



silhouettestudio®

V4

Inhalt

Software-Nutzungsvertrag	1	6.1 Grundlagen	38	11.3 Using PixScan images	87
1 - Allgemeine Informationen	3	6.2 Gruppierung erstellen/aufheben.....	41	12 - Features von der Curio	88
1.1 Systemanforderungen	3	6.3 Verknüpfte Pfade	43	12.1 Prägedruck.....	88
1.2 Funktionsübersicht	4	6.4 Bilder verschieben	45	12.2 Bemustern	92
1.3 Software-Dateiformate	5	6.5 Drehen.....	46	12.3 Verwendung von Mehrfachwerkzeug mit der Curio	95
1.4 Verfügbare digitale Inhalte	6	6.6 Skalierung	47	13 – Besondere Funktionen der „Designer Edition Plus“	96
2 - Installation von Silhouette Studio®	7	6.7 Spiegeln	50	13.1 Die Applikationsstickerei	96
2.1 Download	7	6.8 Anordnen.....	51	13.2 Fortgeschrittene Funktionen für Strasssteine	98
3 - Grundlegender Software-Überblick.....	8	6.9 Ausrichten	53	13 - Business Edition Funktionen	102
3.1 Aufruf des Programms.....	8	6.10 Replizieren.....	55	13.1 Multi-Cutter Support	102
3.2 Software-Abschnitte	9	6.11 Schachtelung (Nur Designer Edition).....	57	13.2 Ai/EPS / CDR Datei-Kompatibilität.....	103
3.3 Schnitt-/Zeichenbereich	11	6.12 Verschweißen und Modifizieren.....	58	13.3 Design-Ansicht vs. Medienlayout Ansicht	103
3.4 Dokumente öffnen	12	6.13 Offset-Optionen.....	61	13.4 Kacheln-Funktion.....	104
3.5 Dokument-Tabs.....	13	6.14 Optionen zum Nachzeichnen	62	13.5 Automatische Schachtel-Vorschau	106
3.6 Dokumentgrößen	14	7 - Bibliothek und Online-Store.....	63	13.6 Matrix-Kopie-Funktion.....	108
3.7 Schnittausrichtung.....	15	7.1 Bibliothek	64	13.7 Automatisierte Weed Line-Funktion	109
3.8 Anzeigen und Zoomen.....	17	7.2 Silhouette Design Online-Shop.....	66	14 - Fehlersuche	110
3.9 Einstellungen	18	8 - Speichern	72	14.1 Allgemeine Tipps zur Fehlersuche	110
4 - Zeichnen und Bearbeiten von Bildern	21	9 - Schneiden/Skizzieren	74	14.2 Kalibrierung	113
4.1 Grundlegende Zeichenwerkzeuge	21	9.1 Schnitteinstellungen	74	14.3 Kontaktinformationen für weitere Unterstützung	115
4.2 Bearbeiten von Bildern.....	23	9.2 Durchführung eines Testschnitts	79	Silhouette Studio Shortcuts	116
4.3 Linienwerkzeuge.....	27	9.3 Schneiden/Skizzieren.....	80		
4.4 Füllwerkzeuge.....	29	10 - Print & Cut	81		
5 - Text	33	10.1 Passmarken	81		
5.1 Erstellung von Texten.....	33	10.2 Schneiden von gedruckten Bildern.....	82		
5.2 Bearbeiten von Texten.....	34	11 - PixScan™	84		
5.3 Ausrichtung von Texten auf Pfade	37	11.1 Import von Scanner	84		
6 - Bearbeiten von Bildern	38	11.2 Import von Kamera.....	85		

Software-Nutzungsvertrag

Silhouette America Corporation (“Silhouette America”) gewährt hiermit dem Käufer und autorisierten Benutzer (der “Benutzer”) das Recht, die Software (die “Software”) gemäß den angegebenen Bestimmungen und Bedingungen zu verwenden. Durch den Kauf bzw. die Nutzung dieser Software akzeptiert der Benutzer hiermit die hierin dargelegten Bestimmungen und Bedingungen und vereinbart, sich an diese zu halten.

1. Urheberrechte

Alle Urheberrechte zur Software und den begleitenden Drucksachen, wie Handbücher, gehören den Einzelpersonen oder Organisationen, die in der Software oder den Drucksachen angegeben sind.

2. Lizenz

Der Benutzer kann die Software zu einem bestimmten Zeitpunkt auf einem Computer nutzen.

3. Kopie und Änderung

(1) Der Benutzer darf die Software zu Sicherungszwecken kopieren.

(2) Der Benutzer darf die Software mit keinen Mitteln, einschließlich Disassemblierung oder Dekompilierung, ändern, kombinieren, abändern oder anderweitig anpassen.

4. Nutzung durch Dritte

Der Benutzer darf die Rechte an dieser Software oder deren Nutzung nicht an Dritte übertragen, abtreten oder anderweitig veräußern.

5. Garantie

((1) Sollte die Software aufgrund physischer Defekte in der Software-Installations-CD nicht korrekt funktionieren, wenden Sie sich bitte an Silhouette America. Die Software-CD wird im Falle eines physischen Herstellungsdefekts ausgetauscht, oder es wird nach Ermessen von Silhouette America alternativ ein Link zum Herunterladen der Software zur Verfügung gestellt werden.

(2) Silhouette America garantiert in der vorgenannten Situation nur für die CD.

(3) Silhouette America bietet die Software “wie besehen” an. Weder Silhouette America noch deren Lieferant garantieren Leistungen oder Ergebnisse, die sich durch die Verwendung der Software und der begleitenden Drucksachen erzielen lassen. Weder Silhouette America noch deren Lieferant geben explizite oder implizite Garantien in Bezug auf die Verletzung der Rechte Dritter aufgrund der Verwendung der Software oder deren begleitender Handbücher, auf deren kommerzielle Leistungsfähigkeit oder auf die Eignung zu bestimmten Zwecken. Weder Silhouette America noch der Lieferant übernehmen unter irgendwelchen Umständen eine Verantwortung für zufällige, nachrangige oder spezielle Schäden, die sich durch die Verwendung der Software oder der zugehörigen Handbücher ergeben, einschließlich der Fälle, in denen die Ursache für die Möglichkeit eines bestimmten Schadens dem Benutzer durch den Händler angezeigt wird. Außerdem übernehmen weder Silhouette America noch der Lieferant eine Verantwortung für Ansprüche von Dritten.

Eingetragene Warenzeichen

Die in diesem Handbuch beschriebenen Namen der Unternehmen und Produkte sind eingetragene Warenzeichen von deren jeweiligen Besitzern.

Haftungsausschluss

Einige der in diesem Handbuch verwendeten Software-Abbildungen wurden erstellt, als sich die Software in Entwicklung befand, und können sich daher von den tatsächlich angezeigten Bildschirmausgaben geringfügig unterscheiden. Es gibt keine Unterschiede zwischen den hier dargestellten Funktionen und Satzlayouts und der tatsächlichen Version.

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch soll einen Überblick bieten, wie die Silhouette Studio-Software verwendet wird. Obwohl andere Schneidgeräte kompatibel sein können, geht dieses Handbuch von der Verwendung der Silhouette- oder Silhouette SD-Digitalschneidgeräte aus. Anweisungen zur Bedienung des Silhouette-Schneidgeräts finden sich in anderen Handbüchern zur Silhouette-Hardware selbst, einschließlich der Anweisung zum Einrichten des Silhouette-Geräts zum Schneiden oder Skizzieren, der Materialzuführung und Verwendung der SD-Kartenfunktion (nur für das Modell Silhouette SD/CAMEO) zum direkten Schneiden vom Silhouette-Hardware-Gerät aus.

- (1) Die Inhalte dieses Handbuchs dürfen ohne Genehmigung weder in Teilen noch als Ganzes kopiert werden.
- (2) Die Details und Produktspezifikationen in diesem Handbuch können ohne weitere Benachrichtigung geändert werden.
- (3) Es wurde größte Mühe darauf gelegt, die Klarheit und Genauigkeit der Informationen in diesem Handbuch sicherzustellen. Bitte kontaktieren Sie Silhouette America oder Ihren Händler mit allfälligen Fragen, die sich möglicherweise stellen.
- (4) Bitte beachten Sie, dass Silhouette America keine Verantwortung für Haftungsansprüche übernimmt, die sich aus der Verwendung dieses Handbuchs und dieses Produkts ergeben.

1 - Allgemeine Informationen

Silhouette Studio ist eine Software zum Zeichnen/Bearbeiten/Ausgeben, mit der man Umrisse und Druckdaten bestehend aus Objekten und Texten erstellen kann und Ausgaben der erstellten Daten auf dem Silhouette-Digital-Schneidgerät für eine Reihe von Anwendungen ausgeben kann, einschließlich des Schneidens und Perforierens von Printmedien für 2dimensionale Projekte, der Erstellung von 3dimensionalen Faltmodellen aus ausgeschnittenen Vorlagen und dem Skizzieren von Strichgrafiken. Die Software ist mit allen Silhouette-Modellen kompatibel. Die Software hat auch Schnittstellen zu anderen Graphtec-Plotter-Modellen der Modellreihen CC100 – CC300. Funktionen und Schneidergebnisse können für kompatible Plotter-Geräte oder Digital-Schneidgeräte, die nicht von Silhouette America angeboten werden, nicht garantiert werden. Einige Funktionen, wie Druck- und Schnittanwendungen, sind eventuell für andere kompatible Schneidgeräte, die nicht von Silhouette America angeboten werden, nicht verfügbar. Silhouette Studio unterstützt außerdem praktische Funktionen, die die Erfassung von Bilddaten im Programm und die automatische Erzeugung von Passmarken für Print & Cut-Anwendungen erlauben.

1.1 Systemanforderungen

Folgende Systemumgebungen sind für die Nutzung von Silhouette Studio erforderlich.

Betriebssystem:

Windows – Vista/7/8 (32-Bit und 64-Bit)

Macintosh – OS X 10.5.8 oder nachfolgend

CPU: Pentium III 800 MHz oder schneller

Speicher: 1 GB RAM empfohlen

Monitor: 1024 x 768 True-Color empfohlen (Kompaktmodustaste für Laptops verfügbar)

Maus bzw.

Grafiktablett CD-ROM-Laufwerk (für die Installation)

Unterstützte Schneidgeräte: Silhouette (original), Silhouette SD, Silhouette CAMEO, Silhouette Portrait, Craft ROBO und Graphtec-Modelle (CC100, CC200, CC300/CC330, CC300L/CC330L)

Unterstützte Drucker: Windows- oder Macintosh-kompatible Drucker (für Druck-/Schnittanwendungen empfehlen sich vor allem Tintenstrahldrucker)

1.2 Funktionsübersicht

Die Silhouette Studio-Software umfasst, ist aber nicht beschränkt auf die folgenden Programmfunktionen und Leistungen:

- Importiert eine Vielzahl an Dateiformaten
- Print & Cut-Technologie (erfordert einen Drucker)
- Herunterladen exklusiver digitaler Inhalte
- Organisation und Optimierung der Bibliothek an Bildsammlungen
- TTF(True Type Font)-Schneidschriftendateien installiert auf Ihrem Computer
- Texte verarbeiten mit:
 - o Wort- und Buchstabenumhüllung
 - o Ausrichtungshilfen
 - o Einstellung des Buchstabenabstands
 - o Anpassung von Texten an Pfade
- Zeichnen von eigenen Bildern in Druck- u. Schneidformaten, u. a.
 - o Linien
 - o Kreise, Quadrate und abgerundete Rechtecke
 - o Polygone und Kurven
 - o Freihandzeichnungswerkzeug
- Skalierung von Bildern gemäß exakten Vorgaben
- Gruppierung und Aufheben von Gruppierungen zur gezielten Verarbeitung
- Bearbeitung und Manipulieren von Punkten in Texten und Bildern
- Löschen von Bildteilen mit dem Freihandradiererwerkzeug
- Verschweißen von Bildobjekten
- Erzeugung von Schatteneffekten
- Anordnung von Bildobjekten mit folgenden Werkzeugen:
 - o Transformieren
 - o Drehen
 - o Ausrichten
 - o Replizieren
 - o Ändern
- Linientypen für unterschiedliche Schneidaktionen bearbeiten
- Erzeugen Sie Ihre Print & Cut-Bilder durch Ausfüllen mit benutzerdefinierten Farben, Verläufen und Füllmustern
- Unbegrenzt rückgängig machen und Wiederherstellen von Aktionen

1.3 Software-Dateiformate

Das Silhouette Studio-Programm verwendet ein eigenständiges STUDIO-Dateiformat, das aus Vektor-Grafik- und Farb-/Verlaufsfülldaten zum Drucken bzw. Schneiden besteht. Silhouette kann außerdem andere Dateiformate öffnen*, u. a. die folgenden Vektor-Dateiformate in einem schneidfertigen Format:

- GSD/GST (ROBO Master-Programmdateien)
- DXF
- SVG (Nur Designer Edition)

Silhouette Studio kann auch einige andere Vektor- und Raster-Dateiformate importieren, um diese Bilder nachzuzeichnen, um Schnittlinien für Print & Cut-Bilder zu erstellen. Die folgenden Dateitypen können zusätzlich importiert werden:

- JPG
- BMP
- PNG
- GIF
- WMF
- PDF (Nur Designer Edition)

Außer auf die Dateien, die geöffnet oder importiert werden können, kann Silhouette Studio auf Schriftdateien im TTF(True Type Font)-Format zugreifen. Bitte beachten Sie, dass Silhouette America die Qualität oder das Gelingen mit Schriften, die nicht von unserem Unternehmen angeboten werden, nicht garantieren kann, da nicht alle Schriften zum Schneiden oder Skizzieren entworfen wurden.

Sie können mit der Silhouette-Software auch Ihre eigenen Bilder zum Schneiden erstellen. Es gibt einige einfache Strichzeichnungsfunktionen, die in der Silhouette-Software eingebaut sind, die Sie direkt vom Silhouette-Programm aus zum Zeichnen nutzen können.

**Nicht alle Funktionen dieser Dateitypen können in die Silhouette Studio-Software importiert werden.*

1.4 Verfügbare digitale Inhalte

Die Software Silhouette Studio® verfügt bereits über viele vorinstallierte Designs. Diese werden sofort verfügbar, wenn Sie Ihr elektronisches Schneidwerkzeug anschließen und einschalten.



Weitere Inhalte sind über den Silhouette Online-Store (auf den man über die Silhouette Studio-Software zugreifen kann) verfügbar. Mit dem Online-Store können Sie auf zusätzliche digitale Inhalte für die Software zugreifen und diese erwerben. Diese stammen sowohl von Künstlern von Silhouette America als auch von unabhängigen Künstlern und verschiedenen anderen Unternehmen, und garantieren so ein unterschiedliches Aussehen der verfügbaren vorgefertigten Inhalte. Weitere Informationen über den Store und das Herunterladen des Inhalts finden Sie im weiteren Verlauf dieses Handbuchs.

2 - Installation von Silhouette Studio®

2.1 Download

Silhouette Studio® ist ein kostenloser Download der Seite silhouetteusa.com. Folgen Sie den Eingabeaufforderungen, um die Software auf Ihren Computer herunterzuladen. Wählen Sie das entsprechende Betriebssystem (PC oder MAC) Ihres Computers.

ANMERKUNG NUR FÜR WINDOWS-BENUTZER: Beim Anschluss des USB-Kabels vom Silhouette-Werkzeug an Ihren Computer und beim Einschalten des Silhouette-Geräts erscheint der Wizard "Neue Hardware gefunden" zum Installieren eines Treibers. Sie können fortfahren, um den Treiber automatisch auf der Installations-CD auffinden zu lassen und zu installieren. Der Treiber ist für die korrekte Funktionsweise der Silhouette Studio-Software nicht erforderlich, kann aber installiert werden, um die automatische "Plug and Play"-Funktion von Windows zu umgehen, die beim Einschalten von Silhouette immer danach fragt, einen Treiber für die Hardware zu installieren.

3 - Grundlegender Software-Überblick

3.1 Aufruf des Programms

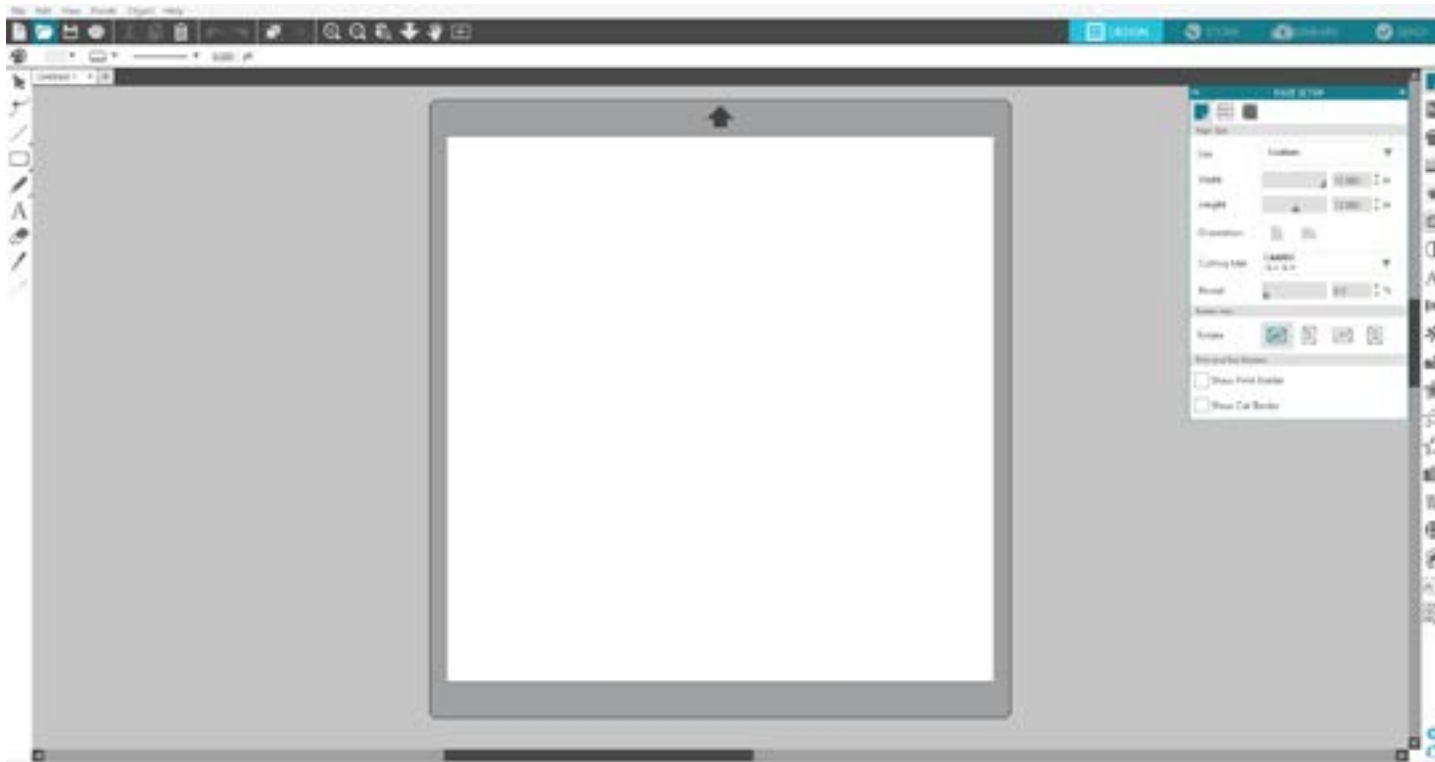
Zum Aufrufen des Programms auf einem PC suchen Sie das Symbol auf dem Schreibtisch und doppelklicken es, oder Sie wählen in Windows das Start-Menü und führen Silhouette Studio aus.

Zum Starten des Programms auf einem Macintosh öffnen Sie den Ordner Programme und starten Silhouette Studio.

Das Symbol von Silhouette Studio sieht wie folgt aus:



Sobald das Programm gestartet wurde, zeigt es, wie nachfolgend dargestellt, ein leeres Dokument auf dem Arbeitsbereich an:



3.2 Software-Abschnitte

Das Programm ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Einzelheiten zu den speziellen Funktionen einer Schaltfläche werden in den nachfolgenden Abschnitten behandelt. Damit Sie sich jedoch damit vertraut machen können, wo sich was befindet, wird hier ein kurzer Überblick über die einzelnen Abschnitte geboten.

Allgemeine Dokumentenverwaltung



Dieser Abschnitt entlang der linken oberen Seite des Bildschirms enthält allgemeine Funktionen für die Verwaltung von Dokumenten, zum Beispiel Öffnen, Speichern und Übertragen von Dokumenten an einen Drucker oder an Ihr Silhouette-Digitalschneidgerät.

Standardwerkzeuge für die Bearbeitung



Dieser Abschnitt auf der linken oberen Seite des Programmfensters enthält Schaltflächen zum Kopieren/Einfügen/Ausschneiden von Elementen sowie zum Rückgängig machen/Wiederherstellen von Aktionen, wie sie in vielen Programmen vorkommen.

Zoom-Werkzeuge



Dieser Abschnitt entlang der linken oberen Seite des Programmfensters enthält grundlegende Funktionen zum Ein- und Auszoomen, um Teile eines Dokuments aus der Nähe oder aus der Entfernung betrachten zu können.

Silhouette Studio-Werkzeuge

Dieser Abschnitt auf der rechten oberen Seite des Programmfensters enthält eine Reihe von Werkzeugen zum Ausfüllen von Bildern, Ändern von Linien, Anpassen von Textattributen, Anpassen und Replizieren von Bildobjekten und Anpassen der Seiten und Schnittvorgaben.

Zeichenwerkzeuge

Dieser Abschnitt auf der linken Seite des Programmfensters enthält Werkzeuge zum Auswählen und Zeichnen von Bildern sowie für die direkte Ablage von Texten auf dem Arbeitsbereich.

Tabs

Die Tabs rechts oben ermöglichen die Navigation zur Design-Seite, zum Online-Shop, zur Bücherei und zur Funktion „Absenden“.



Bildbearbeitungswerkzeuge

Dieser Abschnitt am oberen Rand des Programmfensters enthält eine Reihe von Werkzeugen zum Gruppieren und Auswählen von Bildobjekten, Duplizieren und Löschen von Elementen, Festlegung der Priorität von Bildobjekten (wie Objekte in den Vordergrund stellen oder diese hinter andere Objekte legen), zum Zusammenschweißen von Objekten und für Offset-Optionen.



3.3 Schnitt-/Zeichenbereich



Sie werden zwei verschiedene Abschnitte auf Ihrem Arbeitsbereich wahrnehmen:

- Weißer Arbeitsbereich
- Grau gehaltene Fläche

Der weiße Arbeitsbereich kennzeichnet den Bereich des aktiven Dokuments. Bildobjekte können auf dieser Fläche abgelegt oder gezeichnet werden, oder sie können auf den grau gehaltenen Bereich abgelegt oder gezeichnet werden. Objekte im Graubereich werden auf Ihrem Schneidgerät oder Ihrem Drucker nicht ausgedruckt. Sie wollen eventuell einige Objekte auf die Seite legen, die mit Ihrem Job nicht ausgedruckt bzw. ausgeschnitten werden sollen.

Sie werden auch einen roten Rand in Ihrem weißen Arbeitsbereich bemerken. Der rote rechteckige Rahmen stellt den aktiven Schnittbereich dar. Das Schneidgerät kann nur die Elemente wahrnehmen, die sich innerhalb der roten Begrenzung befinden. Alle Objekte, die an das Silhouette-Gerät zum Ausschneiden gesandt werden sollen, müssen sich innerhalb dieser rot markierten Fläche befinden.

3.4 Dokumente öffnen



Beim Öffnen der Software wird immer ein neues Dokument angelegt. Sie können jedoch auch jederzeit einen neuen Arbeitsbereich auswählen, um ein neues Projekt zu beginnen. Um mit einem neuen Dokument zu beginnen, können Sie entweder die Option Neu im Menü Datei auswählen oder das Symbol Neu anklicken:



Zum Öffnen bestehender Dateien verwenden Sie entweder die Option Öffnen im Dateimenü oder klicken auf das Symbol Öffnen:

Sie werden anschließend aufgefordert, zu der Position zu navigieren, an der sich die von Ihnen gewünschte Datei befindet. Mit Hilfe der Funktion Öffnen kann die Silhouette Studio-Software folgende Schnittdateien öffnen:

- STUDIO (Silhouette Studio-Dateien)
- GSD/GST (Graphtec "ROBO Master"-Programmdateien)
- DXF *
- SVG (Nur Designer Edition)

* *Silhouette Studio unterstützt lediglich folgende DXF-Elemente: Bogen, Kreis, Ellipse, Linie, Polyline, Spline und Text*

Die Funktion Öffnen kann auch für den Zugriff auf einfache Dateitypen verwendet werden, die nicht im Schnittformat vorliegen, aber zum Drucken oder Nachzeichnen importiert werden können. Wenn Sie einen PC verwenden, müssen Sie als Dateityp "Alle Dateien" auswählen, um Dateien eines anderen Dateityps als die vorgenannten auszuwählen.

Auf eine Liste der kürzlich verwendeten Dokumente kann man auch im Menü Datei unter Zuletzt geöffnet zugreifen.

Sie können auch die Option Zusammenführen im Menü Datei verwenden, um eine Datei im selben Arbeitsbereich zu öffnen anstatt einen neuen Dokumentenarbeitsbereich anzulegen.

Schließlich kann man auf kompatible Dateitypen auch dadurch zugreifen, dass man die gespeicherte Datei direkt vom Computer in den Arbeitsbereich des Programms zieht.

3.5 Dokument-Tabs

Jedes neue oder geöffnete Dokument wird mit einem neuen Dokument-Tab in der rechten unteren Ecke Ihres Programmfensters angezeigt.



Dieser Tab erhält die Bezeichnung "Untitled", bis Sie die Datei mit einem Namen speichern. Falls Sie eine Datei geöffnet haben, die ja bereits einen Namen hat, wird der Name dieser Datei angezeigt. Das Tab mit weißem Hintergrund ist immer das aktive Dokument, während alle anderen geöffneten, inaktiven Dokumente mit grauem Hintergrund dargestellt werden. Sie können auf eines der inaktiven Tabs klicken, um sie zum aktiven Arbeitsbereich zu machen und zwischen den offenen Dokumenten umzuschalten. Klicken Sie auf "X", wird ein geöffneter Arbeitsbereich geschlossen.



3.6 Dokumentgrößen

Wenn ein neues Dokument geöffnet wird, beginnt es immer mit der Standard-Briefgröße (21,6 x 27,9 cm) für die Original Silhouette, Silhouette SD und Silhouette Portrait® Modelle oder eine 30 x 30 cm Größe für das Silhouette CAMEO® Modell.

Zum Anpassen der Größe Ihres Dokuments auf eine andere Einstellung können Sie entweder die Option Seitenwerkzeuge im Menü Anzeigen oder das Symbol Seitenwerkzeuge auswählen:

Die Funktion „Seite“ erlaubt Ihnen, die Breite oder Länge Ihres Dokuments zu verändern. Es stehen mehrere voreingestellte, allgemein übliche Größen zur Auswahl. Sie können die Maße aber auch manuell auf jede gewünschte benutzerspezifische Seitengröße Ihres Materials einstellen.

Die minimal empfohlene Breite für eine benutzerspezifische Größe beträgt 3 Zoll. Die Höhe kann auf jedes gewünschte Maß eingestellt werden. Die maximal empfohlene Höhe beträgt jedoch etwa 40 Zoll. Obwohl längere Materialbereiche ausgewählt werden können, besteht bei Längen über 40 Zoll die Gefahr, dass die Materialien auf den Rollen des Silhouette-Geräts falsch ausgerichtet werden, wenn der Schneidvorgang über diese maximale Empfehlung hinausgeht. Die minimal empfohlene Höhe für eine benutzerspezifische Größe beträgt 3 Zoll.

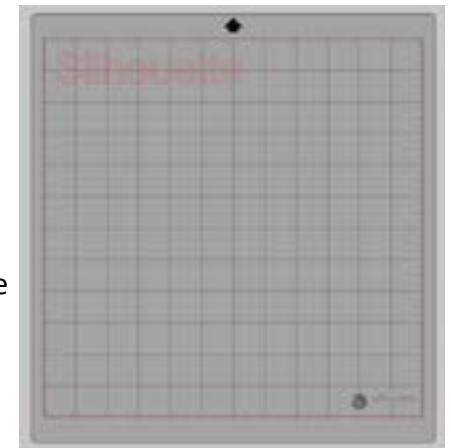
Während der Anzeige des Menüs Seiteneinstellungen wird, wenn Ihr Material von der Größe her auf die Trägerfolie passt, die Trägerfolie angezeigt, damit Sie sehen, wie Ihr Material auf die Trägerfolie gelegt werden kann, um die Trägerfolie in das Silhouette-Gerät einzuführen, wenn es geschnitten wird. Später wird dies beim Schneiden angezeigt, damit sichergestellt ist, dass Sie Ihr Material richtig in das Silhouette-Gerät einführen. Diese Trägerfolienanimation kann immer im Menü Einstellungen angezeigt werden (wird in Abschnitt 3.9 behandelt).

Wenn die Trägerfolie angezeigt wird, können Sie die Funktion Trägerfolie zeigen in Seiteneinstellungen auswählen, um exakt auf Ihrer Matte anzuzeigen, wo die Bilder in Bezug auf dieses Raster geschnitten werden, das auf der Trägerfolie aufgedruckt ist.



