'Espace. Les astérisques sont réservés aux caractères de démarrage et d'arrêt.

### ***Le Code 93***

Le code 93 est une symbologie de longueur variable, alphanumérique, continue, avec une largeur de quatre éléments, spécialement conçue pour compléter le Code 39. Les deux symbologies peuvent être associées librement dans un environnement sans la moindre nécessité de changer de logiciel. En raison de sa petite taille, il est utilisé pour les composants électroniques, mais il ne s'agit pas d'une symbologie de code-barres très répandue.

Le Code 93 codifie 43 caractères de données entre 0-9 et A-Z, 6 symboles et l'**espace**, quatre caractères de contrôle et un seul caractère de démarrage/d'arrêt. Tout l'ensemble de caractères ASCII peut être codifié en utilisant la version étendue comme dans le cas du Code 39. Le Code 93 peut codifier les mêmes caractères que le Code 39 mais il bénéficie de l'avantage d'être plus petit.

### ***EAN/JAN-13***

EAN-13 est l'une des deux versions du système Européen de Numération d'Articles et une amélioration de UPC.

EAN-13 possède le même numéro de barre que UPC version A, mais codifie un treizième chiffre. Le douzième et le treizième définissent le code du pays. Les codes 00-04 et 06-09 sont assignés aux Etats-Unis.

0123456789

Les numéros de code EAN - 13 sont assignés par de nombreuses agences internationales.

Le code EAN - 13 repose sur les caractères numériques:  
0123456789

La hauteur du code-barres EAN - 13 est, par spécification, de six caractères de code-barres individuels.

### ***EAN/JAN -8***

Numérotation européenne d'articles, à présent également nommée IAN (Numérotation d'articles internationale), il s'agit du code-barres international standard, pour les paquets alimentaires de vente au détail correspondant au code universel de produits (UPC) aux Etats-Unis. La symbolisation est utilisée pour codifier un numéro EAN-8 à sept chiffres. Le huitième chiffre correspond au chiffre de contrôle automatiquement généré par l'imprimante.

Le numéro de code EAN et le chiffre de contrôle sont assignés par plusieurs agences internationales.

**Le code EAN-8 repose sur les caractères numériques:**  
0123456789

La hauteur du code-barre EAN-8, par spécification, est de six (six) caractères de code-barres individuels.

### ***Le Code étendu 39***

Le code à barres de Code Étendu 39 supporte tous les caractères de l'ensemble ASCII, à l'exception d'ASCII 0 et de tous les ASCII après l'ASCII 127. Cela permet d'utiliser les majuscules et les minuscules, aussi bien que les caractères de contrôle.

### ***Le code étendu 93***

Le code à barres de Code Étendu 93 utilise le Code 93 pour encoder tous les 128 caractères ASCII.

### ***HIBC (3 of 9)***

Le Code à Barres de l'Industrie de la Santé (HIBC) est un code à barre de Code 39 modifié. Ce code à barres utilise tous les caractères de Code 39. L'application insère automatiquement les encarts exigé ' + ' après le caractère de début et avant le caractère de fin.

## ***Le Code Interfolié 2 sur 5***

Le Code Interfolié 2 sur 5 est une symbologie de longueur variable, numérique, continue, d'auto vérification et de haute densité, utilisée principalement dans l'industrie de distribution. Chaque caractère de code à barres codifie deux nombres, l'un dans les espaces et l'autre dans les barres. Il y a cinq barres et cinq espaces, deux de chaque étant larges. Etant donné que chaque caractère de code à barres représente deux nombres, tous les codes à barres Interfoliés 2 sur 5 possèdent un nombre pair de chiffres.

Le code de démarrage est composé de deux barres étroites avec deux espaces étroits. Le code d'arrêt est une barre large, un espace large et une barre étroite. Ces codes de démarrage et d'arrêt relativement rudimentaires peuvent permettre qu'une numérisation partielle donne lieu à un code correct mais incomplet. Par conséquent, cette symbologie est utilisée au mieux avec des applications de longueur constante où l'équipement de décodage est programmé pour n'accepter que des numérisations avec un nombre correct de chiffres.

## ***MSI Plessey***

MSI is a numeric, variable-length (up to 15 digits), continuous, low-density, symbology developed in the early 1970s for (mainly) retail shelf marking and inventory control.

Each four-bit character is 12 units wide, with each zero bit being a one-unit bar followed by a two-unit space, and each one bit being a two-unit bar followed by a one-unit space.

The complete symbol includes a start pattern, data characters, one or two check digits, and a stop pattern. Though MSI is a variable-length symbology, it is usually used in a fixed-length format since it is not self-checking. The character set comprises the ten digits plus six additional characters.

## ***UCC/EAN-128***

UCC-128 is the name given by the Uniform Code Council to a specially defined subset of Code 128 used most often for shipping containers.

## ***UPC-A***

Le code UPC-A (Code de Produits Universel) est une symbologie numérique, de longueur constante (12 chiffres), continue, avec une largeur de quatre éléments et un système de codification. Son utilisation quasi exclusive dans l'industrie de vente au détail, depuis 1973, fait de la symbologie UPC le code à barres le plus couramment utilisé en Amérique du Nord.

Il est important de différencier la disposition de la codification UPC et la symbologie UPC. Le code UPC actuel est un code à 10 chiffres: les cinq premiers chiffres représentant le fabriquant et les cinq chiffres suivants contenant un seul numéro de produit. Ce code à 10 chiffres est précédé d'un chiffre de "système numérique" et est suivi d'un chiffre de contrôle, basé sur les 11 chiffres précédents et utilisé pour la détection d'erreurs.

## ***UPC-E***

Le code UPC-E est également une symbologie numérique, de longueur constante, mais limitée à six chiffres, contrairement à la symbologie UPC-A qui en possède 12. Il s'utilise lorsque l'espace est relativement réduit, comme dans le cas d'une petite étiquette de produit.

## ***Zip+4 POSTNET***

Le Code Postal Zip+4 (Code à barres POSTNET) est un code à barres qui est placé sur les enveloppes ou les cartes postales à envoyer. Ceci est utilisé par le Service Postal des Etats-Unis (USPS).

Le code à barres POSTNET est fait de barres courtes et grandes espacées différemment. Il y a 5, 9 ou 11 digits plus un digit de correction encodé sur tous les POSTNET.

## *16. A propos des Symboles PDF*

---

### *A propos des Codes-barres Bidimensionnels*

Les codes-barres usuels dont nous avons parlé au Chapitre 17, “A propos des Codes-barres” sont unidimensionnels. Etant donné qu’ils ont une hauteur et une largeur, il peut sembler étrange qu’ils se nomment codes-barres unidimensionnels. Ceci est dû au fait que lorsqu’ils sont lus, seuls sont pris en compte la largeur des barres et les espaces. La hauteur des barres sert uniquement à donner une redondance incorporée au symbole. C’est pourquoi les symboles de code-barres courants ne sont lus qu’en une dimension. Un autre aspect important des symboles de code-barres unidimensionnels est qu’il représentent rarement plus d’une douzaine des caractères. Par conséquent, le code-barres ne contient normalement aucun type de données en soi. Le code-barres représente souvent plus exactement la clé pour un enregistrement dans une base de données, où est stockée l’information correspondante.

Les symboles de code-barres bidimensionnels (2D) passent outre ces deux empêchements. Les données sont codifiées dans les deux sens hauteur et largeur du symbole, et la quantité de données que peut contenir un seul symbole est significativement plus importante à celle qui est stockée dans un symbole unidimensionnel. En effet, il est possible de placer plus de mille caractères alphanumériques dans un seul symbole de la taille d’un timbre-poste! Il est évident que l’avantage principal de l’utilisation des codes-barres 2D réside dans le fait qu’une grande quantité de données de lecture facile et exacte peuvent accompagner l’objet auxquelles elles sont attachées. Chaque jour sont créées de nouvelles applications pour la technologie des codes-barres de 2D.

La lecture (scannérisation) de codes 2D s’effectue à l’aide de scanners différents de ceux qui ont été conçus pour les symboles 1D. Actuellement on utilise deux stratégies. La première et la plus courante utilise un scanner à rayon laser qui balaye le symbole non seulement vers l’arrière et vers

l'avant, mais également vers le haut et vers le bas de ce que l'on appelle un patron "raster". Autre alternative: l'emploi de scanners CCD (charge-coupled device). Les scanners CCD utilisent un ensemble bidimensionnel de photo-sensors afin de scanner l'image dans sa totalité.

L'un des aspects avantageux des symboles bidimensionnels est leur durée potentielle. Pour nuire à la lisibilité d'un symbole 1D, il suffit d'ajouter une autre barre au début ou à la fin du symbole ou d'y tracer une ligne parallèle aux rayures.

Ceci brouille les vérifications établies dans l'algorithme décodé par un décodeur 1D et rend le symbole illisible. Par contre, il est possible d'établir beaucoup de degrés de redondance dans un symbole 2D. Alors que le symbole devient quelque peu plus large, le symbole restant est remarquablement sûr.

De nos jours on a de plus en plus recours aux symbologies bidimensionnelles. Le code-barres 2D soutenu par Card Software est le PDF417.

---

## ***PDF417***

Le code PDF417 est un code-barres multi-lignes, bidimensionnel, de haute capacité, de haute densité, développé par Symbol Technologies, Inc. et apparu en 1990. Il est essentiellement constitué d'un ensemble de nombreux codes-barres plus petits et empilés. La symbologie est capable de codifier l'ensemble ASCII (255 caractères). PDF signifie "Fichier de Données Portable" car il peut codifier jusqu'à 2725 caractères de données dans un seul code-barres comprenant 17 modules, contenant chacun 4 barres et des espaces (d'où le numéro "417"). Chaque symbole possède un ensemble de barres initiales et finales qui augmente la hauteur du symbole.

La spécification complète du code PDF417 offre beaucoup d'options de codification, y compris des options de compression de données, de détection d'erreurs et de correction, ainsi qu'une taille variable et des symboles de proportion d'aspect. La structure de bas niveau d'un PDF417 consiste en un ensemble de mots-clés (patrons de barre étroite et d'espace), qui sont regroupés et empilés les uns au-dessus des autres pour constituer tout le symbole imprimé. Un mot-

clé individuel consiste en un patron de barre et d'espace et de 17 modules larges. L'utilisateur peut spécifier la largeur du module, la hauteur du module, et la proportion de l'aspect global (hauteur globale par rapport à proportion de largeur) pour tout le symbole. Un symbole PDF417 complet est constitué d'au moins 3 lignes avec plus de 30 mots-clés et peut contenir plus de 90 lignes de mots-clés par symbole avec un maximum de 928 mots-clés par symbole.

Les mots-clés d'un symbole PDF417 s'obtiennent au moyen de l'un des trois modes de compression de données habituellement définis par les spécifications de la symbologie. Il est ainsi possible de codifier plus d'un caractère dans un seul mot-clé. Etant donné que l'on peut utiliser divers algorithmes de compression de données, il est possible de créer différents symboles imprimés à partir des mêmes données d'entrée.

La symbologie offre également différents niveaux de sécurité de données, de correction ou de détection d'erreurs. Il existe neuf différents niveaux. Chaque niveau ajoute de l'information au symbole codifié. L'utilisation d'un niveau de sécurité plus élevé vous donnera plus de possibilités de récupérer l'information d'un code-barres endommagé. L'option de correction d'erreurs utilise des mots-clés de détection d'erreurs internes pour reconstruire des symboles partiellement endommagés. Elle procède à la vérification de la valeur des colonnes et des lignes, puis recalcule les données manquantes dans les cellules endommagées.



## 17. *L'Interface Twain*

Cette section explique l'interface Twain.

---

### *Vue d'ensemble de l'interface Twain*

Twain est un protocole standardisé pour l'industrie, conçu pour l'échange d'information entre programmes d'application (comme Card Software) et dispositifs d'acquisition d'image, comme les scanners ou les caméras vidéo. L'interface Twain a été développée

par une coalition de fabricants d'équipements et de logiciels de création d'image, et élimine le besoin de fermer le programme d'application pour scanneriser une image.

### *Les Objectifs de Twain*

Le principal propos de Twain est d'apporter une solution consistante, facilitant l'intégration de dispositifs sophistiqués pour l'introduction de données et d'information générée par ces dernières, pour leur utilisation dans n'importe quel logiciel compatible avec Twain.

---

### *Le Processus Twain*

Par le passé, le processus de scannérisation d'images dans une application était le suivant:

1. Créer un document dans une application.
2. Fermer l'application.
3. Ouvrir le logiciel de scannérisation.
4. Scannériser l'image.
5. Enregistrer l'image dans un fichier.
6. Fermer le logiciel de scannérisation.
7. Ouvrir à nouveau le document de l'application.
8. Rechercher le fichier de l'image scannérisée.
9. Importer le fichier image.
10. Placer et redimensionner l'image dans le document.

## ***La Méthode Twain***

Avec l'équipement et le logiciel de Twain, le processus consiste en:

1. Créer un document dans une application.
2. Sélectionner l'Option Acquérir dans le menu Fichier à partir de l'application du document.
3. Cliquez sur Scan Final dans la source Twain.
4. Placer et redimensionner l'image. Il va sans dire que le processus d'acquisition a été considérablement simplifié.

---

## ***Historique du Consortium Twain***

Au début de l'année 1990, un nombre important de représentants d'industries se sont joints à la Macintosh Scanner Roundtable, une table ronde créée par Dave Nelson de Nuvo Labs.

Ce groupe a éveillé plus d'intérêt de la part de l'industrie quant à une interface ouverte, et a déterminé les points techniques pour l'intégration de dispositifs et d'applications avec raster (bitmap).

Malgré la collaboration active des participants, certaines questions se sont avérées difficiles à résoudre et les choses ont évolué lentement. Lors de l'une des dernières réunions de la Roundtable en 1990, a été suggérée la fondation d'un consortium formé par un petit nombre d'industriels et la création d'une spécification pour l'examen, la révision et l'adoption finale par l'industrie de l'image.

Le consortium "Twain" a été créé peu de temps après par des représentants de Aldus, Caere, Eastman, Kodak, Hewlett-Packard et Logitech. Les objectifs de ce groupe de travail réduit étaient de résoudre au plus vite les questions techniques et de marketing de l'interface ouverte, puis de mettre en circulation la spécification au sein de la communauté de développement pour examen et réaction de cette dernière.

Le groupe a été conçu pour être aussi petit que possible (afin que la spécification puisse être écrite rapidement) pendant qu'il serait représenté par un large éventail de promoteurs

d'applications (communications de bureau et OCR) et de vendeurs d'équipements (scanners manuels, scanners de bureau et scanners couleur de haute qualité). Les participants du groupe représentent plusieurs branches de l'industrie, et ont amené avec eux une vaste expérience de l'image quant au développement d'équipements et de programmes et aux champs du marketing.

L'une des principales conditions de participation pour les compagnies du groupe de travail était de représenter un intérêt particulier, dépassant l'intérêt élémentaire de chaque entreprise. Le principal objectif de cet effort était d'augmenter les garanties du nouvel utilisateur final au moyen d'une acquisition simplifiée d'image directement réalisable à partir de l'application.

L'effort a porté ses fruits et s'est concrétisé en la spécification de l'interface Twain.

# 18. Impression

Cette section explique comment configurer votre imprimante, installer un ruban et imprimer votre carte. Pour les informations spécifiques de votre imprimante, voyez votre manuel d'utilisation de votre imprimante.

---

## Impression

### Configuration Imprimante

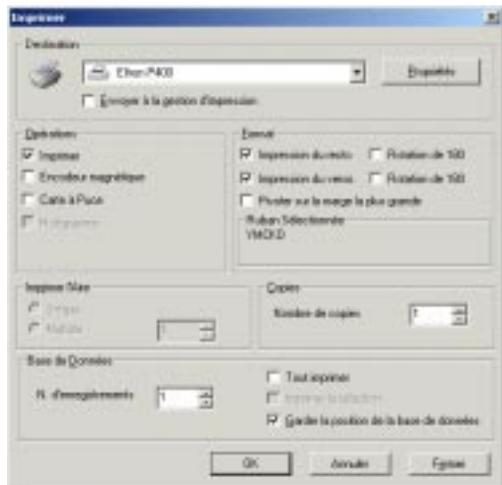
Avant d'utiliser une imprimante spécifique pour la première fois vous devez dire au programme sur quel port elle sera utilisée.

### Impression des Cartes

Imprimer des cartes avec Card Software est facile. C'est la dernière étape après avoir fait le design de votre carte.

#### ” Pour Imprimer une carte

1. Choisissez **Impression carte** dans le menu Fichier, la boîte de dialogue Impression carte apparaît.



2. Sélectionnez la destination correspondant à votre imprimante installée. Utilisez le bouton **Propriétés** pour changer la configuration de sélection de l'imprimante. Destination est soit l'imprimante Spécifique soit le gestionnaire d'impression par lot.
3. Dans la session Opération, Sélectionnez les opérations à effectuer durant l'impression.
  - **Imprimer La carte** sera imprimée avec tous les objets qu'elle contient.
  - **Encoder La piste magnétique** sera encodée (voir le Annexe C "Encodeur Magnétique").
  - **Processus Carte à Puce** Card Software appellera une application extérieure pour accéder à une carte à puce (Voir le chapitre 7 - "Carte à Puce").
  - **Hologramme** Un Hologramme sera imprimer sur votre carte. Contactez votre fournisseur de ruban de vous informez au sujet des rubans d'hologramme.
4. Si vous utilisez une imprimante avec un système de retournement de carte coché Imprimer Verso et Recto pour imprimer les deux faces de la carte en un seul passage. Sélectionnez Rotation 180 degrés si vous voulez que la carte soit imprimée à l'envers, ces options sont disponibles séparément pour chaque couche de la carte. Cette caractéristique peut être utilisé, pour exemple, : vous souhaitez frapper un trou dans la carte sur le côté opposé de la piste aimantée et évitez de cette façon d'endommager la piste. Cochez l'option Reverser Pivoter sur la marge la plus grande pour renverser le dos de la carte, quand vous imprimez les deux côtés de la carte. L'Information du ruban sélectionné sera affichée.
5. Dans la session Impression multiple, Sélectionnez Carte Simple (1) ou Multiple (2 ou plus) à imprimer. Si vous imprimez en multiple, entrez le nombre de cartes que vous voulez imprimer.
6. Si vous utilisez une base de données (Seulement Fonction Avancée) sélectionnez la boîte Imprimer tout pour imprimer tous les enregistrements, ou insérez le nombre d'enregistrement à imprimer. Si vous voulez imprimer la



gamme précédemment sélectionnée l'option Imprimer la Sélection (voir le chapitre 8 - "Card Software et les Bases de données " section Rechercher). Si Garder la Position Base de données n'est pas cochée, l'enregistrement affiché après un processus d'impression de base de données sera le prochain à imprimer

7. Dans la session Copies entrez le nombre de copies de chaque carte à imprimer.
8. **Cliquez OK.** Si vous imprimez des données variables, vous devez entrer les données clavier, sélectionnez un fichier image ou acquérir une image. Sinon, votre carte sera imprimée. Un message sur l'écran vous indiquera la progression de l'impression.



