



# Digital Information Ltd.



## InkZone Perfect

Kurulum ve  
Yapılandırma Kılavuzu

Digital Information Ltd.  
Technoparkstrasse 1  
CH-8005 Zürich

© Copyright by Digital Information Ltd. 2006

The copyright for this technical documentation remains with Digital Information Ltd.

All rights, including reproduction and distribution rights as well as translation rights, are reserved. No part of the documentation may be reproduced in any form (printing, photocopying, microfilm or other process) without written permission, nor may it be stored, processed, reproduced or distributed using electronic systems.

Every misuse is punishable and requires restitution of damages.

<b>Identifier</b>	Instructions manual - TR
<b>Target group</b>	Administrator
<b>Product</b>	InkZone Perfect
<b>Version</b>	V2.10
<b>Article code</b>	InkZone Perfect HB02-009 TR

## İçindekiler

<b>1</b>	<b>Ürüne Genel Bakış .....</b>	<b>1-1</b>
1.1	Ne iş yapar? .....	1-1
1.2	İş akışı örnekleri .....	1-1
1.2.1	On-line (çevrimiçi) iletişim .....	1-1
1.2.2	Offline (çevrimdışı) iletişim .....	1-2
1.2.3	Mürekkep musluğu ve mürekkep kaplama alanı değerleri .....	1-3
1.3	Yazılımın Kullanımı .....	1-4
1.3.1	Manuel Kullanım .....	1-4
1.3.2	Otomatik Kullanım .....	1-4
<b>2</b>	<b>Kurulum.....</b>	<b>2-1</b>
2.1	CD içeriği .....	2-1
2.2	Yazılım kurulumu .....	2-1
2.3	Dongle Sürücüsünü yüklemek .....	2-4
2.4	Lisans dosyasını yüklemek .....	2-6
2.5	Program simgeleri .....	2-6
2.6	“Complete” kurulum modunda varsayılan dizinler .....	2-6
2.6.1	“Complete” kurulum modunda varsayılın yol .....	2-7
2.6.2	CIP4/JDF verileri için varsayılan girdi yolu .....	2-7
2.6.3	Önceden ayarlanmış mürekkep dosyaları için varsayılan çıkış yolu .....	2-7
2.6.4	İş arşivi için varsayılan yol .....	2-8
2.6.5	Linearizasyon işleri için varsayılan yol .....	2-8
2.6.6	Kalibrasyon eğrileri için varsayılan yol .....	2-8
2.6.7	Planeta Varimat şablonları için varsayılan yol .....	2-8
2.6.8	Sentinel Dongle sürücü yükleyicisi için varsayılan yol .....	2-9
2.6.9	Ethernet to RS232 adaptörü için varsayılan yol .....	2-9
2.6.10	Kullanıcı ve yönetici rehberlerine varsayılan yol .....	2-9
2.7	Çoklu program yükleme .....	2-9
<b>3</b>	<b>Kullanıcı Arayüzü .....</b>	<b>3-1</b>
3.1	Kısa özet .....	3-1
3.2	Menü yapısı .....	3-1
3.2.1	Run (çalıştır) penceresi .....	3-1
3.2.2	Read back ( Geri okuma ) .....	3-2
3.2.3	Kalibrasyon .....	3-2
3.2.4	Linearizasyon .....	3-2
3.2.5	Bilgi .....	3-3
3.2.6	Çıkış .....	3-3

3.2.7	Ayarlar.....	3-3
<b>4</b>	<b>Temel Yapılandırma.....</b>	<b>4-1</b>
4.1	Görünüm .....	4-1
4.2	Menu Yazılımı.....	4-1
4.2.1	Yolların Kurulması.....	4-1
4.2.2	Yenileme aralığı .....	4-2
4.2.3	Çıktı formatının belirlenmesi .....	4-2
4.2.4	Görünümün yapılandırılması .....	4-3
4.2.5	Gönderimde dosya adı uygulaması.....	4-4
4.2.6	Çıkış değerlerinin yuvarlanması .....	4-4
4.2.7	Bağımsız program adı .....	4-5
4.3	Menü Makinesi .....	4-5
4.3.1	Baskı makinesinin belirlenmesi .....	4-5
4.3.2	Örnek 1: 6 renkli baskı.....	4-6
4.3.3	Örnek 2: 10 renkli baskı.....	4-6
4.4	Menü “Hotfolder“ı .....	4-7
4.4.1	Ortak parametreler.....	4-7
4.4.2	“Hotfolder” modunda çift taraflı işler.....	4-7
4.5	Kağıt Menüsü .....	4-8
4.5.1	Kağıt çeşidi belirleme.....	4-8
4.6	Menü Arşivi.....	4-8
4.6.1	Arşivin düzenlenmesi.....	4-8
4.7	Menü Şeridi .....	4-9
4.7.1	Ne için kullanılır? .....	4-9
4.7.2	İletişim parametreleri .....	4-10
4.7.3	Konsolda maksimum mürekkep musluğu değerleri.....	4-10
4.7.4	Mürekkep musluğu değer hataları almak .....	4-10
4.7.5	Her işle program kodu gönderme .....	4-11
4.7.6	İletişim portunun sıfırlanması.....	4-11
4.7.7	Baskı makinesi için sayısal renk bilgisi.....	4-11
4.8	Kaset Menüsü .....	4-12
4.8.1	Ne için kullanılır? .....	4-12
4.8.2	İletişim parametreleri .....	4-13
4.8.3	Konsolda maksimum mürekkep musluğu değerleri.....	4-13
4.8.4	Hatalı Mürekkep musluğu değerleri almak .....	4-13
4.8.5	Her işle program kodu gönderme .....	4-14
4.8.6	İletişim portunun sıfırlanması.....	4-14
4.8.7	Baskı makinesi için sayısal renk bilgisi.....	4-14
4.9	Kart Menüsü .....	4-15
4.9.1	Ne için kullanılır? .....	4-15
4.9.2	İletişim parametreleri .....	4-15
4.9.3	Ek iletişim ayarları.....	4-16

4.9.4	Bir işin minyatür resmini bir klasöre göndermek.....	4-16
4.9.5	MAN Roland konsolları için LCS ayarları .....	4-16
4.10	MAN Jobcard menüsü.....	4-17
4.10.1	Ne için kullanılır? .....	4-17
4.10.2	İletişim parametreleri.....	4-17
4.10.3	Önceden belirlenmiş mürekkep formatı .....	4-18
4.10.4	RCI çıkışında düşük mürekkep kaplama alanı .....	4-18
4.10.5	EPS verilerinde düşük mürekkep kaplama alanı .....	4-19
4.10.6	Job card fonksiyonları.....	4-19
4.11	KBA E-Floppy menüsü .....	4-19
4.11.1	Nasıl kullanılır? .....	4-19
4.11.2	İletişim parametreleri .....	4-20
4.11.3	Ek iletişim ayarları.....	4-20
4.11.4	Baskı makinesi formatı .....	4-20
4.12	Renk Menüsü .....	4-21
4.12.1	Genel parametreler .....	4-21
4.13	Su Menüsü .....	4-21
4.13.1	Genel parametreler .....	4-21
<b>5</b>	<b>Kalibrasyon Eğrileri .....</b>	<b>5-1</b>
5.1	Kavram.....	5-1
5.1.1	Genel Bakış .....	5-1
5.1.2	Eğri setine erişim .....	5-1
5.1.3	Renkleri veya baskı birimlerini kalibre etmek .....	5-1
5.1.4	Mürekkep eğrisine karşı duktör eğrisi.....	5-2
5.1.5	Veri aktarımı sırasında ekstra renk işlemi.....	5-3
5.2	İşletim modu .....	5-4
5.2.1	Yeni bireği eklemek .....	5-4
5.2.2	Eğriye bir renk eklemek .....	5-4
5.2.3	Eğri şeklini ayarlama.....	5-5
5.2.4	Eğri değerlerini bir renkten diğerine kopyalamak .....	5-5
5.2.5	Mevcut kalibrasyon eğrisi setini açmak .....	5-5
5.2.6	Kalibrasyon eğrisini kaydetme.....	5-6
<b>6</b>	<b>Linearizasyon Sihirbazı .....</b>	<b>6-1</b>
6.1	Kavram.....	6-1
6.1.1	Genel Bakış .....	6-1
6.1.2	Sihirbazın kullanımı .....	6-2
<b>7</b>	<b>MAN Konsol .....</b>	<b>7-1</b>
7.1	İş akışı.....	7-1
7.2	Çevrimiçi iletişim .....	7-1
7.2.1	Veri formatı .....	7-1

7.2.2	Ön hazırlık .....	7-1
7.3	Çevrimdışı iletişim .....	7-2
7.3.1	Veri formatı .....	7-2
7.3.2	Ön hazırlık .....	7-2
7.4	Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması.....	7-2
<b>8</b>	<b>Ryobi .....</b>	<b>8-1</b>
8.1	İş akışı .....	8-1
8.2	Çevrimiçi iletişim .....	8-1
8.2.1	Veri formatı .....	8-1
8.2.2	Ön hazırlık .....	8-1
8.3	Çevrimdışı iletişim .....	8-2
8.3.1	Veri formatı .....	8-2
8.3.2	Ön hazırlık .....	8-2
8.4	Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması.....	8-2
8.5	Ağ yapılandırılması .....	8-2
<b>9</b>	<b>Heidelberg.....</b>	<b>9-1</b>
9.1	İş akışı .....	9-1
9.2	Çevrimiçi – Job card Emülatörü .....	9-1
9.2.1	Veri formatı .....	9-1
9.2.2	Ön hazırlık .....	9-1
9.3	Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması.....	9-1
9.4	Flashcard Emülatörünün Yüklemesi .....	9-1
<b>10</b>	<b>KBA.....</b>	<b>10-1</b>
10.1	İş akışı .....	10-1
10.2	Çevrimdışı iletişim .....	10-1
10.2.1	Veri formatı .....	10-1
10.2.2	Ön hazırlık .....	10-1
10.3	Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması.....	10-1
<b>11</b>	<b>Komori.....</b>	<b>11-1</b>
11.1	İş akışı .....	11-1
11.2	Çevrimdışı iletişim .....	11-1
11.2.1	Veri formatı .....	11-1
11.2.2	Ön hazırlık .....	11-1
11.3	Çevrimiçi iletişim .....	11-2
11.3.1	Veri formatı .....	11-2
11.3.2	Ön hazırlık .....	11-2
11.4	Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması.....	11-2
11.5	Ağ bağlantısının yapılandırılması.....	11-2



# 1 Ürüne Genel Bakış

## 1.1 Ne iş yapar?

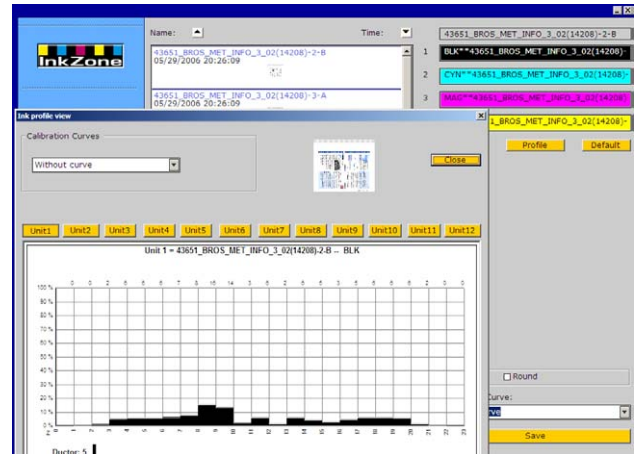
Bu yazılım, hemen hemen bütün ofset ve web baskı konsollarına önceden belirlenmiş oranda mürekkep bilgisini sağlayan çok işlevli bir araçtır.

Baskı konsolonun özelliklerine bağlı olarak, önceden belirlenmiş mürekkep verileri elektronik dosya veya flaş kart, manyetik şerit kartlar, dijital teyp kasetleri gibi belirli medyalarla iletilir.

Yazılım ve baskı öncesi departmanları CIP4 kurumunun da belirlediği gibi bilgi alışverişini JDF formatında yaparlar.

En iyi sonuçları almak için, Kalibrasyon Eğrisi Sihirbazı, üretimi yapılmış baskıları analiz ederek her kağıt tipine uygun eğrileri tanımlar.

Yazılım, şartlara bağlı olarak, manuel veya otomatik olarak da çalışabilir.

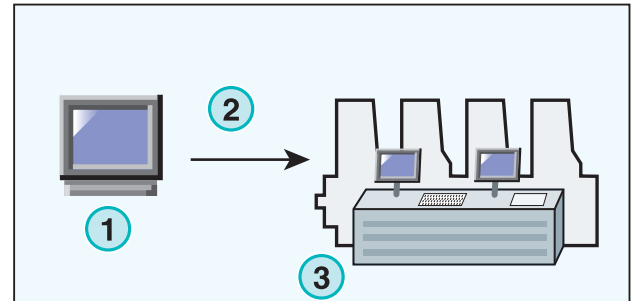


## 1.2 İş akışı örnekleri

### 1.2.1 On-line (çevrimiçi) iletişim

Bir ethernet ağına bağlı olup, TCP/IP protokolünü destekleyen baskı konsollarında, önceden belirlenmiş mürekkep verileri ağa bağlı bir paylaşım klasörüne gönderilir.

- (1) Yazılım olan bilgisayar
- (2) Ağdan gelen önceden belirlenmiş mürekkep verileri
- (3) Konsol/baskı makinesi



Doğrudan Ethernet bağlantısı mümkün değilse, baskıyı çevrimiçi yapmak için farklı emülatörler kullanın. Sürücü ve medya emülatörleri, önceden belirlenmiş mürekkep verileri ile Ethernet ağı üzerinden beslenecektir.

Desteklenen medya emülatörleri:

- E-Floppy (3,5" floppy sürücüler için)
- E-Tape (TEAC tarafından yapılan dijital teyp sürücüler için)
- E-Strip (manyetik şerit sürücüler için)

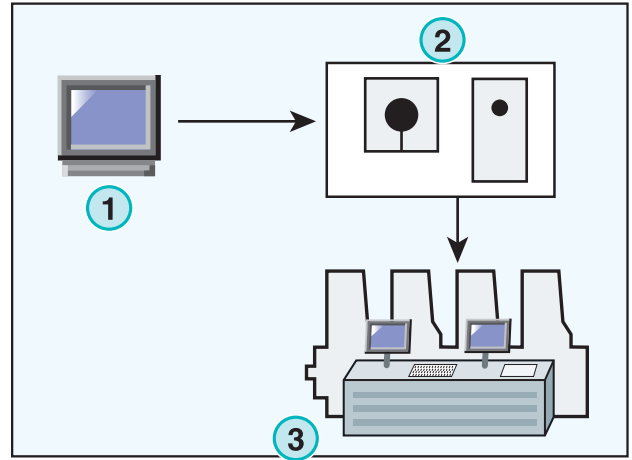
Desteklenen media Emülatörleri:

- PCMCIA Flash Card (Heidelberg konsollar)
- Smart Card (MAN Roland konsollar)

### 1.2.2 Offline (çevrimdışı) iletişim

Çevrimdışı iş akışında, önceden belirlenen mürekkep verileri baskı konsoluna, baskı konsolu tarafından okunabilen bir veri taşıyıcısı vasıtasıyla aktarılır.

- (1) Bilgisayardaki yazılım medyaya yazar
- (2) Önceden belirlenmiş mürekkep verileri yüklenmiş medya
- (3) Konsolda, medya üzerindeki mürekkep verileri





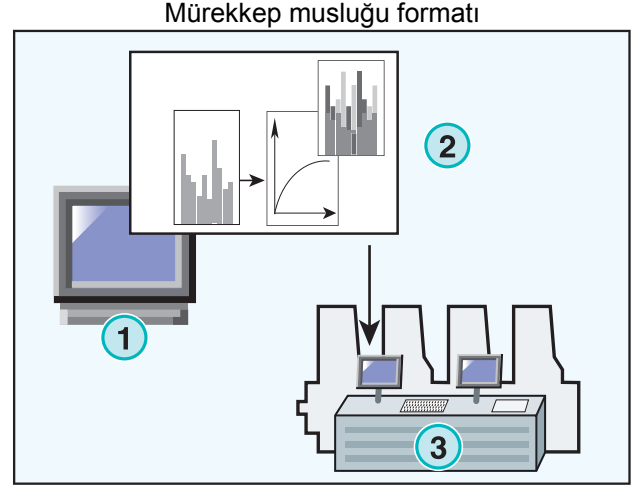
### 1.2.3 Mürekkep musluğu ve mürekkep kaplama alanı değerleri

Baskı makinesi formatına bağlı olarak, yazılım mürekkep alanlarının mürekkep musluğu ya da mürekkep kaplama alanı değerlerini temin eder.

İki format arasındaki ana fark kalibrasyonun devreye girdiği yerde ortaya çıkmaktadır. Mürekkep musluğu formatını kullanırken, kalibrasyon genellikle baskı makinesinde yapılır. Mürekkep kaplama alanı çıkışı kullanırken, kalibrasyon zaten yazılım tarafından yapılmış olur.

#### Mürekkep musluğu formatı

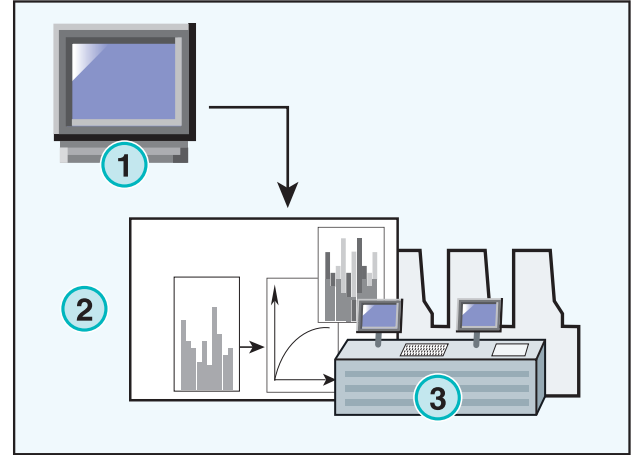
- (1) Yazılım olan bilgisayar
- (2) Kalibre edilmiş mürekkep mandalı verilerini yazar
- (3) Konsol/Baskı



#### Mürekkep kaplama alanı formatı

#### Mürekkep kaplama alanı formatı

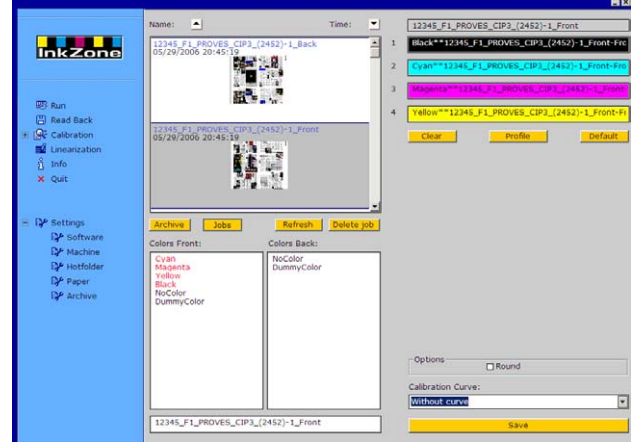
- (1) Yazılım olan bilgisayar
- (2) Kalibre edilmemiş mürekkep kaplama alanı bilgisini yazan yazılım
- (3) Mürekkep musluğuna iletilmeden önce, veri, konsolda kalibre edilir.



## 1.3 Yazılımın Kullanımı

### 1.3.1 Manuel Kullanım

Yazılım genellikle manuel modda çalışır. Kullanıcı, mevcut kalibrasyon eğrileri arasından seçme avantajına sahiptir. Renk sıralaması ve ön / arka tarafların sırası, her iş için ayrı ayrı ayarlanabilir.



### 1.3.2 Otomatik Kullanım

Otomasyonlaşmış iş akışına sahip şirketlerde otomatik kullanım tercih edilir. Özellikle bir gazetenin iş akışında faydalı olacaktır. Genelde, mürekkep kaplama alanı bilgisini tamamen otomatik olarak Ethernet ağı üzerinden konsola göndermek tercih edilir.

## 2 Kurulum

### 2.1 CD İeriĐi

Temin edilen CD, program ykleyici ve yazılımı kurup, alıřtırmak konusunda kullanıcıya yardımcı olabilecek bazı PDF dosyaları ierir.