Wenn Sie den Schieberegler nach rechts schieben oder die Prozentangabe erhöhen, wird die weiße Seite des Arbeitsbereichs immer durchsichtiger und die darunterliegende Trägerfolie wird angezeigt. Bei einer Einstellung von 100 % oder wenn Sie den Regler ganz nach rechts schieben, können Sie die Trägerfolie gesamthaft sehen, und Ihr weißer Arbeitsbereich wird vollkommen durchsichtig erscheinen.

Wenn Sie Ihr Dokument so betrachten, stellt die rote Umgrenzungslinie immer noch Ihren Schnittbereich dar. Bildobjekte, die außerhalb dieses roten Schnittbereichs liegen, werden nicht ausgeschnitten. Die dunklere Fläche auf der Trägerfolie stellt den Druckrand Ihres Druckers dar. Dieser dient nur als Referenz.



3.7 Schnittausrichtung

Dokumente können im Hoch- oder im Querformat angezeigt werden. Abhängig davon, wie Sie Ihren Arbeitsbereich anzeigen wollen, werden die Bilder an das Silhouette-Gerät auf Basis Ihrer gewählten Orientierung gesendet.



Querformat ist die Standardorientierung, wenn ein neues Dokument geöffnet wird.

Liegt ein Dokument im Querformat vor, wird es so an das Silhouette-Gerät gesendet, dass die obere linke Ecke des Bildschirms der oberen rechten Ecke Ihres Materials entspricht, wie dies nachfolgend zu ersehen ist:



Hochformat ist eine optionale Orientierung, auf die man in Seitenwerkzeuge umschalten kann. Mit Hilfe dieser Orientierung haben Sie eine Bildschirmdarstellung, die wie folgt aussieht:



Liegt ein Dokument im Hochformat vor, wird es so an das Silhouette-Gerät gesendet, dass die obere rechte Ecke des Bildschirms der oberen rechten Ecke Ihres Materials entspricht, wie dies nachfolgend zu ersehen ist:



In den Seitenwerkzeugen haben Sie auch die Möglichkeit festzulegen, in welchem Drehwinkel Sie Ihre Seite betrachten wollen. Während Seitenausrichtung bestimmt, wie Ihr Schneidjob an das Silhouette-Gerät zum Schneiden gesendet wird, dreht die Angabe Ansicht drehen lediglich Ihren Arbeitsbereich auf dem Bildschirm in eine andere Perspektive.

3.8 Anzeigen und Zoomen

Oftmals, wenn Sie Ihren Arbeitsbereich betrachten, wollen Sie eventuell hineinzoomen, um kleinere Bilder oder Teile eines Bildes, die vielleicht etwas schwieriger zu bearbeiten sind, näher betrachten zu können.



Einzoomen

Mit diesem Werkzeug können Sie in die Mitte Ihres Arbeitsbereichs hineinzoomen, um diese aus der Nähe zu betrachten.



Auszoomen

Mit diesem Werkzeug können Sie Ihre Ansicht auszoomen, um eine größere Perspektive zu erhalten.



Auswahlzoom

Mit diesem Werkzeug können Sie in bestimmte Bereiche Ihres Arbeitsbereichs hineinzoomen, indem Sie einen Rahmen um den Bereich zeichnen, den Sie zoomen wollen.



Zoomen durch Ziehen

Nachdem Sie dieses Werkzeug angeklickt haben, erscheint Ihr Maussymbol als Zoomen durch Ziehen-Symbol, wie oben dargestellt. Sie können nun klicken und Ihre Maus halten und ziehen, um manuell auf den gewünschten Maßstab ein- oder auszuzoomen.



Schwenken

Hier können Sie den gesamten Arbeitsbereich schwenken.



In Fenster einpassen

Durch das Anklicken des Symbols In Fenster einpassen wird der gesamte Arbeitsbereich mittig auf Ihren Bildschirm eingepasst.

3.9 Einstellungen

Es gibt eine Reihe von Optionen, die vom Benutzer festgelegt werden können, im Menü Bearbeiten (PC) oder im Menü Silhouette Studio (Mac) unter dem Menüpunkt Einstellungen.

Allgemeines

Dieser Abschnitt ermöglicht Ihnen, manuell die Sprache des Programms auszuwählen und wie oft Sie möchten, dass das Programm automatisch nach verfügbaren Updates sucht. Dieser Bereich stellt außerdem Einstellungen über die Maßeinheiten zur Verfügung, die in dem Programm dargestellt werden. Sie können Folgendes anpassen:

- Messeinheit – Passen Sie alle angezeigten Maße der gewünschten Einheit an.
- Dimensionen – Schalten Sie die Maß-Eigenschaften des Bildes ein oder aus, wenn die Bilder ausgewählt werden.

Standards

In diesem Abschnitt können Sie die Standard-Einstellungen anpassen, wenn Silhouette Studio® geöffnet ist. Sie können die folgenden Einstellungen anpassen:

- Vorgegebener Füllstil – Stellt die Fähigkeit zur Verfügung auszuwählen, wie neue vom Benutzer gezeichnete Bilder erstellt werden. Entweder werden Sie nur als Umriss angezeigt (als Bild mit roter oder grauer Linie) oder als ausgefülltes Bild (das für das Erstellen von Druck- und Schnittbildern bevorzugt wird, die vom Benutzer erstellt werden).
- Passermarker – Passt das Programm an, um die Passkreuze ein- oder auszuschalten.
- Seitenausrichtung – Bestimmen Sie, ob die Ausrichtung Hoch- oder Querformat ist, wenn Sie ein neues Dokument öffnen.
- Klingentyp – Bestimmt welches Schnittmesser mit Silhouette verwendet wird.
- Seitenrand – Option, die Kanten Ihrer Seite zuzuschneiden.

Anzeigen

Dieser Bereich stellt Anzeigoptionen zur Verfügung:

- Kantenglättung – Hilft dabei, Zackenlinien zu glätten, während Sie erstellt und angesehen werden. Höhere Sample-Frequenzen erhöhen automatisch die Glättung der Linien. Die Einstellung „aus“ wird rauere Kanten erzeugen, aber die Zeichengeschwindigkeit erhöhen.
- Größe der Schaltfläche – Ermöglicht größere oder kleinere Button anzeigen zu lassen.
- Animation – Kontrolliere die Geschwindigkeit von Animationshandlungen, wie das Bewegen von Bildern beim Rückgängig machen oder Wiederholen oder während dem Heran- oder Herauszoomen. Kann auf „Sofort“ eingestellt werden, um Animationen auszuschalten.
- Hintergrundfarbe des Zeichnungsbereichs – Hier können Sie die Farbe des interaktiven Arbeitsbereiches bestimmen.
- Kurvenqualität – Verbessert die visuelle Erscheinung von Linien auf dem Bildschirm. Beeinflusst die Schnittqualität nicht.

Import Optionen

Hier können Sie das Verhalten verschiedener Datei-Typen bestimmen, wenn diese geöffnet werden.

Hilfsmittel

Dieser Abschnitt stellt Präferenzen zur Verfügung, die anpassen, wie das Programm Bilder auswählt oder wie verschiedene Zeichen-Werkzeuge entweder weiter zeichnen oder enden, wenn Sie mit dem Verwenden des Zeichen-Werkzeuges fertig sind. Dieser Abschnitt stellt Präferenzen zur Verfügung, wie Sie Bezier-Steuerpunkte ansehen und wie sich die Bilder verhalten sollen, wenn bestimmte Modifikationen angewendet werden.

Erweitert

Dieser Abschnitt stellt zusätzliche erweiterte Optionen zur Verfügung. In diesem Bereich können Sie das Folgende anpassen:

- Werkseinstellungen wiederherstellen – Stellt alle Einstellungen wieder her.
- Bibliothek neu indizieren – Wenn Sie diese Aktion ausführen, wird die Bibliothek neu indexiert, um sicherzustellen, dass Beschädigungen und Fehler behoben werden, falls Sie Bedenken haben, dass Ihre Bibliothek nicht richtig lädt oder Sie die Suchfunktion der Bibliothek nicht richtig verwenden können.
- Bibliotheksrechte einstellen – Ermöglicht den richtigen Zugriff auf die Bibliothek entsprechend der Computerkonten-Berechtigungen.
- Vorgeladenes Design wiederherstellen – Stellt vorgeladene Designs entsprechend dem entdeckten Silhouette-Modell wieder her.
- Bibliothek zurücksetzen – Diese Aktion wird alle Bilder und Ordner aus Ihrer Bibliothek entfernen und die Bibliothek auf die Original-Einstellungen der Software-Installation zurücksetzen.
- OpenGL-Einstellungen – Attends to select display issues.
- HTTP-Sockets – Je nach Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung, muss diese Option auf eine höhere Anzahl von Sockets angepasst werden, um die Download-Geschwindigkeit zu erhöhen, wenn Bilder aus dem Online-Store gekauft werden.
- IME verwenden – Ermöglicht die Eingabe nicht-westlicher Zeichen.
- Proxy-Einstellungen – Wird für das Einrichten von Proxy-Verbindungen verwendet.
- Paket Größte – Rate mit der Informationen an Silhouette gesendet werden.



Eine weitere Programmoption, die sich nicht im Menü der Voreinstellungen befindet, ist die Schaltfläche Farbthema des Programms in der rechten unteren Ecke des Programmfensters.

Durch Klicken auf diesen Button sehen Sie eine vorher eingestellte Liste von Farbthemen für allgemeine Einstellung dieser Software, falls Sie eine andere Farbe als die dunkelgraue Standardfarbe wünschen. Mit einem rechten Klick auf dieses Symbol können Sie das Farbschema des inaktiven Bereiches rund um Ihre Arbeitsfläche einstellen.

4 - Zeichnen und Bearbeiten von Bildern

4.1 Grundlegende Zeichenwerkzeuge

Mit Silhouette Studio können Benutzer mit einer Palette an einfachen Zeichenwerkzeugen sehr einfach eigene Bilder zeichnen und erstellen. Alle Zeichenwerkzeuge befinden sich auf der linken Seite des Programmfensters.



Linienwerkzeug

Das Linienwerkzeug dient zur Erstellung einfacher gerader Linien. Wenn Sie beim Zeichnen die Shift-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, wird vom Anfangspunkt weg eine Linie in Abständen von 45°-Winkeln erzwungen. Dies ist sehr hilfreich zum Zeichnen von horizontalen oder vertikalen Linien.



Polygon-Werkzeug

Das Polygon-Werkzeug dient zum Erstellen von mehreren miteinander verbundenen Linien. Bei jedem Mausklick wird an der aktuellen Mausposition ein Punkt angelegt. Es werden solange Linien gezeichnet, bis das Polygon durch Überlappung des Endpunkts mit dem Startpunkt geschlossen wird oder das Zeichnen des Linienzugs mit einem Doppelklick der Maus beendet wird. Wenn Sie beim Zeichnen die Shift-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, wird vom Anfangspunkt bzw. zuletzt gezeichneten Endpunkt weg eine Linie in Abständen von 45°-Winkeln erzwungen. Dies ist sehr hilfreich zum Zeichnen von horizontalen oder vertikalen Linien.



Kurvenverlaufswerkzeug

Mit dem Kurvenverlaufswerkzeug kann man mehrere miteinander verbundene Kurvenzüge erstellen. Bei jedem Mausklick wird an der aktuellen Mausposition ein Punkt angelegt. Es werden solange Kurven gezeichnet, bis der Kurvenverlauf durch Überlappung des Endpunkts mit dem Startpunkt geschlossen wird oder das Zeichnen des Kurvenzugs mit einem Doppelklick der Maus beendet wird.



Arc-Tool

Mit diesem Tool können Sie Bögen jeder Größe zeichnen.



Rechteckwerkzeug

Mit dem Rechteckwerkzeug können Sie ein Rechteck oder ein Quadrat erstellen. Wenn Sie beim Zeichnen die Shift-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, während Sie die Alt-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, wird der Punkt, an dem sich Ihr Cursor zu Anfang befand, als exakter Mittelpunkt Ihres Objekts verwendet.

Werkzeug für abgerundete Rechtecke



Mit dem Werkzeug für abgerundete Rechtecke können Sie ein Rechteck oder ein Quadrat mit abgerundeten Ecken erstellen. Wenn Sie beim Zeichnen die Shift-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, während Sie die Alt-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, wird der Punkt, an dem sich Ihr Cursor zu Anfang befand, als exakter Mittelpunkt Ihres Objekts verwendet. Wird ein abgerundetes Rechteck ausgewählt, werden Sie feststellen, dass zwei rote Kontrollpunkte in der linken oberen Ecke des Rechtecks angezeigt werden. Diese kann man ziehen, um die jeweilige Kurvenkrümmung der oberen oder unteren Ecken des Rechtecks zu verändern. Zur gleichzeitigen Anpassung der beiden Krümmungsradien halten Sie die Shift-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt und ziehen einen der Kontrollpunkte.

Ellipse-Werkzeug



Mit dem Ellipse-Werkzeug können Sie Ellipsen oder Kreise erstellen. Wenn Sie beim Zeichnen die Shift-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, während Sie die Alt-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, wird der Punkt, an dem sich Ihr Cursor zu Anfang befand, als exakter Mittelpunkt Ihres Objekts verwendet.

Reguläres Polygon



Die Polygon-Tools ermöglichen die Erstellung von Objekten mit unterschiedlich vielen Seitenflächen. Die Standardanzahl der Seitenflächen pro Objekt beträgt fünf, aber mit der Gleitleiste in der Mitte lässt sich diese verändern - etwa auf ein Dreieck.

Freihandzeichnungswerkzeug



Das Freihandzeichnungswerkzeug dient zur Erstellung von fortlaufenden, freihändig gezeichneten Linien. Es werden mit diesem Werkzeug solange Linien gezeichnet, bis die Maustaste losgelassen wird oder der freihändig gezeichnete Linienzug durch eine Überlappung des Endpunkts mit dem Anfangspunkt geschlossen wird.

Weich Freihand zeichnen



Das Weich Freihand zeichnen ermöglicht das Erstellen einer glatten, fortlaufenden formfreien Linie. Linien, die mit diesem Werkzeug gezeichnet werden, haben keine Übergänge und keine scharfen Ecken. Linien, die mit diesem Werkzeug gezeichnet werden, werden fortlaufen, bis die Maus losgelassen wird oder das Bild durch das Ausrichten des Endpunktes mit dem Startpunkt abgeschlossen wird.

4.2 Bearbeiten von Bildern

Alle Linienpunkte auf Bildelementen können bearbeitet werden, falls Änderungen am bestehenden Bild gewünscht werden.

Auswahlwerkzeug



Das Auswahlwerkzeug legt fest, welches Bildelement als aktives Element ausgewählt ist, und erlaubt Ihnen das Verschieben der Bildelemente auf Ihrem Bildschirm. Dies ist das Standardwerkzeug zum Klicken auf Bildelemente, um zu zeigen, dass sie selektiert sind.

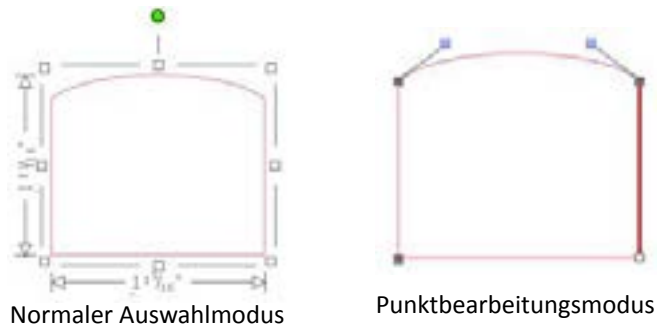
Punkte bearbeiten



Um in den Punktbearbeitungsmodus zu gelangen, machen Sie entweder einen Doppelklick auf das ausgewählte Bildelement oder Sie verwenden das Werkzeug Punkte bearbeiten. Mit diesem Werkzeug haben Sie die Möglichkeit, beliebige Punkte Ihres Bildelements zu verschieben oder zu löschen. Nur ungruppierte Linien lassen sich bearbeiten. Die Aufhebung einer Gruppierung wird in einem der nachfolgenden Abschnitte behandelt. Zum Verlassen des Punktbearbeitungsmodus können Sie erneut einen Doppelklick auf das Bildelement machen oder das Auswahl-Werkzeug anklicken.

Punktbearbeitungsmodus

Sobald Sie in den Punktbearbeitungsmodus gelangen, ändern sich die ausgewählten Bildelemente in der Weise, dass anstelle der Kontrollgriffe zum Skalieren und Drehen die Punkte oder Knoten des Bildelements angezeigt werden. Die Punkte auf den Linien(zügen) sind da, wo der Linienzug eine neue Richtung annimmt oder von einer geraden Linie in eine gekrümmte Linie übergeht.



Im Punktbearbeitungsmodus wird der ausgewählte Punkt in Weiß dargestellt, während alle anderen Punkte dunkelgrau sind. Die ausgewählte Linie mit dem ausgewählten Punkt wird als rote Linie fett hervorgehoben. Die zusätzlichen Linien mit blauen Punkten sind Griffe zum Anpassen von gekrümmten Linien.

Im Punktbearbeitungsmodus wird Ihnen außerdem auch die Punktbearbeitungswerkzeugleiste auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt. Sie können folgende Aktionen im Punktbearbeitungsmodus vornehmen:

Punkte bewegen/einstellen

Bewegen Sie einen Punkt, indem Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Punkt zeigen. Sobald sich der Mauszeiger über einem Punkt befindet, der bearbeitet werden soll, ändert sich das Aussehen des Mauszeigers und sie können auf den Punkt klicken und ihn an die gewünschte Stelle bewegen. In gleicher Weise können Sie bei gekrümmten Linien die blauen Punkte mit dem Mauszeiger greifen und auf dem Bildschirm bewegen, um die Kurve des entsprechenden Liniensegments anzupassen.

Punkte hinzufügen

Zum Hinzufügen eines Punktes bewegen Sie den Mauszeiger dort über die Linie, wo momentan noch kein Punkt existiert und wo sie einen neuen Punkt zum Bearbeiten Ihres Bildelementes ablegen wollen. Sobald sich der Cursor über einer Linie befindet, auf der ein Punkt hinzugefügt werden soll, ändert sich das Aussehen des Mauszeigers, damit Sie sehen, dass Sie nun einen Punkt auf die gewünschte Stelle der Linie ablegen können.



Punkte löschen

Ein ausgewählter Punkt lässt sich mit der Funktion Punkt löschen entfernen, oder indem Sie rechtsklicken und die Option Punkt löschen auswählen. Durch das Löschen eines Punkts werden die am nächsten befindlichen Punkte auf beiden Seiten des gelöschten Punkts mit einer neuen Verbindungslinie miteinander verbunden. Beachten Sie, dass sich dieses Werkzeug vom Löschen eines Bildelements unterscheidet und nur zum Löschen einzelner Punkte gedacht ist. Es ist nur während des Punktbearbeitungsmodus verfügbar.

Pfad aufbrechen



Sie können den Pfad einer Linie mit dem Werkzeug Pfad aufheben aufbrechen, oder indem Sie auf den ausgewählten Punkt rechtsklicken und die Option Pfad aufbrechen auswählen. Durch das Aufbrechen des Pfads werden an der Stelle, wo der Pfad aufgebrochen wurde, zwei neue Punkte aus dem ursprünglich ausgewählten Punkt erzeugt.

Sie werden bemerken, dass ein aufgebrochener Pfad oder zwei nicht miteinander verbundene Punkte der Enden einer Linie (wieder) vereint werden können, indem man einen der beiden Punkte über den anderen Punkt zieht.

**Ecke**

Die Funktion Ecke dient zum Umwandeln eines ausgewählten Punktes von einem glatten Übergang (d.h. die Kontrollgriffe eines Punktes eines gekrümmten Linienabschnitts zeigen in die entgegengesetzte Richtung und werden gemeinsam bewegt) in einen scharfkantigen Übergang, bei dem die Griffe am Punkt nun getrennt voneinander angepasst werden können.

**Glätten**

Mit der Funktion Glätten lässt sich ein ausgewählter Punkt in einen glatten Übergangspunkt umwandeln.

**Abflachung**

Die Option Abflachung erstellen wandelt den ausgewählten Linienabschnitt (die in rot und fett hervorgehobene Linie, die mit dem aktuell ausgewählten Punkt verbunden ist) in eine flache, gerade Linie um.

**Kurve erstellen**

Die Option Kurve erstellen wandelt den ausgewählten Linienabschnitt (die in rot und fett hervorgehobene Linie, die mit dem aktuell ausgewählten Punkt verbunden ist) in eine gekrümmte Linie um.

**Vereinfachen**

Manche Bilder aus der Bibliothek oder andere importierte Bilder aus anderen Quellen enthalten manchmal eine sehr große Anzahl an Punkten. Die Funktion Vereinfachen erlaubt eine automatische Neuberechnung der Punkte und vereinfacht das Bildelement auf eine möglichst einfache Punktform, wobei das ursprüngliche Aussehen der Linie beibehalten wird.

Außer den Werkzeugen im Punktbearbeitungsmodus gibt es zwei weitere Bearbeitungswerkzeuge auf der linken Seite des Bildschirms.

Radierwerkzeug



Sie können mit dem Radierer sehr einfach einen Teil eines Bilds wegradieren und sehr schnell die Knoten oder Kanten eines Linienelements entfernen.



Originalbild



Nach der Verwendung des Radierwerkzeuges

Messer-Werkzeug



Sie können Bilder mit Hilfe des Messer-Werkzeuges unterteilen. Diese Werkzeug macht eine geraden Schnitt durch ein Bildelement und erzeugt neue getrennte, unabhängige Formen aus dem Bildelement.



Originalbild



Nach der Verwendung des Messer-Werkzeuges

4.3 Linienwerkzeuge

Die Eigenschaften von Linien in einem Programm, einschließlich Texten, Bildelementen, die mit Zeichenwerkzeugen erstellt wurden, und Bildern aus der Bibliothek, können geändert werden.

Optionen für die Linienfarbe



Linien werden zwar standardmäßig in Rot angezeigt, aber Sie können die Farbe von Linien beliebig ändern. Die Änderung der Linienfarbe wirkt sich nicht darauf aus, wie die Linie geschnitten wird. Die Änderung der Linienfarbe kann sehr hilfreich sein, um verschiedene Teile eines Bilds oder bestimmte Bildelemente leichter zu erkennen oder Bildteile anzupassen, die speziell für Ausdrücke in Print & Cut-Jobs gedacht sind, und bei denen es wichtig ist, dass bestimmte Linien in der gewünschten Farbe ausgedruckt werden.

Für die Anpassung der Linienfarben wählen Sie zunächst das Bildelement aus und greifen dann mit einem Klick auf das oben dargestellte Symbol auf das Linienfarbmenü zu. Sie können dann eine der Grundfarben im Menü Basisoptionen auswählen. Die Option mit der Schraffierung bedeutet immer "transparent". Mit dem Farb-Picker-Werkzeug können Sie die Farbe eines Objekts im Zeichenbereich auswählen und auf ein anderes Objekt übertragen.



Transparent



Farb-Picker

Im Menü Erweiterte Optionen können Sie Linien mit jeder beliebigen benutzerdefinierten Farbe versehen. Sie können die gewünschte Farbe entweder im Farbspektrum visuell auswählen oder zahlenmäßig als RGB(Rot, Grün, Blau)- oder als FSL Luminanz)-Wert der von Ihnen gewünschten Farbe angeben. Sie haben auch die Möglichkeit, die Transparenz der Linie anzupassen.

Liniensstil-Optionen



In dem Linien-Menü können Sie die Linie als solid (Standard) oder gestrichelt einstellen. Die Linien werden gemäß dem gewählten Stil geschnitten oder gedruckt.

Die Liniendicke wird in Punktgrößen (1 Punkt = 1/72 Zoll) angegeben. Die Dicke der Linie kann beliebig eingestellt werden. Obwohl die Dicke der Linien frei eingestellt werden kann, wird die Linie immer in einer festgelegten Breite geschnitten; d. h., je nachdem, wie breit die verwendete Klinge bzw. der Stift ist. Liniensstile können vernünftigerweise nur im Zusammenhang mit Print & Cut-Bildern eingesetzt werden.

Die Linienbreite kann entweder manuell durch Verschieben des Reglers Dicke eingestellt werden oder durch zahlenmäßige Eingabe der gewünschten Liniendicke.

Die Option Eckstil legt fest, wie die Linien an den Eckpunkten erscheinen, wobei Ecke eine scharfe Kante und Abgerundet eine weiche Kante darstellt.

Die Option Endpunktstil passt nur Linien mit offenen Enden an, wobei Flach eine flache Kante am Endpunkt liefert und Abgerundet eine glatte Kante am Endpunkt liefert.

Die Option Position gibt an, ob die Linie in Bezug auf ein gefülltes Bildobjekt Davor oder Dahinter ist.

Wenn Sie Ihr Dokument an einen Drucker senden wollen, erlaubt Ihnen die Option Linien der ausgewählten Formen drucken den Ausdruck aller ausgewählten Bilder, wie sie am Bildschirm erscheinen.

4.4 Füllwerkzeuge

Geschlossene Bilder (bei denen der Anfangspunkt der Linie mit dem Endpunkt der Linie verbunden ist) mit Texten und Bildelementen, die mit Hilfe der Zeichenwerkzeuge erstellt wurden, und Bibliotheksbilder können mit Hilfe von Fülleigenschaften verändert werden. Nur geschlossene Bilder können Füllattribute haben. Wenn der Pfad eines geschlossenen Bildes unterbrochen wird, verschwinden sofort alle angewendeten Füllattribute.

Optionen für Farbfüllungen



Obwohl geschlossene Bildelemente standardmäßig leer angezeigt werden, können Sie alle geschlossenen Bildelemente mit Farben füllen. Eine Änderung der Füllfarben kann hilfreich sein, um verschiedene Bilder oder Bildelemente einfacher erkennen zu können, Formen und Texte in den gewünschten Farben anzuzeigen oder Bilder spezifisch für den Druck in Hinblick auf Print & Cut-Jobs anzupassen.



Für die Anwendung der Füllfarben wählen Sie zunächst das geschlossene Bildelement aus und greifen dann mit einem Klick auf das Symbol auf das Menü Füllfarbe zu. Sie können dann eine der Grundfarben im Menü Basisoptionen auswählen. Die Option mit der Schraffierung bedeutet immer "transparent". Mit dem Farb-Picker-Werkzeug können Sie die Farbe eines Objekts im Zeichenbereich auswählen und auf ein anderes Objekt übertragen.



Transparent



Farb-Picker

Im Menü Erweiterte Optionen können Sie Füllfarben in jeder beliebigen benutzerdefinierten Farbe erstellen. Sie können die gewünschte Farbe im Farbspektrum auswählen oder den Wert als RGB(Rot, Grün, Blau)- oder als FSL(Farbe, Sättigung, Luminanz)-Farbe angeben, wenn Sie eine bestimmte, bekannte Farbe suchen. Sie haben auch die Möglichkeit, die Transparenz der Füllfarbe anzupassen, indem Sie den Regler der Option Transparenz manuell verschieben oder den gewünschten Prozentsatz der Durchsichtigkeit der Füllfarbe eingeben, wobei 0 % undurchsichtig und 100 % vollständig durchsichtig bedeutet.

Optionen für Verlaufsfüllungen

Ähnlich wie beim Ausfüllen von Bildern mit Füllfarben können Sie geschlossene Bildelemente auch mit Verläufen füllen.

Für die Anwendung der Verlaufsfüllungen wählen Sie zunächst das geschlossene Bildelement aus und greifen dann mit einem Klick auf das Symbol auf das Menü Füllfarbverlauf zu. Sie können dann eine der vorkonfigurierten Verlaufsoptionen im Dialog Basisoptionen auswählen. Die Option mit der Schraffierung bedeutet immer "transparent".



Transparent

Sie können auch die Grundrichtung des Verlaufs ändern, indem Sie eine der Optionen unter Richtung am unteren Ende des Dialogs der Basisoptionen auswählen.

Das Menü Erweiterte Optionen erlaubt die Erstellung von benutzerdefinierten Verlaufsfüllungen auf Basis des zuletzt ausgewählten Verlaufs. Verlaufsfüllungen bestehen immer aus mindestens zwei Farben, eine oben und eine unten. Zwischen den beiden ausgewählten Farben werden dann die jeweiligen Farbübergänge erstellt.



Sie können jede dieser beiden Farben ändern, indem Sie auf den jeweiligen Farbpfel auf der linken Seite des Verlaufserzeugungswerkzeugs klicken. Sobald die Farbe ausgewählt ist, können Sie eine neue Farbe aus den unterhalb angegebenen Farben auswählen. Sie können auch neue Balken zwischen der oberen und unteren Farbe einfügen und diese Farbbalken zwischen dem oberen und unteren Farbbalken des Verlaufs verschieben, um neue Verlaufseffekte zu erzeugen.

In den Erweiterten Optionen können Sie auch den Winkel des Verlaufs benutzerdefiniert drehen, indem Sie die rote Linie im Werkzeug Winkel drehen oder einen bestimmten Wert in Grad eingeben. Sie haben auch die Möglichkeit, die Transparenz des Verlaufs anzupassen, indem Sie den Regler der Option Transparenz manuell verschieben oder den gewünschten Prozentsatz der Durchsichtigkeit des Verlaufs eingeben, wobei 0 % undurchsichtig und 100 % vollständig durchsichtig bedeutet.