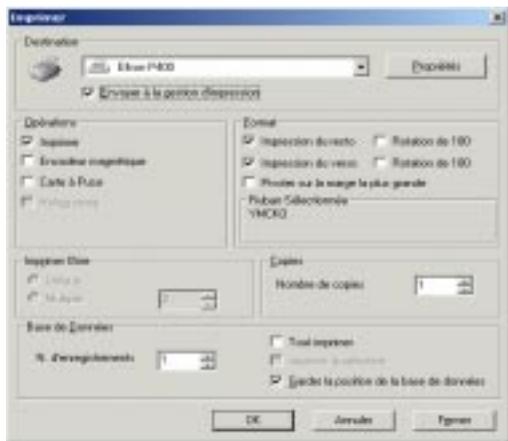
## *Gestionnaire d'Impression*

Card Software permet de créer des fichiers de commandes qui contiennent les données pour une ou plusieurs cartes, pour pouvoir imprimer ces cartes en lot.

### *Imprimer vers un fichier*

#### • Pour créer un fichier d'impression par lot

1. Choisissez **Impression Carte** dans le menu Fichier. Vous pouvez aussi presser les touches **Ctrl+P**. La boîte de dialogue Impression Carte apparaît.



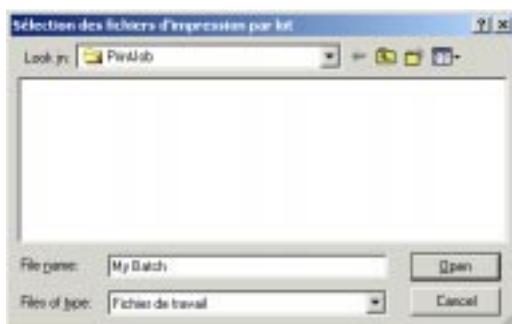
2. Dans la session Destination Sélectionnez **Gestionnaire d'impression par lot**. Dans la session Opération choisissez *Imprimer*.

---

**Remarque:** Toutes les autres options marchent de la même façon que pour imprimer une carte directement (Voir plus haut “ Impression Cartes ”). Si vous voulez imprimer des cartes multiples ou plusieurs copies, Encoder une piste magnétique ou une carte à puce, cochez les options comme vu précédemment.

---

3. **Cliquez OK**. La boîte de dialogue Sélection d'un fichier de lot apparaît.



4. Sélectionnez le fichier que vous voulez, ou donnez un nouveau nom pour créer un nouveau fichier.
5. **Cliquez** sur **Ouvrir** pour confirmer. La liste des statuts d'impression des cartes et l'aperçu s'affiche sur l'écran.

## ***Le gestionnaire d'impression par lot***

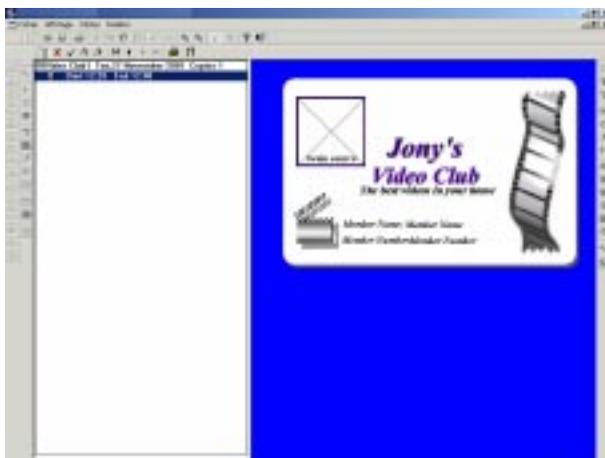
### **” Pour imprimer des cartes**

1. Choisissez **Gestionnaire de fichiers lots** dans le menu Fichier. La boîte de dialogue de sélection d'un fichier d'impression par lot apparaît. Sélectionnez un nom de document que vous voulez ouvrir et **cliquez OK**. La liste des statuts d'impression des cartes et l'aperçu s'affiche sur l'écran.

---

**Remarque:** La liste de travail de l'impression par lot contient des documents carte (\*.car) seulement et les cartes (multiple) sont dans chaque document de cartes.

---



2. Pour parcourir la liste d'impression des lots utilisez les boutons de déplacements dans la barre d'outils. Vous pouvez aussi utiliser les flèches haut et bas de votre clavier.
3. Vous pouvez contrôler le design des cartes et ces champs de variables (dans le cas où votre document contiendrait des cartes multiples) dans la fenêtre d'aperçu. Permutez entre les deux cotés de la carte en cliquant sur le bouton Recto/Verso.
4. Sélectionnez le document carte que vous voulez imprimer. **Cliquez** sur le bouton **Imprimer** dans votre barre d'outils Impression par lots.

---

**Astuce:** Si le document de carte contient des cartes multiples, vous pouvez imprimer une carte spécifique que vous aurez sélectionné dans le document lui-même.

---

## Options Impression par lot

### • Symboles de statuts d'impression

 **Doit être Imprimée:** La carte est marquée avec ce symbole quand elle est prête à être imprimée.

 **Erreur:** Si il y a eu une erreur pendant l'impression, la carte est marquée de ce symbole.

 **Imprimée:** La carte est marquée de ce symbole lorsqu'elle a été imprimée correctement.

 **Attente:** La carte est marquée avec ce symbole quand elle est exclue de l'impression.

- **Statuts d'impression:** *Double-cliquez* sur le document carte que vous voulez imprimer. La boîte de dialogue des statuts d'impression apparaît. Sélectionnez le statuts que vous voulez. Toutes les cartes sont marquées avec le symbole correspondant à leurs états. *Cliquez* sur **Continue** pour continuer.



---

**Astuce:** Vous pouvez changer manuellement les statuts de chaque carte. Sélectionnez la carte que vous voulez. Cliquez sur le symbole de statuts que vous voulez dans la barre d'outils. Si vous voulez changer un statuts d'impression pour plusieurs document, sélectionnez les cartes en question et changez le statuts.

---



## *Impression avec le driver Windows*

### *Types d'imprimante*

Card Software vous permet d'imprimer sur n'importe quelle imprimante qui utilise son propre driver.

### *Imprimante de Carte*

En utilisant son propre driver d'imprimante Windows, Card Software vous permet d'utiliser n'importe quelle imprimante de Cartes. Pour des rubans spéciaux, voir votre documentation de votre imprimante.

En outre, Card Software vous permet avec n'importe quelle imprimante de carte, de faire le design de votre carte, éditer une base de données, etc. en imprimant simultanément.

### *Imprimantes d'étiquettes*

Card Software vous permet d'imprimer sur n'importe quelle imprimante d'étiquettes qui utilise son propre driver Windows.

Remarque: La taille de l'étiquette doit être la même que celle de la carte plastique (88.7 x 54.2 millimètres).

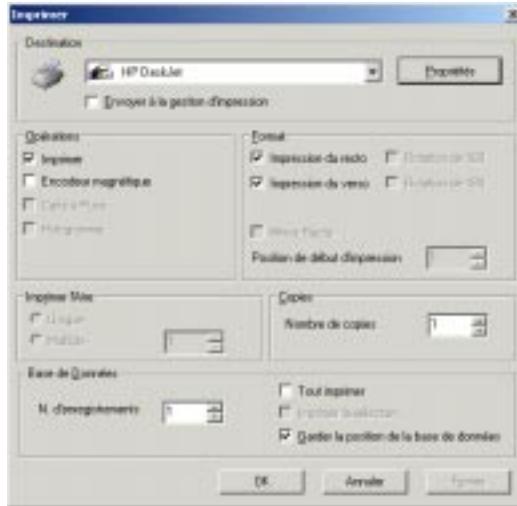
### *Imprimantes Papiers*

Card Software vous permet d'imprimer sur du papier avec une laser, jet d'encre ou une imprimante matricielle, qui utilise leur propre driver Windows. Les configurations spéciales des colonnes et des lignes de Card Software permet d'imprimer le Recto et le Verso d'une même carte, ainsi que plusieurs cartes sur la même page. Ce concept permet d'imprimer des cartes à moindre coût.

### *Configuration d'une Carte*

#### *- Mise en place d'une carte*

1. Pour configurer une carte en utilisant un driver de Windows d'impression, choisissez Configuration imprimante dans le menu Fichier. Sélectionnez Imprimante Windows et choisissez quelle imprimante voulez vous utiliser. Cliquez OK.



2. Le bouton Propriétés permet de spécifier les configurations de l'imprimante comme la taille du papier (voir votre documentation imprimante).

3. Choisissez configuration Carte dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Sélection imprimante apparaît.



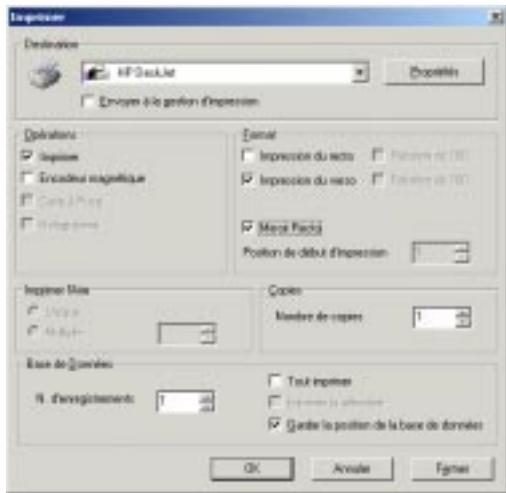
4. Définir l'orientation de la carte, Portrait ou Paysage. La session papier affiche la taille du papier quand vous paramétrez

vosre imprimante (voir ci-dessus 2.). Card Software permet d'imprimer les deux cotés de la cartes sur la même page (en utilisant une feuille), pour cela sélectionnez 2 dans la section colonne. Card Software permet d'imprimer plusieurs cartes par pages(en utilisant une feuille), pour cela Sélectionnez un nombre par ligne (max 5).

### ***Options d'Impression Pilote de Windows Spécial***

#### ***• Imprimer le Verso et Recto***

Le logiciel vous permet d'imprimer les deux faces de la carte sur une même feuille de papier, où vous pouvez avoir le Recto de la carte sur une page et le Verso sur une autre. Pour faire cela vous devez en premier imprimer, retourner la feuille, cocher l'option Miroir du Verso et imprimer le Verso.



#### ***• Imprimer le Recto et Verso côte à côte***

Si vous préférez vous pouvez imprimer le Recto et Verso côte à côte sur la même feuille. Pour cela sélectionnez 2 dans la section colonnes (dans la boîte de dialogue Configuration Carte), et cochez les deux options Imprimer Recto et Verso dans la boîte de dialogue Imprimer Carte



## ***Imprimer vers une Imprimante Spécifique*** ***Imprimantes Spécifiques***

L'Imprimante spécifique est une imprimante dont Card Software communique avec elle au travers de DCL – Commande Langage Direct.

**Les imprimantes spécifiques disponibles sont:**

**La série Apprint** – voir Appendice B1 pour plus d'information

**La série CIM** - voir Appendice B2 pour plus d'information

**La série Digicard** - voir Appendice B3 pour plus d'information

**La série Eltron** - voir Appendice B4 pour plus d'information

**La série Fargo** - voir Appendice B5 pour plus d'information

**La série Magicard** - voir Appendice B6 pour plus d'information

**La série NBS** - voir Appendice B7 pour plus d'information

**La série Polaroid** - voir Appendice B8 pour plus d'information

**La série Ulrich** - voir Appendice B9 pour plus d'information

### ***Nouvelle Imprimante Spécifique***

**La Série Atlantek** - voir Appendice B10 pour plus d'information

**La Série New Hermes** - voir Appendice B11 pour plus d'information

# Appendice A - Outils Image

Les Outils Image sont une collection de boutons outils et commandes menu disponibles pour améliorer l'image.



---

## *Outils de l'image*

### *Menu Edition*

**Annulation:** Annule la dernière commande exécutée et ramène l'image à son état précédent. Pour exécuter rapidement cette commande, cliquez sur le bouton correspondant.

**Garder le ratio dans la copie d'image :** Le rectangle de sélection maintient une relation entre la hauteur et la largeur précédemment définie.

### *Menu Affichage*

**Barre Outils:** Affiche ou masque la barre Outils.

**Zoom avant:** Zoom avant dans la vue.

**Zoom arrière:** Zooms arrière dans la vue.

### *Menu Image*

**Ajuster Couleur:** La commande **Contraste** réduit ou augmente le contraste de l'image en modifiant le triplet RGB

(rouge, vert, bleu). En décochant le champ Bloquer, vous pouvez changer les valeur de RGB séparément. La commande Clarté réduit ou augmente la clarté de l'image. En décochant le champ Bloquer, vous pouvez changer les valeur de RGB séparément.

**Effets:** La commande Estomper réduit le contraste entre deux pixels, l'image apparaît plus lisse. Netteté augmente le contraste entre deux pixels, l'image apparaît plus nette. Plus de Netteté effectue le même effet, mais avec plus d'intensité. Contraste élevé vous laisse un seuil de valeur pour un effet kodalith d'une image.

**Netteté:** Augmente le contraste entre les pixels, l'image paraît plus nette.

**Plus Netteté:** Aviver plus les couleurs a le même effet que Netteté, mais avec plus d'intensité. Haut Contraste vous permet de mettre une valeur de seuil pour 'kodaliter' l'image.

**Haut Contraste:** Affiche la boîte de dialogue Haut Contraste qui permet de mettre une valeur du seuil pour 'kodaliter' une image.



**Colorer en gris:** Convertit l'image en une échelle de gris.

**Eliminer le Bruit:** Elimine le grain en établissant une moyenne des aires de l'image.

**Découper:** Cette commande est seulement valable, après avoir sélectionné l'aire de votre image à l'aide du bouton de sélection dans la barre d'outils d'image. Définissez l'aire que vous voulez garder en redimensionnant le rectangle de sélection.

## ***Menu Fermer***

**Fermer:** Ferme la boîte de dialogue Outils d'Image, et sauvegarde tous les changements.

## ***Menu Annuler***

**Annuler:** Ferme la boîte de dialogue Outils d'image, et ne sauvegarde aucun changement.

---

## ***Barre d'Outils Image***

Donne un accès rapide aux commandes d'image



Annuler - Annuler la dernière commande exécutée et ramène l'image à son état précédent.



Clarté - Accès rapide pour ajuster les couleurs de l'image décrit plus haut.



Contraste - Accès rapide pour ajuster les couleurs de l'image décrit plus haut.



Echelle de gris - Permet de convertir l'image couleur en monochrome



Haut Contraste - Affiche la boîte de dialogue Haut Contraste qui permet de mettre une valeur du seuil pour 'kodaliter' une image.



Plus Netteté - Aviver plus les couleurs a le même effet que Netteté, mais avec plus d'intensité. Haut Contraste vous permet de mettre une valeur de seuil pour 'kodaliter' l'image.



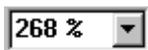
Netteté - Augmente le contraste entre les pixels, l'image paraît plus nette.



Blur - La commande Blur décroît le contraste entre les pixels, l'image apparaît plus lisse.



Supprimer Bruit - Supprime le grain en faisant la moyenne des différentes zones de l'image



Contrôle du Zoom - Permet de paramétrer le facteur du Zoom.



Aspect du taux - Cliquez ce bouton pour maintenir la relation entre la hauteur et la largeur du rectangle de capture précédemment défini.



Découper - Définissez la zone que vous voulez garder en déplaçant et redimensionnant le rectangle de capture et cliquer le bouton Découper.



Convertir en RGB - Convertit l'images en type de données image RGB true-color.



Monochrome Dithering - Convertit l'image en Noir & Blanc.

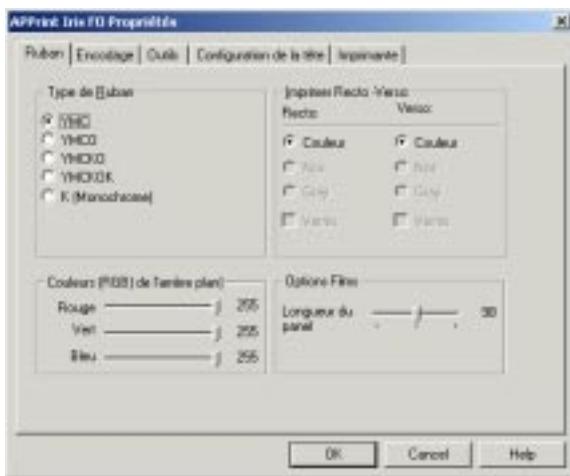


## Annexe B1 – La série Apprint

Cette section explique comment configurer votre imprimante série Apprint.

### *Ruban*

*Cliquez* sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### *Type de Ruban*

**YMC:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan).

**YMCK:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan) et un panel de résine noire.

**YMCKO:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire et un panel d'overlay.

**YMCKOK:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire, un panel d'overlay, et un panel de résine noire additionnel. Ce

dernier panel noir peut seulement être utilisé pour imprimé sur la surface arrière de la carte. Cette sélection de ruban est utilisée en conjonction avec l'option Avant/Arrière.

**K (Ruban monochrome):** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine, dix couleurs sont utilisables.

**Scratch:** Ce ruban est un ruban simple, qui imprime une zone qui peut être grattée.

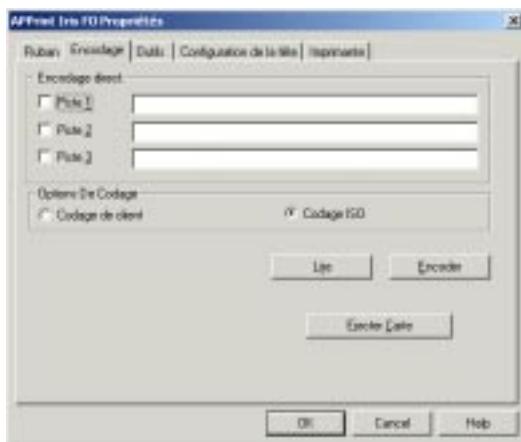
Positionne la valeur du rouge/vert/bleu pour l'arrière-plan.

