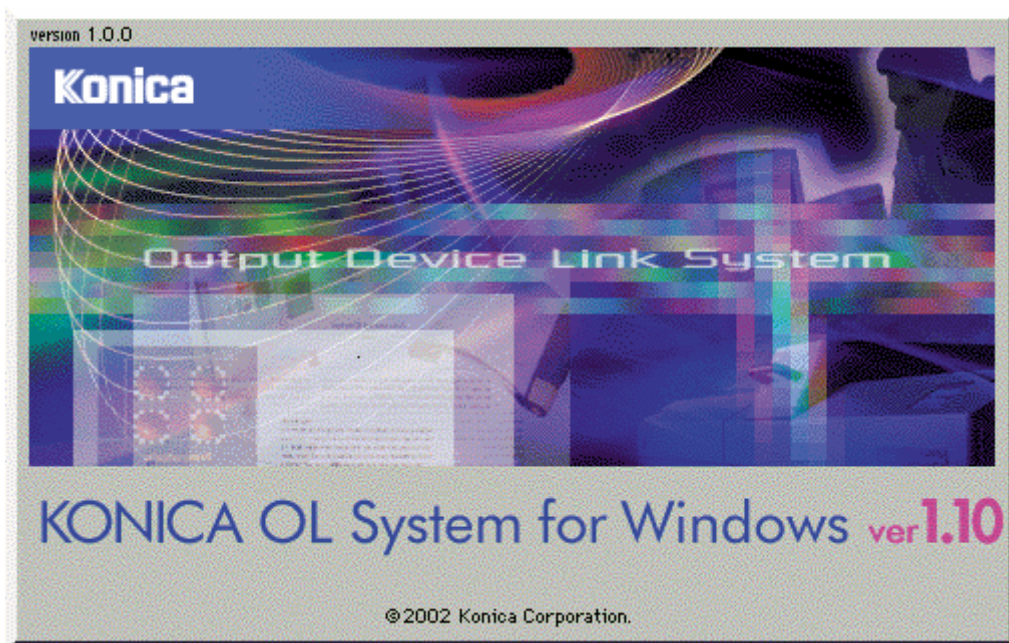


Konica Minolta OL-System

System Version : 1.0R1

Manual Version : 1.0B1



(주)한국필름 시스템사업부

1. 개요

- Konica의 Out-Put Device Link System인 OL-System은 Digital Konsensus Pro를 비롯하여 Konica의 교정장비를 지원한다.
- OL은 QManager, SoftDG, Painter로 구성되어 있으며, 네트워크 환경에서 운영되도록 디자인 되어 있다.
- OL은 Web상에서 상태를 파악할 수 있도록 설계되어 있다.

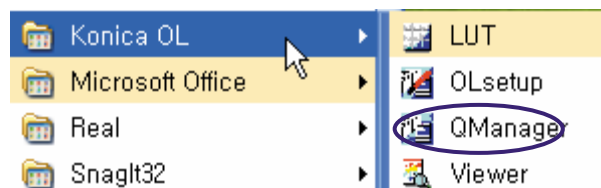
2. OL System의 시작.

1) Logging In

- Dell컴퓨터를 시동한 후에 로그인 화면이 나오면 다음과 같이 입력하여 로그인 한다.
 - User Name : lws
 - Password : &lws (패스워드는 없을수도 있음)

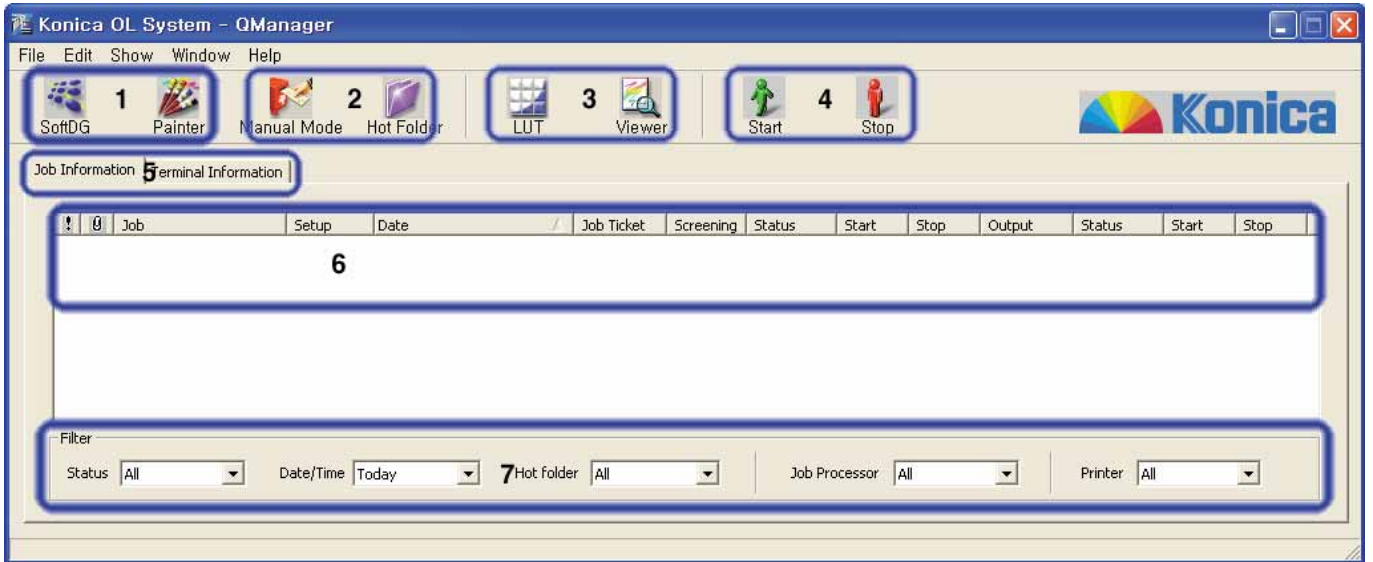
2) 프로그램의 구성

- OL은 각 프로그램마다 IP를 하나씩 할당해야 한다. 이 것은 동일 네트워크상에 여러 개의 OL이 있을 경우에 각각의 OL를 상호 관리할 수 있도록 디자인 되어 있기 때문이다. 만약 해당 OL에 IP가 할당되어 있지 않다면 OL은 실행되지 않을 것이다.
- OL은 세 개의 독립 실행형 어플리케이션 프로그램으로 구성되어 있다.
 - ① QManager : OL의 주 어플리케이션으로 OL전체를 제어한다.
 - ② Viewer : 출력하고자 하는 파일, 또는 출력된 데이터를 모니터상에서 확인하는 Tool이다.
 - ③ LUT : OL내부에서 컬러 조정(Tone Curve)을 가능하게 하여주는 Tool이다.

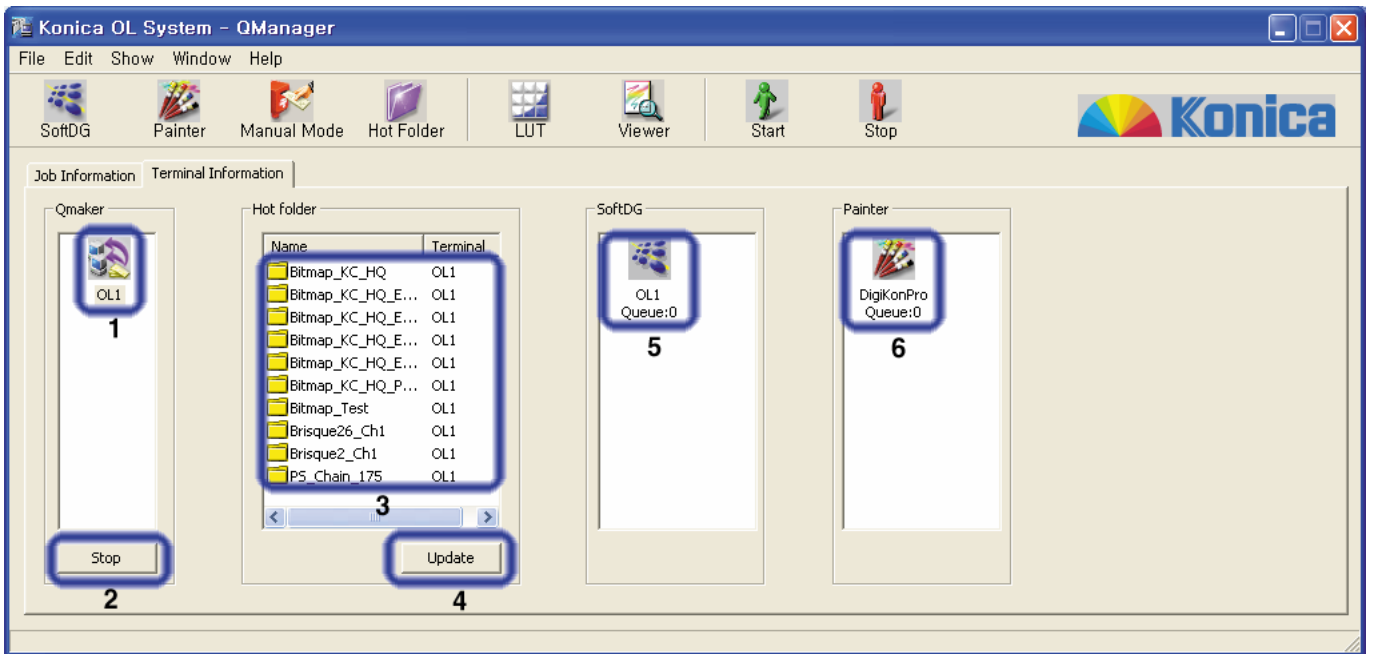


- Desktop의 QManager아이콘을 더블 클릭하거나, 시작메뉴의 Konica OL에 QManager를 선택하면 프로그램이 실행 된다.

3) QManger를 실행하면 다음과 같은 화면이 만들어진다.

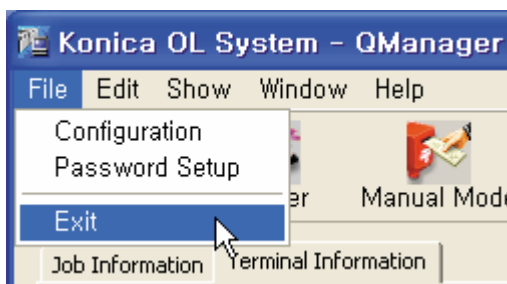


- ① Queue(SoftDG, Painter)를 제어할 수 있는 윈도우를 활성화 시킨다.
- ② Job Ticket(Manual Mode , Hot Folder)를 제어할 수 있는 윈도우를 활성화시킨다.
- ③ 외부 어플리케이션(LUT, Viwer)를 실행한다.
- ④ OL내의 모든 작업을 실행하고 중지한다.
- ⑤ 디스플레이 형태를 결정한다. 현재의 모드는 “Job Information”이다.
- ⑥ 진행 중이거나 완료된 작업물의 상태를 보여준다.
- ⑦ Job Information Filter.

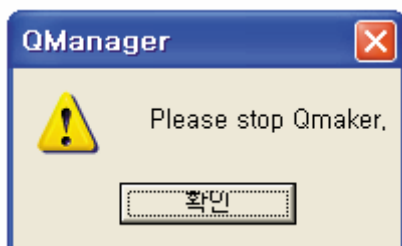


- ① 네트워크상의 OL-System의 상태를 보여준다. 이 것은 오직 OL 터미널만을 관리하므로 SoftDG와 Painter와는 별개의 섹션이다.
- ② 선택된 OL터미널을 시동하거나 중지한다.
- ③ 선택되어진 OL의 “Hot Folder”보여주거나 작동여부를 결정한다. 노란색으로 표시된 “Hot Folder”는 작동중인 “Hot Folder”이며, 만약 특정 “Hot Folder”를 중지하고 싶다면 선택한 후 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭하면 되며, 반대의 경우도 방법은 동일하다. 작동을 중지하면 해당 “Hot Folder”는 아이콘이 회색으로 바뀐다.
- ④ 최근에 변화되거나 새로 생성된 “Hot Folder”, 또는 Job Ticket를 보여준다.
- ⑤ SoftDG의 상태를 보여준다.
- ⑥ Painter의 상태를 보여준다.

4) 프로그램의 종료.



- File메뉴의 Exit를 선택하면 프로그램은 종료된다.



- 만약 좌측과 같은 메시지가 나온다면 현재 OL이 활성화 되어 있는 것이다. 4페이지의 3)-4를 참조하여 먼저 OL를 중지한다.