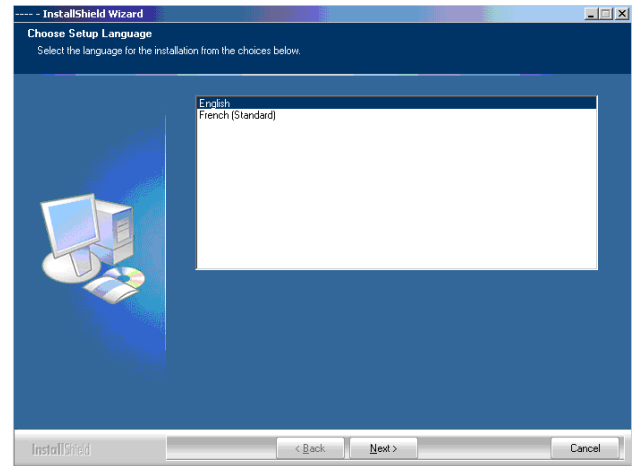


### 2.2 Yazılım kurulumu

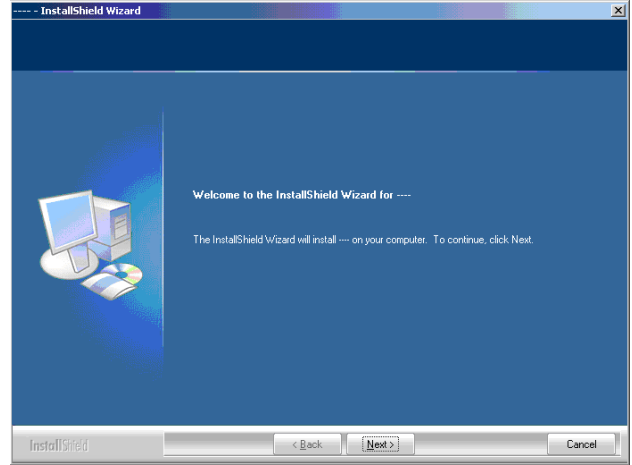
Program CD'sini takın. Otomatik Bařlama (AutoStart) fonksiyonu ykleyiciyi bařlatır. Yklenecek rn seiniz (1).



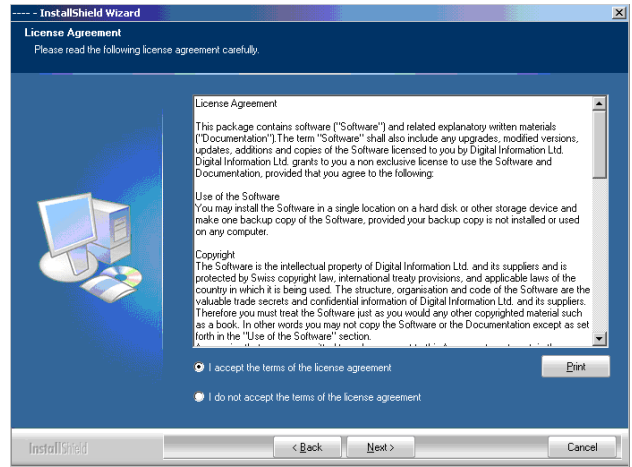
Tercih ettiĐiniz dili seerek Devam [ Next ]'ı tıklayınız.



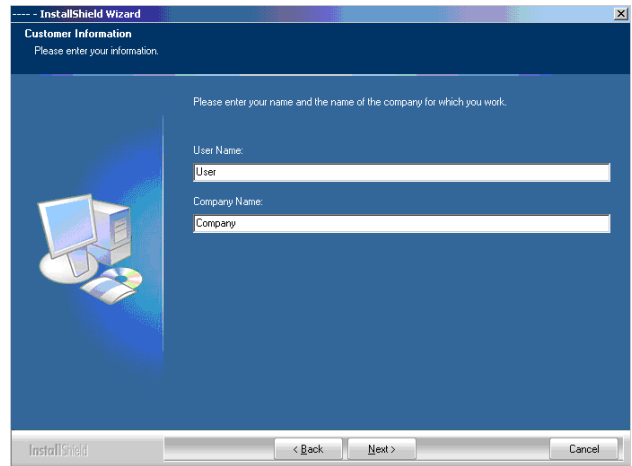
[ Next ]'i seçiniz.



Lisans sözleşmesini dikkatlice okuyunuz. Devam etmek için [ Next ]'e tıklayınız.



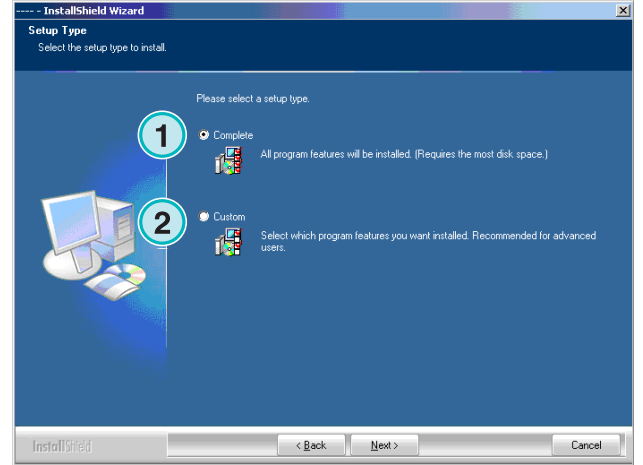
Kullanıcı ve şirket adını yazarak [ Next ]'le devam ediniz.



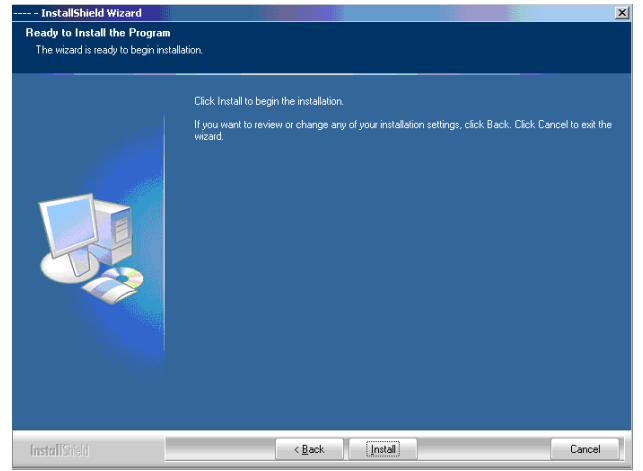
Kurulum şekli olarak “Complete” (1)’i seçip,[ Next ]’e tıklayabilirsiniz..

Biz yükleyiciyi “Complete” modunda (1) çalıştırmanızı tavsiye ediyoruz.

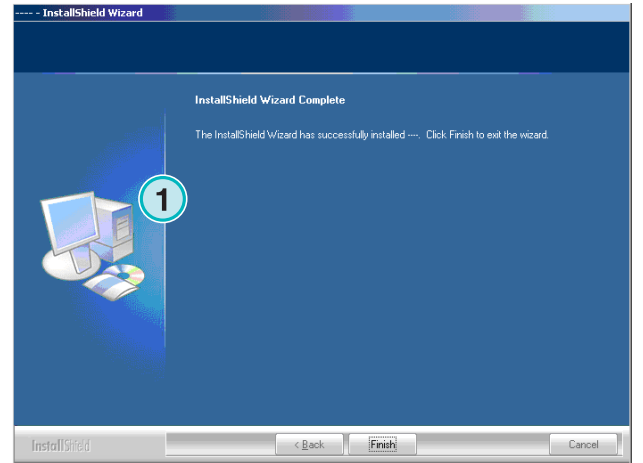
Deneyimli kullanıcılar kurulum için “Custom” (2) modunu seçerek istedikleri seçeneklerle kurulumu şekillendirebilirler.



Dosyaları indirmeye başlamak için [ Next ]’e tıklayınız.



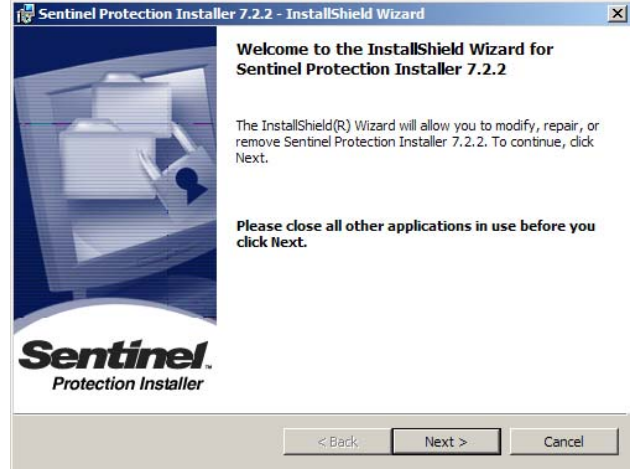
Yazılım yüklendi! Donanımın sürücüsünün yüklenmesi gerekiyorsa onay kutusunu (1) tıklayınız. Bu, yazılım ilk kez yükleniyorsa gereklidir. [ Next ] ile devam ediniz.



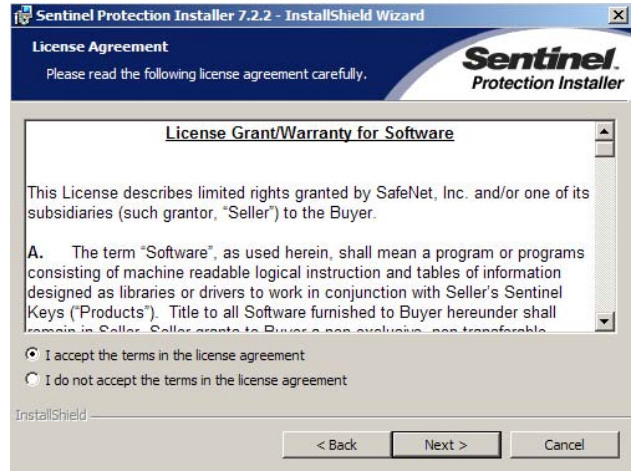
## 2.3 Dongle Sürücüsünü yüklemek

Eğer yükleme işleminin sonunda “Sentinel Dongle sürücüsünü yükleyin” seçilirse, dongle sürücüsünün yüklemesi başlatılır.

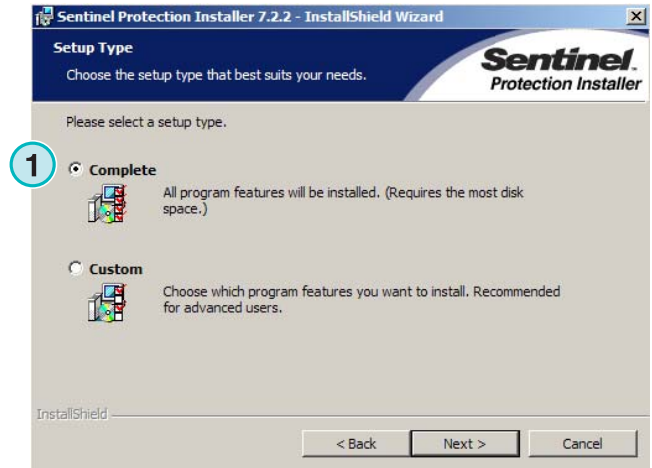
[ Next ] ile devam edin.



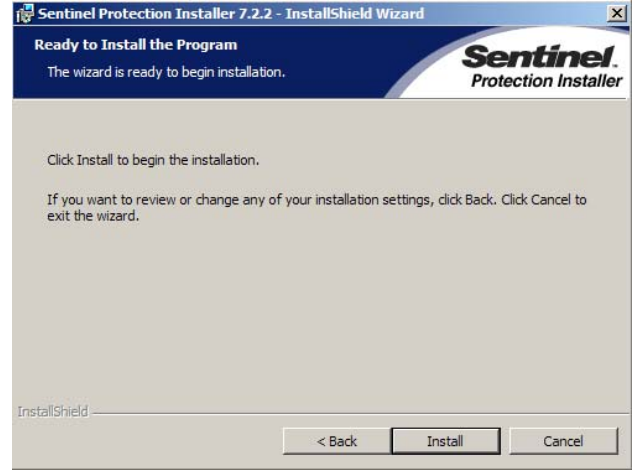
Lisan sözleşmesini dikkatle okuyunuz.Devam etmek için [ Next ]’e tıklayınız.



Kurulum tipi olarak “Complete” (1)’i seçin ve [ Next ] ile devam edin.



Dongle sürücüsünün dosyalarını yüklemeye başlamak için [ Install ]'a tıklayınız.



Yükleyici, dongle sürücüsünün server modunda mı yükleneceğini soracaktır.

Bu özelliği iptal etmek için [ No ]'yu tıklayın.



Dongle sürücüsü yüklendi!





## 2.4 Lisans dosyasını yüklemek

Ürün paketi, gönderilen dongle'a ait lisans dosyasını içeren bir lisans CD'si içerir. Programın .exe uzantılı dosyayı yüklediği program dizinine .lcc uzantılı lisans dosyasını kopyalayın.

### Not

Her dongle'ın kendine has bir lisans dosyası vardır.



## 2.5 Program simgeleri

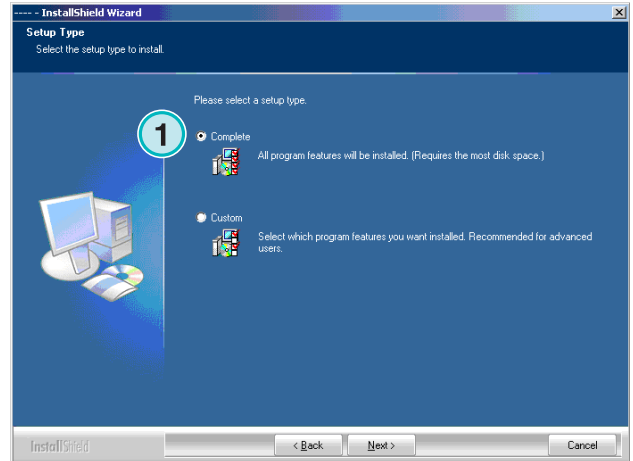
Program Başlat menüsünde ve masaüstünde bir program simgesi yerleştirilmiştir (1).



## 2.6 “Complete” kurulum modunda varsayılan dizinler

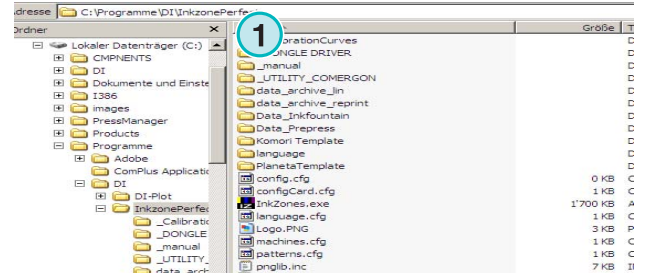
Yükleyici “Complete” (1) kurulum rutininde çalışırken, çeşitli dizinler oluşur:

- a) Basılmış işler için arşiv dizini
- b) CIP4/JDF dosyaları için bir gelen dosyalar dizini
- c) Önceden ayarlanmış mürrekep verileri için bir giden dosyalar dizini
- d) Kalibrasyon eğrileri, linearizasyon sihirbazı gibi, programa özel dizinler



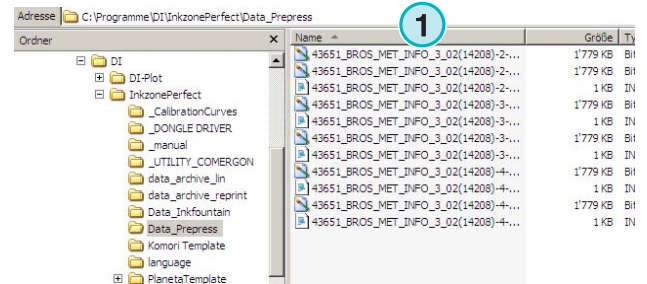
### 2.6.1 “Complete” kurulum modunda varsayılın yol

Program dizinine varsayılan yol yanda gösterilmiştir (1).



### 2.6.2 CIP4/JDF verileri için varsayılan girdi yolu

CIP4/JDF dosyaları için olan girdi dizini varsayılan olarak buraya yerleştirilmiştir(1). JDF dosyaları bu paketle birlikte temin edilen diğer yazılım tarafından oluşturulmaktadır.

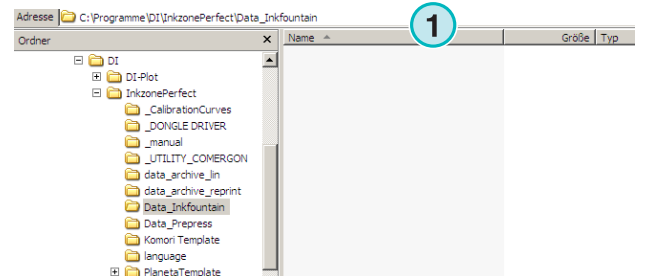


Bu programı AutoStart fonksiyonu ile yükleyiniz.



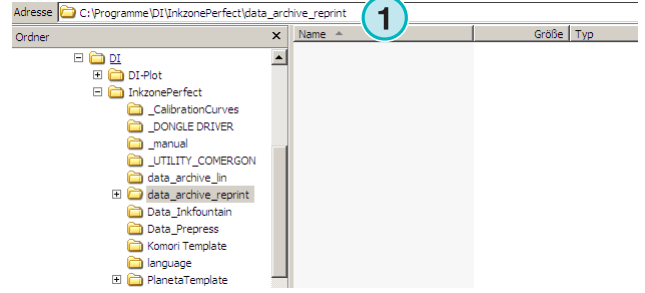
### 2.6.3 Önceden ayarlanmış mürekkep dosyaları için varsayılan çıkış yolu

Hangi ayarlama formatının kullanıldığına bağlı olarak, yazılım, ya bir dizine, ya doğrudan bağlantılı bir donanım aygıtına ya da bir medya emülatörüne çıkış yapacaktır. Çıkış dizini, program çalıştıran bilgisayarda veya ağda bir paylaşım dosyası olarak bulunabilir. Önceden ayarlanmış mürekkep dosyaları için varsayılan çıkış yolu yanda gösterilmiştir (1).



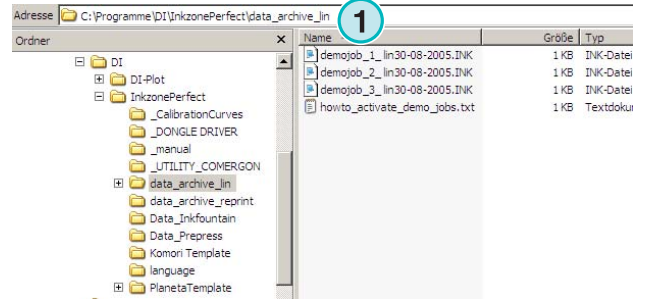
### 2.6.4 İş arşivi için varsayılan yol

İş arşivi için varsayılan dizin yanda görüldüğü gibi yerleştirilmiştir (1).Yazılım, kullanıcının arşivleri düzenli tutmasına yardımcı olmak için dosyalarını alt klasörlere yerleştirir.



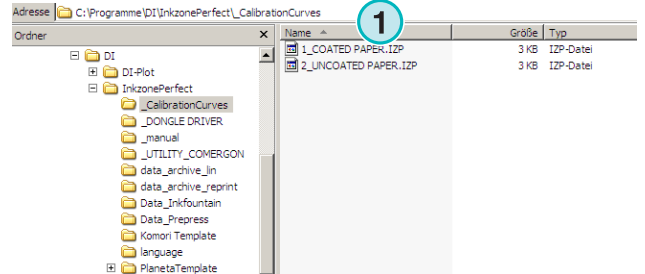
### 2.6.5 Linearizasyon işleri için varsayılan yol

Linearizasyon sihirbazıyla kalibrasyon eğrileri oluştururken, işlerle ilgili veriler bu dizinde toplanmışlardır (1).



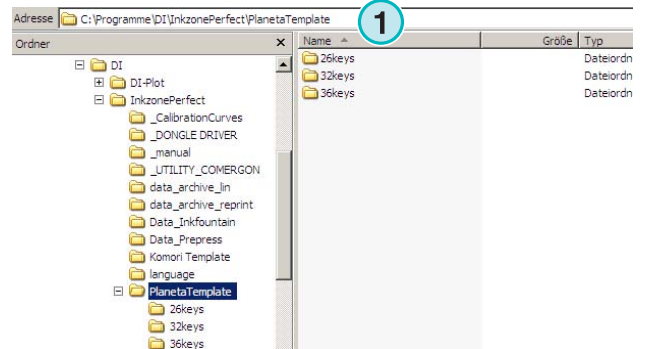
### 2.6.6 Kalibrasyon eğrileri için varsayılan yol

Kalibrasyon eğrileri varsayılan olarak bu dizinde toplanmışlardır (1).



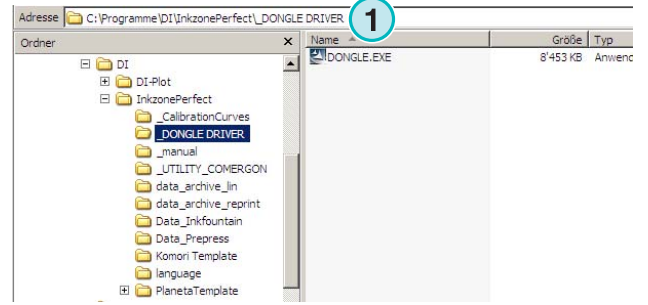
### 2.6.7 Planeta Varimat şablonları için varsayılan yol

Planeta Varimat baskı konsolu için bütün şablonlar, varsayılan olarak bu dizinde toplanmışlardır (1).



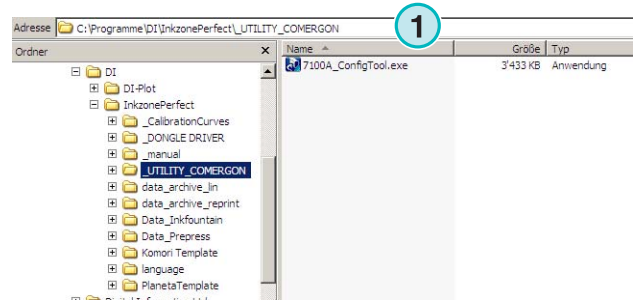
### 2.6.8 Sentinel Dongle sürücü yükleyicisi için varsayılan yol

Sentinel dongle sürücü yüklemesini tekrar çalıştırmak için bu dizinden (1) dongle.exe yükleyicisini seçin.