**Longueur des panneaux** - Permet d'indiquer la longueur des panneaux.

---

## *Encodage*

*Cliquez* sur l'onglet **Encodage** pour changer les configurations d'encodage.



La section Encodage direct vous permet de lire ou d'encoder des données sur une piste. Le tableau qui suit donne le type de caractères autorisés pour chacune des trois pistes.

Piste	Limite de caractères	Caractères autorisés
1	79 alphanumériques	Codes ASCII de 32 à 95. Le séparateur de champ est : ^
2	40 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : =
3	107 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : ^

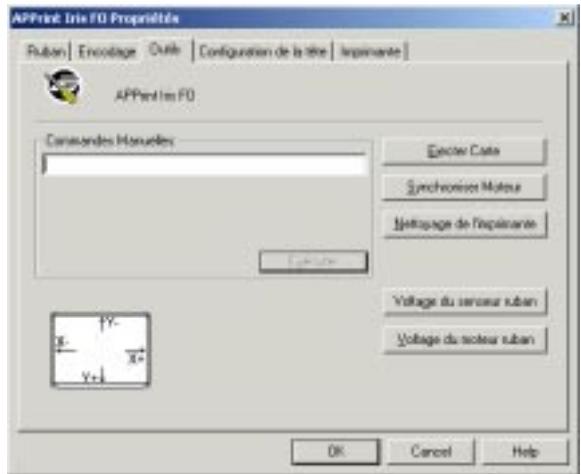
---

**Remarque:** Pour plus d'information voir le chapitre Annexe C – Encodage Magnétique ”.

---

## *Outils*

*Cliquez* sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.



**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquence ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Cliquez **Ejecter la Carte** pour éjecter la carte.

Cliquez **Synchroniser Ruban** pour synchroniser le ruban.

Cliquez **Nettoyer Carte** pour démarrer le processus de nettoyage de la carte.

### Offsets

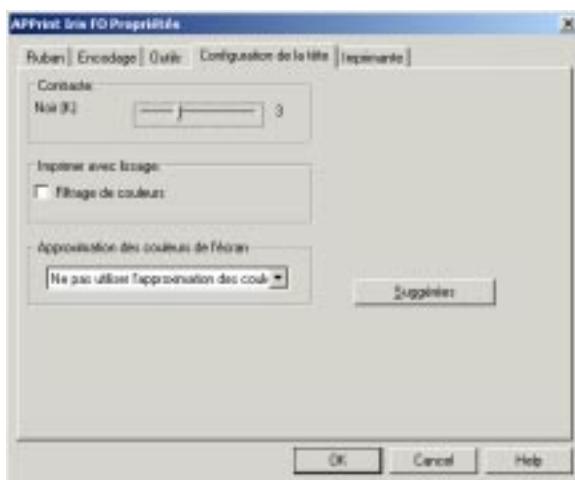
Permet de changer les valeurs X et Y de l'offset du point début de l'impression, en points.

EC spécifie un point, au-delà duquel aucune impression se fait.

---

## Configuration de la tête

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



**Contraste** – Entrez les valeurs pour l'overlay, le noir et l'hologramme, pour ajuster la chaleur appliquée et transférer le maximum de contraste.

**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l'effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l'écran** - Essai d'égaliser les couleurs de l'écran avec les couleurs de l'imprimante

---

**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l'imprimante.

---

Utiliser le bouton **Valeur par défauts** pour revenir aux valeurs originelles.

---

## *Imprimante*

*Cliquez* sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Utilisez le bouton **Détection** pour reconnaître directement les capacités de l'imprimante (Seulement valable quand option **Impression directe** est activée). Ou si vous connaissez les capacités de l'imprimante cochez-les manuellement.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Impression des deux cotés** – Sert à imprimer des deux cotés de la carte.

**Processus carte à puce** – Permet d'exécuter un fichier exe (Logiciel d'utilisation de carte à puce) durant l'impression de la carte.

**Lamination** – Vous permet de laminer une carte.

Choisissez le type d'encodeur magnétique installé sur votre imprimante.

**Langage Imprimante** - Sélectionnez le langage de votre imprimante; Français ou Anglais.

---

## *Options Spécifiques*

Vous permet de paramétrer les valeurs pour le processus d'Effacement, Température, valeurs Ohmiques et la Zone d'Impression.



**Contraste Effacement**- Permet de mettre une nouvelle valeur pour le contraste.

**Paramètres de la Température** - Permet de configurer le Nombre de niveau et le Type de Compensation.

**Paramètres du processus d'Effacement** - Permet de configurer les valeurs pour la Passe de pré-chauffage pour l'effacement.

**Valeurs Ohmiques de l'Imprimantes** - Définir la nouvelle valeur et cliquez Appliquer pour appliquer.

**Zone d'impression** - Permet de modifier les valeurs de la zone d'impression.

Cliquez **Défauts** pour initialiser les paramètres avec les valeurs d'origines.

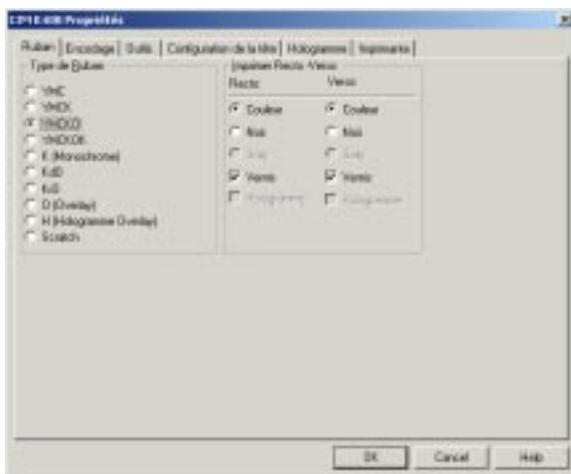


## Annexe B2 – La série CIM

Cette section explique comment configurer votre imprimante série CIM.

### *Ruban*

*Cliquez* sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### *Type de Ruban*

**Ruban 3 panels couleur (CMY):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan).

**Ruban 4 Panels Couleur (CMYK):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan) et un panel de résine noire.

**Ruban 5 Panels Couleur (CMYKO):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire et un panel d'overlay.

**Ruban 6 Panels Couleur (CMYKOK):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan),

un panel de résine noire, un panel d'overlay, et un panel de résine noire additionnel. Ce dernier panel noir peut seulement être utilisé pour imprimé sur la surface arrière de la carte. Cette sélection de ruban est utilisée en conjonction avec l'option Avant/Arrière.

**Ruban monochrome (K):** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine, dix couleurs sont utilisables.

**Ruban de Sublimation noir + Overlay (Kdo):** Ce ruban comprend un panel de sublimation thermique noir plus un panel d'overlay.

**Ruban de résine noire + Overlay (KrO):** Ce ruban comprend un panel de résine noire plus un panel d'Overlay.

**Overlay (O):** Ce ruban est un simple ruban de panel d'overlay.

**Hologramme:** Ce ruban est un simple ruban de panel d'hologramme.

**Scratch:** Ce ruban est un ruban simple, qui imprime une zone qui peut être grattée.

<b>Ruban</b>	<b>Recto</b>	<b>Verso</b>
3 Panels de Couleurs	Couleur	Couleur
4 Panels de Couleurs	Couleur	Couleur
	Noir	Couleur
5 Panels de Couleurs	Couleur	Couleur
	Couleur	Noir
	Noir	Couleur
6 Panels de Couleurs	Couleur	Couleur
	Couleur	Noir
	Noir	Couleur
Monochrome	Noir	Noir
Noir de Sublimation plus un Overlay	Gris	Gris
Résine Noire plus un Overlay	Noir	Noir

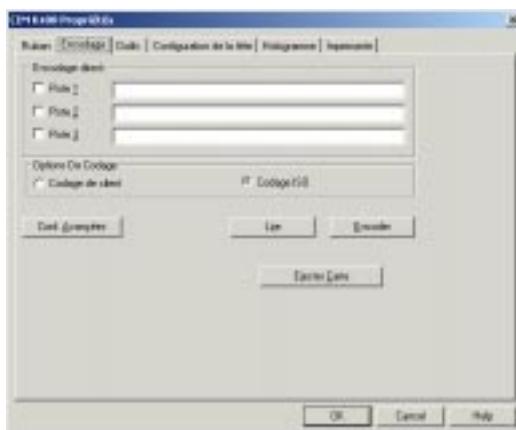
---

**Remarque:** Grâce à leurs compétences pour imprimer des couleurs variées et des images monochromes, les rubans à sublimations thermiques sont les meilleurs pour imprimer des photographies et autres graphiques. Les rubans en résine sont plus durables et résistants contre les égratignures, donc meilleurs pour imprimer des codes barres et des textes.

---

## Encodage

Cliquez sur l'onglet **Encodage** pour changer les configurations d'encodage.



La section Encodage direct vous permet de lire ou d'encoder des données sur une piste. Le tableau qui suit donne le type de caractères autorisés pour chacune des trois pistes.

Piste	Limite de caractères	Caractères autorisés
1	79 alphanumériques	Codes ASCII de 32 à 95. Le séparateur de champ est : ^
2	40 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : =
3	107 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : ^

---

**Remarque:** Pour plus d'information voir le chapitre Annexe C – Encodage Magnétique ”.

---

### ***Paramètres Avancés***

Permet de définir des paramètres personnalisés pour l'Encodeur Magnétique.



### **HiCo/LoCo**

Sélectionne le type de compression de vos cartes.

" Coercivity " est la mesure de résistance d'un matériau magnétique quant à sa magnétisation. Le matériau de basse compression se magnétise plus facilement que le matériau de haute compression. Vous devez vous assurer que le paramètre dans le pilote corresponde au type de carte utilisée, autrement vous obtiendrez une erreur de codage.

### **Position de codage**

Sélectionne la position de codage de l'imprimante entre Normale et opposée.

### **Type de codage**

Sélectionne le type de codage de l'imprimante; ISO ou JIS.  
Important: S'il vous plaît assurez que vous avez le bon encodeur Magnétique placé dans l'imprimante.

### **Piste**

Choisi la piste que vous voulez configurer.

---

**Note:** Pour le codage JIS seulement la piste 1 est disponible.

---

### **Paramétrages des pistes**

Choisi le mode et la densité des pistes. Chaque piste peut être configurée individuellement.

#### **Caractère Début/Stop**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Entrer une valeur ASCII pour les caractères de Début et de Stop.

#### **Position de début de codage**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Entrer la position de début de codage en millimètres (mm).

#### **Caractère de Parité**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Choisi le caractère de parité, Paire, Impair ou Sans parité.

#### **Parité LRC**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Choisi la parité LRC, Paire, Impair ou Sans parité.

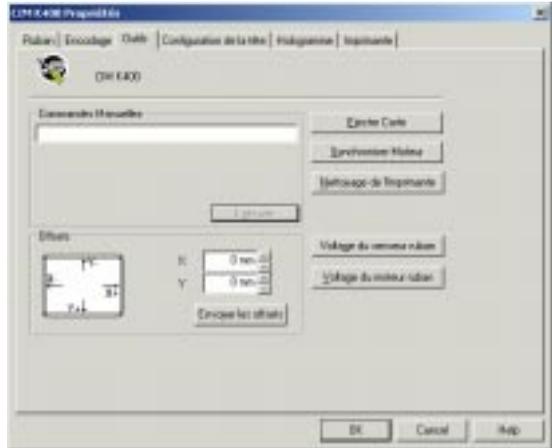
Cliquez le bouton **Paramètres par défauts** pour initialiser les paramètres avec les valeurs par défauts du fabricant.

Le bouton **Lire** la configuration d'impression initialise l'imprimante avec les valeurs par défaut d'usine.

---

## Outils

Cliquez sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.



**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquences ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Cliquez **Ejecter la Carte** pour éjecter la carte.

Cliquez **Synchroniser Ruban** pour synchroniser le ruban.

Cliquez **Nettoyer Carte** pour démarrer le processus de nettoyage de la carte.

Cliquez **Voltage Moteur Ruban** pour tester la tension du moteur ruban.

Cliquez **Voltage Senseur Ruban** pour tester la tension du senseur ruban.

### Offsets

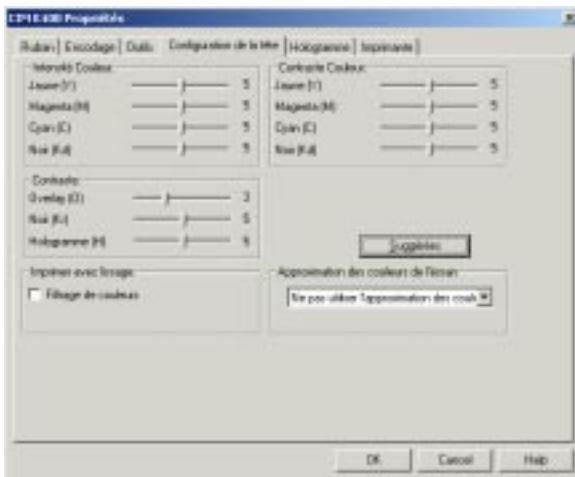
Permet de changer les valeurs X et Y de l'offset du point début de l'impression, en points.

EC spécifie un point, au-delà duquel aucune impression se fait.

---

## Configuration de la tête

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



**L'intensité de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de lumière de couleur.

---

**Attention:** Trop d'intensité de couleur provoque une rupture de ruban.

---

**Contraste de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan, et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de contraste de couleur.

**Contraste** – Entrez les valeurs pour l'overlay, le noir et l'hologramme, pour ajuster la chaleur appliquée et transférer le maximum de contraste.

---

**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l'imprimante.

---

Utiliser le bouton **Valeur par défauts** pour revenir aux valeurs originelles.

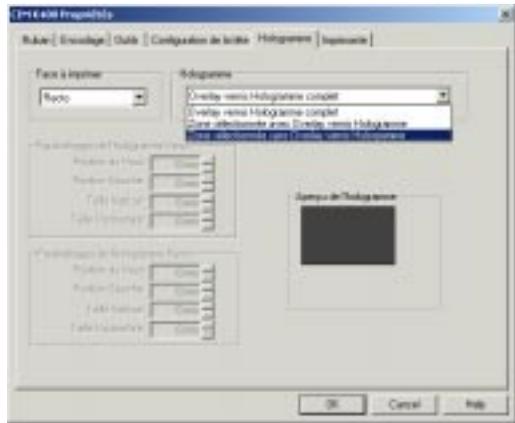
**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l'effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l'écran** - Essai d'égaliser les couleurs de l'écran avec les couleurs de l'imprimante

---

## *Hologramme*

Cette option est seulement disponible si vous choisissez un ruban Hologramme et vous permettez de configurer comme l'hologramme sera imprimé.



### **Face d'impression**

Permet de choisir la face de la carte à paramétrer.

### **Hologramme**

Sélectionne le type d'overlay:

Overlay vernis hologramme complet

Zone sélectionnée avec Overlay vernis Hologramme

Zone sélectionnée sans Overlay vernis Hologramme

Si vous choisissez le type de l'Hologramme comme Zone sélectionnée avec ou sans un Overlay vernis, vous aurez besoin d'entrer les co-ordonnées pour la zone de l'Hologramme (Sommet, Bas, Gauche, et Droit). La fenêtre de l'aperçu de l'Hologramme illustre les résultats définitifs

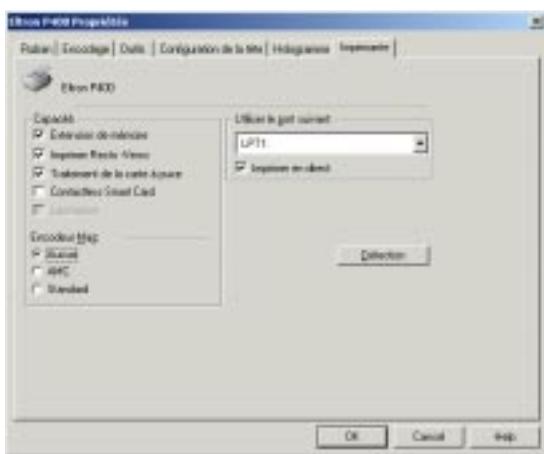
### Position de l'Hologramme sur la face Recto/Verso

Permet de définir les co-ordonnées pour l'Hologramme.

---

## Imprimante

Cliquez sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Utilisez le bouton **Détection** pour reconnaître directement les capacités de l'imprimante (Seulement valable quand option **Impression directe** est activée). Ou si vous connaissez les capacités de l'imprimante cochez-les manuellement.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Mémoire Etendue** – C'est une option hardware. Il y a deux principaux avantages avec cette fonction : la vitesse

d'impression et la compétence d'imprimer une carte bord à bord.

**Impression des deux cotés** – Sert à imprimer des deux cotés de la carte.

**Processus carte à puce** – Permet d'exécuter un fichier exe (Logiciel d'utilisation de carte à puce) durant l'impression de la carte.

**Lamination** – Vous permet de laminer une carte.

Choisissez le type d'encodeur magnétique installé sur votre imprimante.

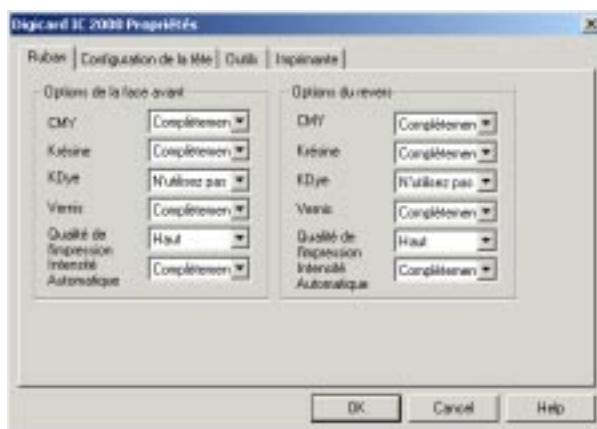


## Annexe B3 – La série Digicard

Cette section explique comment configurer votre imprimante série Digicard.