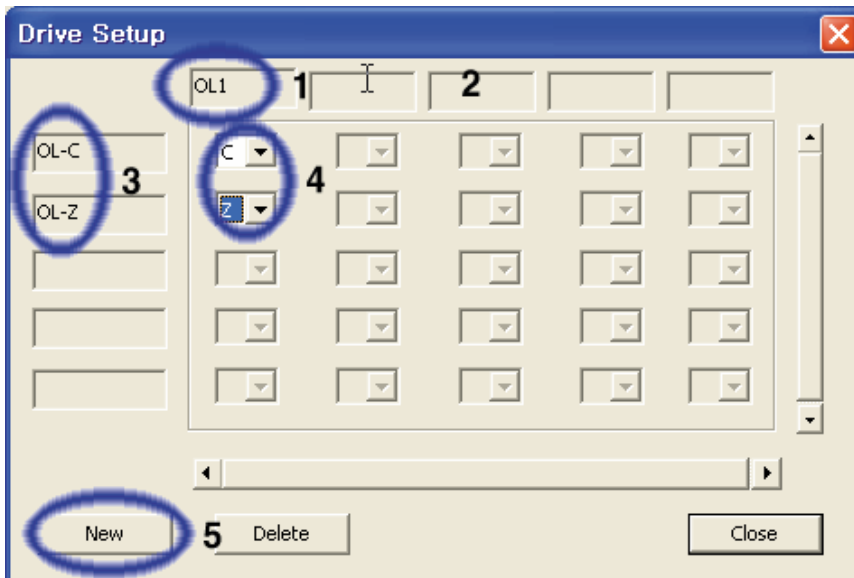
3. , 드라이버 등록

OL-System은 어플리케이션에 사용하고자 하는 드라이버를 미리 등록해야 한다. 이 것은 OS에서 등록되어 있는 것과는 다른 것으로 OL내에서 별도의 이름으로 등록되어지고 사용되어진다. 또한 하나 이상의 OL이나 다른 워크플로를 사용하기 위해서도 필요하다.

1) 그림과 같이 Window의 “Drive setting”을 선택한다.



2) “Drive Setup”윈도우가 활성화된다.



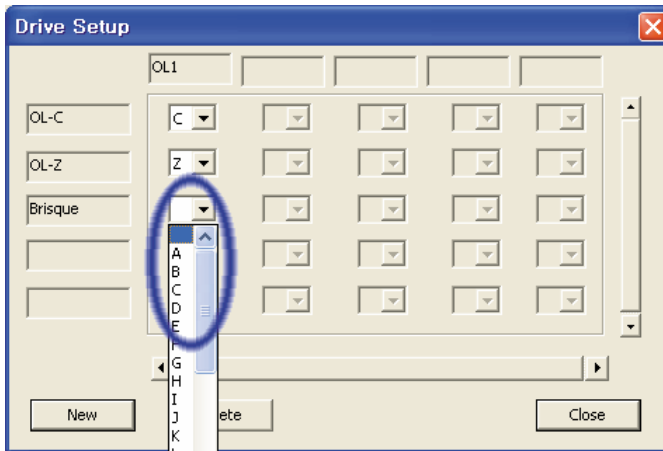
- ① 현재의 터미널 이름을 보여준다.
- ② 만약 네트워크상에 또 다른 OL이 있다면 이 곳에 표시된다.
- ③ 현재 등록되어 있는 드라이버들을 보여준다.
- ④ 등록되어진 드라이버의 위치를 나타낸다.
- ⑤ 새로운 드라이버를 Setup한다.

3) 새로운 드라이버에 사용될 이름을 입력한다.

- 만약 위의 윈도우에서 “New”를 선택하였다면 다음과 같은 윈도우가 활성화된다. “Name”이라는 필드에 사용하고자 하는 드라이버의 이름을 임의로 정하여 입력한다.



4) 사용할 드라이버의 이름을 입력한 후에 “OK”를 클릭하면 다시 “Driver Setup”윈도우에 입력한 드라이버 이름이 등록되어 있는 것이 보인다, 그럼 우측의 드라이버리스트에서 해당 드라이버를 선택하면 된다.



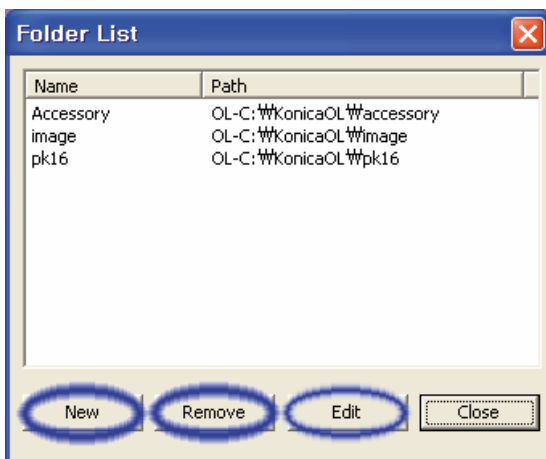
4. Folder등록

OL은 사용하고자 하는 폴더들을 미리 등록하여 사용할 수 있다. 이것은 각 Job Ticket에서 사용할 폴더를 미리 등록하여, 각 폴더가 “Job Ticket” 또는 “Hot Folder”들이 갖고 있는 특성을 반영하기 위한 것이며, “Hot folder”등에서 폴더를 지정하기 쉽게 등록하기 위한 것이다.

1) 그림과 같이 Window의 “Folder Registration”를 선택한다.

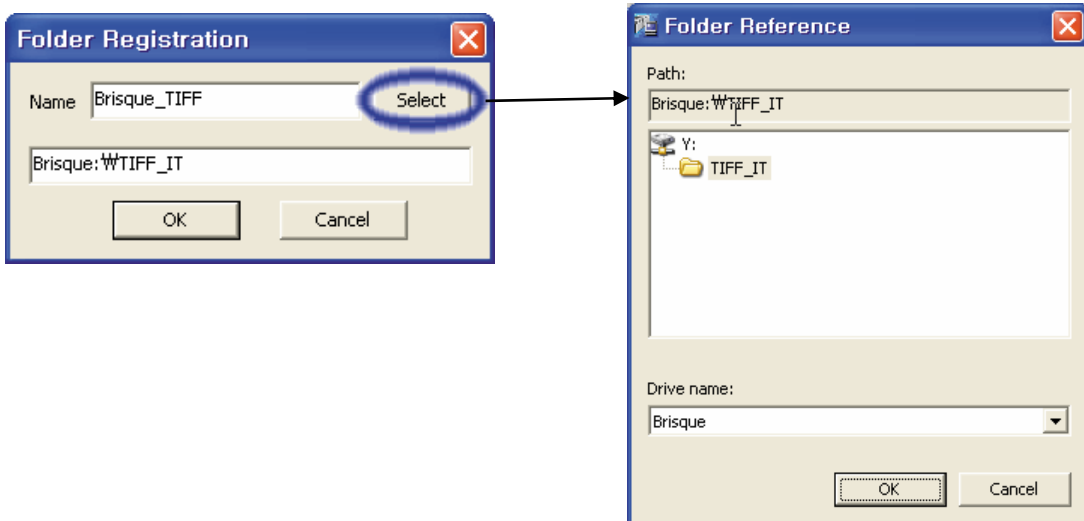


2) “Folder Registration”를 선택하면 다음과 같은 Folder List윈도우가 활성화 된다.

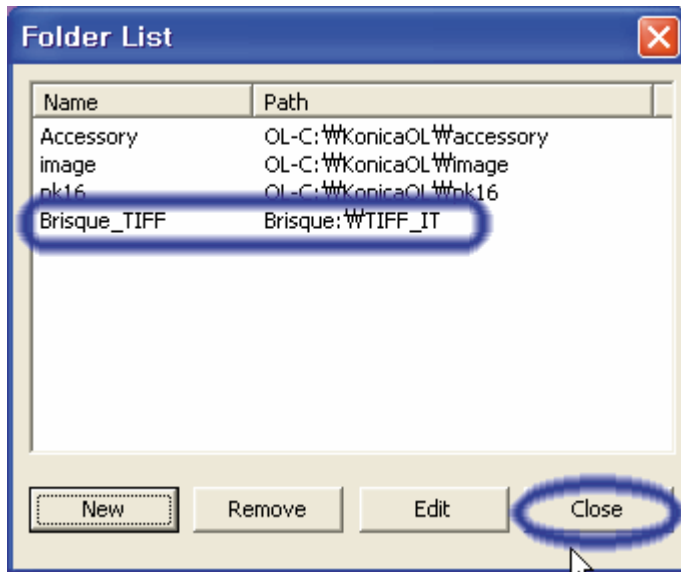


- New : 새로운 폴더를 등록한다.
- Remove : 선택된 폴더를 리스트에서 삭제한다.
- Edit : 선택된 폴더의 경로를 수정한다.

3) “New”를 선택하면 폴더의 이름과 경로를 선택할 수 있는 윈도우가 활성화된다. “Name”이라는 필드에 사용할 이름을 입력하고, “Select”를 이용하여 경로를 지정한다.



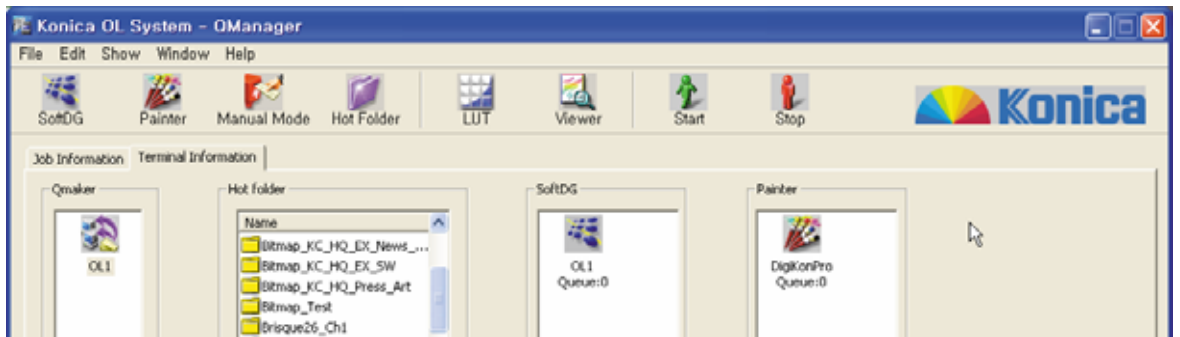
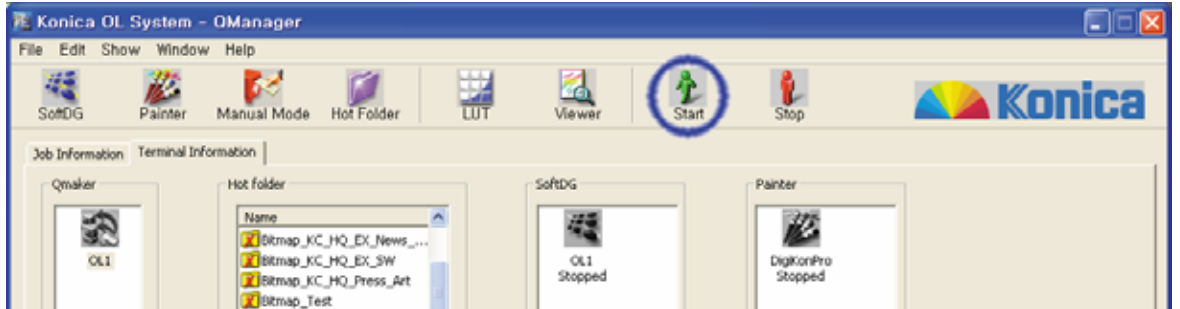
- 4) 신규 등록된 폴더가 리스트에 표시되는 것을 확인할 수 있다. 완료되었다면 “Close”를 클릭하여 윈도우를 닫는다.



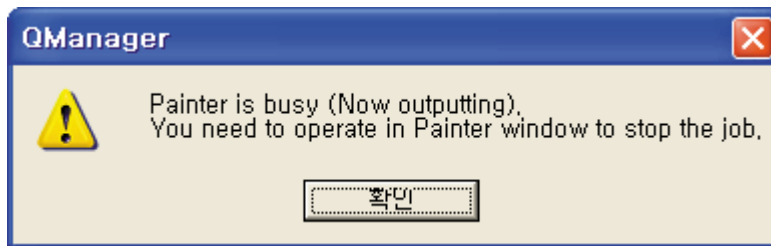
5. OL System의 Start / Stop

① Local System의 Start / Stop

A. Main Windows의 Start버튼을 클릭하면 SoftDG와 Painter, 그리고 Spool등이 실행되면서 Gray로 있던 아이콘이 컬러로 변하게 된다. 만약아이콘의 색이 컬러로 변하지 않는다면 활성화에 실패한 것이다.

