

ab (F)ree-Version



Probdruck u. Feinjustierungen

Die Probdruck-Funktion unterstützt den Anwender bei den Bemühungen, die Einstellungen für den perfekten Tippscheindruck herauszufinden. Dabei werden alle druckbaren Kästchen auf dem Tippschein bedruckt. So lässt sich auf einen Blick erkennen, ob alles genau passt. Mit den Feinjustierungen kann man den gesamten Ausdruck verschieben, schrumpfen oder strecken.

Probdruck

Der Probdruck eine sehr hilfreiche Funktion, wenn man seinen Drucker erstmalig für den Tippscheindruck einrichten möchte. Nachdem man in den Druck-Einstellungen TotoMax mitgeteilt hat, wie die Tippscheine am Drucker angelegt sind, macht man erstmal einen Probdruck durch einen Klick auf den Schalter "Probdruck" (Druckersymbol im Rahmen "Feinjustierungen"). Beim ersten Probdruck ist es nicht ungewöhnlich, dass der Druck noch nicht perfekt ist. Meistens handelt es sich um geringe Strecken, die man nun mit den Feinjustierungs-Möglichkeiten schnell und bequem ändern kann.



Abb.: Erster Probdruck - Der Druck in diesem Probdruck-Beispiel beginnt minimal zu weit links und zu weit unten.
Für einen perfekten Druck sollten alle Kreuzchen weiter oben und weiter rechts platziert werden

Feinjustierung: Startposition verschieben

Bei der obigen Abbildung sieht man, dass der Druck zwar vom Lesegerät der Annahmestelle akzeptiert würde, die Platzierung der Kreuzchen aber noch nicht optimal ist und der gesamte Druck ein klein wenig weiter rechts und weiter oben beginnen sollte. Das Ziel beim Probdruck sollte sein, dass alle Kreuzchen zentral in den Kästchen platziert sind. Beim Stapeldruck vieler Tippscheine kann es vorkommen, besonders wenn die Tippscheine ungleiche Ränder haben, dass die Kreuzchen manchmal nicht mehr exakt mittig gedruckt werden und es Schwankungen in alle Richtungen geben kann. Wenn jedoch der Probdruck perfekt ist, dann befinden sich die meisten Drucke in einem Toleranzbereich und es werden nur wenig unbrauchbare Ausdrücke entstehen. Dadurch hat man weniger Arbeit mit dem Nachdrucken einzelner Scheine.

Mit Hilfe der Feinjustierungs-Funktion "**Startposition verschieben**" kann das komplette Druckbild verschoben werden. Ziel ist, dass das Kreuzchen im ersten Spiel für das Tippkennzeichen "1" perfekt mittig sitzt. Bei der obigen Abbildung sehen wir, dass das noch nicht der Fall ist und der Druck weiter oben und weiter rechts beginnen sollte. Wir messen oder schätzen die Korrekturstrecke und klicken siebenmal auf den Pfeil der Windrose, der nach oben zeigt (7 x 5/100 Millimeter, das entspricht 0,35 Millimeter). Im Eingabefeld "Oben" wird pro Klick der Wert -5 addiert, nach siebenmal klicken steht -35 drin.

Die Schrittweite pro Klick kann man übrigens bei "Schritte" (im Rahmen links neben den Feinjustierungen) auf 1/100, 2/100, 5/100 und 10/100 Millimeter einstellen. Im Beispiel sind 5/100 mm eingestellt, was in der Regel vollkommen ausreicht.

Ein Klick auf den Pfeil der Windrose, der nach oben zeigt, erzeugt einen Minuswert, weil damit der Abstand vom oberen Spielscheinrand bis zu den Kästchen im ersten Spiel verringert wird. Aufgrund der Minusangabe -35 beginnt der Druck also um 35/100 bzw. 0,35 Millimeter weiter oben. Natürlich kann man die Werte auch eintippen. Doch nicht immer ist einem sofort bewusst, ob man Minuswerte oder Pluswerte eingeben muss. Die Klicks auf die Pfeile der Windrose hingegen sind leicht zu verstehen: Man klickt einfach auf die Pfeile in die Richtung, wohin das gesamte Druckbild verschoben werden soll und muss sich nicht um plus oder minus kümmern.