### Ruban

Cliquez sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### Options Face Recto/Verso

**CMY** - Cette option vous permet de configurer comme le CMY sera imprimé. Ce ruban à sections comprend trois teinture-sublimation (jaune, magenta, cyan).

**KResin** - Cette option vous permet de configurer comme le KResin sera imprimé. Ce ruban à sections comprend une teinte de résine noire plus un overlay.

**KDye** - Cette option vous permet de configurer comme le KDye sera imprimé. Ce ruban à sections comprend une teinture-sublimation noire plus un overlay.

**Vernis** - Cette option vous permet de configurer comme le Vernis sera imprimé. Ce ruban est un simple overlay.

Qualité d'impression - Cette option vous permet de configurer la qualité de l'impression, entre Basse, Adaptative et Haute.

**Intensité Auto** - Cette option vous permet de configurer l'intensité auto, entre Aucune, Limiter et complète.

---

## Configuration de la tête

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



**L'intensité de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de lumière de couleur.

---

**Attention:** Trop d'intensité de couleur provoque une rupture de ruban.

---

**Contraste de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan, et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de contraste de couleur.

**Contraste** – Entrez les valeurs pour l’overlay, le noir et l’hologramme, pour ajuster la chaleur appliquée et transférer le maximum de contraste.

---

**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l’imprimante.

---

Utiliser le bouton **Valeur par défauts** pour revenir aux valeurs originelles.

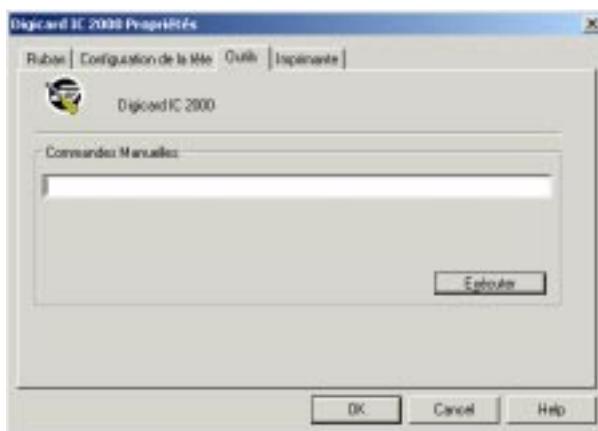
**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l’effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l’écran** - Essai d’égaliser les couleurs de l’écran avec les couleurs de l’imprimante

---

## *Outils*

*Cliquez* sur l’onglet **Outils** pour communiquer directement avec l’imprimante.

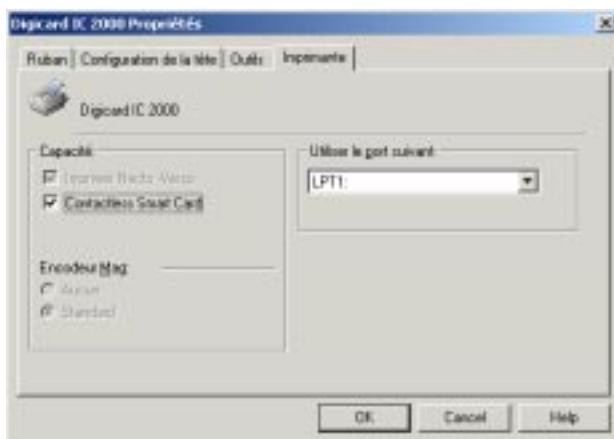


**Commandes Manuelles** - C’est une zone de saisie où il est possible d’envoyer des séquence ESC directement à l’imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l’ordre à l’imprimante.

---

## *Imprimante*

**Cliquez** sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Utilisez le bouton **Détection** pour reconnaître directement les capacités de l'imprimante (Seulement valable quand option **Impression directe** est activée). Ou si vous connaissez les capacités de l'imprimante cochez-les manuellement.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Impression des deux cotés** – Sert à imprimer des deux cotés de la carte.

Choisissez le type d'encodeur magnétique installé sur votre imprimante.

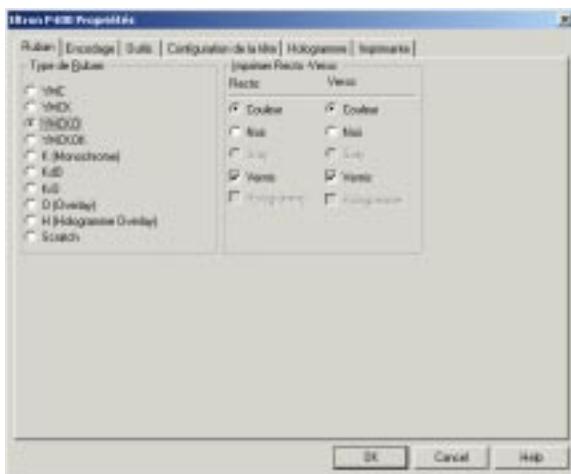


## Annexe B4 – La série Eltron

Cette section explique comment configurer votre imprimante série Eltron.

### *Ruban*

*Cliquez* sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### *Type de Ruban*

**Ruban 3 panels couleur (CMY):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan).

**Ruban 4 Panels Couleur (CMYK):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan) et un panel de résine noire.

**Ruban 5 Panels Couleur (CMYKO):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire et un panel d'overlay.

**Ruban 6 Panels Couleur (CMYKOK):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan),

un panel de résine noire, un panel d'overlay, et un panel de résine noire additionnel. Ce dernier panel noir peut seulement être utilisé pour imprimé sur la surface arrière de la carte. Cette sélection de ruban est utilisée en conjonction avec l'option Avant/Arrière.

**Ruban monochrome (K):** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine, dix couleurs sont utilisables.

**Ruban de Sublimation noir + Overlay (Kdo):** Ce ruban comprend un panel de sublimation thermique noir plus un panel d'overlay.

**Ruban de résine noire + Overlay (KrO):** Ce ruban comprend un panel de résine noire plus un panel d'Overlay.

**Overlay (O):** Ce ruban est un simple ruban de panel d'overlay.

**Hologramme:** Ce ruban est un simple ruban de panel d'hologramme.

**Scratch:** Ce ruban est un ruban simple, qui imprime une zone qui peut être grattée.

<b>Ruban</b>	<b>Recto</b>	<b>Verso</b>
3 Panels de Couleurs	Couleur	Couleur
4 Panels de Couleurs	Couleur	Couleur
	Noir	Couleur
5 Panels de Couleurs	Couleur	Couleur
	Couleur	Noir
	Noir	Couleur
6 Panels de Couleurs	Couleur	Couleur
	Couleur	Noir
	Noir	Couleur
Monochrome	Noir	Noir
Noir de Sublimation plus un Overlay	Gris	Gris
Résine Noire plus un Overlay	Noir	Noir

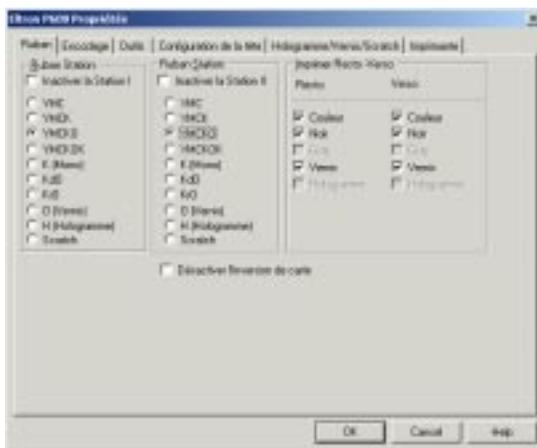
---

**Remarque:** Grâce à leurs compétences pour imprimer des couleurs variées et des images monochromes, les rubans à sublimations thermiques sont les meilleurs pour imprimer des photographies et autres graphiques. Les rubans en résine sont plus durables et résistants contre les égratignures, donc meilleurs pour imprimer des codes barres et des textes.

---

### *Propriétés Spéciale de la P600*

La P600 inclut deux stations d'impressions séparées par un système de recouvrement, C'est à dire que si vous utilisez une Privilège 600, Card software vous permet d'augmenter la vitesse d'impression en utilisant les deux stations en même temps ou combiner différents type de rubans.



Comme la P600 est constituée de deux stations d'impressions, les deux peuvent être configurée.

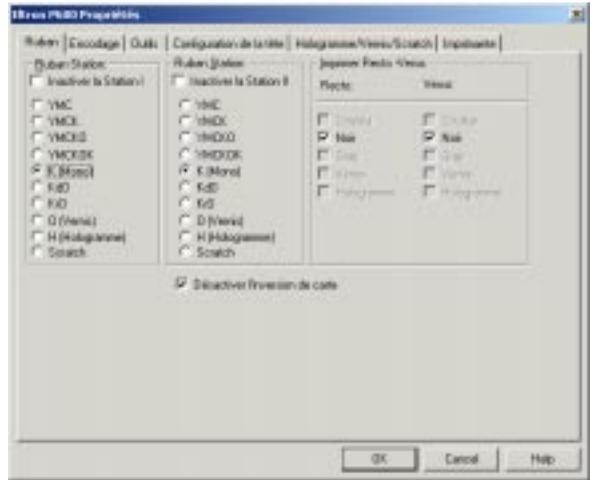
Les types de ruban sont les mêmes sur les deux stations (Voir ci-dessus dans le chapitre " Type de ruban "). Cochez sur les rubans qui sont installés sur chaque station.

Card Software affiche un message d'avertissement, si la combinaison que vous avez choisi n'est pas valable sur P600.



### *Désactiver le retournement Carte*

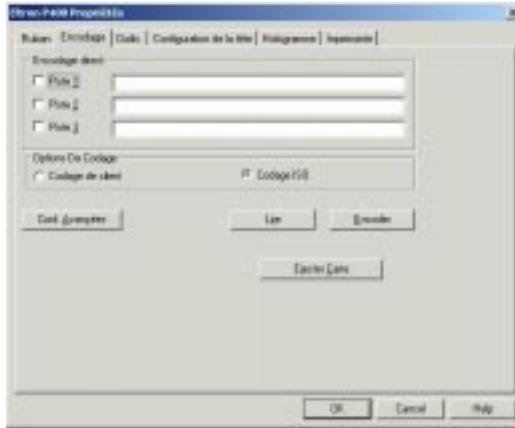
Si vous voulez utiliser sur chaque poste un ruban monochrome différent (pour exemple Station I - Noir, Station II - Rouge) mais imprimer les deux couleur sur le même côté de la carte cocher l'option Désactiver le Retournement Carte.



---

## *Encodage*

*Cliquez* sur l'onglet **Encodage** pour changer les configurations d'encodage.



La section Encodage direct vous permet de lire ou d'encoder des données sur une piste. Le tableau qui suit donne le type de caractères autorisés pour chacune des trois pistes.

Piste	Limite de caractères	Caractères autorisés
1	79 alphanumériques	Codes ASCII de 32 à 95. Le séparateur de champ est : ^
2	40 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : =
3	107 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : ^

---

**Remarque:** Pour plus d'information voir le chapitre Annexe C – Encodage Magnétique ”.

---

***Paramètres Avancés***

Permet de définir des paramètres personnalisés pour l'Encodage Magnétique.



## HiCo/LoCo

Sélectionne le type de compression de vos cartes.

" Coercivity " est la mesure de résistance d'un matériau magnétique quant à sa magnétisation. Le matériau de basse compression se magnétise plus facilement que le matériau de haute compression. Vous devez vous assurer que le paramètre dans le pilote corresponde au type de carte utilisée, autrement vous obtiendrez une erreur de codage.

## Position de codage

Sélectionne la position de codage de l'imprimante entre Normale et opposée.

## Type de codage

Sélectionne le type de codage de l'imprimante; ISO ou JIS. Important: S'il vous plaît assurez que vous avez le bon encodeur Magnétique placé dans l'imprimante.

## **Piste**

Choisi la piste que vous voulez configurer.

---

**Note:** Pour le codage JIS seulement la piste 1 est disponible.

---

### **Paramétrages des pistes**

Choisi le mode et la densité des pistes. Chaque piste peut être configurée individuellement.

#### **Caractère Début/Stop**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Entrer une valeur ASCII pour les caractères de Début et de Stop.

#### **Position de début de codage**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Entrer la position de début de codage en millimètres (mm).

#### **Caractère de Parité**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Choisi le caractère de parité, Paire, Impair ou Sans parité.

#### **Parité LRC**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Choisi la parité LRC, Paire, Impair ou Sans parité.

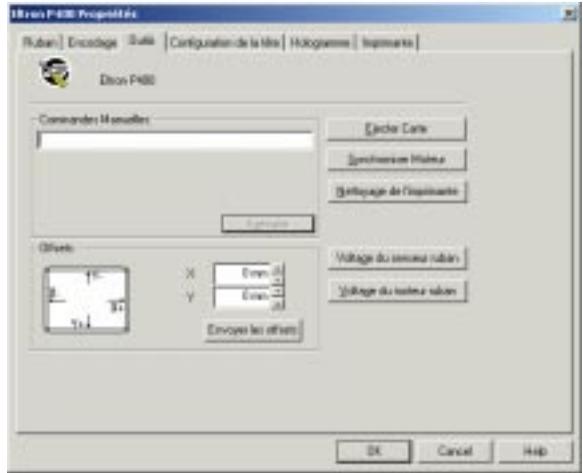
Cliquez le bouton **Paramètres par défauts** pour initialiser les paramètres avec les valeurs par défauts du fabricant.

Le bouton **Lire** la configuration d'impression initialise l'imprimante avec les valeurs par défaut d'usine.

---

## *Outils*

*Cliquez* sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.



**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquences ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Cliquez **Ejecter la Carte** pour éjecter la carte.

Cliquez **Synchroniser Ruban** pour synchroniser le ruban.

Cliquez **Nettoyer Carte** pour démarrer le processus de nettoyage de la carte.

Cliquez **Voltage Moteur Ruban** pour tester la tension du moteur ruban.

Cliquez **Voltage Senseur Ruban** pour tester la tension du senseur ruban.

Cliquez **Ajustage Auto.** pour faire l'ajustage automatiquement.

### **Offsets**

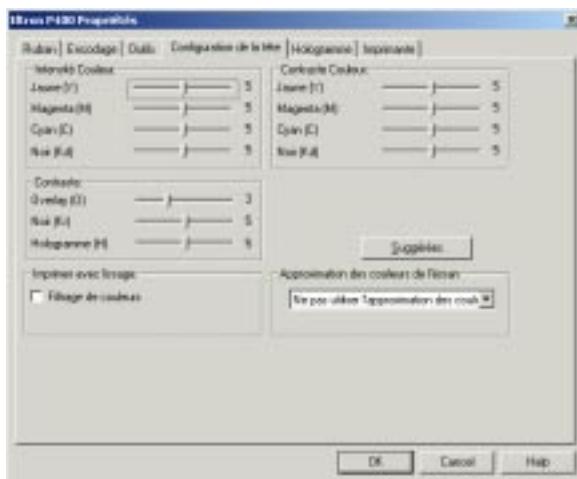
Permet de changer les valeurs X et Y de l'offset du point début de l'impression, en points.

EC spécifie un point, au-delà duquel aucune impression se fait.

---

## Configuration de la tête

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



**L'intensité de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de lumière de couleur.

---

**Attention:** Trop d'intensité de couleur provoque une rupture de ruban.

---

**Contraste de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan, et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de contraste de couleur.

**Contraste** – Entrez les valeurs pour l'overlay, le noir et l'hologramme, pour ajuster la chaleur appliquée et transférer le maximum de contraste.

---

**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l'imprimante.

---

Utiliser le bouton **Valeur par défauts** pour revenir aux valeurs originelles.

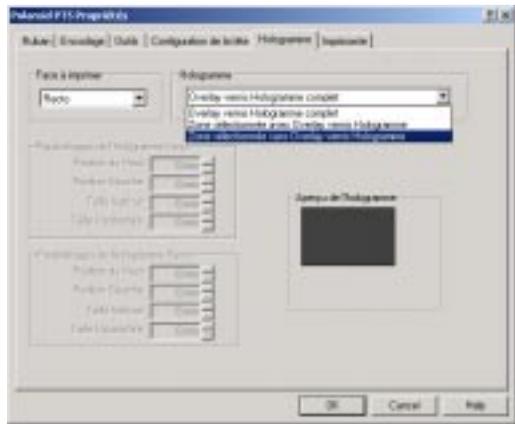
**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l'effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l'écran** - Essai d'égaliser les couleurs de l'écran avec les couleurs de l'imprimante

---

## *Hologramme*

Cette option est seulement disponible si vous choisissez un ruban Hologramme et vous permettez de configurer comme l'hologramme sera imprimé.



### **Face d'impression**

Permet de choisir la face de la carte à paramétrer.

### **Hologramme**

Sélectionne le type d'overlay:

Overlay vernis hologramme complet

Zone sélectionnée avec Overlay vernis Hologramme

Zone sélectionnée sans Overlay vernis Hologramme

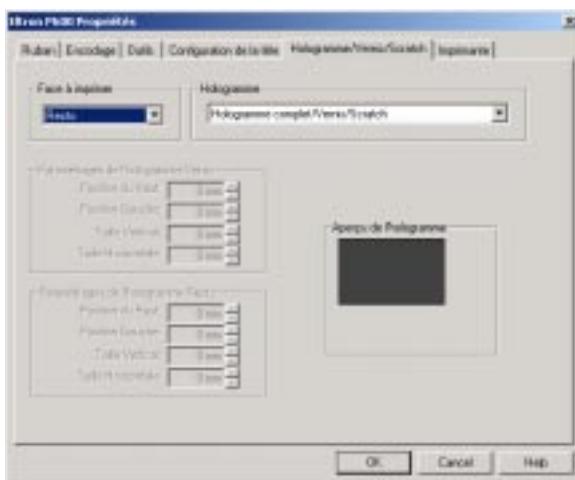
Si vous choisissez le type de l'Hologramme comme Zone sélectionnée avec ou sans un Overlay vernis, vous aurez besoin d'entrer les co-ordonnées pour la zone de l'Hologramme (Sommet, Bas, Gauche, et Droit). La fenêtre de l'aperçu de l'Hologramme illustre les résultats définitifs

### **Position de l'Hologramme sur la face Recto/Verso**

Permet de définir les co-ordonnées pour l'Hologramme.

