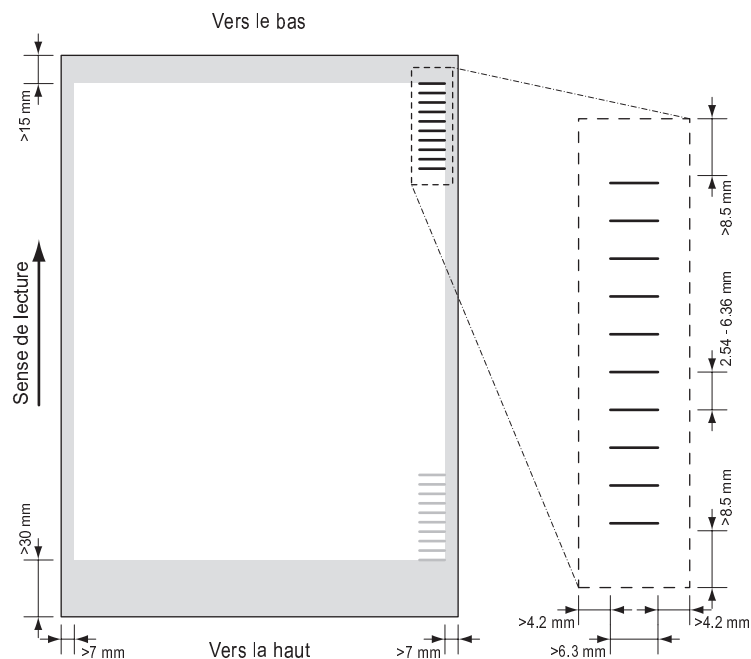


Spécifications des codes OMR

Les spécifications suivantes s'appliquent aux codes OMR :



Distance min. entre le haut de la feuille et la marque initiale 15 mm (0,59 pouce)

Distance min. entre le bas de la feuille et la dernière marque 30 mm (1,18 pouce)

Distance min. entre les bords latéraux de la feuille et les marques 7 mm (0,28 pouce)

Espace libre min. au-dessus et en dessous des marques 8,5 mm (0,33 pouce)

Espace libre min. des deux côtés des marques 4,2 mm (0,17 pouce)

Espace min. entre les marques OMR 2,54 mm (0,10 pouce)

Espace max. entre les marques OMR 6,35 mm (0,25 pouce)

Largeur min. des marques 6,3 mm (0,24 pouce)

Épaisseur de ligne d'une marque 0,2 mm (0,008 pouce)

- Par défaut, la première marque à partir du haut est fixée à 100 mm (3,9 pouces). Ce paramètre est défini dans le menu Réglages de lecture dans le menu Réglages tâche.
- Le code doit apparaître au même endroit et présenter un nombre uniforme de marques sur chaque page.

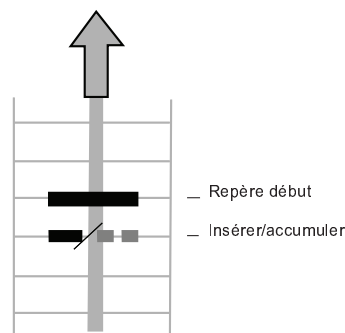
Spécifications des codes-barres

Distance min. entre le haut de la feuille et le code-barres	15 mm (0.59 pouce)
Distance min. entre le bas de la feuille et le code-barres	30 mm (1.18 pouce)
Distance min. entre les bords latéraux de la feuille et les code-barres	7 mm (0.28 pouce)
Espace libre min. au-dessus et en dessous des code-barres	8.5 mm (0.33 pouce)
Espace libre min. des deux côtés des code-barres	4.2 mm (0.17 pouce)
Hauteur min. d'un code-barres	9 mm (0.35 pouce)
Épaisseur de ligne d'un code-barres	0.25 mm (0.01 pouce)

La longueur du code-barres constitue un réglage de la tâche. Le code-barres doit apparaître au même endroit sur chaque page.