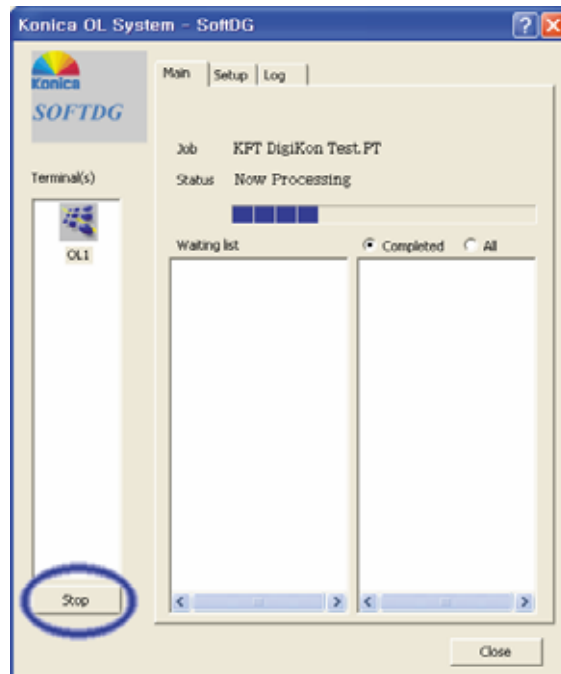
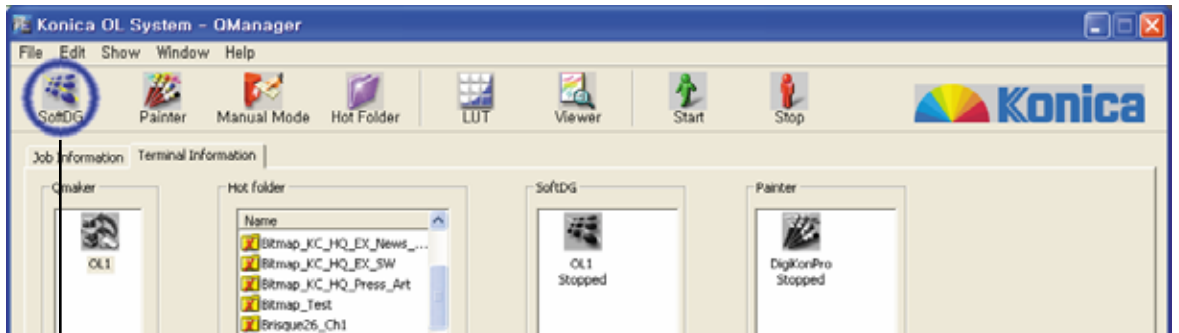


B. 또한 Stop버튼을 클릭하면 모든 프로세스가 정지하게 된다. 그러나 “SoftDG”나 “Painter”에서 작업중인 Job이 있다면 다음과 같은 메시지를 보이면서 기다려줄 것을 요구한다. 그러면 프로세스를 완료한 후에 QManager를 정지하면 된다.



② SoftDG

A. QManager의 좌측상단에 있는 SoftDG아이콘을 클릭하면 SoftDG라는 새로운 윈도우가 활성화 된다. SoftDG도 다른 것과 마찬가지로 독립적으로 Start/Stop을 제어할 수 있다. 만약 SoftDG를 정지 시킨다면 정지된 SoftDG 터미널의 아이콘은 Gray로 바뀌는 것을 확인할 수 있다.



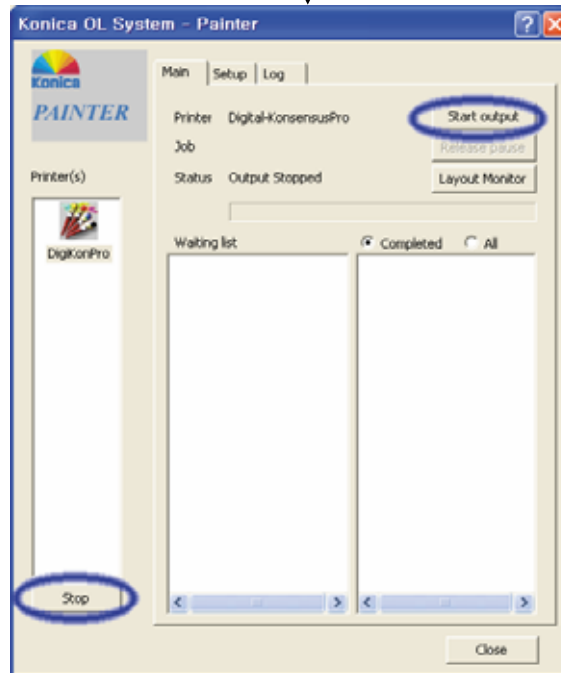
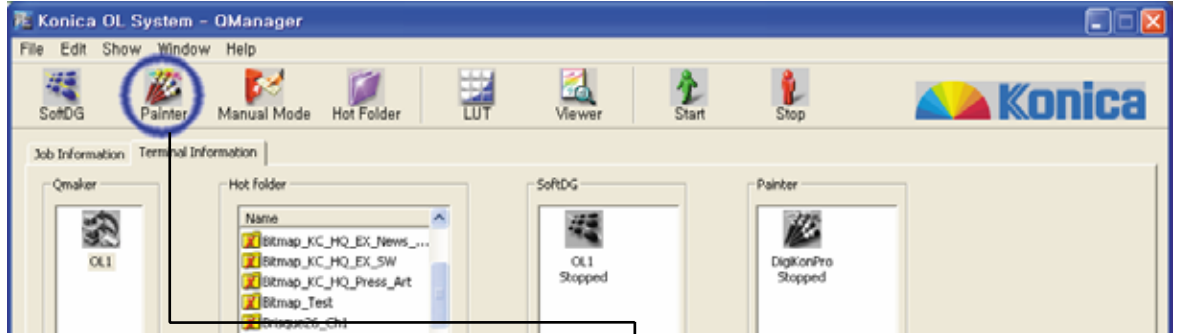
B. 만약 SoftDG에 프로세스중인 Job이 있는 상태에서 Stop을 선택한다면 아래의 윈도우와 같이 3가지의 옵션을 나타내는 윈도우가 활성화 된다.

- i. Forced to stop : 현재 진행중인 작업이 중지되면서 작업중인 Job은 Job List에 남아 있다.
- ii. Stop after this job : 현재 진행중인 Job을 마친 후에 SoftDG를 중지시킨다.
- iii. Cancel : 현재 진행중인 Job을 취소하고 다음 Job을 진행시킨다.

③ Painter

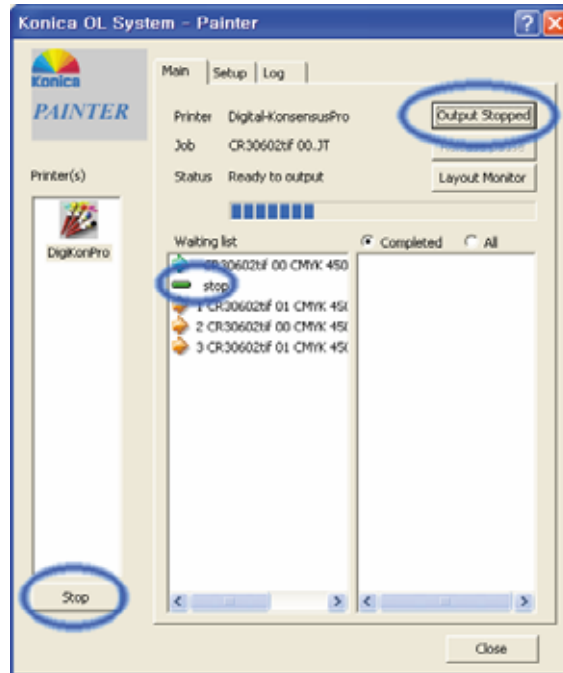
QManager의 Start/Stop버튼은 Painter의 Spool만을 제어할 수 있다. 만약 DigiKonProPro으로 출력을 원한다면 Painter윈도우의 “Start Output”을 선택하여 놓아야 한다.

A. QManager의 좌측상단에 있는 “Painter”를 선택하면 Painter라는 새로운 윈도우가 활성화 된다. Painter도 다른 것과 마찬가지로 독립적으로 Start/Stop을 제어할 수 있다. 만약 Painter를 정지 시킨다면 정지된 Painter 터미널의 아이콘은 Gray로 바뀌는 것을 확인할 수 있다.

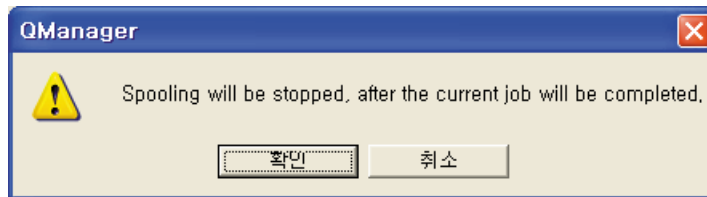


B. 다음은 “Start Output”를 선택하면 Spool에 대기중이던 페이지들이 출력되기 시작한다. 만약 Painter의 설정을 변경하려면 Stop를 선택하여 Painter의 Spool자체를 정지시켜야 한다. 만약 Painter가 활성화되어 있는 상태에서는 “Standard Mode”와 “Layout Mode”의 변경과 기타 다른 옵션들을 설정하지 못한다.



- C. Painter 윈도우의 우측상단에 위치한 “Start Output”를 선택하면 대기하고 있던 파일이 출력되기 시작하며, “Start Output”은 “Output Stop”으로 바뀌게 된다. 또한 Output Stop을 클릭하게 되면 Painter의 Spool은 작동을 하지만 DigiKonProPro로 데이터의 전송은 중지하게 된다. 만약 출력 중에 전송을 중지하고 싶다면 현재 진행중인 “Output Stop”을 선택하면 된다. 그러면 현재 진행중인 작업을 마친 후에 전송을 중지하게 된다.

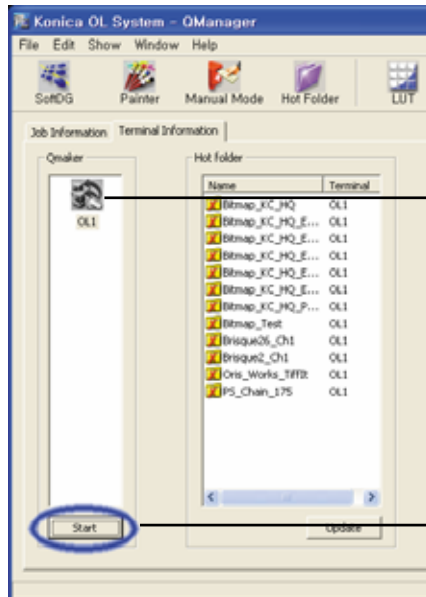


- D. 만약 Painter에서 Spooling되고 있는 도중에 좌측하단의 Stop버튼을 선택한다면 다음과 같은 윈도우가 보일 것이다. 이때 “OK”을 선택하면 현재 Spooling되고 있는 파일이 완료된 후에 Painter의 Spool은 정지될 것이다.



④ Hot Folders

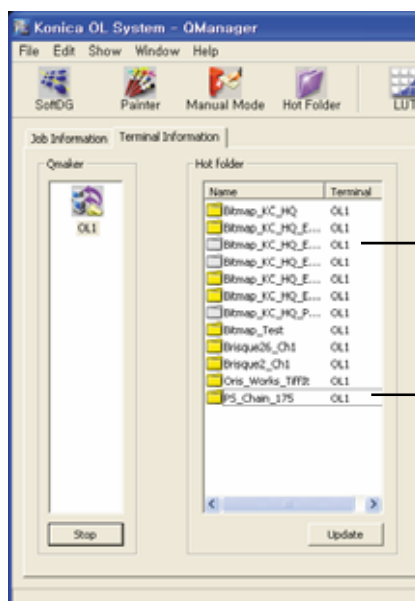
A. QManager의 “Terminal Information” 탭을 선택하면 좌측의 “Qmaker”에 설치되어 있는 OL-System의 목록이 보이게 되며, “Qmaker” 하단에 “Start/Stop” 버튼이 있다. “Start/Stop” 버튼은 선택된 OL의 “Hot Folder”를 제어할 수 있다. 이 것은 SoftDG 나 Painter와는 무관하며 오직 OL의 “QManager/Hot Folder”만을 제어한다. 만약 “Stop” 버튼을 누른다면 OL 아이콘은 켈러에서 그레이로 바뀌게 되며, “Hot Folder” 아이콘은 아이콘 중앙에 X표시가 나타나게 된다. ( -> )



① 선택 : 만약 네트워크상에 여러 개의 OL이 존재한다면 사용할 OL을 선택한다.

② Start / Stop.

B. 만약 QManager가 활성화 되어 있는 상태에서 특정 “Hot Folder”의 활성을 중지시키고자 한다면 원하는 “Hot Folder”를 선택한 후에 마우스의 오른쪽 버튼을 누르면 된다. 반대의 경우도 동일한 방법으로 사용하면 된다. 활성화 된 “Hot Folder”의 아이콘은 노란색의 켈러아이콘으로 보이게 되며, 반대의 경우에는 회색의 아이콘으로 표시된다.