Abb.: Feinjustierung bzgl. Druckbeginn und Ausdehnung

Nachdem Werte bei "Oben" und/oder "Links" vorhanden sind, macht man erneut einen Probedruck. Evtl. stimmt der Druck immer noch nicht ganz, und man muss die Werte weiter verändern. Manchmal können einige Scheine benötigt werden, bis endlich alles genau passt. Wenn das Kreuzchen im ersten Spiel beim Tippkennzeichen "1" passt, stimmen in der Regel auch alle anderen Kreuzchen. Wenn das jedoch nicht so ist, dafür gibt es die zweite Feinjustierungs-Möglichkeit "Gesamte Ausdehnung", die anschließend beschrieben wird. Wenn auch die gesamte Ausdehnung korrekt ist, wird man mit einem exakten bedruckten Tippschein belohnt, wie der folgende Ausdruck beweist!

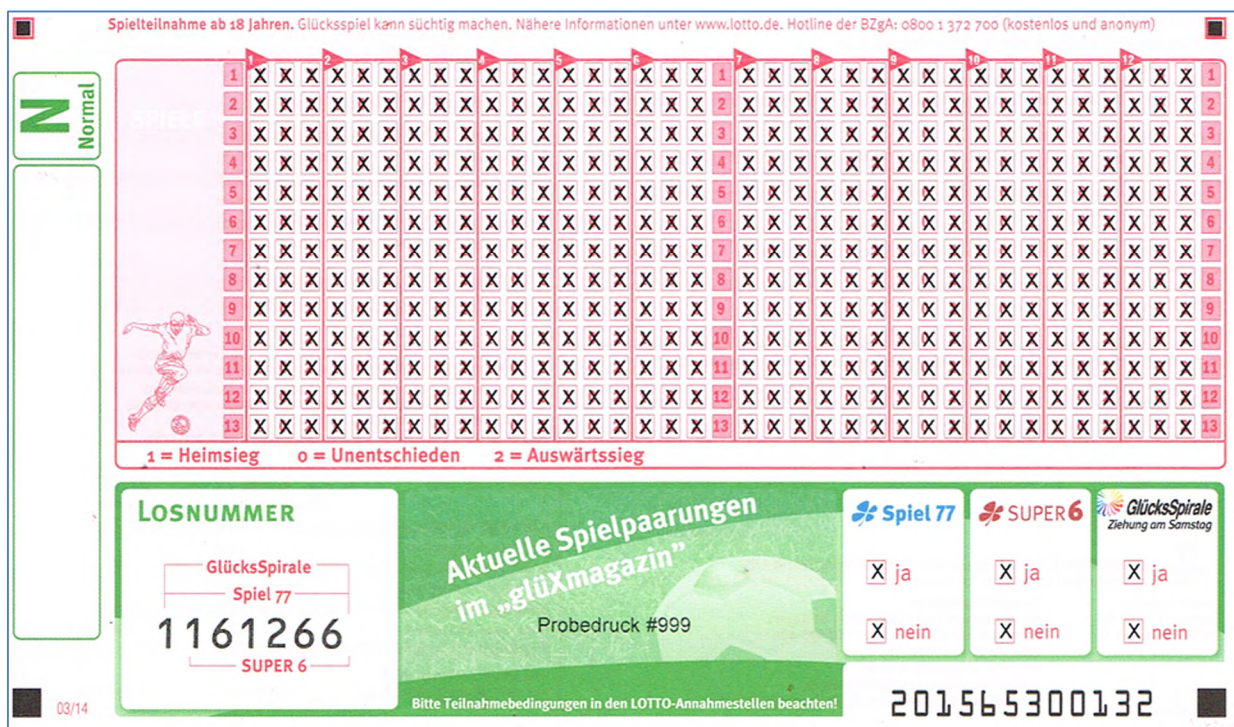


Abb.: Probedruck - Der Druck ist jetzt perfekt!!!