Optionen für Füllmuster

Die letzte Fülloption dient zum Füllen von geschlossenen Linienbildern mit einem Muster. Für die Anwendung von Füllmustern wählen Sie zunächst Ihr geschlossenes Bildelement aus und greifen dann mit einem Klick auf das Symbol auf das Menü Füllmuster zu. Sie können dann eine der Musteroptionen auswählen.

Sobald Sie das gewünschte Füllmuster ausgewählt haben, können Sie im Menü Erweiterte Optionen die Richtung des Musters Horizontal oder Vertikal anpassen oder das Seitenverhältnis mit Fest oder Dehnen vorgeben. Die Optionen in diesem Menü erlauben das Drehen eines Musters entweder um einfache vorgegebene Gradwerte oder durch benutzerspezifische Winkel, indem Sie entweder manuell am Winkel-Werkzeug ziehen oder einen bestimmten Winkel in Grad eingeben.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die Größe des Musters zu skalieren, um das Muster selbst zu verändern, das die ausgewählte Form ausfüllt. Sie können dies entweder durch manuelles Ziehen des Reglers in Muster skalieren oder durch Eingabe eines neuen Prozentwerts, um den das Füllmuster vergrößert oder verkleinert werden soll, erreichen.

Sie haben auch die Möglichkeit, die Transparenz des Füllmusters anzupassen, indem Sie den Regler der Option Transparenz manuell verschieben oder den gewünschten Prozentsatz der Durchsichtigkeit des Füllmusters eingeben, wobei 0 % undurchsichtig und 100 % vollständig durchsichtig bedeutet.

Weitere Muster können von dem Silhouette Online-Store heruntergeladen werden.

Sie können Muster nach Ihren eigenen Vorstellungen kreieren: gehen Sie zu Datei > Import > Importoptionen. Markieren Sie das Bild, das Sie benutzen möchten. Danach erscheint eine neue Dialogbox, in der Sie Informationen über das Bild hinzufügen können. Drücken Sie auf OK und fügen Sie das Bild Ihrem Eigenes-Design-Ordner (Design-Ordner) in der Bibliothek hinzu. Von hier können Sie Ihr Bild in jeden ausfüllbaren Platz auf Ihre Arbeitsfläche ziehen.

**Schatten (Nur Designer Edition)**

Sie können einen Schatten hinzufügen und anpassen, indem Sie auf das Schatten-Symbol in der Werkzeugleiste über dem Arbeitsbereich klicken. Im Schatten-Menü können Sie den Schatten-Offset, die Farbe und Transparenz anpassen.

**Skizze (Nur Designer Edition)**

Erstellen Sie ein Skizzen-Design, indem Sie auf das Skizze-Symbol in der Werkzeugleiste über dem Arbeitsbereich klicken. Im Skizzen-Menü können Sie die Kanten, den Fülltyp und den Fülleffekt anpassen.

**Strass (Nur Designer Edition)**

Erstellen Sie ein Strass-Design, indem Sie auf das Strass-Symbol in der Werkzeugleiste über dem Arbeitsbereich klicken. Im Strass-Menü können Sie den Effekt, die Größe, den Abstand und Platzierungsoptionen auswählen.

A

5 - Text

Silhouette Studio kann jede TTF-Schrift (True Type Font) verwenden, die auf Ihrem Computer installiert ist. Sie brauchen diese Schriften nicht im Programm installieren. Silhouette Studio greift einfach auf alle installierten TTF-Dateien zu und zeigt sie an, wenn Sie den von Ihnen gewünschten Text erstellen.

5.1 Erstellung von Texten

Um Ihre Schriftarten verwenden zu können, klicken Sie auf das Textwerkzeug auf der linken Seite des Programmfensters:

Dadurch wird ein Textcursor auf Ihrem Arbeitsbereich platziert und Sie können direkt mit der Eingabe auf dem Bildschirm beginnen.



Die rote blinkende Linie ist Ihr Cursor, der Ihnen anzeigt, wo Sie gerade tippen. Sie können mit der Maus vor- oder zurückgehen oder mit der linken und rechten Pfeiltaste Ihrer Tastatur.

Der äußere grüne Rahmen ist Ihr Textrahmen. Dieser Rahmen kann durch Anklicken und Halten des schwarzen Balkens auf der rechten Seite des Textrahmens angepasst werden. Durch Ziehen des Balken nach links können Sie einen Umbruch des Texts erlauben. Wenn Sie den Balken nach rechts ziehen, wird der Text wieder als ein einziger Pfad interpretiert.

Sie können doppelklicken oder außerhalb des Text klicken, um den Textbearbeitungsmodus zu verlassen. Sie können jederzeit wieder zurückkehren, um Wörter oder Buchstaben zu ändern, indem Sie auf Ihren erzeugten Text doppelklicken.

5.2 Bearbeiten von Texten

Während Sie Ihren Text erstellen, öffnet sich das Menü Textstil auf der rechten Seite Ihres Programmfensters und bietet Ihnen mehrere Anpassungsoptionen an.

Verfügbare Schriftarten

Im ersten Abschnitt dieses Menüs wird die aktuell ausgewählte Schriftart zusammen mit weiteren Optionen für Schriftarten, die auf Ihrem Computer installiert sind und die Sie durchscrollen können, angezeigt. Das Eingabetextfeld oben kann für die Suche nach einer bestimmten Schriftart verwendet werden, indem man den Namen der Schriftart eingibt, wenn deren Name bekannt ist.

Sie können die Schriftarten während des Textbearbeitungsmodus ändern und eine neue Schriftart innerhalb des Textes zusammen mit anderen Schriftarten verwenden. Verschiedene Schriftarten können auch auf bestehende Texte oder Buchstaben während des Textverarbeitungsmodus angewendet werden, indem man die gewünschte Zeichenkette hervorhebt und die neue gewünschte Schriftart auswählt. Wenn Sie sich nicht im Textverarbeitungsmodus befinden, können neue Schriftarten zwar auch auf ausgewählte Texte angewendet werden, aber diese Anpassungen verändern die Schriftart im gesamten ausgewählten Textrahmen.

Eigenschaften von Schriftarten



Einige Schriftarten sind dafür programmiert, um bestimmte Stileigenschaften, wie fette, kursive oder unterstrichene Texte oder Buchstaben, zu unterstützen. Diese Eigenschaften werden nur dann als verfügbar gekennzeichnet, wenn die fragliche Schriftart diese Eigenschaft unterstützt. Zur Anwendung dieser Eigenschaften können Sie die gewünschten Buchstaben oder Wörter hervorheben und auf die verfügbare Eigenschaft klicken.

Obwohl nur die Optionen Fett, Kursiv und Unterstreichen angezeigt werden, erscheint eine Scroll-Leiste auf der rechten Seite dieser Optionen, wenn weitere Eigenschaften für die ausgewählte Schriftart programmiert sind. Diese können Sie durchscrollen, um zu sehen, welche Optionen programmiert sind.

Textausrichtung



Der Text wird automatisch links ausgerichtet. Wenn Ihr Text aber über mehrere Zeilen fließt, möchten Sie eventuell die Textausrichtung verändern.

Textgröße

Die Textgröße ist standardmäßig immer auf 72 Punkt eingestellt. Diese Angabe bezieht sich auf die Größe der Schriftart im Ausdruck. Obwohl sich Schriftarten unterscheiden, da sie von einer Reihe von Unternehmen hergestellt werden, entspricht dies in etwa einer Höhe von 1 Zoll (oder etwa 25 mm). Die am häufigsten verwendeten Punktgrößen sind in der Auswahlliste enthalten, obwohl jede benutzerspezifische Zahl manuell als Größe eingegeben werden kann.



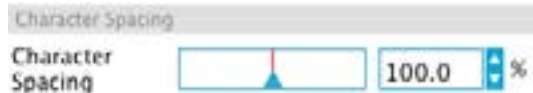
Zu den anderen häufig verwendeten Maßangaben in dieser Liste zählen:

- 18 pt = 0,25 Zoll (6 mm)
- 24 pt = 0,33 Zoll (8 mm)
- 36 pt = 0,5 Zoll (13 mm)
- 48 pt = 0,66 Zoll (17 mm)
- 144 pt = 2 Zoll (50 mm)

Auch diese Maße sind nur Näherungen und unterscheiden sich von Schriftart zu Schriftart. Wenn Sie also nach einem genauen Maß suchen, müssen Sie Ihren Text nach der Erstellung nochmals gemäß Ihren Vorgaben skalieren.

Zeichenabstand

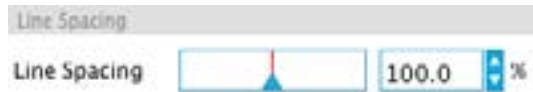
Der Abstand der Buchstaben kann abweichend vom vorgegebenen Zeichenabstand der Schrift mit Hilfe der Option Zeichenabstand benutzerspezifisch angepasst werden, damit sie entweder etwas näher beieinander oder etwas weiter voneinander stehen.



Der Zeichenabstand beginnt immer bei 100 %, was anzeigt, dass die Zeichen im Normalabstand vorliegen. Wenn die Zahl verringert oder der Regler nach links verschoben wird, stehen die Buchstaben näher zueinander. Wenn die Zahl erhöht oder der Regler nach rechts verschoben wird, stehen die Buchstaben weiter auseinander.

Zeilenabstand

Wenn Ihr Text über mehrere Zeilen fließt, können Sie in ähnlicher Weise die Einstellung für Zeilenabstand ändern, um den Abstand zwischen den Zeilen des Texts anzupassen.



Der Abstand beginnt immer bei 100 %, was anzeigt, dass die Zeilen im Normalabstand vorliegen. Wenn die Zahl verringert oder der Regler nach links verschoben wird, stehen die Zeilen etwas enger beieinander. Wenn die Zahl erhöht oder der Regler nach rechts verschoben wird, stehen die Zeilen etwas weiter auseinander.

5.3 Ausrichtung von Texten auf Pfade

Bei der Textanlage oder im Textbearbeitungsmodus sehen Sie einen Kontrollpunkt auf der linken Seite des Texts:



Sie



Dieser Kontrollpunkt kann direkt auf einen Linienpfad in Ihrem Arbeitsbereich gezogen werden. können zum Beispiel eine Ellipse mit dem Kreis-Werkzeug erstellen und dann Ihren Text auf diese Linie ziehen, um einen Bogeneffekt zu erzielen:

Wird Text in dieser Weise auf einen Pfad angewendet, werden Sie links vom Text einen vertikalen Balken bemerken. Dies ist ein neuer Kontrollbalken, der zur Einstellung der Platzierung Ihres Texts relativ zur Linie dient, auf der der Text angewendet wurde, damit dieser auf, über, innerhalb oder unterhalb dieses Pfads platziert werden kann.

Beachten Sie bitte auch, dass das Objekt, das als Pfad verwendet wird, nun grau dargestellt wird. Dies zeigt an, dass dieses Bild nun für Schneidzwecke ausgeblendet wird. Wenn Sie das Objekt wieder als Pfad zum Schneiden aktivieren wollen, können Sie die zuvor behandelten Schnittstil-Optionen durchgehen und Schnittstil aktivieren auswählen, wenn das graue Pfadobjekt ausgewählt ist.

6 - Bearbeiten von Bildern

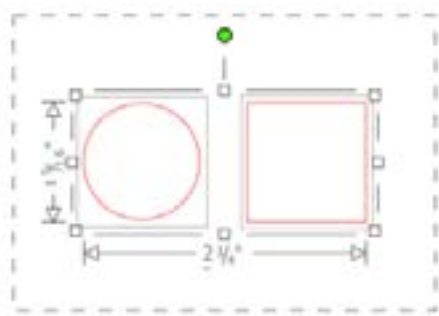
Es gibt viele Werkzeuge in Silhouette Studio, die Ihnen eine einfache und anspruchsvolle Bearbeitung von Bildern und Texten erlaubt. Der folgende Abschnitt bietet einen Überblick über all diese hier enthaltenen Werkzeuge und deren Verwendung.

6.1 Grundlagen


Ähnlich wie die meisten Programme hat Silhouette Studio eine Reihe von grundlegenden Bearbeitungswerkzeugen, wie die folgenden:


Auswählen


Bildobjekte können natürlich dadurch ausgewählt werden, dass man sie anklickt. Mehrere Bildobjekte lassen sich auswählen, indem man die Shift-Taste auf der Tastatur gedrückt hält, während man ein weiteres Bildobjekte anklickt. Sie können diese Aktion zum Auswählen von so vielen Bildobjekten wiederholen, wie Sie wollen. Wenn Sie die Shift-Taste gedrückt halten und auf ein bereits ausgewähltes Bildobjekt klicken, wird die Auswahl dieses Bildobjekts wieder aufgehoben.



Mehrere Bildobjekte lassen sich auch durch Klicken auf ein Bildobjekt und Ziehen der Maus auswählen, um alle gewünschten Bildobjekte, die gleichzeitig ausgewählt sind, einzuschließen. Wenn Sie Ihre Maustaste gedrückt halten und Ihre Maus ziehen, sehen Sie eine gestrichelte Linie zur Erstellung eines Auswahlrahmens, der zeigt, was Sie auswählen. Beim Loslassen Ihrer Maus werden alle eingeschlossenen Bildobjekte in diesem Rahmen ausgewählt.

 Der Schnellzugriff auf die Tool-Leiste enthält den Button „alles auswählen“, der die Auswahl aller verfügbaren Bilder auf dem Bildschirm auslöst.

 Der Button „Farbe auswählen“ löst die Auswahl aller Bilder mit derselben Farbe aus.

 Der Schnellzugriff auf die Tool-Leiste enthält den Button „alles abwählen“, der die Auswahl aller verfügbaren Bilder auf dem Bildschirm ebenfalls aufheben kann.



Werkzeuge zum Kopieren/Einfügen/Ausschneiden

Diese Werkzeuge führen die erwarteten Aktionen zum Kopieren und Einfügen oder Ausschneiden der ausgewählten Bildobjekte durch. Die kopierten oder ausgeschnittenen Bilder befinden sich im Speicher des Computers in einer virtuellen Zwischenablage. Sie können in dieser Zwischenablage zu einem bestimmten Zeitpunkt nur ein Objekt halten. Dies bedeutet, dass beim Kopieren eines Bildobjekts und beim nachfolgenden Kopieren eines anderen, nur das letzte Bildobjekt in der Zwischenablage zum Einfügen bereitsteht. Auf diese Aktionen kann man über die obere Werkzeugleiste im Menü Bearbeiten oder durch einen Rechtsklick auf das Bild sowie die Standard-Kurztasten für diese Aktionen zugreifen.

Beim Einfügen dieser Bildobjekte wird die Kopie direkt rechts vom ursprünglichen Bildobjekt in den Arbeitsbereich eingefügt, so dass es einfach aufzufinden ist. Eine weitere Option, Im Vordergrund einfügen, steht zur Verfügung, um eine Kopie des Bildobjekts direkt über das Original einzufügen. Diese Option ist im Bearbeiten-Menü, über einen Rechtsklick auf das ausgewählte Bildobjekt oder die Standard-Kurztaste für diese Aktion verfügbar.



Duplizieren

Die Option Duplizieren macht das gleiche wie Kopieren und Einfügen des ausgewählten Bildobjekts auf der Seite, aber man muss keine Zwischenablage bemühen und kann die Aufgabe mit einem Klick erledigen. Die Werkzeugleiste mit der Schaltfläche findet sich unten im Programmfenster und kann alternativ im Menü Bearbeiten oder durch einen Rechtsklick auf das ausgewählte Bildobjekt ausgeführt werden.



Löschen

Ausgewählte Bildobjekte können aus Ihrem Arbeitsbereich gelöscht werden, indem man auf die Schaltfläche Löschen unten im Programmfenster klickt, auf das Menü Bearbeiten zugreift und Löschen auswählt, ein ausgewähltes Bildobjekt rechtsklickt und die Option Löschen wählt oder einfach die Taste Delete auf der Tastatur drückt.



Rückgängig machen/Wiederherstellen

Jede durchgeführte Aktion, einschließlich des einfachen Verschiebens eines Bildobjekts, kann rückgängig gemacht werden. Um zu den vorher durchgeführten Aktionen zurückzukehren, klicken Sie auf die Schaltfläche Rückgängig machen. Die Anzahl an Aktionen, die mit der Schaltfläche Rückgängig machen zurückgenommen werden kann, ist unbegrenzt, bis hin zur allerersten Aktion nach dem Öffnen eines neuen Arbeitsbereichs.

In gleicher Weise können Sie die Schaltfläche Wiederherstellen anklicken, um die Aktionen zu wiederholen, die Sie rückgängig gemacht haben. Sie können diese Schaltfläche solange anwenden, bis Sie wieder zur zuletzt durchgeführten Aktion zurückgekehrt sind.

**Transfereigenschaften (Nur Designer Edition)**

Eigenschaften wie Linienfarbe und Schnittstil können von einer Form auf eine andere übertragen werden, indem die Form ausgewählt wird, auf die Sie Eigenschaften übertragen möchten. Wählen Sie das Pipetten-Symbol in der Werkzeugleiste über Ihrem Arbeitsbereich aus und klicken Sie dann auf die Form, die Sie imitieren möchten.

**Ebenen (Nur Designer Edition)**

Wenn Sie ein Projekt mit Ebenen importieren möchten, die in einem anderen Programm erstellt wurden, können Sie auf diese Ebenen über die Ebenen-Steuerung zugreifen. Sie können außerdem die +/-Tasten verwenden, um Ebenen in Studio hinzuzufügen oder zu entfernen.

6.2 Gruppierung erstellen/aufheben

Diese beiden Aktionen werden sehr häufig verwendet und sie sind unschätzbare Werkzeuge zum Bearbeiten und Anpassen von Bildobjekten. Um diese Konzepte verstehen zu können, müssen wir zunächst verstehen, was gruppierte und nicht gruppierte Bildobjekte sind.

Folgendes ist ein Beispiel für eine einzelne Linie:



Obwohl dieses Bildobjekt aus vielen Teilen bestehen kann, ist es nur eine Linie mit einem Anfangs- und einem Endpunkt.

Folgendes ist ein Beispiel für ein Bildobjekt mit mehreren Linien:



Dieses Bildobjekt hat zwei Linienzüge, zum einen mit dem Blatt und dessen Stiel und zum anderen mit den Blattrippen. Dieses Bildobjekt ist gruppiert, so dass man es beim Verschieben auf dem Bildschirm als eine Einheit verschieben kann, ohne die äußeren und inneren Blattbestandteile einzeln bewegen und wieder ausrichten zu müssen.

Obwohl es nicht notwendigerweise wichtig ist zu wissen, aus wie vielen Teilen ein Bildobjekt besteht, ist es wichtig zu verstehen, dass einzelne Linien nicht mit irgendetwas anderem gruppiert sind, während etwas, was aus mehreren Teilen besteht, gruppiert ist oder gruppiert werden kann.



Gruppierung

Zwei beliebige Linienzüge können zusammen gruppiert werden, dass sie in ihren relativen Positionen zueinander fixiert sind, auch wenn sie bewegt werden, indem man die Option Gruppieren verwendet.

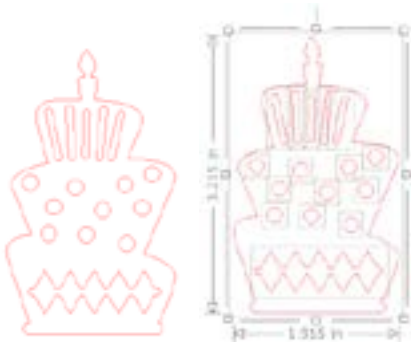
Pour utiliser l'option Groupe, sélectionnez deux ou plusieurs images en même temps et cliquez sur l'icône de groupe située dans la barre d'outils d'accès rapide. Diese Funktion findet sich alternativ im Menü Objekt oder durch Rechtsklicken auf eines der ausgewählten Objekte.



Gruppierung aufheben

Bei jedem Bildobjekt, das mehr als einen Linienzug enthält, kann die Gruppierung wieder aufgehoben werden, so dass die Teile des Bildobjekts wieder unabhängig behandelt, entfernt, gedreht, skaliert oder anderweitig bearbeitet werden können, anstelle das Bildobjekt als Ganzes zu bearbeiten.

Zum Beispiel wollen Sie einen Teil dieses Bildobjekts eines Kuchens ausschneiden, aber die Gruppierung des Bildobjekts soll aufgehoben werden, um etwas von den inneren Verzierungen des Bilds zu entfernen:



Sobald die Gruppierung des Bildobjekts aufgehoben ist, werden die einzelnen Auswahlrahmen um jeden nicht mehr gruppierten Bildteil dargestellt, der nun getrennt bearbeitet werden kann.

Um auf die einzelnen ungruppierten Teile zuzugreifen, müssen Sie Ihr Bild deselektieren und auf den gewünschten unabhängigen Teil zum Entfernen oder zu weiteren Bearbeitung klicken.

6.3 Verknüpfte Pfade

Das Konzept der verknüpften Pfade ist wichtig, um zu verstehen, warum bestimmte Attribute auf scheinbar identische Situationen unterschiedlich angewendet werden. Verknüpfte Pfade sind eine Sammlung von 2 oder mehr Linienzügen, in denen die inneren Linien in das Bildobjekt eingebettet sind. Ein verknüpftes Objekt kann genau gleich wie eine Gruppierung von Linienzügen aussehen, ist aber völlig verschieden in Bezug auf die Reaktion auf Füllungen, zum Beispiel.

Verknüpfte Objekte sind nur bei der Erstellung von Print & Cut-Bildern ein Problem.



Nicht verknüpftes Bildobjekt



Bildobjekt mit verknüpftem Pfad

In obigem Beispiel scheinen die beiden Bildobjekte identisch zu sein. Wenn man sich jedoch den zugrundeliegenden Satz an Bildelementen anschaut, werden die Unterschiede deutlich. Beim linken Bildobjekt sehen wir von der Seite, dass es sich um einen grauen Kreis mit einem Paar Augen und einem Mund als drei getrennte weiße Formen handelt, die darüber liegen. Dieses Bildobjekt ist kein verknüpfter Pfad. Beim Bildobjekt auf der rechten Seite sehen wir von der Seite, dass wir auf einen Kreis mit zwei Augen und eine Lächeln schauen, die in das Bildobjekt eingebettet sind.

Natürlich werden beide Bildobjekte beim Schneiden oder beim Ausdruck einer Skizze mit einem Silhouette-Gerät in genau gleicher Weise geschnitten oder gezeichnet, aber es ist wichtig zu verstehen, dass es zwischen diesen beiden Bildobjekten einen Unterschied gibt, wenn man verschiedene Effekte zum Füllen von Bildobjekten für Print & Cut-Anwendungen zu erreichen versucht.

Zum Beispiel:



Dies ist das gleiche Bildobjekt ohne Füllung. Alle Teile sind miteinander gruppiert.

Wenn dies ein nicht verknüpftes Bildobjekt ist und mit einer Farbfunktion gefüllt wird, ergibt sich folgendes Ergebnis:



Auch wenn Sie miteinander gruppiert werden, sind alle Linienzüge immer noch unabhängige Teile, die übereinander liegen, so dass sie alle mit dem ausgewählten Effekt gefüllt werden.

Wenn dieses Bildobjekt einen verknüpften Pfad enthält und mit einer Farbfunktion gefüllt wird, ergibt sich folgendes Ergebnis:



Die ungefüllten Teile des Bildobjekts können bei einem verknüpften Pfad nicht gefüllt werden, da diese eingebetteten Flächen einen negativen Raum darstellen.

Bei verknüpften Pfaden kann immer noch die Gruppierung aufgehoben werden, um mehrere Bildteile umherzubewegen, aber durch die Aufhebung der Gruppierung wird der verknüpfte Pfad sofort aufgehoben und es wird ein Bildobjekt mit nicht verknüpften Pfaden daraus..

Um aus einer Reihe von ausgewählten Bildobjekten einen verknüpften Pfad zu machen, rechtsklicken Sie, bis alle Teile ausgewählt sind und wählen Verknüpften Pfad erstellen aus. Ähnlich können Sie einen Rechtsklick auf ein verknüpftes Bildobjekt ausführen und Verknüpften Pfad lösen auswählen, um die umgekehrte Aktion auszuführen. Diese Optionen finden sich auch im Menü Objekt.

6.4 Bilder verschieben

Offensichtlich können Bildobjekte dadurch verschoben werden, dass sie ausgewählt und dann mit der Maus an jede beliebige Stelle über den Bildschirm gezogen werden. Ein ausgewähltes Bildobjekt kann auch mit den Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt werden. Sie können Bildobjekte auch mit dem Dialog Verschieben bewegen.

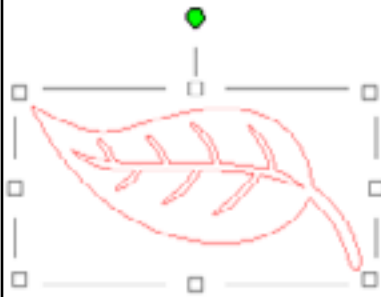


Die ausgewählten Bildobjekte können mit Hilfe der verschiedenen Optionen in Verschieben positioniert werden.

Mit den Richtungspfeilen in diesem Dialog kann man Bildobjekte ganz vorsichtig in jede gewünschte Richtung bewegen. Diese Aktion kann solange wiederholt werden, bis sich Ihr Bildobjekt an gewünschter Ort und Stelle auf dem Bildschirm befindet.

Die Option Verschieben um bewegt die ausgewählten Bildobjekte von der aktuellen Position um den eingetragenen Abstand, während die Option Verschieben auf die Bildobjekte, ungeachtet der aktuellen Position, an eine bestimmte Stelle auf Ihrem Arbeitsbereich bewegt, wobei 0, 0 (Null, Null) die linke obere Ecke Ihres Arbeitsbereichs ist und von dort aus mit wachsenden Werten nach rechts und nach unten verläuft.

6.5 Drehen



Objekte können in jedem beliebigen Winkel gedreht werden. Ausgewählte Bildobjekte erscheinen immer mit einem grünen Kontrollgriff, der manuell mit der Maus genommen und zum Drehen des Objekts verwendet werden kann.



Das Menü Drehen bietet weitere Optionen für exaktere und spezifischere Drehungen.

Im Menü Drehen können Sie eine der folgenden Optionen auswählen.

Um ... drehen

Mit diesen Optionen wird das ausgewählte Bildobjekt um den angegebenen Winkel ab dem aktuellen Winkel des Bildobjekts gedreht.

Auf ... drehen

Diese Optionen drehen das ausgewählte Bildobjekt zum angegebenen Winkel basierend auf der ursprünglichen 0°-Ausgangslage.

Kundenspezifisch drehen um

Mit dieser Option können Sie entweder einen Gradregler manuell drehen oder eine Winkelangabe in Grad eingeben, um das ausgewählte Bildobjekt ab dem aktuellen Winkel des Bildobjekts zu drehen.

Kundenspezifisch drehen auf

Mit dieser Option können Sie entweder einen Gradregler manuell drehen oder eine Winkelangabe in Grad eingeben, um das ausgewählte Bildobjekt auf den angegebenen Winkel ab der ursprünglichen 0°-Position des Bildobjekts zu drehen.

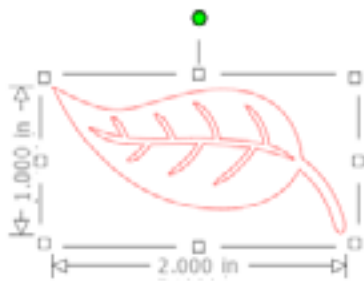
Rotationszentrum (Nur Designer Edition)

Um den Punkt anzupassen, um den sich Ihre Form dreht, können Sie das Drehungszentrum anpassen. Dafür wählen Sie die Form aus, die Sie drehen möchten, drücken auf den Buchstaben 'O' auf Ihrer Tastatur, um ein kleines Fadenkreuz-Symbol im Zentrum der Form anzuzeigen. Sie können dieses Fadenkreuz-Symbol dann an den neuen Drehpunkt verschieben.

6.6 Skalierung

Objekte können auf jede beliebige Größe skaliert werden. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass man Bildobjekte zwar auf jede gewünschte Größe anpassen kann, aber die Qualität der Schnitte kann, speziell beim Schneiden dickerer Materialien wie Karton, sehr unterschiedlich sein. Durch eine Verringerung der Größe eines Bildobjekts mit komplizierten Teilen und gleichzeitigem Schneiden mit dickeren Materialien könnte die Schnittqualität beispielsweise leiden.

Sie können die Maße eines Bildobjekts beim Zeichnen oder der Auswahl eines Bildobjekts entlang der Seiten ablesen.



Es gibt auch Kontrollpunkte am Auswahlrahmen, um Bildobjekte manuell zu skalieren. Zum manuellen Skalieren klicken Sie einfach auf diese Kästchen und ziehen die Maus in die gewünschte Richtung, um die Form größer oder kleiner zu machen. Die Kontrollpunkte an den Ecken skalieren das Bildobjekt proportional und behalten die relative Höhe und Breite bei, während die Kontrollpunkte an den Seiten Ihr Bildobjekt in der Richtung strecken oder stauchen, in der die Maus gezogen wird.



Der Dialog Skalieren bietet weitere Optionen für exaktere und spezifischere Größenveränderungen.