### ***Propriétés Spéciale de la P600***

Cette option est seulement disponible si vous choisissez un ruban Hologramme/Vernis/Scratch et vous permettez de configurer comme l'hologramme, vernis, scratch sera imprimé.



### **Face d'impression**

Permet de choisir la face de la carte à paramétrer.

### **Hologramme**

Sélectionne le type d'overlay:

Overlay vernis Hologramme/Vernis/Scratch complet

Zone sélectionnée avec Overlay vernis Hologramme/  
Vernis/Scratch

Zone sélectionnée sans Overlay vernis Hologramme/  
Vernis/Scratch

Si vous choisissez le type de l'Hologramme comme Zone sélectionnée avec ou sans un Hologramme/Vernis/Scratch, vous aurez besoin d'entrer les co-ordonnées pour la zone de l'Hologramme (Sommet, Bas, Gauche, et Droit). La fenêtre de l'aperçu de l'Hologramme illustre les résultats définitifs

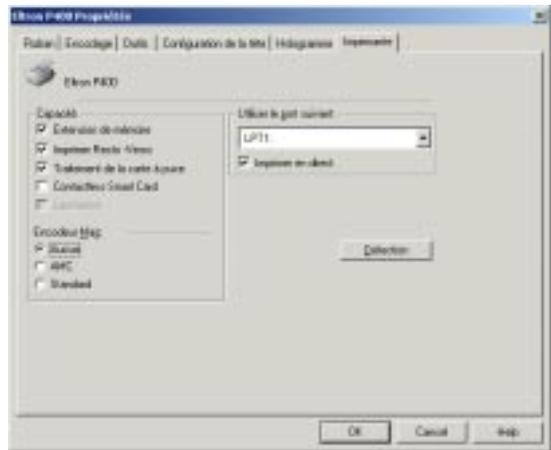
### Position de l'Hologramme sur la face Recto/Verso

Permet de définir les co-ordonnées pour l'Hologramme.

---

## *Imprimante*

*Cliquez* sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Utilisez le bouton **Détection** pour reconnaître directement les capacités de l'imprimante (Seulement valable quand option **Impression directe** est activée). Ou si vous connaissez les capacités de l'imprimante cochez-les manuellement.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Mémoire Etendue** – C’est une option hardware. Il y a deux principaux avantages avec cette fonction : la vitesse d’impression et la compétence d’imprimer une carte bord à bord.

**Impression des deux cotés** – Sert à imprimer des deux cotés de la carte.

**Processus carte à puce** – Permet d’exécuter un fichier exe (Logiciel d’utilisation de carte à puce) durant l’impression de la carte.

**Lamination** – Vous permet de laminer une carte.

Choisissez le type d’encodeur magnétique installé sur votre imprimante.

---

## Lamineur

Ces options sont seulement disponibles si votre imprimante est équipée d’un poste de laminage et vous permet de paramétrer les options pour le laminage.



### Type de Film

Permet de choisir le type de film que vous allez utiliser pour le laminage.

Les types disponibles sont

Film transparent

Film Hologramme

Overlay Hologramme complet

Overlay Vernis complet

et Défini par l'utilisateur

### **Verso/Recto**

Active Station de Laminage - Cocher cette option pour activer le laminage.

Active Overlay Vernis sur la Station d'impression - Cocher cette option pour activer l'Overlay sur la station d'impression.

### **Vitesse de la Carte**

Permet d'ajuster la vitesse de la carte pour le laminage.

La valeur par défaut de la température de la tête est 8 mm/s, pour la vitesse 5 mm/s.

### **Température**

Permet d'ajuster la température de la tête pour le laminage.

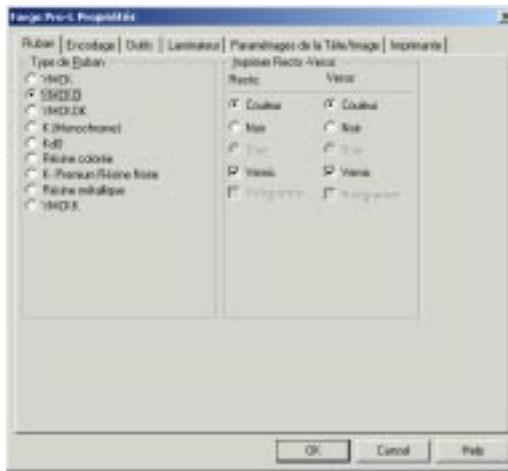


## Annexe B5 – La série Fargo

Cette section explique comment configurer votre imprimante série Fargo.

### *Ruban*

*Cliquez* sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### *Type de Ruban*

**YMC:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan).

**YMCK:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan) et un panel de résine noire.

**YMCKO:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire et un panel d'overlay.

**YMCKOK:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire, un panel d'overlay, et un panel de résine noire additionnel. Ce

dernier panel noir peut seulement être utilisé pour imprimé sur la surface arrière de la carte. Cette sélection de ruban est utilisée en conjonction avec l'option Avant/Arrière.

**K (monochrome):** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine, dix couleurs sont utilisables.

**Kdo:** Ce ruban comprend un panel de sublimation thermique noir plus un panel d'overlay.

**KrO:** Ce ruban comprend un panel de résine noire plus un panel d'Overlay.

**Overlay (O):** Ce ruban est un simple ruban de panel d'overlay.

**Résine colorée:** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine.

**K-Premium Résine Noire:** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine.

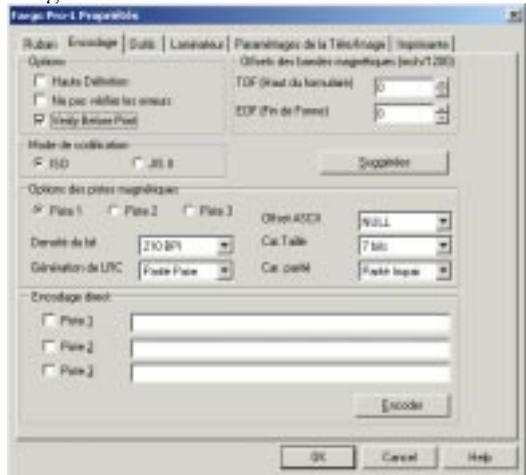
**Résine Métallique:** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine.

**YMCKK:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), e 2 panesl de résine noire.

---

## Encodage

Cliquez sur l'onglet **Encodage** pour changer les configurations d'encodage.



**Haute compression** - Les deux options Standards ISO fournissent la possibilité d'encodage pour les têtes à hautes ou basses compressions. Cochez cette option si vous voulez utiliser la tête haute compression.

**Pas de vérification des erreurs** - Cochez cette option si vous voulez annuler la vérification des erreurs.

**Encoder avant l'impression** - Cochez cette option pour coder la carte avant de l'imprimer.

### **Offsets des bandes Magnétiques (pouce/1200)**

Permet de positionner l'offset des bandes magnétiques.

### **Mode d'Encodage**

Le mode d'Encodage est sélectionné en spécifiant soit le bouton ISO ou JIS II. Quand le mode JIS II est sélectionné seulement la piste 2 sera codée.

Cliquez **Par défaut** pour initialiser les paramètres de cette attache avec les valeurs d'origines.

### **Options des Pistes Magnétiques**

Ces options supportent le codage de trois pistes séparées de données magnétiques sur chacune des cartes imprimées.

**Bit de Densité** - Cette option qui permet la personnalisation de la densité d'enregistrement par Bit (Bits par pouce) est utilisée pour coder les données magnétiques sur la piste courante. Les sélections du Standard ISO par défaut sont:

**Génération du LRC** - Cette option qui permet la personnalisation du mode de Génération LRC est utilisée pour coder les données sur la piste actuellement sélectionnée. Les sélections Standards de l'ISO par défaut sont:

**Offset ASCII** - Cette option qui permet la personnalisation du Caractère de Compensation ASCII est utilisée pour coder les données sur la piste actuellement sélectionnée. Cette valeur de compensation est soustraite à la valeur ASCII de chaque caractère de données de la bande magnétique avant de coder la piste. Les sélections Standard de l'ISO par défaut sont.

**Taille Carac.** - Cette option qui permet la personnalisation de la taille du caractère (Bits par caractère) est utilisée pour coder les données sur la piste actuellement sélectionnée. Les sélections Standards de l'ISO par défaut sont:

**Carac. Parité** - Cette option qui permet la personnalisation de la parité de données du caractère est utilisée pour coder les données sur la piste actuellement sélectionnée. Les sélections Standards de l'ISO par défaut sont:

**Encodage Direct**

Permet de coder les pistes magnétiques directement en norme ISO. Cochez la bande à coder.

Piste	Limite de caractères	Caractères autorisés
1	79 alphanumériques	Codes ASCII de 32 à 95. Le séparateur de champ est : ^
2	40 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : =
3	107 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : ^

---

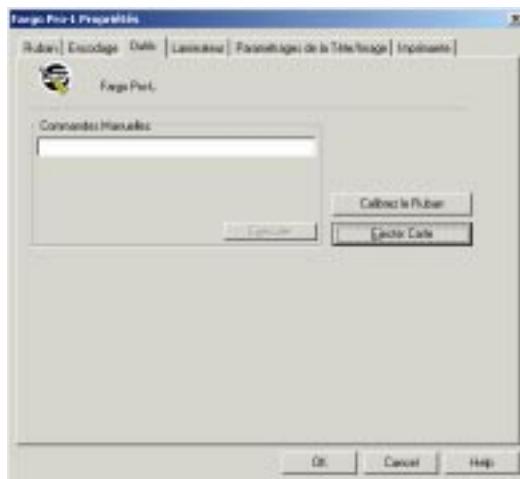
**Remarque:** Pour plus d'information voir le chapitre Annexe C – Encodage Magnétique ”.

---

---

## *Outils*

*Cliquez* sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.

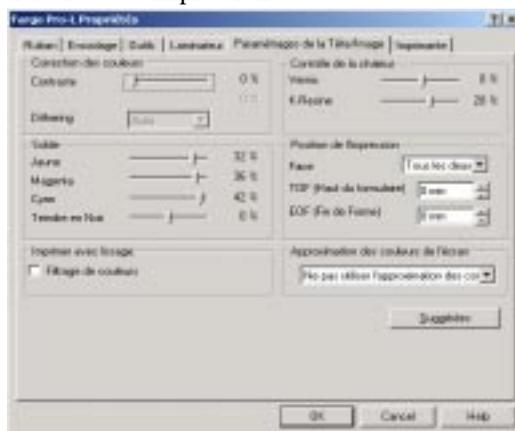


**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquence ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Cliquez **Ejecter la Carte** pour éjecter la carte.

## *Paramétrages de la Tête/Image*

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



**Correction des couleurs** - Permet de mettre les valeurs pour le contraste et le Dithering.

**Contrôle de la Tête** - Permet de mettre la quantité de chaleur pour l'Overlay , K-résine et le ruban l'Hologramme.

---

**Attention:** Trop d'intensité de couleur provoque une rupture de ruban.

---

**Balance** - Permet de mettre des valeurs pour le jaune, Magenta, Cyan et Teinture du ruban Noirs.

**Position d'impression** - Permet de changer la position d'impression pour chaque face séparément ou pour les deux.

---

**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l'imprimante.

---

Utiliser le bouton **Valeur par défauts** pour revenir aux valeurs originelles.

**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l'effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l'écran** - Essai d'égaliser les couleurs de l'écran avec les couleurs de l'imprimante

---

## *Imprimante*

*Cliquez* sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Utilisez le bouton **Détection** pour reconnaître directement les capacités de l'imprimante (Seulement valable quand option **Impression directe** est activée). Ou si vous connaissez les capacités de l'imprimante cochez-les manuellement.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Mémoire Etendue** – C'est une option hardware. Il y a deux principaux avantages avec cette fonction : la vitesse d'impression et la compétence d'imprimer une carte bord à bord.

**Impression des deux cotés** – Sert à imprimer des deux cotés de la carte.

**Processus carte à puce** – Permet d'exécuter un fichier exe (Logiciel d'utilisation de carte à puce) durant l'impression de la carte.

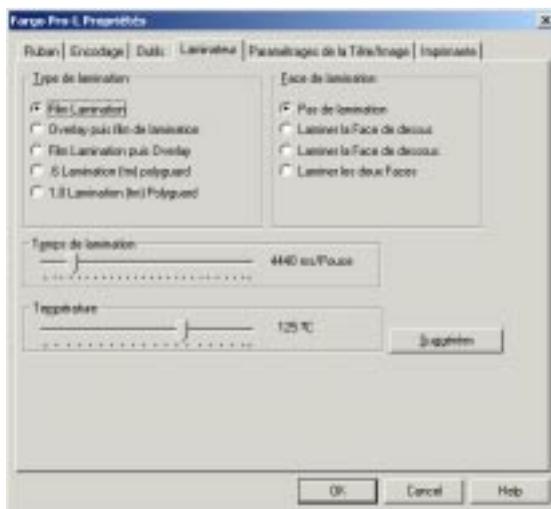
**Lamination** – Vous permet de laminer une carte.

Choisissez le type d'encodeur magnétique installé sur votre imprimante.

---

## Lamineur

Ces options sont seulement disponibles si votre imprimante est équipée d'un poste de laminage et vous permet de paramétrer les options pour le laminage.



### Type de Laminage

Sélectionnez une des options disponibles pour déterminer le type de laminage installé dans la station de laminage actuellement.

*Les options disponibles sont:*

- Film Laminage
- Overlay puis Film Laminage
- .6 Polyguard(TM) Laminage
- 1.0 Polyguard(TM) Laminage

### Face de Laminage

Sélectionnez une des options disponibles pour déterminer quelle face de la carte à imprimée aura un laminage appliqué par la station de laminage.

***Les options disponibles sont:***

Sans Laminage

Laminage face Recto

Laminage face Verso

Laminage sur les deux faces

**Temps de Laminage**

Indique le temps de laminage (en secondes par pouce de la carte) utilisé par la station de laminage de l'imprimante quand un laminage est appliqué à la carte imprimée.

**Température de Laminage**

Indique la Température du Laminage (en degrés Centigrade) utilisé par la station de laminage de l'imprimante quand un laminage est appliqué à la carte imprimée.

Cliquez **Défauts** pour initialiser dans cette attache les valeurs d'origines.



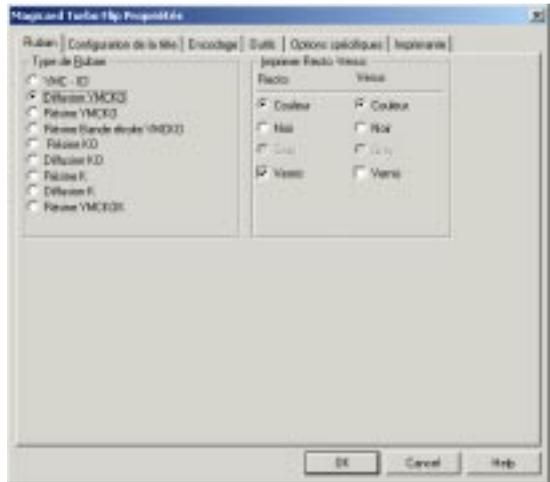
## Annexe B6 – La série Magicard

Cette section explique comment configurer votre imprimante série Magicard.

---

### *Ruban*

*Cliquez* sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### *Type de Ruban*

**Les types de ruban disponibles sont:**

YMC - ICI

Diffusion YMCKO

Résine YMCKO

Résine Bande étroite YMCKO

Résine KO

Diffusion KO

Résine K

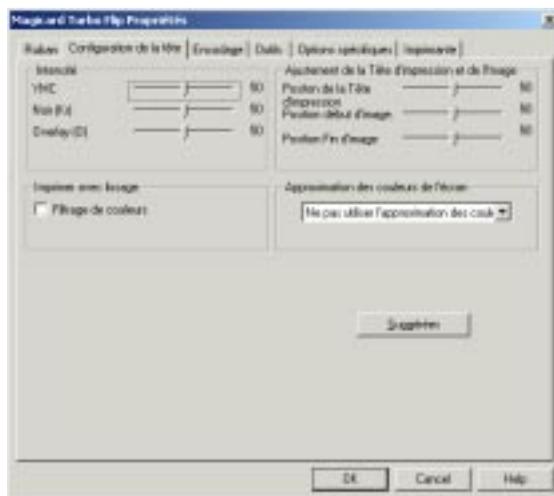
Diffusion K

Résine YMCKOK

---

## Configuration de la tête

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



**L'Intensité des couleurs** - vous permet d'ajuster l'intensité de chaque couleur avec un niveau de 0 à 10.

**Ajustements Image & Tête d'impression** - Configure les valeurs pour la tête d'impression, Position de début et de fin de l'image.

**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l'effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l'écran** - Essai d'égaliser les couleurs de l'écran avec les couleurs de l'imprimante

---

**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l'imprimante.

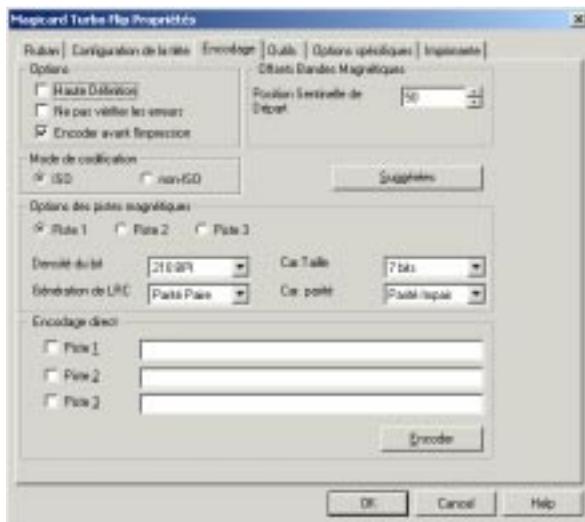
---

Utiliser le bouton **Valeur par défauts** pour revenir aux valeurs originelles.

---

## Encodage

Cliquez sur l'onglet **Encodage** pour changer les configurations d'encodage.



**Haute compression** - Les deux options Standards ISO fournissent la possibilité d'encodage pour les têtes à hautes ou basses compressions. Cochez cette option si vous voulez utiliser la tête haute compression.

**Pas de vérification des erreurs** - Cochez cette option si vous voulez annuler la vérification des erreurs.

**Encoder avant l'impression** - Cochez cette option pour coder la carte avant de l'imprimer.

### **Offsets des bandes Magnétiques (pouce/1200)**

Permet de positionner l'offset des bandes magnétiques.