Wenn der Probedruck perfekt ist, dann klickt man auf den offenen Tresor in der Mitte der Windrose, denn die herausgefundenen Feinjustierungswerte sollen jetzt in die persönlichen Druckparameter (Datei: USER-DE13.INI) übernommen und dort gespeichert werden. Beim Klick auf den offenen Tresor erscheint das nachfolgend abgebildete Info-Fenster:

Feinjustierungswerte auf die Druckparameter übertragen

Wenn der Scheindruck aufgrund der getroffenen Feinjustierungen stimmt, ist die Übertragung auf die Tippschein-Parameter dieses Layouts sinnvoll.

Der Feinjustierungswert 'Startposition verschieben - oben' wird mit dem Parameter 'Rand oben -> 1/1' verrechnet. Analog wird der Wert 'Startposition verschieben -links' mit dem Parameter 'Rand links -> 1/1' verrechnet.

Der Feinjustierungswert 'Gesamte Ausdehnung - Höhe' wird mit dem Parameter 'Strecke Spiel 1-13' verrechnet. Analog wird der Wert 'Gesamte Ausdehnung - Breite' mit dem Parameter 'Strecke Tippfelder 1-12' verrechnet. Nach den Übertragungen werden alle Feinjustierungs-Werte auf Null gestellt.

Aufgrund den Änderungen bei 'Gesamte Ausdehnung - Höhe' werden die Zeilenabstände in der ersten Tabelle 'Senkrecht' für die Kreuzchenpositionen neu berechnet. Aufgrund des Wertes 'Gesamte Ausdehnung - Breite' werden die Spaltenabstände (1/0/2) (Tabelle waagrecht) neu berechnet.

Sollen die Werte der Feinjustierung auf die Druckparameter übertragen werden?

Abb.: Hinweise, wie die Feinjustierungswerte in die Druckparameter übernommen werden

Druckparameter: Tippschein-Abmessungen (1 cm = 1000)

| | | | | |
|---------------|-------|-----------------|------|----------|
| Lange Seite | 17800 | Rand oben >1/1 | 1030 | 1/100 mm |
| Schmale Seite | 10510 | Rand links >1/1 | 3680 | 1/100 mm |

Abb.: Druckpositionen **vor** der Feinjustierung für die Startposition des ersten Kreuzchen (Rand oben und Rand links) (Parameter-Eingabefelder im Druck-Einstellungsprogramm)

Feinjustierungen

Startposition verschieben

Oben: -35 / 1/100 mm

Links: 60 / 1/100 mm

Gesamte Ausdehnung

Höhe: / Entf. Spiel 1-13

Breite: / Entf. Tipp 1-12

1
 2
 5
 10
 100mm
 Pfeile & Counter

Probe druck

Abb.: Veränderung der Startpositionen um 0,35 mm nach oben und 0,6 mm nach rechts

Druckparameter: Tippschein-Abmessungen (1 cm = 1000)

| | | | | |
|---------------|-------|-----------------|------|----------|
| Lange Seite | 17800 | Rand oben >1/1 | 995 | 1/100 mm |
| Schmale Seite | 10510 | Rand links >1/1 | 3740 | 1/100 mm |

Abb.: Druckpositionen **nach** der Feinjustierung der Startposition. Die Speicherung wird ausgelöst durch den Klick auf den Tresor in der Mitte der Windrose (Parameter-Eingabefelder im Druck-Einstellungsprogramm)

Nachdem die Verschiebewerte mit den bisherigen Werten für "Rand oben" und "Rand links" (=Druckparameter im Einstellungsprogramm) verrechnet und gespeichert wurden, werden die Eingaben in den Feinjustierungen gelöscht und das Tresor-Symbol in der Mitte der Windrose wird geschlossen. Falls man diese Übertragung vergisst und will das Programm verlassen, kommt zur Sicherheit folgende Abfrage:

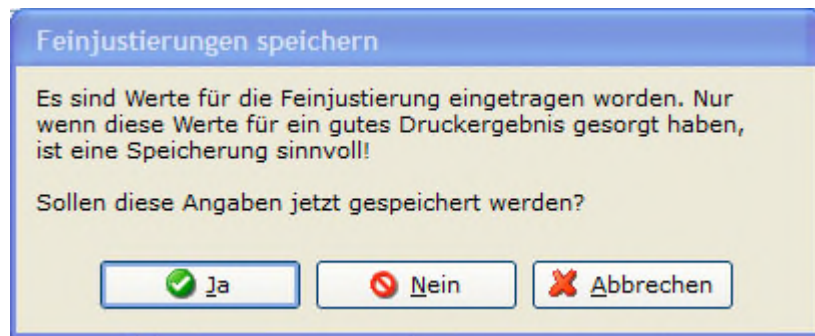


Abb.: Sicherheitsabfrage vor Beendigung des Druckprogramms, falls sich Werte in den Feinjustierungen befinden

Feinjustierung: Gesamte Ausdehnung

Macht man einen Probedruck und stellt fest, dass zwar das Kreuzchen im ersten Tippfeld im Spiel 1 für das Tippkennzeichen 1 einigermaßen gut platziert ist, aber das gesamte Druckbild nicht passt, kann man die gesamte Ausdehnung von oben nach unten und von links nach rechts mit der Eingabe von nur zwei Werten ändern! Hier ist das verschobene Druckbild:

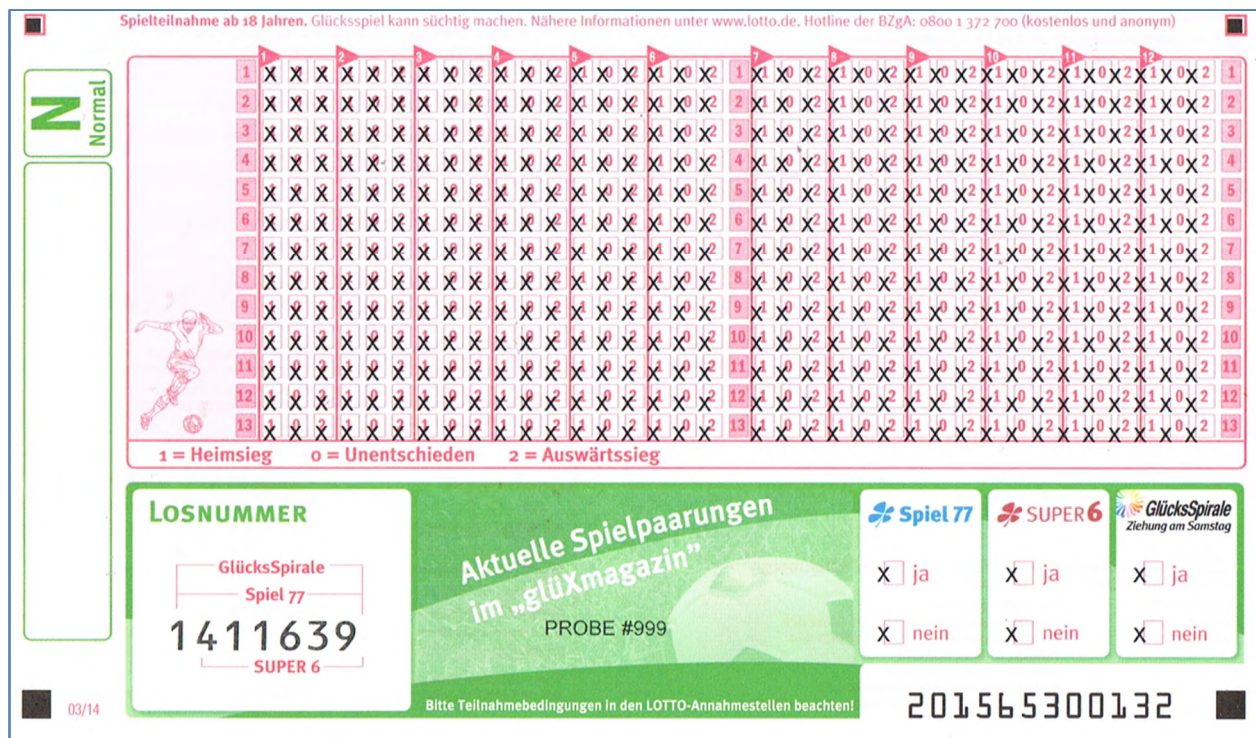


Abb.: Probedruck - Das Druckbild ist rechts zu kurz und geht zu weit nach unten

Mit Hilfe der zweiten Feinjustierungs-Funktion "**Gesamte Ausdehnung**" kann das komplette Druckbild gestreckt bzw. gestaucht werden. Ziel ist, dass neben dem vordersten, obersten Kreuzchen (im ersten Tippfeld im Spiel 1 das Kreuzchen im Tippkennzeichen "1") auch das hinterste, unterste Kreuzchen (im letzten Tippfeld im letzten Spiel für das Tippkennzeichen "2") perfekt sitzt. Bei der obigen Abbildung sehen wir, dass das nicht der Fall ist und der gesamte Druck von oben nach unten enger sein muss und der gesamte Druck von links nach rechts etwas gestreckt werden muss. Zuerst klicken wir auf die Option "Gesamte Ausdehnung". Dann messen oder schätzen wir, um wie viel enger der Druck von oben nach unten sein müsste und klicken achtmal auf den Pfeil der Windrose, der nach oben zeigt 8 x 5/100 Millimeter (das entspricht 0,40 Millimeter). Um den Druck von links nach rechts zu dehnen, klicken wir einige Male auf den nach rechts zeigenden Pfeil der Windrose oder tippen den Wert direkt ein. Im Beispiel haben wir den waagerechten Druck um 85/100 mm (das entspricht 0,85 Millimeter) ausgedehnt.

Die Dehnung/Schrumpfung wirkt sich übrigens auch auf die Positionierungen der Zusatzlotterien (Spiel 77, Super 6, Glücksspirale) und auf die Position für die Scheinnummerierung aus.



Abb.: Veränderung der gesamten Ausdehnung um 0,40 mm enger von oben nach unten und 0,85 mm breiter von links nach rechts

Nachdem Werte in den Feldern "Höhe" und/oder "Breite" eingetragen sind, macht man erneut einen Probedruck. Evtl stimmt der Druck immer noch nicht ganz, und man muss die Werte weiter verändern. Manchmal können einige Scheine benötigt werden, bis endlich alles genau passt.

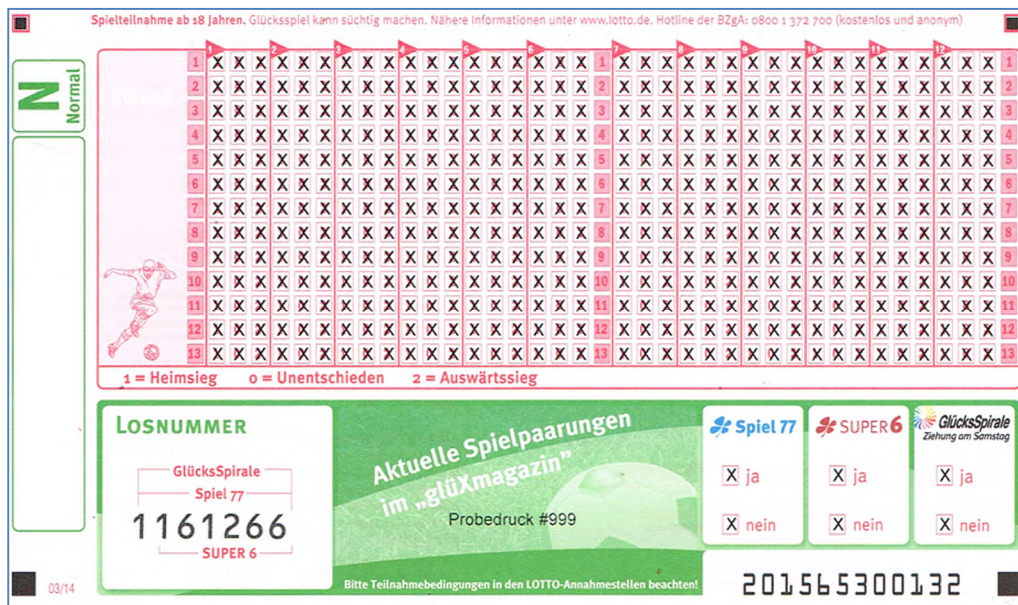


Abb.: Probedruck - Der Druck ist jetzt perfekt!!!

