



rodrigue

vos billets, notre expérience, leurs émotions

GUTENBERG | Création de maquettes | 1

GUTENBERG

Création de maquettes



sphere

Création de Maquettes

Dernière MAJ – février 2022

A large, thick, light orange arc that curves from the bottom right towards the center of the page.

Table des matières

Table des matières	2
Avertissement	4
Assistance	4
A PROPOS DE GUTENBERG	5
LES PARAMETRES DE L'APPLICATION	6
Les boutons de la barre principale	6
La barre de masques	6
La boîte à outils	6
Les fonctions.....	6
Les menus.....	6
LES MAQUETTES DE BILLETS.....	7
Ouvrir / créer une maquette de billets	7
Le masque (IER, BOCA, Datamax, WIN.....)	8
Ajouter un champ de texte.....	9
Déplacer un champ.....	10
Multi sélection.....	11
Aligner les champs.....	11
Supprimer un champ	11
Propriétés de l'objet texte.....	12
A propos de la justification.....	13
Calques	13
Rendu des polices d'écriture sur une imprimante Boca	14
Quelques exemples de variables utilisables pour les maquettes de billets.....	16
Marqueur de duplicata.....	16
Conditions.....	17
Exemples de conditions.....	18
Code à barres et QR code.....	19
Code 1 dimension	19
QR-Code (code à 2 dimensions)	19
Rendu de différents codes-barres et QR-Codes sur une imprimante BOCA.....	21
Cadres.....	22
Images (logos)	22
Spécificités propres aux billets électroniques	23
Format de la maquette.....	23

Texte HTML.....	23
Images	23
Mentions obligatoires sur un billet de spectacle : ce que dit la loi.....	25
LES MAQUETTES DE DOCUMENTS	26
Création	26
Insérer du texte et des variables	26
Conditions.....	28
Fonctionnalités spécifiques aux maquettes de documents	30
En-têtes / pieds de page.....	30
Champ modifiable avant impression.....	30
Format numérique	31
Décalage	31
Imprimer une maquette de document	32
Dans la RECHERCHE.....	32
En récapitulatif de commande	32
En paiement d'une commande	32
LES MAQUETTES DE FACTURES	32
LES MAQUETTES DE RECETTES.....	32
Création	33
Nomenclature.....	34
Variables.....	34
Exemple d'une ligne avec un pourcentage	34
Exemple d'une ligne avec une valeur fixe	34
Conditions.....	35
Utilisation dans Sphère	35
Paramétrage	35
Rapports	35
LES MAQUETTES D'ÉTIQUETTES.....	36
Création / modification	36
Configuration de l'étiquette	36
Les modèles d'étiquettes	37
Insérer du texte	37
Mise en forme	39
Tester le paramétrage	41
Sauvegarde	42



Utilisation dans Merlin ou dans le module de recherche 43

Avertissement

Ce document est la propriété exclusive de Rodrigue. Toute reproduction intégrale ou partielle, toute utilisation par des tiers, ou toute communication à des tiers est interdite sans accord préalable de Rodrigue.

Si vous constatez une anomalie dans cette documentation, merci de nous le signaler par email à support@rodrigue.fr en décrivant l'erreur ou le problème aussi précisément que possible.

Assistance

Pour tout renseignement ou assistance à l'installation et à l'utilisation de nos produits, notre équipe support reste à disposition du lundi au vendredi de 9h à 19h :

- Par mail support@rodrigue.fr
- Par téléphone +33 1 39 32 77 88

Veillez également consulter notre site web www.rodrigue-solution.com



A PROPOS DE GUTENBERG

Gutenberg est un outil du paramétrage Rodrigue qui permet de concevoir et gérer toutes les maquettes nécessaires au bon fonctionnement de votre logiciel :

- Les **maquettes de billets thermiques** délivrées au guichet par les imprimantes à billets de type BOCA, IER et DATAMAX.
- Les **maquettes de billets A4 au format PDF** générées automatiquement lorsqu'un internaute sélectionne le mode d'obtention « impression à domicile » au cours d'un achat en ligne.
- Les **maquettes de bordereaux de recettes spectacles** (avec TVA à 2.10%, 5.5% ou sans TVA).
- Les **maquettes de facture** destinées aux divers créditeurs et qui invitent ces-derniers à vous régler selon vos propres modalités de paiement.
- Les **maquettes de document** pour bâtir et personnaliser tout type de document destiné au client : un reçu de caisse, une confirmation de réservation, un devis, une facture acquittée, une lettre de relance, etc.
- Les **maquettes d'étiquettes** pour générer une planche d'étiquettes à partir du module de recherche ou d'un tri Merlin.
- Les éventuelles maquettes de coupons (facultatif) : *un coupon d'annulation, un modèle de contremarque, un coupon dîner, etc.*



Bordereau de
Recette



Facture



Document



Etiquettes



Carte Plastique



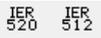
Billets Rodrigue

LES PARAMETRES DE L'APPLICATION

Les boutons de la barre principale

	Nouvelle maquette		Propriétés de la maquette
	Ouvrir une maquette existante (en base de données)		Valeurs d'affichage par défaut des variables
	Enregistrer la maquette en cours vers la base de données.		Ecran « A propos » du logiciel
	Couper / supprimer le champ sélectionné		
	Copier le champ sélectionné		
	Coller le contenu du presse-papier		

La barre de masques

	Afficher / masquer la grille		Niveau de zoom
	Sélection du masque		Surimpression d'un masque différent
	Afficher / Masquer les calques (voir plus bas : Calques)		

La boîte à outils

	Sélectionner un élément		Insérer un code-barre 1D
	Déplacer un élément		Insérer un QR-Code
	Insérer du texte		
	Insérer une image		
	Insérer un cadre		

Les fonctions

	Aligner les champs sélectionnés sur la gauche		Rechercher les champs en dehors du billet
	Aligner les champs sélectionnés sur la droite		Rotation de la maquette à 360°
	Aligner les champs sélectionnés sur le haut		Tester l'impression du billet sur l'imprimante
	Aligner les champs sélectionnés sur le bas		

Les menus

Certaines fonctionnalités ne sont accessibles qu'à partir de la barre des menus :

Fichiers > Importer...	Importer un fichier maquette à partir du disque local, par exemple pour importer une maquette issue d'une autre base de données
Fichiers > Exporter...	Exporter la maquette en cours vers un fichier local
Fichiers > Préférences...	Accéder au paramétrage des imprimantes connectées Créer/modifier des formats de billet par défaut Créer/modifier des planches d'étiquettes par défaut
Edition > Sélectionner Tout	Sélectionner l'intégralité des champs de la maquette

LES MAQUETTES DE BILLETS

A la mise en place du logiciel dans votre structure, Rodrigue installe systématiquement dans votre paramétrage des maquettes par défaut et adaptées à la configuration de vos imprimantes.

Il faut néanmoins faire des tests d'impression avec l'équipe support qui vous aidera à ajuster les maquettes de billets selon le résultat obtenu.

Il est donc peu probable que vous ayez à créer une maquette de billet de toute pièce.

Vous ne partirez jamais d'une page blanche.

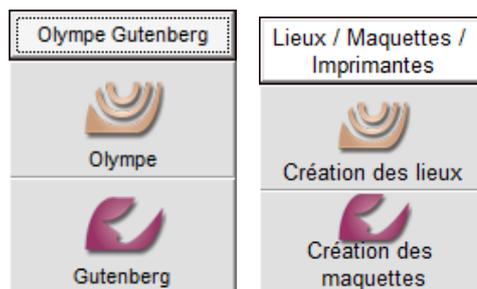
Vous travaillerez toujours à partir d'une maquette existante, que vous adapterez en fonction des besoins et que vous enregistrerez sous un nouveau nom.

Ouvrir / créer une maquette de billets

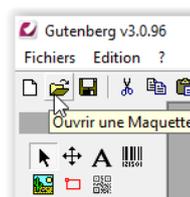
Dans l'écran d'accueil, cliquez sur **PARAMETRAGE**.

Puis sur les onglets de gauche, sélectionnez **Olympe Gutenberg** ou **Lieux / Maquettes / Imprimantes**

Enfin, cliquez sur **Gutenberg** ou **Création des maquettes**.

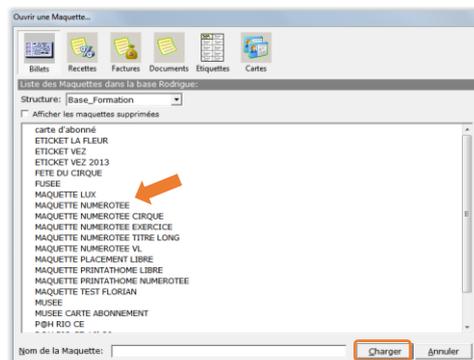


Pour **ouvrir une maquette existante**, cliquez sur :

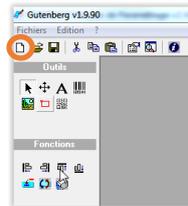


Une fenêtre avec la liste des maquettes s'ouvre, sélectionnez la maquette souhaitée et **cliquez sur**

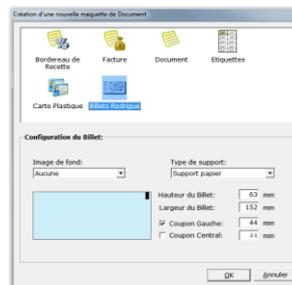
Charger



Pour créer une maquette vierge, cliquez sur la petite page blanche :

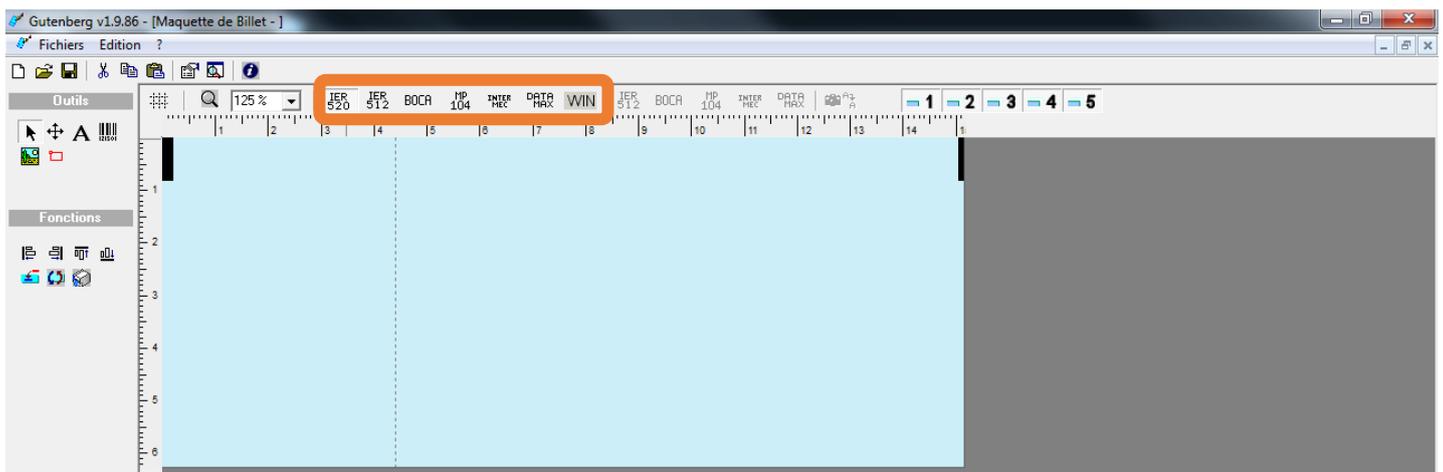


et sélectionnez le type de maquette à créer sur les icônes proposées



Le masque (IER, BOCA, Datamax, WIN...)

➤ **Sélectionner le type d'imprimante** en haut dans la ligne graduée



Une maquette, c'est aussi un « masque », c'est-à-dire que l'on peut organiser les champs différemment selon le type d'imprimante qui sera utilisée.