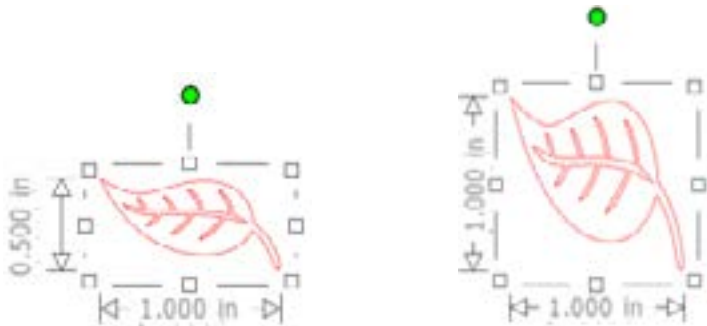
Im Dialog Skalieren können Sie eine der folgenden Optionen auswählen.

Skalieren

Diese Optionen dienen zur Skalierung von ausgewählten Bildobjekten um einen Prozentsatz der aktuellen Größe. Alle Zahlen unter 100 % verkleinern das Bildobjekt und alle Zahlen über 100 % vergrößern das Bildobjekt. Zum Beispiel wird ein Bildobjekt durch die Skalierung auf 50 % der aktuellen Größe halb so groß, während das Bildobjekt bei einer Skalierung auf 200 % der aktuellen Größe doppelt so groß wird. Jeder benutzerspezifische Prozentsatz kann nach Wunsch eingegeben werden.

Abmessungen festlegen

Diese Option erlaubt Ihnen, die Skalierung der Größe auf ein bestimmtes Maß vorzunehmen. Die Option Seitenverhältnis sperren stellt sicher, dass Ihr Bildobjekt proportional skaliert wird, auch wenn nur eine Angabe gemacht wird. Wenn Sie das Bildobjekt mit dem Blatt als Beispiel heranziehen, das 1 cm hoch x 2 cm breit war, und die Breite auf 1 cm anpassen, sehen Sie folgende Ergebnisse:



Mit Sperre des Seitenverhältnisses

Ohne Sperre des Seitenverhältnisses



Teilen (Nur Designer Edition)

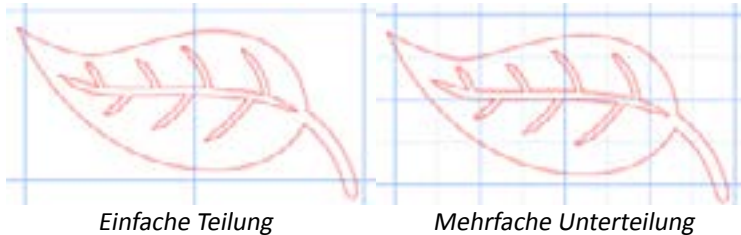
Nutzen Sie Teilen, um Ihr Design vertikal oder horizontal zu verzerren. Sie können von den voreingestellten Beträgen auswählen oder einen benutzerdefinierten Schub bestimmen.



Raster

Um die Ansicht von Maßen zu erleichtern, können Sie wahlweise auch das Raster einschalten, indem Sie entweder auf Ihren Arbeitsbereich rechtsklicken, wenn keine Bildobjekte ausgewählt sind und dann Raster anzeigen auswählen, oder zum Menüpunkt Raster anzeigen gehen.

Im Dialog Raster können Sie das Raster ein- und ausschalten, den Abstand des Raster beliebig anpassen und die Anzahl der Unterteilungen im Raster definieren.



Die Option Am Raster anzeigen erzwingt, wenn Sie aktiviert ist, die Übereinstimmung der neuen Bildpositionen mit den Rasterangaben und -unterteilungen.. Dies ist besonders hilfreich, wenn Bildobjekte mit bestimmten Abmessungen gewünscht werden.

Als Stil des Rasters kann entweder ein traditionelles Quadrat-Raster oder ein Isometrisches Raster ausgewählt werden. Die verschiedenen Stile können beim Zeichnen mit dem Programm hilfreich sein, um Referenzmaße beim Zeichnen zu haben.



Die Farbe kann auch wie gewünscht angepasst werden und bietet eine Vorauswahl an Farbvorschlägen, mit denen man ein unaufdringliches Erscheinungsbild des Rasters einstellen kann, obwohl nahtürlich jede benutzerspezifische Farbe ausgewählt werden kann.

In Designer Edition haben Sie die Möglichkeit Lineale und Fadenkreuze zu aktivieren, die Ihnen beim Layout helfen können.

6.7 Spiegeln

Bei einigen Materialien oder Situationen muss das Bildobjekt spiegelbildlich geschnitten werden, oder man will einfach einige Objekte umklappen, um eine bestimmte Bildwirkung zu erzielen.

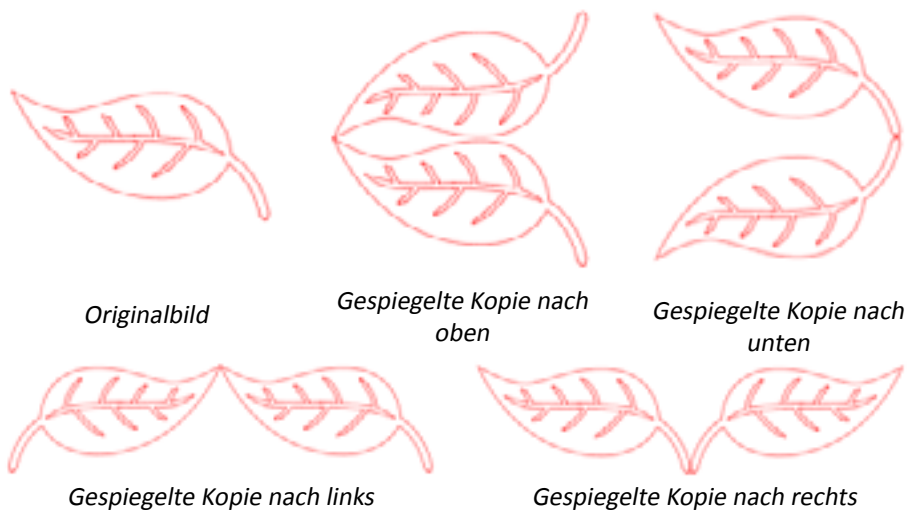
Zum Spiegeln eines Bildobjekts können Sie auf ein ausgewähltes Bildobjekt rechtsklicken, um die Option Horizontal spiegeln oder Vertikal spiegeln auszuwählen.



Auf weitere Spiegelungsoptionen kann man im Menü Objekt im Untermenü Transformieren bei den Spiegelungsoptionen zugreifen.


Im Dialog Spiegeln können Sie Ihre Bildobjekte in ähnlicher Weise spiegeln und kippen (wie oben dargestellt).

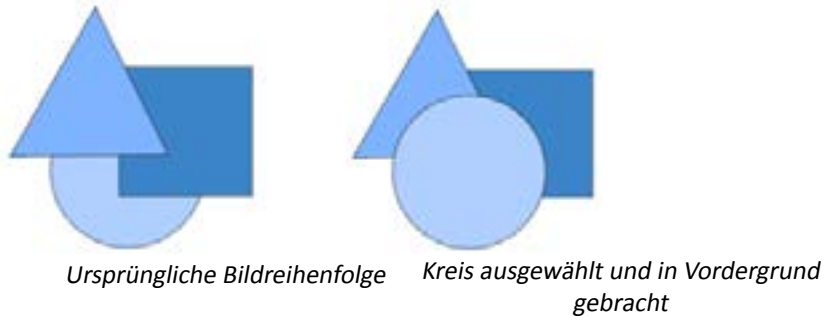
Sie können mit den Optionen von Spiegeln zusätzliche gespiegelte Kopien der ausgewählten Bildobjekte erstellen, zum Beispiel eine gespiegelte Kopie nach links, nach rechts, oben bzw. unten.




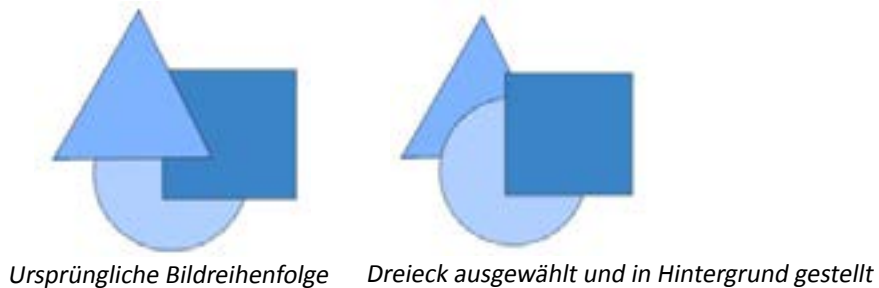
6.8 Anordnen

Mehrere Bildobjekte können sich überlappen. Die Reihenfolge, welches Bildobjekt vorne und welches hinten ist, kann arrangiert werden. Dies wird sehr häufig bei gefüllten Bildern für Print & Cut-Anwendungen verwendet, damit Sie festlegen können, welches Bildobjekt vor den anderen stehen soll.

 **In den Vordergrund bringen**
Diese Option nimmt das ausgewählte Bildobjekt und stellt es vor allen anderen überlappenden Bildobjekten in den Vordergrund.

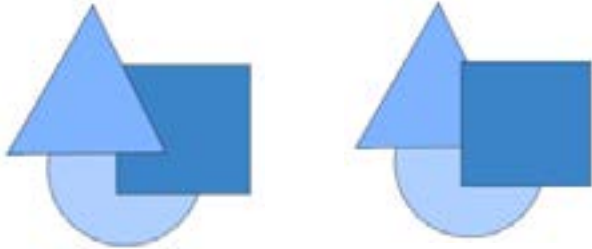


 **In den Hintergrund stellen**
Diese Option nimmt das ausgewählte Bildobjekt und stellt es hinter allen anderen überlappenden Bildobjekten in den Hintergrund.





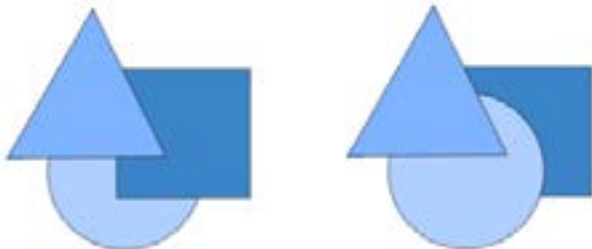
Außer diesen Optionen kann man auch auf ein Bildobjekt rechtsklicken und Schrittweise nach hinten auswählen, um das ausgewählte Bildobjekt um eine Ebene nach hinten zu versetzen, anstatt es ganz in den Hintergrund zu stellen.



Ursprüngliche Bildreihenfolge Dreieck ausgewählt und in Hintergrund gestellt




Ähnlich können Sie auch auf ein Bildobjekt rechtsklicken und Schrittweise nach vorn auswählen, um das ausgewählte Bildobjekt um eine Ebene nach vorn zu bringen, anstatt das Bildobjekt ganz in den Vordergrund zu versetzen.




Ursprüngliche Bildreihenfolge Kreis ausgewählt und nach vorn gebracht


6.9 Ausrichten

 Mehrere Bildobjekte können in Bezug aufeinander ausgerichtet werden. Die folgenden Optionen stehen zum Ausrichten zur Verfügung:


Zentriert-mittig ausrichten

 Diese Option zentriert zwei oder mehr ausgewählte Objekte, so dass sie mit ihren Mittelpunkten übereinander stehen.


Links ausrichten


 Diese Option richtet zwei oder mehr Objekte so aus, dass sie an ihren linken Kanten ihrer Umgrenzungsrahmen ausgerichtet sind, während gleichzeitig deren jeweilige Abstände nach oben und unten beibehalten werden.

Zentriert ausrichten


 Diese Option richtet zwei oder mehr ausgewählte Objekte so aus, dass Ihre Mittelpunkte aufeinander ausgerichtet sind, während gleichzeitig deren jeweilige Abstände nach oben und unten beibehalten werden.

Rechts ausrichten


 Diese Option richtet zwei oder mehr Objekte so aus, dass sie an ihren rechten Kanten ihrer Umgrenzungsrahmen ausgerichtet sind, während gleichzeitig deren jeweilige Abstände nach oben und unten beibehalten werden.

Oben ausrichten


Diese Option richtet zwei oder mehr Objekte so aus, dass sie an ihren oberen Kanten ihrer Umgrenzungsrahmen ausgerichtet sind, während gleichzeitig deren jeweilige Abstände nach links und rechts beibehalten werden.

Mittig ausrichten


Diese Option richtet zwei oder mehr ausgewählte Objekte so aus, dass Ihre Mittelpunkte aufeinander ausgerichtet sind, während gleichzeitig deren jeweilige Abstände nach links und rechts beibehalten werden.

Unten ausrichten

Diese Option richtet zwei oder mehr Objekte so aus, dass sie an ihren unteren Kanten ihrer Umgrenzungsrahmen ausgerichtet sind, während gleichzeitig deren jeweilige Abstände nach links und rechts beibehalten werden.

Horizontaler Abstand

Wenn mindestens drei Objekte ausgewählt sind, nimmt diese Option alle Bildobjekte und legt deren horizontalen Abstand so fest, dass alle Objekte sich im gleichen horizontalen Abstand zueinander befinden.

Vertikaler Abstand

Wenn mindestens drei Objekte ausgewählt sind, nimmt diese Option alle Bildobjekte und legt deren vertikalen Abstand so fest, dass alle Objekte sich im gleichen vertikalen Abstand zueinander befinden.

6.10 Replizieren



Obwohl Replizieren recht ähnlich zu Kopieren und Einfügen eines Bildobjekts oder Duplizieren eines Bildobjekts ist, kann man damit auf einmal eine beliebige Anzahl an Kopien erzeugen und platzieren, ohne dass man die Bildobjekte mehrmals kopieren oder einfügen und sie manuell auf dem Bildschirm platzieren muss. Diese Optionen erzeugen ebenfalls Kopien, die so nah wie möglich aneinander liegen, um so Ihren Schnittbereich optimal auszunutzen.

Sie finden folgende Optionen im Dialog von Replizieren.

Links duplizieren



Diese Option dupliziert das ausgewählte Objekt und platziert eine Kopie direkt links davon mit dem geringstmöglichen Abstand zwischen den Objekten.

Rechts duplizieren



Diese Option dupliziert das ausgewählte Objekt und platziert eine Kopie direkt rechts davon mit dem geringstmöglichen Abstand zwischen den Objekten.

Oben duplizieren



Diese Option dupliziert das ausgewählte Objekt und platziert eine Kopie direkt oberhalb davon mit dem geringstmöglichen Abstand zwischen den Objekten.

Unten duplizieren



Diese Option dupliziert das ausgewählte Objekt und platziert eine Kopie direkt unterhalb davon mit dem geringstmöglichen Abstand zwischen den Objekten.

Dreierreihe/Vierreihe



Diese Optionen kopieren das ausgewählte Objekt und replizieren zwei oder drei weitere Kopien jeweils direkt daneben in einer Reihe, horizontal nebeneinander aufgereiht, mit dem geringstmöglichen Abstand zwischen den Objekten.

Dreiherspalte/Viererspalte



Diese Optionen kopieren das ausgewählte Objekt und replizieren zwei oder drei weitere Kopien jeweils direkt untereinander in einer Spalte, vertikal untereinander aufgereiht, mit dem geringstmöglichen Abstand zwischen den Objekten.

Eine/zwei/drei/vier/fünf Kopien drehen



Diese Optionen kopieren das ausgewählte Objekt und replizieren eine bis fünf Kopien über dem ursprünglichen Objekt.

Füllseite



Diese Option kopiert und wiederholt das gewählte Objekt und füllt den Schneidebereich mit so vielen Kopien wie möglich aus.

Im Dialog Replizieren können Sie auch auf den Dialog Erweiterte Optionen zugreifen. Hier haben Sie die Möglichkeit, die gewünschte Anzahl an Kopien zum Replizieren Ihres ausgewählten Objekts und den Abstand zwischen den replizierten Objekten festzulegen, einschließlich einer benutzerdefinierten Richtung, in der die Replikate platziert werden sollen. Sobald die gewünschte Anzahl an Kopien ausgewählt wurde, können Sie auf die Schaltfläche Replizieren unten im Dialog von Erweiterte Optionen klicken, um die ausgewählten Attribute anzuwenden.

Ausgeschnittene Fläche nutzen



Diese Funktion ermöglicht es, die gesamte Oberfläche des Mediums in Formen zu unterteilen.



6.11 Schachtelung (Nur Designer Edition)

Um den Platz zu minimieren, um ein bestimmtes Design zu schneiden, kann die Funktion Schachtelung verwendet werden. Sie können auswählen, ob Sie die gesamte Median-Oberfläche zum Verschachteln Ihrer Formen verwendet wird oder ob Sie einen bestimmten Bereich erstellen, um diese zu verschachteln.

Ausgeschnittene Fläche nutzen

Diese Funktion ermöglicht es, die gesamte Oberfläche des Mediums in Formen zu unterteilen.

Ausgewählte verwenden

Wenn Sie Ihre Formen innerhalb eines bestimmten Bereiches verschachteln möchten, zeichnen Sie bitte erst diesen Bereich in Ihrem Arbeitsbereich. Klicken Sie dann im Menü Schachtelung auf Ausgewählte verwenden. Schachtelung wird innerhalb des festgelegten Bereiches erscheinen.

Wählen Sie alle Formen aus, die Sie verschachteln möchten. Im Menü Schachtelung können Sie die Drehungen und Füllungen der Formen anpassen, die verschachtelt werden sollen. Das Erhöhen der Drehungen und/oder Senken der Füllungen erzielt eine festere Verschachtelung.

Nachdem Sie die notwendigen Anpassungen durchgeführt haben, klicken Sie auf Verschachteln und die Formen werden verschachtelt, um den Platz zu maximieren. Wenn Sie weitere Formen ausgewählt haben, als in den Verschachtelungsbereich passen, wird die Software bestimmen, welche Formen am besten in den festgelegten Bereich passen.



6.12 Verschweißen und Modifizieren

Überlappende Bildobjekte können auf vielen verschiedenen Wegen verändert werden. Die Optionen im Menü Modifizieren enthalten Optionen zum Verschweißen und andere erweiterte Optionen zum Anpassen von überlappenden Objekten.

Im Dialog Modifizieren können Sie eine der folgenden Optionen auswählen.



Verschweißen

Die Option Verschweißen finden Sie zwar im Menü Modifizieren, es gibt aber auch eine Schaltfläche für einen schnellen Zugriff in der unteren Werkzeugleiste des Programmfensters. Beim Verschweißen werden zwei oder mehr ausgewählte überlappende Objekte zu einem einzigen zusammenhängenden Objekt vereint.

Silhouette

Silhouette

Nicht verschweißtes Bildobjekt mit überlappenden Linien Verschweißtes Bildobjekt ohne überlappende Linien

Verschweißen kann besonders beim Schneiden sehr nützlich sein, damit sich die Schnittlinien beim Schneidevorgang nicht überlappen.



Alle subtrahieren

Diese Option entfernt alle Teile eines Objekts, die von einem anderen ausgewählten Objekt überlappt werden.



Originalobjekte



Nach Anwendung von Alle
subtrahieren

**Aufteilen**

Diese Option erzeugt einzelne Bildelemente aus den Schnittmengen von bis zu acht ausgewählten Bildobjekten.



Originalbildobjekte



Nach Anwendung von Aufteilen

**Subtrahieren**

Diese Option entfernt alle überlappenden Teile der Objekte, die vor anderen Objekten liegen, so dass nur das Objekt im Hintergrund übrig bleibt und die überlappenden Teile entfernt sind.



Originalbildobjekte



Nach Anwendung von Subtrahieren

**Schnittmenge bilden**

Diese Option lässt nur den überlappenden Teil, oder die Schnittmenge, der ausgewählten Objekte zurück.



Originalbildobjekte



Nach Anwendung der Schnittmenge

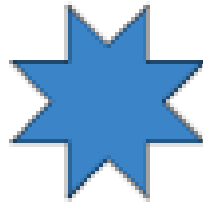


Abschneiden

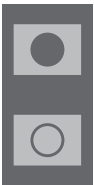
Diese Option entfernt alle Bereiche, die nicht von mindestens zwei Objekten gemeinsam überlappt werden.



Originalobjekte



Nach dem Abschneiden



Verknüpfte Pfade (Erstellen/Lösen)

Diese Optionen sind dieselben wie die in Abschnitt 6.3 bezüglich Verknüpfte Pfade bereits behandelten. Dieses Werkzeug nimmt überlappende, eingebettet Bildobjekte und erstellt aus diesen einen verknüpften Pfad oder löst einen verknüpften Pfad auf.



Linien abtrennen

Wurden Bildelemente mit Füllungen oder mit dicken Linien definiert, kann diese Option dazu verwendet werden, den Umriss abzutrennen und zwei getrennte Bildelemente zu erzeugen; eines nur mit den Linien und eines mit den zurückgelassenen Fülleffekten.



6.13 Offset-Optionen

Die Offset-Option kann zur Erstellung eines Umrisses für Schnittbilder verwendet werden, um diesen einen darunterliegenden Schatteneffekt zu verleihen. Sie kann auch zur Erstellung von konturierten inneren Linien von Bildobjekten verwendet werden.

Um die Offset-Optionen anwenden zu können, müssen Sie zuerst ein Bildobjekt auswählen.

Originalbildobjekt

Innerhalb des Offset-Dialogs wählen Sie zunächst die Offset-Aktion aus:

Sie können wählen zwischen einem Offset-Bildobjekt mit einer schärferen Darstellung der Ecken oder mit einer weicheren Darstellung.

Durch die Auswahl der Offset-Aktion haben Sie zwar einen Ausgangspunkt, diesen können Sie aber immer noch mit Hilfe des Schiebereglers oder einer Tastatureingabe für einen Wert des Offset-Abstands verfeinern.

Zu dem Zeitpunkt, da Ihr gewünschter Effekt erreicht ist, können Sie die Eigenschaften des neuen Bildobjekts durch Klicken von Übernehmen umsetzen.

Offset-Bildobjekt

Umgekehrt können Sie auch ein inneres Offset-Bildobjekt erzeugen.

Diese Funktion ist im allgemeinen besser für die Erstellung innerer Linien von Skizzen-Bildern geeignet.

Inneres Offset-Bildobjekt



6.14 Optionen zum Nachzeichnen

Die Optionen zum Nachzeichnen können dazu verwendet werden, um importierte externe Bilder zum Zweck der Erzeugung von Schnittlinien nachzuzeichnen. Silhouette America kann die Qualität der Bilder, die nicht durch unser Unternehmen erstellt wurden, nicht garantieren, auch nicht für Bilder von Dritten, die über den Silhouette Online-Store angeboten werden. Silhouette Studio sollte nicht zum Nachzeichnen lizenzierter oder urheberrechtlich geschützter Bilder verwendet werden, wenn dafür keine Rechte vorliegen.

Sobald Sie ein externes Bild geöffnet haben, das Sie besitzen (wie in Abschnitt 3.4 behandelt), können Sie die Optionen zum Nachzeichnen auswählen und dann auf Bereich zum Nachzeichnen auswählen klicken. Damit können Sie einen Rahmen um den gewünschten Bereich Ihres importierten Bildes zeichnen, den Sie nachzeichnen wollen. Dieser Auswahlbereich kann anschließend wie jedes andere Objekt im Programm angepasst oder verschoben werden, wenn Sie den Nachzeichnungsbereich vergrößern oder verfeinern müssen. Die Auswahl des Nachzeichnungsbereichs bietet Ihnen eine Vorschau des Originalbildes mit einer in Gelb dargestellten Überlagerung, die anzeigt, wo der Nachzeichnungsbereich entsprechend den Filtern in den Nachzeichnungseinstellungen angewendet wird. Diese Filter bieten eine feinere oder gröbere Anwendung des gewünschten Nachzeichnungseffekts, abhängig von den ausgewählten Einstellungen.

Sobald die gewünschte Vorschau des Nachzeichnungseffekts erreicht ist, können Sie entscheiden, welche Nachzeichnungsmethode anzuwenden ist, indem sie eine der folgenden Optionen auswählen:

Nachzeichnen

Diese Option liefert Ihnen eine nachgezeichnete Linienkontur aller Teile aus dem gelb dargestellten Vorschaubereich.

Außenrand nachzeichnen

Diese Option erzeugt nur eine nachgezeichnete Linie um den äußeren Rand des gelben Vorschaubereichs und ignoriert die inneren Teile, die ansonsten ebenfalls in Gelb dargestellt werden und potentielle Nachzeichnungspfade sind.

Nachzeichnen und ablösen

Diese Option zeichnet den äußeren Rand der gelben Vorschaubereiche des Bildes nach und löst sie vom restlichen Hintergrund des Rasterbildes ab.

Farbfüllung (Designer-Edition)



Eine Fläche kann mit einer Farbe vollständig ausgefüllt werden. Markieren Sie das Feld „Alle Flächen mit derselben Farbe ausfüllen“, um sämtliche Felder farblich gleich auszufüllen.

Magnetführung

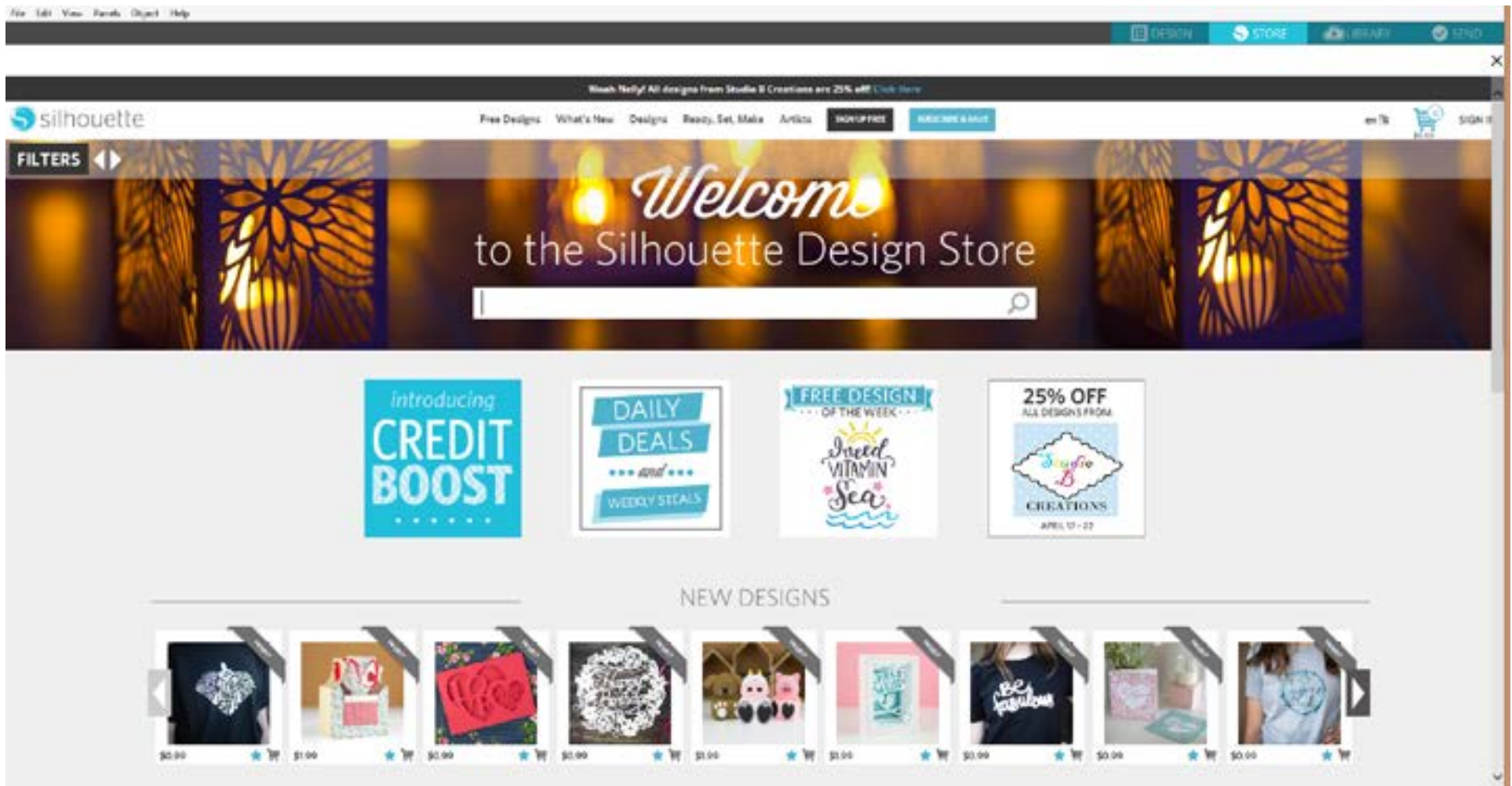


Ein Bild wird gezeichnet, während ein Magnet anhaftet. Per Mausklick wird dem Bild ein Magnet-Punkt hinzugefügt. Nach Fertigstellung des Bildes wird der restliche Hintergrund abgetrennt.

7 - Bibliothek und Online-Store

Silhouette Studio bietet eine Bibliotheksfunktion zum Aufbewahren und zur Kategorisierung aller Ihrer heruntergeladenen und selbst erstellten Bilder zum einfachen Nachschlagen sowie einen Online-Store mit neuen Inhalten für die Benutzer zum Herunterladen.

Die Ansichten „Bücherei“ und „Online-Shop“ sind in den oberen Tabs anzuklicken. Angezeigt wird, welche Funktion („Design“, „Online-Shop“, „Bücherei“, „Absenden“) aktuell ausgewählt ist.