Wenn alles korrekt ist, wollen wir diesen Zustand festhalten und klicken auf den offenen Tresor in der Mitte der Windrose. Es kommt folgende Info:

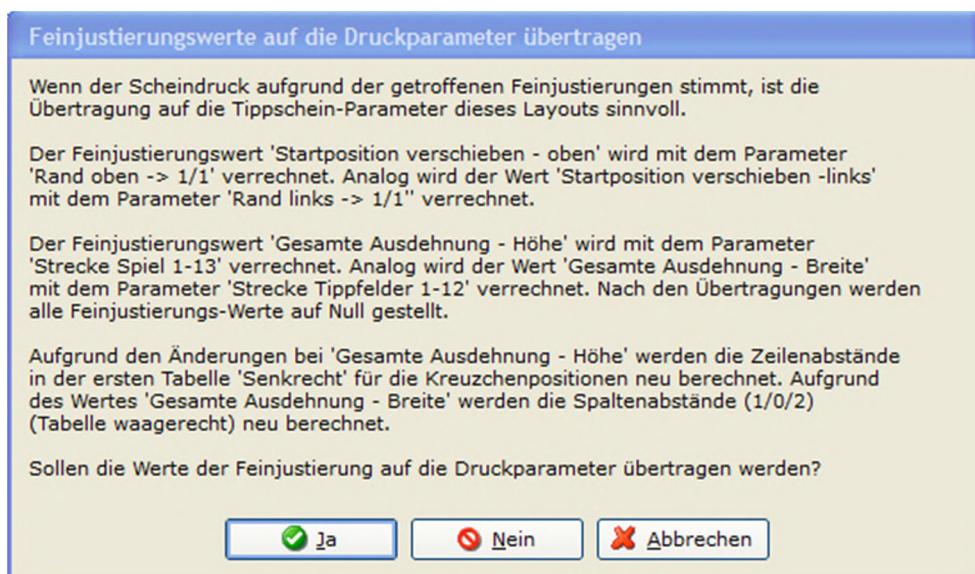


Abb.: Hinweise, wie die Feinjustierungswerte in die Druckparameter übertragen werden

Druckpositionen bei Layout #1 - Bezugspunkt ist das Tippkennzeichen '1' im ersten Tippfeld

| Senkrecht | | Waagrecht - Tippfelder | | | Zusatzlotterien: | | | | |
|-----------|--------|------------------------|-------|-------|------------------|----------------|------|-------|----------|
| | Spiele | | -1- | -0- | -2- | Abstände: | oben | links | |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 361 | 722 | Spiel 77 Ja | 6950 | 8665 | 1/100 mm |
| 2 | 405 | 2 | 1083 | 1444 | 1805 | Spiel 77 Nein | 7775 | 8665 | 1/100 mm |
| 3 | 810 | 3 | 2166 | 2527 | 2888 | Super 6 Ja | 6950 | 10470 | 1/100 mm |
| 4 | 1215 | 4 | 3249 | 3610 | 3971 | Super 6 Nein | 7775 | 10470 | 1/100 mm |
| 5 | 1620 | 5 | 4332 | 4693 | 5054 | Glückssp. Ja | 6950 | 12275 | 1/100 mm |
| 6 | 2025 | 6 | 5415 | 5776 | 6138 | Glückssp. Nein | 7775 | 12275 | 1/100 mm |
| 7 | 2430 | 7 | 6860 | 7221 | 7582 | Schein-Nr.: | 7300 | 6137 | 1/100 mm |
| 8 | 2835 | 8 | 7943 | 8304 | 8665 | | | | |
| 9 | 3240 | 9 | 9026 | 9387 | 9748 | | | | |
| 10 | 3645 | 10 | 10109 | 10470 | 10831 | | | | |
| 11 | 4050 | 11 | 11192 | 11553 | 11914 | | | | |
| 12 | 4455 | 12 | 12275 | 12636 | 12997 | | | | |
| 13 | 4860 | | | | | | | | |

(manuelle Bearbeitung ist deaktiviert)

