



Manuel d'utilisation

Siebert FontManager

1 Contact

www.siebert-group.com

ALLEMAGNE

Siebert Industrieelektronik GmbH
Siebertstrasse, D-66571 Eppelborn
Postfach 11 30, D-66565 Eppelborn
Tél. +49 (0)6806 980-0, Fax +49 (0)6806 980-999
E-Mail: info.de@siebert-group.com

AUTRICHE

Siebert Österreich GmbH
Mooslackengasse 17. A-1190 Wien
Tél. +43 (0)1 890 63 86-0, Fax +43 (0)14 890 63 86-99
E-Mail: info.at@siebert-group.com

FRANCE

Siebert France Sarl
4 rue de l'Abbé Louis Verdet, F-57200 Sarreguemines
BP 90 334, F-57203 Sarreguemines Cédex
Tél. +33 (0)3 87 98 63 68, Fax +33 (0)3 87 98 63 94
E-Mail: info.fr@siebert-group.com

PAYS-BAS

Siebert Nederland B.V.
Jadedreef 26, NL-7828 BH Emmen
Tél. +31 (0)591-633444, Fax +31 (0)591-633125
E-Mail: info.nl@siebert-group.com

SUISSE

Siebert AG
Bützbergstrasse 2, Postfach 91, CH-4912 Aarwangen
Tél. +41 (0)62 922 18 70, Fax +41 (0)62 922 33 37
E-Mail: info.ch@siebert-group.com

2 Mentions légales

© Siebert Industrieelektronik GmbH

Ce manuel d'utilisation a été élaboré avec le plus grand soin. Cependant, nous déclinons toute responsabilité en cas d'erreur affectant les informations. N'hésitez pas à nous faire part de vos corrections, suggestions d'amélioration, critiques et idées. Ecrivez-nous à l'adresse suivante: redaktion@siebert-group.com

Siebert[®], LRD[®] et XC-Board[®] sont des marques déposées de la société Siebert Industrieelektronik GmbH. Tous les autres noms de produits ou de sociétés mentionnés dans cette documentation peuvent être des marques ou des désignations commerciales de leurs propriétaires respectifs.

Sous réserve de modifications techniques et des possibilités de livraison. – Tous droits réservés, y compris ceux de la traduction. Il est interdit de reproduire, de traiter, de photocopier ou de diffuser ce document intégralement ou partiellement à l'aide de systèmes électroniques, sous quelle forme que ce soit (impression, photocopie, microfilm ou autre procédé) sans notre autorisation écrite préalable.

Sommaire

1 Contact	2
2 Mentions légales	3
3 Description du logiciel	5
Domaine d'application	5
Caractéristiques.....	5
Exigences PC	5
Installation	5
4 Opérations préliminaires	6
Lancer le programme	6
Fichiers de caractères	6
Fenêtre de programme.....	6
5 Composition et gestion de fontes de caractères	7
Définition de la fonte.....	7
Fonte non proportionnelle	8
Fonte proportionnelle	9
Edition de la fonte.....	9
Ouverture de la fonte.....	9
Fonte de caractères standard	9
Pré-visualisation	9
6 Transmission de fonte de caractères	10
Paramètres de communication.....	10
Adresse de l'appareil	10
Connexion série.....	10
Connexion réseau	11
Établir connexion	11
Envoyer la fonte de caractères.....	11
Recevoir fonte de caractères	11
7 Barre de menu	12

3 Description du logiciel

Domaine d'application

Ce manuel d'utilisation s'applique au logiciel Siebert FontManager.

Caractéristiques

Le logiciel Siebert FontManager est un éditeur permettant de créer et gérer aisément des fonts de caractères qui apparaissent sur les afficheurs géants de la série SX502.

Les fonts de caractères qui doivent apparaître sur l'affichage peuvent être entrés et envoyés directement de l'affichage. Il est également possible de les mémoriser et de les appeler manuellement ou de manière quand en a besoin.

Exigences PC

Microsoft Windows XP, Windows 7

Processeur à partir de 1 GHz, à partir de 1 GB RAM

Résolution d'écran 800 x 600 ou plus

Interface série ou carte réseau avec TCP/IP

Installation

Introduisez le CD-ROM dans le lecteur de CD-ROM et suivez les instructions de l'assistant d'installation.

4 Opérations préliminaires

Lancer le programme

Pour lancer le Siebert FontManager, cliquez sur "Programmes – FontManager – Siebert" dans le masque de lancement de Windows.