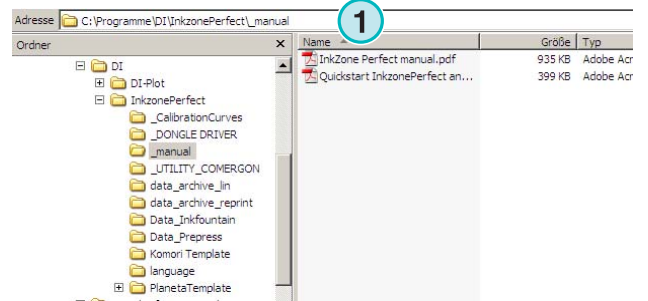
### 2.6.9 Ethernet to RS232 adaptörü için varsayılan yol

Heidelberg flash card emülatörü gibi medya emülatörlerini ağa bağlamak için, RS232 - Ethernet adaptor, medya dönüştürücüsü kullanılmaktadır. IP adresi ve seri iletişim parametreleri bulunan bu dizinde donanım kurucusu dosyası ile ayarlanır (1).



### 2.6.10 Kullanıcı ve yönetici rehberlerine varsayılan yol

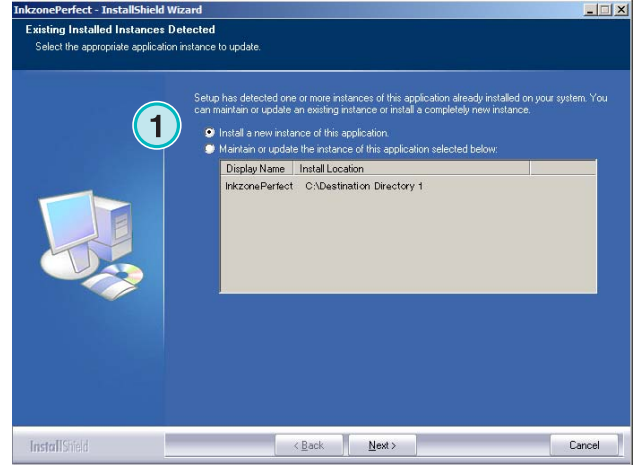
Ürünü kullanmak için gerekli olan dokümanlar bu dizine yüklenmiştir (1).



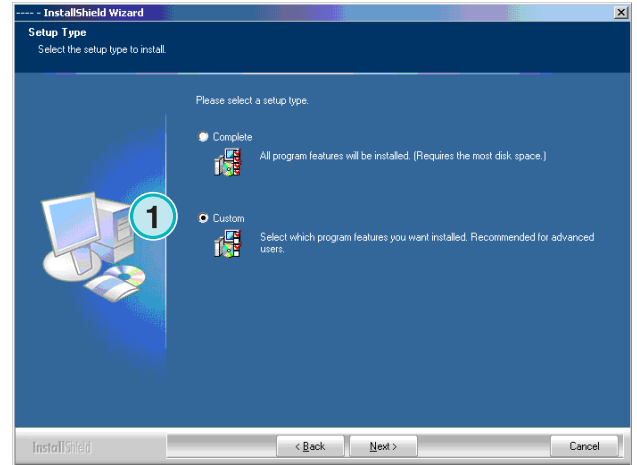
## 2.7 Çoklu program yükleme

Yazılımın mimarisi, program pekçok defa farklı dizinlerde yüklemeyi mümkün kılmaktadır. Bu kurulumlar birbirinden farklı ayarlanabilir, ve aynı anda birbirine paralel olarak kullanılabilir.

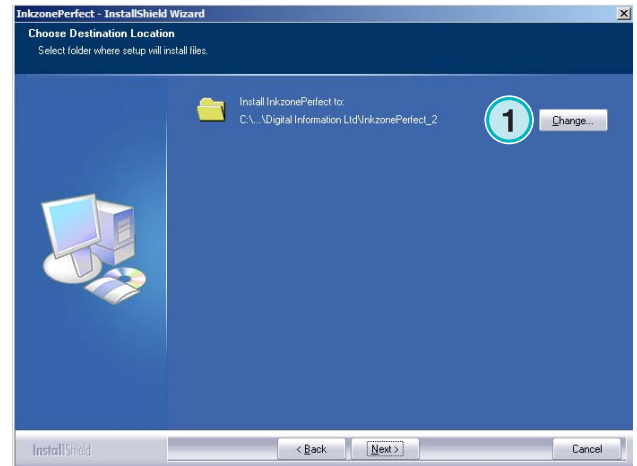
İkinci bir kurulum daha yüklemek istediğinizde, yükleyiciyi tekrar çalıştırın ve ilk seçeneği seçin (1). Devam etmek için [ Next ]'e tıklayın .



Bu pencerede ikinci seçeneği tercih edin “Custom”(1).



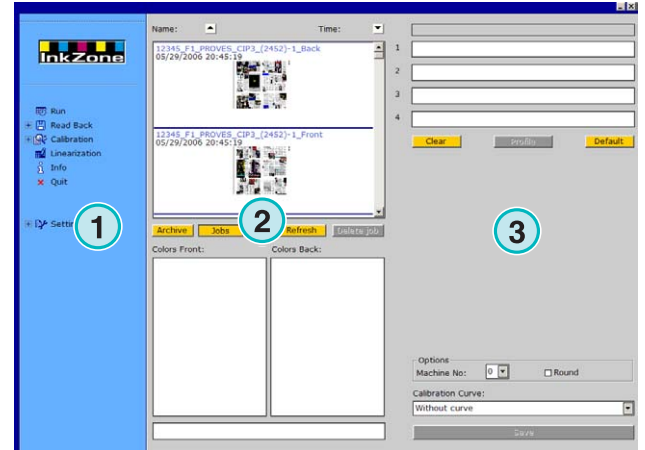
Şimdi yeni kurulum için dizini seçebilirsiniz (1) ve kurulumla önceki adımlarda gösterildiği gibi devam edebilirsiniz. Kurulumun sonunda masaüstünüzde yeni bir program ikonu oluşacaktır.



## 3 Kullanıcı Arayüzü

### 3.1 Kısa özet

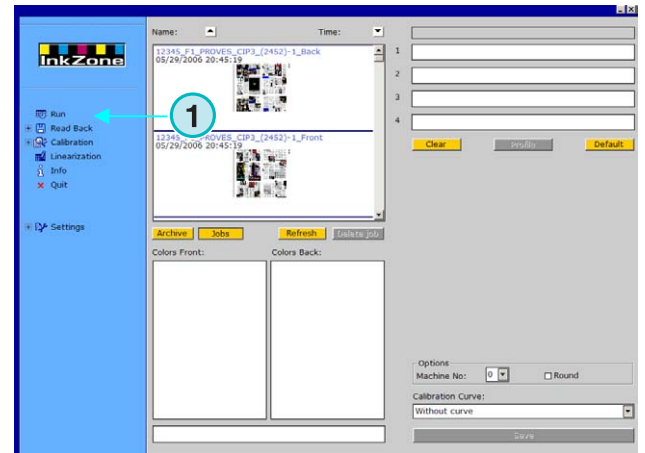
Program çalıştırılırken, bu kullanıcı arayüzü görüntülenir. Kolonun en solunda bulunan panel (1) navigasyon için kullanılır. Merkez alan (2), mevcut erişilebilir tüm işleri, altlarındaki renk ayrımlarıyla birlikte gösterir. Sağdaki bölüm, sanal baskı makinesini temsil eder(3).



### 3.2 Menü yapısı

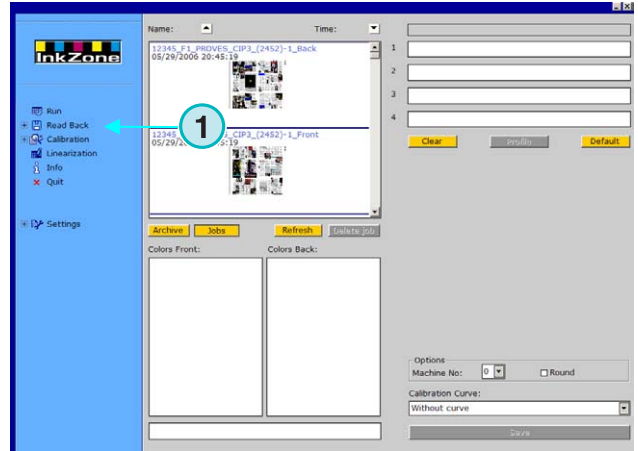
#### 3.2.1 Run (çalıştır) penceresi

Navigasyon menüsündeki ilk nesne (1) Run penceresini açar, ki burası kullanıcının çalışma alanıdır. Bu, yazılımı başlatırken açılan, varsayılan penceredir. Burası kullanıcının baskı konsoluna göndereceği işleri ve eğrileri seçtiği yerdir.



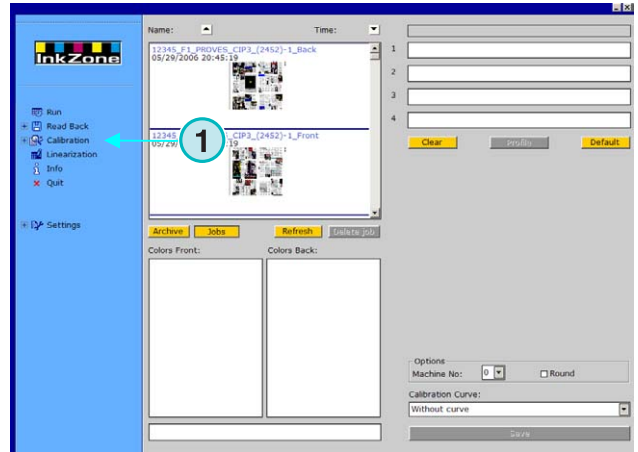
### 3.2.2 Read back ( Geri okuma )

İkinci nesne (1), basılmış işlerin verilerini depolamak için kullanılan Read Back fonksiyonunu çalıştırır. Bu veriler, tekrarlanan baskılar için veya linearizasyon sihirbazıyla birlikte, kalibrasyon eğrilerini en uygun hale getirmek için seçilebilir.



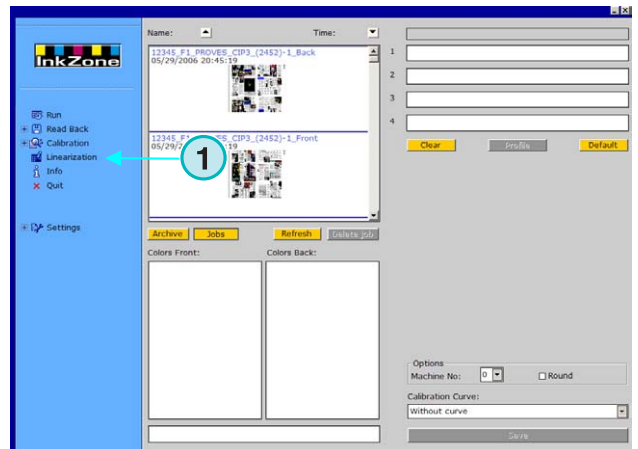
### 3.2.3 Kalibrasyon

Üçüncü nesne (1) kalibrasyon kontrol panelini açar. Bu araçla yeni kalibrasyon eğrileri oluşturulur veya mevcut olanlar ayarlanır.



### 3.2.4 Linearizasyon

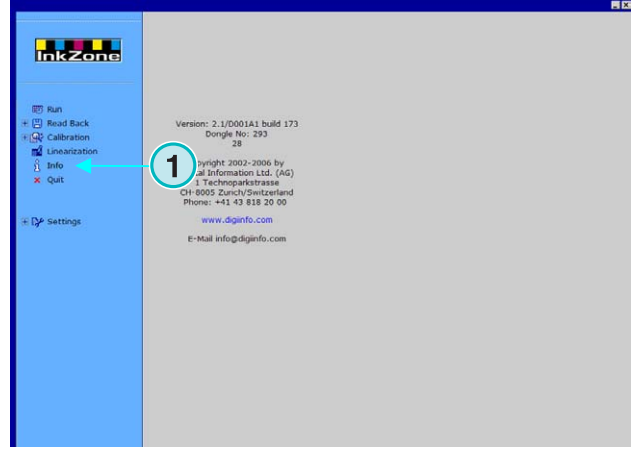
Dördüncü nesne (1) linearizasyon sihirbazını çalıştırır. Bu sihirbaz daha önceden basılmış işlerin bilgilerine dayanan eğriler oluşturma ve mevcutları uygunlaştırmak için kullanılır.





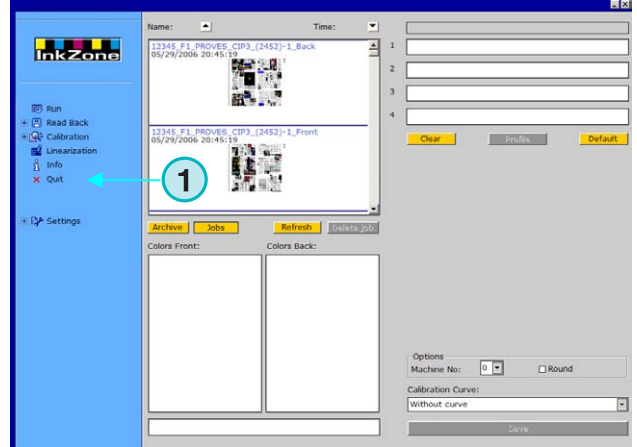
### 3.2.5 Bilgi

Yüklenmiş mevcut yazılım sürümü ile ilgili bilgileri görüntüleyen Info (1) penceresini açmak için bu nesneyi kullanınız.



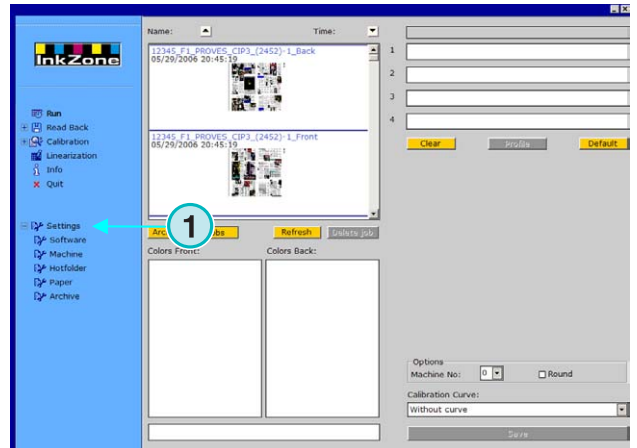
### 3.2.6 Çıkış

Bu noktaya tıklayarak programdan çıkış yapabilirsiniz (1).



### 3.2.7 Ayarlar

Tüm yapılanma parametreleri ayarlarının yapıldığı kontrol panelini açmak için bu nesneyi seçiniz (1).





## 4 Temel Yapılandırma

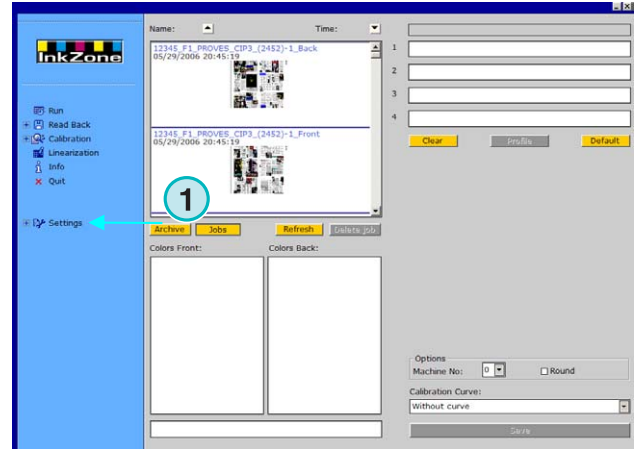
### 4.1 Görünüm

Önceden belirlenen mürekkep verisine ait tüm parametreler çeşitli kontrol panelleri tarafından yapılandırılır. Panellere bu menüden ulaşılabilir (1).

Menüde beliren seçenekler, önceden belirlenen mürekkep verisi formatına göre değişir. Hangi önceden belirlenmiş mürekkep verisi formatının seçilebileceği, dongle lisans dosyasında belirtilenden farklı olamaz.

Önceden belirlenen mürekkep verisi formatına ait seçeneklerle ilgili genel bir bakışı aşağıdaki dosyasında bulabilirsiniz :

Ink\_preset\_output\_formats.pdf.



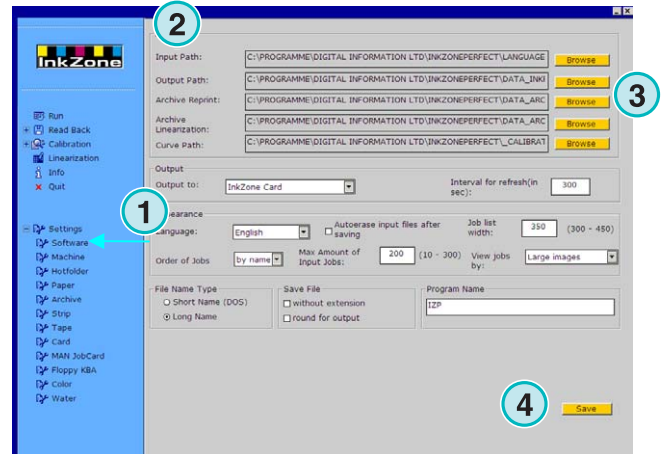
Yazılım tarafından kullanılan tüm kontrol panelleri ilerleyen bölümlerde açıklanmıştır.

### 4.2 Menü Yazılımı

#### 4.2.1 Yolların Kurulması

Temel parametreleri yapılandırmak için, Ayarlar menüsünden bu paneli (1) seçin. Beş yol dizini buradan seçilebilir (2):

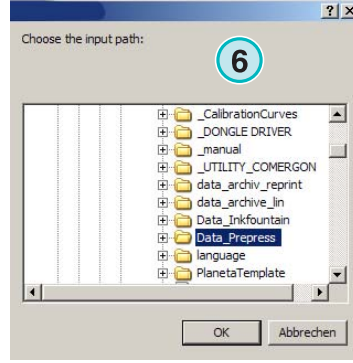
- 1.) Girdi yolu : önceden belirlenmiş mürekkep verisi içeren girdi dosyalarının bulunduğu dizin.
- 2.) Çıkış yolu : önceden belirlenmiş mürekkep bilgisi için varış dizini.
- 3.) Tekrar Baskı Arşivi : arşivlenen işler dizini
- 4.) Linearizasyon arşivi : Kalibrasyon sihirbazına gerekli veriler için dizin.
- 5.) Eğri yolu : kalibrasyon eğrileri için dizin.



Bu düğmeyi tıklayarak bir yol seçin (3).

Bu düğmeyi seçerek seçiminizi kaydedin (4).

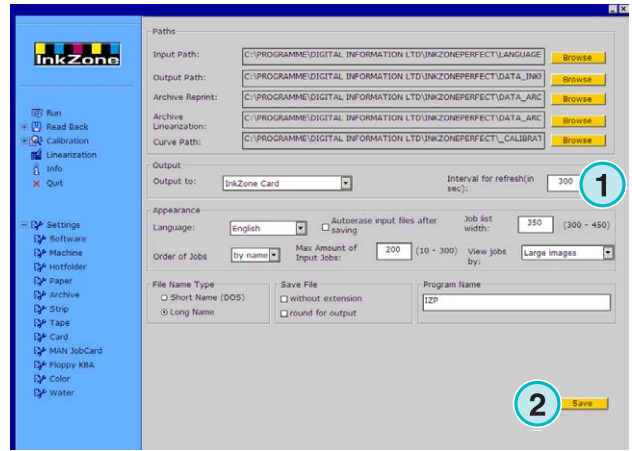
Aynı pencerede yolun belirlenebileceği yeni bir diyalog paneli açılır (6).



#### 4.2.2 Yenileme aralığı

Bu alanda (1), iş listesini yenilemek için bir zaman aralığı belirlenebilir.

Mevcut ayarları kaydetmek için sağ alttaki düğmeyi kullanın (2).

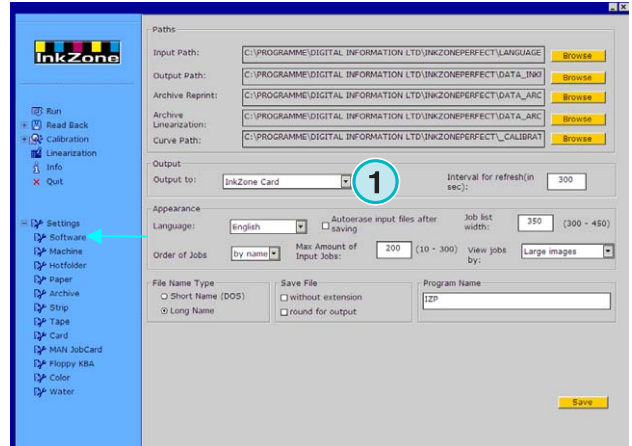


#### 4.2.3 Çıktı formatının belirlenmesi

Mevcut yazıcı konsolu için önceden belirlenmiş mürekkep verisi formatını (1) seçin.

Formata bağlı olarak, navigasyon bölümünde farklı yapılandırma seçenekleri mevcuttur. Hangi konsol formatıyla hangi seçeneklerin mevcut olduğuna dair detaylı bilgi, aşağıdaki dokümanda bulunabilir :

"Ink\_preset\_output\_formats.pdf".