### **Mode d'Encodage**

Le mode d'Encodage est sélectionné en spécifiant soit le bouton ISO ou JIS II. Quand le mode JIS II est sélectionné seulement la piste 2 sera codée.

Cliquez Par **défaut** pour initialiser les paramètres de cette attache avec les valeurs d'origines.

### Options des Pistes Magnétiques

Ces options supportent le codage de trois pistes séparées de données magnétiques sur chacune des cartes imprimées.

**Bit de Densité** - Cette option qui permet la personnalisation de la densité d'enregistrement par Bit (Bits par pouce) est utilisée pour coder les données magnétiques sur la piste courante. Les sélections du Standard ISO par défaut sont:

**Génération du LRC** - Cette option qui permet la personnalisation du mode de Génération LRC est utilisée pour coder les données sur la piste actuellement sélectionnée. Les sélections Standards de l'ISO par défaut sont:

**Offset ASCII** - Cette option qui permet la personnalisation du Caractère de Compensation ASCII est utilisée pour coder les données sur la piste actuellement sélectionnée. Cette valeur de compensation est soustraite à la valeur ASCII de chaque caractère de données de la bande magnétique avant de coder la piste. Les sélections Standard de l'ISO par défaut sont.

**Taille Carac.** - Cette option qui permet la personnalisation de la taille du caractère (Bits par caractère) est utilisée pour coder les données sur la piste actuellement sélectionnée. Les sélections Standards de l'ISO par défaut sont:

**Carac. Parité** - Cette option qui permet la personnalisation de la parité de données du caractère est utilisée pour coder les données sur la piste actuellement sélectionnée. Les sélections Standards de l'ISO par défaut sont:

#### Encodage Direct

Permet de coder les pistes magnétiques directement en norme ISO. Cochez la bande à coder.

Piste	Limite de caractères	Caractères autorisés
1	79 alphanumériques	Codes ASCII de 32 à 95. Le séparateur de champ est : ^
2	40 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : =
3	107 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : ^

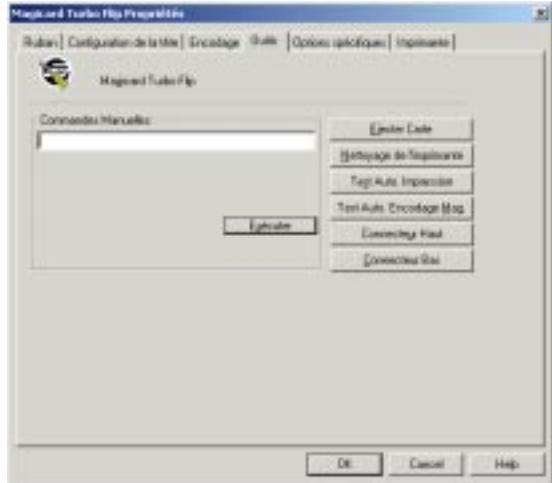
---

**Remarque:** Pour plus d'information voir le chapitre Annexe C – Encodage Magnétique ”.

---

## *Outils*

**Cliquez** sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.



**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquence ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Le bouton **Ejection de la Carte** déplace et retire une seule carte de n'importe qu'elle position entre le Fournisseur de carte et le plateau de production et automatiquement synchronise le ruban.

Nettoyage de l'imprimante démarre le processus Nettoyage de l'imprimante avec un badge spécial.

**Test d'Impression** imprimera automatiquement une carte de test.

**Test d'encodage Magnétique** exécutera un test d'encodage ou la carte sera encodée avec des données de test prédéfinies et vérifiera l'encodage.

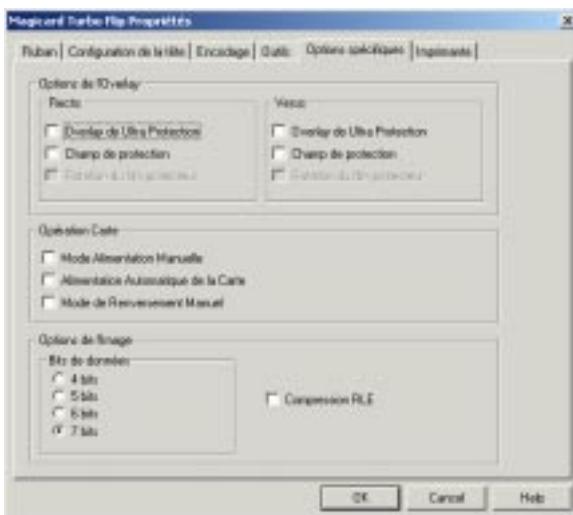
Le bouton **Connecteur Haut** retirera le connecteur des contacts de la carte.

Le bouton **Connecteur Bas** positionnera le connecteurs sur les contacts de la carte.

---

## Options Spécifiques

Permet de configurer comment l'overlay sera imprimer sur chaque face de la carte.



### Options Overlay

Sélectionnez le type d'overlay que vous voulez utiliser pour chaque face.

Cochez l'option Rotation pour pivoter l'overlay.

### Manipulation de la Carte

**Mode Alimentation Manuelle** - Cochez cette option si vous voulez être l'opérateur pour introduire les cartes.

**Mode Alimentation Automatique** - Cochez cette option si vous voulez que les cartes soient introduites automatiquement.

**Mode de Retournement Manuel** - Cochez cette option si vous voulez retourner la carte manuellement.

### Options de l'Image

Sélectionnez le nombre de bits que vous voulez utiliser; 3, 5, 6 ou 7 bits.

Activez l'option Compression RLE pour utiliser l'algorithme de compression.

---

## *Imprimante*

*Cliquez*  sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Utilisez le bouton **Détection** pour reconnaître directement les capacités de l'imprimante (Seulement valable quand option **Impression directe** est activée). Ou si vous connaissez les capacités de l'imprimante cochez-les manuellement.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Mémoire Etendue** – C'est une option hardware. Il y a deux principaux avantages avec cette fonction : la vitesse d'impression et la compétence d'imprimer une carte bord à bord.

**Impression des deux cotés** – Sert à imprimer des deux cotés de la carte.

**Processus carte à puce** – Permet d'exécuter un fichier exe (Logiciel d'utilisation de carte à puce) durant l'impression de la carte.

**Lamination** – Vous permet de laminer une carte.

Choisissez le type d'encodeur magnétique installé sur votre imprimante.



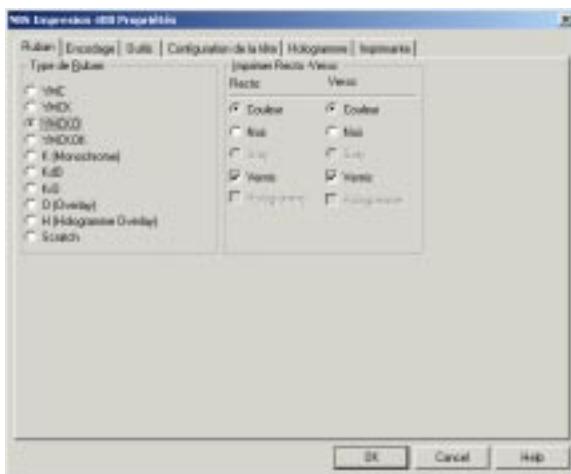
## Annexe B7 – La série NBS

Cette section explique comment configurer votre imprimante série NBS.

---

### *Ruban*

*Cliquez* sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### *Type de Ruban*

**Ruban 3 panels couleur (CMY):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan).

**Ruban 4 Panels Couleur (CMYK):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan) et un panel de résine noire.

**Ruban 5 Panels Couleur (CMYKO):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire et un panel d'overlay.

**Ruban 6 Panels Couleur (CMYKOK):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan),

un panel de résine noire, un panel d'overlay, et un panel de résine noire additionnel. Ce dernier panel noir peut seulement être utilisé pour imprimé sur la surface arrière de la carte. Cette sélection de ruban est utilisée en conjonction avec l'option Avant/Arrière.

**Ruban monochrome (K):** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine, dix couleurs sont utilisables.

**Ruban de Sublimation noir + Overlay (Kdo):** Ce ruban comprend un panel de sublimation thermique noir plus un panel d'overlay.

**Ruban de résine noire + Overlay (KrO):** Ce ruban comprend un panel de résine noire plus un panel d'Overlay.

**Overlay (O):** Ce ruban est un simple ruban de panel d'overlay.

**Hologramme:** Ce ruban est un simple ruban de panel d'hologramme.

**Scratch:** Ce ruban est un ruban simple, qui imprime une zone qui peut être grattée.

---

**Remarque:** Grâce à leurs compétences pour imprimer des couleurs variées et des images monochromes, les rubans à sublimations thermiques sont les meilleurs pour imprimer des photographies et autres graphiques. Les rubans en résine sont plus durables et résistants contre les égratignures, donc meilleurs pour imprimer des codes barres et des textes.

---

---

## *Encodage*

*Cliquez* sur l'onglet **Encodage** pour changer les configurations d'encodage.



La section Encodage direct vous permet de lire ou d’encoder des données sur une piste. Le tableau qui suit donne le type de caractères autorisés pour chacune des trois pistes.

Piste	Limite de caractères	Caractères autorisés
1	79 alphanumériques	Codes ASCII de 32 à 95. Le séparateur de champ est : ^
2	40 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : =
3	107 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : ^

---

**Remarque:** Pour plus d’information voir le chapitre Annexe C – Encodage Magnétique ”.

---

### *Paramètres Avancés*

Permet de définir des paramètres personnalisés pour l’Encodeur Magnétique.



### **HiCo/LoCo**

Sélectionne le type de compression de vos cartes.

" Coercivity " est la mesure de résistance d'un matériau magnétique quant à sa magnétisation. Le matériau de basse compression se magnétise plus facilement que le matériau de haute compression. Vous devez vous assurer que le paramètre dans le pilote corresponde au type de carte utilisée, autrement vous obtiendrez une erreur de codage.

### **Position de codage**

Sélectionne la position de codage de l'imprimante entre Normale et opposée.

### **Type de codage**

Sélectionne le type de codage de l'imprimante; ISO ou JIS. Important: S'il vous plaît assurez que vous avez le bon encodeur Magnétique placé dans l'imprimante.

## **Piste**

Choisi la piste que vous voulez configurer.

---

**Note:** Pour le codage JIS seulement la piste 1 est disponible.

---

### **Paramétrages des pistes**

Choisi le mode et la densité des pistes. Chaque piste peut être configurée individuellement.

### **Caractère Début/Stop**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Entrer une valeur ASCII pour les caractères de Début et de Stop.

### **Position de début de codage**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Entrer la position de début de codage en millimètres (mm).

### **Caractère de Parité**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Choisi le caractère de parité, Paire, Impair ou Sans parité.

### **Parité LRC**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Choisi la parité LRC, Paire, Impair ou Sans parité.

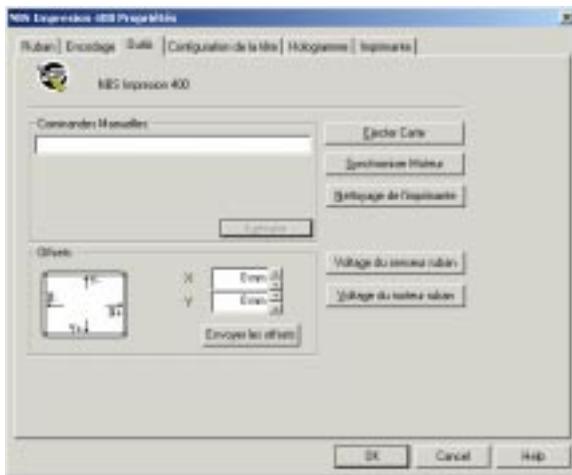
Cliquez le bouton **Paramètres par défauts** pour initialiser les paramètres avec les valeurs par défauts du fabricant.

Le bouton **Lire** la configuration d'impression initialise l'imprimante avec les valeurs par défaut d'usine.

---

## ***Outils***

*Cliquez* sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.



**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquence ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Cliquez **Ejecter la Carte** pour éjecter la carte.

Cliquez **Synchroniser Ruban** pour synchroniser le ruban.

Cliquez **Nettoyer Carte** pour démarrer le processus de nettoyage de la carte.

Cliquez **Voltage Moteur Ruban** pour tester la tension du moteur ruban.

Cliquez **Voltage Senseur Ruban** pour tester la tension du senseur ruban.

Cliquez **Ajustage Auto.** pour faire l'ajustage automatiquement.

### **Offsets**

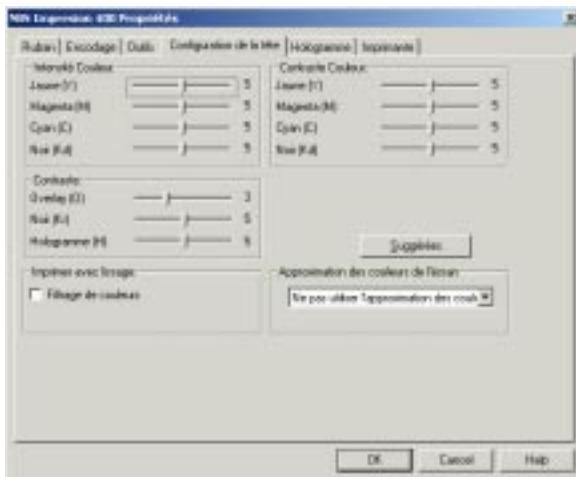
Permet de changer les valeurs X et Y de l'offset du point début de l'impression, en points.

EC spécifie un point, au-delà duquel aucune impression se fait.

---

## Configuration de la tête

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



**L'intensité de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de lumière de couleur.

---

**Attention:** Trop d'intensité de couleur provoque une rupture de ruban.

---

**Contraste de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan, et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de contraste de couleur.

**Contraste** – Entrez les valeurs pour l'overlay, le noir et l'hologramme, pour ajuster la chaleur appliquée et transférer le maximum de contraste.

---

**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l'imprimante.

---

Utiliser le bouton **Valeur par défauts** pour revenir aux valeurs originelles.

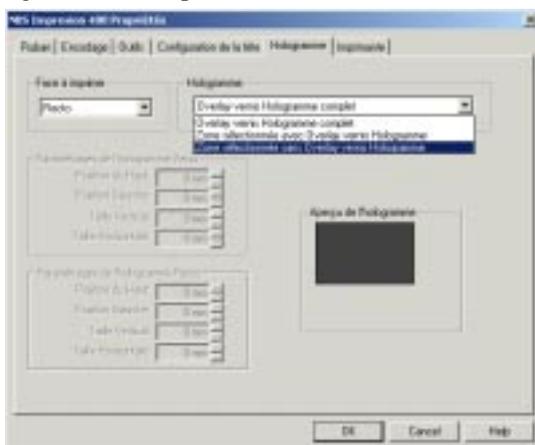
**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l'effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l'écran** - Essai d'égaliser les couleurs de l'écran avec les couleurs de l'imprimante

---

## *Hologramme*

Cette option est seulement disponible si vous choisissez un ruban Hologramme et vous permettez de configurer comme l'hologramme sera imprimé.



### **Face d'impression**

Permet de choisir la face de la carte à paramétrer.

### **Hologramme**

Sélectionne le type d'overlay:

Overlay vernis hologramme complet

Zone sélectionnée avec Overlay vernis Hologramme

Zone sélectionnée sans Overlay vernis Hologramme

Si vous choisissez le type de l'Hologramme comme Zone sélectionnée avec ou sans un Overlay vernis, vous aurez besoin d'entrer les co-ordonnées pour la zone de l'Hologramme (Sommet, Bas, Gauche, et Droit). La fenêtre de l'aperçu de l'Hologramme illustre les résultats définitifs

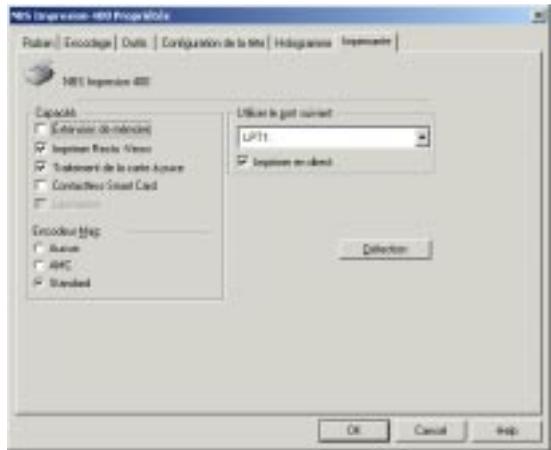
### Position de l'Hologramme sur la face Recto/Verso

Permet de définir les co-ordonnées pour l'Hologramme.

---

## *Imprimante*

*Cliquez* sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Utilisez le bouton **Détection** pour reconnaître directement les capacités de l'imprimante (Seulement valable quand option **Impression directe** est activée). Ou si vous connaissez les capacités de l'imprimante cochez-les manuellement.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Mémoire Etendue** – C'est une option hardware. Il y a deux principaux avantages avec cette fonction : la vitesse

d'impression et la compétence d'imprimer une carte bord à bord.

**Impression des deux cotés** – Sert à imprimer des deux cotés de la carte.

**Processus carte à puce** – Permet d'exécuter un fichier exe (Logiciel d'utilisation de carte à puce) durant l'impression de la carte.

**Lamination** – Vous permet de laminer une carte.

Choisissez le type d'encodeur magnétique installé sur votre imprimante.



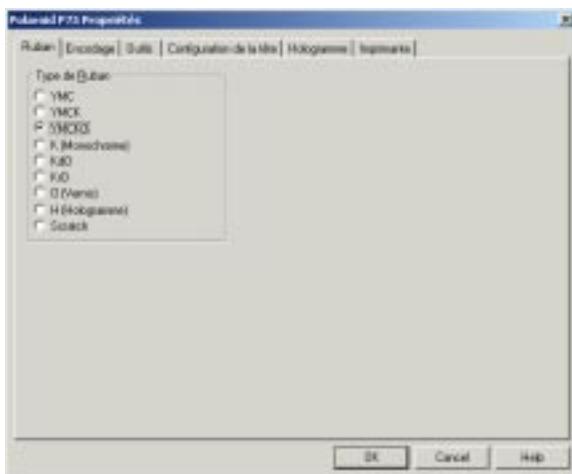
## Annexe B8 – La série Polaroid

Cette section explique comment configurer votre imprimante série Polaroid.