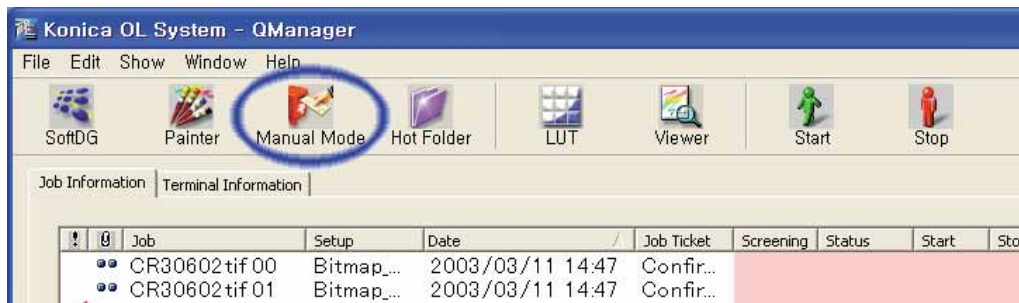


② 비활성 “Hot Folder”.

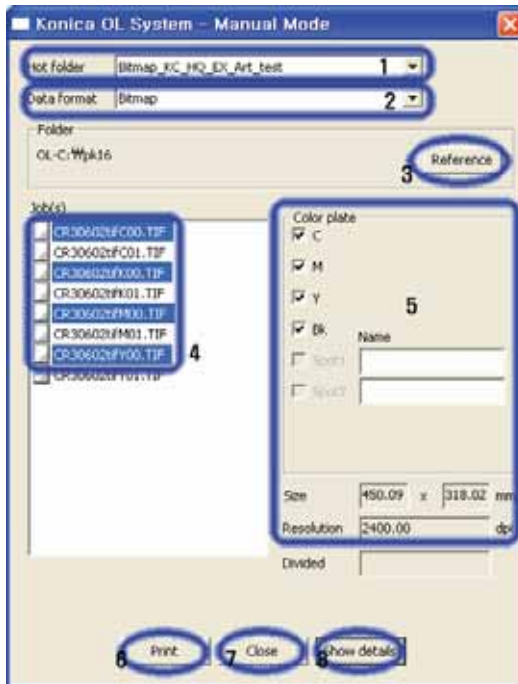
① 활성 “Hot Folder”.

6. Manual Mode

Manual Mode는 출력하고자 하는 작업물의 설정을 직접 수정하여 출력하고자 할 때 사용한다. 어떤 데이터의 출력을 원한다면 “QManager”는 “Manual Mode”로 부터 바로 반응할 것이다.



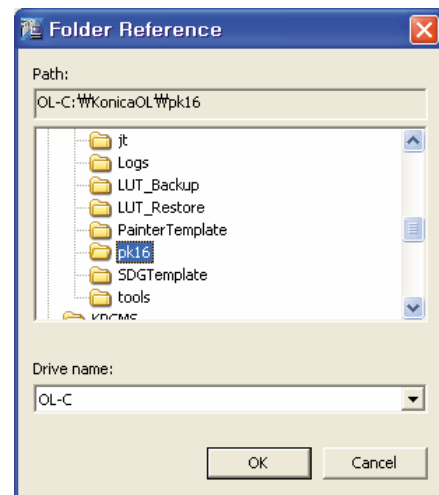
QManager에 있는 “Manual Mode”를 선택하면 작업의 속성을 정의하는 다음과 같은 윈도우가 활성화된다.



1) 현재 설정되어 있는 “Hot Folder”중 사용할 “Hot Folder”를 선택한다. “Hot Folder”를 선택하면 나머지 설정은 “Hot Folder”를 기준으로 자동으로 변하게 된다.

2) 사용하고자 하는 데이터의 포맷을 결정한다. 데이터의 포맷을 결정하면 Job Screen에 해당하는 파일들의 목록을 보여준다.

3) 만약 설정된 “Hot Folder”외에 다른 디렉토리에 있는 데이터를 사용한다면 “Reference”를 선택하면 된다. “Reference”를 선택하면 아래와 같이 폴더를 선택할 수 있는 윈도우가 활성화 된다.



● 사용하고자 하는 데이터가 있는 폴더를 선택한다.

4) ②번과 ③번에 의해 선택된 데이터가 표시되며 출력하고자 하는 파일을 선택한다.

5) ④번에서 선택된 파일을 정보를 보여준다.

6) ①~④까지 모든 준비가 끝나면 Print버튼을 선택하면 선택된 데이터는 바로 QManager에서 반응하여 출력된다.

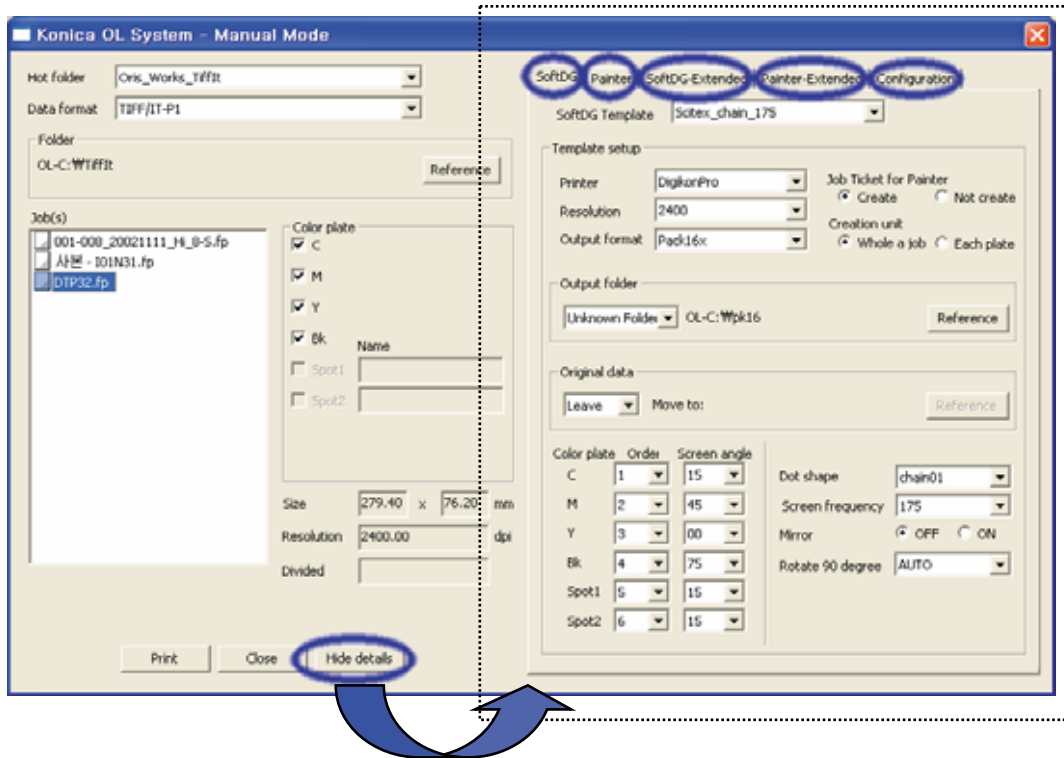
7) 작업이 완료된 후에 윈도우를 닫고자 한다면 “Close”버튼을 선택하면 된다.

8) 자세한 설정이 필요하다면 “Show details”를 선택한다.

“Show details” 나 “Hide details”를 선택하면 “Manual mode”윈도우의 좌측에 윈도우가 생성되거나 없어지게 된다.

이 윈도우는 출력을 하기 위한 설정을 수정하기 위하여 사용된다.

좌측의 이 “Detail”윈도우의 설정을 먼저 정하거나 확인하고 Print하기 바란다.

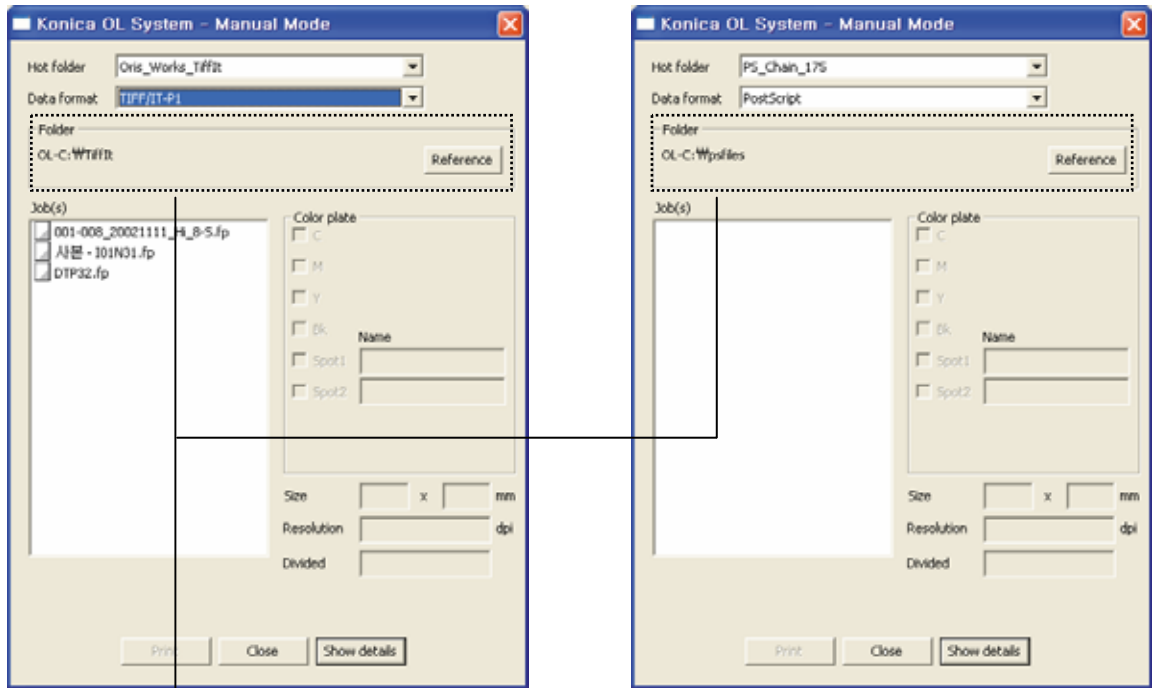


● 윈도우에 있는 각 탭의 용도는 다음과 같다.

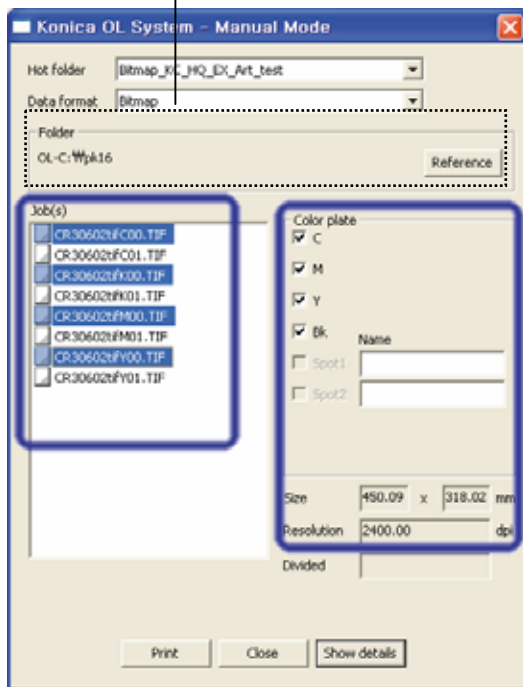
- 1) Soft DG : Dot를 변환/생성 하기위한 옵션을 설정한다. (자세한 내용은 다음장의 Soft DG Setting을 보면 된다.)
- 2) Painter : 출력에 필요한 옵션을 설정한다. (자세한 내용은 다음장의 Painter Setting을 보면 된다.)
- 3) Soft DG Extended : 복수의 Soft DG사용을 위한 자동 할당 설정 부분이다. (자세한 내용은 다음장의 Soft DG Extended Setting을 보면 된다.)
- 4) Painter Extended : 복수의 Painter 사용을 위한 자동 설정 부분이다. (자세한 내용은 다음장의 Soft DG Extended Setting을 보면 된다.)
- 5) Configuration : 좌측의 Job list등을 설정하는 부분이다. (자세한 내용은 다음장의 Configuration Setting을 보면 된다.)

① Format Setting

아래에 보여지는 것처럼 여러 형태의 데이터 포맷을 선택 / 결정할 수 있다.



- 사용할 데이터를 가지고 있는 디렉토리를 설정한다.