Fichiers de caractères

Le logiciel FontManager de Siebert permet de composer, d'éditer et de gérer des caractères pour les afficheurs géantes de la série SX502. Pour cela, on mémorise chaque caractère sous forme d'un fichier indépendant que l'on peut ensuite ouvrir pour éditer les caractères séparément.

Selon les besoins, on peut alors mémoriser les caractères, les appeler par un clic de souris et les charger sur l'affichage.

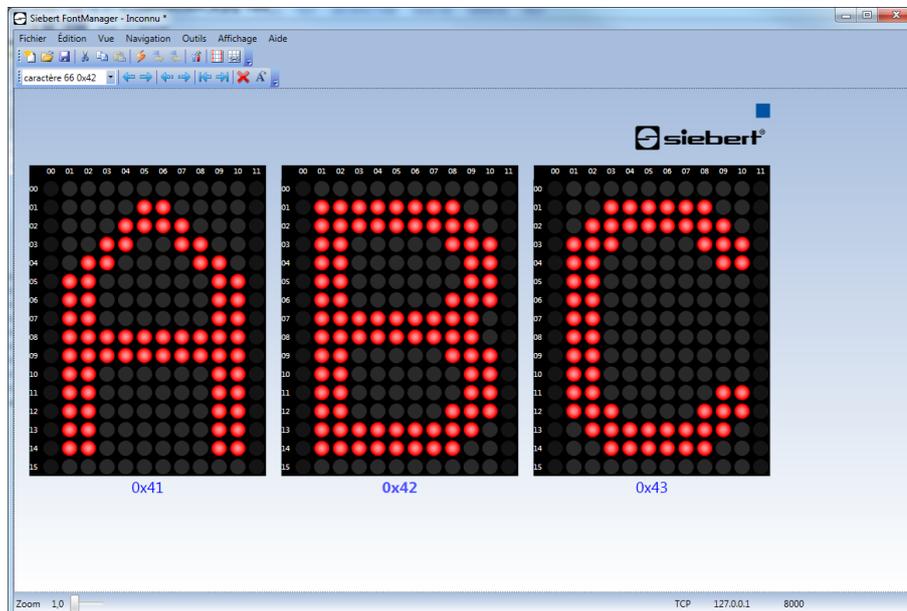
Fenêtre de programme

La fenêtre de programme comporte les champs de saisie pour trois caractères consécutifs. Chaque champ de saisie se compose d'une matrice de pixel dont on peut définir ou effacer les pixels individuellement.

Editer les caractères de la fonte dans les champs de saisie avant de charger la fonte sur l'affichage.

Le caractère sélectionné actuellement apparaît dans le champ de saisie central. Les colonnes et les lignes des champs de saisie sont numérotées en fonction de la taille de la fonte choisie.

Le code ASCII du caractère concerné est inscrit en notation hexadécimale sous chaque champ de saisie.



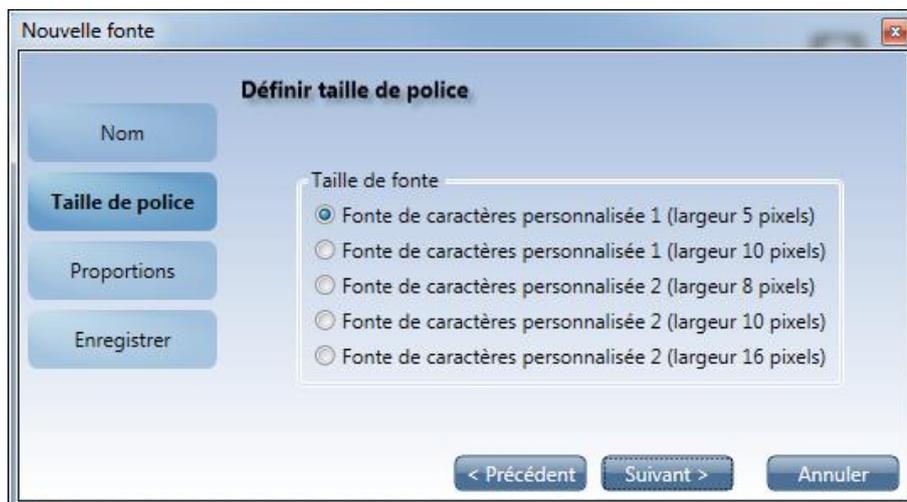
5 Composition et gestion de fontes de caractères