#### 4.2.4 Görünümün yapılandırılması

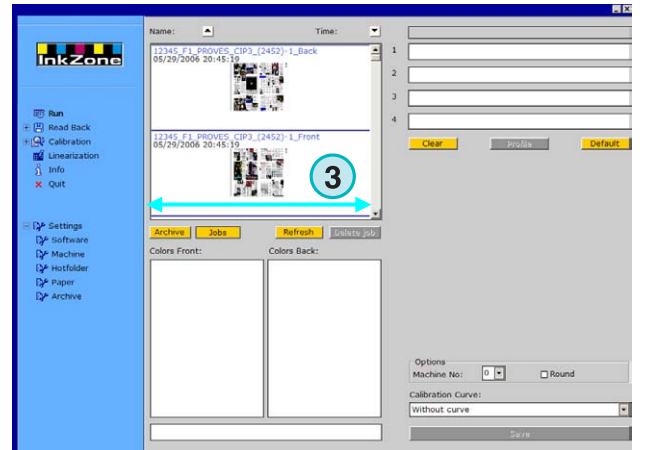
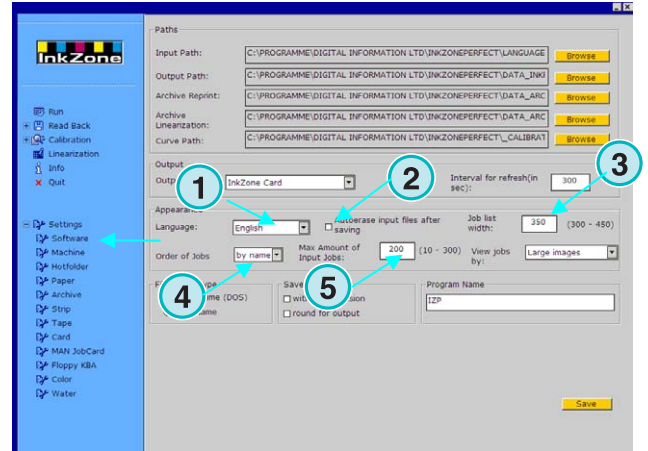
Kullanıcı arayüzü için dili seçiniz (1).

Bu kutucuk işaretlendiğinde (2), iş, baskı makinesine aktarıldıktan sonra, yazılım bu girdi dosyasını siler.

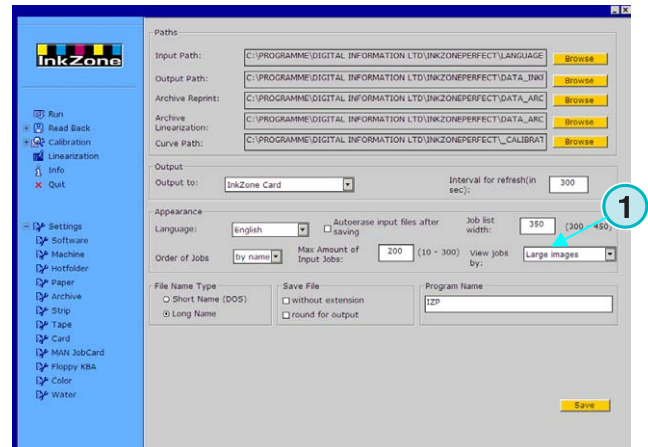
İş listesinin genişliğini belirleyin (3). 300 ile 450 piksel arasında bir değer seçilebilir. Ekran çözünürlüğüne bağlı olarak bu değerın ayarlanması gerekmektedir.

İsim veya tarih olarak, iş listesinin görüntüleneceği düzeni seçin (4).

Girdi klasörünün dolmasını engellemek için en fazla kaç adet girdi işi olabileceği belirlenebilir (5). Bu sayıya ulaştığında en eski dosya silinir.



Çalıştır penceresinde işlerin hangi düzende görüntüleneceğini seçin (1). Bunlar 3 şekilde ayrılabilir :



- (1) Büyük önizleme
- (2) Küçük önizleme
- (3) Önizlemesiz

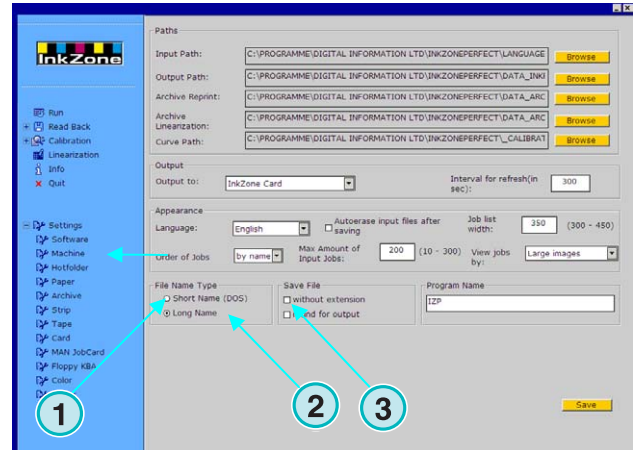


#### 4.2.5 Gönderimde dosya adı uygulaması

Eğer çıktı için mürekkep veri formatı bir dosya formatındaysa, dosya isminin MS-DOS 8+3 isim kuralına göre değişmesi durumunda, bu radyo düğmesini tıklayınız (1). Bunu, MS-DOS işletim sistemiyle çalışan bir konsola bağlanırken kullanın.

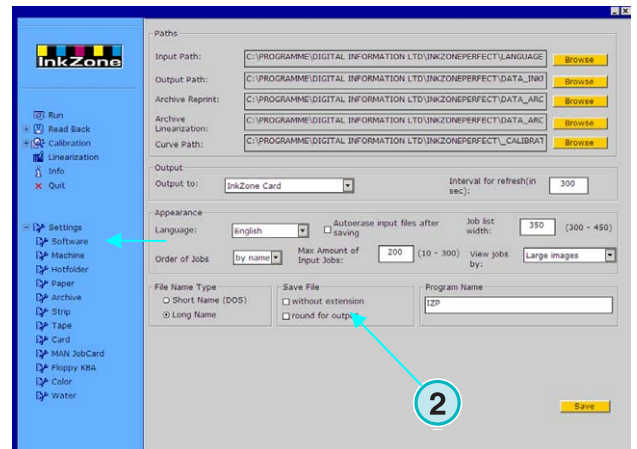
Varsayılan ayarları (2), bir işi, değişmemiş uzun ismiyle çıkış yapmak için kullanın.

Verileri herhangi bir dosya uzantısı olmadan (\*.ink gibi) depolamak için bu kutuyu işaretleyiniz (3).



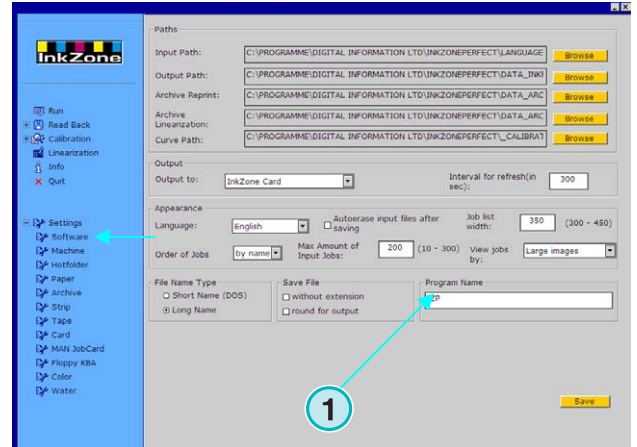
#### 4.2.6 Çıkış değerlerinin yuvarlanması

Mürekkep değerlerinin en yakın tam sayıya yuvarlanması için ikinci seçeneği işaretleyiniz (2). Örnek: %4.3, %4 olacaktır. Bazı konsollar sadece tam sayıları kabul eder.



### 4.2.7 Bağımsız program adı

Eğer program birkaç kere yüklendiyse, her yükleme kendi bağımsız ismini taşıyacaktır. İsmi buradan değiştirin (1), ve değişiklik görev bölmesinde gösterilecektir.



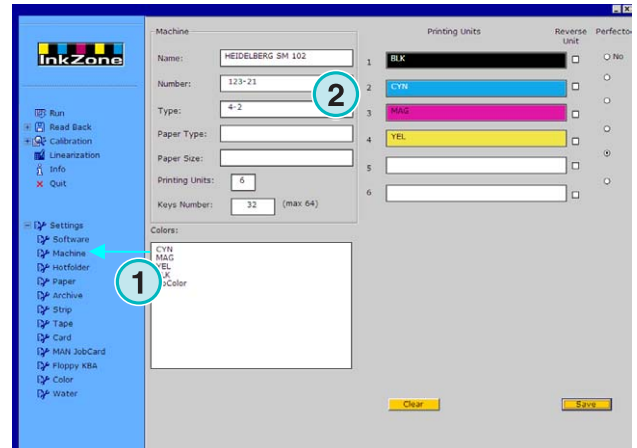
## 4.3 Menü Makinesi

### 4.3.1 Baskı makinesinin belirlenmesi

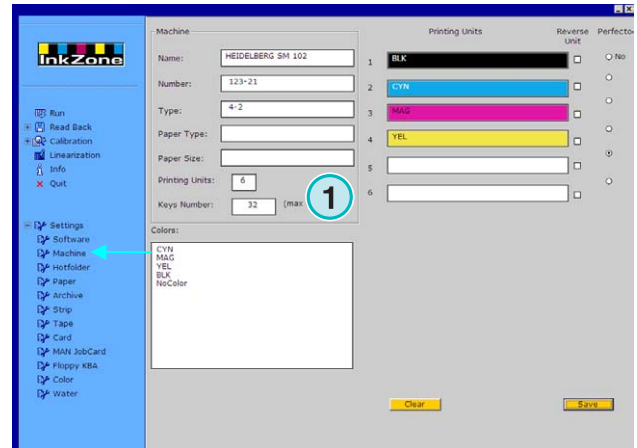
Ayarlar menüsünü açın ve ikinci maddeyi seçin (1). Bu panoda baskı makinesi ile ilgili temel ayarları belirleyin (2):

- 1.) Baskı adını girin
- 2.) Baskı için bir numara girin (\*)
- 3.) Baskı çeşidini girin (\*)
- 4.) Kullanılan kağıt tipini girin (\*)
- 5.) Kullanılan kağıt boyutunu girin (\*)

(\*) Bazı baskı makineleri önceden belirlenmiş mürekkep formatı içinde bir baskı numarası ister. Detaylı bilgi için ekli dosyaya bakınız :  
"Ink\_preset\_output\_formats.pdf"



Bu iki alana, basılacak birim ve mürekkep musluğu başına birim adedini yazınız (1).





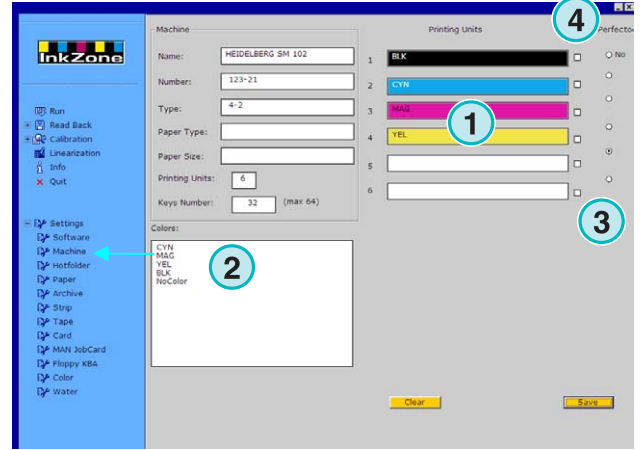
Panonun sağındaki sütunlar, baskı makinesinin renk sırasını göstermektedir (1). Renk alanından (2) her rengi alıp, sürükleyerek, baskı birim bölümüne bırakabilirsiniz (4).

### Not

Eğer birim ekstra bir renge ayrılmışsa o birimi boş bırakınız.

Eğer baskı makinesinin perfektörü varsa, onay kutucuklarından uygun olanını işaretleyiniz (3).

Eğer baskı makinesi, anahtar pozisyonun aynalanmış olduğu ters çevirme ünitesi ile donatılmışsa, birimdeki kutucuğu işaretleyiniz (4).



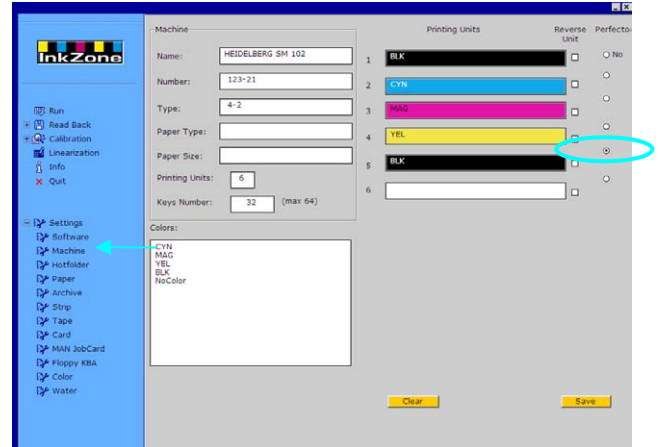
### 4.3.2 Örnek 1: 6 renkli baskı

6 birimli baskı, 4 üzerinden 2 için perfektör

Birim 1 - 4 = KCMY,

Birim 5 = Siyah,

Birim 6 = Ekstra renk



### 4.3.3 Örnek 2: 10 renkli baskı

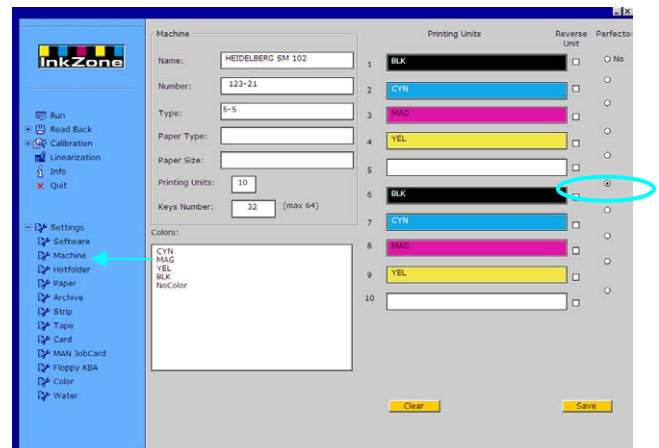
10 birimli baskı, 5 üzerinden 5 için perfektör

Birim 1 - 4 = KCMY,

Birim 5 = Ekstra renk,

Birim 6 - 9 = KCMY,

Birim 10 = Ekstra renk,



## 4.4 Menü "Hotfolder"ı

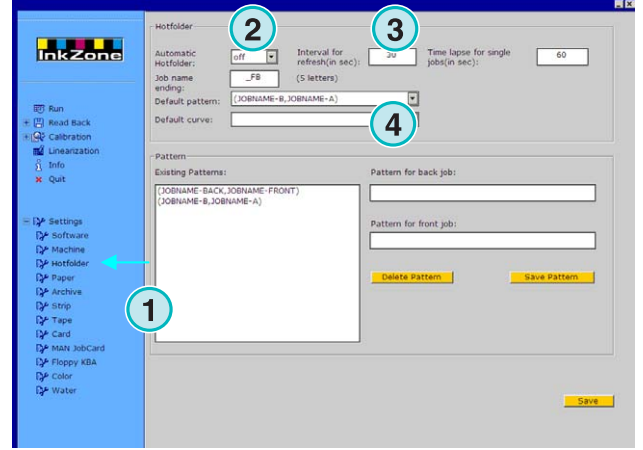
### 4.4.1 Ortak parametreler

Ayarlar menüsünü açın ve üçüncü maddeyi (1) seçin. Bu panelden, yazılımı tam otomatik "hotfolder" modunda çalıştırmak için gerekli ayarları yapın.

Buradan "hotfolder" modunu seçilir kılın(2).

Girdi dosyasını yenilemek için bir saniye değeri verin (3):bu zaman ayarına göre klasör düzenli olarak gelen işler için yenilenecektir.

Kullanılan kağıt tipine göre bir kalibrasyon eğrisi seçiniz (4).



### 4.4.2 "Hotfolder" modunda çift taraflı işler

Yazılım, dosya adı yapısına göre, bir ön taraflı işle, bir arka taraflı işi birleştirebilir. Bunu yaparken, işlerin isimlerinde ön ve arka taraf olduklarını belirten göstergeler olması gerekmektedir.

Genel ön taraf göstergeleri \_1A, \_2A, \_Front

Genel arka taraf göstergeleri \_1B, \_2B, \_Back

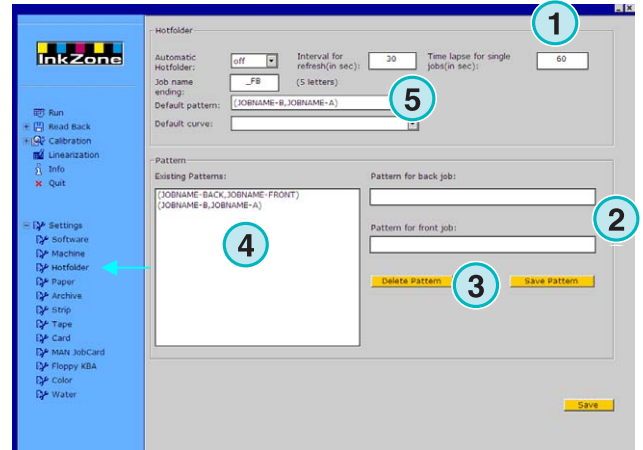
Bu değer (1) arka taraf için zaman aşımı değeridir, şu anlama gelir " Sayfa tek taraflıymış gibi işlem görmeden önce arka sayfanın gelmesi için yazılım ne kadar beklemeli".

Ön ve arka taraf için isin göstergesini buraya girin (2). Geçerli bir giriş, ön için \_F, ve arka için \_B şeklinde olacaktır. Bu düğmelerle isimleri ekleyebilir veya silebilirsiniz (3). İsim kalıpları/göstergeler burada listelenecektir (4).

Bu liste kutusundan (5) iş akışınız için ön/arka göstergeli seçiniz. Bu göstergeler mevcut gösterge/kalıp listesinden okunur (4).

#### Not

Eğer Hotfolder modundaki çıkış tek dosyada kombine edilmiş önlü arkalı işlerden oluşuyorsa, aynı konfigürasyona sahip CIP3 dosyaları ile yazılımı beslemeniz önerilir.



## 4.5 Kağıt Menüsü

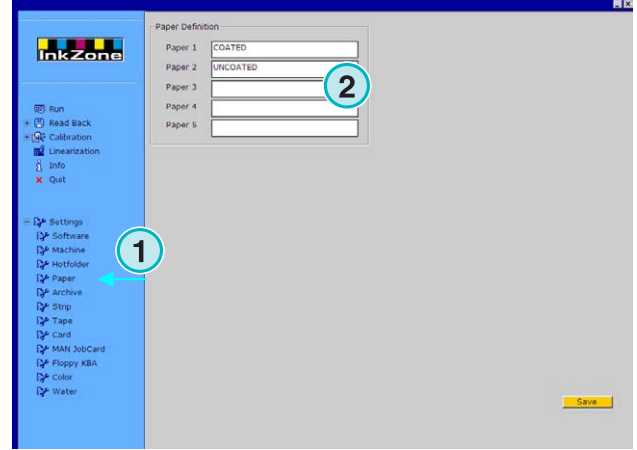
### 4.5.1 Kağıt çeşidi belirleme

Baskı makinesinde en çok kullanılan kağıt tiplerini belirlemek için, dördüncü maddeyi seçiniz (1).

İsimleri buraya giriniz (2).

#### Not

İsimler sadece Linearizasyon Sihirbazı tarafından kullanılacaktır.



## 4.6 Menü Arşivi

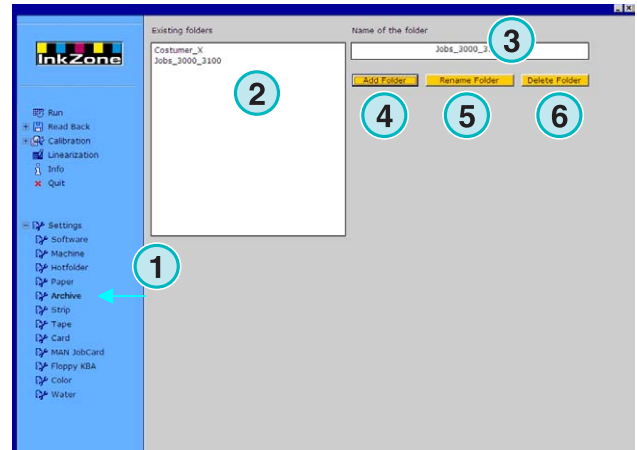
### 4.6.1 Arşivin düzenlenmesi

Arşiv bir dizin ağacı yapısında düzenlenmiştir : alt dizinler ana dizinden ayrılırlar.

Alt dizinler arşiv ayar panelinden ayarlanabilir.

Arşiv ayar panelini, beşinci madde olarak (1) listelendiği menu ayarlarından açınız. Mevcut tüm dizinler burada listelenmiştir (2).