Code minimum/commandes de base

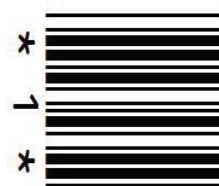
Pour l'OMR, le code minimum correspond à une seule marque sur une seule ligne (insertion). Néanmoins, pour plus de fiabilité, il est recommandé d'utiliser au moins deux marques. La première ligne est la marque de départ. Une marque imprimée sur la deuxième ligne signifie une insertion. Une absence de marque sur la deuxième ligne indique une accumulation.



Remarque

Dans certains cas, à la demande du client, la lecture des commandes de base peut être inversée par le service de maintenance. L'absence de marque est alors interprétée comme une commande d'insertion et la présence d'une marque comme une commande d'accumulation.

Pour la lecture de codes-barres (BCR), les codes minimum sont également valables pour l'accumulation et l'insertion.

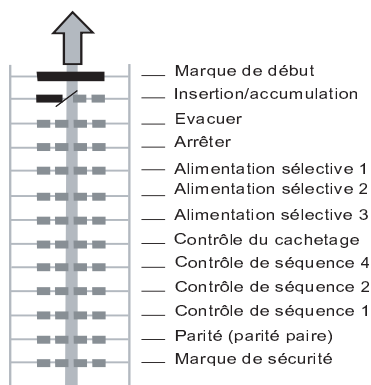


Codes supplémentaires

Il existe des codes supplémentaires pour commander un plus grand nombre de fonctions du système d'insertion.

Les fonctions supplémentaires suivantes sont possibles via les options logicielles :

- Dévier
- Arrêter
- Alimentation sélective à partir de la station 1
- Alimentation sélective à partir de la station 2
- Alimentation sélective à partir de la station 3
- Contrôle de cachetage
- Contrôle de séquence 4, 2 et 1 (respectivement avec 1, 2 ou 3 marques, OMR uniquement)
- Marque de contrôle de parité (pair, OMR uniquement)
- Marque de sécurité (OMR uniquement)



Remarques générales :

- Pour l'OMR, les marques doivent toujours être utilisées selon la séquence présentée ci-dessus.
- Si une fonction est supprimée, les fonctions suivantes remontent d'une ligne.
- Le code choisi doit toujours être utilisé sur tous les documents traités par lecture.
- La définition des marques constitue un réglage de service (OMR).
- D'autres fonctions sont possibles via des codes spéciaux (codes Flex)



Dévier

Le système s'arrête ; retirez manuellement le jeu de l'assembleuse. Puis, effectuez une remise à zéro et procédez à un redémarrage.

Arrêter

Le système s'arrête ; retirez manuellement le jeu de l'assembleuse. Puis, effectuez une remise à zéro et procédez à un redémarrage.

Alimentation sélective

Le système alimente sélectivement un encart lorsqu'il en reçoit l'ordre.

Contrôle de cachetage

Lorsque la marque Contrôle de cachetage est imprimée, les jeux ne sont pas cachetés. Si aucune marque Contrôle de cachetage n'est imprimée, les jeux sont cachetés.

Contrôle de séquence (OMR uniquement)

Les feuilles contenues dans un empileur peuvent accidentellement quitter une séquence ou être manquantes. Ce phénomène peut être détecté par le système : chaque feuille possède un numéro qui fait partie du code de lecture.

Les différentes possibilités sont les suivantes :

- 1 marque: les pages sont numérotées 1-2-1-2-1-etc.
- 2 marques: les pages sont numérotées 1-2-3-4-1-2-3-4-1-2-etc. (voir schéma).
- 3 marques: les pages sont numérotées 1-2-3-4-5-6-7-8-1-2-3-etc.


Ce tableau présente des exemples de contrôle de séquence.

Marques sur les feuilles :	Compte de feuille							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Contrôle de séquence 4 (3 marques utilisées)	■	■	■	■	■	■	■	■
Contrôle de séquence 2 (2 marques utilisées)	■	■	■	■	■	■	■	■
Contrôle de séquence 1 (1 marque utilisée)	■	■	■	■	■	■	■	■

■ = Marque imprimée, ■ = Pas de marque imprimée

Remarque

Si, lors de l'utilisation d'un contrôle de séquence, le système s'arrête, réinitialisez le

compteur de séquence comme suit : appuyez sur le bouton  (d'arrêt) puis sur la touche **Oui** pour confirmer.