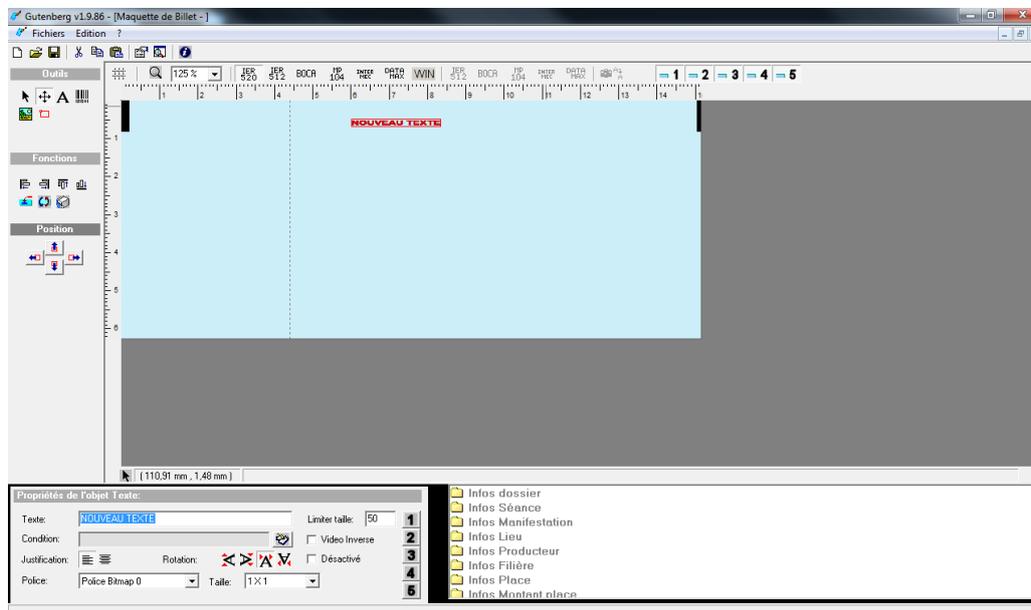
Choisir **IER**, **BOCA**, **DATAMAX** (selon votre modèle d'imprimante) ou **WIN** pour les maquettes **Print@home** (e-tickets).

A noter que les maquettes installées par le support Rodrigue sont généralement hybrides et compatibles IER/BOCA. Néanmoins dans certains cas quelques ajustements pourront être à prévoir.

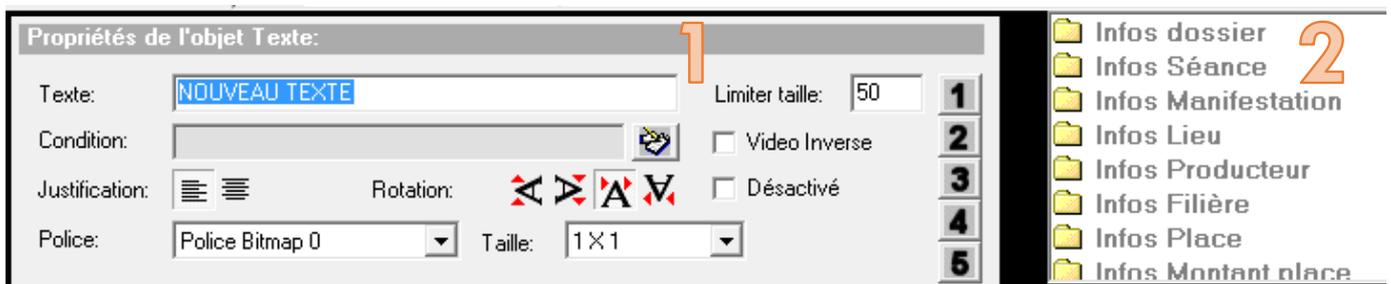
Gardez à l'esprit que si votre parc d'imprimante est constitué de plusieurs modèles, chacune de vos maquettes devra avoir le masque correspondant.

Ajouter un champ de texte

Pour ajouter un champ textuel (fixe ou variable), cliquez d'abord sur **A (ajout d'un texte)** puis cliquez sur le billet à l'endroit où vous voulez l'ajouter sur la maquette. Il apparaît en rouge avec la mention **NOUVEAU TEXTE**.



La partie basse de l'écran se compose d'une zone de propriétés à gauche (1) et d'un catalogue de variables à droite (2).



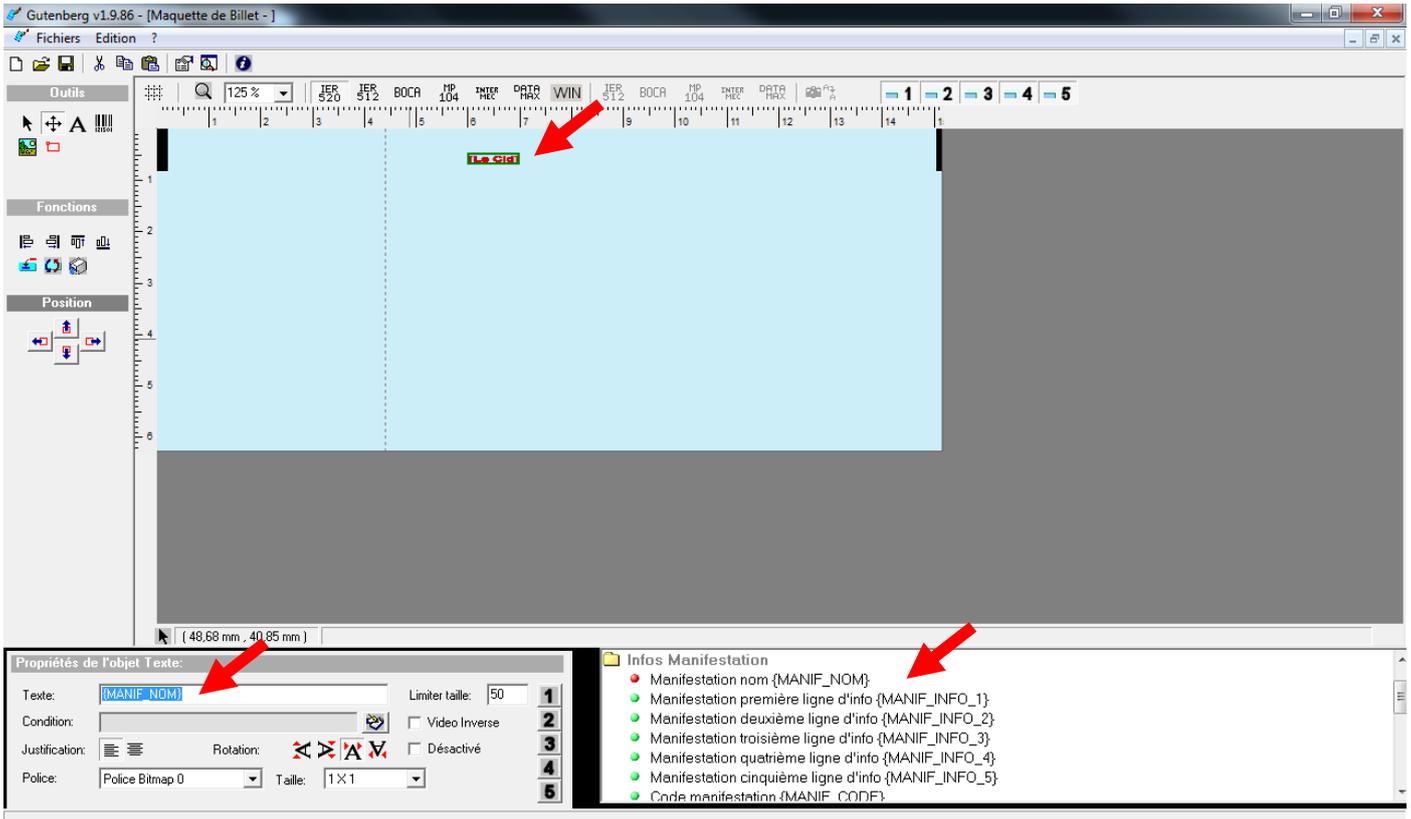
Dans la case « Texte » de la zone de **propriétés**, vous avez deux possibilités :

- écrire un **texte libre fixe**, c'est-à-dire un champ fixe qui apparaîtra constamment et qui ne changera jamais (comme le numéro de licence, le nom de la structure, etc.)
- écrire une **variable** >>> les variables sont à sélectionner dans la colonne de droite : elles sont classées par thème dans les pochettes jaunes. Pour sélectionner une variable il faut double cliquer dessus. Dans l'affichage, les variables sont matérialisées entre crochets **[EXEMPLE]** et font remonter automatiquement sur vos maquettes de billets les éléments renseignés dans les différentes cellules complétées lors de votre paramétrage de saison dans Rodrigue. Dans le corps du texte et le catalogue de variables, elles sont matérialisées entre accolades **{VARIABLE_NOM}**.

Il est possible de combiner plusieurs variables sur une même ligne en les séparant par des espaces voir du texte fixe.

Par exemple, indiquez `{SEANCE_DATE_LONGUE} A {SEANCE_HEURE}` pour afficher la date et l'heure de la séance.

Dans l'exemple ci-dessous, la variable « nom de la manifestation » `{MANIF_NOM}` a été sélectionnée :

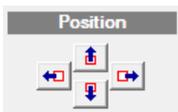


Déplacer un champ

A l'aide de la souris

Pour déplacer un champ sur la maquette, cliquez sur l'ancre , sélectionnez le champ à déplacer, puis glissez le vers la zone désirée.

A l'aide des boutons position



Lorsqu'un champ est sélectionné, des boutons **Position** se dévoilent à gauche. Cliquez sur les boutons pour déplacer le champ **d'1mm dans chaque direction**.

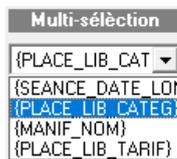
Multi sélection



Lorsque plusieurs champs sont simultanément sélectionnés, ils apparaissent **en rouge** ; l'un d'entre eux est **cerné de vert** : c'est le champ principal, il est en surbrillance, et il a la **priorité** sur les actions.



un menu déroulant **Multi sélection** apparaît à gauche. On y retrouve le nom du champ principal...



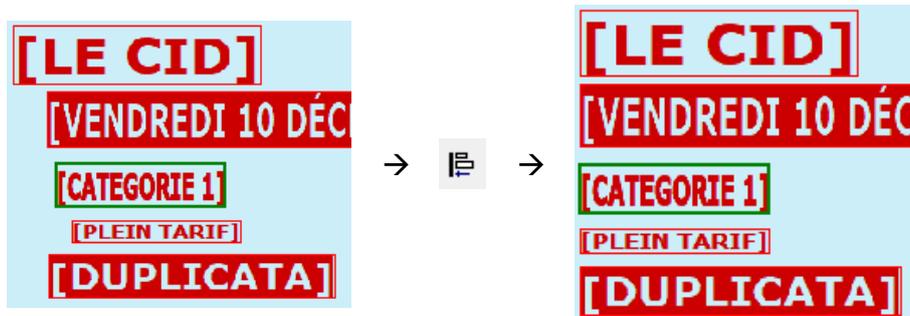
...et si on développe la liste, on voit tous les éléments sélectionnés, et on peut changer de champ principal.

Tous les champs sélectionnés peuvent être déplacés ensemble avec l'outil Ancre .

En revanche, l'utilisation des **boutons position** ne déplacera **que le champ principal**.

Aligner les champs

Lorsque plusieurs champs sont sélectionnés, on peut tous **les aligner sur le champ principal** (entouré de vert) sur le côté **gauche, droit, en haut** ou en **bas**.



Supprimer un champ

Pour supprimer un champ sur la maquette, sélectionnez-le, puis cliquez sur les ciseaux .

Attention, un appui sur la touche **Suppr** ou **Retour arrière** (←) va supprimer le contenu de l'objet texte sans supprimer le champ.

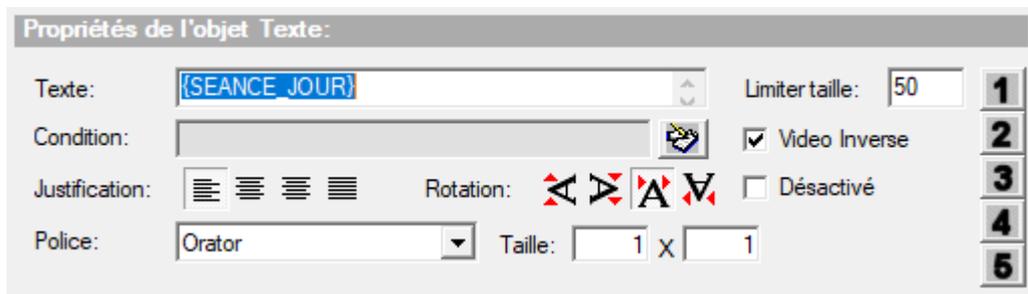


Si vous voyez un **point vert ou gris** sur votre maquette, c'est qu'il s'agit d'un champ vide.

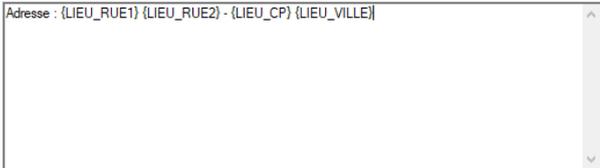
Sélectionnez le et supprimez le à l'aide des ciseaux.

Propriétés de l'objet texte

Lorsque vous sélectionnez un objet texte, le bloc suivant s'affiche en bas à gauche :



NB : Selon le masque imprimante choisi (BOCA, IER,...) les fonctionnalités ne sont pas toujours identiques. Les fonctionnalités décrites ci-dessous correspondent au masque BOCA.