- Yeni bir arşiv ekleme:
  1. Arşivin adını buraya girin (3)
  2. Düğmeye basın (4)
- Mevcut bir arşivin adını değiştirme:
  1. Arşivi seçin (2)
  2. Düğmeye basın (5)
  3. Arşivin adını değiştirin (3)
- Bir arşivi silmek:
  1. Arşivi seçin (2)
  2. Düğmeye basın (6)



## 4.7 Menü Şeridi

### 4.7.1 Ne için kullanılır?

#### Not

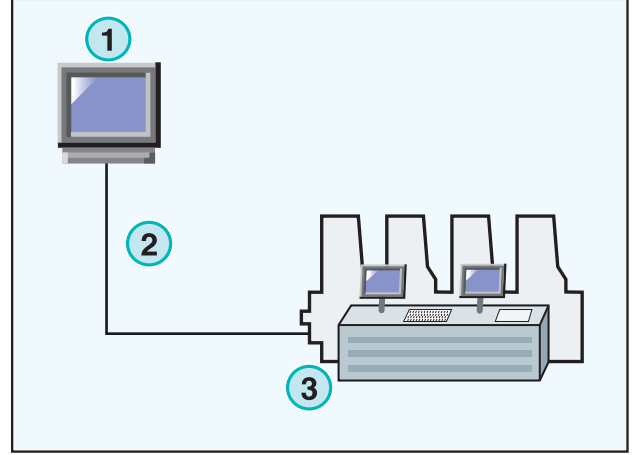
Şerit menu sadece, bir manyetik şerit aygıtına çıkış lisans anahtarı tarafından seçilir kılındıysa kullanılabilir.

Bazı eski baskı makineleri ( doksanların başında yapılmış olanlar ) kalıp tarayıcısı gibi aletler tarafından hesaplanan önceden belirlenmiş mürekkep verilerini almak için manyetik şerit okuyucusuyla donatılmışlardır. Bazıları şunlardır: Akiyama, Komori, Mitsubishi, vs.

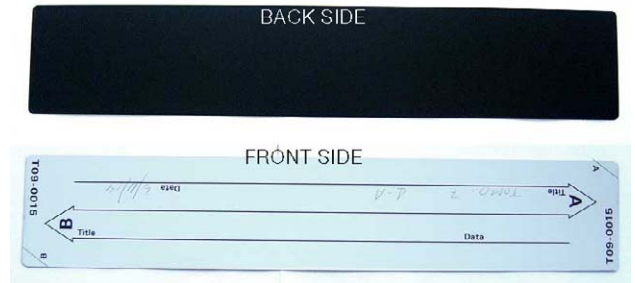
Bu tip konsollar iş akışı içinde bir manyetik şerit emülatörü ile tümlenebilir. Yazılımın RS232 seri arayüzüne bağlanır.

Bu tip bir konsolda şerit okuyucusunun veri kablosu emülatöre bağlanır. Artık konsol, önceden belirlenmiş mürekkep verileriyle ağdan beslenebilir.

- (1) Yazılım olan bilgisayar
- (2) Manyetik Şerit Emülatörüne Ethernet bağlantısı
- (3) Konsol/ Baskı makinesi



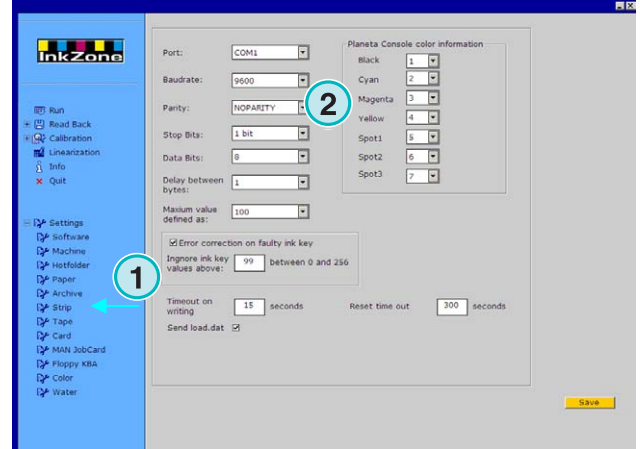
Bir manyetik şerit aracı sağda gösterilmektedir.



### 4.7.2 İletişim parametreleri

“Settings” menüsünden, “Strip” menüsünü açın (1).  
RS232 iletişim parametrelerini(2), aşağıdaki gibi ayarlayın:

- Baudrate = 9600
- Parity = No Parity
- Stop bits = 1
- Data bits = 8
- Delay between bytes = 1



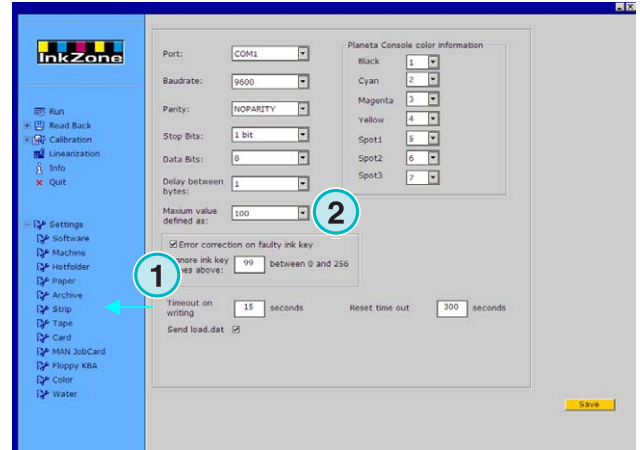
### 4.7.3 Konsolda maksimum mürekkep musluğu değerleri

Normalde, baskı makinelerinde mürekkep musluğunun %100 açılması, konsol üzerinde mantıken 100 değerine karşılık gelir.

Bazı baskı makinelerinde, %100 açılım 256 gibi bir değere tekabül eder. Bu oranı hesaba katmak için, alandaki (2) değeri 256 olarak değiştirin.

#### Not

Bu problem ilişkin bir ipucu, verilerin yazılımdan emülatöre iletilirken sürekli 2,5'da birine düşmeleridir.



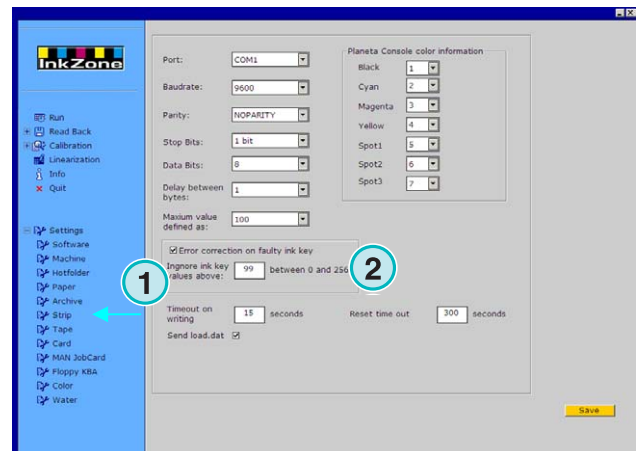
### 4.7.4 Mürekkep musluğu değer hataları almak

Mürekkep musluğu profilleri bir OK sayfasından temellenir; tekrar baskı yapmak ve linearizasyon için yeniden kullanılırlar.

Bu bazen baskı makinesi üzerindeki mürekkep musluğu bozuk olduğunda olabilir. Böyle bir mürekkep musluğu 99 veya üzeri bir değer bilgisi verebilir. 256 maksimum kullanan baskı makineleri, belki 255 veya daha yüksek bir değer bilgisi verebilir.

Doğru arşiv ve linearizasyon verisi almak için, yazılım bu değerleri yok saymaya ayarlanabilir.

Konsolda kullanılan sisteme göre, kontrol kutusunu (2) aktive edin ve 99 ile 254 arasında bir tetikleme (trigger) değeri girin.

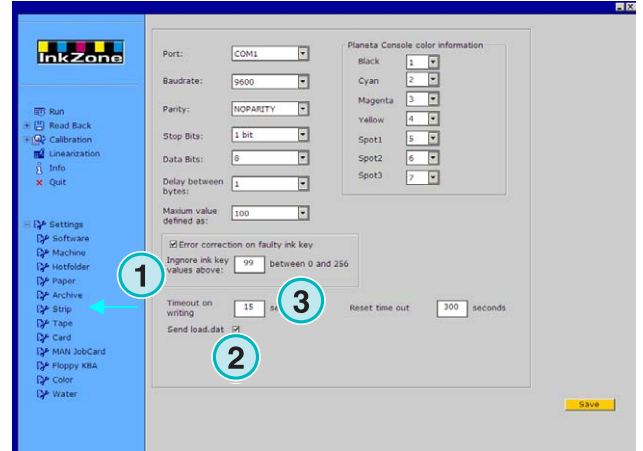


#### 4.7.5 Her işle program kodu gönderme

Bu kontrol kutusunu (2) aktive ederek, emülatöre bir donanım program kodu gönderilir. Bu tarz verileri (3) göndermek için zaman aşımını 15 saniyeye ayarlayın.

##### Not

Standart kullanım için bu mod seçilemez kılınmıştır.

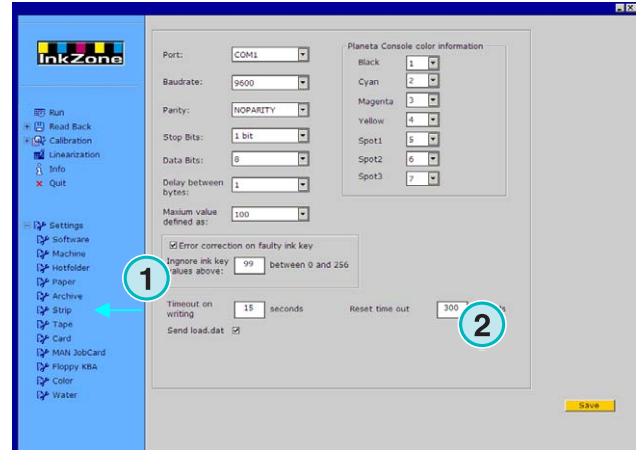


#### 4.7.6 İletişim portunun sıfırlanması

İletişim işlemi sıfırlanmadan, bir saniye değeri (2) ayarlayın. Yerel bilgisayar çalışma istasyonundaki problemleri önler.

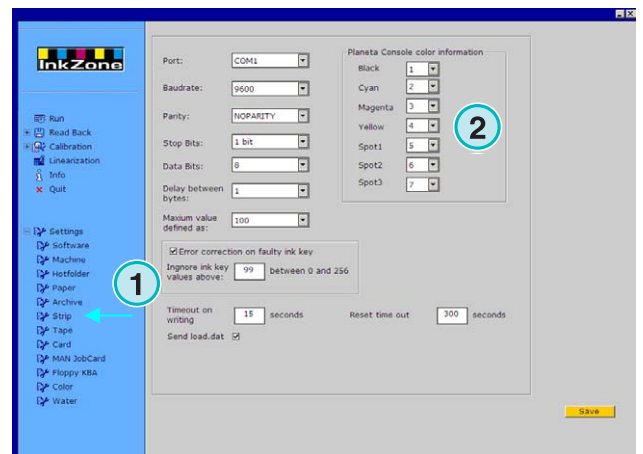
##### Not

300'ün altında olmayan değerler girin.



#### 4.7.7 Baskı makinesi için sayısal renk bilgisi

Gelen renk isimleri, konsolda, belirli bir sayıyla özdeşleştirilir. Numaralandırma yedi renge devredilebilir : dört ana işlem rengi black, cyan, magenta ve yellow, artı üç tane ekstra renk (2).



## 4.8 Kaset Menüsü

### 4.8.1 Ne için kullanılır?

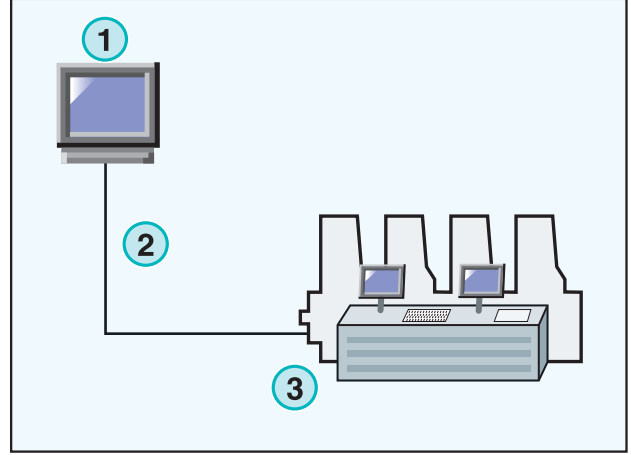
**Not**

Kaset menüsü sadece, bir manyetik kaset aygıtına çıkış lisans anahtarı tarafından seçilir kılındıysa kullanılabilir.

Bazı eski baskı makineleri ( doksanların başında yapılmış olanlar ) kalıp tarayıcısı gibi aletler tarafından hesaplanan önceden belirlenmiş mürekkep verilerini almak için dijital kaset sürücüsüyle donatılmışlardır. Örnek olarak : Fuji konsollu Planeta Varimat.

Bu tip konsollar iş akışı içinde bir kaset sürücüsü emülatörü ile tümlenebilir. Yazılımın RS232 seri arayüzüne bağlanır.

Bu tip bir konsolda dijital kaset sürücüsünün veri kablosu emülatöre bağlanır. Artık konsol, önceden belirlenmiş mürekkep verileriyle ağdan beslenebilir.



- (1) Bilgisayar
- (2) Teyp Emülatörüne Ethernet bağlantısı
- (3) Konsol/Baskı Makinesi

Dijital bir teyp kasedi sağda gösterilmektedir.



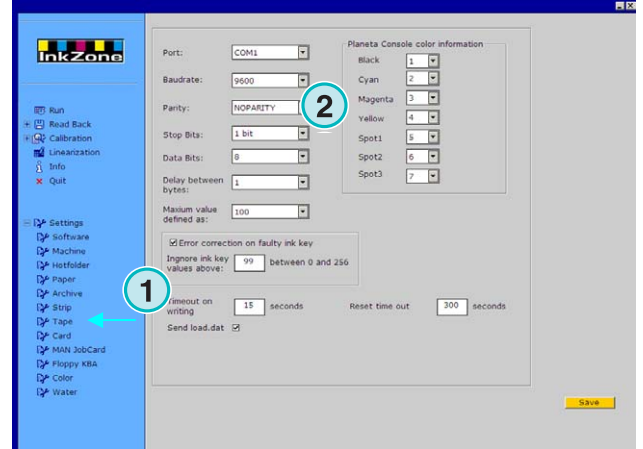


### 4.8.2 İletişim parametreleri

Ayarlar menüsünden seçerek, Kaset control menüsünü (1) açınız.

RS232 iletişim parametrelerini (2) aşağıda belirtildiği gibi ayarlayınız :

- Baudrate = 9600
- Parity = No Parity
- Stop bits = 1
- Data bits = 8
- Delay between Bytes = 1



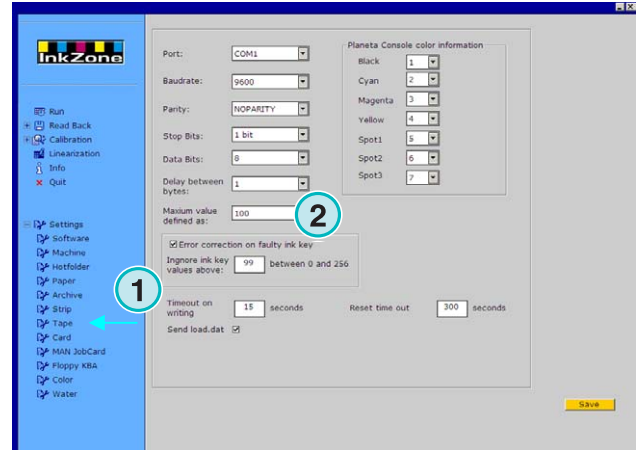
### 4.8.3 Konsolda maksimum mürekkep musluğu değerleri

Normalde, baskı makinelerinde mürekkep musluğunun %100 açılması, konsol üzerinde mantıken 100 değerine karşılık gelir.

Bazı baskı makinelerinde, %100 açılım 256 gibi bir değere tekabül eder. Bu oranı hesaba katmak için, alandaki (2) değeri 256 olarak değiştirin.

#### Not

Bu problem ilişkin bir ipucu, verilerin yazılımdan emülatöre iletilirken sürekli 2,5'da birine düşmeleridir.



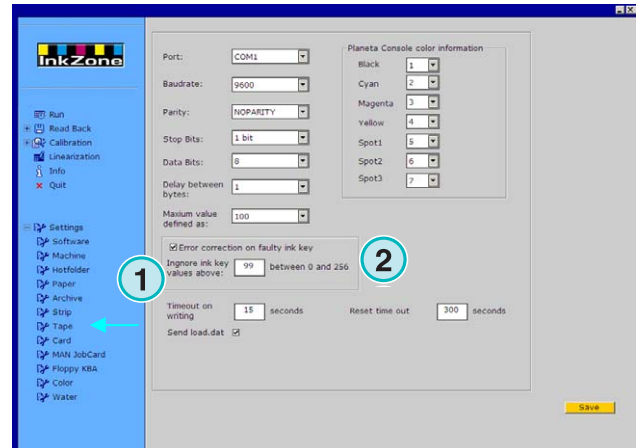
### 4.8.4 Hatalı Mürekkep musluğu değerleri almak

Mürekkep musluğu profilleri bir OK sayfasından temellenir; tekrar baskı yapmak ve linearizasyon için yeniden kullanılırlar.

Bu bazen baskı makinesi üzerindeki mürekkep musluğu bozuk olduğunda olabilir. Böyle bir mürekkep musluğu 99 veya üzeri bir değer bilgisi verebilir. 256 maksimum kullanan baskı makineleri, belki 255 veya daha yüksek bir değer bilgisi verebilir.

Doğru arşiv ve linearizasyon verisi almak için, yazılım bu değerleri yok saymaya ayarlanabilir.

Konsolda kullanılan sisteme göre, kontrol kutusunu (2) active edin ve 99 ile 256 arasında bir tetikleme (trigger) değeri girin.

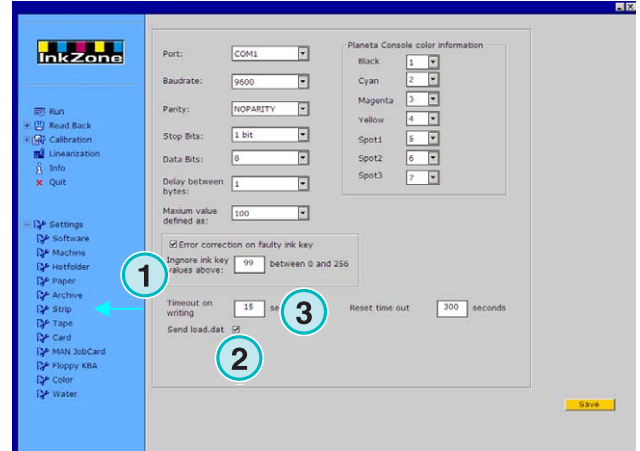


#### 4.8.5 Her işle program kodu gönderme

Bu kontrol kutusunu (2) aktive ederek, emülatöre bir donanım program kodu gönderilir. Bu tarz verileri (3) göndermek için zaman aşımını 15 saniyeye ayarlayın.

##### Not

Standart kullanım için bu mod seçilemez kılınmıştır.

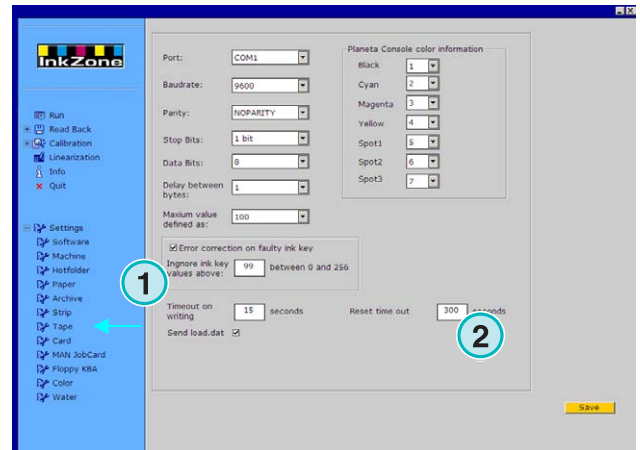


#### 4.8.6 İletişim portunun sıfırlanması

İletişim işlemi sıfırlanmadan, bir saniye değeri (2) ayarlayın. Bu, yerel bilgisayar çalışma istasyonundaki problemleri önler.

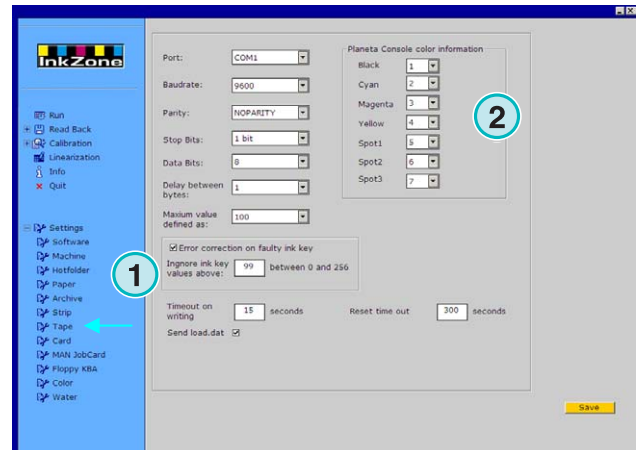
##### Not

300'ün altında olmayan değerler girin.