Abb.: Druckpositionen für jede Kreuzchen-Position **vor** der Feinjustierung

Druckpositionen bei Layout #1 - Bezugspunkt ist das Tippkennzeichen '1' im ersten Tippfeld

| Senkrecht | | Waagrecht - Tippfelder | | | Zusatzlotterien: | | | | |
|-----------|--------|------------------------|-------|-------|------------------|----------------|------|-------|----------|
| | Spiele | | -1- | -0- | -2- | Abstände: | oben | links | |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 359 | 717 | Spiel 77 Ja | 6950 | 8605 | 1/100 mm |
| 2 | 408 | 2 | 1076 | 1434 | 1793 | Spiel 77 Nein | 7775 | 8605 | 1/100 mm |
| 3 | 817 | 3 | 2151 | 2510 | 2868 | Super 6 Ja | 6950 | 10397 | 1/100 mm |
| 4 | 1225 | 4 | 3227 | 3585 | 3944 | Super 6 Nein | 7775 | 10397 | 1/100 mm |
| 5 | 1633 | 5 | 4302 | 4661 | 5019 | Glückssp. Ja | 6950 | 12190 | 1/100 mm |
| 6 | 2042 | 6 | 5378 | 5736 | 6095 | Glückssp. Nein | 7775 | 12190 | 1/100 mm |
| 7 | 2450 | 7 | 6812 | 7171 | 7529 | Schein-Nr.: | 7300 | 6095 | 1/100 mm |
| 8 | 2858 | 8 | 7888 | 8246 | 8605 | | | | |
| 9 | 3267 | 9 | 8963 | 9322 | 9680 | | | | |
| 10 | 3675 | 10 | 10039 | 10397 | 10756 | | | | |
| 11 | 4083 | 11 | 11114 | 11473 | 11831 | | | | |
| 12 | 4492 | 12 | 12190 | 12549 | 12907 | | | | |
| 13 | 4900 | | | | | | | | |

(manuelle Bearbeitung ist deaktiviert)

Abb.: Druckpositionen für jede Kreuzchen-Position **nach** der Feinjustierung.
Die Werte für Dehnung bzw. Schrumpfung wurden auf alle Kreuzchen-Positionen umgerechnet und gespeichert

Achtung: Unterschiedlich geschnittene Tippscheine!