Texte	Indiquez dans ce champ le texte à afficher (texte fixe ou variable). Double-cliquez pour agrandir la zone de texte si celui-ci n'est pas visible en totalité
	
Limiter taille	Indiquer ici en nombre de caractères la taille maximum que peut avoir un champ texte. Attention : un espace est un caractère.
Condition	Voir plus bas le chapitre Conditions
Vidéo inverse	Cocher cette case pour mettre en valeur un élément. Celui-ci sera imprimé en « vidéo inverse » sur le billet :
	
Justification :	Options de justification de la ligne de texte : à gauche, centré
	Justification à longueur fixe : centré ou justifié (<i>voir page suivante</i>) Pour ces deux derniers boutons, un champ Longueur se dévoile en bas à gauche. Quel que soit le contenu, le champ fera toujours la même longueur.
	
Rotation	Orientation du texte
Désactivé	Lorsque cette case est cochée, le champ est désactivé. Il peut être réactivé à tout moment.
Police	Sélectionner dans ce menu déroulant la police d'écriture à utiliser.
Taille L x H	Les polices d'écriture sont par défaut à taille fixe. Mais vous pouvez moduler leur largeur et hauteur par un rapport de 1 à 4. Exemple :
	
1 à 5	Calque associé à l'objet de texte. Ces boutons font écho aux boutons bleu d'affichage de calque sur la barre d'outils masques.

A propos de la justification

Le titre du spectacle est un élément important sur le billet, aussi il est souvent imprimé dans une taille conséquente. Cela pose parfois de soucis lorsque le titre du spectacle est long, rendant quelques fois nécessaire l'usage d'une maquette spécifique.

Depuis la version 3.1.32 de Rodrigue il existe la possibilité de « justifier » une ligne, c'est-à-dire de faire en sorte qu'elle fasse **toujours la même longueur** quel que soit son contenu.

Voici par exemple la même maquette, sur laquelle le champ titre est justifié avec une longueur de 99 :



Calques

On peut attribuer **un calque** (entre 1 et 5) à un objet dans la vue propriété.



On peut ensuite **activer** ou **désactiver l'affichage** des calques dans la barre d'outils du haut.



Cette fonctionnalité est particulièrement utile pour ne pas être gêné par l'affichage d'un objet trop grand (par exemple, **une image positionnée sur l'intégralité de la maquette**).

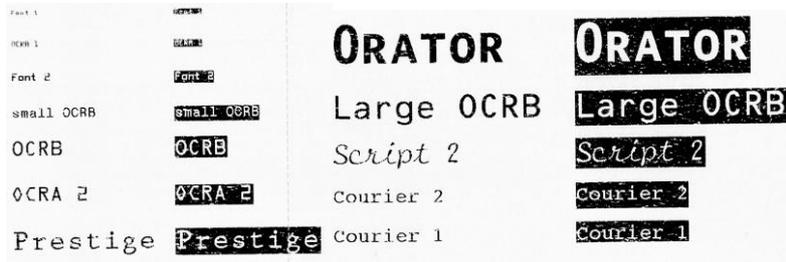
Dans le même esprit, on peut regrouper les objets présents sur la souche dans le calque 1, et les autres sur le calque 2.

L'affichage et le masquage des calques ne sert **que pour faciliter l'utilisation de Gutenberg**. Si vous souhaitez masquer temporairement un objet lors de l'impression de la maquette, sélectionnez la case « **désactivé** » dans les paramètres de l'objet.

Rendu des polices d'écriture sur une imprimante Boca

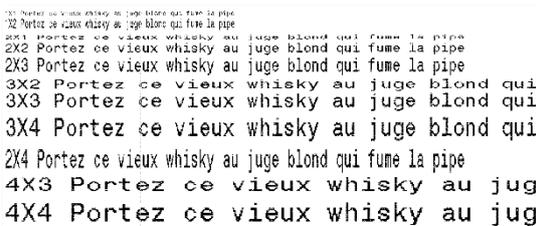
Gutenberg n'est pas un logiciel dit « wisiwyg » (“*what you see is what you get*”), autrement dit, le rendu à l'écran ne correspond pas exactement à ce qui sera visible sur les billets imprimés.

Voici un exemple du rendu à l'impression de quelques polices d'écriture :

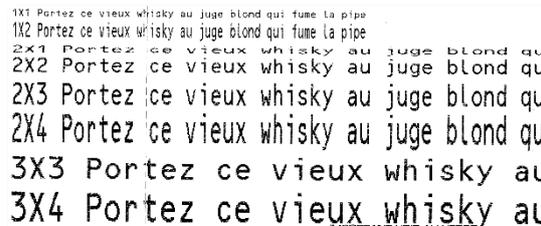


Les principales polices disponibles en 1x1 (taille réelle) ↗

↖ Rendu de différentes combinaisons de tailles par police d'écriture



Small OCRB



OCRB



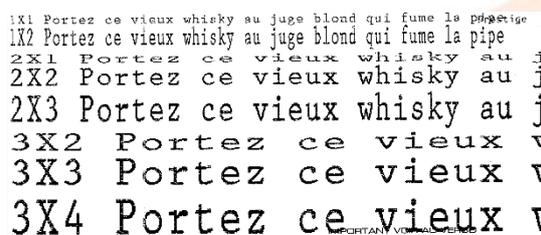
Large OCRB



Script 2



Orator



Prestige

101 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
102 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
202 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
203 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
204 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
4X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
4X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe

Font 1

101 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
102 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
4X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
4X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe

Font 2

1X1 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
1X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X1 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
4X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe

Courrier 1

1X1 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
1X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X1 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe

Courrier 2

1X1 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
1X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X1 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
4X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
4X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe

OCRA 1

1X1 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
1X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X1 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
2X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X2 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
3X4 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe
4X3 Portez ce vieux whisky au juge blond qui fume la pipe

OCRA 2

OCRB Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Large OCRB Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Prestige Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
ORATOR AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ
Courier 2 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
OCRA 2 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Script 2 Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Font 1 (2x2) Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
Font 2 (2x2) Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy

Alphabet des principales polices (taille réelle)

De par leur petite taille, Font 1 et Font 2 sont imprimées ici en 2x2

Les autres sont imprimées en 1x1



Affichage en vidéo inverse

Quelques exemples de variables utilisables pour les maquettes de billets

Infos Lieu	Nom du lieu	{LIEU_NOM}
	Adresse du lieu 1	{LIEU_RUE1}
	Adresse du lieu Code-Postal + Ville	{LIEU_CP} {LIEU_VILLE}
Infos Séance	Date format long	{SEANCE_DATE_LONGUE}
	Heure de la séance	{SEANCE_HEURE}
Infos Place	Libellé de la Catégorie de la place	{PLACE_LIB_CATEG}
	Libellé de l'étage de la place	{PLACE_LIB_ETAGE}
	Libellé de la dénomination de la place	{PLACE_LIB_DENOM}
	Rang de la place	{PLACE_RANG}
	Numéro de la place	{PLACE_NUMERO}
Infos Montant place	Montant total de la place en Euros	{PLACE_MONTANT_GLOBAL_EU}
	Montant de la place hors frais	{PLACE_MONTANT}
	Montant des frais	{PLACE_MONTANT_DG}
Infos Dossier	Nom du client	{CLIENT_NOM}
	Numéro du client	{CLIENT_NUMERO}
	Date d'édition du billet	{EDITION_DATE}
	Code de l'opérateur ayant édité le dossier	{EDITION_OPERATEUR}
	Numéro de commande	{COMMANDE_NUMERO}
	Numéro fiscal du billet	{BILLET_NUMERO}
	Numéro du billet dans le dossier	{BILLET_POSITION}
Nombre de billets total dans le dossier	{BILLET_NOMBRE}	

Une liste plus complète des variables utilisables figure en annexe

Marqueur de duplicata

Attention : Il faut également faire apparaître la variable DUPLICATA sur vos maquettes : **Marqueur de Duplicata {DUPLICATA}**. Sans cet élément vous ne serez pas en mesure d'éditer de duplicata pour tout spectacle utilisant la maquette.

Conditions



Un texte peut faire l'objet d'une condition, c'est-à-dire qu'il sera visible ou invisible selon une règle préétablie.

Pour définir une condition, on « teste » un ou plusieurs champs.

Pour ouvrir le module condition, cliquez sur 

Saisie des conditions d'affichage du champ:

Nom du Champ	Oper	Valeur
ET	=	

Toutes les conditions doivent être réunies | Validier | Annuler

On indique à gauche le nom du **champ à tester**
Au **centre l'opérateur** (égal, inférieur, supérieur, différent de...)

A **droite la valeur**

Si vous testez plusieurs champs, il convient d'indiquer dans le menu déroulant en bas à gauche si **Toutes les conditions doivent être réunies (ET-ET-ET...)** ou si seulement **une condition doit être validée (OU-OU-OU...)**

Pour indiquer plus facilement certaines conditions, on peut appeler l'**assistant conditions** à l'aide du bouton 

Assistant conditions

Type de Tarifs	Montant	Section	Zone	Info. complémentaire
Catégories	Dénominations	Etages	Contingents	Réserves
Lieu: (1) THEATRE DE L'EMPIRE				
(10001) FAUTEUIL				
(10002) STRAPONTIN				

Validier | Annuler

L'assistant conditions peut se révéler utile lorsque votre condition fait appel à des éléments intrinsèques d'un plan tel que

- Des catégories
- Des dénominations
- Des étages
- etc...

Il vous permettra de remonter rapidement le code de l'élément que vous voulez tester.

Exemples de conditions

Test sur tarif

SI mon tarif utilisé est **INVITATION** → j'affiche **GRATUIT** et le prix le plus élevé à côté

SINON → j'affiche **[MONTANT] € + [FRAIS] € DE FRAIS DE LOCATION**

SI mon tarif est **JEUNE -26ANS** → j'affiche la phrase **Un contrôle pourra être effectué en salle**

Test sur une zone du plan

Dans le cas d'un placement mixte numéroté / libre :

SI l'étage est **FOSSE** → j'affiche **DEBOUT PLACEMENT LIBRE**

SI l'étage est **GRADIN** → j'affiche **[NOM_ETAGE] [RANG] [PLACE]**

Test sur une dénomination

Si la dénomination est **STRAP** j'indique **STRAPONTIN** sur le billet

Test sur une réserve

Si la place vendue était dans la réserve **PASS CULTURE**, j'ajoute la mention **PASS CULTURE** sur le billet.

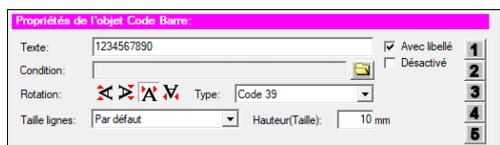
Code à barres et QR code

L'intégration d'un code à barres ou d'un QR code est impératif si vos billets font l'objet d'un contrôle d'accès, et ce, quel que soit le support du billet (thermique ou e-ticket).

Le billet étant ainsi « codé », il peut être scanné par les douchettes. Les douchettes sont en mesure de scanner invariablement tout type de code-barre ou QR-code que l'on peut mettre en place dans Gutenberg.

Code 1 dimension

Pour insérer un code à barres, cliquez sur le bouton  puis cliquez sur l'endroit où vous souhaitez le placer.



La fenêtre **Propriétés de l'objet Code Barre** apparaît.

Texte	Indiquez ici le texte que doit contenir le code. Par défaut, la variable à utiliser est {CRYPT_BILLET_NUMERO}
Rotation	Comme un texte, le code peut être imprimé horizontalement ou verticalement. Nous recommandons la présence de deux codes dans chaque sens sans chevauchement.
Type	Il existe plusieurs normes de codes à barre. Nous recommandons l'utilisation du code 128 dont la norme est plus récente.
Taille ligne	Chaque code-barre peut avoir un élargissement qui définira sa taille en longueur. Un élargissement de 3 à 5 suffit généralement pour une bonne lisibilité.
Hauteur	De même, vous pouvez définir la hauteur du code-barre. Une hauteur de 3 à 5 mm sur la souche et de 5 à 10 mm sur le billet suffisent généralement pour une bonne lisibilité.
Avec libellé	Si la case est cochée, le contenu du code sera indiqué en texte juste en dessous . Cependant, la police d'écriture n'est pas modifiable. C'est pourquoi nous recommandons l'ajout d'un objet texte séparé avec le même contenu que le code-barre.
Condition	L'affichage d'un code-barre peut faire l'objet de Conditions (cliquez pour suivre)

QR-Code (code à 2 dimensions)

Pour insérer un QR-Code, cliquez sur le bouton  puis cliquez sur l'endroit où vous souhaitez le placer.



La fenêtre **Propriétés de l'objet QR code** apparaît.



