



Benutzerhandbuch

Im Vertrieb von Silhouette America, Inc.

www.silhouetteamerica.com

Inhalt

Silhouette Studio Software

Software-Nutzungsvertrag	3
Eingetragene Warenzeichen.....	3
Haftungsausschluss.....	3
Über dieses Handbuch.....	3

1. Allgemeine Informationen..... 4

1.1 Systemanforderungen	4
1.2 Funktionsübersicht.....	4
1.3 Software-Dateiformate	5
1.4 Verfügbare digitale Inhalte	5

2. Installation von Silhouette Studio..... 6

2.1 Installation auf PC-Systemen.....	6
2.2 Installation auf Macintosh-Systemen.....	6

3. Grundlegender Software-Überblick..... 7

3.1 Aufruf des Programms	7
3.2 Software-Abschnitte	7
3.3 Schnitt-/Zeichenbereich.....	8
3.4 Dokumente öffnen.....	9
3.5 Dokument-Tabs	9
3.6 Dokumentgrößen	9
3.7 Schnittausrichtung	11
3.8 Anzeigen und Zoomen.....	12
3.9 Einstellungen	13

4. Zeichnen und Bearbeiten von Bildern 14

4.1 Grundlegende Zeichenwerkzeuge.....	14
4.2 Bearbeiten von Bildern	16
4.3 Linienwerkzeuge	18
4.4 Füllwerkzeuge	20

5. Texte..... 21

5.1 Erstellung von Texten.....	21
5.2 Bearbeiten von Texten.....	22
5.3 Ausrichtung von Texten auf Pfade	23

6. Verarbeitung von Bildern 24

6.1 Grundlagen	24
----------------------	----

6.2 Gruppierung erstellen/aufheben	25
6.3 Verknüpfte Pfade.....	27
6.4 Verschieben	28
6.5 Drehen.....	28
6.6 Skalieren	29
6.7 Spiegeln	30
6.8 Anordnen	31
6.9 Ausrichten.....	32
6.10 Replizieren	33
6.11 Verschweißen und Modifizieren	34
6.12 Offset-Optionen	36
6.13 Optionen zum Nachzeichnen	37

7. Bibliothek und Online-Store 37

7.1 Bibliothek.....	38
7.2 Online-Store.....	40

8. Speichern 43

8.1 Optionen zum Speichern.....	43
---------------------------------	----

9. Schneiden/Skizzieren 44

9.1 Schnitteinstellungen.....	44
9.2 Durchführung eines Testschnitts.....	45
9.3 Schneiden/Skizzieren	45

10. Print & Cut..... 47

10.1 Passmarken	47
10.2 Schneiden von gedruckten Bildern.....	47

11. Fehlersuche..... 49

11.1 Allgemeine Tipps zur Fehlersuche.....	49
11.2 Kalibrierung.....	51
11.3 Kontaktinformationen für weitere Unterstützung	52

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) 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-Schneidergerät für eine Reihe von Anwendungen ausgeben kann, einschließlich des Schneidens und Perforierens von Printmedien für 2dimensionale Projekte, der Erstellung von 3dimensionalen Faltdmodellen 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-Schneidergeräte, die nicht von Silhouette America angeboten werden, nicht garantiert werden. Einige Funktionen, wie Druck- und Schnittanwendungen, sind eventuell für andere kompatible Schneidergeräte, 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 –XP/Vista/7 (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 Schneidergeräte: Silhouette (*original*), Silhouette SD, 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:
 - Wort- und Buchstabenumhüllung
 - Ausrichtungshilfen
 - Einstellung des Buchstabenabstands
 - Anpassung von Texten an Pfade
- Zeichnen von eigenen Bildern in Druck- u. Schneidformaten, u. a.
 - Linien, Kreise, Quadrate und abgerundete Rechtecke
 - Polygone und Kurven
 - 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:
 - Transformieren
 - Drehen
 - Ausrichten
 - Replizieren
 - Ändern
- Linientypen für unterschiedliche Schneidaktionen bearbeiten
- Erzeugen Sie Ihre *Print & Cut*-Bilder durch Ausfüllen mit benutzerdefinierten Farben, Verläufen und Füllmustern
- Unbegrenztes Rückgängigmachen 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 *schneidfertigem* Format:

- **GSD/GST** (*ROBO Master*-Programmdateien)
- **DXF**

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**

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

Das Silhouette Studio-Programm wird mit 50 vorinstallierten schneidfertigen Entwürfen ausgeliefert. Auf diese können Sie sofort über Ihre Bibliothek zugreifen.



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 Installation auf PC-Systemen

1. Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. **Für Benutzer von Windows Vista und Windows 7:** Sie benötigen eventuell ein Zugriffsrecht als Administrator, um das Installationsprogramm, das automatisch gestartet wird, laufen lassen zu können. Sie können auch *Ausführen SilhouetteInstaller.exe* verwenden, um das Installationsprogramm zu starten.
3. Wurde das Installationsprogramm gestartet, klicken Sie *Next*, um fortzufahren.
4. Anschließend wird die Lizenzvereinbarung angezeigt. Lesen und prüfen Sie die angegebenen Informationen und klicken Sie dann auf *Ja*, um den Installationsvorgang fortzusetzen.
5. Folgen Sie den weiteren Aufforderungen, um das Programm im von Ihnen gewünschten Verzeichnis zu installieren und den Installationsvorgang abzuschließen.

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.