Zugriff auf Inhalte der Bibliothek

Zum Zugreifen auf die Bibliotheksbilder können Sie:

- Auf eines Ihres Bilder doppelklicken, um es auf Ihrem Arbeitsbereich zu öffnen
- Bilder aus Ihrer Bibliothek auf Ihren Arbeitsbereich ziehen (nur wenn der Arbeitsbereich angezeigt wird)

Kategorisierung und Bibliotheksverwaltung

Je mehr Ihre Bibliothek anwächst, desto praktischer werden Sie es finden, wenn Sie Ihre Bibliothek mit neuen Ordnern benutzerspezifisch erweitern und die Bilder nach Ihren Vorlieben sortieren können.

Sie können durch die Funktion „Neuer Ordner“ weitere, eigene Ordner hinzufügen.

Beim Erstellen Unbenannter Ordner können Sie direkt einen passenden Namen für diesen Ordner vergeben. Sobald der neue Ordner erstellt ist, können Sie Bilder in den Ordner ziehen und ablegen. Durch Rechtsklicken können Sie einen neuen Unterordner für den ausgewählten Ordner erzeugen, den Ordner löschen (zusammen mit dessen gesamten Inhalt) oder den Ordner umbenennen.

Außer den Ordnern können Sie auch Ihre Bilder in der Bibliothek anpassen. Durch Rechtsklicken eines Bildes können Sie das Bild löschen und umbenennen oder die Bilder im aktuellen Ordner sortieren sowie deren Eigenschaften ein- oder ausblenden. Bildeigenschaften liefern Ihnen eine Beschreibung des Bildes (wie sie zum Beispiel vom Online-Store heruntergeladen wurde) und eine Anzeige der damit verbundenen Stichwörter.

Beim Löschen der Bilder oder Ordner werden diese in den Papierkorb der Bibliothek gelegt. Sie können diese Bilder oder Ordner wiederherstellen, indem Sie sie zurück in Ihre Bibliothek ziehen. Aber sobald Sie einen Inhalt aus Ihrem Papierkorb gelöscht haben, ist dieser Inhalt für immer von Ihrem Computer gelöscht.

7.2 Silhouette Design Online-Shop

Der Silhouette Online-Store bietet zusätzliche herunterladbare Inhalte, nicht nur von Silhouette America, sondern auch von einer Vielzahl an unabhängigen Künstlern und Unternehmen mit ihren Beiträgen. Auf den Silhouette Online-Store kann nur vom Programm Silhouette Studio zugegriffen werden und dies erfordert eine Internet-Verbindung.

Der Einkaufsbereich von Silhouette ist jederzeit zugänglich, 24 Stunden am Tag und 7 Tage die Woche.

Während die Bilder einzeln gekauft werden können, um Ihre Bibliotheksausstattung anzupassen, gibt es für eine monatliche Gebühr auch Subskriptionsoptionen. Weitere Informationen zu Subskriptionen finden Sie im Silhouette Online-Store.

Alle Bilder werden mit folgenden Vorteilen ausgeliefert:

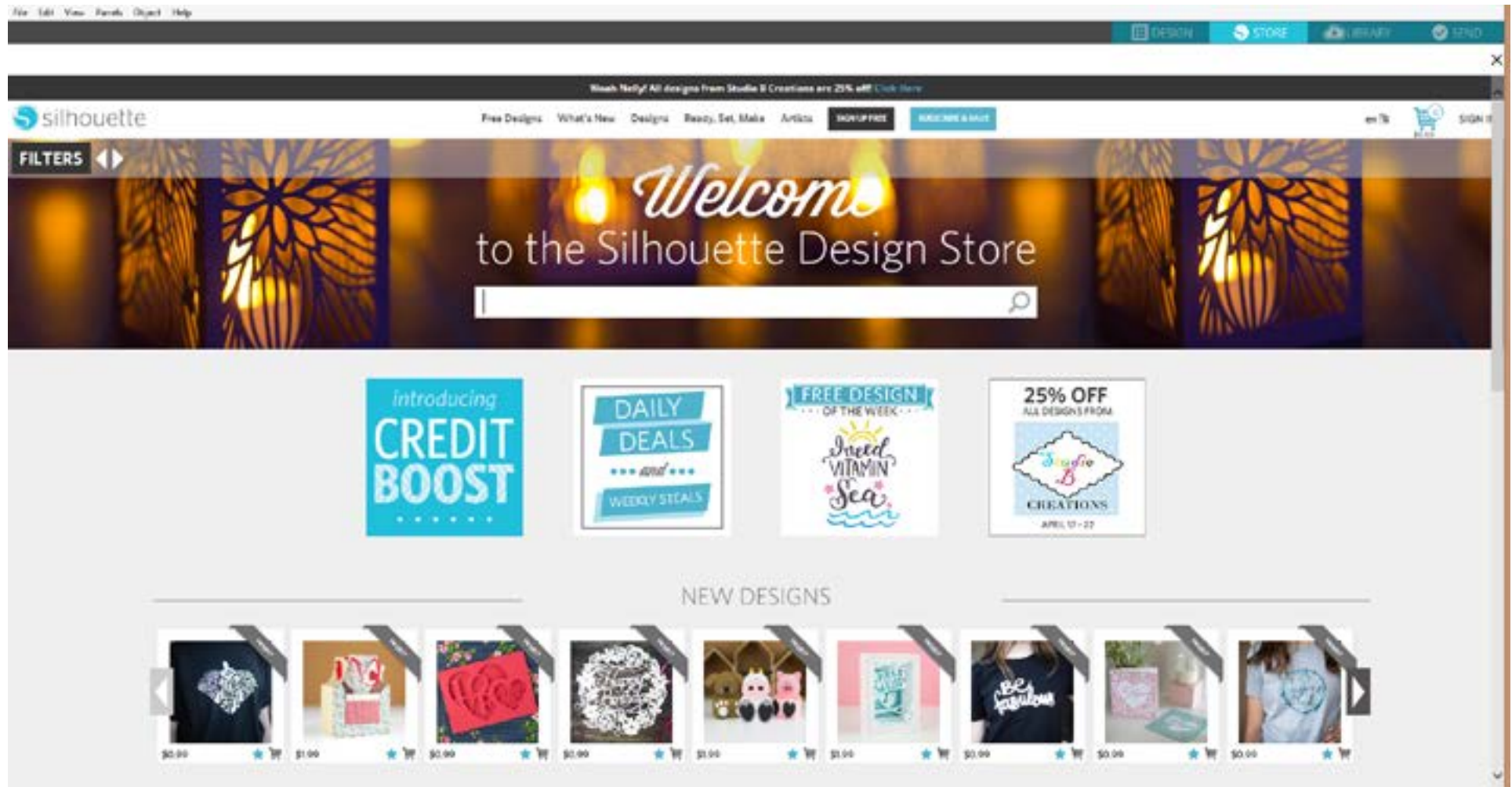
- Sie können Bilder mit renommierten Kreditkarten, über Download-Karten oder mit Hilfe von Subskriptionskrediten herunterladen.
- Unbegrenzte Nutzung (Sie müssen nicht mit dem Internet verbunden sein, um auf ein Bild zuzugreifen, sobald Sie es erworben haben)
- Wiederherstellbar (für den Falle eines Ausfalls oder des Ersatzes des Computer)
- Skalierbar und anpassbar an Ihre Vorgaben (mit den Silhouette Studio-Werkzeugen, die in den vorigen Abschnitten behandelt wurden)

Download-Karten

Silhouette America bietet Download-Karten, die Ihnen Download-Kredite für alle Download-Inhalte des Online-Stores, die Sie kaufen und Ihrer Bibliothek hinzufügen wollen, zur Verfügung stellen. Sie finden zwei Codes auf der Rückseite jeder Karte. In der rechten unteren Ecke steht die Identifikationsnummer der Karte. Hinter dem Silberstreifen befindet sich der eigentliche Download-Code. Es ist ein 16stelliger Code.

Anmelden im Online-Store

Unter dem Design werden ähnliche Formen aufgereiht, an denen Sie interessiert sein könnten.



Sie können sich bei einem Konto anmelden oder registrieren, wenn Sie noch kein Konto angelegt haben, indem Sie auf den Link in der rechten oberen Ecke klicken, in dem "You are not signed in" (Sie sind nicht angemeldet) steht.

Um ein Konto anzulegen, müssen Sie Ihren Namen, Ihre E-Mail-Adresse (die als Anmeldenamen verwendet wird) und das von Ihnen gewünschte Passwort angeben.

Optionen des Kontos

Sobald Sie unter Ihrem Konto angemeldet sind, sehen Sie einen Link der rechten oberen Ecke, My Account (Mein Konto), welcher Ihnen Werkzeuge zur Verwaltung Ihres Kontos bietet.. Sie haben die folgenden Optionen:

Kontoinformationen ändern – Damit können Sie Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Passwort ändern.

Download-Verlauf – Damit können Sie eine Aufstellung aller platzierten Aufträge sehen. Beim Betrachten bestimmter Aufträge können Sie auch einen ganz spezifischen Auftrag wiederherstellen, wenn es zum Beispiel während eines Download-Vorgangs zu einer Unterbrechung der Kommunikation gekommen ist.

Alle heruntergeladenen Designs wiederherstellen – Dies erlaubt Ihnen die Wiederherstellung aller zuvor heruntergeladenen Inhalte, wenn Sie die Software auf einen neuen Computer laden wollen, wenn Ihr Computer zum Beispiel kaputt gegangen ist oder einfach ersetzt werden muss.

Download-Karte meinem Saldo hinzufügen – Dies dient zum Beispiel zur Eingabe der Codes einer Download-Karte, um deren verfügbaren Saldo Ihrem Konto hinzuzufügen.

Verwaltung meiner Kreditkarten – Erlaubt Ihnen die Verwaltung aller Kreditkarteninformationen in einer Datei, um Subskriptionen oder einzelne Käufe zu bezahlen.

Einkaufen

Sie können sich alle verfügbaren Silhouette-Bilder anschauen, ohne dass Sie verpflichtet sind, etwas zu kaufen. Sie finden eine Navigationshilfe auf der linken Seite Ihres Einkaufsfensters. Wenn Kategorien ausgewählt werden oder Sie nach Bildern suchen, erhalten Sie außerdem Empfehlungen für ähnliche Bilder.

Wenn Sie nach speziellen Bildern suchen, können Sie Namen oder Stichworte für die Suche in der rechten oberen Ecke eingeben.



Beim Durchsuchen nach speziellen Themen oder Versionen oder bei speziellen Suchvorgängen können Sie das Bild, das Sie herunterladen wollen, entweder durch Klicken auf Add to Cart (Dem Warenkorb hinzufügen) in Ihren Warenkorb hinzufügen



Unter dem Design werden ähnliche Formen aufgereiht, an denen Sie interessiert sein könnten.



Beachten Sie, dass die Bilder, die Sie bereits gekauft haben, in Ihren Warenkorb nicht mehr hinzugefügt werden können, und angezeigt wird, dass diese bereits in Besitz sind.

Herunterladen



Sie können mit der Suche fortfahren und weitere Bilder hinzufügen, bis für den Kassenausgang bereit sind. Sobald Sie fertig sind, klicken Sie entweder auf den Link my cart (Mein Warenkorb) in der Vorschau Ihres mini cart (Mini-Warenkorbs) oder Sie klicken auf das Symbol cart (Warenkorb) in der rechten oberen Ecke des Einkaufsfensters.

Wenn Sie zum Herunterladen bereit sind, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche Checkout (Kassenausgang). Wenn Sie einen Saldo auf einer Download-Karte oder einem Subskriptionskredit haben, wird der gesamte Betrag automatisch von Ihrem Saldo genommen. Falls Sie keinen Saldo auf Ihrem Konto haben oder der Saldo des Kontos für die gesamte Anzahl an Bildern, die Sie kaufen wollen, nicht reicht, werden Sie gebeten, entweder Ihre Kreditkarteninformationen anzugeben oder den Code einer Download-Karte für Ihr Konto anzugeben.

Sobald Sie fertig sind, werden Sie nach Ihrem Passwort gefragt, um Ihren Kauf zu autorisieren. Nach Eingabe Ihres Passworts für die Bestätigung des Kaufs erscheint die Bibliothek in einem Ausschnitt über dem Online-Store und Sie können beobachten, wie Ihre Bilder in Ihre Bibliothek geladen werden.

RECENT DOWNLOADS



Hi speech bubble

Sie können nun weiter durch den Online-Store navigieren oder diesen schließen. Sobald Ihre Bilder heruntergeladen sind, können Sie diese vom aktuellen Download-Abschnitt in einen Ihrer Ordner ziehen und dort einsortieren. Heruntergeladene Bilder bleiben im Ordner Letzte Downloads, bis sie einsortiert werden.

Sie werden feststellen, dass neben den gekauften Bildern, die in Ihrer Bibliothek gespeichert sind, auch die gekauften Fonts in der Bibliothek im speziellen Abschnitt "Meine Schriften" referenziert werden. Sie können auf die Schriften, die Sie im Online-Store gekauft haben, mit Hilfe eines Doppelklicks in der Bibliothek zugreifen. Dadurch kommen Sie wieder in Ihren Arbeitsbereich, in dem Sie, wie in Abschnitt 5 besprochen, Ihre Fonts beim Platzieren von Texten verwenden können.

Wiederherstellung von Bildern

Silhouette America speichert eine Datenbank aller Silhouette-Benutzer und deren Download-Verläufen. Für den Fall des Ausfalls oder des Ersatzes eines Computers können Sie sich nach dem Laden des Programms auf einen neuen Computer in Ihr Silhouette-Benutzerkonto mit Ihrer E-Mail-Adresse und Ihrem Passwort anmelden. Sobald Sie in Ihr Konto angemeldet sind, können Sie zu den Konto-Optionen in my account (Mein Konto) gehen, um Recover All Download Designs (Alle Download-Designs wiederherstellen) auszuwählen.

Wenn Sie mehrere Computer (zum Beispiel einen Desktop und einen Laptop) besitzen und einfach nur Ihre zuletzt gekauften Bilder wiederherstellen wollen, anstatt die Option Alle wiederherstellen zu verwenden, können Sie Ihren Download-Verlauf in My Download History in Ihren Konto-Optionen besuchen, um auf eine Liste Ihre vorherigen Käufe zuzugreifen. In diesem Abschnitt können Sie auf jede der früheren Auftragsnummer klicken und Ihren Auftrag wiederherstellen. Sie können die Wiederherstellung einzelner Aufträge nur auf einer begrenzten Anzahl an Computern durchführen, die Sie besitzen.

Durch die Verwendung der Wiederherstellungsopenen können Sie natürlich keine von den benutzerdefinierten Designs wiederherstellen, die Sie erstellt haben. Es lassen sich nur die heruntergeladenen Bilder, die im Einkaufsabschnitt gekauft wurden, wiederherstellen. Sie können Ihre benutzerdefinierten Designs speichern, indem Sie ermitteln, wo Sie Ihre Dateien gespeichert haben, und diese auf ein Laufwerk oder ein anderes Speichergerät ablegen.

Silhouette America regelt die Anzahl der einzelnen Computer, auf denen Sie sich anmelden, und behält sich das Recht vor, Konten von registrierten Silhouette-Benutzern, deren Kontoaktivität verdächtig erscheint oder auf die öffentliche Weitergabe von Dateien hinweist, zu sperren oder zu löschen.



8 - Speichern

Nachdem Sie ein Bild oder ein Dokumentlayout erstellt haben, stehen Ihnen eine Reihe an Optionen zur Verfügung, um Ihre Bilder zu speichern.

Speichern

Die Option Speichern ist die grundlegende Speicherfunktion, mit der Sie eine STUDIO-Datei erstellen und an einem beliebigen Ort auf Ihrem Computer speichern können. Diese Dateien können auf jedem beliebigen Wechselspeichergerät gesichert werden.

Speichern unter

Diese Option im Menü Datei erlaubt Ihnen die Benennung Ihres Bilds beim Speichern. Dieses wird an jedem beliebigen angegebenen Ort auf Ihrem Computer gespeichert und kann auf ein Wechsel- oder externes Speichergerät gesichert werden, falls dies gewünscht ist.

Auswahl speichern

Diese Option des Menüs Datei speichert eine STUDIO-Datei nur mit den aktuell ausgewählten Bildern Ihres Dokuments. Sie wird an jedem beliebigen angegebenen Ort auf Ihrem Computer gespeichert und kann auf ein Wechsel- oder externes Speichergerät gesichert werden, falls dies gewünscht ist.

Speichern in Bibliothek

Diese Option in der Menü Datei speichert Ihre Datei in der Bibliothek in Silhouette Studio. Beim Speichern der Bilder in Ihre Bibliothek werden diese in einen Abschnitt mit der Bezeichnung Meine eigenen Entwürfe in der Bibliothek abgelegt. Diese Bilder können Sie nicht auf Ihrem Computer zum manuellen Sichern finden. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, immer eine Kopie dieser Bilder mit der normalen Option Speichern abzulegen.

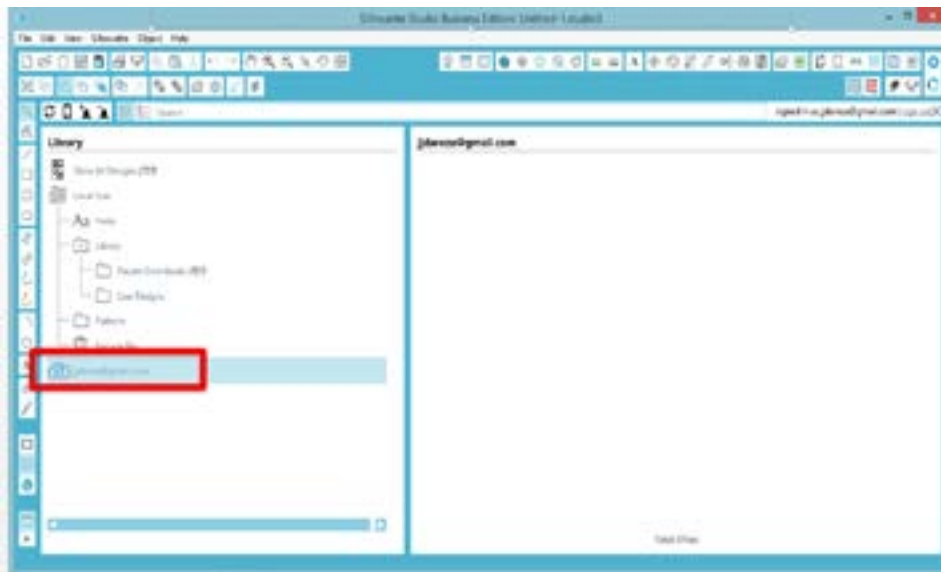
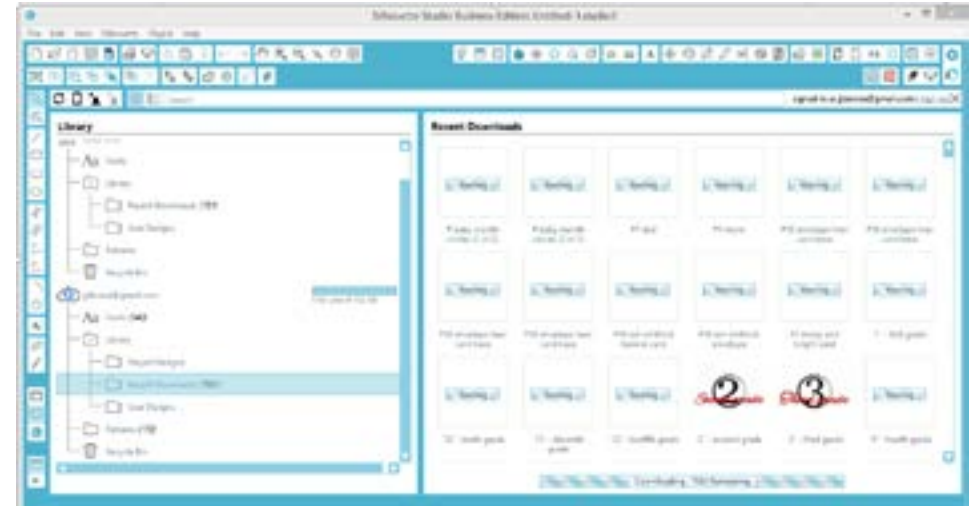
Silhouette Cloud

Die Silhouette-Cloud arbeitet Hand in Hand mit Silhouette Studio® Mobile, um all Ihre Entwürfe auf mehreren Geräten synchronisiert zu halten. Sie können bis zu fünf Geräte mit Ihrem Cloud-Konto synchronisieren. Aber auch wenn Sie nicht mit mehreren Geräten arbeiten, ist die Silhouette-Cloud bei der Sicherung Ihrer Entwürfe sehr nützlich und verhindert effektiv die Notwendigkeit für das Wiederherstellen von alten Daten.

In der Silhouette-Cloud gibt es unbegrenzten Speicherplatz für Ihre Downloads aus dem Silhouette-„Design Store“. Es steht für jeden Kunden bis zu 1 GB an Speicherplatz für kundenspezifische Inhalte zur Verfügung.

Alle „Club Silhouette“-Mitglieder erhalten sogar 5 GB an Speicherplatz für Ihre benutzerdefinierten Inhalte.

Um Ihre Dateien zu synchronisieren, ziehen Sie diese einfach auf das Cloud-Symbol in Ihrem Bibliotheksordner. Die Software wird Sie nun dazu auffordern, sich mit Ihrem Silhouette-Konto in der Cloud zu registrieren. Sobald Sie sich anmelden, beginnt Ihre Cloud mit der Synchronisierung Ihrer Entwürfe.



Ihre Cloud-Bibliothek bleibt als eigenständiger Ordner in Ihrer Bibliothek bestehen. Sie haben die Möglichkeit, Ihre Dateien entweder unter Ihrem lokalen Benutzerordner oder in Ihrer Cloud-Bibliothek zu speichern, die den Namen Ihres Silhouette-E-Mail-Kontos trägt. Alle Dateien, die Sie in Ihrem lokalen Benutzerordner gespeichert haben, sind aber nur auf diesem einen Gerät verfügbar.

Um Ihre Cloud-Geräte zu verwalten, gehen Sie Silhouette-„Design Store“ zu Ihren Kontooptionen.

9 - Schneiden/Skizzieren

9.1 Schnitteinstellungen



Sofern Sie sämtliche gewünschten Bilder bzw. Texte in Ihrem Arbeitsbereich ausschneiden oder zeichnen können, wählen Sie „Absenden“.

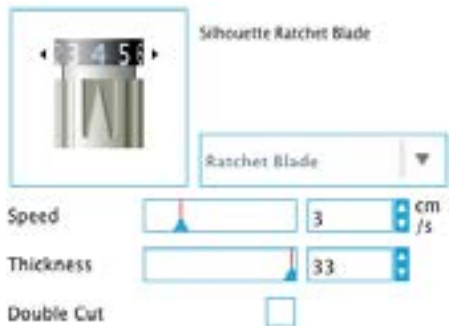
Material-Typ



Im Menü Material-Typ wird Ihnen eine Liste mit üblichen Materialien zur Verfügung gestellt, mit Silhouette geschnitten werden können sowie Spezial-Materialien die von Silhouette America angeboten werden können. Klicken sie auf ein Material auf der Liste, um es auszuwählen.



Sie können dieser Liste benutzerdefinierte Medientypen hinzufügen, indem Sie in der Medienliste auf das Plus-Zeichen drücken und auf die gleiche Art können Sie unerwünschte Medientypen durch Klicken auf das Minus-Zeichen entfernen.



Wenn Sie den Material-Typ aus der Liste auswählen (oder Ihre eigene erstellen), werden die empfohlenen Schnitt-Einstellungen erscheinen. Wenn Sie diese Einstellungen für Ihr spezielles Material anpassen möchten, können Sie das gerne tun. Ihre Änderungen werden für zukünftige Projekte gespeichert, deshalb sollten Sie eher benutzerdefinierte Einstellungen auswählen, anstatt existierende zu ändern.

Action: Einfach

„Einfach“-Modus: sämtliche Linien werden gleichzeitig ausgeschnitten.

Im Einfach-Schnittmodus können Sie den Schnittstil von einzelnen Linien in Ihrem Projekt anpassen. Wenn Sie auf diese Option klicken, wird Ihr Arbeitsbereich sofort alle Linien und deren ausgewählten Attribute hervorheben. Um den Schnittstil einer Linie zu ändern, klicken Sie einfach auf das gewünschte Bild und wählen dann den neuen gewünschten Liniestil aus der Liste aus. Die folgenden Linien-Stile stehen zur Verfügung:

Nicht schneiden – Die Option schaltet das Senden der Linie an das Silhouette-Gerät ein oder aus. Obwohl Sie die Linie immer noch auf dem Bildschirm sehen können, wird Sie beim Schnitt unterdrückt.



Schneiden – Diese Option stellt sicher, dass die Linie unabhängig davon, wo sie sich befindet, ob überlappend oder innerhalb eines größeren Bildes, geschnitten wird. Linien mit diesem Attribut werden auch dann geschnitten, wenn Sie innerhalb anderer Linien enthalten sind, deren Linientyp mit “Rand ausschneiden” oder “Rand perforieren” definiert ist.



Rand ausschneiden – Diese Option schneidet den äußeren Rand von überlappenden Linien aus und unterdrückt alle Linien mit demselben Attribut, wenn sie sich innerhalb eines größeren Bildes befinden. Diese Option kann vorzugsweise zur Erstellung von Print & Cut-Bildern verwendet werden.

Action: Linien-Farbe, Farbfüllung, Schichten.

Im Erweiterten Schnittmodus haben Sie die Option, Ihr Projekt in mehrere Stufen aufzuteilen. Dies ist besonders praktisch, wenn Ihr Projekt so entworfen wurde, dass verschiedene Farben geschnitten werden sollen oder bei Projekten die skizziert und dann zugeschnitten werden sollen. Sie können die Schnitte nach Farbe, Füllfarbe oder Ebene planen.



Nach Linienfarbe - Alle in Ihrem Projekt vorhandenen Linienfarben sind im Schnittmenü sichtbar. Basierend auf der Linienfarbe, können Sie die Schnittlinien ein- oder ausschalten, automatisches Verschweißen aktivieren oder deaktivieren und eine Schnitt-Reihenfolge arrangieren.

die



Nach Füllfarbe - Alle in Ihrem Projekt vorhandenen Füllfarben sind im Schnittmenü sichtbar. Basierend auf der Füllfarbe, können Sie die Schnittlinien ein- oder ausschalten, automatisches Verschweißen aktivieren oder deaktivieren und eine Schnitt-Reihenfolge arrangieren.



Nach Ebene (Nur Designer Edition) - Alle in Ihrem Projekt vorhandenen Ebenen sind im Schnittmenü sichtbar. Basierend auf den erstellten Ebenen, können Sie die Schnittlinien ein- oder ausschalten, automatisches Verschweißen aktivieren oder deaktivieren und eine Schnitt-Reihenfolge arrangieren.



Schnittlinien ein- oder ausschalten - Sie können die Schnittlinien ein- oder ausschalten, indem Sie das Kästchen neben der Schnittfarbe oder der Ebene anklicken (oder nicht anklicken).



Automatisches Verschweißen ein- oder ausschalten - Sie können automatisches Verschweißen ein- oder ausschalten, indem Sie das Kästchen neben der Schnittfarbe oder Ebene anklicken. Mit aktiviertem automatischem Verschweißen, werden überlappende Formen der gleichen Farbe oder Ebene miteinander verschweißt.

Schnittreihenfolge arrangieren - Um die Reihenfolge festzulegen, in der verschiedene Farben oder Ebenen zugeschnitten werden, klicken Sie einfach auf die gewünschte Farbe oder Ebene und ziehen Sie an eine höhere oder niedrigere Position in der Schnitt-Reihenfolge.

Pausen hinzufügen - Pausen sind besonders bei Skizzen-Projekten hilfreich, wo es notwendig ist, Stifte oder Messer zwischen Farben zu wechseln. Um eine Pause nach einzulegen, nachdem eine Farbe oder Ebene beendet wurde, klicken Sie mit rechts (Strg-Klick auf einem Mac) auf die Farbe oder Ebene und wählen Sie „Pause hinzufügen“ aus.

Messer-Einstellungs-Empfehlungen – Obgleich die Software und das aktuelle Silhouette-Gerät nicht wissen, welche Messereinstellung Sie benutzen, liefert Ihnen die Empfehlung einen visuellen Hinweis darauf, welche Messereinstellung für das zu benutzende Material, basierend auf dem Messertyp für das Modell Ihres Schneidgerätes, benutzt werden sollte. Die Sketch-Pen-Wahl bezieht sich auf die Silhouette-Sketch-Pens, die direkt in das Silhouette-Gerät passen, dort wo sich normalerweise das Messer befindet und soll hauptsächlich zum Skizzieren und nicht zum Schneiden benutzt werden.

Geschwindigkeit – Die Geschwindigkeit wird in Zentimeter pro Sekunde x 10 angegeben. Mit anderen Worten, das Silhouette-Gerät kann zwischen 10 Zentimetern pro Sekunde bis 100 Zentimeter pro Sekunde schneiden. Für beste Ergebnisse empfehlen sich bei dickeren Materialien oder komplizierteren Designs langsamere Geschwindigkeiten.