Texte	Indiquez ici le texte que doit contenir le code. Par défaut, la variable à utiliser est {CRYPT_BILLET_NUMERO}
Rotation	La rotation a ici moins d'intérêt que pour un code en 1 dimension. La présence d' un seul QR code sur une maquette suffit généralement.
Version	<p>Il existe plusieurs version de QR code, chacune pouvant contenir plus ou moins de texte.</p> <p>Attention, toutes les versions ne sont pas forcément compatibles avec la version du micrologiciel de votre imprimante BOCA¹ !</p> <ul style="list-style-type: none"> - La version 7 (par défaut) est constituée de 45 par 45 blocs et peut contenir selon le niveau de correction entre 93 et 224 caractères. - La version 2 est constitué de 25 x 25 blocs, contenant de 20 à 47 caractères. - La version 11 est constitué de 61 x 61 blocs, contenant de 200 à 468 caractères. - La version 15 est constitué de 77 x 77 blocs, contenant de 321 à 758 caractères. <p>Un QR code en version 2 est donc largement suffisant pour contenir un numéro de billet, même au niveau de correction le plus élevé.</p>
Niveau de correction	<p>Pour parer à d'éventuels défauts d'impression, les QR codes disposent d'un système de correction d'erreur. Grâce à un certain pourcentage de redondance des informations contenues, le code reste lisible dans la plupart des cas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le niveau L contient 7% de redondance - Le niveau M (par défaut) contient 15% de redondance - Le niveau Q contient 25% de redondance - Le niveau H contient 30% de redondance <p>Plus le code est imprimé petit, plus il convient d'augmenter le niveau de correction.</p>
Taille (3-16)	<p>Définissez ici la taille intrinsèque du code.</p> <p>Par exemple, pour un code en version 7, la taille 3 donne un carré d'environ 1cm de côté, la taille 16 un carré d'environ 6cm de côté.</p> <p>Une taille 5 est généralement suffisante pour une bonne lisibilité.</p>
Condition	L'affichage d'un QR code peut faire l'objet de Conditions (cliquez pour suivre)

¹ La version 7 est en principe disponible sur l'intégralité du parc.

La version 2 est disponible à partir des micrologiciels **FGL46G76**, **FGL46M44** & **FGL46N6** ou plus récent

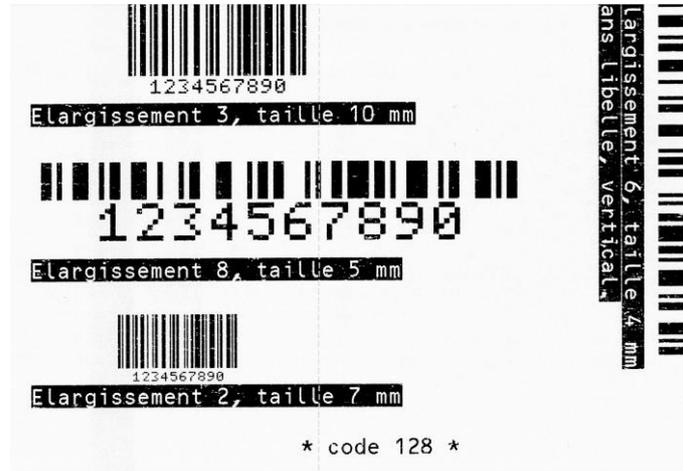
La version 15 est disponible à partir des micrologiciels **FGL46M132** & **FGL46N94** ou plus récent

La version 11 est disponible à partir des micrologiciels **FGL46M138** & **FGL46N100** ou plus récent

Pour connaître la version du micrologiciel de votre Boca, appuyez sur le bouton TEST sur le côté droit. La version est indiqué sur le billet test en haut à droite juste en dessous du mot DOT.



Rendu de différents codes-barres et QR-Codes sur une imprimante BOCA



Différents codes-barres type 128 avec ou sans libellé (taille réelle)



Différentes versions de QR-codes (taille réelle)

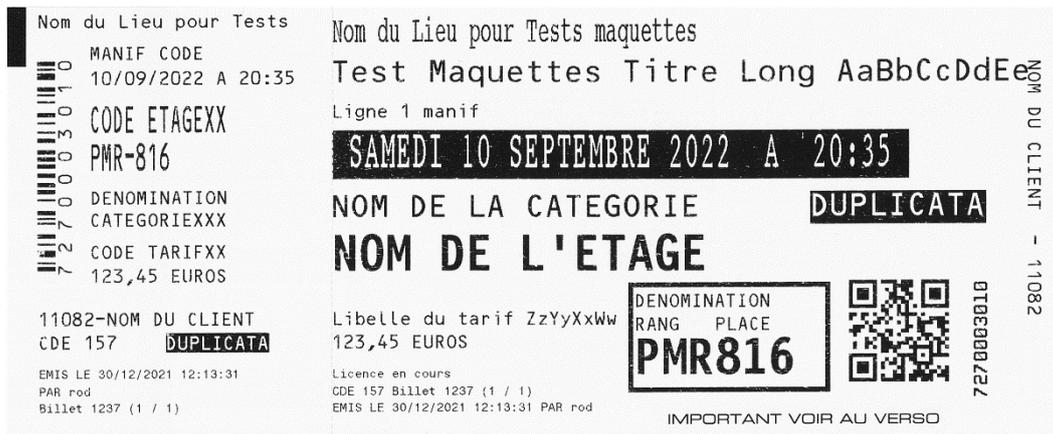
Cadres

Pour insérer un cadre, cliquez sur le bouton  puis cliquez sur l'endroit où vous souhaitez le placer.



Indiquez la taille du cadre à insérer (**Largeur x Hauteur**) ainsi que son **épaisseur**.

L'affichage d'un cadre peut faire l'objet d'une Conditions.



Exemple d'un billet comportant un cadre de **30x16 épaisseur 10** pour faire mettre en valeur le placement

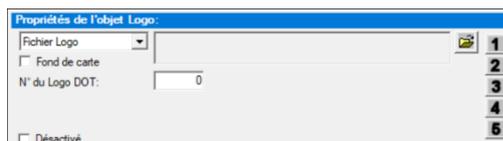
Images (logos)

Il est également possible d'ajouter une image / un logo à une maquette de billet thermique.

Il existe néanmoins certaines contraintes techniques :

- Le fichier image doit impérativement être en noir et blanc et au format bitmap (*.bmp), JPEG (*.jpg), GIF (*.gif) ou Paintbrush (.pcx)
- Gutenberg considèrera toute image comme ayant une définition de **300DPI**.
Si vous souhaitez par exemple un logo de **3cm en largeur sur 2cm en hauteur** sur votre billet, il vous faudra un fichier de **354 par 236 pixels**.
- En plus d'être ajouté à la maquette, **le fichier logo doit être téléchargé vers toutes les imprimantes** susceptibles d'imprimer la maquette. En cas de difficultés, n'hésitez pas à vous rapprocher de notre équipe Support.

Pour insérer un logo cliquez sur le bouton  puis cliquez sur l'endroit où vous souhaitez le placer.



Cliquez sur le bouton  puis naviguez jusqu'au fichier logo.

Indiquez ensuite le **numéro d'emplacement** dans la mémoire de la BOCA.

Spécificités propres aux billets électroniques

Un **billet électronique**, aussi appelé **print@home** ou **e-ticket**, est un billet au format PDF ou imprimé par le client sur une feuille de papier A4.

Format de la maquette

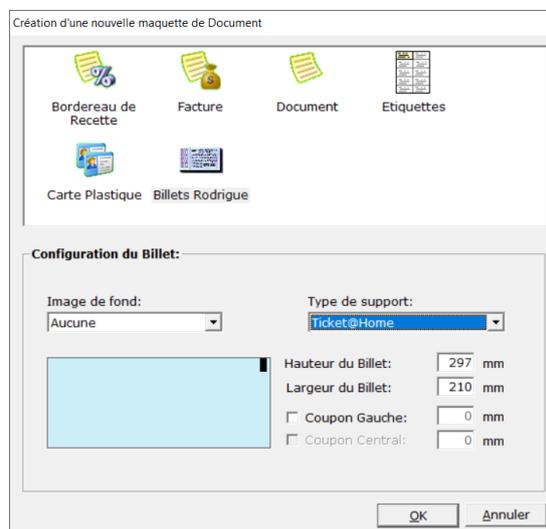
Lorsque vous créez une maquette de billet électronique, voici les indications à renseigner dans l'écran de création :

Type de support : Ticket@Home

Hauteur : 297mm (29,7 cm)

Largeur : 210mm (21 cm)

Pas de **coupon**



Texte HTML

Si votre maquette de billet électronique n'est destinée qu'aux envois de billet par e-mail (commande Thémis ou envoi PDF à partir du guichet), vous pouvez inclure dans le texte du code HTML.

Ce code peut-être des balises de mise en forme comme du texte `en gras` ou `<i>en italique</i>`, ou bien encore des balises de paragraphe pour justifier un bloc.

Attention ! Si votre maquette de billet électronique est destinée à être imprimée directement au guichet sur une imprimante A4 Classique, n'incluez pas de code HTML.

Pour des conseils sur l'utilisation de code HTML dans vos billets électroniques, n'hésitez pas à vous rapprocher du Support Rodrigue.

Images

Il est possible d'intégrer une ou plusieurs images, et noir et blanc ou en couleur.

Si vous souhaitez intégrer un fond de billet, c'est-à-dire une **image couvrant l'intégralité de la page A4**, il vous faudra une image faisant **2480 par 3508 pixels**. Cela peut être utile pour une maquette de carte cadeau, mais aussi pour personnaliser au maximum un billet de spectacle.

Dans les propriétés de l'objet logo, il conviendra d'attribuer un calque afin de pouvoir ajouter, modifier et déplacer des objets texte sans être gêné par l'objet image.

Pour plus d'infos, référez-vous au chapitre [Calques](#) (cliquez pour suivre)

Attention, pour la **vente internet**, il y a une manipulation supplémentaire à prévoir après avoir sauvegardé votre maquette dans Gutenberg :



Dans l'admin Thémis, naviguez jusqu'à **Logos maquettes de billets** que l'on retrouve dans l'onglet **Gestion**.

Toutes vos maquettes de e-billet existantes vont s'afficher, avec une ligne pour chaque logo qu'elles contiennent.

Sélectionner une maquette

Afficher <input type="text" value=""/> éléments		Rechercher : <input type="text"/>							
ID	Libelle	Position X	Position Y	Chemin complet	Existe	Largeur	Hauteur	Poids :	
PRINT@HOME - Numéroté								Poids : 4.462890625 Ko	
3	PRINT@HOME - Numéroté	401	130	\\172.30.200.91\customerfiles\TEST\0990\PAIEMENT\IMAGES\LogosMaquettes\3\PRINT@HOME - Numéroté_BMP01	Oui	401 px	130 px	4.462890625 Ko	Modifier
PRINT@HOME - Libre								Poids : 197.16796875 Ko	
4	PRINT@HOME - Libre	1120	1584	\\172.30.200.91\customerfiles\TEST\0990\PAIEMENT\IMAGES\LogosMaquettes\4\PRINT@HOME - Libre_BMP01	Oui	1120 px	1584 px	184.79296875 Ko	Modifier
4	PRINT@HOME - Libre	1120	1584	\\172.30.200.91\customerfiles\TEST\0990\PAIEMENT\IMAGES\LogosMaquettes\4\PRINT@HOME - Libre_BMP02	Oui	1120 px	1584 px	12.375 Ko	Modifier

Pour ajouter ou modifier une image, cliquez sur **Modifier** dans la colonne de droite.

Lorsque le poids d'une image est **indiqué en rouge**, cela signifie que le e-ticket présente **un risque d'être trop volumineux** pour être correctement envoyé par mail.

N'oubliez pas cette étape lorsque vous mettez à jour un visuel. Vous pourriez avoir fait la modification dans Gutenberg mais ce serait encore l'ancienne version qui serait envoyée aux clients.



Pour tester une maquette, sélectionnez-la dans le menu déroulant tout en haut de la page.

Cliquez ensuite sur **Générer un PDF de test**. A l'exception notable des variables exprimées entre **{accolades}**, le reste de la mise en page est conforme au résultat final.

Mentions obligatoires sur un billet de spectacle : ce que dit la loi

Extrait du bulletin officiel des finances publiques-impôts du 5 décembre 2007²

3. Mentions obligatoires

a. Billets issus d'une billetterie manuelle ou automatisée

190

Chaque partie du billet ainsi que la souche doivent comporter les mêmes mentions conformément aux dispositions du III de l'**article 50 sexies B de l'annexe IV au CGI**.

Ces mentions sont les suivantes :

- le nom de l'exploitant ;
- le numéro d'ordre du billet, tiré d'une série ininterrompue ;
- la catégorie de la place à laquelle celui-ci donne droit ;
- le prix global payé par le spectateur ou, s'il y a lieu, la mention de la gratuité ;
- le nom du fabricant ou de l'importateur si l'exploitant a eu recours à des carnets ou à des fonds de billets pré-imprimés.

b. Billets issus d'un système informatisé comportant l'impression d'un billet

200

Les dispositions du **II de l'article 50 sexies B de l'annexe IV au CGI** prévoient que les billets issus de systèmes informatisés comportant l'impression d'un billet doivent répondre aux obligations prévues par le cahier des charges annexé à l'**arrêté du 5 octobre 2007**.