- 1) 여러 파일로 분판되어 있는 파일들을 선택하기 위해서는 “Shift” 나 “Ctrl”를 이용하여 선택한다.
- 2) 작성된 컬러의 종류와 이름을 볼 수 있으며, 출력하고자 하는 색판을 선택할 수 있다. 또한 선택된 파일의 크기와 해상도를 확인할 수 있다. 만약 “Spot Color”가 없다면 그것은 비활성으로 보일 것이다.

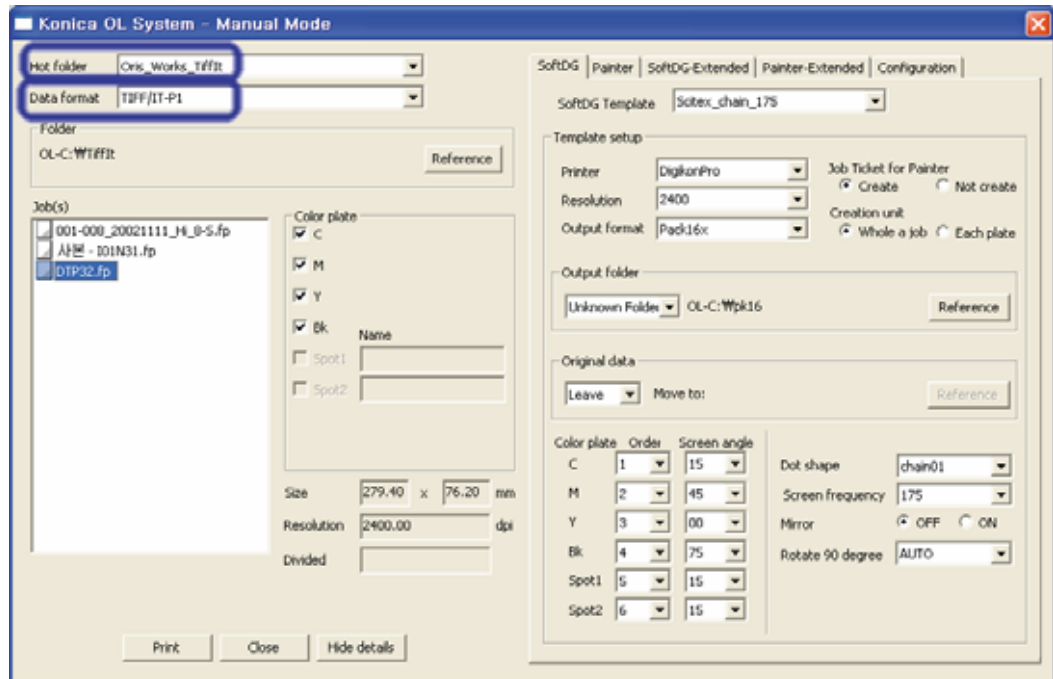
② 출력을 위한 Hot Folder 설정

아래의 내용은 이미 설정되어 있는 Hot Folder의 내용을 변경하지 않고 사용하는 방법을 보여준다.

1) 선택된 Hot Folder의 설정내용이 사용되며, 그 내용은 오른쪽의 윈도우에 보여진다.

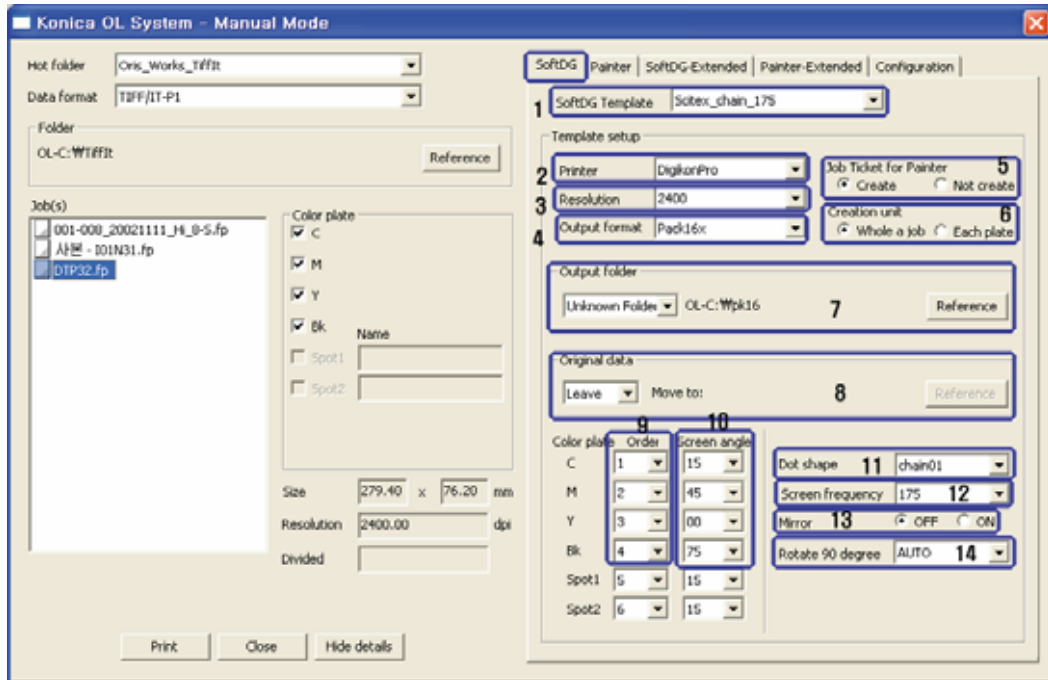
※ 일단 Hot Folder을 선택하게 되면 선택된 Hot Folder의 내용이 보이게 되며, 그 상태에서 변경하고자 하는 내용을 수정하면 된다.

2) 만약 Hot Folder를 선택한 상태에서 모든 설정 상황을 변경하지 않고 출력하기를 원한다면 출력하고자 하는 파일을 선택한 후에 “Print”버튼을 클릭하면 된다.



③ SoftDG Setting

SoftDG에 대한 설정은 우측윈도우의 SoftDG라는 탭을 선택하면 모든 내용을 수정하여 출력할 수 있다.



1) SoftDG Template

Hot folder에 설정되어 있는 이름들이 보이게 된다.

새롭게 설정을 하기 전에 출력하고자 하는 설정과 가장 비슷한 것을 선택하여 사용하면 된다.

2) Printer

출력하고자 하는 장비를 선택한다.

“DigiKonProPro”로 설정한다.

3) Resolution

출력해상도를 결정하는데 DigiKonProPro는 2400DPI만을 지원하기 때문에 2400으로 고정한다.

4) Output format

OL은 “Pack 16x”, “Bitmap”, “TIFF Packbit”, “TIFF Bitmap”, “TIFF G4Fax”, “Tiles-PK16”중에 선택하여 사용할 수 있다.

- ◆ Pack16x / Tiled-PK16

이 것은 압축되어 있으며, 오직 OL에서만 사용하는 형태이다. 다른 시스템과는 호환되지 않는다.

Tiled-PK16은 회전을 시켜 출력할 때에만 이용된다.

- ◆ Bitmap

압축되어 있지 않은 상태이며, OL에서만 사용된다. 다른 시스템과는 호환되지 않는다

- ◆ TIFF Packbit
Packbit형태로 압축되어 있는 1bit TIFF데이터이다.
- ◆ TIFF Bitmap
TIFF에 기본으로 하는 Bitmap데이터이다. 이 것은 압축되어 있지 않은 1bitTIFF이기 때문에 일반적으로 사용이 가능하다.
- ◆ TIFF G4Fax
G4형태로 압축한 1bitTIFF형태의 데이터형식이다.

5) Job Ticket for Painter

- ◆ Create : 모든 설정을 적용하여 출력한다.
- ◆ Not create : Dot에 대한 설정만을 적용하여 출력한다.

6) Creation unit

Painter에 대한 Job Ticket의 설정 방법을 정한다.

- ◆ Whole a job : 분판 된 모든 컬러의 데이터(Dot)를 동시에 처리한 후에 적용한다.
- ◆ Each Plate : 분판 된 컬러데이터의 데이터(Dot)를 개별적으로 처리한 후에 적용한다. “Delta List”를 사용할 경우에만 사용한다. CMS를 사용하는 경우에는 적용되지 않는다.

7) Output folder

처리된 데이터(Dot)가 저장될 위치를 설정한다.

앞에서의 “Folder Registration”에 설정된 리스트에서 선택하여 사용할 수가 있다.

만약 설정되지 않은 위치를 지정하고 싶다면 “Reference”를 이용하여 위치를 지정할 수 있다.

8) Original data

작업이 완료된 데이터의 처리방법을 설정한다.

- ◆ Leave : 현재 위치한 디렉토리에 원본상태로 보존하게 한다.
- ◆ Delete : 작업이 완료된 후에 삭제한다.
- ◆ Move : 다른 곳으로 이동시킨다. “Reference”를 이용하여 위치를 지정한다.

9) Order

데이터(Dot)를 처리하기 위하여 컬러를 선택할 수 있다. “Delta List”를 사용할 경우에만 사용한다. CMS를 사용하는 경우에는 적용되지 않는다.

10) Screen angle

스크린의 각을 조절한다. 만약 망의 종류를 바꾼다면 설정된 각은 초기화 될 것이며, 다시 각도를 조절해야 한다.

1 1) Dot share

망의 모양을 결정한다.

1 2) Screen frequency

스크린 선수를 결정한다.

1 3) Mirror

좌우로 뒤집기와 동일한 기능이며, 이 것은 SoftDG전단계와 뒤의 Painter에서 처리할 것을 미리 엄두에 두고 결정해야 한다.

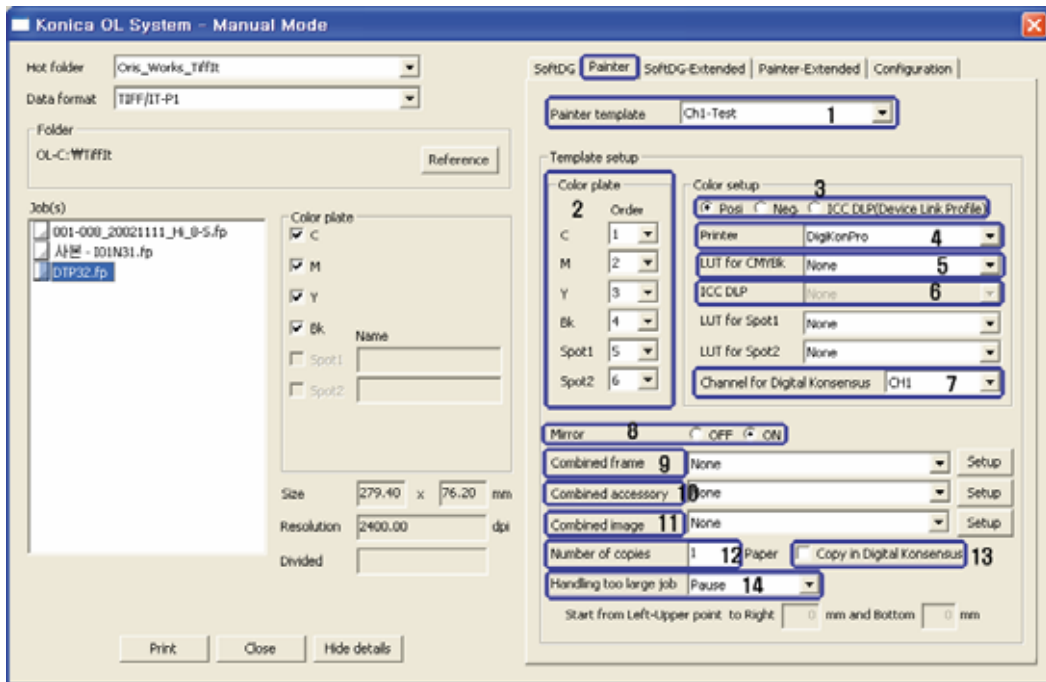
1 4) Rotate 90 degree

페이지의 회전에 대하여 결정한다.

- ◆ OFF : 회전시키지 않는다.
- ◆ ON : 처리하고자 하는 데이터를 회전시킨다.
- ◆ AUTO : 작업데이터의 크기에 따라 자동으로 회전을 결정한다.

④ Painter Setting

우측 윈도우의 “Painter”를 선택하면 아래와 같이 윈도우의 모양이 변하며 출력에 필요한 사양을 변경할 수 있다.



1) Painter Template

Hot folder에 설정되어 있는 이름들이 보이게 된다.

새롭게 설정을 하기 전에 출력하고자 하는 설정과 가장 비슷한 것을 선택하여 사용하면 된다.

2) Order

분판된 데이터의 출력을 결정한다.

3) Posi / Neg. / ICC DLP

- ◆ Posi : LUT만틀 이용하여 컬러를 조정한다.
- ◆ Neg. : 사용하지 않는다.
- ◆ ICC DLP : ICC Device Link Profile를 이용하여 컬러를 조정한다. 별도의 라이선스가 필요하다.