Dicke – Die Dicke wird mit ungefähr 7 Gramm pro Einstellungsstufe angegeben und hat 33 Stufen. Mit anderen Worten, der Silhouette kann zwischen 7 bis 230 Gramm schneiden. Dickere Materialien erfordern wahrscheinlich höhere Stufen für die Dicke.

Doppel-Pass – Aufgrund dieses Markierungskästchens schneidet Silhouette alle in Ihrem Schnittbereich vorhandenen Linien zweimal. Dies kann zum Schneiden von dickeren Materialien erforderlich sein, um einen sauberen Schnitt zu erzielen.

Trägerfolie – Dieses Markierungskästchen informiert das Programm darüber, ob Sie eine die Trägerfolie von Silhouette (eine haftende Schnittmatte) verwenden oder nicht. Diese Option kann nur für Materialgrößen verwendet werden, die auf die Trägerfolie passen. Viele Spezialmaterialien, die von Silhouette America angeboten werden, haben eigene haftende Rückseiten und keine Verwendung der Trägerfolie erfordern. Wenn Ihr Material jedoch zu schmal ist, um von den Rollen gegriffen zu werden, oder keine eigene Haftrückseite besitzt, müssen Sie diese Option aktivieren.

Spurverstärkung – Dieses Markierungskästchen informiert das Programm darüber, dass Sie die Funktion Spurverstärkung aktivieren wollen, durch die Ihr Material mehrmals vor dem Schneiden in das Silhouette-Gerät hinein- und wieder herausgerollt wird, damit eine bessere Spur erzeugt wird, an der die Rollen das Material greifen, und so sichergestellt wird, dass das Material während des Schneidens in der Spur bleibt. Diese Option sollte nur dann verwendet werden, wenn sie für Ihren Materialtyp bereits ausgewählt ist, oder wenn Sie mit einem bestimmten Material Probleme haben, weil es während des Schneidens verrutscht und die daraus resultierenden Schnitte nicht korrekt ausgerichtet sind.

Überschnitt Liniensegment

Wenn ein Material-Typ ausgewählt wurde, finden Sie die Option Überschnitt Liniensegment, die ein- oder ausgeschaltet werden kann, indem Sie die gewünschte Option anklicken:



Mit der Option „Aus“ werden alle Linien normal zugeschnitten. Das Auswählen der Option „An“ wird alle geraden Ecken mit einem leichten Überschnitt zuschneiden. Diese Option ist von Vorteil, um sauberere Schnitt-Ergebnisse bei den folgenden Bedingungen zu erhalten:

- Dickere/dichtere Material-Typen zuschneiden (wie Zwischenablage)
- Zuschneiden von kleineren Schriftarten oder Bildern mit scharfen Kanten auf verschiedenen Material-Typen

Die Option wird auf runde Ecken keine Auswirkung haben. Sie ist nur bei Bildern mit scharfen Kanten effektiv, um die bestmöglichen Schnittergebnisse unter den oben genannten Bedingungen zu erzielen.

Erweiterte Schnitt-Einstellung

Das Menü „Erweitertes Absenden“ bietet Ihnen mehrere Optionen für Sonderzuschnitte Ihrerseits.



Vorschub-Optionen - Die Option Zurück zum Nullpunkt wird das Material einfach zum Ausgangspunkt zurückbringen, nachdem der Job abgeschlossen wurde. Die Option Vorschub wird weiterhin Material hinzufügen, auch über den ursprünglichen Ausgangspunkt hinaus.

Schicht Sortierung- Die Option Keine Sortierung wird Ihre Bilder wie ursprünglich dargestellt beibehalten, während Ebenen nach Konditionen sortieren Ihre Bilder entsprechen der Ebenen sortieren wird, die in dem Dokument existieren.

Sortierung der Zuschnitte - Diese Optionen ermöglichen Ihnen, die Schnittrihenfolge Ihres Jobs zu kontrollieren. Die Option Keine Sortierung wird keine besondere Reihenfolge festlegen und Ihre Bilder einfach dem Layout entsprechen zuschneiden. Die Option Maximale Geschwindigkeit wird die Schnittrihenfolgen so festlegen, dass der Job so schnell wie möglich zugeschnitten wird. Die Option Minimale Medienbewegung wird den Job nach der geringsten Walzenbewegung zuschneiden, um beim Zuschneiden von feineren Materialien zu helfen, wo weniger Walzenbewegung vorteilhaft ist. Das Kontrollkästchen für Zuerst innere Konturen schneiden ermöglicht Ihnen zu kontrollieren, ob das Innere von Bilder zuerst zugeschnitten wird (angeklickt) oder ob das Innere einfach mit allen anderen Teilen des Bildes während des Schnittvorgangs zugeschnitten wird (nicht angeklickt).

9.2 Durchführung eines Testschnitts

Beim Schneiden eines neuen Materialtyps, den Sie vorher noch nie geschnitten haben, sei es eine vordefinierte Medientypeinstellung oder ein neuer benutzerdefinierter Medientyp, und für den Sie die korrekten Einstellungen ermitteln wollen, empfiehlt es sich, einen Testschnitt auszuführen, um sicherzustellen, dass Ihre Einstellungen richtig sind und eine saubere Schneidqualität für den von Ihnen gewünschten Job liefern.



Zur Durchführung eines Testschnitts klicken Sie auf die Klappenpositionspfeile, um die Klinge auf Ihr im Silhouette-Gerät geladenes Material zu positionieren.

Sobald sich Ihre Klinge an der gewünschten Position befindet, an der sie einen kleinen Schnitt machen wollen, können Sie auf die Schaltfläche Testschnitt klicken. Das Silhouette-Gerät wird dann ein kleines Quadrat mit einem darin eingebetteten Dreieck ausschneiden, so dass Sie Ihre Ergebnisse ausmessen können und festlegen können, ob Ihre Einstellungen angepasst werden müssen. Sie können weitere Testschnitte machen, bis Ihre Ergebnisse zufriedenstellend sind.

9.3 Schneiden/Skizzieren

Sobald Sie die richtigen Einstellungen ausgewählt haben und bereit sind, den aktiven Arbeitsbereich an das Silhouette-Gerät zu senden, werden Sie sicherstellen wollen, dass Ihr Material korrekt geladen ist und dass Sie die richtige Klingenkappe zum Schneiden ausgewählt haben, oder einen Stift geladen haben, für den Fall, dass Sie eine Skizze wünschen.

Please refer to the “Silhouette Quick Start Guide” received with your Silhouette for further instruction on proper blade and cutting mat preparation with your Silhouette electronic cutting tool.

Wenn Sie das CAMEO-Modell verwenden, werden Sie auch sicherstellen wollen, dass Sie die Walzen der richtigen Entfernung angepasst haben, je nach verwendeter Schnittmatte oder der Mediengröße. Die Seite an Silhouette senden, wenn Sie zum Schnitt gehen, wird Ihnen sagen, welche Walze Sie verwenden sollen, wenn Sie unsicher sind. Bitte sehen Sie in der „Silhouette Kurzanleitung“ nach, um weitere Informationen zu erhalten, wie Sie CAMEO-Walzen anpassen, falls notwendig.

Den Schnitt ausführen

Wenn Ihr Material in Silhouette geladen wird und die richtigen Schnitteinstellungen ausgewählt wurden, können Sie Ihr Projekt an Silhouette senden. Klicken Sie einfach auf das Symbol oder den Button An Silhouette senden, um anzufangen.


Nach Beendigung können Sie die Schneidmatte und/oder das Material entnehmen, indem Sie den Drehknopf manuell drehen (Original Silhouette) oder durch Drücken auf die Eingabe (Enter)-Taste (Silhouette SD und CAMEO) oder mit dem Entnahme (Unload)-Button bei Portrait.

10 - Print & Cut

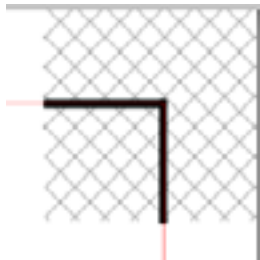
Silhouette und Silhouette SD haben die spezielle Fähigkeit, die von Silhouette Studio gedruckten Jobs zu lesen, um die Konturlinien, die in Ihren Arbeitsbereich als Umrissdruckinformationen definiert sind, zu schneiden. Mit anderen Worten, Sie können auch Bilder mit Füllfarben oder Effekten an Ihren normalen Drucker senden und dann das gedruckte Blatt in das Silhouette-Gerät einlegen, um das gedruckte Bild auszuschneiden.

10.1 Passmarken

Silhouette und Silhouette SD/CAMEO/Portrait/Curio haben einen optischen Scanner zum Lesen der Marken, die mit Silhouette Studio gedruckt werden können. Diese Markierungen werden als Passmarken bezeichnet. Diese Markierungen werden um den Rand Ihres Arbeitsbereichs herum gedruckt und können von Silhouettes optischem Scanner vor dem Ausschneiden gelesen werden, so dass Silhouette unterscheiden kann, wo sich diese Markierungen befinden, und genau weiß, wo sich die Schnittlinien um Ihre gedruckten Bilder herum befinden. Die Passmarken werden nur zum Drucken von Bildern bei der Durchführung von Print & Cut-Jobs verwendet.

 Für den Zugriff auf diese Markierungen klicken Sie auf das Icon „Registrierungs-Markierungen“ über die Funktionsfläche „Seite“.

Sie können die Registrierungs-Markierungen durch die Auswahl „Typ 1“ oder „Typ 2“ unter dem Icon „Registrierungs-Markierungen“ aktivieren. Wenn es für den durchzuführenden geJob gewünscht wird, können diese Markierungen angepasst werden. Bitte beachten Sie, dass Sie, falls Silhouette die Markierungen nicht erkennen kann, weil sie verkleinert wurden, die Größe der Markierungen anpassen müssen, um sicherzustellen, dass der optische Scanner in der Lage ist, diese Markierungen aufzufinden.



Sie werden bemerken, dass um die Markierungen eine Schraffur hinterlegt ist.

Diese Schraffur für die Markierung zeigt an, dass in diesem Bereich keine Druckinformationen enthalten sein dürfen, damit der optische Scanner korrekt funktioniert.

10.2 Schneiden von gedruckten Bildern

Wenn die Passmarken angezeigt werden, sind Sie bereit Print & Cut-Jobs durchzuführen. Dies wiederum bedeutet jedoch nicht, dass Silhouette jede Druckinformation scannen und ausschneiden wird. Stattdessen verwendet Silhouette die Passmarken, um zu wissen, wo Ihre Schnittlinien um Ihr gedrucktes Bild definiert sind. Ihr Bild muss Linien um Ihr gedrucktes Bild aufweisen, die zum Schneiden definiert sind (siehe den Abschnitt Linienstile auf Seite 28)

Nachfolgend ist ein Beispiel eines Print & Cut-Jobs angegeben.



In diesem Fall sieht Ihr Drucker folgenden Ausdruck:



Während Silhouette Folgendes zum Schneiden bekommt:





Wenn Ihr Job fertig ist, können Sie ihn mit Hilfe der Option Drucken ausdrucken.

Ist der Job gedruckt, ist es wichtig, dass Sie nicht vergessen, dass am Dokument, das am Bildschirm angezeigt wird, keine Änderungen mehr vorgenommen werden dürfen. Wenn Objekte verschoben werden und die Position der Druck- bzw. Schnittinformationen verändert werden, müssen Sie Ihr Dokument erneut ausdrucken.

Um Silhouettes Funktion Automatisches Einlesen der Passmarken zu verwenden, richten Sie Ihren Job ein, wie dies im der vorherigen Abschnitt beschrieben wurde. Befinden sich auf Ihrer Seite - dem Design-Bildschirm - Registrierungs-Markierungen, erkennt Ihr Computer diese, wenn Sie Ihren Auftrag für den Zuschnitt freigeben bzw. absenden. Der optische Scanner von Silhouette wird dann die Markierungen für Sie auffinden. Sobald alle Markierungen erkannt wurden, können Sie dann den Schneidevorgang auswählen, woraufhin Silhouette die um Ihr gedrucktes Bild definierten Linien ausschneidet.

Wie zuvor erwähnt, erlaubt Ihnen Silhouette Studio das Füllen jedes Bildes mit Füllfarben, Verläufen und Mustern. Obwohl Silhouette America vordefinierte spezielle Print & Cut-Jobs anbietet, die so definiert wurden, dass die Druckinformationen nur innerhalb des Bildes liegen und die Schnittkanten nur außerhalb liegen, kann jedes Bild mit den in Silhouette Studio zur Verfügung gestellten Werkzeugen in ein Print & Cut-Bild umgewandelt werden.

11 - PixScan™



Die PixScan-Funktion erfordert die Nutzung einer PixScan-Mat (PixScan-Mat separat erhältlich).

Diese Funktion erlaubt die Benutzung von Bildern, die bereits ausgedruckt wurden und der Silhouette Studio Software entstammen. Die PixScan-Mat ermöglicht das Zuschneiden eines Bildes in seiner eigentlichen Größe, entweder um einen Konturschnitt um das Bild herum durchzuführen, um das Bild in ungleichmäßig geformtes Material einzuarbeiten, oder um ein Muster in Originalgröße nachzubilden.

11.1 Import von Scanner

Beim direkten Importieren vom Scanner, sollten Sie folgende Schritte einhalten:

1. Platzieren Sie das zu druckende Bild auf der PixScan-Mat, die Sie beabsichtigen, auszuschneiden.

WICHTIG: Achten Sie darauf, dass sich das Bild innerhalb des Schnittbereiches der Mat befindet, wie anhand der schwarzen Grenzlinien dargestellt.

2. Klicken Sie auf das PixScan-Symbol der Silhouette Studio Software.
3. Wählen Sie den Bereich Vom Scanner Importieren.
4. Platzieren Sie das Bild auf der PixScan-Mat mit dem Motiv nach unten zum Scanner hin.
5. Wählen Sie Ihren Scanner aus der Dropdown-Liste der Quellen und klicken Sie auf die Option PixScan-Bild Von Scanner Importieren.



Import PixScan Image from Scanner

WICHTIG: Sollte die PixScan-Mat größer als der Scanner sein, können Sie in zwei Schritten scannen. Sie müssen darauf achten, dass alle Markierungen auf der Mat aufgenommen werden entlang des eigentlichen Bildes. Beim Scannen in mehreren Schritten, brauchen Sie sich keine Sorgen darum zu machen, ob die gescannten Bilder sich überschneiden. Die Software fügt die Bilder automatisch korrekt zusammen.

11.2 Import von Kamera

Beim Importieren von Bildern von einer Kamera, sollten Sie folgende Schritte einhalten:

1. Platzieren Sie das zu druckende Bild auf der PixScan-Mat, die Sie beabsichtigen, auszuschneiden.
2. Machen Sie mit Ihrer Kamera ein Foto von dem Bild auf der Mat.

ANMERKUNG: Für optimale Ergebnisse beim Fotografieren der PixScan-Mat, stellen Sie Folgendes sicher:

- Keinen Zoom benutzen
- Gleichmäßige Belichtung
- Die komplette Mat ist deutlich sichtbar auf dem Bild
- Die PixScan-Mat ist flach
- Die gewünschte Bild befindet sich innerhalb der schwarzen Zuschneidemarkierungen

3. Übertragen Sie das Bild auf Ihren Computer.
4. Klicken Sie auf das PixScan-Symbol Ihrer Silhouette Studio Software.
5. Wählen Sie den Bereich Von Datei Importieren.



Import PixScan Image from File

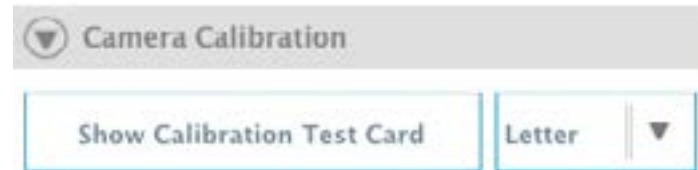
6. Ein Fenster wird sich öffnen. Sie können nun zu Ihrem Bild navigieren und es auswählen.
7. Klicken Sie auf Öffnen, nachdem Sie Ihr Bild ausgewählt haben.

ANMERKUNG: Falls es für Ihr Kamera-Modell noch kein Kalibrierungsprofil gibt, müssen Sie die PixScan-Funktion kalibrieren. Die PixScan-Kalibrierung ist nur einmal pro Kamera nötig.

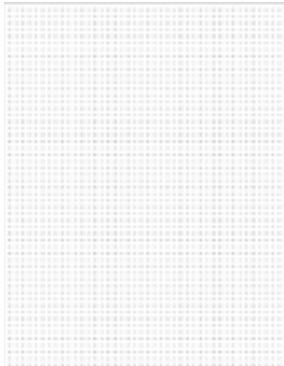
Kalibrierung Ihrer Kamera

Folgende Schritte müssen durchgeführt werden, um ein PixScan Kamera-Kalibrierungsprofil zu erstellen:

1. Klicken Sie auf das PixScan-Symbol
2. Wählen Sie den Bereich Kamera-Kalibrierung



3. Klicken Sie auf die Option Kalibrierungstest-Karte Zeigen



4. Gehe zu Datei > Drucken und Seite drucken

ANMERKUNG: Es ist in Ordnung, falls nicht die gesamte Seite angezeigt wird oder einige der Punkte ausgeschnitten wurden

5. Machen Sie ein Bild von der ausgedruckten Kalibrierungsseite aus der Vogelperspektive

ANMERKUNG: Für optimale Ergebnisse beim Fotografieren des Kalibrierungsbildes bitte auf Folgendes achten:

- Keinen Zoom benutzen
- Gleichmäßige Belichtung
- Ein klares, deutliches Foto
- Das Kalibrierungsbild sollte sich auf flachem Untergrund befinden
- Die Kamera ist parallel und ausgerichtet auf das Kalibrierungsbild
- Nur die Kalibrierungspunkte sollen auf dem Foto gezeigt werden



6. Sobald Sie Ihr Bild auf Ihrem Computer gespeichert haben, klicken Sie auf das (+)-Symbol unter dem Bereich Kamerakalibrierung der PixScan-Bedienoberfläche

7. Ein Fenster wird sich öffnen. Sie können nun zu Ihrem Bild navigieren und es auswählen.

8. Klicken Sie auf Öffnen, nachdem Sie Ihr Bild ausgewählt haben.

Ihre PixScan-Kalibrierung ist nun für die Kamera in Gebrauch eingestellt. Dieses Verfahren ist nur notwendig, wenn eine Kamera in Benutzung ist. Sie können zu jedem beliebigen Zeitpunkt eines der vorher eingerichteten PixScan-Kamerakalibrierungsprofile auswählen, je nachdem welche Kamera Sie benutzen wollen.

11.3 Using PixScan images

Sobald Sie Ihr PixScan-Bild geladen haben, können Sie die Zuschnittlinien erstellen oder platzieren.

Konturenschnitt

Siehe Tracing (Bereich 6.14) für weitere Informationen über das Erstellen von Schneidelinien in Ihrem Bild. Möglicherweise bevorzugen Sie ein kleines internes Offseit (z.B. 0,2mm) nach dem Kopieren, um weiße Ränder auf den kopierten PixScan-Bildern zu vermeiden.

Material-Schachteln

Beim Gebrauch von einzigartig geformtem Material, das auf der PixScan-Mat gescannt oder fotografiert wurde, sollten Sie die Tracing-Funktion benutzen (Bereich 6.14), um die Kontur des Materials zu bestimmen. Sie können dann auch die Schachtel-Funktion (Bereich 6.11) nutzen, um die ausgewählte Form als Abgrenzung festzulegen und jedes beliebige Bild in die Materialgrenzen zu schachteln. Dies wird Ihnen eine präzise Platzierung der Bilder ermöglichen, die Sie in das einzigartig geformte Material einarbeiten wollen.

12 - Features von der Curio

Einige Funktionen, die bei Silhouette Studio zu finden sind, können nur verwendet werden, wenn die Curio angeschlossen ist. Die Curio bietet Auswahlmöglichkeiten, die nicht von anderen Silhouette-Tools ausgeführt werden können.



12.1 Prägedruck

Die Silhouette Curio™ ist in der Lage, bei Verwendung der Prägematte der Curio zu prägen. Sobald die Prägematte für den Einsatz eingerichtet wurde, können Sie zum Prägesymbol gehen.

Oben im Prägemenü finden Sie die Option, entweder Tiefprägen oder Aufprägen zu wählen. Diese Option gilt für das gesamte Dokument und ist nicht objektspezifisch.



Wenn Tiefprägen ausgewählt ist, wird Ihr Auftrag verarbeitet, wie es auf dem Bildschirm angezeigt wird. Die Einwirkung des Prägewerkzeugs, das Ihr Material nach unten drückt, erzeugt ein vertieftes Relief des Bildes, den Tiefdruck-Effekt.



Wenn Aufprägen ausgewählt wird, während Sie weiterhin Ihre Arbeit sehen, wie sie auf dem Bildschirm entworfen wurde, wird Ihre Arbeit horizontal gespiegelt, wenn sie verarbeitet wird, so dass die gesamte Seite gespiegelt wird. Die Einwirkung des Prägewerkzeugs, das sich in ein Spiegelbild drückt, ermöglicht, dass das Material umgedreht wird, nachdem der Auftrag abgeschlossen ist, damit ein erhöhtes Bild angezeigt wird. Dies ist der Aufprägeefferkt.

WICHTIG: Bei der Auswahl von Aufprägen stellen Sie bitte sicher, dass Sie Ihr Material auf die Prägematte mit der Schriftseite nach unten legen.

Wählen Sie eine der folgenden Prägeoptionen in der Software, um das Bild so einzurichten, dass es wie gewünscht tief- oder aufgeprägt wird.

Aufprägen/Tiefprägen



Das Aufprägen/Tiefprägen wird möglich, wenn Sie die Prägematte Silhouette Curio™ mit einem Prägewerkzeug verwenden. Wenn keine Spezialeffekte aus dieser Liste angewendet werden, wird die Silhouette Curio™ einfach die Umriss Ihres Bildes aufprägen/tiefprägen. Die Effekte und Optionen, die im Abschnitt Aufprägen/Tiefprägen zu finden sind, bieten zusätzliche Optionen, die wünschenswert sein können, wenn Sie ein Prägewerkzeug verwenden.

Ein Effekt kann ausgewählt werden, um ein Bild mit einem Prägemuster zu füllen. Um einen Prägeeffekt anzuwenden, wählen Sie das Bild und klicken Sie dann auf den gewünschten Effekt.

Die Abstände werden steuern, wie kompakt oder gestreut der angewendete Effekt erscheinen wird.

Die Winkeloption steuert den angelegten Winkel des gewählten Effekts.

Die Abstand- und Winkelooptionen sind dynamisch und werden automatisch angepasst, wenn die Bilder in der Größe verändert oder angepasst werden. Allerdings können Sie, wenn Sie diese Optionen statisch einstellen möchten, nachdem Sie sie nach Ihren Wünschen erstellt haben wurden, auf Freigabe Aufprägeoption klicken.

Treffen & Aufprägen (Score & Emboss)



Die Option Treffen & Aufprägen (Score & Emboss) ist eine spezielle Aktion, die zuerst um die Ränder des Bildes (mit einer Klinge) arbeitet und dann innerhalb der Kerblinie (mit einem Prägewerkzeug) drückt. Der resultierende Effekt sorgt für einen dramatischeren Tief- oder Aufprägeefferkt.

WICHTIG: Diese Funktion ist für die Verwendung mit „Score & Emboss“-Papier der Marke Silhouette gedacht. Silhouette kann keine wirkungsvollen Ergebnisse garantieren, wenn andere Materialtypen verwendet werden. Alle weiteren Anweisungen setzen die Verwendung von „Score & Emboss“-Papier der Marke Silhouette voraus.

Wenn Sie ein Bild „treffen und aufprägen“ möchten, beginnen Sie mit der Auswahl des Prägespitzen-Typs.



Die Auswahl des Feinprägewerkzeugs führt zu einem stärkeren Auf- bzw. Tiefprägeefferkts und bringt die Prägelinie näher an der Kerblinie. Bei Wahl des Weitprägewerkzeugs wird ein weicherer Auf- bzw. Tiefprägeefferkt erzeugt und die Prägelinie ist weiter von der Kerblinie entfernt.

WICHTIG: Stellen Sie sicher, dass die in der Software gewählte Prägespitze dem aktuellen Prägewerkzeug, das in der Silhouette Curio™ platziert wurde, entspricht.

Unter den Optionen Score & Emboss (Treffen & Aufprägen) können Sie weitere Einstellungen anpassen, falls Sie dieses wünschen. Die hier bereitgestellten Optionen ermöglichen Ihnen, zu steuern, wie viele Prägeläufe durchgeführt werden, nachdem das Bild „getroffen“ wurde.

Standardmäßig wird das Bild nur ein einziges Mal in der Nähe der Kerblinie geprägt.

Die Erhöhung der Anzahl der Durchläufe ermöglicht Ihnen, eine zusätzliche Anzahl von Prägungen innerhalb der Kerblinie durchzuführen.

„Ausfüllen“ wird das ausgewählte Bild vollständig durch eine Reihe von Prägelinien ausfüllen.

Wenn Sie alle Einstellungen Ihren Wünschen entsprechen angepasst haben, können Sie das Bild wählen und dann auf „Score & Emboss“-Linien übernehmen klicken.

Wenn Sie damit fertig sind, können Sie Ihre Einstellungen bei Bedarf durch Klicken auf die Schaltfläche „Schneide-Einstellungen ausrichten“ anpassen. Die Aktion „Score & Emboss“-Linien übernehmen wird automatisch Ihren Auftrag einrichten, um dann Ihren gewählten Optionen entsprechend zu prägen.

WICHTIG: Stellen Sie sicher, dass Ihre Klinge in den linken Werkzeughalter (durch den roten Kreis gekennzeichnet) bei einer Klingeneinstellung von „1“ eingesetzt ist, und dass Ihr gewünschtes Prägewerkzeug in den rechten Werkzeughalter (durch den blauen Kreis gekennzeichnet) eingesetzt wird.

Drucken & Aufprägen (Print & Emboss)



Die Option Drucken & Aufprägen (Print & Emboss) ist der Option Drucken & Schneiden, die Passermarken verwendet, um die richtige Ausrichtung um ein Druckbild zu erreichen, sehr ähnlich. Print & Emboss-Aufträge ermöglichen Ihnen, ein Bild auf eine Materialoberfläche zu drucken, und dann nach unten auf die gegenüberliegende Seite der bedruckten Oberfläche mit einem Prägewerkzeug aufzudrucken. Der resultierende Effekt erzeugt ein Bild, das aufgeprägt ist. Der Aufprägeefferkt kann am Rand oder auch ein Füllung sein, je nachdem, welche Auf- bzw. Tiefprägeoptionen zuvor ausgewählt wurden.

Beginnen Sie, indem Sie Ihr Print-Design auf dem Bildschirm platzieren, und erstellen Sie die gewünschten Prägelinien um das gedruckte Bild oder innerhalb des gedruckten Bildes.

TIPP: Wenn Sie ein Druck & Schnitt-Bild verwenden, das bereits über eine Schnittlinie um das Bild und umgebenden Leerraum verfügt, können Sie das Bild auswählen und dann zur Option Ändern gehen, um Schneiden auszuwählen. Dadurch wird der gesamte Leerraum außerhalb der Schnittlinie abgeschnitten. Wenn Sie einen Prägefällungstyp zuordnen möchten, können Sie danach mit der rechten Maustaste auf Kopieren und anschließend mit der rechten Maustaste auf Vorne einfügen klicken. Das Design kann dann ausgewählt werden, um einen beliebige Prägefällungstyp für die Verwendung mit der Druck & Aufpräge-Funktion anzuwenden.

Sie können dann zum Abschnitt Drucken & Aufprägen im Feld Prägewerkzeug gehen und unter Schritt 1 auf die Schaltfläche „Drucken“ klicken. Damit wird Ihr Bild an den Drucker mit gedruckten Passermarken geschickt.

WICHTIG: Bitte erlauben Sie ausreichend Zeit für das Trocknen der Tinte, bevor Sie es auf die Prägematte legen. Tinte, die nicht vollständig getrocknet ist, kann zu einem Abdruck des Bildes auf der Prägemattenoberfläche führen. Obwohl dieses die Matte nicht verschlechtert oder beschädigt, kann es unerwünscht sein.

Nehmen Sie die gedruckte Seite mit den ausgeschnittenen Passermarken von Ihrer Curio-Schneidematte. Drehen Sie die gedruckte Seite als Rückseite (nicht bedruckte Seite) um und legen Sie sie mit der bedruckten Seite nach unten auf Ihre Prägematte. Sie können dann die drei kleinen schwarzen Quadrate, die Sie mit Ihrer Curio bei den Schnitt-Passermarken erhalten haben, schieben, so dass die Marken schwarz erscheinen.



WICHTIG: Es wird empfohlen, genügend Zeit für das Trocknen der Tinte vor der Platzierung mit der bedruckten Seite nach unten auf den Prägematte aufzuwenden. Ein wenig Tinte kann auf die Prägematte übertragen werden. Das ist normal und beeinflusst die weitere Verwendung der Prägematte nicht negativ.

Ersetzen Sie die Klinge im linken Werkzeughalter der Curio (durch den roten Kreis gekennzeichnet) durch ein Prägewerkzeug und klicken Sie unter Schritt 3 auf die Schaltfläche „Aufprägen“. Die Rückseite des Blattes wird entlang der Prägelinien eingedrückt, so dass ein Aufprägeefferkt sichtbar sein wird, wenn die Seite von vorne betrachtet wird.