Définition de la fonte

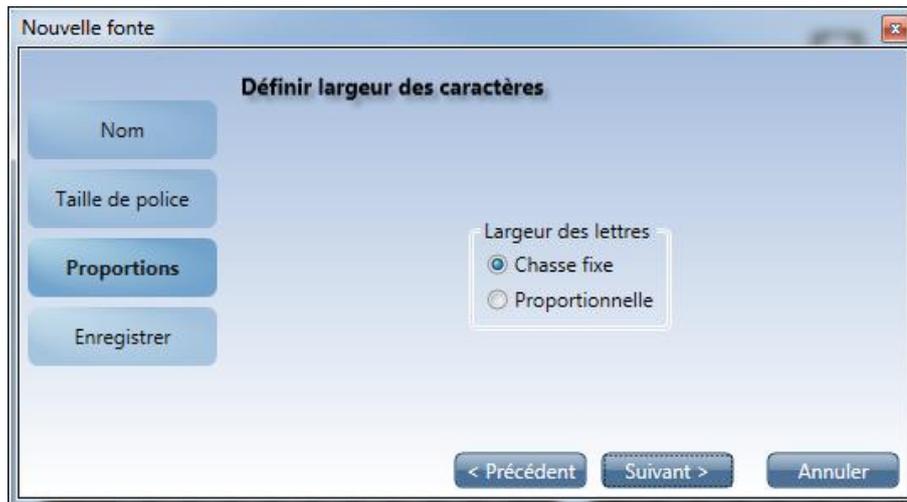
Dans la barre de menu, cliquez sur **Fichier** puis sur **Nouveau**. La boîte de dialogue **Nouvelle fonte** s'ouvre alors. L'assistant de création d'une nouvelle fonte démarre.



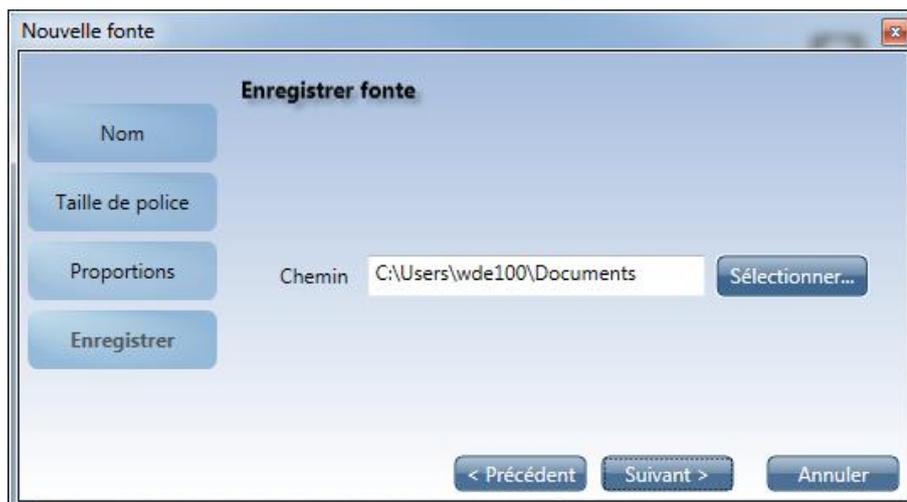
Dans le champ de saisie **Nom**, entrez le nom de la nouvelle fonte puis cliquez sur le bouton **Suivant**.



Définissez les tailles des caractères. La taille de la fonte définit la largeur et la hauteur de chaque caractère. La fonte 1 définie par l'utilisateur a une hauteur de 7 pixels. La fonte 2 définie par l'utilisateur a une hauteur de 16 pixels. Les fontes de caractères définies par l'utilisateur sont disponibles dans différentes largeurs. Puis cliquez sur le bouton **Suivant**.



Définissez ensuite les proportions. Dans une police de caractères avec espacement non proportionnel, les caractères ont tous la même largeur. Dans une police de caractères proportionnels, chaque caractère occupe la largeur nécessaire d'un point de vue optique. Puis cliquez sur le bouton Suivant.



Pour terminer, déterminez le nouvel emplacement mémoire pour la nouvelle fonte de caractères. Pour modifier l'emplacement mémoire, cliquez sur le bouton Sélectionner. Cliquez sur le bouton Suivant, pour créer la fonte de caractères et la mémoriser.

La nouvelle fonte de caractères comprend 255 espaces et est utilisée dans la fenêtre d'application.

Fonte non proportionnelle

Les caractères d'une fonte non proportionnelle ont tous la même largeur.

Les pixels de marge non définis des caractères sont nécessaires à l'espacement des caractères qui se suivent.