---

### *Ruban*

*Cliquez* sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### *Type de Ruban*

**Ruban 3 panels couleur (CMY):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan).

**Ruban 4 Panels Couleur (CMYK):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan) et un panel de résine noire.

**Ruban 5 Panels Couleur (CMYKO):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire et un panel d'overlay.

**Ruban 6 Panels Couleur (CMYKOK):** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan),

un panel de résine noire, un panel d'overlay, et un panel de résine noire additionnel. Ce dernier panel noir peut seulement être utilisé pour imprimé sur la surface arrière de la carte. Cette sélection de ruban est utilisée en conjonction avec l'option Avant/Arrière.

**Ruban monochrome (K):** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine, dix couleurs sont utilisables.

**Ruban de Sublimation noir + Overlay (Kdo):** Ce ruban comprend un panel de sublimation thermique noir plus un panel d'overlay.

**Ruban de résine noire + Overlay (KrO):** Ce ruban comprend un panel de résine noire plus un panel d'Overlay.

**Overlay (O):** Ce ruban est un simple ruban de panel d'overlay.

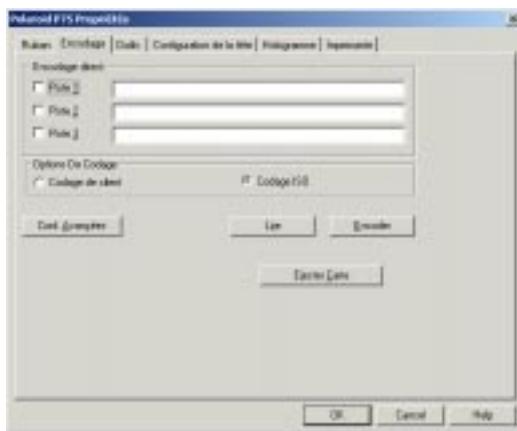
**Hologramme:** Ce ruban est un simple ruban de panel d'hologramme.

**Scratch:** Ce ruban est un ruban simple, qui imprime une zone qui peut être grattée.

---

## Encodage

*Cliquez sur l'onglet **Encodage** pour changer les configurations d'encodage.*



La section Encodage direct vous permet de lire ou d'encoder des données sur une piste. Le tableau qui suit donne le type de caractères autorisés pour chacune des trois pistes.

Piste	Limite de caractères	Caractères autorisés
1	79 alphanumériques	Codes ASCII de 32 à 95. Le séparateur de champ est : ^
2	40 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : =
3	107 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : ^

---

**Remarque:** Pour plus d'information voir le chapitre Annexe C – Encodage Magnétique ”.

---

### *Paramètres Avancés*

Permet de définir des paramètres personnalisés pour l'Encodeur Magnétique.



### **HiCo/LoCo**

Sélectionne le type de compression de vos cartes.

" Coercivity " est la mesure de résistance d'un matériau magnétique quant à sa magnétisation. Le matériau de basse compression se magnétise plus facilement que le matériau de haute compression. Vous devez vous assurer que le paramètre dans le pilote corresponde au type de carte utilisée, autrement vous obtiendrez une erreur de codage.

### **Position de codage**

Sélectionne la position de codage de l'imprimante entre Normale et opposée.

### **Type de codage**

Sélectionne le type de codage de l'imprimante; ISO ou JIS. Important: S'il vous plaît assurez que vous avez le bon encodeur Magnétique placé dans l'imprimante.

### **Piste**

Choisi la piste que vous voulez configurer.

---

**Note:** Pour le codage JIS seulement la piste 1 est disponible.

---

### **Paramétrages des pistes**

Choisi le mode et la densité des pistes. Chaque piste peut être configurée individuellement.

### **Caractère Début/Stop**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Entrer une valeur ASCII pour les caractères de Début et de Stop.

### **Position de début de codage**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Entrer la position de début de codage en millimètres (mm).

### **Caractère de Parité**

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Choisi le caractère de parité, Paire, Impair ou Sans parité.

## Parité LRC

(Disponible seulement si le mode piste est différent de ISO)

Choisi la parité LRC, Paire, Impair ou Sans parité.

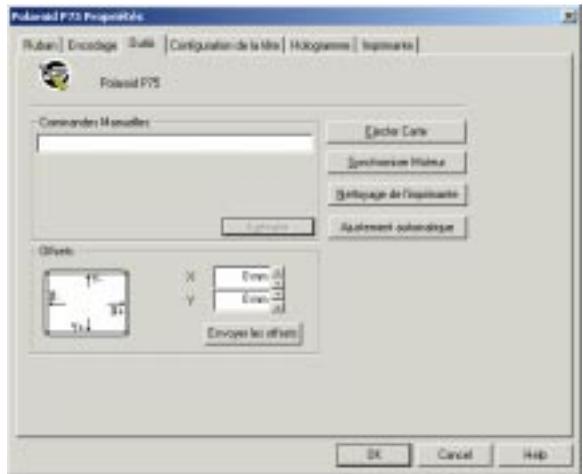
Cliquez le bouton **Paramètres par défauts** pour initialiser les paramètres avec les valeurs par défauts du fabricant.

Le bouton **Lire** la configuration d'impression initialise l'imprimante avec les valeurs par défaut d'usine.

---

## Outils

**Cliquez** sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.



**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquence ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Cliquez **Ejecter la Carte** pour éjecter la carte.

Cliquez **Synchroniser Ruban** pour synchroniser le ruban.

Cliquez **Nettoyer Carte** pour démarrer le processus de nettoyage de la carte.

Cliquez **Voltage Moteur Ruban** pour tester la tension du moteur ruban.

Cliquez **Voltage Senseur Ruban** pour tester la tension du senseur ruban.

Cliquez **Ajustage Auto.** pour faire l'ajustage automatiquement.

### Offsets

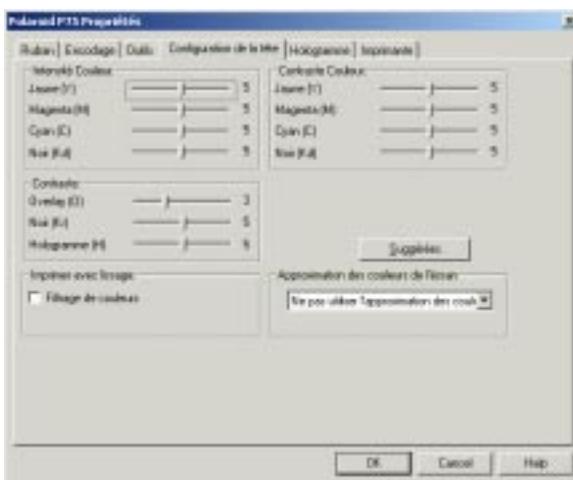
Permet de changer les valeurs X et Y de l'offset du point début de l'impression, en points.

EC spécifie un point, au-delà duquel aucune impression se fait.

---

## Configuration de la tête

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



**L'intensité de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de lumière de couleur.

---

**Attention:** Trop d'intensité de couleur provoque une rupture de ruban.

---

**Contraste de couleur** – Entrez les valeurs de jaune, magenta et cyan, et la diffusion de chaleur sera ajustée pour transférer le maximum d'intensité de contraste de couleur.

**Contraste** – Entrez les valeurs pour l'overlay, le noir et l'hologramme, pour ajuster la chaleur appliquée et transférer le maximum de contraste.

---

**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l'imprimante.

---

Utiliser le bouton **Valeur par défauts** pour revenir aux valeurs originelles.

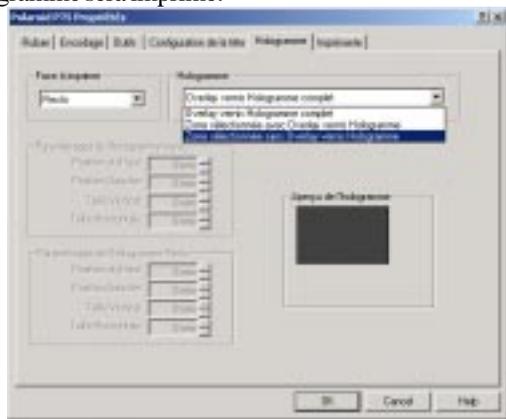
**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l'effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l'écran** - Essai d'égaliser les couleurs de l'écran avec les couleurs de l'imprimante

---

## *Hologramme*

Cette option est seulement disponible si vous choisissez un ruban Hologramme et vous permettez de configurer comme l'hologramme sera imprimé.



## Face d'impression

Permet de choisir la face de la carte à paramétrer.

## Hologramme

Sélectionne le type d'overlay:

Overlay vernis hologramme complet

Zone sélectionnée avec Overlay vernis Hologramme

Zone sélectionnée sans Overlay vernis Hologramme

Si vous choisissez le type de l'Hologramme comme Zone sélectionnée avec ou sans un Overlay vernis, vous aurez besoin d'entrer les co-ordonnées pour la zone de l'Hologramme (Sommet, Bas, Gauche, et Droit). La fenêtre de l'aperçu de l'Hologramme illustre les résultats définitifs

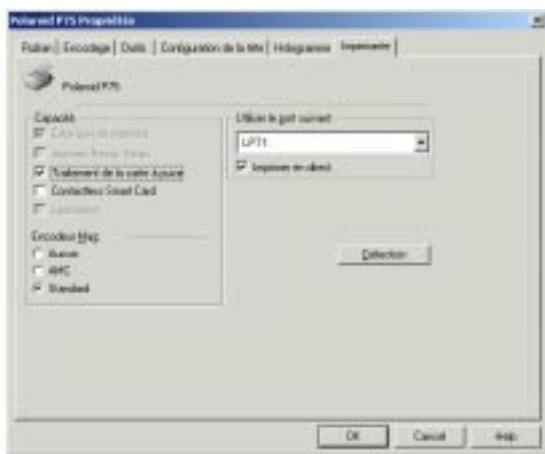
## Position de l'Hologramme sur la face Recto/Verso

Permet de définir les co-ordonnées pour l'Hologramme.

---

## *Imprimante*

*Cliquez*  sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Utilisez le bouton **Détection** pour reconnaître directement les capacités de l'imprimante (Seulement valable quand option **Impression directe** est activée). Ou si vous connaissez les capacités de l'imprimante cochez-les manuellement.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Mémoire Etendue** – C'est une option hardware. Il y a deux principaux avantages avec cette fonction : la vitesse d'impression et la compétence d'imprimer une carte bord à bord.

**Impression des deux cotés** – Sert à imprimer des deux cotés de la carte.

**Processus carte à puce** – Permet d'exécuter un fichier exe (Logiciel d'utilisation de carte à puce) durant l'impression de la carte.

**Lamination** – Vous permet de laminer une carte.

Choisissez le type d'encodeur magnétique installé sur votre imprimante.



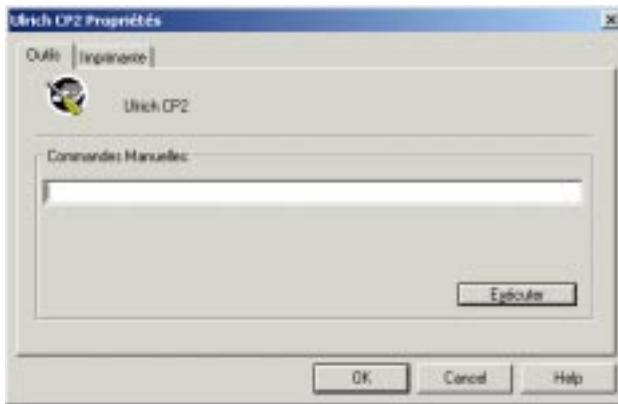
## Annexe B9 – La série Ulrich

Cette section explique comment configurer votre imprimante série Ulrich.

---

### Outils

*Cliquez* sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.



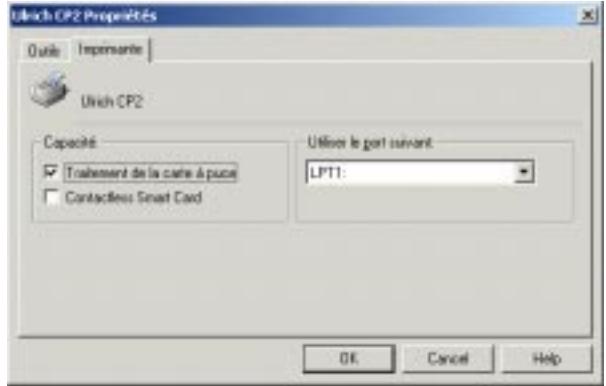
**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquence ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Cliquez **Ejecter la Carte** pour éjecter la carte.

---

### Imprimante

*Cliquez* sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Processus carte à puce** – Permet d'exécuter un fichier exe (Logiciel d'utilisation de carte à puce) durant l'impression de la carte.



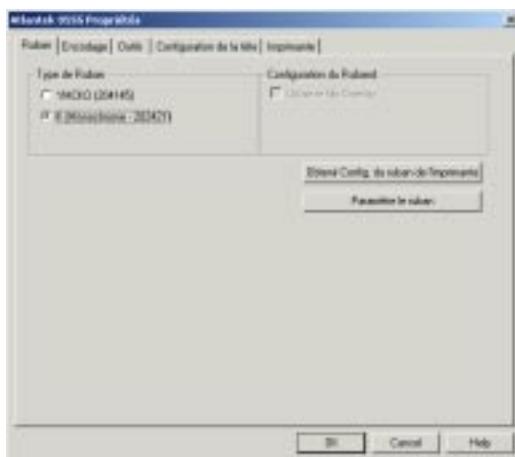
## Annexe B10 – La série Atlantek

Cette section explique comment configurer votre imprimante série Atlantek.

---

### Ruban

*Cliquez* sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### Type de Ruban

**YMCKO:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire et un panel d'overlay.

**Ruban monochrome (K):** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine, dix couleurs sont utilisables.

**Utilisez le film Overlay** - Contrôlez cette option pour utiliser le panneau de recouvrement.

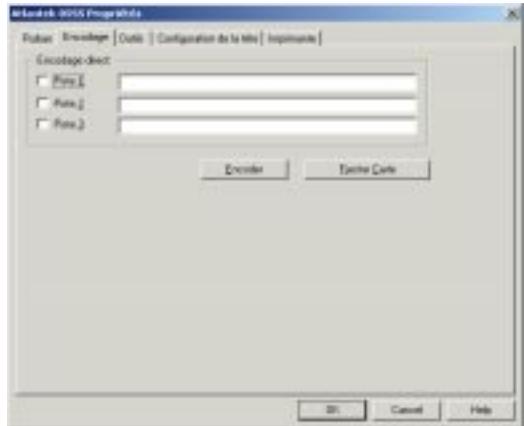
Utilisez le bouton **Configuration du Ruban de l'Imprimante** pour obtenir la configuration du ruban de l'imprimante.

Utilisez **Positionne Ruban** pour envoyer la nouvelle configuration du ruban à l'imprimante.

---

## *Encodage*

**Cliquez** sur l'onglet **Encodage** pour changer les configurations d'encodage.



La section Encodage direct vous permet de lire ou d'encoder des données sur une piste. Le tableau qui suit donne le type de caractères autorisés pour chacune des trois pistes.

<b>Piste</b>	<b>Limite de caractères</b>	<b>Caractères autorisés</b>
1	79 alphanumériques	Codes ASCII de 32 à 95. Le séparateur de champ est : ^
2	40 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : =
3	107 numériques	Codes ASCII de 48 à 63. Le séparateur de champ est : ^

---

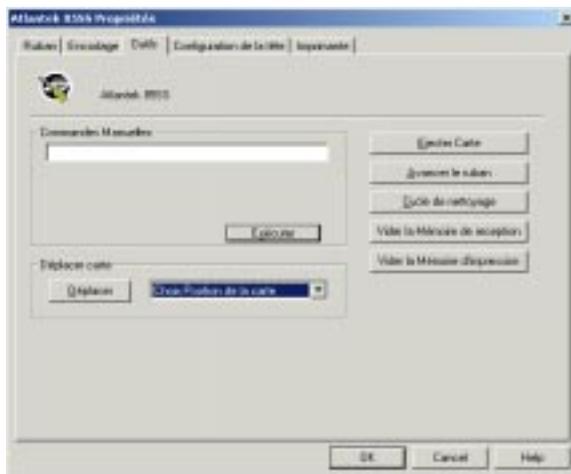
**Remarque:** Pour plus d'information voir le chapitre Annexe C – Encodage Magnétique ”.

---

---

## Outils

Cliquez sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.



**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquence ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Cliquez **Ejecter la Carte** pour éjecter la carte.

Cliquez **Synchroniser Ruban** pour synchroniser le ruban.

Cliquez **Nettoyer Carte** pour démarrer le processus de nettoyage de la carte.

Le bouton **Effacer la mémoire de Réception** efface le buffer de réception.

Le bouton **Effacer la mémoire d'impression** efface le buffer d'impression.

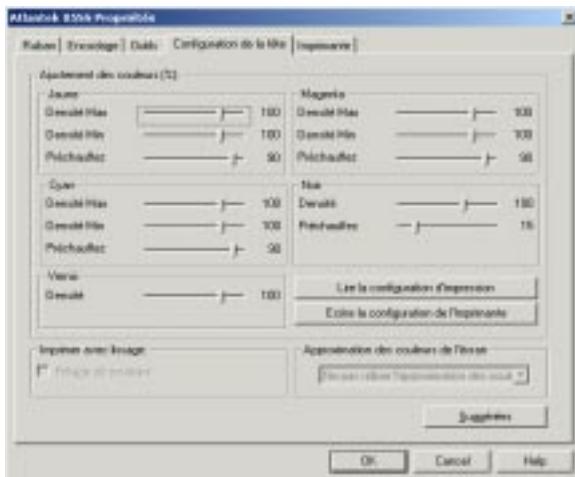
### Déplace le chariot

Choisissez la position où vous voulez déplacer le chariot.

---

## Configuration de la tête

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



Le bouton **Lire la configuration d'impression** initialise l'imprimante avec les valeurs par défaut d'usine.

Utilisez **Envoyer Configuration de l'Imprimante** pour écrire une nouvelle configuration pour l'imprimante.