12.2 Bemustern

Bemustern ist der Prozess des Markierens einer Materialoberfläche mit einer Vielzahl kleiner Punkte, um ein Muster zu erzeugen. Die Silhouette Curio™ bietet die Möglichkeit, Musterpunkte entweder durch Umwandlung von Linien in Musterpunkte oder durch die Umwandlung importierter Druckbilder in Tüpfelmuster zu erzeugen.

Die Option Bemustern geht davon aus, dass Sie entweder ein Tüpfelwerkzeug (Artikel separat erhältlich) oder einem Filzstift verwenden.

Tüpfeln

Im Abschnitt Tüpfeln können Sie Linien in Tüpfelmuster konvertieren oder Bilder mit unterschiedlichen Tüpfelmustern füllen.

Um Linien in Tüpfelpunkte zu verwandeln, markieren Sie das Kontrollkästchen Tüpfelrand im Tüpfelmenü. Danach können Sie den Abstand der Tüpfelpunkte überprüfen, indem Sie die Option Abstand anpassen.

Durch Auswahl eines Tüpfelfülltyps (Muster oder Formen) wird das ausgewählte Linienbild mit Ihrem gewünschten Muster oder Ihrer gewünschten Form gefüllt. Zur gleichen Zeit kann nur eine Muster- oder Form-Option ausgewählt werden. Die folgenden Einstellungen können Ihrem gewählten Muster oder ihrer gewählten Form entsprechend angepasst werden:

Rasterabstand: Zoomt die ausgewählte Tüpfelform ein oder aus

Tüpfelabstand: Steuert den Abstand der Tüpfelpunkte, damit diese entweder näher zusammen oder weiter auseinander rücken

Winkel: Bestimmt den Winkel der Tüpfelfüllung

Offset: Bestimmt, wie nahe oder weit die Tüpfelfüllung von der Kante der gefüllten Form erscheint

Die Option Tüpfelgröße passt die Anzeigegröße der Tüpfelpunkte auf dem Bildschirm an. Dies hat keinen Einfluss auf die tatsächlich resultierende Größe des erstellten Tüpfelpunkts. Dies dient nur Anzeigezwecken.

Wenn die Option Tüpfeldruck aktiviert ist, können Sie Ihr Bild an einen Drucker senden, um ein Bild der ausgewählten TüpfelEinstellungen auszudrucken.



Tüpfelherleitung

Der Abschnitt Tüpfelherleitung ermöglicht Ihnen, importierte Rasterbilder (z. B. JPG, PNG und andere unterstützte Bitmaps) in Tüpfelmuster zu konvertieren.

Sobald Sie ein externes Bild, das Sie besitzen, geöffnet haben (wie in Abschnitt 3.4 beschrieben), können Sie auf die Schaltfläche Tüpfelbereich klicken. Dies ermöglicht Ihnen, einen Rahmen um den vorgesehenen Bereich des importierten Bildes zu zeichnen, um ein Tüpfelmuster zu erstellen. Dieser einmal gezogene, ausgewählte Bereich kann wie jedes andere Objekt in der Software angepasst oder verschoben werden, wenn Sie den Tüpfelherleitungsbereich vergrößern oder verfeinern müssen. Die Auswahl Tüpfelherleitungsbereich zeigt eine Vorschau des Originalbildes in Form eines schwarz gepunkteten Bildes an, das darstellt, wie die beabsichtigten Tüfelpunkte erstellt werden.

Nachdem alle gewünschten Tüpfeloptionen (wie unten angegeben) gewählt wurden und Ihr Tüpfelmuster so erscheint, wie Sie es wünschen, können Sie auf die Schaltfläche „Tüpfel“ erstellen klicken, um das Muster zu erstellen.

Tüpfel-Stil: Verschiedene Tüpfelstile und Einstellungen können angepasst werden, um modifizierte Tüpfel effekte zu erzeugen.

Umdrehen: Das Kontrollkästchen Umdrehen wird das kontra-positive Bild nachverfolgen.

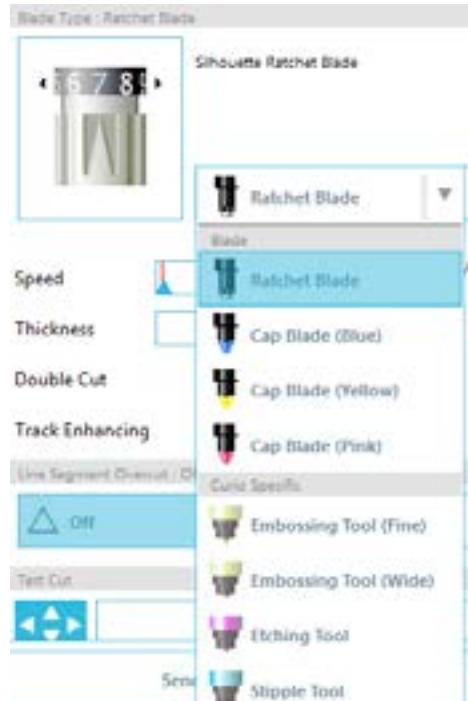
Dichte: Im Allgemeinen werden hellere Bereiche der Zeichnung mit weniger Tüfelpunkten und dunklere Bereiche mit mehr Tüfelpunkte gefüllt. Die Dunkelheit eines Bereichs wird durch die Dichteeinstellung, die die Besetzung oder Dichte der in diesem Bereich gesetzten Tüpfel beeinflusst, vergrößert.

Verfeinerung: Tüpfel werden an den Punkten eines kleinen unsichtbaren quadratischen Rasters gesetzt. Der Abstand ist als „Rasterabstand“ definiert. Einige Tüpfelstil-Optionen ermöglichen deren Anpassung, sodass die Tüfelpunkte als halbe, drittel oder viertel Rasterquadrate erscheinen. Dadurch bieten höhere Werte eine stärker randomisierte Anzeige von Tüfelpunkten, welches zu einem natürlicheren oder weniger blockhaften Aussehen führen könnte.

Rasterabstand: Gibt den Abstand zwischen den Reihen und Spalten des quadratischen Rasters, auf dem die Tüfelpunkte positioniert sind, an. Niedrigere Werte bieten ein feineres Raster, auf dem die Tüfelpunkte positioniert werden können.

Die Auswahl des Tüpfelwerkzeugs

Wenn Sie die Option Tüpfeln wählen, können Sie entweder einen Filzstift oder ein Tüpfel & Aufprägewerkzeug der Marke Silhouette verwenden. Immer, wenn Sie eine Tüpfelarbeit verrichten, werden Sie das Tüpfelwerkzeug für Ihren Materialtyp aus der Liste Schneide-Einstellungen auswählen.



Um das Tüpfelwerkzeug auszuwählen, wählen Sie Ihren Materialtyp in der Liste Schneide-Einstellungen und klicken Sie dann auf die Dropdown-Option Werkzeugtyp.

Sie können dann nach unten scrollen, um das Tüpfelwerkzeug auszuwählen. Nach der Auswahl stehen Ihnen die neuen Werkzeugeinstellungs-Optionen zur Verfügung.

Während die Tüpfelaktion im allgemeinen eine Auf-/Ab-Aktion ist, ermöglicht die Option Tüpfelgröße Ihnen hier, einen größeren Tüfelpunkt durch Senken des Werkzeugs und Herstellung des Tüfelpunkts in einer Kreisbewegung zu erzeugen, wodurch der Tüfelpunkt vergrößert wird. Die Standardeinstellung von 0,00 mm wird schlichtweg den Tüfelpunkt mit dem tatsächlichen Durchmesser des Werkzeugs erstellen.

Bei Verwendung des Tüpfeltools zur Tüpfelung von Metalloberflächen, wie z. B. der Metalltüpfelbögen der Marke Silhouette, können Sie das Feld „Erhöhte Tüpfelkraft“ ankreuzen, um einen stärker gestanzten Tüfelpunkt zu erstellen.

12.3 Verwendung von Mehrfachwerkzeug mit der Curio

Die Silhouette Curio™ und Silhouette CAMEO® 3 verfügen über zwei Tool-Verankerungen, so dass mehrere Tools gleichzeitig zum Einsatz kommen können. Dies bedeutet, dass Sie in der Lage sind, zwei verschiedene Aktionen, wie z. B. Ausschneiden, Aufprägen, Ätzen, Tüpfeln und Skizzieren, während des gleich Arbeitsprozesses durchzuführen.

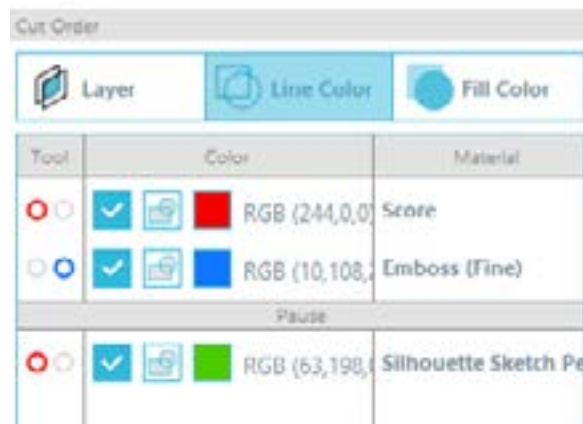
Wenn die Silhouette Curio erkannt wird, stellt Silhouette Studio im Feld Schneide-Einstellungen eine Option bereit, die verschiedene Linieneinstellungen, die den verschiedenen Werkzeughaltern zugeordnet werden, ermöglicht.

Während Sie im Standard-Schnittmodus sind, können Sie Ihr gewünschtes Objekt in Ihrem Arbeitsbereich wählen und dann auf die zugehörige Werkzeughalter-Option, die Sie verwenden möchten, klicken.



Auf diese Weise wird die ausgewählte Linie, die von dem gewünschten Werkzeug, das in den zugehörigen Werkzeughalter Ihrer Curio platziert haben, zugeordnet.

Wenn Sie im Erweiterten Schneidemodus sind, können Sie Ihre Linien, die vom der gewünschten Werkzeughalter auszuführen sind, zuordnen, indem Sie auf den zugehörigen Kreis unter der Spalte Werkzeug klicken. Dies kann nach der Linien- oder Füllfarbe durchgeführt werden. Wenn Sie die Version Designer-Edition verwenden, können Sie auch Ihren Auftrag je nach Schicht auch für verschiedene Werkzeuge einrichten.



Wenn Sie auf den linken roten Kreis klicken, wird die ausgewählte Linie vom linken Werkzeug der Curio ausgeführt, während bei einem Klick auf den rechten blauen Kreis die ausgewählte Linie vom rechten Werkzeug der Curio ausgeführt wird.

Wenn Sie mehr als zwei Werkzeugtypen für den gleichen Arbeitsschritt benutzen möchten, können Sie durch Betätigung der rechten Maustaste eine Pause hinzufügen, um die Curio zwischen den Aktionen zu stoppen und Ihr Werkzeug nach Bedarf zu wechseln.

13 – Besondere Funktionen der „Designer Edition Plus“

Die Silhouette Studio® „Designer Edition Plus“ hat zwei zusätzliche Funktionen: Die Applikationsstickerei und fortgeschrittene Funktionen für Strasssteine.

13.1 Die Applikationsstickerei

Die Silhouette Studio® „Designer Edition Plus“ ermöglicht es Ihnen, Applikations-Stickdateien zu importieren. Wenn Ihre Stickdatei eine Platzierungsstichschicht hat, dann können Sie diese mit Ihrer Silhouette-Schneidemaschine ausschneiden.

Um dies zu tun, laden Sie zunächst Ihre Stickdatei in Silhouette Studio® hoch. Sie können mit der „Designer Edition Plus“ folgende Stickmusterformate importieren:

PES (Bruder, Babylock, Deko, Sängler)

DST (Tajima, Barudan, Toyota)

EXP (Stellar, Melco)

JEF (Janome)

XXX (Sängler)

Öffnen Sie Ihre Datei im Design-Bildschirm. Löschen Sie die zusätzlichen Stickereiformen so, dass nur die Platzierungsstichlinie übrigbleibt.



Senden Sie Ihre Form an Ihre Silhouette und schneiden Sie Ihre Form aus Ihrem Stoff. Jetzt haben Sie eine perfekt geschnittene Applikation.



Skizzieren mit Stickdateien

Sie können mit den Silhouette-Skizzenstiften Stickereientwürfe in Stickereikunstwerke umwandeln.

Laden Sie Ihre Datei in Silhouette Studio® hoch. Weisen Sie jeder Ebene eine Farbe zu. Schicken Sie das Bild an Ihre Silhouette, wobei jede farbige Schicht einem farbigen Skizzenstift entsprechen sollte.





13.2 Fortgeschrittene Funktionen für Strasssteine

Die fortschrittlichen Strasswerkzeuge in Silhouette Studio® „Designer Edition Plus“ bieten Ihnen zusätzliche Anpassungsoptionen und ermöglichen es Ihnen, sich Ihre Designs mit fotorealistischen Renderings anzusehen.

Kundenspezifische Strasssteinformen

Sie können in Silhouette Studio® Ihre eigenen, benutzerdefinierten Strasssteinformen zeichnen, oder Sie können Bilder von Ihren benutzerdefinierten Strasssteinformen mit Hilfe einer PixScan™-Matte importieren (weitere Informationen dazu finden Sie im PixScan™-Abschnitt).



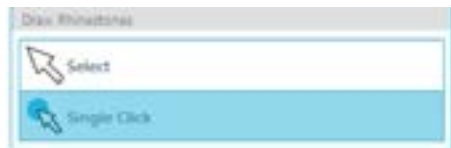
Sobald Sie Ihre Form gezeichnet haben oder das Bild Ihrer benutzerdefinierten Strasssteinform auf die Seite geladen haben, wählen Sie das Bild aus und klicken dann auf die Schaltfläche „Ausgewählte Form zur Bibliothek der Strasssteinformen hinzufügen“. Dadurch wird Ihre Form zu einer speziellen Sektion namens „Benutzerdefinierte Strasssteine“ hinzugefügt, die sich unterhalb der voreingestellten Strasssteinformen befindet. Die Strasssteinformen bleiben dann in Ihrer Bibliothek dauerhaft gespeichert, so dass Sie sie für zukünftige Projekte nutzen können.

Verändern Sie die Größe von Strasssteinen, um andere als die Standardgrößen zu erhalten

Die Größe der kreisförmigen Strasssteine kann in Ihren Einstellungen im Format „ss“ oder in Maßeinheiten („mm“ oder „Zoll“) festgelegt werden. Die Breite und Höhe der nicht kreisförmigen Strasssteine ist in den Maßeinheiten („mm“ oder „Zoll“) festgelegt, die in Ihren Einstellungen eingestellt sind. Sie können Ihre benutzerdefinierten Strasssteine ändern, indem Sie auf die Schieberegler unter Ihrer Strassstein-Bibliothek klicken.

Das Platzieren von einzelnen Strasssteinen

Um einzelne Strasssteine in Ihrem Design zu platzieren, können Sie die Strasssteine auswählen, die Sie gerne verwenden würden, und diese per „Ziehen und Fallenlassen“ an der gewünschten Stelle ablegen. Oder Sie können im erweiterten Strassstein-Menü die Option „Einzelklick“ auswählen. Ansonsten gibt es zwei Möglichkeiten, um Strasssteine in Ihrem Design zu platzieren: Einzel- und Mehrfachplatzierung.

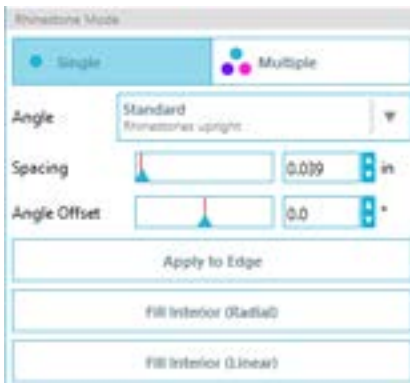


Der Einzelklick-Modus bietet einen Strassstein-Cursor im Zeichenbereich, womit Sie den aktuell ausgewählten Strassstein aus der Strassstein-Bibliothek auf der Seite platzieren können. Diese Aktion können Sie beliebig oft wiederholen, so dass Sie einen wiederholt gebrauchten Strassstein schnell platzieren können.

Wenn Sie im „Mehrere Strasssteine“-Modus sind, dann rotiert der Strassstein-Cursor durch eine Sequenz von Strasssteinen, die in Ihrer Liste „Benutzerdefinierte Strasssteine“ definiert sind, so dass Sequenzen von verschiedenen Strasssteintypen zügig platziert werden können.

Durch einen Klick auf den Strassstein-Cursor über einem Strassstein, der bereits in den Zeichenbereich gelegt wurde, wird dieser Strassstein durch den neuen ersetzt und der neue Strassstein mit der gleichen Zentrierung positioniert.

Das Platzieren von Strasssteinen als Umriss- oder Füllungen



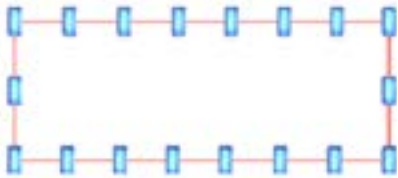
Sie können Umriss- oder Füllungen wahlweise mit einem einzigen Strasssteintyp oder mit mehreren verschiedenen Strasssteintypen erstellen.

Um einen einzelnen Strasssteintyp zu verwenden, können Sie einen einzelnen Strassstein auswählen und mit ihm in Ihrem Entwurf Umriss- oder Füllungen realisieren. Zuerst wählen Sie Ihr Bild aus. Als nächstes wählen Sie unter „Strassstein-Modus“ „Einzeln“ aus. Dann wählen Sie, welche Strasssteine Sie für Ihr Design verwenden wollen.

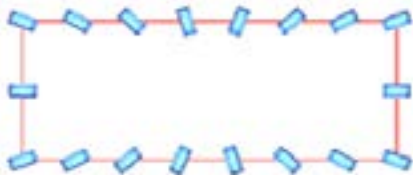
Es gibt drei Einstellmöglichkeiten: Winkel, Abstand und Winkelversatz.

Die folgenden Optionen stehen im Dropdown-Menü „Winkel“ zur Verfügung.

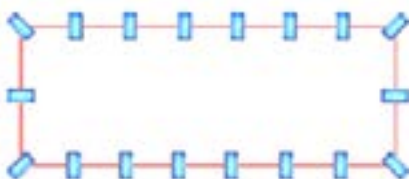
Standard: Die Strasssteine sind in einer einheitlichen Richtung ausgerichtet.

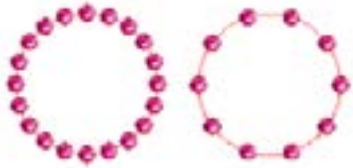


Zentriert: Die Strasssteine sind so ausgerichtet, dass sie auf die Mitte der umrissenen Form weisen.



Senkrecht: Die Strasssteine sind senkrecht zur Kontur, auf der sie sich befinden, ausgerichtet.





Die Einstellung „Abstand“ definiert, wie viel Platz zwischen den einzelnen Strasssteinen bleiben soll.



Mit „Winkelversatz“ können Sie den Winkel anpassen, mit dem die Strasssteine platziert werden.

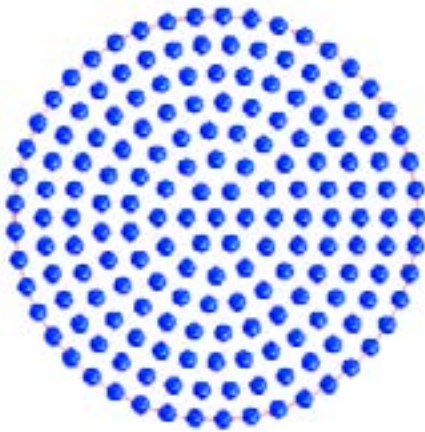
Herzen ohne Winkelversatz und Herzen mit einem Winkelversatz von 45 Grad.

Nachdem Sie die Einstellungen für Winkel, Abstand und Winkelversatz vorgenommen haben, klicken Sie auf „Auf die Kanten anwenden“.

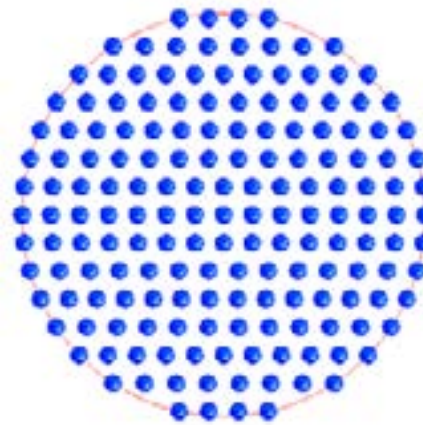
Füllungsoptionen

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Ihre Designs zu füllen.

„Radiale Füllung des Innenraums“ positioniert die Strasssteine am Rand der Pfade und auf konzentrischen Konturen des Innenraums.



„Lineare Füllung des Innenraums“ positioniert die Strasssteine in einer gitterähnlichen Formation im Innenraum.



Mehrere Strasssteine

Der „Mehrere Strasssteine“-Modus funktioniert so ähnlich wie der „Einzelner Strassstein“-Modus, abgesehen davon, dass für den Umriss oder die Füllung ein Strassstein-Muster aus mehreren verschiedenen Strasssteinen verwendet wird.

Wenn Sie sich im „Mehrere Strasssteine“-Modus befinden, dann können Sie ein Muster aus Strasssteinen für Ihr Design entwerfen. Um ein Muster zu kreieren, klicken Sie auf den Strassstein, den Sie verwenden möchten, und ziehen ihn hinunter zu „Benutzerdefinierte Strasssteine“. Gehen Sie dann zurück zu Ihrer Strassstein-Bibliothek und klicken Sie auf den nächsten Strassstein, den Sie verwenden wollen, und ziehen ihn dann neben den ersten Strassstein. Sie können so viele Strasssteine in Ihr Muster mit einbeziehen, wie Sie wollen. Jeder Strassstein wird zunächst automatisch am Ende des Musters platziert, aber durch Klicken und Ziehen können Sie die Strasssteine auch neu anordnen, um Ihren gewünschten Look zu erschaffen.



Gesamtzahl (Alle Formen)

Totals (All Shapes)				
6ss	10ss	16ss	20ss	Other
0	12	0	14	9

An der Unterseite des erweiterten Strassstein-Menüs ist die Gesamtzahl der Strasssteine angegeben. Dort können Sie sehen, wie viele Strasssteine jeder Größe Sie in Ihrem Design bereits verwenden.

13 - Business Edition Funktionen

Silhouette Studio® Business Edition hat einige hilfreiche Werkzeuge, die bei der Erstellung großer, komplexer oder aufeinander folgender Projekte helfen.

13.1 Multi-Cutter Support

Das Silhouette Studio® Business Edition bietet Multi-Cutter Support. Das heißt, wenn Sie die Business Edition verwenden, erhalten Sie die Möglichkeit, Schneideaufträge an verschiedene Silhouette Schnitteinheiten zu senden, während sie gleichzeitig mit Ihrem Computer verbunden sind.

Um diese Funktion zu nutzen und Aufträge an verschiedene Silhouetten Einheiten zu versenden, die mit dem selben Computer verbunden sind, gehen Sie einfach zum Feld An Silhouette senden und wählen Sie aus, welche Silhouette Einheit Sie den Auftrag senden möchten und drücken Sie dann auf den Startknopf.

Sie können diese Funktion verwenden, um für den selben Auftrag oder verschiedene Aufträge zu schneiden, je nachdem, welcher Dokument-Tabulator ausgewählt ist und aktiv angezeigt wird, sobald Sie sich entscheiden, den Auftrag zu beginnen.

Die Option, verschiedene Silhouette Einheiten zu verwenden, bietet in der Business Edition auch die Möglichkeit, Ihre Silhouette-Einheit innerhalb des Programms zu benennen. Sie können bestimmen, welcher Auftrag zu welcher Einheit versendet wird. Um eine verbundene Silhouette umzubenennen, klicken Sie einfach auf den Silhouette Modellnamen (unten in Grau angezeigt) auf der An Silhouette senden Bildfläche:



Sobald Sie auf den Modellnamen klicken, können Sie einen gewünschten neuen Namen eintippen für die bestimmte Silhouette Einheit. Der Name wird behalten, wenn sie den Computer benutzen, der verwendet wurde, um den Namen zu erstellen, selbst wenn die Einheit entfernt und dann später wieder angeschlossen wird. Beachten Sie aber bitte, dass die Benennung spezifisch für den betreffenden Computer ist.

13.2 Ai/EPS / CDR Datei-Kompatibilität

Die Silhouette Studio® Business Edition bietet die Möglichkeit, direkt Ai-, EPS- und CDR-Dateien zu öffnen, die von anderen großen Vektorgrafik-Softwareprogrammen erstellt wurden (wie zum Beispiel Adobe Illustrator® oder CorelDraw®).

Um in der Business Edition auf diese Funktion zuzugreifen, gehen Sie zum Dateimenü und wählen Sie Öffnen. Wenn Sie auf einem PC arbeiten, müssen Sie den Dateityp auswählen, den Sie öffnen möchten, und die Ai, EPS oder CDR Option wählen.

Sie können wählen zwischen Nach Ebene zuschneiden und einfach die gewünschte Schicht aktivieren oder per Linienfarbe schneiden und entweder die zu schneidende Linie "keine Farbe" aktivieren oder Ihre Linien wie gewünscht mit neuer Farbe versehen, indem Sie das Tool Linienfarbe verwenden.

Sie können alternativ wählen, das Programm Silhouette Connect™ zu verwenden, um diese Dateien aus ihren ursprünglichen Softwareprogrammen zu schneiden.



13.3 Design-Ansicht vs. Medienlayout Ansicht

Silhouette Studio® Business Edition bietet eine weitere Ansichtsoption, damit Anwender sowohl die original Designansicht der Designfassung zeigen als auch die Medienlayout-Ansicht mit den Linien, die dann tatsächlich in dem resultierenden Schnittauftrag erscheinen. Während die traditionelle "what you see is what you get" Designansicht verwendet und ein Auftrag auf diese Weise mit der Business Edition bearbeitet werden kann, gibt es eine Zusatzfunktion, um die Medienlayout-Ansicht zu ändern und so die Effizienz des Designentwurfs zu maximieren, der üblicherweise im Business-Kontext auf speziellen Materialien geschnitten wird.

Diese Möglichkeit zur Seite-an-Seite-Ansicht bietet Zugang zu weiteren Business Edition Funktionen, wie Matrix-Kopie Optionen, Medienlayout -Schachteln und -Kacheln. Wenn die Business Edition Version läuft, werden Sie zwei Layout-Modi finden, die in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt sind:

Designansicht

Das Auswählen dieser Option wird die Software in die traditionelle Einzel Fensteransicht setzen und die Objekte so ausschneiden lassen, wie sie in ihrem Originalentwurf erstellt worden sind.

Medienlayout-Ansicht

Das Auswählen dieser Option wird die Seite-an-Seite-Ansicht Ihres original Layouts liefern (Designansicht auf der linken Seite des Bildschirms), und eine Ansicht davon, wie Ihr Auftrag verarbeitet wird, um Ihre Medien oder Materialien zu schneiden (Medienlayout-Ansicht auf der rechten Seite des Bildschirms).




13.4 Kacheln-Funktion

Die Silhouette Studio® Business Edition bietet eine automatisierte Kacheln-Funktion.

Die Kacheln-Funktion liefert eine Methode, mit der ein größerer Auftrag aus einer Serie kleinerer Kacheln geschnitten werden kann, die dann nach dem abgeschlossenen Schneidvorgang zusammengesetzt werden, um größere Aufträge zu erstellen.

Mit der Kacheln-Funktion kann der Nutzer zum Beispiel ein großes Bild mit der Höhe und der Breite von 24 Inches (60,96 cm) zu entwerfen und es in mehreren Durchgängen ausschneiden. Sogar so eine Materialgröße kann nicht in einem Durchgang geschnitten werden, da es eine begrenzte Silhouette-Schnittweite von 12 Inches (30,48 cm) gibt. Die Kacheln-Funktion wird den Auftrag automatisch in eine Reihe kleinerer Aufträge zerlegen, die ausgeschnitten und dann zusammengesetzt werden können, um das endgültige Projekt von 24 Inch mal 24 Inch zu erhalten.

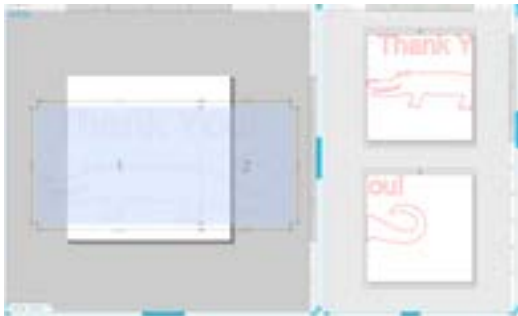
Die Kacheln-Funktion ist nur verfügbar, wenn Sie die Business Edition Version im Medienlayout-Modus laufen lassen. 

Während der Originalentwurf sein ursprüngliches Designlayout erhalten kann, wird die Kacheln-Option eine Methode bieten, um das zu schneidende Design in einer Reihe von Mehrfachfeldern neu zu arrangieren. Dabei kann das Zielprojekt, das größer als das Medium ist, verwendet werden, um erfolgreich in einer Reihe mehrfacher kleinerer Aufträge erstellt zu werden.