4) Printer

출력장비를 결정한다.

만약 “Printer”의 이름을 변경한다면 ⑤와 ⑥번의 LUT와 ICC DLP는 초기화 된다.

5) LUT

LUT(Tone-curve data)를 적용한다. 그러나 이것은 SoftDG에서 작성된 데이터가 톤 조절이 가능했을 때 사용된다.

LUT파일은 별도의 프로그램으로 QManager의 상단, 또는 시작메뉴에 있는 “LUT”를 통해서 가능하다.

6) ICC DLP

ICC Device Link Profile를 사용한다.

ICC DLP를 사용하려면 프로파일이 “D:\KonicaOL\IccDevLink\DigikonPro”내에 위치하여야 한다. 또한 위의 ③번에 위치한 ICC DLP를 선택하여야 한다.

※ 주의 : ICC DLP는 현재 사용할 수 없으며, 별도의 소프트웨어와 장비를 이용하여 Profile를 만들 수 있어야 한다. 또한 Konica-OL에서 ICC DLP는 옵션 사항이므로 별도의 라이선스를 구입해야 한다.

7) Channel for Digital Konsensus

DigiKonProPro의 컬러채널을 지정한다.

8) Mirror

좌우로 뒤집기를 결정한다.

일반적으로 ON으로 설정하고 작업한다.

9) Combined frame

출력물의 각 이미지에 프레임을 넣는다.

1 0) Combined accessory

출력물의 특정위치에 필요한 특정 데이터(예:회사로고등...)를 같이 출력하게 만든다.

1 1) Combined image

미리 등록되어 있는 이미지를 같이 출력하게 한다.

1 2) Number of copies

출력될 페이지 숫자를 입력한다.

1 3) Copy in Digital Konsensus

하나의 데이터를 다중 출력할 때에 DigiKonPro에 페이지의 출력장수의 등록여부를 결정한다.

- ◆ Use : 다중 출력을 하더라도 데이터는 Painter에서 DigiKonPro로 한번만 전송되고 DigiKonPro에서는 입력한 수만큼의 출력을 하게 된다.
그러나 만약 “Layout Mode”를 사용한다면 하나만 출력이 될 것이다.
- ◆ Not Use : 입력된 수만큼의 데이터가 복수로 DigiKonPro로 전송된다.

1 4) Handling too large job

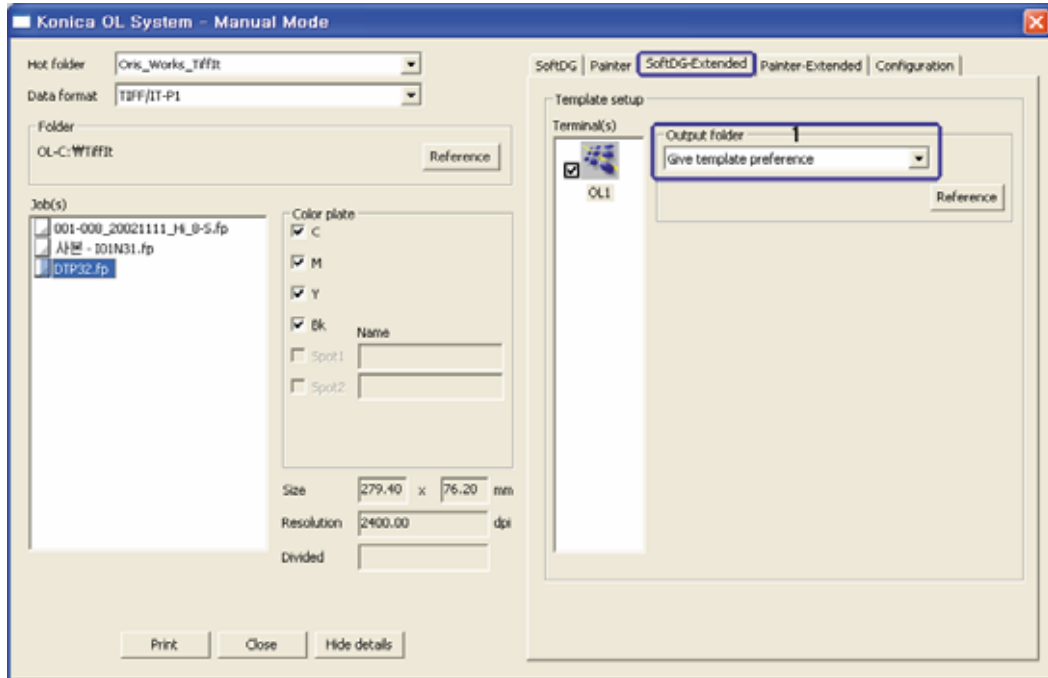
출력이 가능한 사이즈보다 더 큰 사이즈의 데이터를 처리하는 방법을 결정한다.

- ◆ Pause : 일단 작업을 정지하고 “Painter”에서 대기한다.
- ◆ Tiled Print : 페이지를 나누어 출력한다.
- ◆ Center Print : 페이지의 중앙을 기준으로 출력을 하며, 나머지 부분은 무시한다.
- ◆ Offset Print : 출력하고자 하는 페이지를 특정위치로 이동하여 출력한다.

⑤ SoftDG Extended Settings

SoftDG Extended에 대한 설정은 우측의 SoftDG Extended라는 탭을 선택하면 수정 할 수 있는 윈도우가 보이게 된다.

그러나 이것은 하나의 OL과 하나의 DigiKonPro일 경우에는 사용되지 않으며, 오직 복수의 OL과 DigiKonPro가 있는 경우에만 사용된다.



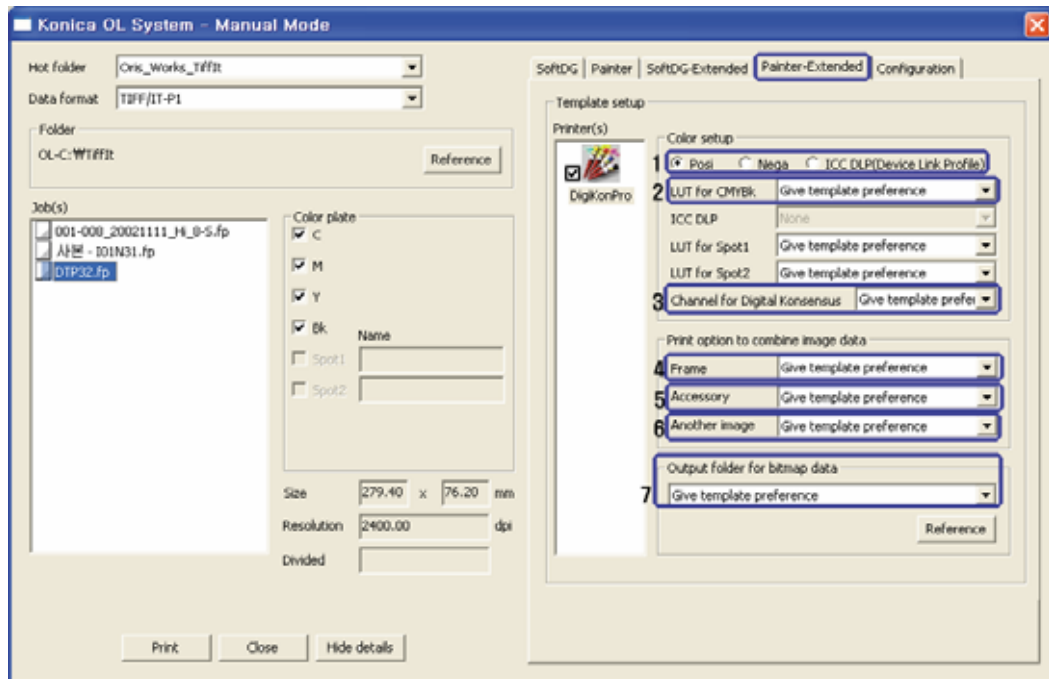
1) Output Folder

“Give template preference”로 설정한다.

⑥ Painter Extended Settings

Painter Extended에 대한 설정은 우측의 “Painter Extended”라는 탭을 선택하면 수정 할 수 있는 윈도우가 보이게 된다.

그러나 이것은 하나의 OL과 하나의 DigiKonPro일 경우에는 사용되지 않으며, 오직 복수의 OL과 DigiKonPro가 있는 경우에만 사용된다



1) Posi/Nega/ICC DLP

“Posi”로 설정한다.

2) LUT for CMYBk

“Give template preference”로 설정한다.

3) Channel for Digital Konsensus

“Give template preference”로 설정한다.

4) Frame

“Give template preference”로 설정한다.

5) Accessory

“Give template preference”로 설정한다.

6) Another image

“Give template preference”로 설정한다.

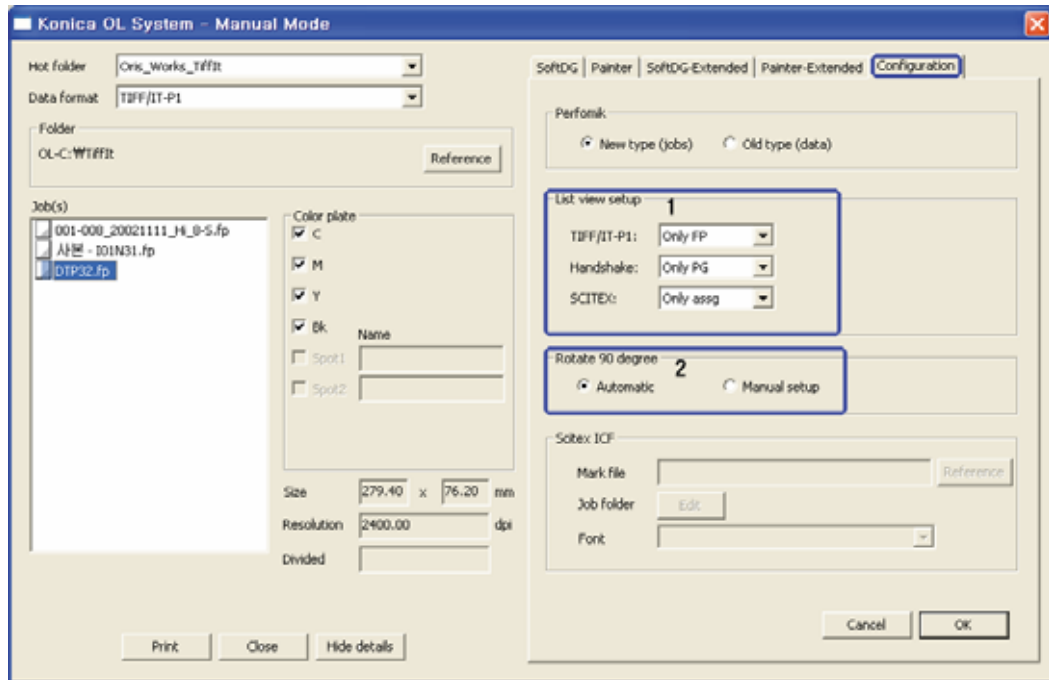
7) Output Folder for bitmap data

“Give template preference”로 설정한다.

⑦ Configuration Settings

“Manual Mode”를 사용 할 때에 표시하는 방법등을 설정한다.

“Configuration”탭을 선택하여 설정한 모든 것은 “Manual Mode”전체에 적용된다.



1) List view setup

파일의 표시 현태를 설정한다.

- ◆ TIFF/IT -P1
 - All : 확장자가 CT, LW, HC, FP로 되어 있는 모든 파일을 보이게 한다.
 - Only FP : 확장자가 FP로 되어 있는 파일만을 보이게 한다.
- ◆ Handshake
 - All : 확장자가 CT, LW, PG로 되어 있는 모든 파일을 보이게 한다.
 - Only FP : 확장자가 PG로 되어 있는 파일만을 보이게 한다.
- ◆ SCITEX
 - All : 확장자가 CT, LW, assg로 되어 있는 모든 파일을 보이게 한다.
 - Only FP : 확장자가 assg로 되어 있는 파일만을 보이게 한다.

2) Rotate 90 degrss

일반적으로 “Automatic”으로 설정하면 된다.

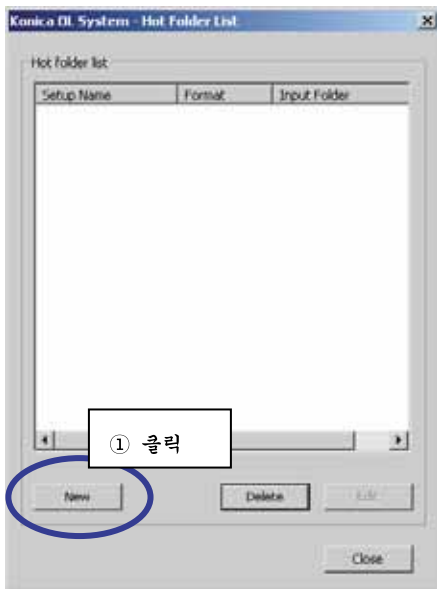
7. Hot Folder Settings

특정 폴더에 작업의 특성을 결정하여 데이터가 폴더에 등록되면 자동으로 작업을 진행한다. 그러기 위해서는 데이터의 특징이나 최종 출력물의 특성을 고려하여 “Hot Folder”를 등록하게 된다.