**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l'effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l'écran** - Essai d'égaliser les couleurs de l'écran avec les couleurs de l'imprimante

---

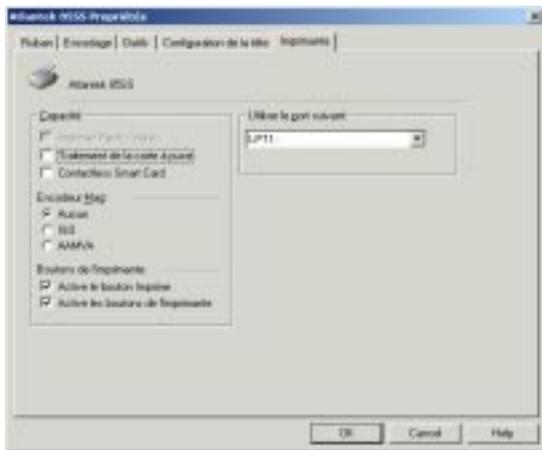
**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l'imprimante.

---

---

## Imprimante

Cliquez sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

Les capacités des imprimantes sont listées ci-dessous :

**Mémoire Etendue** – C'est une option hardware. Il y a deux principaux avantages avec cette fonction : la vitesse d'impression et la compétence d'imprimer une carte bord à bord.

**Impression des deux cotés** – Sert à imprimer des deux cotés de la carte.

**Processus carte à puce** – Permet d'exécuter un fichier exe (Logiciel d'utilisation de carte à puce) durant l'impression de la carte.

Choisissez le type d'encodeur magnétique installé sur votre imprimante.

**Active le bouton Imprime** - Cochez cette option pour activer le bouton Imprime de l'imprimante.

**Active les boutons de l'imprimante** - Cochez cette option pour activer les autres boutons de l'imprimante.

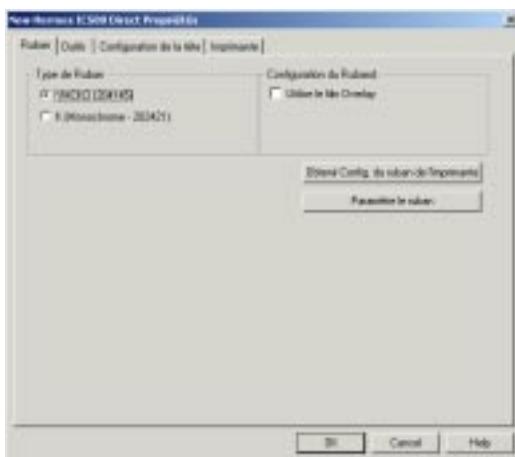
## **Annexe B11 - La série New Hermes**

Cette section explique comment configurer votre imprimante série New Hermes.

---

### **Ruban**

**Cliquez** sur l'onglet **Ruban** pour sélectionner le ruban que vous utilisez.



#### **Type de Ruban**

**YMCKO:** Ce ruban comprend trois panels de sublimation thermique (jaune, magenta, cyan), un panel de résine noire et un panel d'overlay.

**Ruban monochrome (K):** Ce ruban est un ruban d'une seule couleur de résine, dix couleurs sont utilisables.

**Utilise le film Overlay** - Contrôlez cette option pour utiliser le panneau de recouvrement.

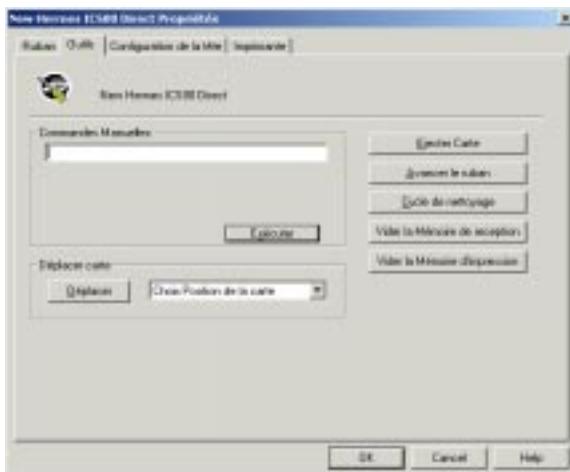
Utilisez le bouton **Configuration du Ruban de l'Imprimante** pour obtenir la configuration du ruban de l'imprimante.

Utilisez **Positionne Ruban** pour envoyer la nouvelle configuration du ruban à l'imprimante.

---

## *Outils*

*Cliquez* sur l'onglet **Outils** pour communiquer directement avec l'imprimante.



**Commandes Manuelles** - C'est une zone de saisie où il est possible d'envoyer des séquence ESC directement à l'imprimante. Après cette saisie, vous devez cliquer sur Exécutez pour envoyer l'ordre à l'imprimante.

Cliquez **Ejecter la Carte** pour éjecter la carte.

Cliquez **Synchroniser Ruban** pour synchroniser le ruban.

Cliquez **Nettoyer Carte** pour démarrer le processus de nettoyage de la carte.

Le bouton **Effacer la mémoire de Réception** efface le buffer de réception.

Le bouton **Effacer la mémoire d'impression** efface le buffer d'impression.

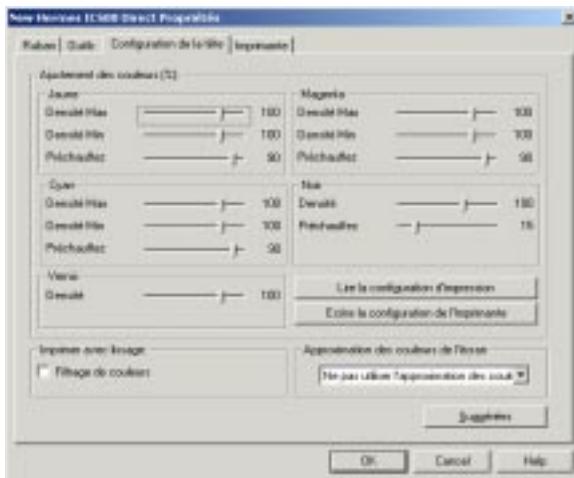
### **Déplace le chariot**

Choisissez la position où vous voulez déplacer le chariot.

---

## Configuration de la tête

Cliquez sur l'onglet **Configuration de la tête** pour ajuster le contraste noir et blanc, le contraste couleur et l'intensité de couleur de la tête d'impression.



Le bouton **Lire la configuration d'impression** initialise l'imprimante avec les valeurs par défaut d'usine.

Utilisez **Envoyer Configuration de l'Imprimante** pour écrire une nouvelle configuration pour l'imprimante.

**Lisse les couleurs** - Permet de lisser la couleur de l'effet rayures.

**Correspondance des couleurs de l'écran** - Essai d'égaliser les couleurs de l'écran avec les couleurs de l'imprimante

---

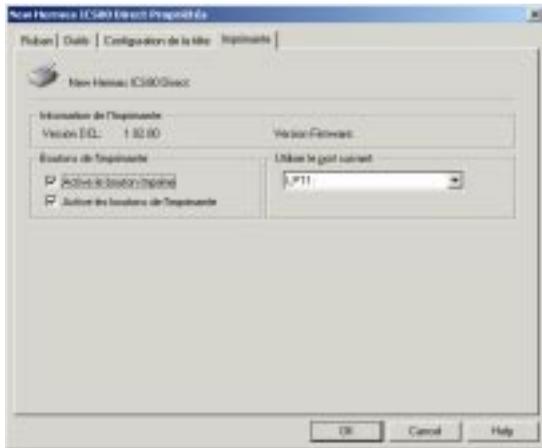
**Attention:** Ne changer pas ces valeurs sans avoir consulté au préalable le manuel de l'imprimante.

---

---

## Imprimante

Cliquez sur l'onglet **Imprimante** pour configurer le port d'imprimante et les capacités de l'imprimante.



Sélectionnez le port d'imprimante sur lequel est connectée l'imprimante, usuellement LPT1.

**Active le bouton Imprime** - Cochez cette option pour activer le bouton Imprime de l'imprimante.

**Active les boutons de l'imprimante** - Cochez cette option pour activer les autres boutons de l'imprimante.

# *Appendice C - Codificación Magnétique*

Si votre imprimante est équipée d'un codificateur de feuillet magnétique, vous pouvez codifier des données sur des cartes ayant un feuillet magnétique incrusté.

---

## *A propos du Feuillet Magnétique*

Il existe deux catégories de cartes munies d'un feuillet magnétique: de basse compression (low coercivity) et de haute compression (high coercivity). ("Coercivity" signifie la mesure de la résistance d'un matériau magnétique quant à sa magnétisation. Le matériau de basse compression se magnétise plus facilement que le matériau de haute compression). Un codificateur de feuillet magnétique est dessiné pour être utilisé avec un seul type de cartes, soit de haute ou de basse compression.

---

**Attention:** Les cartes de haute et basse compression (coercivity) ne sont pas interchangeables. Référez-vous au manuel de l'imprimante afin de vous assurer de posséder le bon type de carte pour votre modèle d'imprimante.

---

Il y a trois pistes magnétiques sur une carte munie d'un feuillet magnétique. En accord avec les standards internationaux, chaque piste est limitée à un certain nombre et type de caractères.

En plus des données de l'utilisateur, trois caractères de formatage sont ajoutés automatiquement par l'imprimante. Les données de chaque piste sont précédées par un Signal de Contrôle Initial, puis par un Signal de Contrôle Final et un caractère de Contrôle de Redondance Longitudinale (Longitudinal Redundancy Check - LRC).

---

**Important:** Bien que l'imprimante insère automatiquement ces trois caractères de formatage au moment de l'impression, il vous faut les inclure dans votre compte de caractères afin qu'ils demeurent dans la limite autorisée de caractères pour chaque piste.

---

La table suivante répertorie le nombre et le type de caractères autorisés pour chacune des trois pistes.

Track	Character Limit	Allowed Characters
1	79 alphanumeric	ASCII codes 32-95 Field separator is ^
2	40 numeric	ASCII codes 48-63 Field separator is =
3	107 numeric	ASCII codes 48-63 Field separator is =

---

## Encodage piste magnétique

Il existe 3 possibilités pour utiliser l'encodeur de piste magnétique dans Card Software:

1. Pour encoder un petit nombre de cartes, choisissez **Configuration imprimante** dans le menu Fichier, la boîte Configuration Imprimante apparaît. Sélectionnez un nom de votre imprimante spécifique et **cliquez Propriétés**. La boîte de Propriétés Imprimante apparaît. **Cliquez** sur l'onglet **Encodage**.
  - Pour chaque carte, vous devez manuellement taper les informations que vous voulez encoder pour chaque piste. Ce n'est pas très efficace, mais c'est bon pour quelques cartes.
  - Aussi, vous pouvez utiliser cette méthode pour effacer les informations qui sont sur la carte.
2. Pour encoder plus de cartes, utilisez l'outil Encodeur Magnétique dans la barre d'outils du bas. Cette méthode plus efficace utilise les données variables des champs de la même façon que le code barre.

3. Pour encoder en utilisant le driver d'impression de Windows, vous avez besoin de configurer encodeur magnétique.

---

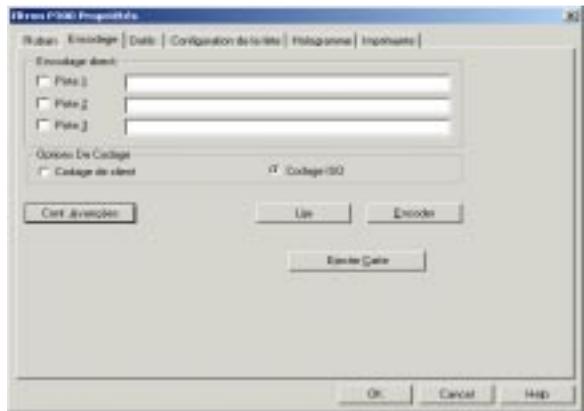
**Important:** Quelle que soit la méthode d'encodage utilisée, vérifiez que la piste magnétique est bien orientée sur la carte. Normalement, la piste magnétique est orientée en bas de la carte et tourne le dos à l'imprimante. Reférez vous au manuel de votre imprimante pour plus d'information.

---

### *Propriétés d'encodage avec une imprimante Spécifique*

#### Utilisation de la méthode des Propriétés de l'imprimante

1. Choisissez **Configuration de l'imprimante** dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Configuration de l'imprimante apparaît. Sélectionnez le nom de l'imprimante que vous utilisez et **cliquez** sur **Propriétés**. La boîte de dialogue Propriétés de l'imprimante apparaît.



2. **Cliquez** sur l'onglet **Encodage**. Dans la session encodage direct, cochez les différentes pistes que vous voulez encoder.

---

**Astuce:** Pour effacer des données magnétiques de la carte, sélectionnez toutes les pistes et laissez les boîtes d'éditions vides.

---

3. Dans la boîte à droite du numéro de piste, tapez les données que vous voulez encoder.

---

**Important:** Vous devez garder le nombre de caractères (Incluant les 3 caractères de format) dans la limite prévue pour chaque piste. Card Software ne vous prévient pas si vous avez entré trop de caractères.

---

4. **Cliquez** sur **Encoder**. L'imprimante met la carte sous la station d'encodage et encode les données sur la carte.
5. Si vous ne souhaitez pas imprimer quoique ce soit sur la carte, **cliquez** sur **Ejection Carte** et attendez que la carte soit sortie de l'imprimante.
6. Si vous souhaitez imprimer quelque chose, **cliquez** sur **OK**, et la carte est imprimée comme une carte non magnétique. N'oubliez pas de cocher **Encode** dans la boîte de dialogue Impression carte.

## *Outil Encodeur Magnétique*

### **Utilisation de l'outil de l'encodeur magnétique**

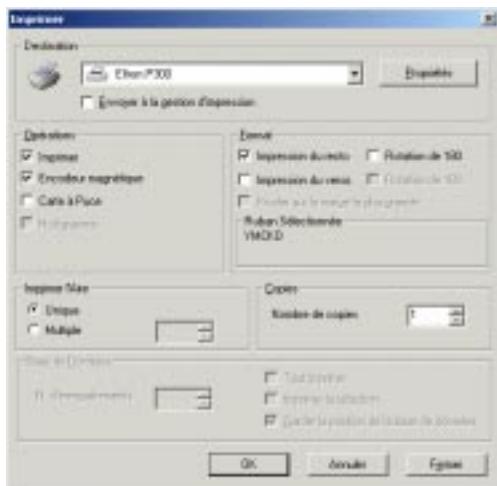
-  1. Dans la barre d'outil de dessin, **cliquez** sur l'outil **encodeur magnétique**. La boîte de dialogue Propriétés des objets de code magnétique apparaît.



2. Cochez chaque piste que vous voulez utiliser (1,2 ou 3).
3. Si les données de cette piste ne doivent pas changer de cartes en cartes, tapez un code par défaut pour cette piste.
4. Si les données doivent changer de cartes en cartes, sélectionnez la source de variable et configurez cette source.
5. Répétez l'étape 3 et 4 pour chaque piste.
6. Cocher l'option Encodage ISO pour utiliser la norme ISO pour encoder ou cocher Encodage personnalisé pour utiliser une norme différente.
7. Lorsque c'est fini, **cliquez** sur **OK**.



8. Dans la barre d'outils standard, cliquez sur l'outil **Imprimer**. Et la boîte de dialogue Impression carte apparaît.



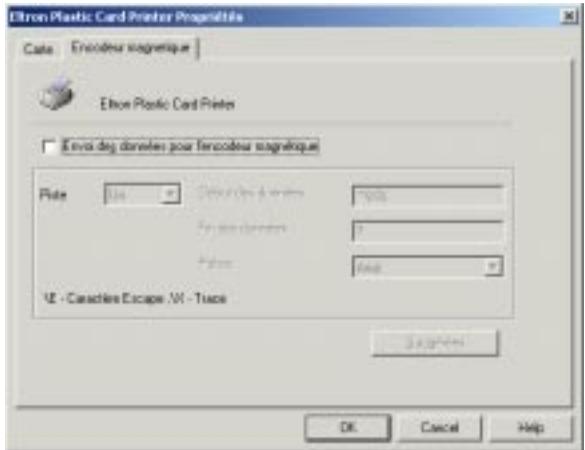
9. Cochez les pistes que vous voulez encoder.
10. Si vous voulez imprimer plus qu'une carte, **cliquez** sur **Multiple**, et tapez le nombre de carte que vous voulez imprimer. Tapez le nombre de copie que vous souhaitez.
11. **Cliquez OK**, pour imprimer les carte(s).
12. Chaque carte sera encodée magnétiquement avec des données spécifiques. Si vous avez coché Imprimer dans la session Opérations, l'impression se fera après le processus d'encodage.



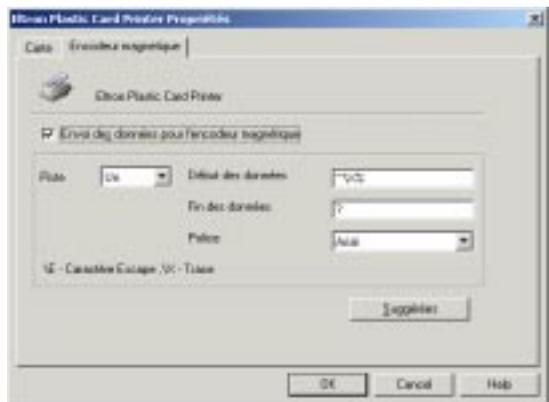
### ***Encodage avec le driver d'impression Windows***

#### **.. Pour utiliser le driver d'impression Windows**

1. Choisissez **Configuration Impression** dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Configuration impression apparaît. Sélectionnez **Utilisation d'une imprimante Windows** et sélectionnez le nom de votre imprimante. **Cliquez OK**.



2. Choisissez **Configuration de la carte** dans le menu fichier. La boîte de dialogue Sélection imprimante apparaît. Cliquez sur l'onglet **Encodeur magnétique**.



3. Cochez **Envoyer des données à l'encodeur magnétique** et configurer la macro. Rappelez-vous que le début des données de la macro doit être identique à la macro driver.

---

**Important:** Les macros par défaut de Card Software sont compatible FARGO.

---

**Remarque:** Si votre liste des pistes imprimante est 0, 1, 2, remplacer le X (majuscule) par un x (minuscule) dans la macro, S.V.P.

---

4. Choisissez **Impression Carte** dans le menu fichier. La boîte de dialogue Impression carte apparaît. Cochez l'option Encodeur, confirmer toutes les autres opérations d'impression et *cliquez OK*.