Chaque billet imprimé doit comporter les mentions suivantes :

- l'identification de l'exploitant ;
- le nom du spectacle et, le cas échéant, le numéro (ou l'horaire) de la séance à laquelle il donne droit ;
- la catégorie de places à laquelle il donne droit ;
- le prix global payé par le spectateur ou la mention de gratuité ;
- le numéro d'opération attribué par le système de billetterie ;
- en cas de pré-vente, l'identification de la séance pour laquelle il est valable ainsi que celle de la date et du lieu de vente (nom du réseau distributeur).

Le système doit enregistrer et conserver ces différentes informations en précisant que l'opération a donné lieu à l'impression de billets.

² <http://bofip.impots.gouv.fr/bofip/1054-PGP.html?identifiant=BOI-TVA-DECLA-20-30-20-30-20120912>

LES MAQUETTES DE DOCUMENTS

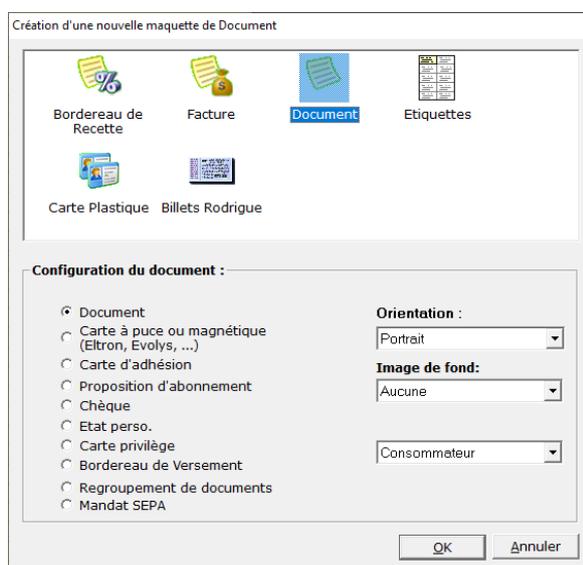
Que ce soit un reçu de caisse, une confirmation de commande, une facture proforma ou un devis, les possibilités de création de **documents imprimables au guichet** (dans le module RECHERCHE) sont particulièrement étendues.

Comme pour les maquettes de billets, vous avez la possibilité de piocher dans un large catalogue de variables.

Création

Cliquez sur la petite page blanche 

Dans le type de maquette, cliquez sur **le type de document à créer** puis sur OK

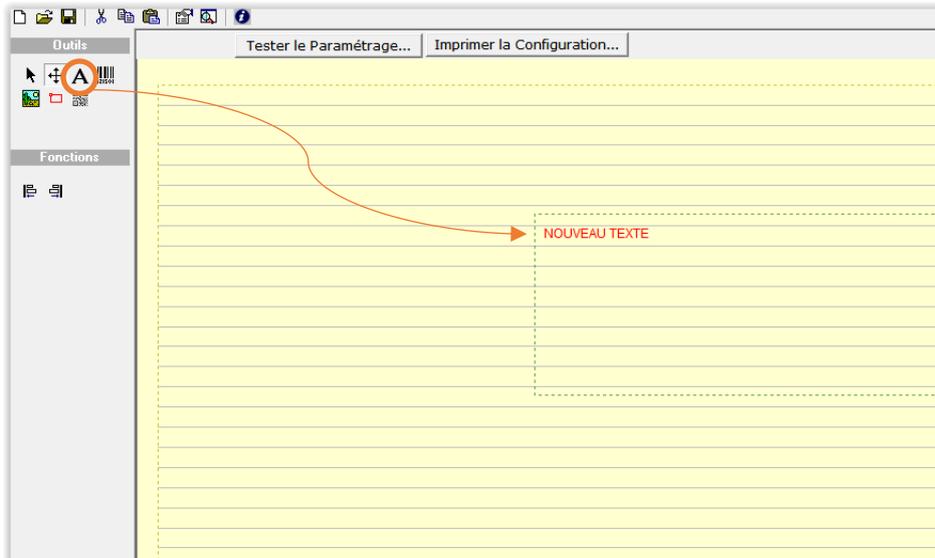


Si l'objectif est de créer un reçu de caisse, une facture acquittée, un devis... choisissez la première option, **Document**.

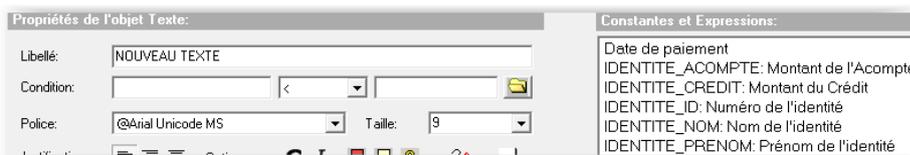
Insérer du texte et des variables

Cliquer sur « **insérer un texte** » (dans les outils clic sur )

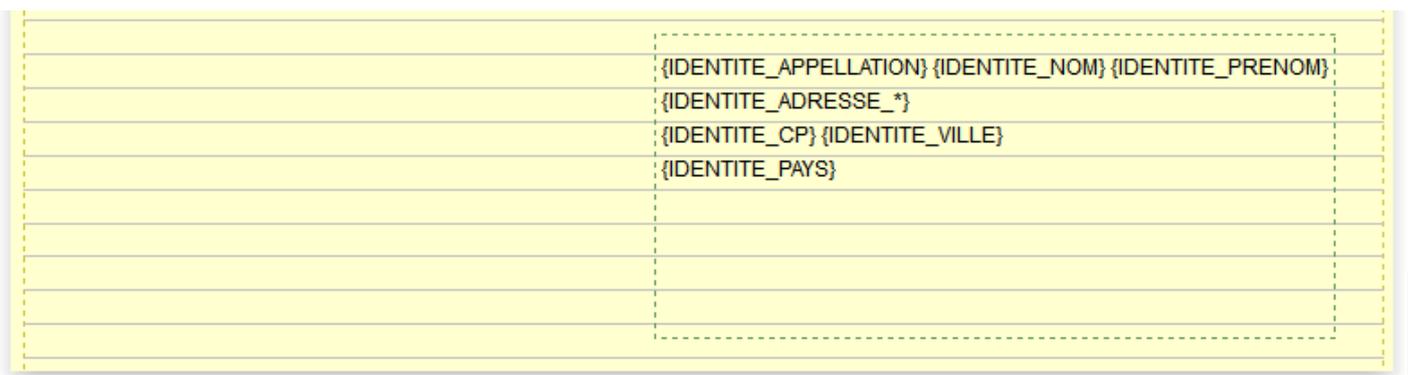
Et positionner votre texte à l'endroit souhaité sur le document



Dans la partie basse, sélectionner le libellé « NOUVEAU TEXTE » et le remplacer par une variable disponible dans la liste à droite en double-cliquant cette variable (cela remplacera automatiquement le texte) :



Renouveler autant de fois que vous avez de variables à insérer sur votre ligne :



Comme pour les maquettes de billets, vous pouvez combiner des variables et des constantes :

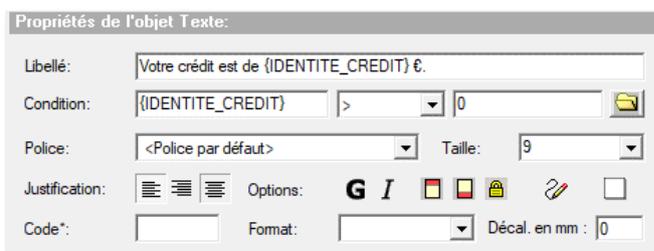


NB : Les variables dont le libellé se termine par le symbole `_*` sont les BOUCLES. Leur contenu est récursif, c'est-à-dire qu'il s'affichera sur autant de lignes que nécessaire.
Dans l'exemple suivant, la variable `{IDENTITE_ADRESSE_*}` s'affiche différemment selon le client choisi :

Maquette	Résultat Client 1	Résultat Client 2
<pre> {IDENTITE_ID} {IDENTITE_NOM} {IDENTITE_PRENOM} {IDENTITE_ADRESSE_*} {IDENTITE_CP} {IDENTITE_VILLE} </pre>	<pre> 444 Mahe Marine 14 rue du Gue Jacquet 38000 CHÂTEAUROUX </pre>	<pre> 643 FAVREAU Marie-Louise 70 rue Jean Vilar Appartement C Porte face gauche Boite postale C98 33130 BÉGLÉS </pre>
<p>La cliente 444 n'a qu'une ligne d'adresse, la cliente 643 en a quatre.</p>		

Conditions

L'affichage d'une ligne peut faire l'objet d'une condition. **Si la condition est validée, la ligne s'affiche, dans le cas contraire, elle n'est pas visible.**



Votre crédit est de {IDENTITE_CREDIT} €.

Dans l'exemple suivant, si le client pour lequel on édite le document a un crédit, la ligne « *Votre crédit est de XX €* » s'affiche.

Les lignes faisant l'objet d'une condition sont indiquées en bleu dans le paramétrage.

Facture

THEATRE DE L'
EMPIRE

{IDENTITE_ID}
{IDENTITE_NOM} {IDENTITE_PRENOM}
{IDENTITE_ADRESSE_*}
{IDENTITE_CP} {IDENTITE_VILLE}

- FACTURE ACQUITTEE n°{DOC_COMPTEUR} -

Sannois, le {DATE_EDITION}

FACTURE ACQUITTEE

{TABLEAU_RECAP_CDE_*}

Pour un montant de : {RECAP_PAIEMENT_MONTANT_*} Euros en {RECAP_PAIEMENT_MODE_*}

Pour référence, le montant de votre crédit est de {IDENTITE_CREDIT}.

La billetterie

Fonctionnalités spécifiques aux maquettes de documents

En-têtes / pieds de page

Dans les propriétés d'un objet, en cliquant sur  pour en-tête ou  pour pied-de-page, il est possible de **garantir que cet objet sera toujours positionné en haut ou en bas** de document.

De même, si contenu du document nécessite une **impression sur deux pages**, l'en-tête et le pied de page **seront répétés en page suivante**.

Cette option peut vous être utile si vous avez un bloc avec quelques mentions légales, numéro de TVA, numéros de licence, etc...

Champ modifiable avant impression

En cliquant sur le bouton  lorsqu'un objet texte est sélectionné, vous le rendez modifiable avant impression.



En aperçu avant impression, les lignes concernées apparaissent **en rouge**.

Pour modifier le champ, il faut faire un **clic droit** sur la ligne.



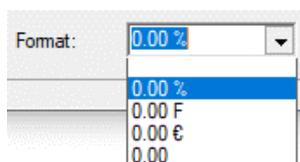
La modification du libellé se fait **ligne par ligne**.



Notez bien que cette modification ne sera **valable que pour cette impression** et ne changera pas le compte client (qu'il conviendra de mettre à jour en cas de modification pérenne.)

Format numérique

Qu'il s'agisse d'un **tableau contenant plusieurs valeurs** ou **juste d'un chiffre**, vous avez la possibilité de définir un **format numérique** à un élément.



Le champ peut être formaté

- en **pourcentage** (où 1=100%)
- en **monétaire**
- ou en **chiffre**



Il est également possible d'ajuster manuellement le formatage, pour rajouter par exemple plusieurs chiffres après la virgule.

Dans cet exemple, ces quatre lignes contiennent toutes la valeur 0,2 mais ont respectivement le formatage :

0,2
0,2
0,2
0,2

- 0.00%
- 0.00€
- 0.0000
- Aucun formatage spécifique

Dans Gutenberg, on ne voit pas de différence entre chacune des quatre lignes...

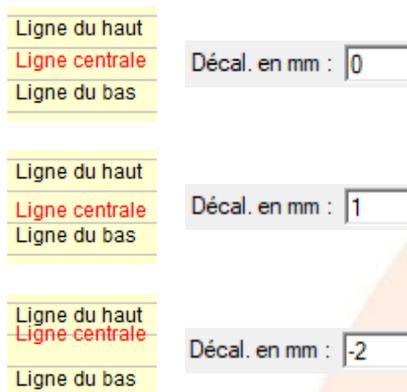
20,00 %
0,20 €
0,2000
0,2

... mais voici le résultat en édition du document.

Décalage

Un document au format A4 est divisé en **55 lignes** de **5mm de haut**. Chaque ligne de texte est donc par définition espacée de 5mm en hauteur

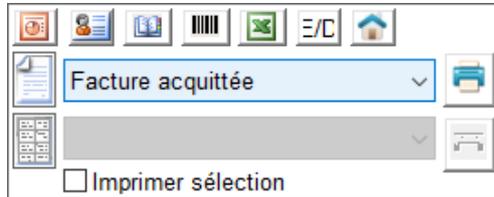
En agissant sur le paramètre **Décal. en mm** avec une valeur positive ou négative, vous allez pouvoir monter ou descendre une ligne. En exemple ici avec la ligne centrale :



Imprimer une maquette de document

Maintenant que vous avez une maquette, voici comme l'éditer dans divers endroits du logiciel.