#### 4.8.7 Baskı makinesi için sayısal renk bilgisi

Gelen renk isimleri, konsolda, belirli bir sayıyla özdeşleştirilir. Numaralandırma yedi renge devredilebilir : dört ana işlem rengi black, cyan, magenta ve yellow, artı üç tane ekstra renk (2).



## 4.9 Kart Menüsü

### 4.9.1 Ne için kullanılır?

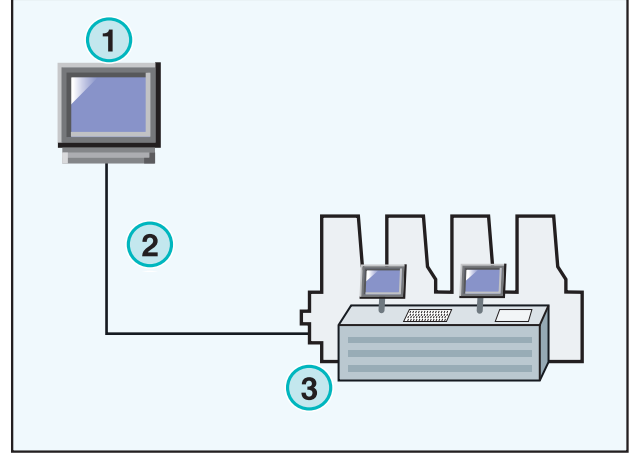
#### Not

Kart menüsü sadece lisans anahtarı bir flash card veya jobcard emülatör cihazına çıkış yapmaya izin verildiyse seçilebilir hale gelir.

Heidelberg CP2000, CP1.02, CP1.03 ve CP1.04 konsollarında önceden belirlenmiş mürekkep verisini okumak için bir flash card okuyucusu kullanılır. Çoğu MAN Roland konsollarında bunun yerine chip card okuyucusu kullanılmaktadır.

Bu tip konsollarda, kart okuyucusunun içine kart yerine kart emülatörü yerleştirilir. Emülatör ağa Ethernet ve TCP/IP protokolü üzerinden bağlanır.

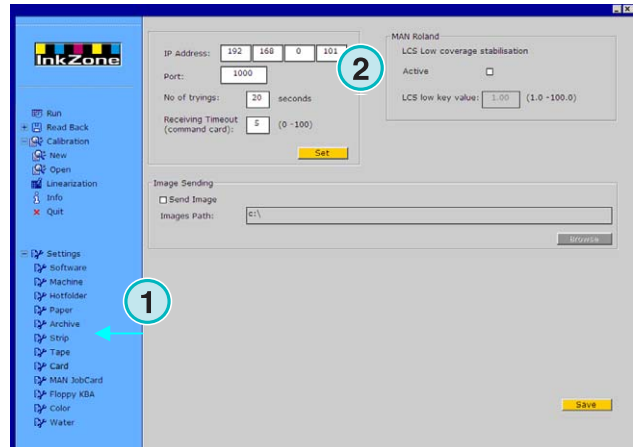
- (1) Yazılım olan bilgisayar
- (2) Flash Card Emülatörüne Ethernet bağlantısı
- (3) Konsol/Baskı makinesi



### 4.9.2 İletişim parametreleri

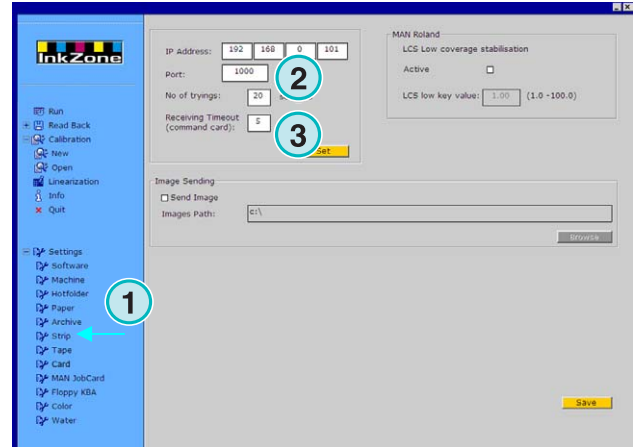
Menü ayarları girişinden seçerek bu paneli açınız (1).

Emülatör'ün IP adresini ve port numarasını buraya girin (2).



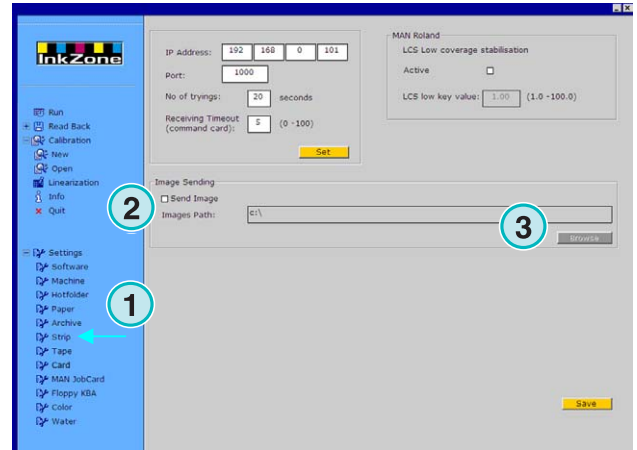
### 4.9.3 Ek iletişim ayarları

Bu fonksiyon, bir iletişim problemi olduğunda iletim hatası olmasını önlemeye çalışır. Yazılımın, veriyi kaç defa (2) göndermeyi denemesi ve buna ne kadar (3) süreyle devam etmesi gerektiğine dair bir değer giriniz.



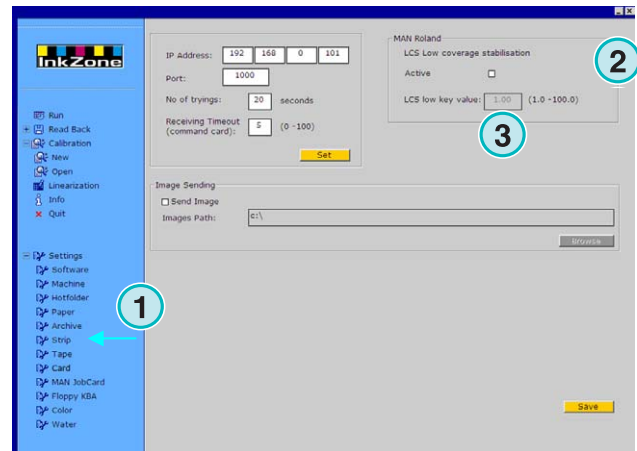
### 4.9.4 Bir işin minyatür resmini bir klasöre göndermek

Bu kontrol kutusu (2) aktive edildiğinde, her işin minyatür resmi bir klasöre gönderilir. İzlenecek yolu buradan seçiniz (3).



### 4.9.5 MAN Roland konsolları için LCS ayarları

MAN Roland konsolları LCS olarak adlandırılan önceden belirlenmiş bir modda çalışabilirler. Bu, çok düşük mürekkep kaplama alanı olan işler için kullanılır. Fonksiyon, bu kontrol kutusunda (2) seçilir kılınabilir. LCS aktifken minimum ana mürekkep açılışını (3) seçiniz.



## 4.10 MAN Jobcard menüsü

### 4.10.1 Ne için kullanılır?

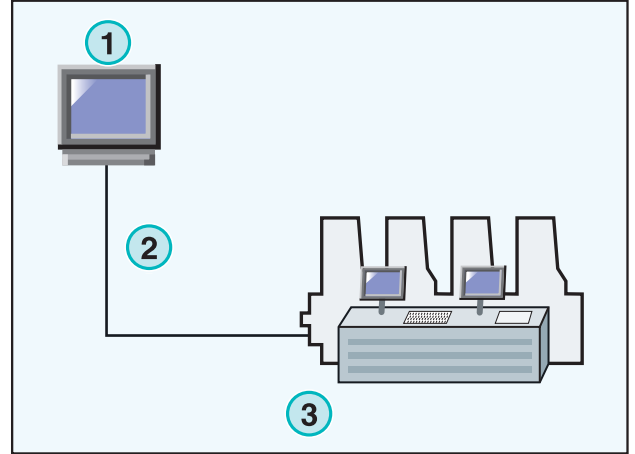
**Not:**

Bu menu sadece lisans anahtarı bir MAN Job card için çıkışa izin verdiğinde seçilir kılınabilir.

Yazılım veriyi bir MAN Job Card okuyucusuna gönderebilir. Bilgisayar çalışma istasyonuna bir seri RS232 portuyla bağlanır. Job Card Okuyucusu çevrimdışı olarak yerleştirilebilir veya çevrimiçi bağlantıyla direct olarak baskı makinesine bağlanabilir.

**Çevrimiçi bağlantı**

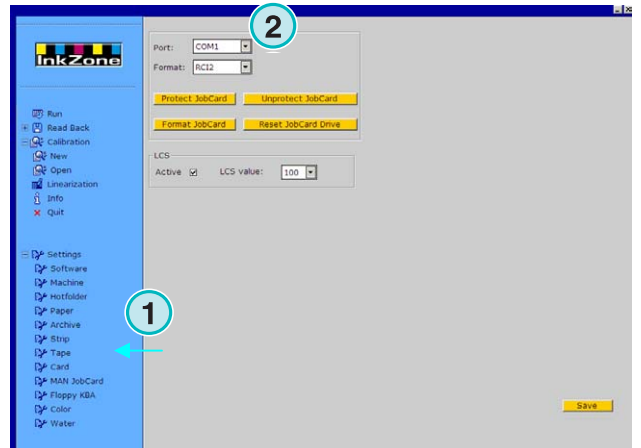
- (1) Yazılım olan bilgisayar
- (2) Job Card Emülatörüne bağlantı
- (3) Konsol/Baskı makinesi



### 4.10.2 İletişim parametleri

Seçilmiş olan menüden MAN Jobcard panelini seçiniz (1). Kontrol panelini açmak için menu maddesini seçiniz.

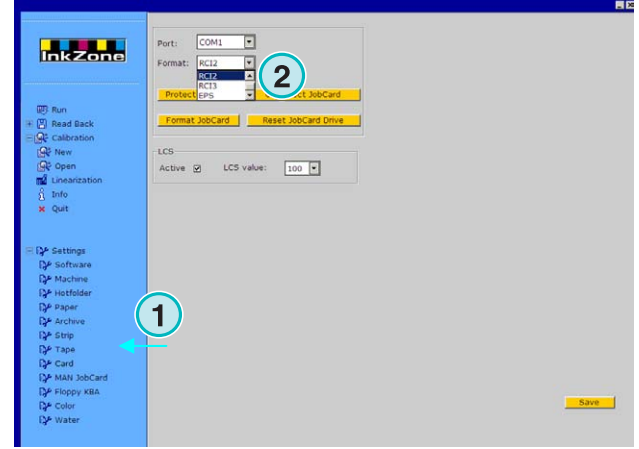
MAN Jobcard yazıcısının yüklenmiş (2) olduğu iletişim portunu seçiniz.



### 4.10.3 Önceden belirlenmiş mürekkep formatı

Dört format arasından seçiniz (2):

- 1.) RCI1  
Mürekkep musluğu verisi.
- 2.) RCI2  
Mürekkep musluğu verisi. Pek çok MAN konsolu için standart format.
- 3.) RCI3  
Mürekkep musluğu verisi.
- 4.) EPS  
Mürekkep kaplama alanı verisi.



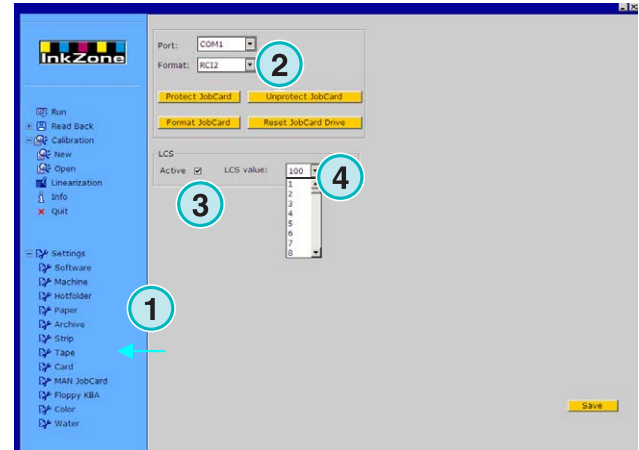
#### Not

EPS format kullanıldığında, yazılım kalibrasyon eğrilerini kullanmaz. Tüm kalibrasyonlar, baskı konsolundan doğrudan yapılır.

### 4.10.4 RCI çıkışında düşük mürekkep kaplama alanı

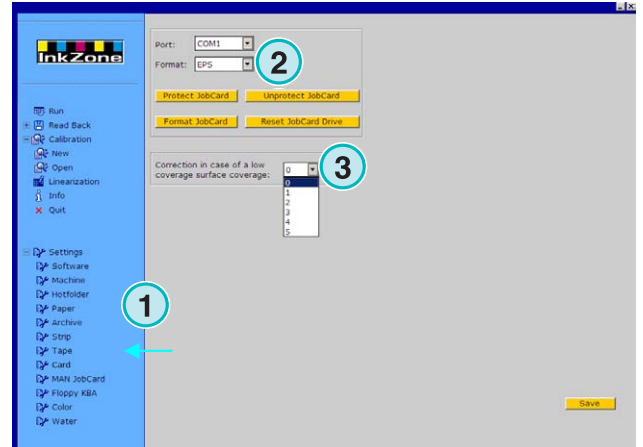
MAN Roland konsolları düşük mürekkep kaplama alanı olan işler için önceden belirlenmiş LCS modunu çalıştırır.

LCS sadece bu kontrol kutusundan (2) RCI format seçildiğinde aktive edilebilir (3). LCS aktif olduğunda, minimum ana mürekkep açılışını bu listeden (4) seçebilirsiniz.



#### 4.10.5 EPS verilerinde düşük mürekkep kaplama alanı

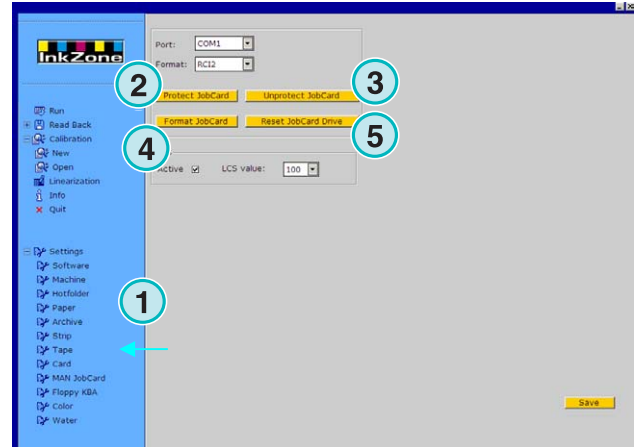
EPS format seçildiğinde (2), düşük mürekkep kaplama alanı olan işler için düzeltme değeri buradan seçilebilir (3). 0 değerinin düşük mürekkep kaplama alanları üzerinde etkisi yoktur. En yüksek değer olan 5, en büyük değişiklikleri yaratır.



#### 4.10.6 Job card fonksiyonları

Aşağıdaki ayarları job carda uygulayınız :

- (2) Job card'ı yazılamaz yapın
- (3) Job card üzerindeki yazılamaz özelliğini kaldırın
- (4) Job card'ı formatlayın
- (5) Job card okuyucusunu sıfırlayın



### 4.11 KBA E-Floppy menüsü

#### 4.11.1 Nasıl kullanılır?

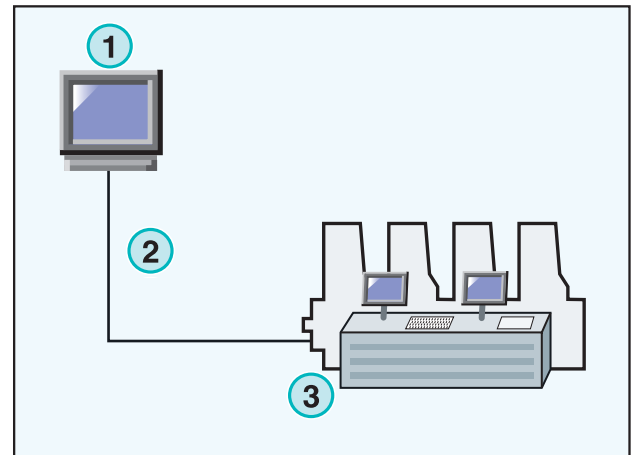
##### Not

Bu menu sadece lisans anahtarı KBA E-Floppy' e çıkış için seçilir kılınmışsa kullanılabilir.

KBA konsolu çevrimiçi yapmak için bir 3.5" floppy sürücüsüne emüle edilir.

Konsolda, 3,5" floppy sürücüsüne bağlı olan veri kablosu çekilerek floppy emülatörüne bağlanır. Bu şekilde konsol artık önceden belirlenmiş mürekkep verisini bilgisayar çalışma istasyonundan alabilir.

- (1) Yazılım olan bilgisayar
- (2) E-Floppy Emulatorüne Ethernet bağlantısı
- (3) Konsol/Baskı makinesi

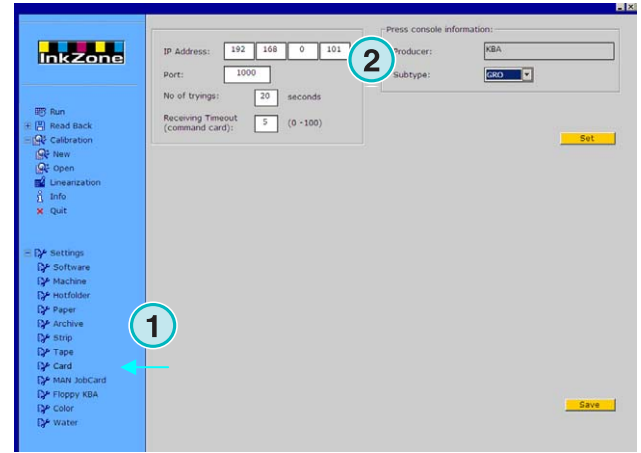




### 4.11.2 İletişim parametreleri

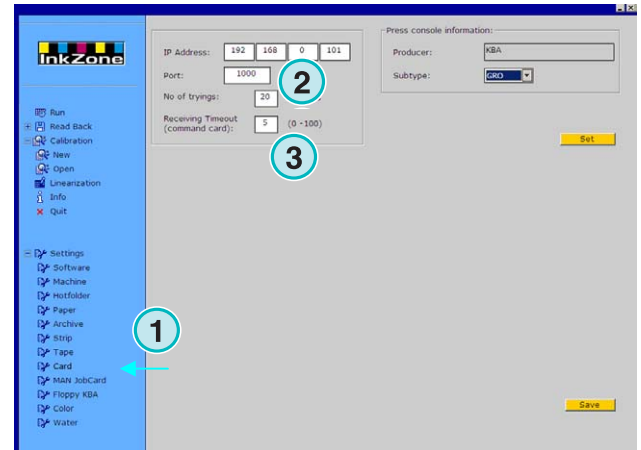
Kontrol panelini açmak için giriş menüsünden (1) seçiniz.

E-Floppy emulörü için IP adresini ve port numarasını (2) giriniz.



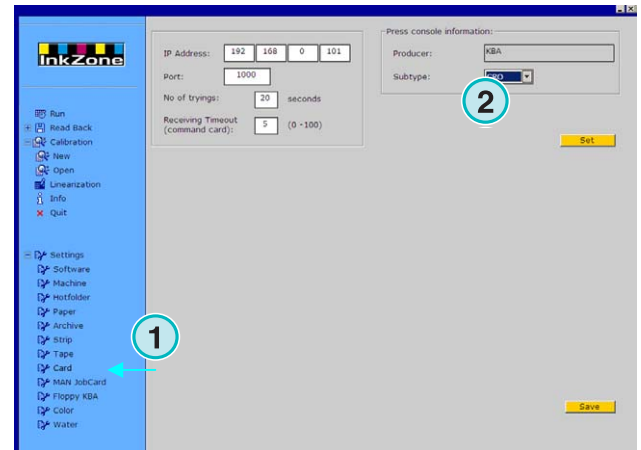
### 4.11.3 Ek iletişim ayarları

Yazılımın, veriyi kaç defa (2) göndermeyi denemesi ve buna ne kadar (3) süreyle devam etmesi gerektiğine dair bir değer giriniz.



### 4.11.4 Baskı makinesi formatı

Bir baskı makinesi formatı seçiniz, CO veya GRO'dan birini (2).



## 4.12 Renk Menüsü

### 4.12.1 Genel parametreler

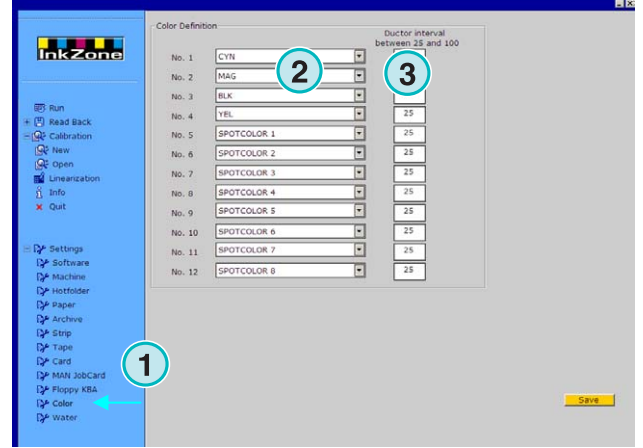
#### Not

Renk menüsü sadece çıkış formatı bu özelliği destekliyorsa kullanılabilir.