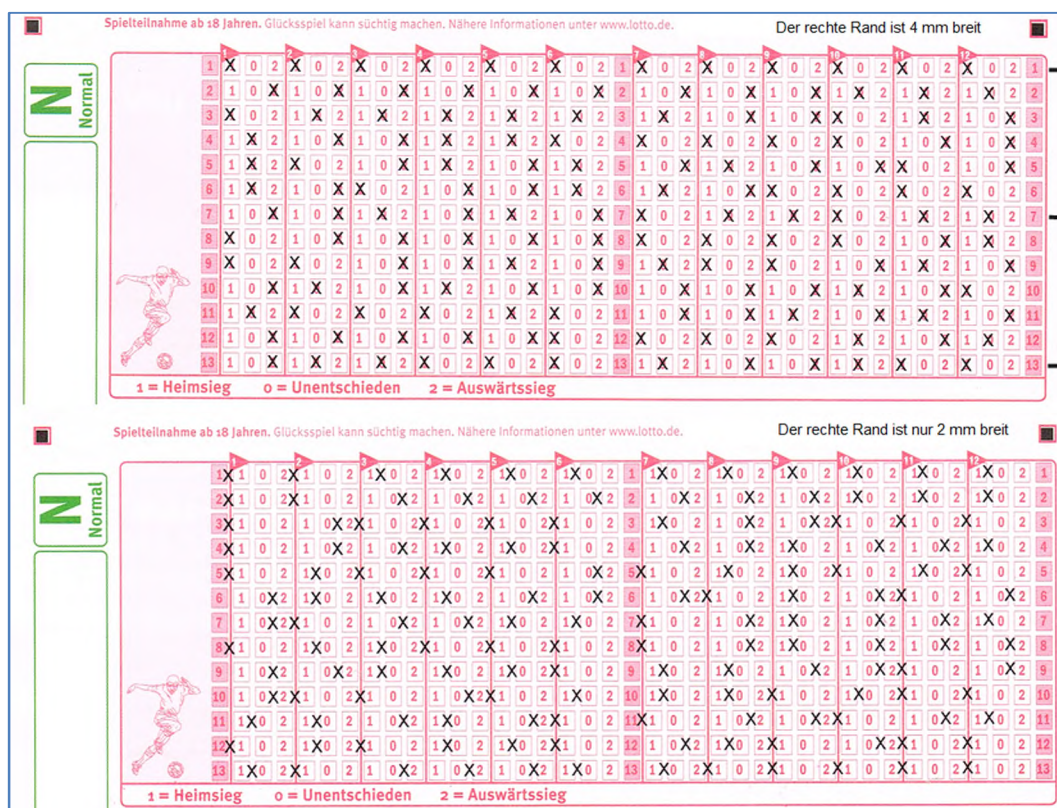


Abb.: Extrembeispiel, bei dem die Ränder von einem Tippschein zum anderen um 2 mm abweichen. Selbst eine Rand-Abweichung von 1 mm bringt unbrauchbare Druckergebnisse

Obwohl man schon oft problemlos gedruckt hat und sich nichts Grundsätzliches verändert hat, können auf einmal Fehldrucke auftauchen! Das liegt dann nicht an TotoMax oder an Ihrem Drucker, sondern an den Tippscheinen, die teilweise sehr unterschiedlich geschnitten sind. Eine Abweichung von nur 1 Millimeter (und sogar weniger) bringt Fehldrucke. Auch wenn die Tippscheine aus demselben Karton stammen, sichtbar an der fortlaufenden Spiel77-Nummer, kann der Rand von einem zum anderen Tippschein abweichen! Hat man unglücklicherweise so einen Stapel Tippscheine mit unterschiedlichen Rändern erwischt, hilft oft nur ein Vorsortieren. Wie das geht, darauf wird im Hilfetext für den Probedruck hingewiesen (Klick auf den Info-Schalter im Rahmen "Feinjustierungen"):

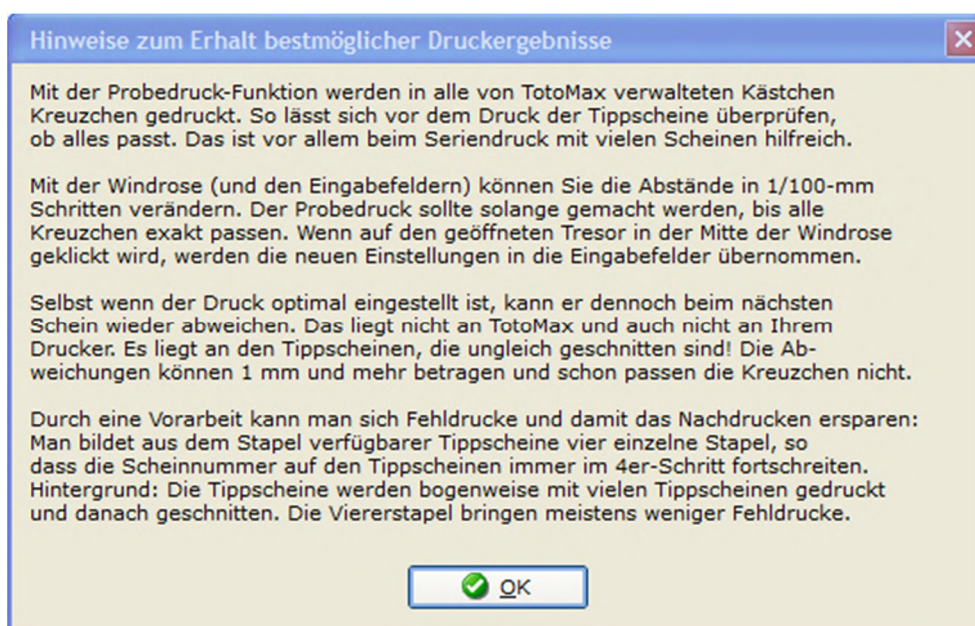


Abb.: Hinweistext für den Probedruck, der beim Klick auf den Info-Schalter (oben rechts im Rahmen "Feinjustierungen") angezeigt wird