Pour activer ou désactiver les pixels de marge, cliquez dans la barre de menu sur Affichage puis sur Activer/désactiver pixels de marge. Si les pixels de marge sont activés, ceux-ci peuvent être définis ou effacés à votre gré, comme les autres pixels d'un caractère. Cela permet de créer des pictogrammes composés de plusieurs caractères.

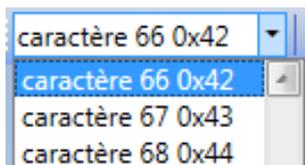
Pour faciliter la création des pictogrammes, vous pouvez effacer les espaces entre les trois éléments. À cet effet, cliquez dans la barre de menu sur Affichage, puis sur Relier caractères.

Fonte proportionnelle

Dans le cas d'une fonte proportionnelle, chaque caractère occupe la largeur nécessaire pour une répartition harmonieuse des caractères. Par exemple, la largeur de la lettre i est moins importante que celle de la lettre w. Les pixels de marge sont donc toujours actives.

Lors de la composition d'une fonte proportionnelle, veillez à ce que chaque caractère soit justifié à gauche dans le champ de saisie correspondant.

Edition de la fonte



Cliquez sur le caractère correspondant dans le **Champ de sélection des caractères**. Le champ de sélection des caractères comporte les codes ASCII de tous les caractères de la fonte, en notation décimale et hexadécimale. Le caractère sélectionné apparaît dans le champ de saisie central.

Pour définir les pixel d'un caractère, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le pixel correspondant dans le champ de saisie ou tirez la souris en maintenant le bouton gauche appuyé.

Pour effacer les pixel d'un caractère, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le pixel correspondant dans le champ de saisie ou tirez la souris en maintenant le bouton droit appuyé.

Si vous voulez parcourir la fonte, cliquez sur **Navigation** puis sur le bouton de navigation correspondant dans la barre de menu.

Si vous voulez effacer le caractère actuel (caractère central), cliquez sur **Edition** puis sur **Effacer** dans la barre de menu.

Pour remplacer le caractère actuel par le caractère standard prédéfini, cliquez sur **Edition** puis sur **Caractère standard** dans la barre de menu.

Vous disposez en outre des fonctions standard **Couper**, **Copier** et **Coller** dans le menu **Edition**. Elles concernent également le caractère choisi dans la sélection de caractères.

Pour mémoriser vos modifications, cliquez sur **Fichier** puis sur **Enregistrer** ou **Enregistrer sous...** dans la barre de menu.

Ouverture de la fonte

Cliquez sur **Fichier** puis sur **Ouvrir** dans la barre de menu. Dans la boîte de dialogue **Ouvrir**, entrez le fichier de fonte (.sxf) souhaité et cliquez sur le bouton **Ouvrir**. La fonte apparaît dans la fenêtre de programme.

Fonte de caractères standard

Vous pouvez remplacer tous les caractères de la fonte de caractères ouverte par les caractères standard correspondants. Pour cela, cliquez dans la barre de menu sur **Édition**, puis sur **Fonte de caractères standard**.

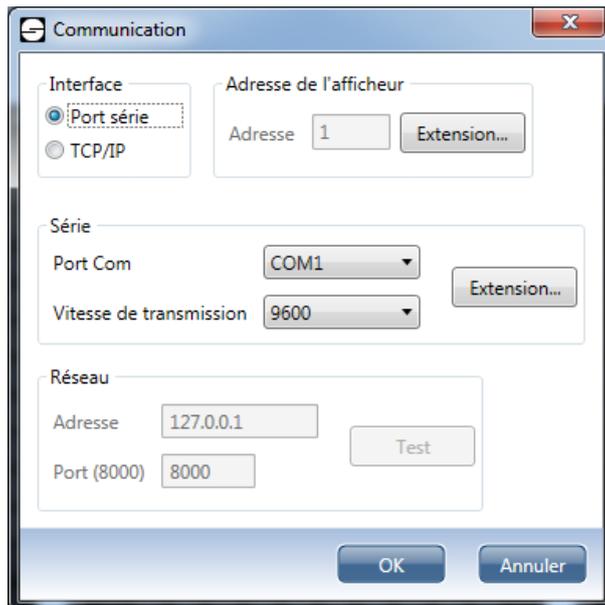
Pré-visualisation

Dans la barre de menu, sélectionnez **Fichier**, puis **Pré-visualisation** pour obtenir un aperçu de la fonte de caractères complète. Tous les caractères sont affichés dans un document, sur plusieurs pages.