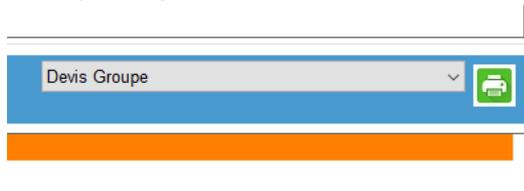
Dans la RECHERCHE



Dans la vue **RECHERCHE**, on retrouve les documents **en bas à gauche, dans le menu déroulant du haut**.

Sélectionnez le ou les dossiers concernés, puis la maquette de document, et enfin cliquez sur la petite imprimante à droite pour éditer le document.

En récapitulatif de commande



Lorsqu'on atteint le récapitulatif commande, la liste des documents se trouve **à droite de l'écran, dans la barre bleue** ou figure le numéro de commande.

En paiement d'une commande



On retrouve en bas à droite au-dessus des boutons de validation une case à cocher **Document de fin de vente** ainsi qu'une **liste des documents** existants.

Cela permet d'éditer le document simultanément au paiement.

LES MAQUETTES DE FACTURES

Les factures sont des types de document spécifique à la facturation.

Ils ne sont imprimables que dans le module **Compta** de la fiche client, ou bien En paiement d'une commande si le mode de paiement choisi est de type Facturation.

Le paramétrage et leur aspect sont globalement similaires aux **documents** classiques évoqués au chapitre précédent.

Pour plus d'informations sur la facturation, nous vous invitons à consulter le document → **[TUTO] Comment utiliser la facturation dans Rodrigue**

LES MAQUETTES DE RECETTES

Gutenberg vous offre la possibilité de créer des modèles de bordereaux de recette que vous pourrez ensuite éditer à partir du menu **RAPPORTS > RECETTES**.

Ces maquettes peuvent-être très simples, en mentionnant par exemple seulement le détail de la TVA, mais aussi très précises si elles incluent les droits d'auteur, les droits SACD, les cotisations retraite...

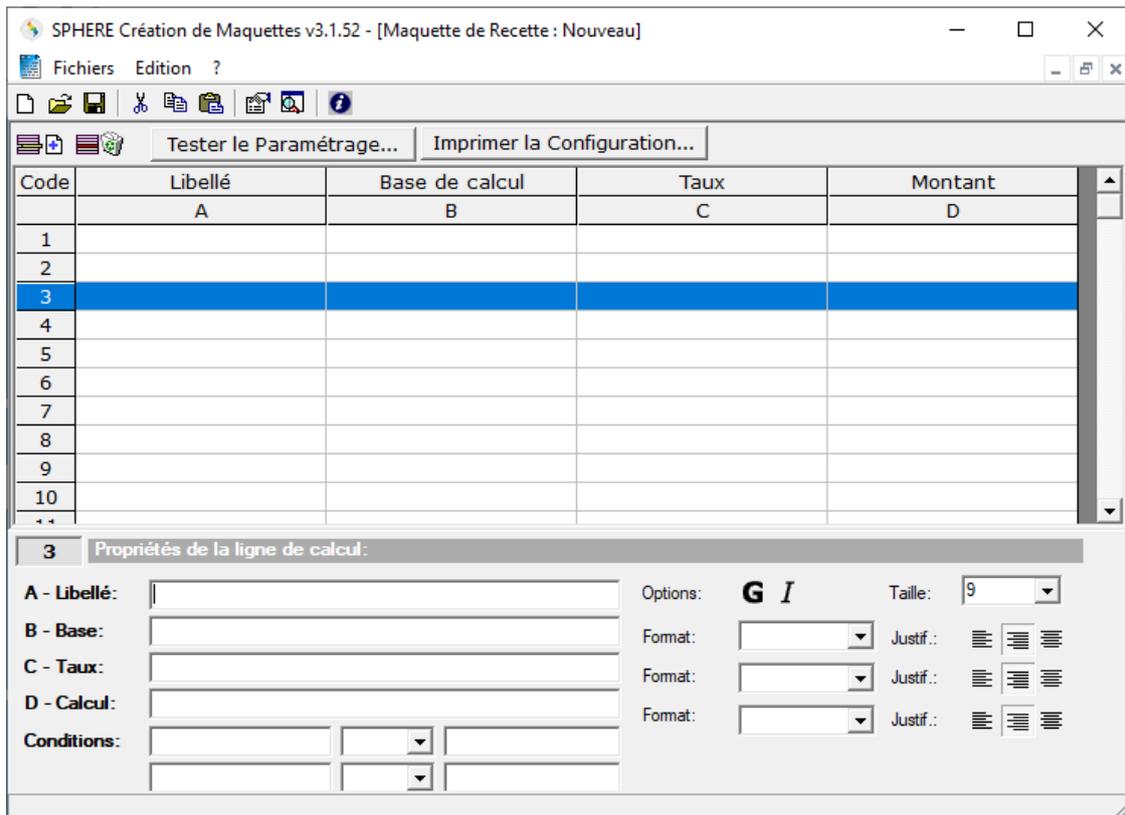
Création

Cliquez sur le bouton **Nouvelle Maquette** 
sélectionnez l'option **Bordereau de Recette** →



puis cliquez sur **OK**

Le paramétrage d'une maquette de recette ressemble à un tableau, avec 41 lignes et 4 colonnes :



On peut ajouter ou supprimer des lignes en utilisant les boutons  et .

Il n'est en revanche pas possible de changer le nombre de colonnes.

Voici leur utilité :

Libellé	Texte libre décrivant le contenu de la ligne. <i>Exemple : TVA / Recette Hors Taxe / Contribution diffuseurs...</i>
Base de calcul	C'est ici que l'on détermine la base du calcul de l'élément. Il s'agira le plus souvent d'une variable ou d'une case précédente.
Taux	Ici, on indique le deuxième élément du calcul, qu'il s'agisse d'un taux exprimé en pourcentage, ou d'une valeur monétaire fixe.
Montant	Dans cette dernière colonne, on exprime le calcul à réaliser.

Nomenclature

Les cases contenant une valeur ou un calcul commencent par le signe « = », **sans espace après**.

On peut y référencer une case en indiquant ses coordonnées, exemple **=D2** ou **=B13**

Une opération se décrit comme dans un tableur : exemple **=B1*C2** ou **=B3+B4+B5**

Enfin, on peut rajouter des variables à notre calcul, exemple **=RecetteBrute-B2**

Variables

7 variables sont utilisables, on les retrouve dans le bloc **Taux en Constantes** en bas à droite :

=RecetteBrute	Chiffre d'affaire global de la séance.
=NbEntreesPayantes	Nombre d'entrées payantes
=NbEntreesInvitations	Nombre d'entrées gratuites (invitations ou gratuités)
=NumeroFiscal	Numéro fiscal de la séance
=NbSeanceTraitees	Nombre de séances traitées (en cas de cumul de recettes de date à date)
=DateSeance	Date de la séance au format AAAAMMJJhhmm (ex 202101010000)
=DateSeance2	Date de la séance au format MMJJhhmm (ex 04011930)

NB. : Les deux dernières variables sur la date ne sont utilisables que dans le cadre de Conditions, elles ne peuvent pas être utilisées dans un calcul.

Exemple d'une ligne avec un pourcentage

13 Propriétés de la ligne de calcul:

A - Libellé:	<input type="text" value="Contribution diffuseurs"/>	Options:	G I
B - Base:	<input type="text" value="=RecetteBrute"/>	Format:	<input type="text" value="0.00 €"/>
C - Taux:	<input type="text" value="=0.0012"/>	Format:	<input type="text" value="0.00 %"/>
D - Calcul:	<input type="text" value="=B13*C13"/>	Format:	<input type="text" value="0.00 €"/>

Dans l'exemple suivant on est sur la ligne 13

- La base de calcul et la variable **RecetteBrute** affichée en Euros avec 2 chiffres après la virgule (0.00€)
- Le taux est **0.0012** exprimé en **pourcentage** au format 0.00%, soit 0.12%
- Et le calcul est **B13*C13** c'est-à-dire **0.12% de la Recette brute**.

Exemple d'une ligne avec une valeur fixe

17 Propriétés de la ligne de calcul:

A - Libellé:	<input type="text" value="Aide à l'Equipement"/>	Options:	G I
B - Base:	<input type="text" value="=NbEntreesPayantes"/>	Format:	<input type="text" value="0"/>
C - Taux:	<input type="text" value="=1.52"/>	Format:	<input type="text" value="0.00 €"/>
D - Calcul:	<input type="text" value="=B17*C17"/>	Format:	<input type="text" value="0.00 €"/>

Dans l'exemple suivant on est sur la ligne 17

- La base de calcul et la variable **NbEntreesPayantes** affichée en nombre brut sans virgule (0)
- Le taux est **1.52** exprimé en **monétaire** au format 0.00€, soit 1,52€
- Et le calcul est **B17*C17** c'est-à-dire **le nombre d'entrées payantes multiplié par 1,52€**

Conditions

Comme pour les maquettes de billet ou de documents, les conditions permettent d'afficher ou de masquer des éléments. Il est possible d'en renseigner deux, le cas échéant elles s'additionneront.

A - Libellé:	TVA
B - Base:	=RecetteBrute
C - Taux:	=0,021
D - Calcul:	=B2-B2/(1+C2)
Conditions:	=NumeroFiscal <= 140

Dans cet exemple, on affiche le calcul de la TVA à 2.10% si le numéro fiscal de la séance est inférieur ou égal à 140

A - Libellé:	TVA
B - Base:	=RecetteBrute
C - Taux:	=0,055
D - Calcul:	=B3-B3/(1+C3)
Conditions:	=NumeroFiscal > 140

Dans celui-ci, on affiche le calcul de la TVA à 5.50% dès lors que le numéro fiscal de la séance est strictement supérieur à 140

Utilisation dans Sphère

Paramétrage

Au moment de **créer une manifestation**, on peut lui associer une maquette de recette.

Cette maquette sera ensuite **présélectionnée par défaut** lors de l'édition des bordereaux.

GRUPE MANIF : CREATION D'UNE MANIFESTATION

Détail manifestation | Compléments | Image | Traductions

Super groupe: PRINCIPAL

Groupe de manifestations: GROUPE MANIF

Manifestation Nom: LES RECETTES DE TANTE MAUD

Manifestation Code: RECETTES Code de Séance (sur billet): RECETTES

Producteur: Aucun

Descriptif: Première époque, les hors d'oeuvres

Compétence: Non définie

Maquette de Billet: BOCA - Libre

Maquette de Recette: **Recette simple**

Rapports

Lors de **l'édition du bordereau de recette** sur un spectacle, la maquette définie dans le paramétrage est sélectionnée par défaut.

Il est possible de **sélectionner une autre maquette** de recette au besoin.

Options:

Recette SACD

Edition d'un bordereau de recette simple

Un seul document par séance

Edition d'un cumul de recettes de date à date

Avec liste des frais de vente par filières

Afficher n° fiscal des premiers et derniers billets

Maquette de Recette: **Recette simple**

Liste des billets avec contrôle d'accès

Devise: F €

SÉANCE NON CLOTURÉE

Cloturer la Séance

LES MAQUETTES D'ÉTIQUETTES

Les maquettes d'étiquettes vous permettent d'imprimer à partir de la recherche ou bien d'un tri Merlin autant d'étiquettes qu'il y a de clients distincts. Ces étiquettes peuvent ensuite être collées sur des enveloppes dans le cadre d'un envoi postal de masse, l'envoi d'une plaquette par exemple.

Chaque étiquette contiendra ce qui aura été paramétré, généralement le nom et l'adresse pour les individuels, ou bien la raison sociale, le contact, et l'adresse pour les structures.

Création / modification

Cliquez sur le bouton **Nouvelle Maquette** 
sélectionnez l'option **Étiquettes** →



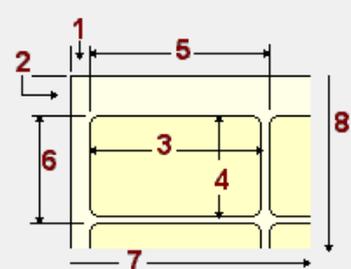
puis cliquez sur **OK**

Configuration de l'étiquette

Configuration de l'étiquette:

Modèle d'étiquettes:
Modèle Personnalisé

1 Marge de côté:	<input type="text" value="5"/> mm
2 Marge du haut:	<input type="text" value="7"/> mm
3 Largeur Etiquette:	<input type="text" value="95"/> mm
4 Hauteur Etiquette:	<input type="text" value="38"/> mm
5 Pas Horizontal:	<input type="text" value="97"/> mm
6 Pas vertical:	<input type="text" value="40"/> mm
7 Nbre d'étiquettes en largeur:	<input type="text" value="2"/>
8 Nbre d'étiquettes en hauteur:	<input type="text" value="7"/>



Si vous ne disposez pas de modèles d'étiquettes, vous pouvez renseigner dans cet écran les différentes cotes qui vont permettre au logiciel d'ajuster l'impression à vos planches d'étiquettes.