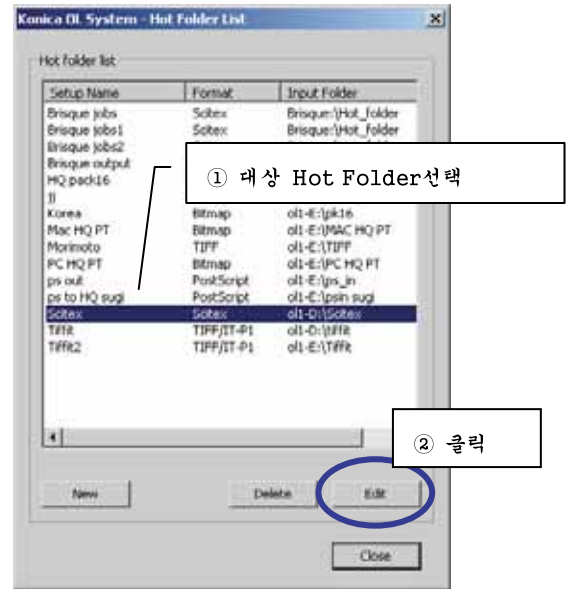


“Hot Folder” 버튼을 선택하면 하나의 윈도우가 보이게 된다. 이것을 이용하여 “Hot Folder”를 새로운 Hot Folder를 만들거나 수정할 수 있다.

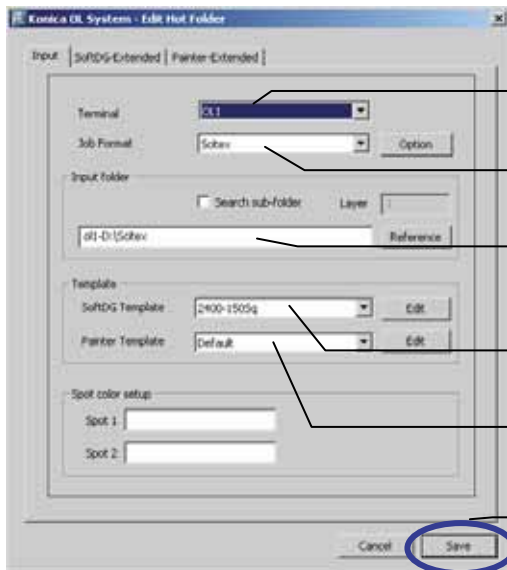
1) 새로만들기



2) 편집 / 수정



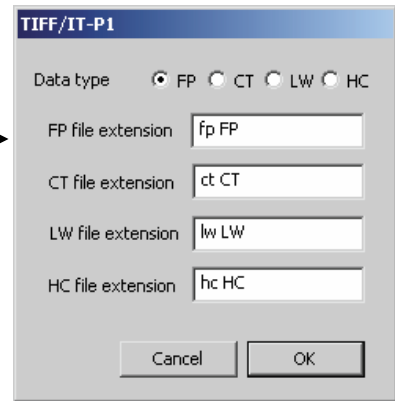
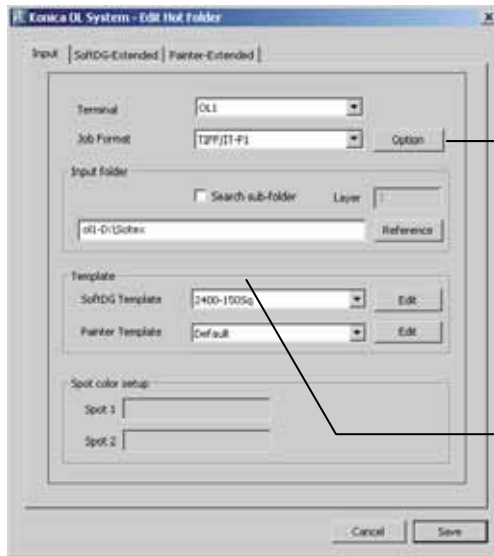
“Hot Folder”를 설정하기 위한 윈도우가 보인다.



- ① OL을 보여주고 선택할 수 있다.
- ② 데이터의 형태를 선택한다.
- ③ In-Put디렉토리를 정한다. 이 것은 다음장의 “Hot Folder”설정에서 지정한 위치가 보이지만 수정 가능하다.
- ④ “SoftDG”설정을 선택한다.
- ⑤ “Painter”설정을 선택한다.
- ⑥ 설정한 내용의 이름을 주고 저장한다.

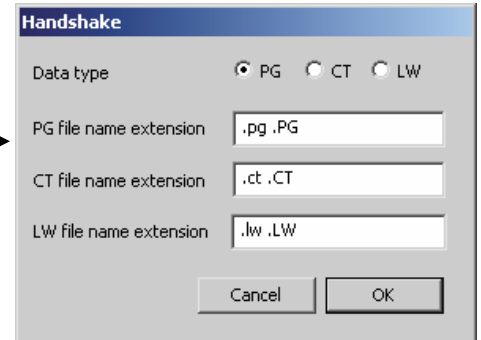
- ① Input Screen Settings for Each Format
 각각의 파일형태에 따른 옵션과 폴더를 결정하는 방법을 설명한다.

【TIFF/IT-P1】



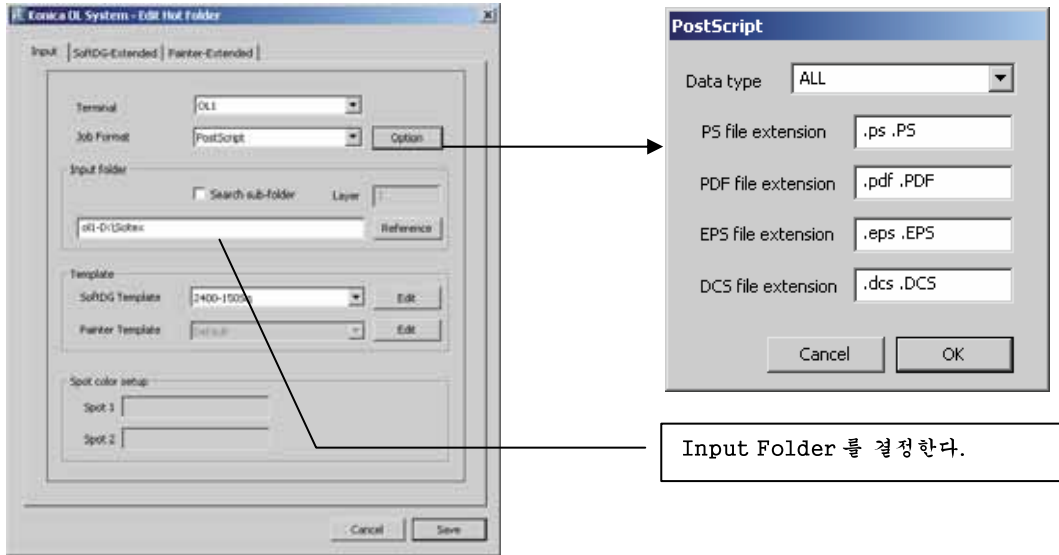
Input Folder 를 결정한다.

【Handshake】

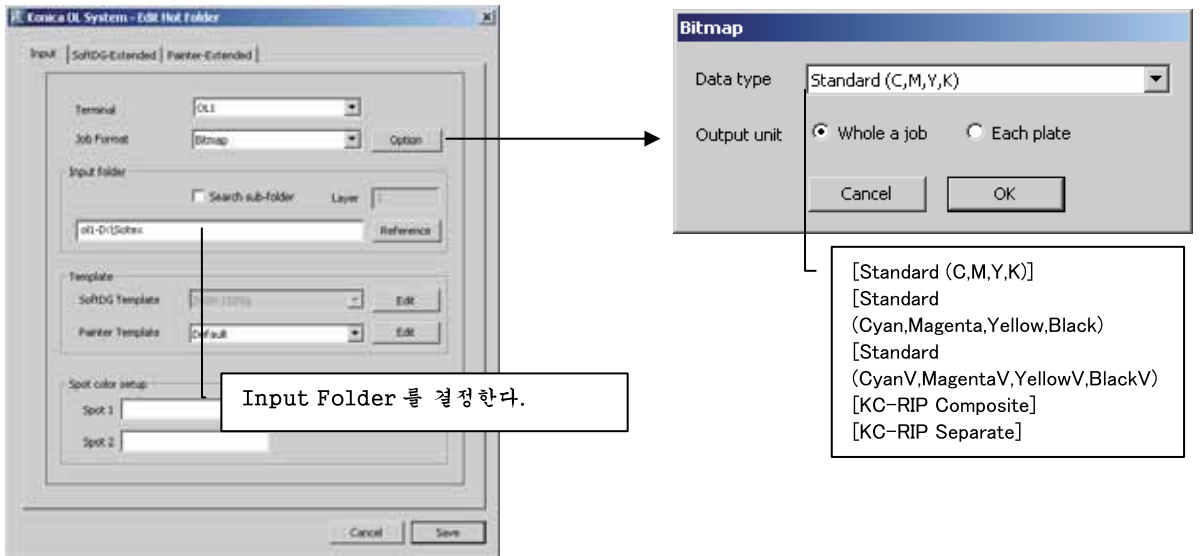


Input Folder 를 결정한다.

[PostScript]



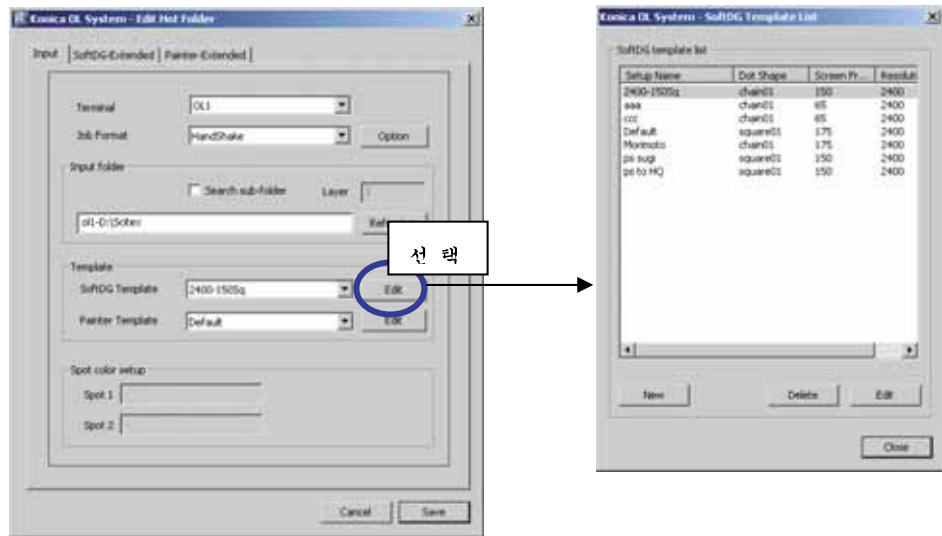
[Bitmap]



② SoftDG Template Settings

SoftDG에 대한 설정을 미리 설정하거나 편집할 수 있다.

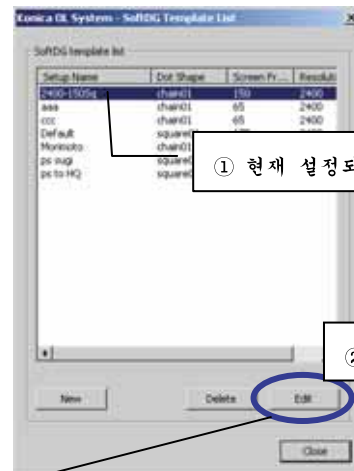
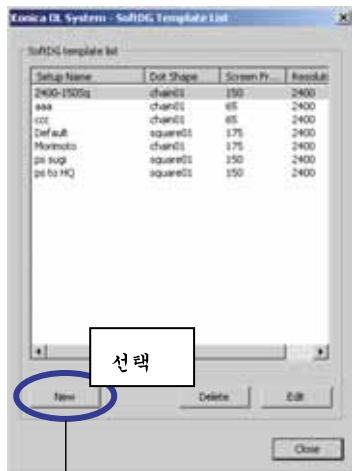
1 > SoftDG Template의 “Edit”를 선택하면 SoftDG에서 설정되어 있는 목록을 확인할 수 있다.



2 > “New”를 선택하게 되면 신규 램플릿을 만들 수 있으며, 만약 목록에서 램플릿을 선택하고 “Edit”를 선택한다면 해당 램플릿을 수정할 수 있다.