“Settings” menüsünden Renk Kontrol panelini (1) seçiniz.

Bazı konsollarda, gelen renk isimleri, belirli bir sayıyla özdeşleştirilir. Numaralandırma oniki renge devredilebilir : dört ana işlem rengi black, cyan, magenta ve yellow, artı sekiz tane ekstra renk.

Bazı baskı makinelerinde her bir renk için bir duktör aralığı ayarlanabilir (3).



## 4.13 Su Menüsü

### 4.13.1 Genel parametreler

#### Not

Su menüsü sadece çıkış formatı bu özelliği destekliyorsa kullanılabilir.

“Settings” menüsünden Su Kontrol panelini (1) seçiniz.

Çeşitli konsollarda, baskı makinesindeki su ayarları sayısal bir değerle control edilebilir. Bu değer her birim için ayrı olarak ayarlanabilir (2).





## 5 Kalibrasyon Eğrileri

### 5.1 Kavram

#### 5.1.1 Genel Bakış

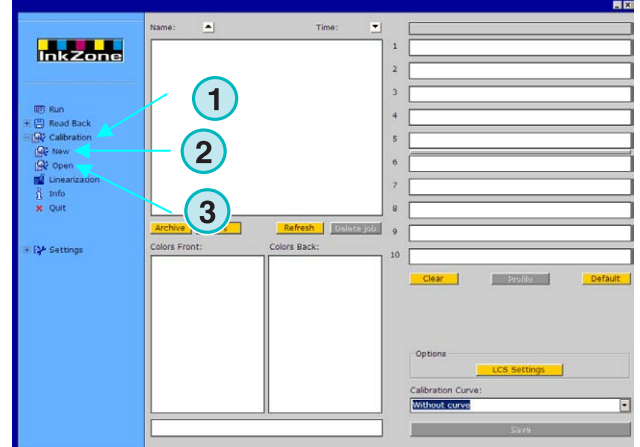
Yazılım, farklı kağıt ve mürekkep çeşitleri için önceden belirlenmiş mürekkep ayarlarının etkili olması için dahili kalibrasyon eğrileri kullanır. Bu eğriler, konsol üzerinde duktör değerini ve mürekkep musluğu ayarlar.

Bir kalibrasyon eğrileri seti ya işlem renkleri olan Cyan, Yellow, Black, Magenta'ya ya da baskının her birimine tanımlıdır.

Kalibrasyon eğrileri, linearizasyon sihirbazı kullanılarak veya manuel ayarlamayla oluşturulabilir. İstedığınız kadar set oluşturabilirsiniz, yazılım sizi sınırlamayacaktır.

#### 5.1.2 Eğri setine erişim

Kalibrasyon kontrol panelini açın (1). Mevcut iki seçenek vardır: biri yeni bir eğri seti oluşturmak için (2), ve biri de varolan seti ayarlamak için kullanılır (3).



#### 5.1.3 Renkleri veya baskı birimlerini kalibre etmek

Bir kalibrasyon eğri seti, belirli bir renk seti için veya baskının, baskı birimleri için oluşturulur.

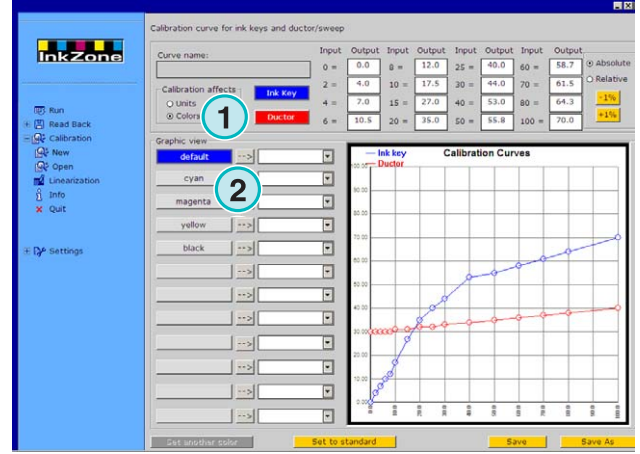
Burada (1) kalibrasyon eğrisinin türünü seçiniz.

Örneğin, ön ve arkası sekiz birimli makinede basılmış, 4 renk CMYK bir iş: “colors” olarak ayarlanan kalibrasyon eğrileri, ön ve arka taraftaki işlem renklerini aynı şekilde etkiler.

Karşılık gelen düğmelere göre bir kalibrasyon eğrileri seti seçiniz (2). Bir eğriler seti 12 adede kadar bireysel eğriden oluşur.

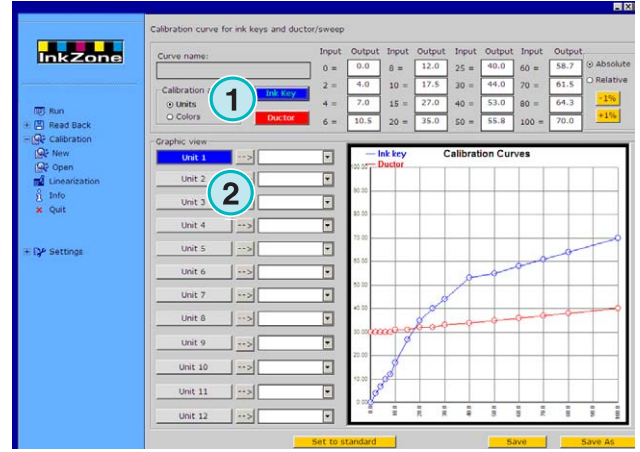
**Not:**

Renklere uygulanan kalibrasyon metodu birimlere uygulanandan çok daha yaygındır.



Birimlerde kalibrasyon

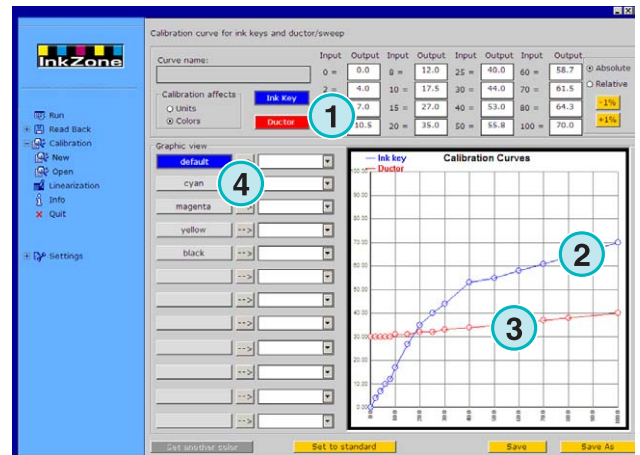
Eğrilerin uygulanacağı birimleri buradan seçiniz (2).



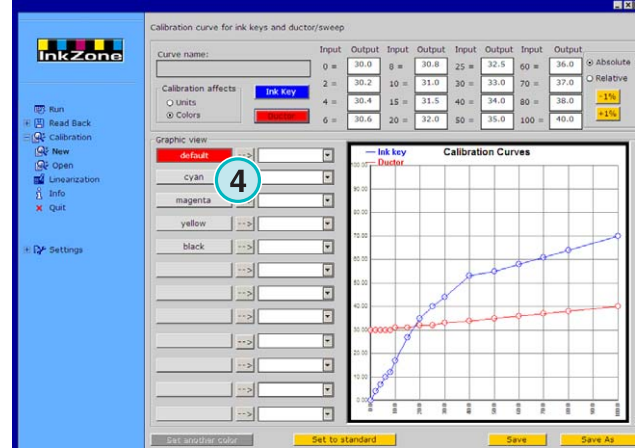
### 5.1.4 Mürekkep eğrisine karşı duktör eğrisi

Bu iki düğmeyle (1) mavi bir eğri olarak gösterilen mürekkep eğrisi (2), veya kırmızı bir eğri olarak gösterilen duktör eğrisinden (3) birini seçiniz.

Mürekkep eğrisi seçildiğinde (1), aktif renk veya birim için olan düğme (4) maviye dönecektir.



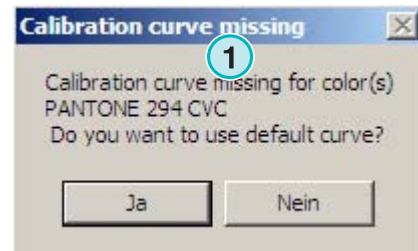
Doktor eğrisini seçerken, aktif renk veya ünite için olan düğme de kırmızıya döner (4).



### 5.1.5 Veri aktarımı sırasında ekstra renk işlemi

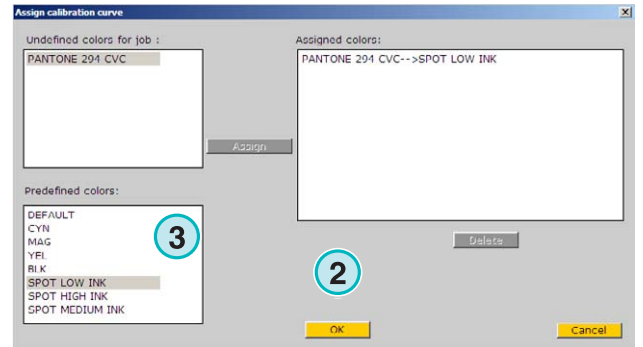
Önceden belirlenmiş mürekkep formatına veri aktarımı esnasında, yazılım, ekstra renk için işi inceler. Üç senaryo mümkündür :

- 1.) İşin ekstra renkleri yoktur:  
Yazılım herhangi bir mesaj vermeden bunu ihraç eder.
- 2.) İş, eğri setinde tanımlanmış bir ekstra renk içerir:  
Yazılım işi ihraç eder. Ekstra renk, hesaplanmış ekstra renk uyarınca işlem görür. Mesaj görüntülenmez.
- 3.) Eğri setinde tanımlanmamış bir ekstra renk içeren iş :  
Veri aktarımı sırasında, yazılım, eksik kalibrasyon eğrisini tespit eder ve kullanıcıyı uyarmak için bir mesaj görüntüler (1).



Kullanıcı isterse varsayılan eğriyi [ YES ]'i tıklayarak kullanabilir veya [ NO ]'yu tıklayarak önceden tanımlanmış bir kalibrasyon eğrisine eksik ekstra rengi ekleyebilir.

İkinci seçenek seçilirken, yeni bir diyalog kutusu açılır (2). Ekstra rengi önceden tanımlanmış kalibrasyon eğrisine eşleyiniz (3).



#### Not

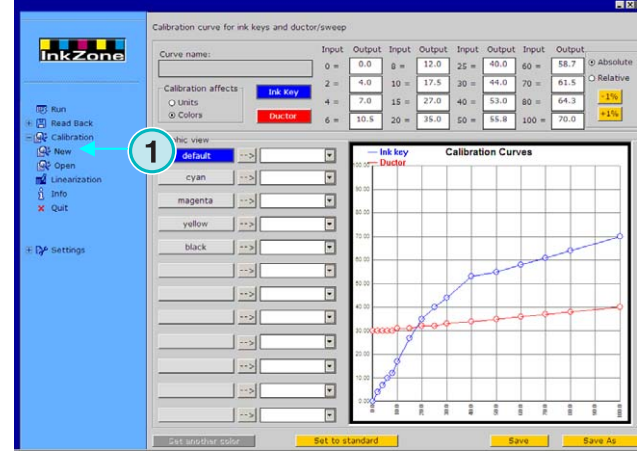
Her eğri setine, her ekstra renk için 3 farklı eğri ekleyin, biri yüksek, biri orta, biri de düşük kaplama için. Baskı ustası o zaman ekstra renk için hangi setin uygun olduğuna karar verebilir.

## 5.2 İşletim modu

### 5.2.1 Yeni bireğri eklemek

Temel bir eğri almak için menünün birinci maddesine (1). Eğer eğri modu “renkler”e ayarlıysa, işlem renkleri olan Cyan, Magenta, Black, Yellow olan bir set oluşturulur. Ayrıca, bu şekilde adlandırılmış varsayılan bir eğri de vardır.

Eğer eğri modu “üniteler”e ayarlıysa, 1’den 12’ye kadar ünitelerden oluşan bir set oluşturulmuş olur.

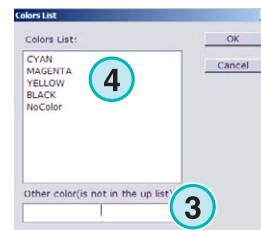
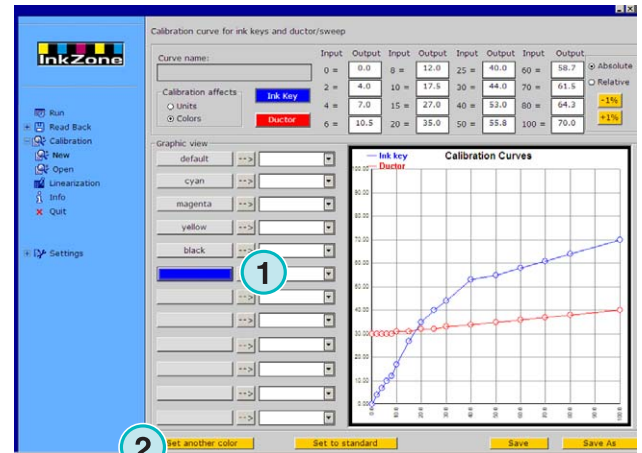


### 5.2.2 Eğriye bir renk eklemek

Ekstra renkli bir iş eklemek için, boş düğmelerden birini seçin (1). Şimdi alana (3) isim girmek için bu düğmeye tıklayın (2).

#### Not

Girdi dizinindeki tüm işlerle ilgili, tüm renkler, renk listesinde görüntülenmiştir. (4).

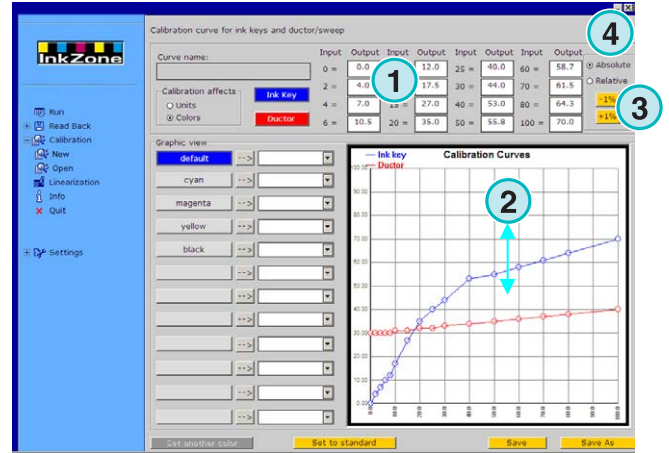




### 5.2.3 Eğri şeklini ayarlama

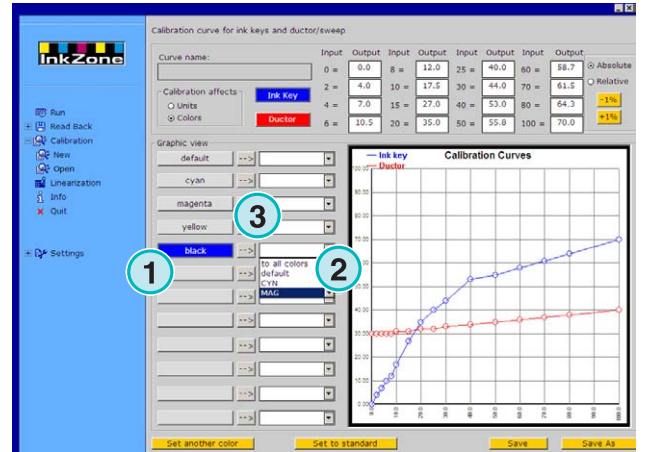
Bir eğrinin şeklini değiştirmenin üç farklı yolu vardır :

- Belirli bir eğri pozisyonunun değerini buradan değiştirin (1).
- Noktaları eğri üzerinde yukarı aşağı sürükleyerek şekil değiştirin (2).
- Eğriyi yüzdelik olarak arttırmak veya azaltmak için düğmeleri kullanın (3). Radyo düğmesi ayarına bağlı olarak (4), mevcut pozisyonla bağlantılı olarak veya sabit atışlarla eğri değişir.



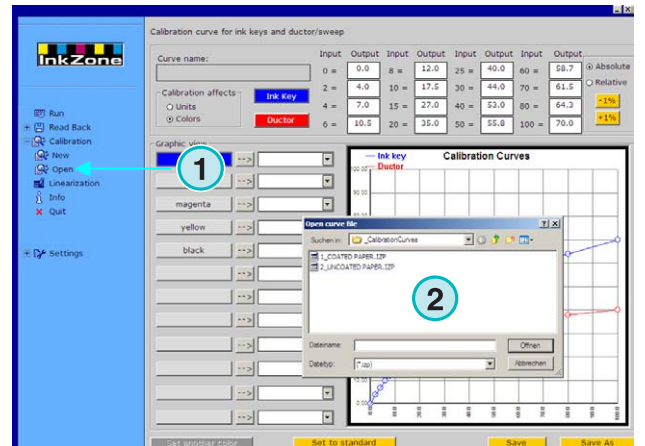
### 5.2.4 Eğri değerlerini bir renkten diğerine kopyalamak

Panonun solunda gösterildiği gibi eğrinin kaynağını seçin (1) Yanındaki liste kutusunu açın hedef renginizi seçin (2). Kaynak renk değerlerini hedef eğriye aktarmak için OK düğmesine tıklayın (3).



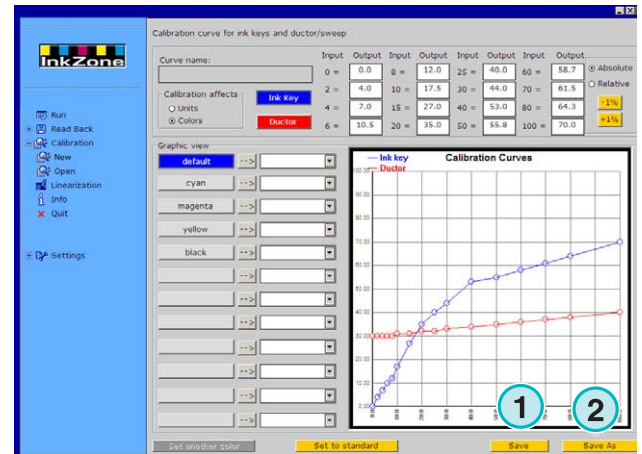
### 5.2.5 Mevcut kalibrasyon eğrisi setini açmak

Navigasyon bölümündeki ikinci menu maddesini tıklayarak mevcut bir kalibrasyon eğrisi setini açın (1). Seti açılan pencereden seçin (2).



### 5.2.6 Kalibrasyon eğrisini kaydetme

Düğmeye basarak değişiklikleri kaydedin **(1)**. Yeni bir kalibrasyon setine değişiklikleri kaydetmek için, bu düğmeye basınız **(2)**.



## 6 Linearizasyon Sihirbazı

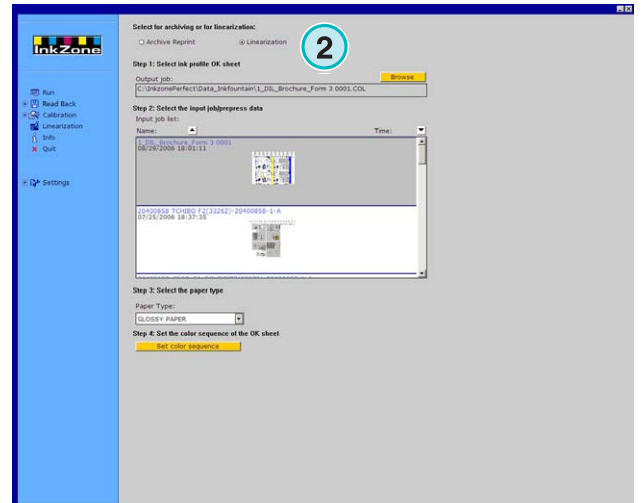
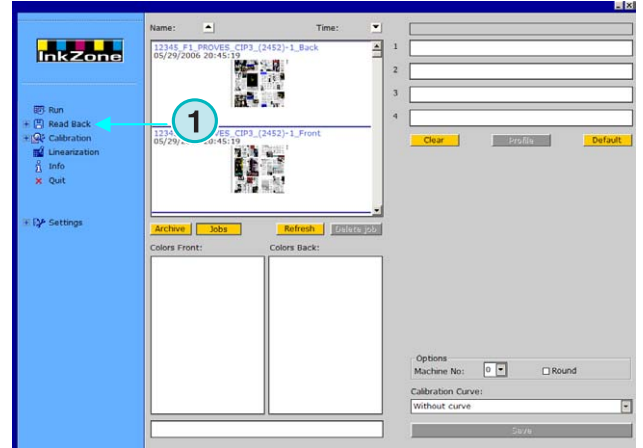
### 6.1 Kavram

#### 6.1.1 Genel Bakış

Linearizasyon sihirbazı, kullanıcıya renkli kalibrasyon eğrileri oluşturmada ve ayarlama yardımcı olur.