Marque de parité (OMR uniquement)

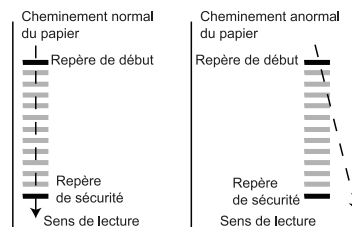
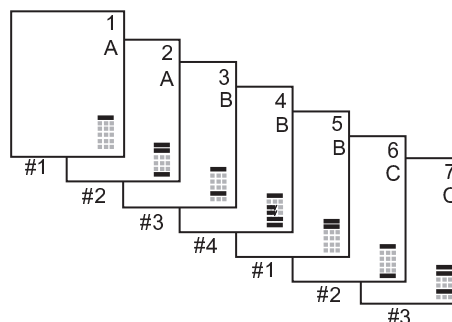
En ajoutant une marque de parité, le code de lecture peut être vérifié. Lorsque le pack OMR avancé est utilisé, la somme des marques doit être paire.

Marque de sécurité (OMR uniquement)

La marque de sécurité est utilisée comme une sécurité supplémentaire. Avec du papier de travers, la tête de lecture peut manquer une partie du code de lecture. Dans ces cas-là, la marque de sécurité n'est pas lue et le système affiche une erreur.

La marque de sécurité indique également la fin du code de lecture.

Cette marque doit toujours être imprimée sur le document, si elle a été activée comme code OMR.

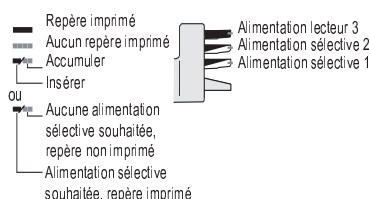


Page n sur m (BCR uniquement)

BCR (ou lecture de codes-barres) utilise le code Page n sur m pour délimiter un jeu. Si n est inférieur à m, les feuilles sont assemblées. Si n = m, c'est la dernière feuille du jeu et le jeu est inséré.

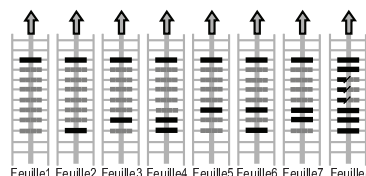
Exemple de codes OMR

Le schéma illustre la légende de l'exemple suivant. Dans cet exemple, la station d'alimentation 3 est la station de lecture. Les stations d'alimentation 1 et 2 sont sélectionnées pour l'alimentation sélective.



Cet exemple illustre un jeu de 8 feuilles avec deux alimentations sélectives (stations 2 et 1) et trois marques de contrôle de séquence.

- La première position est utilisée pour la marque de départ qui doit être imprimée sur chaque feuille.
- La position de la seconde marque est utilisée pour la commande insertion/ accumulation. La marque est imprimée sur la dernière feuille du jeu (l'insertion est requise).
- Les positions 3 et 4 sont réservées à l'alimentation sélective à partir des stations 2 et 1. Il convient d'imprimer une marque en position 3 en cas d'alimentation sélective à partir de la station 2. Il convient d'imprimer une marque en position 4 en cas d'alimentation sélective à partir de la station 1. Les marques sont imprimées sur la dernière feuille du jeu.
- Les positions 5, 6 et 7 sont utilisées pour les marques de contrôle de séquence. La signification des marques de contrôle de séquence est expliquée à la section « Contrôle de séquence (OMR uniquement) » à la page 37.



5.3 Services en ligne

Le système de pliage et d'insertion peut être équipé de Services en ligne. Cette option permet de connecter le système à un serveur central. Au cours de la connexion, des données sont téléchargées de et vers le système. Le système initie toujours la connexion, il n'est pas possible d'établir une connexion au système à partir de l'extérieur. Demandez à votre fournisseur si l'option est disponible.