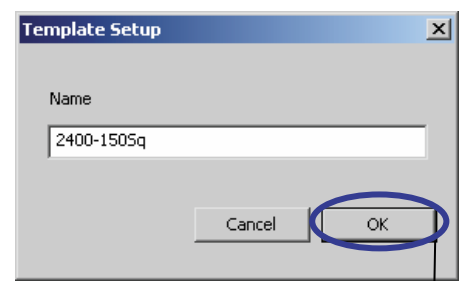
① 신규

② 편집 / 수정



① 램플릿을 제작할 수 있는 윈도우가 활성화된다.

② “OK”를 선택하면 램플릿의 이름을 지정하고 저장할 수 있다.

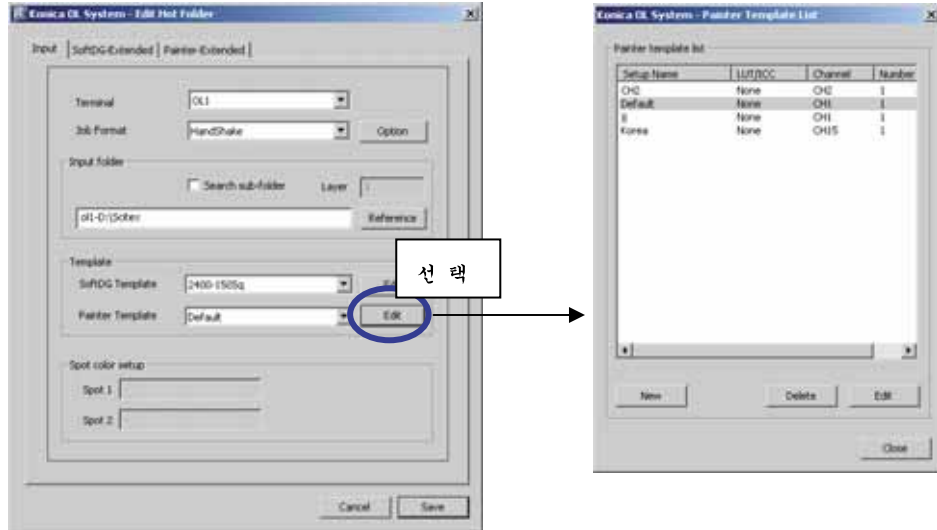


③ “OK”를 선택하면 입력된 이름으로 램플릿이 등록된다.

③ Painter Template Settings

“Painter”에 대한 설정을 미리 설정하거나 편집할 수 있다.

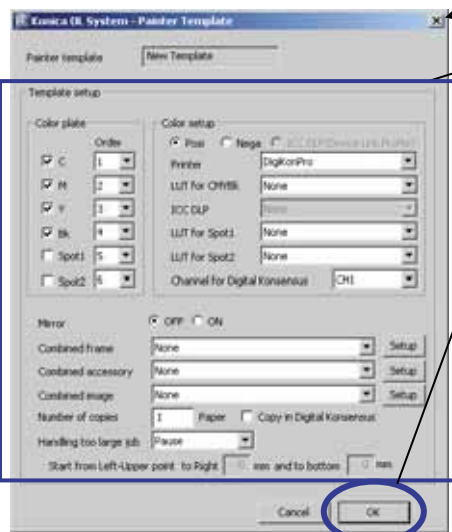
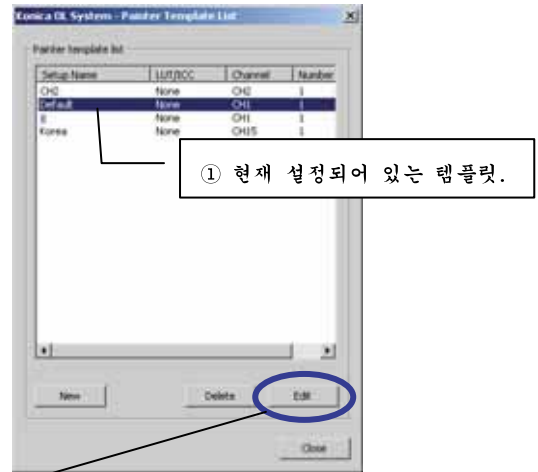
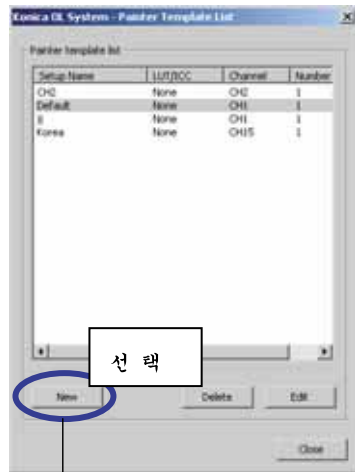
1 > Painter Template의 “Edit”를 선택하면 SoftDG에서 설정되어 있는 목록을 확인할 수 있다.



2 > “New”를 선택하게 되면 신규 템플릿을 만들 수 있으며, 만약 목록에서 템플릿을 선택하고 “Edit”를 선택한다면 해당 템플릿을 수정할 수 있다.

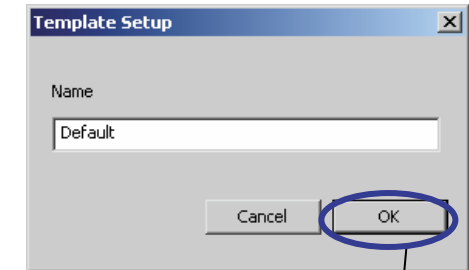
① 신규

② 편집 / 수정



① 설정을 만든다.

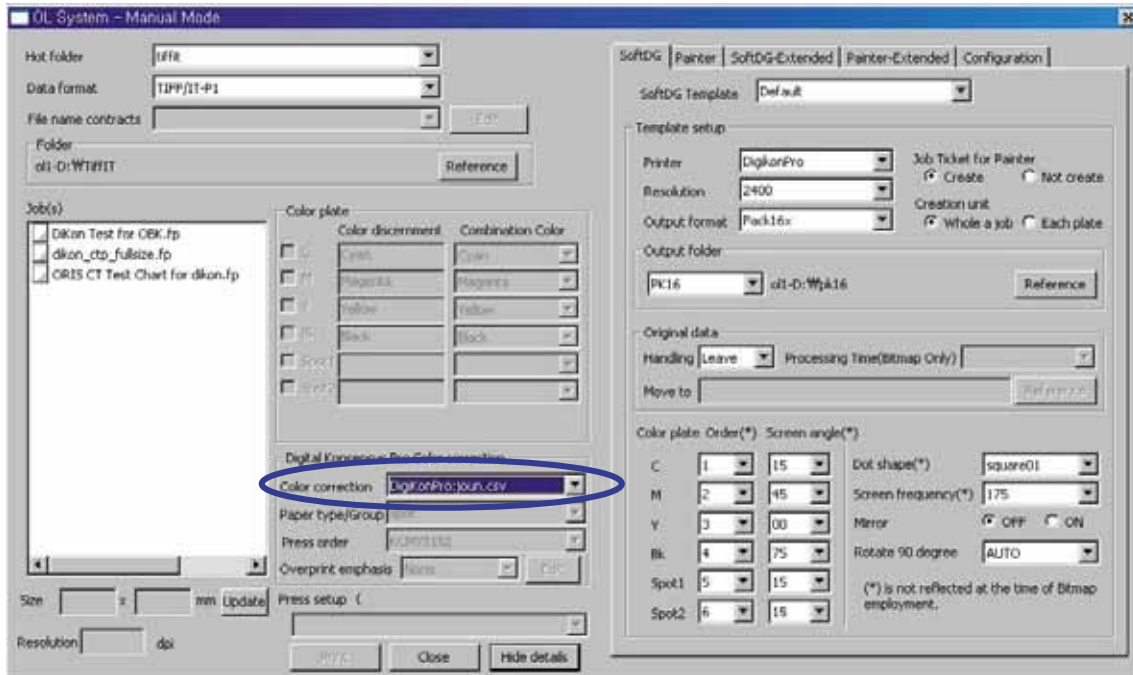
② “OK”를 선택하면 템플릿의 이름을 지정하고 저장할 수 있다.



③ “OK”를 선택하면 입력된 이름으로 템플릿이 등록된다.

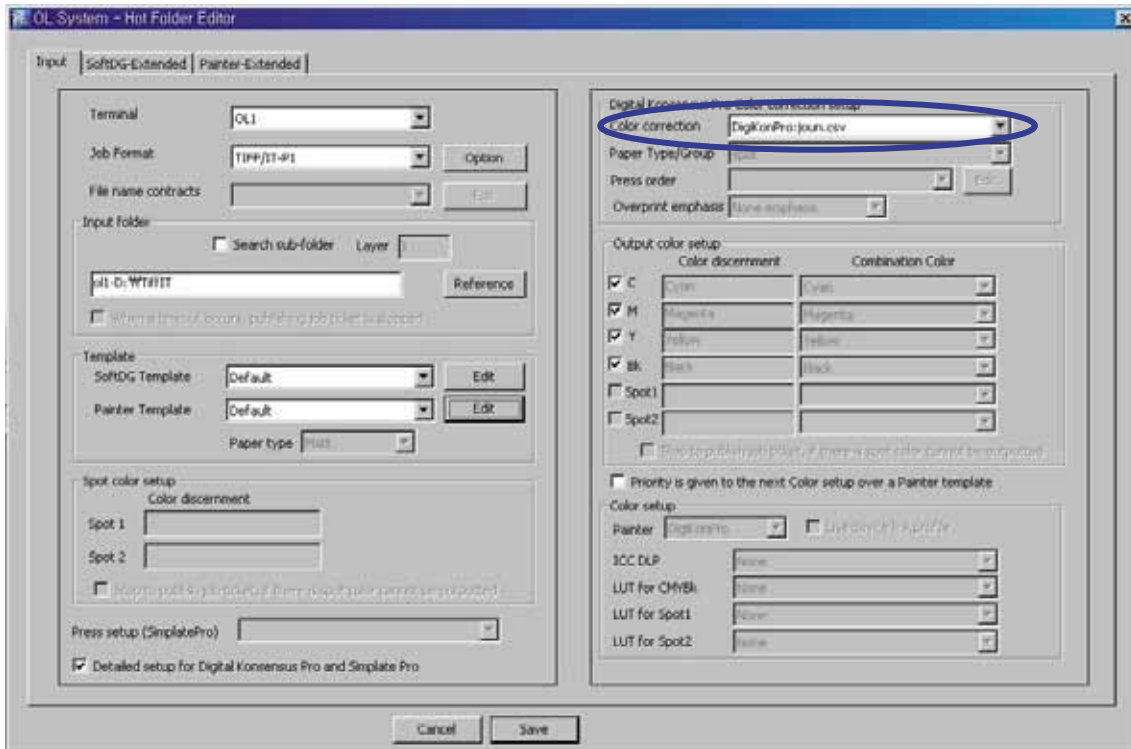
Version Up 정보.

- ✓ Page 21의 7번에 있는 Channel for Digital Konsensus의 CH번호는 새로운 OL-System에서도 사용할 수 있지만 다음과 같은 방법을 주로 사용하게 된다.



* Manual Mode의 경우 : 위와 같이 Color값을 선택하면 PAINTER에서 선택된 CH번호는 사용되지 않는다.

- ✓ Hot Folder를 구성하여 사용할 때에는 다음과 같이 선택하면 된다.



* Hot Folder를 구성 할 때에는 위와 파란색 원형 마크가 있는 Color Correction에서 원하는 Color값을 선택하면 된다.

	현상부(CD)	정착부(BF)	안정부(STR)		
탱크수	1	1	1	2	3
DK5-CD(현상액)	18 L	-	-	-	-
DK5-BF(정착액)	-	8 L	-	-	-
DK5-SR(안정액)	-	-	2 L	2 L	2 L
DK5-01(스타터)	1 통	-	-	-	-
물	탱크에 넘칠때까지	-	각 4 L (탱크에 넘칠때까지)		
탱크용량	21 L	8 L	6 L	6 L	6 L

- 약품을 타는 순서는 안정액->정착액->현상액순이다.
- 스타터는 약품을 최초에 탈때에만 사용한다.

점검과 관리

점검및 관리 사항		매일	매달	3개월
노광부	1, 용지 공급롤러(Feed Roller)의 청소			○
	2, 크리닝롤러의 청소			○
	3, 필터의 청소,			○
	4, 용지 이동 가이드의 청소	○		
	5, 필터의 교체나 청소		○	
	6, 각 랙의 청소와 점검			○
	7, 현상부 전체청소와 약품교체			○
현상부				

* 위의 점검주기는 하루 8시간을 운영하였을 때를 기준으로 작성된 것임.



(주)한국필름

WWW.KORFILM.COM