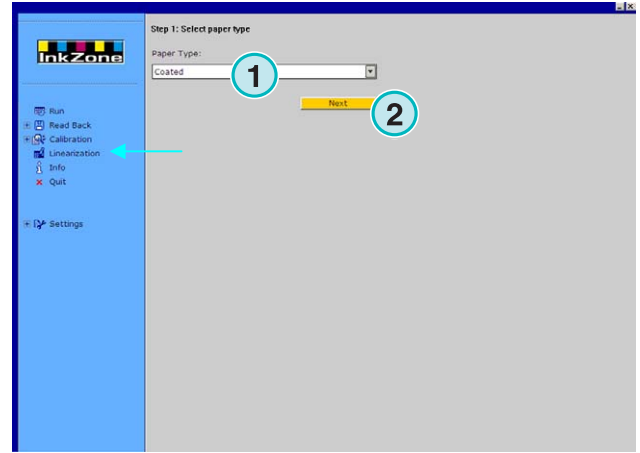
Bu özelliği kullanmak için, OK kağıdı değerlerinin yazılıma geri yüklenmesi gerekir. Bu durumda iki adım önemlidir :

- 1.) Mürekkep musluğu verilerini, konsoldan medyaya ya da medya sürücü emülatörüne kaydedin. Eğer önceden belirlenmiş mürekkep sistemi temelli bir dosya kullanılıyorsa, veri dosya sisteminde saklanır.
- 2.) Geri okuma fonksiyonunu çalıştırın (1) ve sihirbazdan veriyi beslemek için seçeneği (2) tıklayın.



### 6.1.2 Sihirbazın kullanımı

Navigasyon bölümünden Linearizasyon Sihirbazını seçin. Bu liste kutusundan kağıt tipini seçin (1). Devam etmek için düğmeye basın (2).

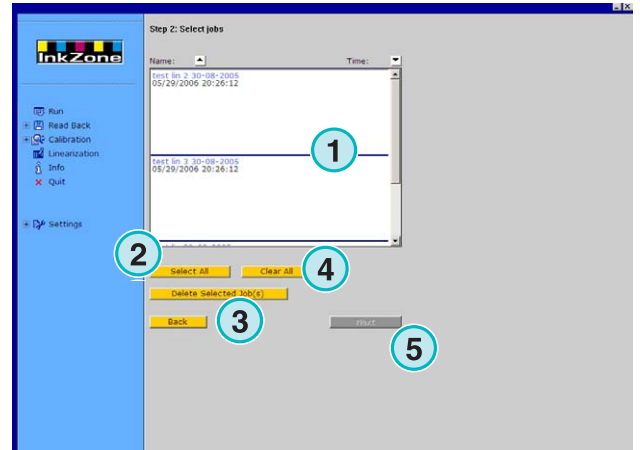


Bir sonraki adıma geçin ve iş listesinden uygun işleri seçin (1). Düğmeyi kullanarak hepsini (2), veya fareyi kullanarak öğeleri tek tek seçin.

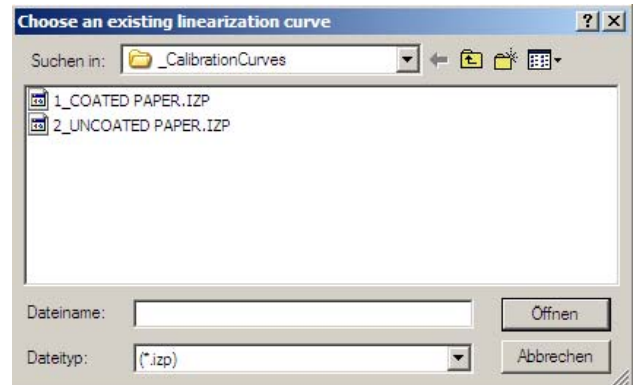
Düğmeyle devam edin (5).

Ek kontrol fonksiyonları:

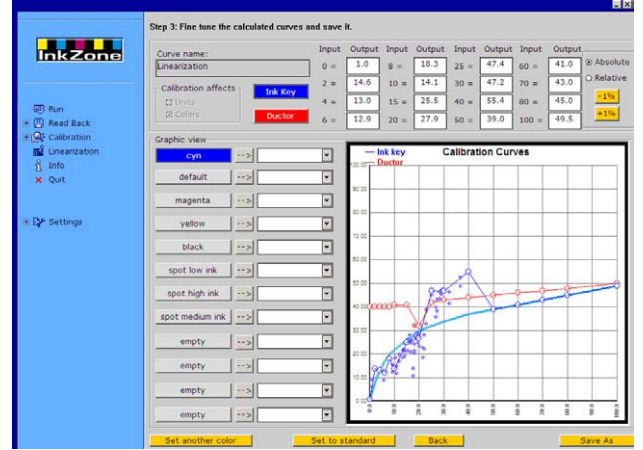
- Seçilen tüm işleri silin (3)
- İşler üzerindeki seçimi kaldırın (4)



Bir diyalog penceresi çıkar. Optimize edilecek bir eğri seçiniz.

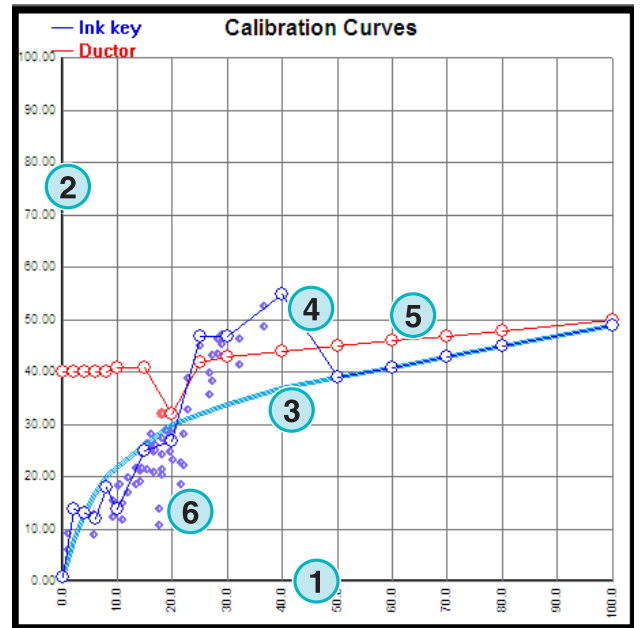


Son pencere eski ve yeni kalibrasyon eğrilerini gösterir. Yeni eğri baskı öncesi bir işten mürekkep kaplama alanı verisi ve bir OK sayfasından mürekkep musluğu verisi alınarak hesaplanır. Her renk bağımsız olarak analiz edilebilir ve ayarlanabilir.



Şemayı şu şekilde okuyunuz:

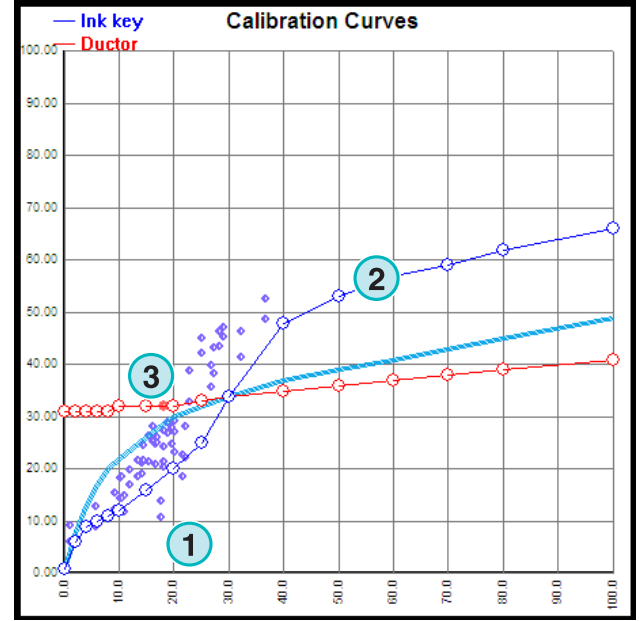
- (1) Yatay eksen X = baskı öncesinden girdi verisi
- (2) Dikey eksen Y = mürekkep anahtarına işlenen değer
- (3) Kalın, açık mavi çizgi = bir önceki adımda seçilen, orjinal kalibrasyon eğrisi
- (4) İnce mavi çizgi = hesaplanmış yeni eğri
- (5) İnce kırmızı çizgi = duktur eğrisi
- (6) Mor noktalar = Baskı öncesinden hesaplanmış mürekkep değeri ( X eksen ) ve OK sayfasından ( Y eksen ) son anahtar mürekkep ayarlarının birleşimini temsil eder.



Eğriyi aşağıdaki kriterlere göre ayarlayın :

- Eğriyi düzgünleştirin
- Çizgiyi mor noktaların olduğu alanın altına doğru çizin
- Herşeyin dışında olan noktaları önemsemeyin **(1)**
- Mor noktalı çizgi sona ererse, eğriyi düzgün, hafifçe yükseltecek şekilde ayarlayın ki öyle devam etsin **(2)**
- Kırmızı duktör eğrisini düzgün, hafifçe yükselen bir şekilde çizin **(3)**

Yeni eğrileri kaydedin.



## 7 MAN Konsol

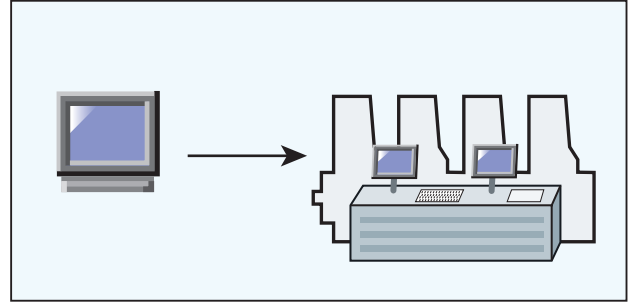
### 7.1 İş akışı

Man Roland konsolu önceden belirlenmiş mürekkep verisini almak için Jobcard okuyucu sürücüsüyle donatılmıştır. Yazılımdan konsola bağlantı çevrimiçi veya çevrimdışı yapılandırılabilir.

### 7.2 Çevrimiçi iletişim

Baskı makinesinde Jobcard bir multiplexer'a bağlanmıştır. Multiplexer yazılımın yüklü olduğu endüstriyel bilgisayara veya konsola bağlantı kurar.

Konsol , yazılım tarafından yazılmış önceden belirlenmiş mürekkep verisini jobcard okuyucusunun içinden okur.



#### 7.2.1 Veri formatı

Veriler mürekkep musluğu formatında veya mürekkep kaplama alanı olarak yazılır.

##### Mürekkep kaplama alanı

RCI1, RCI2, RCI3

Standart format RCI2'dir.

##### Mürekkep musluğu

EPS formatı

#### 7.2.2 Ön hazırlık

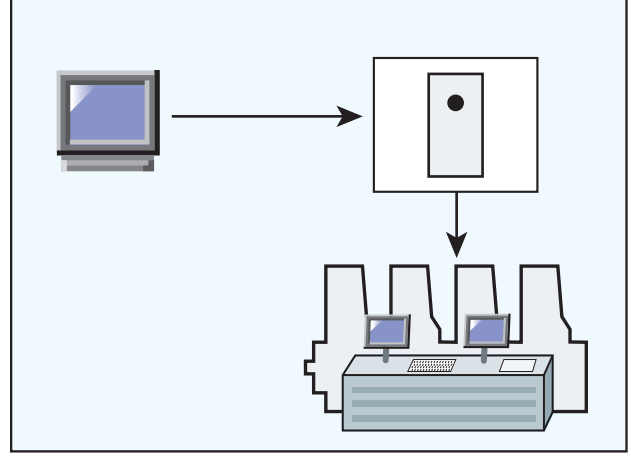
Konsol bir jobcard okuyucuyla donatılmıştır.



### 7.3 Çevrimdışı iletişim

Jobcard sürücüsü yazılımın yüklenmiş olduğu bilgisayara seri bağlantıyla bağlıdır. Yazılım önceden belirlenmiş mürekkep verilerini farklı makineler için Jobcardlara yazacaktır.

Diğer taraftan, yazılım, mürekkep musluğu bilgisi içeren basılmış bir işten Jobcardı okur, ve bu bilgiyi daha sonraki üretimlerde kullanmak üzere depolar.



#### 7.3.1 Veri formatı

Veri, mürekkep musluğu veya mürekkep alanı formatında yazılır.

##### Mürekkep kaplama alanı

RCI1, RCI2, RCI3

Standart format RCI2'dir.

##### Mürekkep musluğu

EPS formatı

#### 7.3.2 Ön hazırlık

Konsolda jobcard okuyucusu mevcuttur.

### 7.4 Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması

Baskı makinesi konsolunda önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin okunması ve yazılması standart komutlarla yapılır.

## 8 Ryobi

### 8.1 İş akışı

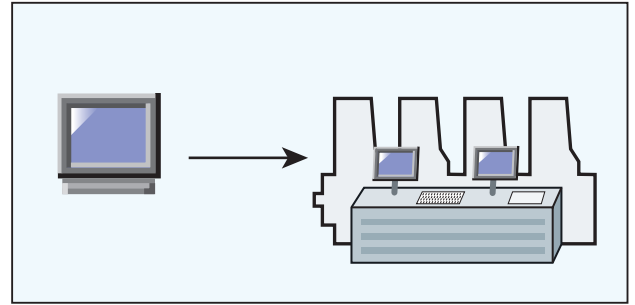
Ryobi konsolu önceden belirlenmiş mürekkep bilgisini almak için 3,5" floppy disk sürücüsü ile donatılmıştır.

Bazı konsollar, Ethernet üzerinden çevrimiçi iletişim için hazırlanmışlardır, bu tiplerde Ethernet kartı bulunur.

Yazılımdan konsola bağlantı, çevrimiçi veya çevrimdışı olarak yapılabilir.

### 8.2 Çevrimiçi iletişim

Mürekkep musluğu bilgisi, çevrimiçi olarak Ethernet ağ bağlantısıyla sağlanır. Konsol, veriyi bir ağ paylaşım dosyasından okur.



#### 8.2.1 Veri formatı

Veri, mürekkep kaplama alanı veya mürekkep mürekkep musluğu formatında yazılır.

##### Mürekkep kaplama alanı

DEM formatı

##### Mürekkep musluğu

MCN formatı

#### 8.2.2 Ön hazırlık

Konsol Ethernet kartıyla donatılmıştır.

### 8.3 Çevrimdışı iletişim

Önceden belirlenmiş mürekkep verileri, 3,5" floppy diske kopyalanır ve baskı konsolunda buradan okunur.

#### 8.3.1 Veri formatı

Veri, mürekkep musluğu formatında veya mürekkep kaplama alanı olarak yazılır.

##### Mürekkep kaplama alanı

DEM formatı

##### Mürekkep musluğu

MCN formatı

#### 8.3.2 Ön hazırlık

Konsol, 3,5" floppy disk sürücüsü ile donatılmıştır.

### 8.4 Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması

Baskı makinesinde, önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin okunması ve yazılması işlemleri paylaşımlı bir ağ klasöründen veya floppy diskten yönetilir.

### 8.5 Ağ yapılandırılması

Ryobi Ağ rehberine bakınız.

## 9 Heidelberg

### 9.1 İş akışı

Heidelberg konsolu, önceden belirlenmiş mürekkep verisini almak için FlashCard okuyucu ile donatılmıştır. Yazılımdan, konsola olan bağlantı çevrimiçi olarak yapılandırılmıştır.

### 9.2 Çevrimiçi – Job card Emülatörü

Konsolda, flashcard emülatörü, flashcard sürücüsüne yerleştirilmiştir. Bir TCP/IP bağlantısıyla, veri, yazılımdan, konsolun veriyi okuduğu emülatör karta transfer edilir.

Diğer taraftan, yazılım, mürekkep musluğu bilgisini, arşivlemek için basılan işlerden okur, ve daha sonraki baskıda tekrar kullanılabilir.

#### 9.2.1 Veri formatı

Veri, mürekkep musluğu formatında yazılır.

#### Mürekkep musluğu

CPC formatı

#### 9.2.2 Ön hazırlık

Konsol, flashcard okuyucu ile donatılmıştır..

### 9.3 Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması

Baskı makinesi konsolunda, önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin okunması ve yazılması standart komutlarla yapılır.

### 9.4 Flashcard Emülatörünün Yüklemesi

Heidelberg Ağ rehberine bakınız.



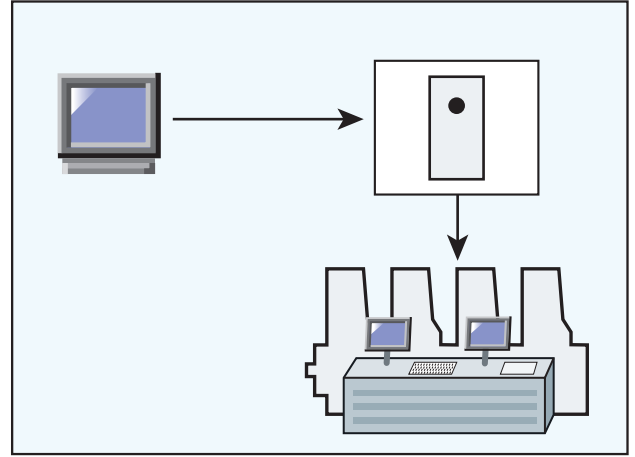
## 10 KBA

### 10.1 İş akışı

KBA konsol, önceden belirlenmiş mürekkep verilerini almak için genellikle 3,5" floppy diskle donatılmıştır.

### 10.2 Çevrimdışı iletişim

Önceden belirlenmiş mürekkep verileri, 3,5" floppy diske kopyalanır ve baskı konsolunda buradan okunur.



#### 10.2.1 Veri formatı

Veri mürekkep musluğu formatında yazılır.

##### Mürekkep musluğu

COL ve GRO formatı

#### 10.2.2 Ön hazırlık

Konsolda , 3,5" floppy disk sürücüsü mevcuttur.

### 10.3 Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması

Baskı konsolunda, önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması işlemleri floppy diskten standart komutlarla yapılır.





## 11 Komori

### 11.1 İş akışı

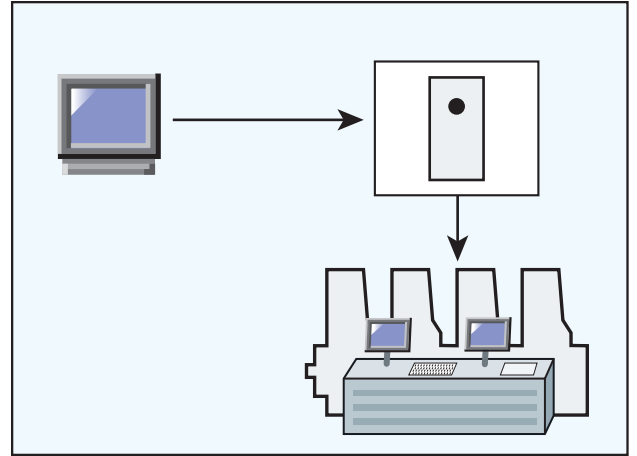
MS-DOS işletim sistemi üzerinde çalışan Komori konsolları, önceden belirlenmiş mürekkep verilerini almak için çoğunlukla bir floppy sürücüsü ile donatılmışlardır.

Windows 98 veya daha yüksek işletim sistemi kullanan daha yeni konsollarda Ethernet kartı mevcuttur.

Yazılımdan konsola yapılan bağlantı çevrimiçi veya çevrimdışı olarak yapılandırılabilir.

### 11.2 Çevrimdışı iletişim

Önceden belirlenmiş mürekkep verileri, 3,5" floppy diske kopyalanır ve baskı konsolunda buradan okunur.



#### 11.2.1 Veri formatı

Veri, mürekkep musluğu formatında yazılır.

#### Mürekkep musluğu

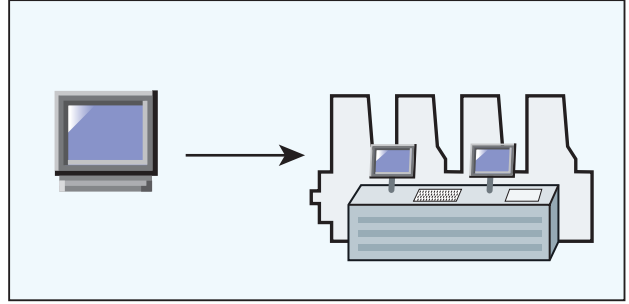
PQ0 formatı

#### 11.2.2 Ön hazırlık

Konsol 3,5" floppy disk sürücüsüyle donatılmıştır.

### 11.3 Çevrimiçi iletişim

Önceden belirlenmiş mürekkep verileri, çevrimiçi olarak Ethernet ağ bağlantısı üzerinden sağlanır. Konsol veriyi ağ paylaşımli bir klasörden okur.



#### 11.3.1 Veri formatı

Veri mürekkep musluğu formatında yazılır.

#### Mürekkep musluğu

PQ0

#### 11.3.2 Ön hazırlık

Konsolda Ethernet kartı mevcuttur.

### 11.4 Önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması

Baskı konsolunda, önceden belirlenmiş mürekkep verilerinin konsolda okunması ve yazılması işlemleri floppy diskten standart komutlarla yapılır.

### 11.5 Ağ bağlantısının yapılandırılması

Komori Ağ rehberine bakınız.