6 Transmission de fonte de caractères

Paramètres de communication

Pour envoyer une fonte de caractères à l'afficheur ou en recevoir une de l'afficheur, il convient de définir les paramètres de communication correspondant à l'afficheur. Pour définir les paramètres de communication suivants, sélectionnez dans la barre de menu **Outils**, puis **Communication**. La fenêtre de dialogue **Communication** s'ouvre.



Adresse de l'appareil

Dans la rubrique **Adresse de l'appareil**, cliquez sur le bouton de commande **Extension** pour paramétrer l'adresse utilisée par votre afficheur. La boîte de dialogue **Propriétés** s'ouvre et l'onglet **Communication** apparaît. Si votre afficheur utilise une adresse d'appareil, sélectionnez l'option **Activer adresse de l'appareil**. Ensuite, sélectionnez une option **Longueur d'adresse**, en fonction du nombre de chiffres nécessaires à l'adresse de l'afficheur. Confirmez l'entrée avec le bouton **OK**.

Si vous avez activé l'adresse de l'appareil, vous pouvez maintenant taper l'adresse utilisée par l'afficheur dans le champ de saisie **Adresse**.

Connexion série

Si vous utilisez une connexion série pour la communication avec l'afficheur, sélectionnez dans la rubrique **Interface** l'option **Port série**.

La configuration de la connexion série se fait dans la rubrique **Série**. Dans la liste **Port Com**, sélectionnez l'interface série reliant l'afficheur. Dans la liste **Vitesse**, sélectionnez la vitesse de transmission qui est paramétrée dans l'afficheur.

Avec le bouton de commande **Extension**, vous accédez à la fenêtre de dialogue **Paramètres Port Com**. Ici, vous pouvez configurer d'autres paramètres de l'interface série. Dans la rubrique **Format**, le format des données peut être déterminé avec les paramètres **Parité**, **Bits de données** et **Bits d'arrêt**. Dans la rubrique **Handshake**, il est possible de paramétrer la procédure de handshake. Sélectionnez l'option **None**, si vous ne souhaitez pas utiliser de handshake. Pour activer le handshake matériel, sélectionnez l'option **RTS/CTS**. Pour activer le handshake logiciel, sélectionnez l'option **XOn/XOff**.

Connexion réseau

Si vous utilisez une connexion réseau pour la communication avec l'afficheur, sélectionnez dans la rubrique **Interface** l'option **TCP/IP**.

La configuration de la connexion réseau se fait dans la rubrique **Réseau**. Dans le champ de saisie **Adresse**, entrez l'adresse IP de l'afficheur sans zéros de tête. Dans le champ de saisie **Port**, entrez le port TCP de l'afficheur.

Pour vérifier si l'adresse IP indiquée est accessible, cliquez sur le bouton de commande **Test**. Une requête ping est envoyée à l'adresse IP indiquée.

Établir connexion

Pour permettre une communication avec l'afficheur, une connexion doit d'abord être établie. Pour cela, les paramètres de communication doivent être définis comme décrits ci-dessus, en fonction des paramètres de l'afficheur.

Dans la barre de menu, cliquez sur **Afficheur**, puis sur **Connecter**.

Envoyer la fonte de caractères

Dans la barre de menu, cliquez sur **Affichage** puis sur **Envoyer fonte de caractères**. La fonte de caractères est chargée dans l'afficheur.

Recevoir fonte de caractères

Pour transmettre une fonte de caractères de l'afficheur au PC, cliquez dans la barre de menu sur **Afficheur**, puis sur **Recevoir fonte de caractères**.

Dans la boîte de dialogue **Fonte de caractères**, vous pouvez sélectionner la fonte de caractères devant être téléchargée de l'afficheur. Cliquez sur le bouton de commande **OK** pour démarrer la transmission.

Après la transmission, la fonte de caractères s'affiche dans la fenêtre d'application.

7 Barre de menu

Il est également possible d'effectuer le paramétrage à l'aide de la barre de menu.



Les symboles ont la signification suivante (de gauche à droite):

Fichier	Texte nouveau; Ouvrir textes; Mémoriser textes, Nouvel afficheur
Éditer	Découper, Copier, Colle
Afficheur	Relier; Envoyer; Lire textes statiques; Appeler textes statiques
Affichage	Défilement; Texte statique marche/arrêt; Texte dynamique actuel
Outils	Propriétés, Minuterie



Les symboles ont la signification suivante (de gauche à droite):

Format	Sélection couleur, Sélection de la fonte (choix de six fontes), Texte déroulant, Clignotement, Effacer formatage
--------	--