Les cases **7** et **8** se mettent à jour automatiquement. Dans le cas ci-dessus, les différentes mesures impliquent une planche de 2 étiquettes en largeur sur 7 en hauteur.

Les modèles d'étiquettes

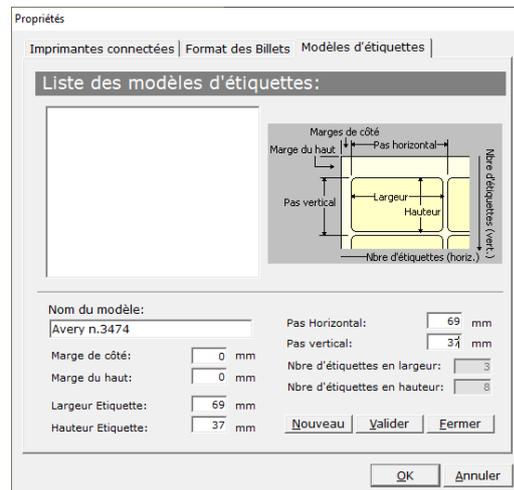
Si vous utilisez plusieurs types de planches d'étiquettes, il peut être judicieux de créer des modèles afin de ne pas avoir à mesurer à chaque création de maquette

Pour définir un modèle, naviguez vers le menu **Fichier>Propriétés** puis cliquez sur l'onglet **Modèles d'étiquettes**.

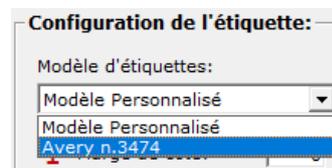
Cliquez sur **Nouveau**

Indiquez le **nom du modèle** ainsi que les **différentes mesures**.

Validez en cliquant sur le bouton **OK**



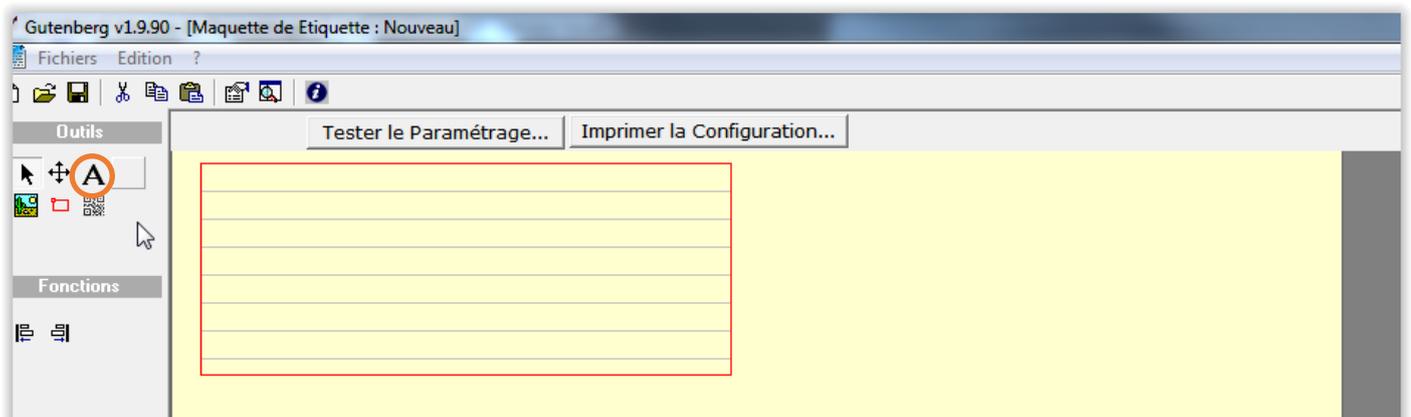
Le modèle apparaîtra ensuite dans le menu déroulant en création d'une nouvelle maquette d'étiquettes



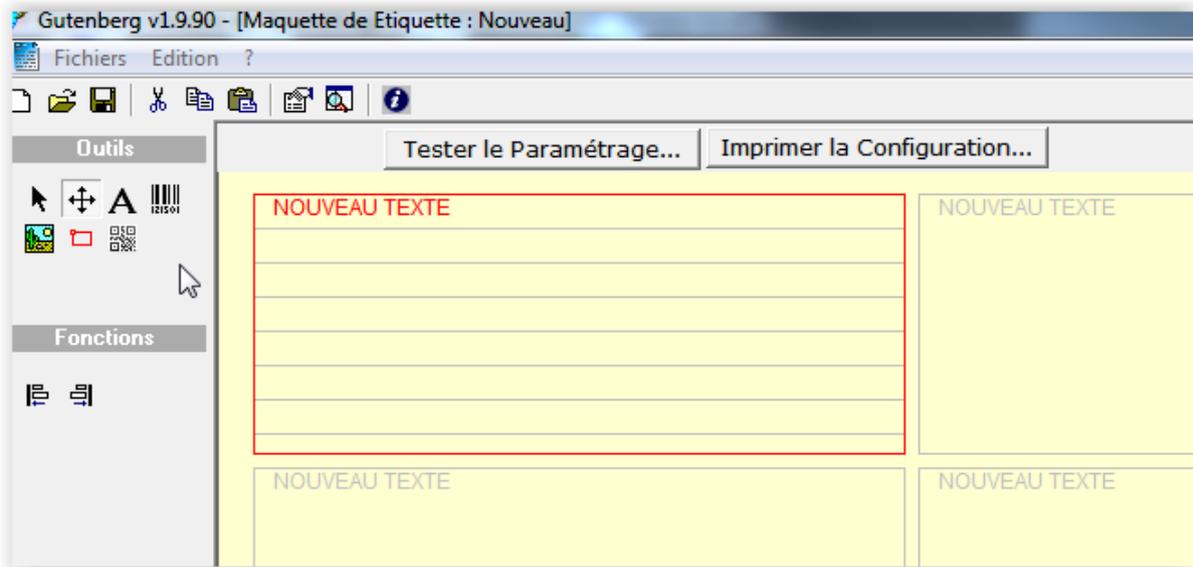
Insérer du texte

Dans les maquettes d'étiquettes, seule la « première » étiquette, matérialisée en haut à gauche de la planche, est modifiable. Toutes les autres étiquettes

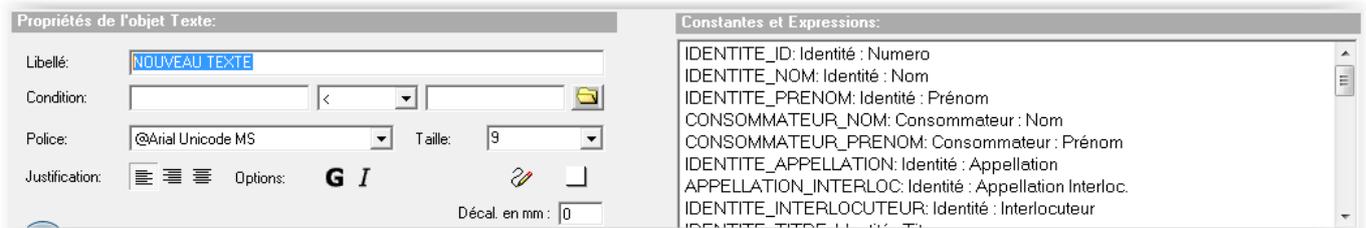
Une page de travail apparaît, cliquez sur le A (Ajouter un texte) et positionnez le sur la première ligne:



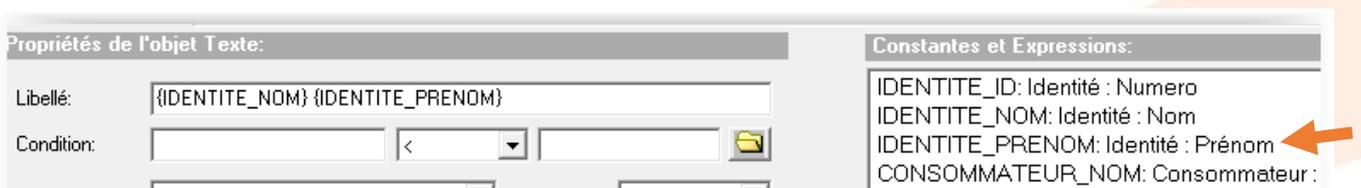
La mention « nouveau texte » apparaît



Dans la partie basse de la page, sélectionner le texte et le remplacer par la variable souhaitée, en double cliquant la variable :

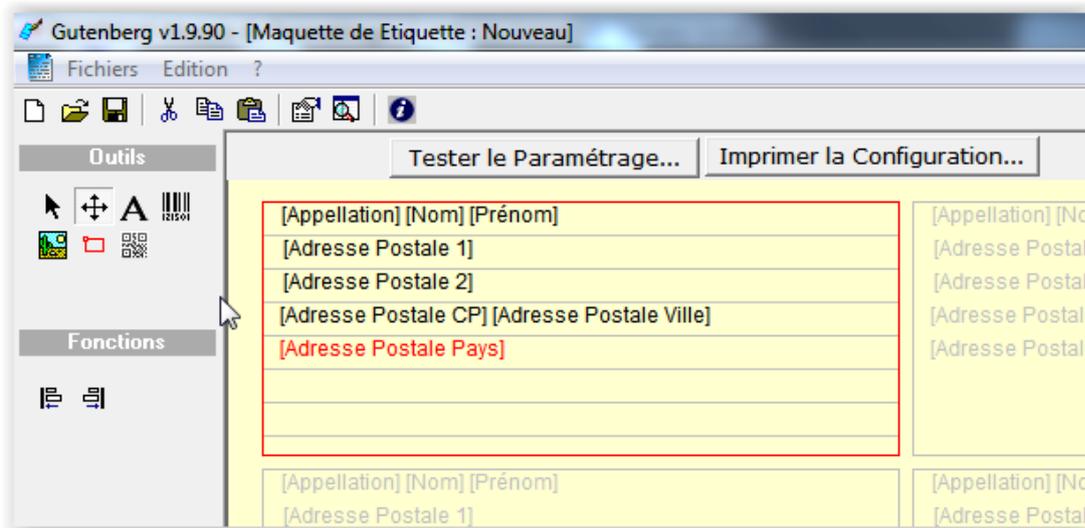


Pour ajouter une seconde variable accolée à la première, insérer un espace dans le champ « Libellé » et double cliquer sur la variable souhaitée :

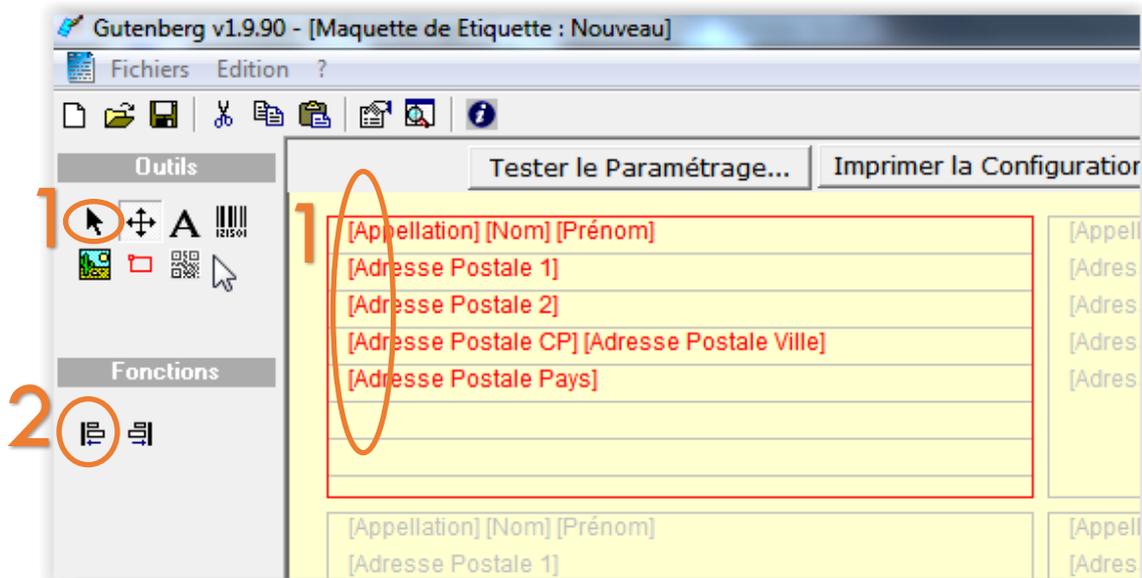


Mise en forme

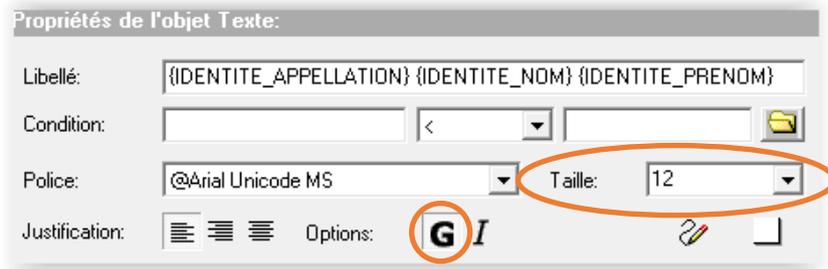
Continuer sur chaque ligne pour constituer un modèle d'envoi postal :