Die folgenden Optionen sind im Kacheln-Feld verfügbar:

Kacheln aktiv

Diese Option schaltet die Funktion nach Bedarf ein oder aus. Die Option kann mit anderen Business Edition Funktionen kombiniert werden, wie zum Beispiel Medienlayout-Schachteln und Matrix-Kopie. (ANMERKUNG: Das verarbeitete Design, das in der Medienlayout-Ansicht angezeigt wird, wandelt sich nur zu Mehrfachfeldern um, wenn das Bild den verfügbaren Schnittbereich überschreitet.)



Wenn Kacheln aktiv ist, wird die Designansicht eine Reihe von nummerierten Kacheln anzeigen, um zu verdeutlichen, wie das Projekt in die entstehenden Schnittaufträge aufgeteilt wird.

Diese Kacheln können durch folgende verfügbare Tools geändert werden, die sich im Kacheln-Feld befinden:

Position und Größe konfigurieren - Die Optionen in diesem Bereich ermöglichen Ihnen die Anpassung der Kachelgrößen und -positionen, in denen die Kacheln für den entstehenden Schnitt-Auftrag verarbeitet werden.

Seitenverhältnis beibehalten - Bei dieser Option wird das Seitenverhältnis der Hauptkachel erhalten.

Automatisch - Diese Option wird die Kacheln der Größe des zu schneidenden Projektes anpassen. Die Trennlinien der Kacheln werden automatisch entsprechend der definierten Mediengröße eingestellt.

Benutzerdefiniert - Mit dieser Option können Sie die Kacheln durch Ziehen der Trennlinien und -knoten bearbeiten.

Regelmäßiges Raster - Mit dieser Option ändern Sie die Größe der Kacheln, um Breiten- und Höhenmaße für die einzelnen Kacheln zu erhalten, anstatt sie entsprechend der speziellen Mediengröße auszumessen..

Rand - Diese Option wird eine Überlappung des entstehenden Schnitts schaffen, der als Überlappung in der entstehenden Arbeit benötigt werden kann.

Maße anzeigen - Diese Option schaltet die Kachelgrößen an und aus.

Alle Kacheln - Bei dieser Option werden alle Kacheln zum Schneiden ausgewählt.

Nur ausgewählte Kacheln - Bei dieser Option werden nur bestimmte Kacheln zum Schneiden ausgewählt. Alternativ können Sie in der Designansicht auf die Kacheln klicken, um sie an- oder auszuschalten.

Trennung- Diese Option schaltet die Kachelgrößen an und aus.



13.5 Automatische Schachtel-Vorschau

Die Silhouette Studio® Business Edition bietet einen Automatisierten Schachtel-Vorschau-Modus, bei dem Formen automatisch innerhalb der Medienlayout-Ansicht geschachtelt werden, um effizienten Einsatz des zu schneidenden Materials zu liefern, während die ursprüngliche Position des Bildes in der Designansicht erhalten bleibt, sodass der Anwender weiterhin das Design bearbeiten und verfeinern kann.

Die Option Medienlayout-Schachteln ist nur verfügbar, wenn die Business Edition-Version im Medienlayout-Modus läuft.

Während das original Design sein ursprüngliches Layout behalten kann, bietet die Option Medienlayout-Schachteln eine Methode, um die zu schneidenden Objekte so neu anzuordnen, dass sie besten für Ihr Medium verwendet werden können.

Die folgenden Optionen sind im Medienlayout-Schachteln-Feld verfügbar:

Nesting aktiv -Diese Option stellt die Funktion nach Bedarf an oder aus. Die Option kann mit anderen Business Edition-Funktionen kombiniert werden, wie Kacheln und Matrix-Kopie.

Sperr-Formen - Diese Option schachtelt konkave Formen auf effizientere Weise zusammen und versucht sie zu verzahnen, um mehr Raum in Ihrem Medium zu schaffen.

Körnung beibehalten - Bei Aktivierung dieser Option wird die Schachteln-Funktion gezwungen, Bilder unrotiert zu lassen oder sie nur um 180 Grad zu drehen. Dies kann nützlich sein, wenn Spezialmedien mit Körnung verwendet werden, um zu gewährleisten, dass die die Körnung für die entstehenden Schnittbilder in die gewünschte Richtung verläuft.


Ausrichten - Wenn diese Option aktiviert ist und Bilder in der Designansicht in einem unregelmäßigen Winkel gedreht werden, wird die Ausrichten-Option das Bild aufrichten, um Vorheriges zu kompensieren und den besten Winkel zu bestimmen, in dem die Form geschachtelt werden soll.

Ganze Wörter - Diese Option lässt Buchstaben von Wörtern zusammen, die mit dem Text-Tool erstellt wurden, anstatt jeden einzelnen Buchstaben zu schachteln.

Gruppen pflegen - Mit dieser Option werden alle gruppierten Bilder in ihrer ursprünglichen Gruppierung gelassen, anstatt jedes einzelne Objekt zu schachteln.

Rotationen - Die Rotationen-Option ermöglicht oder beschränkt das Level an Winkeln, in der Sie die Bilder rotieren lassen können. Zum Beispiel wird eine Rotationen-Einstellung von „0“ die Bilder genau in ihrem ursprünglichen Drehwinkel halten, während eine Rotationen-Einstellung auf „2“ den Bildern eine Drehung von 0° und 180° Grad ermöglicht. Eine Rotationen-Einstellung auf „4“ können Bilder mit den Winkeln von 0°, 90°, 180° und 270° gedreht werden. Wenn die Rotationen-Einstellung erhöht wird steigt die Anzahl der möglichen Rotationswinkel für jedes Bild. Die Einstellung ist vorhanden, da es Fälle geben kann, wo der Winkel von Bildern wichtig ist und es wünschenswerter ist, die Bilder in einem bestimmten Winkel zu halten, während die höchste Einstellung versuchen kann, den effektivsten Gebrauch des Platzes zu machen.

Polstern - Diese Option kontrolliert die Mindestentfernung zwischen zwei angrenzenden Formen, nachdem sie geschachtelt worden sind.

 **13.6 Matrix-Kopie-Funktion**
Die Silhouette Studio® Business Edition bietet eine Matrix-Kopie-Funktion. Diese Funktion bietet die Möglichkeit, ein Matrix von mehrfachen Kopien vom gleichen Projekt zu erstellen, die während der Verarbeitung des Schnittauftrags repliziert werden, die Ihren original Entwurf aber nicht wirklich verändern oder beeinflussen.

Die Kopie-Funktion ist nur verfügbar, wenn die Business Edition -Version im Medienlayout-Modus läuft.

Während der Originalentwurf das ursprüngliche Designlayout behalten kann, bieten die Kopie-Feldoptionen eine Methode, um das Design zu replizieren, um nach Bedarf mehrfache Kopien zu schneiden.



Die folgenden Optionen sind im Kopie-Feld verfügbar:

Reihen - Diese Option wird je nach Festlegung mehrfache Reihen des Auftrags liefern.

Spalten - Diese Option wird je nach Festlegung mehrfache Spalten des Auftrags liefern.

Begrenzung des Material - Wenn Sie diesen Knopf drücken, werden die spezifischen Zahlen der eingegebenen Reihen und Spalten genommen und diejenigen entfernt, die die erlaubte Größe Ihres Mediums überschreiten.

Trennung - Die horizontale Option legt den Horizontalabstand zwischen Kopien fest, während die Vertikalooption den senkrechten Abstand zwischen Kopien definiert.

13.7 Automatisierte Weed Line-Funktion



Das Silhouette Studio® Business Edition bietet ein Schnitteinstellungen -Tool. Diese Funktion bietet die Option, Weed Lines innerhalb geöffneter Linienpfade zu erstellen, für einfacheres Weeding von Materialien, wie zum Beispiel Vinyl und Wärmeübertragung. Optionen enthalten eine umgebende Weed Line-Grenze sowie interne Weed Lines im freien Raum des Entwurfs (wie z. B. innerhalb von Buchstaben), um eine einfache Methode zu liefern, Überschussmaterial nach Abschluss des Schnittauftrags zu entfernen.

Das Schnitteinstellungen-Feld befindet sich in der Business Edition in der oberen rechten Seite des Bildschirms.

Die folgenden Optionen sind im Schnitteinstellungen-Feld verfügbar:

Schnittgrenze anzeigen - Diese Option aktiviert eine automatische Weed-Grenze, die um den gesamten Schnittauftrag erstellt wird.

Polstern - Die Option passt die Füllmaße an, um Abstände zwischen den Grenzen und die enthaltene Grenze hinzuzufügen oder zu entfernen.

Weed Lines - Die Weed Lines-Option bietet eine Funktion, um interne Weed Lines einzuschließen, da sie möglicherweise für das Bild verwendet werden können.

Alle Weed-Grenzen und interne Weed Lines werden ohne Vorbereitung automatisiert und eingestellt, während Anpassungen an der Platzierung oder Größeneinteilung von Objekten vorgenommen werden, die sich auf Ihrem Arbeitsplatz befinden.

Alle Weed-Grenzen und -Linien werden in Blau angezeigt:



14 - Fehlersuche

Wenn Sie Probleme haben, gibt es nachfolgend eine Reihe von nützlichen, allgemeinen Tipps zur Fehlersuche und Informationen für weiteren Support.

14.1 Allgemeine Tipps zur Fehlersuche

Klinge schneidet nicht durch das Material

Wenn Sie ein Original-Silhouette-Gerät verwenden, sollten Sie sicherstellen, dass die Kerbe auf der Klinge (die schwarze "Lamelle" am Sockel Ihrer Klinge) nach rechts zeigt und dem blauen Stromanzeigelämpchen in 3-Uhr-Stellung gegenüber steht. Wenn die Kerbe in diese Richtung blickt und in dieser Position fixiert ist, wird die Klinge etwas abgesenkt und bietet so mehr Schneidkraft. Nochmals, dies gilt nur für Original-Silhouette-Geräte.

Unabhängig davon, welches Silhouette-Modell Sie haben, könnte die Klingensteellung trotzdem ein Problempunkt sein, wenn die Klinge zum Beispiel vor Kurzem zum Wechseln der Kappe entfernt wurde. Es kann sein, dass die Klinge nicht vollständig in den Halter eingesetzt wurde und daher beim Schneiden nicht die gewünschten sauberen Ergebnisse liefert. Um dies zu überprüfen, entriegeln Sie die Klinge, drehen und ziehen das Messer nach unten, während Sie den Verriegelungshebel festhalten, um sicherzustellen, dass alles unterhalb des Halters richtig angebracht ist. Sie können auch die Silhouette-Schnitt-Einstellungen überprüfen. Wenn Sie mit einer Tiefe schneiden, die zu flach ist oder eine dünnere Kappe (blau oder gelb) verwenden, müssen Sie Ihre Schneideinstellungen oder die Klingenkappe entsprechend dem Papier- und Medientyp, den Sie schneiden wollen, einrichten. Verwenden Sie die Schaltfläche Testschnitt, um sicherzustellen, dass Ihre Einstellungen für den verwendeten Materialtyp richtig sind, bevor Sie den gesamten Schneidvorgang durchlaufen. Wenn der Testschnitt nicht funktioniert, müssen Sie wahrscheinlich die Einstellungen erneut vornehmen. Wenn der Testschnitt funktioniert, sollte der Schneidejob auch funktionieren. Wenn Sie aus irgendeinem Grund feststellen, dass die Flächen nicht glatt geschnitten sind, können Sie die Option Doppelter Schnitt in den Schnitteinstellungen wählen, um sicherzustellen, dass problematische Bereiche während des Schneidejobs einen zusätzlichen Durchlauf erhalten.

Bilder werden beim Schneiden nicht richtig ausgerichtet

Beim Schneiden von normalem Papier oder Karton, die keine haftende Rückseite aufweisen, müssen Sie darauf achten, das Papier mit Hilfe der Trägerfolie einzuführen. Dieses Problem kann auftreten, wenn Sie die Schnittmatte nicht richtig verwenden oder nicht bei Materialien verwenden, die den Einsatz einer Trägerfolie erfordern.

Wenn Sie die Trägerfolie verwenden, sollten Sie darauf achten, dass der Matteneinsatz entfernt wurde, damit die Haftoberfläche freiliegt, so dass Ihr Material während des Schneidvorgangs gut nach unten festgehalten wird. Wenn die Matte, aus welchem Grund auch immer, ihre Haftung verloren hat und das Papier nicht in Position hält, kann dies dazu führen, dass Ihr Papier sich beim Schneiden verschiebt. Wenn Sie eine Schneidmatte verwenden und Ihr Papier korrekt auf die Schneidmatte geladen wird und fest positioniert ist, kann dieses Problem auftreten, wenn Sie Ihre Trägerfolie oder ein anderes Material mit linksseitiger Ausrichtung in die Maschine geladen haben, also im Unterschied zur Einführung der Trägerfolie oder des Materials mit hochgestellter Führung. Wenn die zu schneidende Trägerfolie bzw. das Papier nicht richtig mit dieser Führung eingeführt wurde und nicht zwischen den beiden weißen Rollen gegriffen wurde, kann es sein, dass sich Ihre Trägerfolie oder Ihr Material während des Schneidens verschiebt und Ihr Bild nicht korrekt ausgerichtet ist.

Gerät eingeschaltet wird

Wenn Sie von Ihrem Computer aufgefordert werden, die Software zu installieren (obwohl sie bereits installiert ist), liegt dies vielleicht daran, dass Sie Ihr Silhouette-Gerät eingeschaltet oder das USB-Kabel abgetrennt und erneut wieder angeschlossen haben. Ihr Computer geht nämlich einfach davon aus, dass eine neue Hardware angeschlossen wurde, die noch nicht erkannt wurde. Sie können wie empfohlen sicher durch die automatische Installation gehen, da sie sich einfach auf den Treiber bezieht. Der Treiber befindet sich auf Ihrer Installations-CD, oder wenn Sie die Software heruntergeladen haben, können Sie den Treiber von www.silhouetteamerica.com im Abschnitt Support erhalten. Der Treiber ist nicht unbedingt für den korrekten Betrieb des Programms erforderlich, aber kann zum Abstellen der Windows Plug & Play-Funktion verwendet werden, die immer versucht, einen Hardware-Treiber zu laden, wenn neue Geräte angeschlossen werden. Nach der (Neu-)Installation des Treibers erhalten Sie die Aufforderung zum Installieren nicht mehr.

ACHTUNG: Es kann sein, dass eine bedrohliche Meldung von Microsoft während der Treiber-Installation angezeigt wird, die besagt, dass der Treiber ein potentielles Risiko darstellt oder den Windows-Logo-Test nicht bestanden hat. Bitte beachten Sie, dass der Treiber umfassend getestet wurde und mit Windows XP, Windows Vista und Windows 7 sicher zusammenarbeitet. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Trotzdem weitermachen" und setzen Sie den Treiber-Installationsvorgang fort.

Medien entnehmen wird angezeigt, direkt nachdem dem Laden (nur beim SD/CAMEO-Modell) angezeigt

Dies ist kein Fehler. Sobald Sie eine der Optionen zum Laden ausgewählt haben, ob Sie nun tatsächlich etwas in das Gerät geladen haben oder nicht, geht Silhouette davon aus, dass Material geladen wurde, und wartet auf weitere Aktionen zum Schneiden, entweder über Ihren Computer oder eine SD-Karte. Da das Gerät auf den Schneidvorgang wartet, wird als erste Option Medien entnehmen angezeigt. Dies wird dann angezeigt, wenn Sie das Material nicht richtig geladen haben oder wenn es nicht gerade in das Gerät eingeführt wurde. Nach dem Ende des Schnitvorgangs wird diese Option in gleicher Weise angezeigt, damit Sie Ihr Material entnehmen können.

Wenn noch kein Material geladen wurde und die versehentlich die Eingabe-Taste gedrückt wurde, drücken Sie einfach auf die Schaltfläche Medien entnehmen und scrollen dann weiter, um die Ladeoptionen auf dem LCD-Bildschirms des Silhouette aufzufinden, damit Sie Ihr Material zum Schneiden richtig laden können.

Trägerfolie im Silhouette steckengeblieben(nur beim SD/CAMEO-Modell)

Schalten Sie Silhouette SD ein und drücken Sie die Pfeiltasten auf dem LCD-Bildschirms Ihres Silhouette-Geräts, bis die Option Medien entnehmen angezeigt wird. Sobald diese angezeigt wird, drücken Sie die Eingabe-Taste. Wenn die Matte nicht vollständig ausgeworfen wird, wiederholen Sie diese Aktionen bitte noch einmal, bis die Matte vollständig ausgeworfen wurde. Sie können Silhouette ausschalten und die Matte manuell aus der Maschine ziehen.

Silhouette ist laut während des Betriebs

Bitte heben Sie die Klappe des Silhouette-Geräts hoch, um zu überprüfen, dass das Klebeband, das den Motor mit der Seite des Geräts verbindet, entfernt wurde. Wenn dieses zuvor nicht entfernt worden ist, kann dies die Ursache für die Geräusche beim Einschalten der Maschine sein. Wenn das Klebeband dort belassen wird, sollte es zu keinen Schäden kommen, aber es ist typisch, dass dann Geräusche zu vernehmen sind. Bitte entfernen Sie das Klebeband und schalten Sie das Silhouette-Gerät wieder ein. Ansonsten gilt es zu beachten, dass das Silhouette-Gerät leider kein flüsterleises Gerät ist. Die zu hörenden Geräusche sind vermutlich normal.

FEHLER: Verbindung konnte nicht hergestellt werden

Wenn diese Meldung im Silhouette-Bildschirm beim Senden Ihres Jobs an das Silhouette-Gerät angezeigt wird, müssen Sie Ihre USB-Verbindung überprüfen, um sicherzustellen, dass der Computer mit dem Silhouette-Gerät fest verbunden ist. Sie werden eventuell das Silhouette-Gerät ausschalten wollen und die beiden Enden des USB-Kabel abnehmen wollen. Dann können Sie das Silhouette-Gerät wieder einschalten und das USB-Kabel zwischen Ihrem Computer und dem Silhouette-Gerät anschließen. Wenn weiterhin Probleme auftreten, schließen Sie Silhouette Studio und starten Ihren Computer neu.

FEHLER: Erkennung der Passmarken gescheitert

Wenn diese Meldung bei der Verwendung von Passmarken für Print & Cut-Jobs angezeigt wird, entfernen Sie Ihre Druckmedien oder die Trägerfolie aus dem Silhouette-Gerät und laden diese erneut. Am häufigsten tritt dieser Fehler auf, wenn die Medien oder die Trägerfolie so geladen wurden, dass sie nicht richtig auf die Ladeführungsmarkierungen ausgerichtet ist, oder wenn die falsche Methode zum Laden ausgewählt wurde ("Medien laden" bzw. "Laden mit Träger").

Download-Vorgang angehalten oder Download-Zeit wächst weiter an

Wenn ein Download-Vorgang nicht vorangeht bzw. die geschätzte Zeitdauer laufend anwächst, während die Anzahl der Bilder zum Herunterladen gleich bleibt, können Sie in Voreinstellungen die Funktion Erweitert auswählen. In diesem Dialog können Sie die Einstellung für HTTP-Sockets erhöhen, bis die Zeitdauer für die restliche Anzahl an Downloads zu sinken beginnt.

14.2 Kalibrierung

Die Kalibrierung des Werkzeuges wird nur für die Anpassung der Schneid-Ausrichtung in Bezug auf die Druck & Schneidaufgaben und die Ausrichtung der Schnitte bezüglich gedruckter Informationen benötigt. Das sollte nur dann vorgenommen werden, wenn Sie besondere Probleme mit Ihren Schneidelinien bei der Anpassung an die Konturen der gedruckten Bilder im Laufe der Druck- & Schneid-Ausführung, bei denen Registrierungsmarkierungen benutzt werden, haben sollten. Diese Optionen finden Sie, wenn Sie irgendwo mit im Menü An Silhouette senden mit rechts klicken und Kalibrierung auswählen.

Für diesen Vorgang empfiehlt sich die Verwendung eines Skizzenstifts, damit man die Ergebnisse klarer betrachten und die entsprechenden Einstellungen vornehmen kann.

Zum Starten müssen Sie zunächst die Option Kalibrierungstestseite drucken auswählen, um die Testseite auf Ihrem Drucker auszudrucken. Nehmen Sie keine Anpassungen an der Kalibrierungstestseite auf Ihrem Computerbildschirm vor. Sobald Sie diese gedruckt haben, müssen Sie das ausgedruckte Blatt, wie auf dem Bildschirm dargestellt, auf Ihre Schneidmatte legen. Wenn Sie Silhouette verwenden, müssen Sie die Option Laden mit Medien am Gerät auswählen.



Sobald das Blatt geladen ist, verwenden Sie die Pfeiltasten am Bildschirm, um Ihre Klinge so auszurichten, dass sie auf die erste Kreuzmarkierung in dem Bereich zeigt, der auf Ihrem Computerbildschirm grün dargestellt ist, oder mit anderen Worten, auf die linke obere Ecke der ersten Markierung.

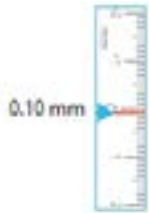
Sobald die Klinge positioniert ist, klicken Sie auf die Option Kalibrieren. Damit wird Silhouette veranlasst, die Markierung zu lesen und entlang der gekreuzten Linien zu schneiden bzw. zu skizzieren.

Wenn beide Linien nicht getroffen werden, möchten Sie vermutlich Anpassungen entsprechend der Messung der Abweichung nach links/rechts bzw. oben/unten vornehmen. Dazu messen Sie den Abstand zwischen dem Original und dem durchgeführten Druck aus.

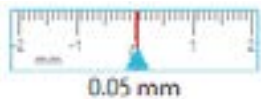
Wenn die horizontale Markierung über- oder unterhalb der gedruckten Markierung liegt, müssen Sie den Schieber auf der vertikalen Skala am Bildschirm auf den gemessenen Abstand zwischen den gedruckten und tatsächlichen Markierungen einstellen.

Wenn die vertikale Markierung über- oder unterhalb der gedruckten Markierung liegt, müssen Sie den Schieber auf der vertikalen Skala am Bildschirm auf den gemessenen Abstand zwischen den gedruckten und tatsächlichen Markierungen einstellen.

Sie können diese Aktion so oft wie nötig wiederholen, bis die tatsächlichen Markierungen mit den gedruckten Markierungen übereinstimmen.



Das Werkzeug Abstandseinstellung finden Sie, wenn Sie irgendwo mit im Menü An Silhouette senden mit rechts klicken und Abstandseinstellung auswählen. Das sollten Sie nur dann benutzen, wenn Sie feststellen, dass die auf dem Schirm angegebenen Maße Ihres Bildes anders sind, als die aktuell gemessenen Größen. Solche Anpassungen sind aber außerordentlich selten.



Zur Verwendung dieses Werkzeugs wählen Sie Kalibrierungstestseite drucken für Ihren Drucker aus und legen das gedruckte Blatt, wie auf dem Bildschirm dargestellt, auf die Schneidmatte.. Wenn Sie Silhouette SD verwenden, müssen Sie die Option Laden mit Medien am Gerät auswählen. Sobald diese geladen ist, klicken Sie auf die Option Testlinien zur Abstandseinstellung schneiden.

Es werden zwei Linien an den mit 1 und 2 beschrifteten Positionen auf Ihrer Seite ausgedruckt. Sie müssen nun den genauen Abstand zwischen den beiden Linien messen und den horizontalen Schieberegler unter Abstandseinstellung genau auf die von Ihnen vorgenommene Messung einstellen. Sobald die Messung angepasst ist, tritt die Abstandskorrektur in Kraft. Sie können den Dialog Kalibrierung schließen und wie gewünscht mit dem Schneiden fortfahren. Zusätzliche Testergebnisse sind nicht notwendig, da weitere Testschnitte zu den gleichen Ergebnissen auf der Testseite führen und mit der neu eingestellten Zahl übereinstimmen. Sie sollten diesen Test nur einmal ausführen.

14.3 Kontaktinformationen für weitere Unterstützung

Weitere Support-Informationen erhalten Sie von folgenden Quellen:

Internet: www.silhouetteamerica.com

E-Mail: support@silhouetteamerica.com













Telefon: 800.859.8243 (gebührenfrei nur in USA und Kanada)

Die Zentrale von Silhouette America, Inc., befindet sich in Lehi, Utah, und ist von 8:00 bis 17:00 geöffnet (MST - Mountain Standard Time).





The specifications, etc., in this manual are
subject to change without notice.














July 2017, 11th edition
Silhouette America, Inc.




Silhouette Studio Shortcuts





DOKUMENT	PC	MAC
 neues dokument	ctrl + n	cmd + n
 öffnen	ctrl + o	cmd + o
 speichern	ctrl + s	cmd + s
 drucken	ctrl + p	cmd + p
 kopieren	ctrl + c	cmd + c
 einsetzen	ctrl + v	cmd + v
 ritaglia	ctrl + x	cmd + x
 rückgängig machen	ctrl + z	cmd + z
 wiederherstellen	ctrl + shift + z	cmd + shift + z
 schwenken	spacebar	spacebar
 drag-zoom	z	z
 in fenster einpassen	ctrl + 1	cmd + 1


















DATEI	PC	MAC
speichern als...	ctrl + shift + s	cmd + shift + s
in bibliothek speichern	ctrl + alt + r	cmd + alt + r
schließen	ctrl + w	cmd + w
beenden	ctrl + q	cmd + q

BEARBEITEN	PC	MAC
 im vordergrund einfügen	ctrl + f	cmd + f
 duplizieren	ctrl + d	cmd + d
 alle auswählen	ctrl + a	cmd + a
 auswahl für alle aufheben	ctrl + shift + a	cmd + shift + a
rechtsschreibung	F7	F7
einstellungen	ctrl + k	cmd + k






WERKZEUGE	PC	MAC
 auswählen	v	v
 punkte bearbeiten	a	a
 linie	\	\
 rechteck	r	r
 abgerundetes rechteck	shift + r	shift + r
 ellipse	e	e
 polygon	p	p
 kurve	c	c
 freihand	f	f
 weich freihand	shift + f	shift + f
 bogen	shift + a	shift + a
 regelmäßiges vieleck	shift + p	shift + p
 text	t	t
 radiergummi	shift + e	shift + e
 messer	k	k
 zeichnungsbereich anzeigen	ctrl + alt + d	cmd + alt + d
 bibliothek anzeigen	ctrl + alt + l	cmd + alt + l
 online-shop anzeigen	ctrl + alt + s	cmd + alt + s
 pipette	i	i





SCHNEIDUNG	PC	MAC
 an silhouette senden	ctrl + l	cmd + l
 schnitteinstellungen	ctrl + F2	cmd + F2
 fenster registrierungs-markenoptionen	ctrl + F3	cmd + F3









VEREINBAREN	PC	MAC
 in den vordergrund	ctrl + shift +]	cmd + shift +]
 schrittweise nach vorn	ctrl +]	cmd +]
 in den hintergrund	ctrl + shift + [cmd + shift + [
 schrittweise nach hinten	ctrl + [cmd + [

REPLIZIEREN	PC	MAC
 links duplizieren	ctrl + ←	cmd + ←
 rechts duplizieren	ctrl + →	cmd + →
 oben duplizieren	ctrl + ↑	cmd + ↑
 unten duplizieren	ctrl + ↓	cmd + ↓
 spiegel links	alt + shift + ←	alt + shift + ←
 rechts spiegeln	alt + shift + →	alt + shift + →
 spiegel oben	alt + shift + ↑	alt + shift + ↑
 spiegel unten	alt + shift + ↓	alt + shift + ↓
 1 kopie gedreht	ctrl + shift + F1	cmd + shift + F1
 2 kopien gedreht	ctrl + shift + F2	cmd + shift + F2
 3 kopien gedreht	ctrl + shift + F3	cmd + shift + F3
 5 kopien gedreht	ctrl + shift + F5	cmd + shift + F5
 dreierreihe	ctrl + shift + →	cmd + shift + →
 viererreihe	ctrl + alt + →	cmd + alt + →
 dreierspalte	ctrl + shift + ↓	cmd + shift + ↓
 viererspalte	ctrl + alt + ↓	cmd + alt + ↓
 seite füllen	ctrl + shift + f	cmd + shift + f

MODIFIZIEREN	PC	MAC
 verschweißen	ctrl + shift + w	cmd + shift + w

ANSICHT	PC	MAC
 raster anzeigen	g	g
 optionen	ctrl + F4	cmd + F4
 seitenwerkzeuge	ctrl + F1	cmd + F1
 druckgrenze	ctrl + shift + p	cmd + shift + p
 schnittrand	ctrl + shift + l	cmd + shift + l

OBJEKT	PC	MAC
 gruppieren	ctrl + g	cmd + g
 entgruppieren	ctrl + shift + g	cmd + shift + g
 verknüpften pfad erstellen	ctrl + e	cmd + e
 verknüpften pfad trennen	ctrl + shift + e	cmd + shift + e

ANDERES	PC	MAC
 registrierungsmarkierungen	m	m
 schnittstil = ausschneiden	ctrl + t	cmd + t
 schnittstil = nicht schneiden	ctrl + shift + t	cmd + shift + t
 lineal	ctrl + r	cmd + r
 fadenkreuz	ctrl + =	cmd + =
 bearbeiten	double click	double click
 scrollen	ctrl + scroll wheel	cmd + scroll wheel
 heranzoomen/ herauszoomen	alt + scroll wheel	alt + scroll wheel