Sélectionner tous les champs avec la **flèche noire (1)** et cliquer sur **l'alignement gauche (2)** pour que les champs s'alignent proprement les uns en dessous des autres :



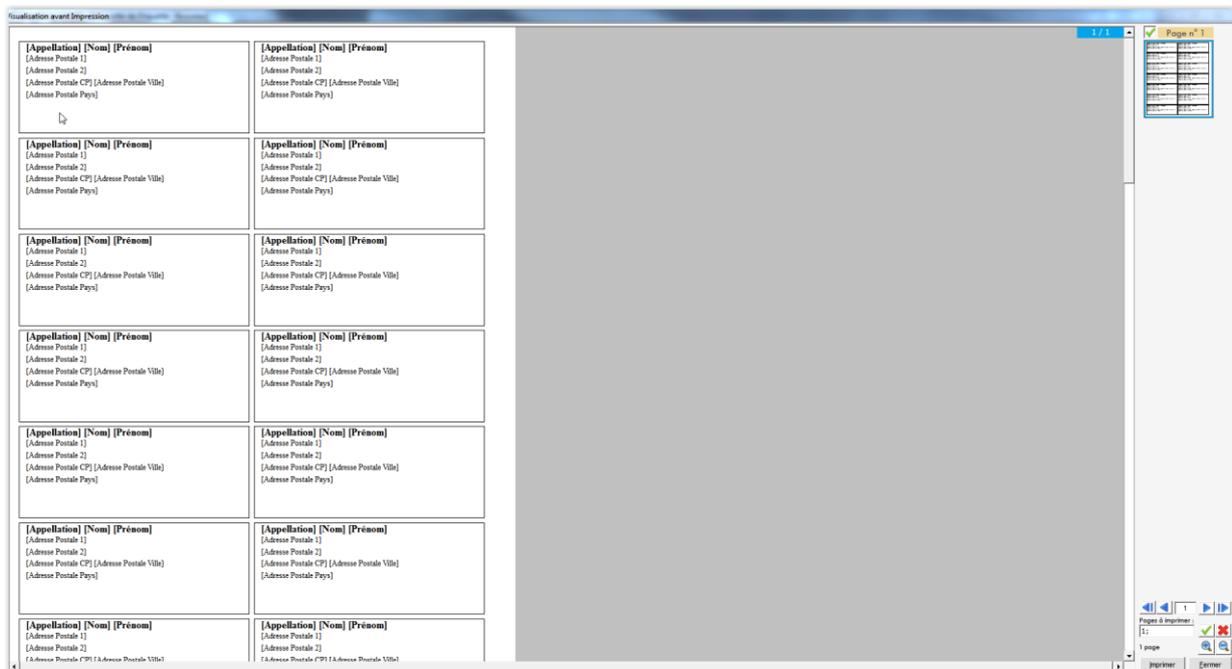
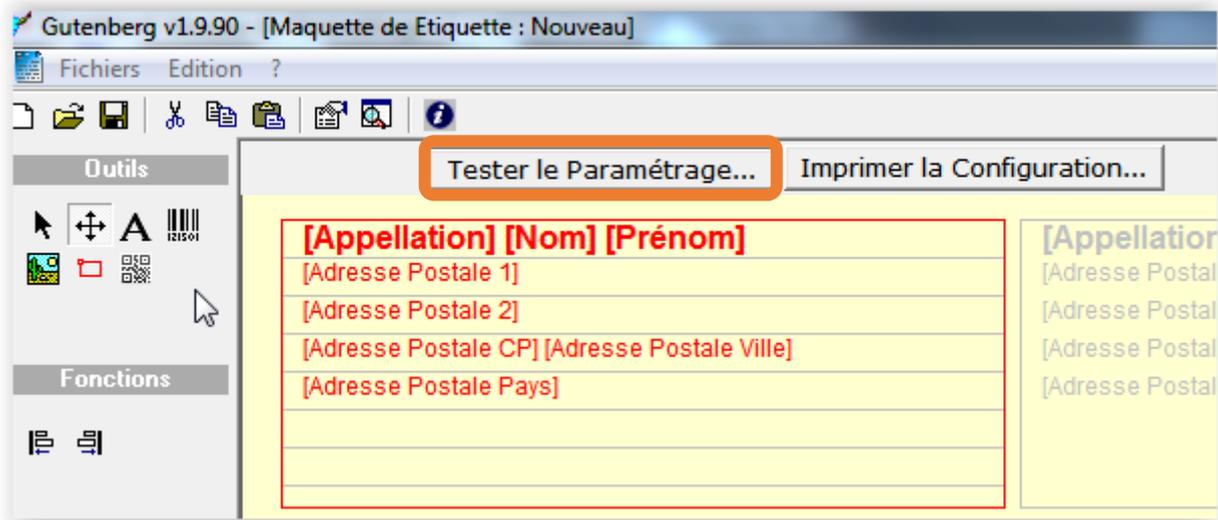
Pour agrandir la taille des lignes ou grossir les caractères, utiliser les propriétés concernées :



[Appellation] [Nom] [Prénom]
[Adresse Postale 1]
[Adresse Postale 2]
[Adresse Postale CP] [Adresse Postale Ville]
[Adresse Postale Pays]

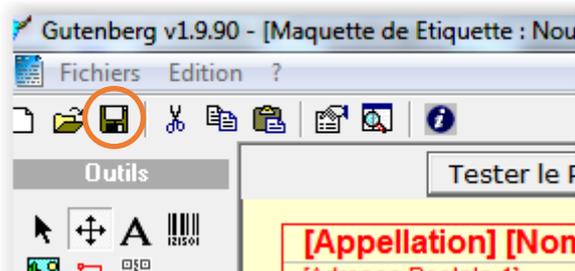
Tester le paramétrage

Cliquer sur « Tester le paramétrage » pour obtenir un aperçu :

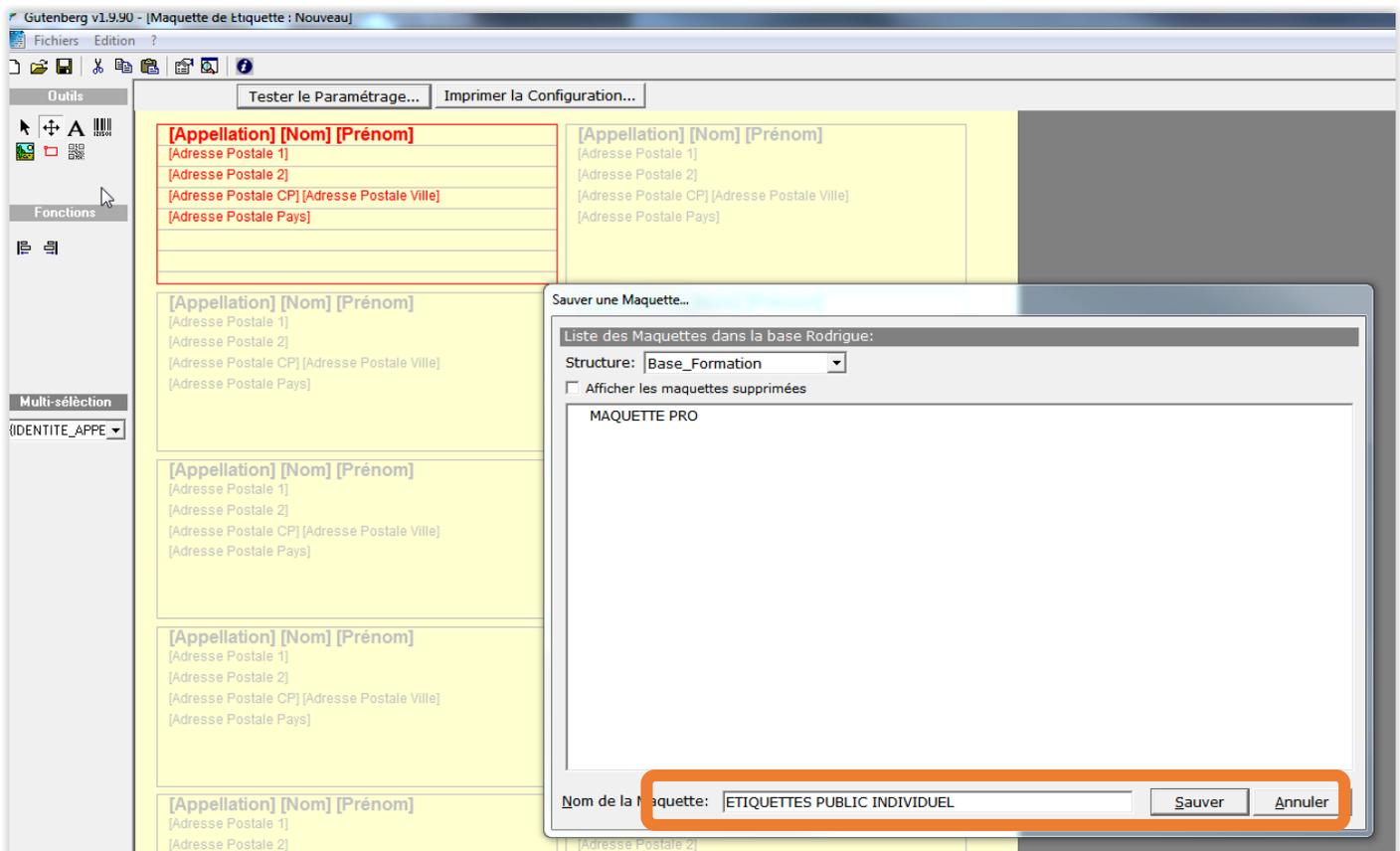


Sauvegarde

Cliquer sur la disquette pour enregistrer le modèle :

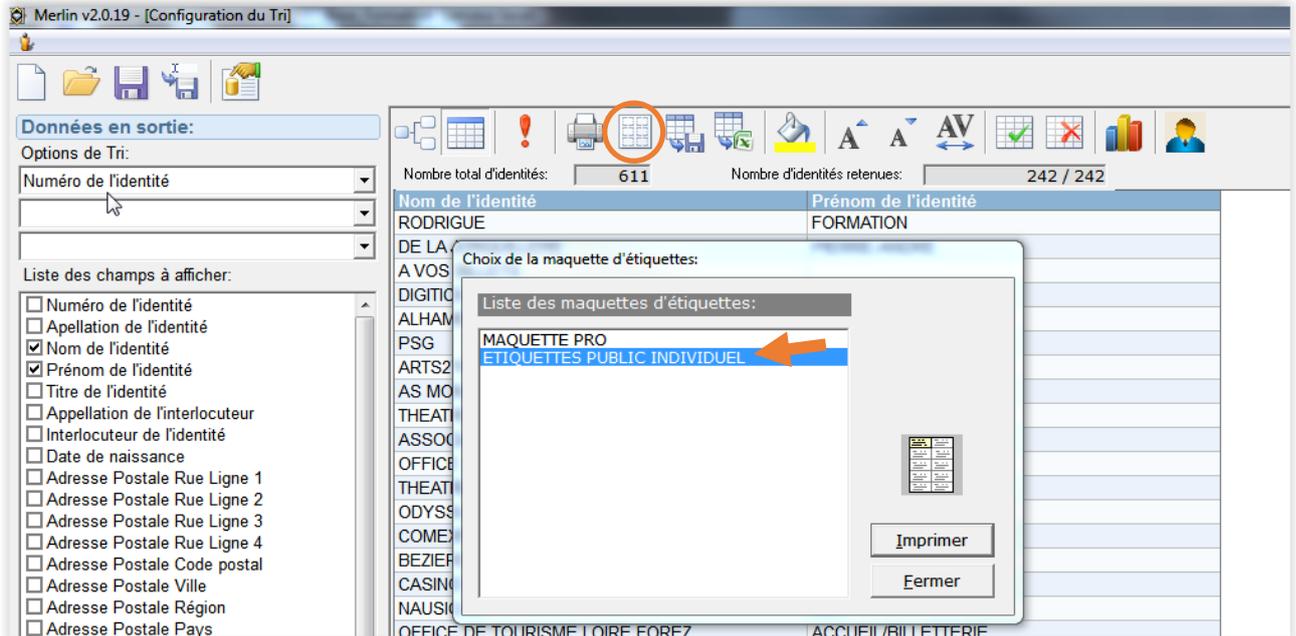


Donnez un nom à votre sauvegarde :



Utilisation dans Merlin ou dans le module de recherche

Vous retrouverez ensuite votre modèle prêt à emploi dans MERLIN :



Ou bien dans le module de recherche :