2.2 Installation auf Macintosh-Systemen

1. Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. Ziehen Sie *Silhouette Studio* in den Ordner Application (Programme), um die Installation zu starten.
3. Startet man das Programm zum ersten Mal, erscheint die Lizenzvereinbarung. Lesen und prüfen Sie die angegebenen Informationen und klicken Sie dann auf *Ja*, um den Installationsvorgang fortzusetzen.

3. Grundlegender Software-Überblick

3.1 Aufruf des Programms

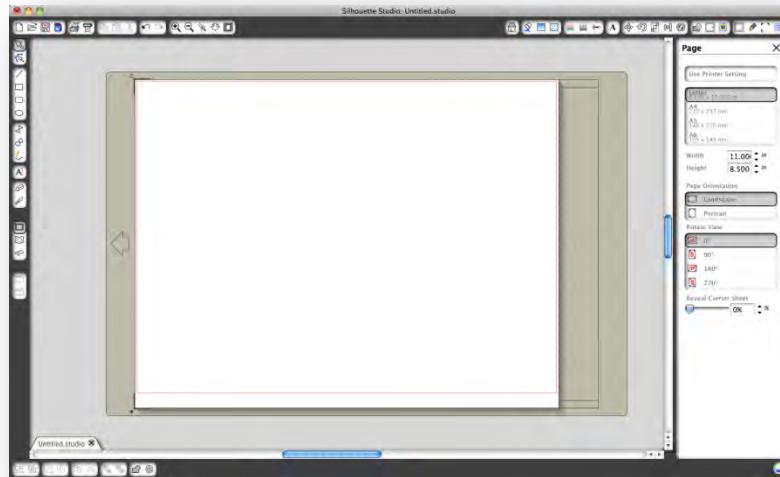
Zum Aufrufen des Programms auf einem **PC** suchen Sie das Symbol auf dem Schreibtisch und doppelklicken es, oder Sie wählen in Windows das *Start*-Menü und führen *Silhouette Studio* aus.

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:



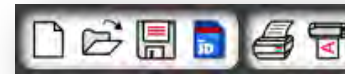
Sobald das Programm gestartet wurde, zeigt es, wie nachfolgend dargestellt, ein leeres Dokument auf dem Arbeitsbereich an:



3.2 Software-Abschnitte

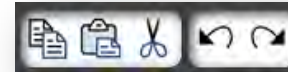
Das Programm ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Einzelheiten zu den speziellen Funktionen einer Schaltfläche werden in den nachfolgenden Abschnitten behandelt. Damit Sie sich jedoch damit vertraut machen können, wo sich was befindet, wird hier ein kurzer Überblick über die einzelnen Abschnitte geboten.

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



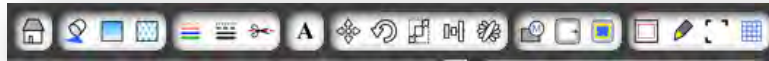
Dieser Abschnitt auf der linken oberen Seite des Programmfensters enthält Schaltflächen zum Kopieren/Einfügen/Ausschneiden von Elementen sowie zum Rückgängig machen/Wiederherstellen von Aktionen, wie sie in vielen Programmen vorkommen.

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



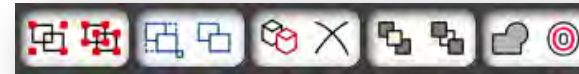
Dieser Abschnitt auf der linken Seite des Programmfensters enthält Werkzeuge zum Auswählen und Zeichnen von Bildern sowie für die direkte Ablage von Texten auf dem Arbeitsbereich.

Werkzeuge für die Bibliothek und den Online-Store



Dieser Abschnitt auf der linken Seite des Programmfensters bietet Werkzeuge für den Zugriff auf die Bibliothek und den Online-Store.

Bildbearbeitungswerkzeuge

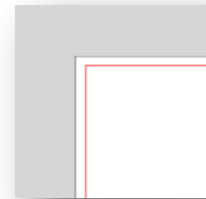


Dieser Abschnitt am unteren Rand des Programmfensters enthält eine Reihe von Werkzeugen zum Gruppieren und Auswählen von Bildobjekten, Duplizieren und Löschen von Elementen, Festlegung der Priorität von Bildobjekten (wie Objekte in den Vordergrund stellen oder diese hinter andere Objekte legen), zum 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***

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

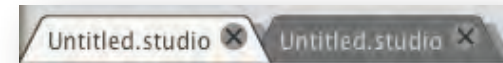
Die Funktion *Öffnen* kann auch für den Zugriff auf einfache Dateitypen verwendet werden, die nicht im Schnittformat vorliegen, aber zum Drucken oder Nachzeichnen importiert werden können. Wenn Sie einen PC verwenden, müssen Sie als Dateityp “Alle Dateien” auswählen, um Dateien eines anderen Dateityps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

Bei dem Öffnen eines neuen Dokuments, wird sich bei dem originalen Silhouette-Modell und bei Silhouette SD –Modellen immer ein Dokument in der Standardgröße von 8 ½ x 11 Zoll öffnen; bei Silhouette SD 30 cm-Modellen wird sich ein Dokument in der Standardgröße von 12 x 12 Zoll öffnen. Zum Anpassen der Größe Ihres Dokuments auf eine andere

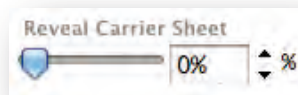


Einstellung können Sie entweder die Option *Seitenwerkzeuge* im Menü *Anzeigen* oder das Symbol *Seitenwerkzeuge* auswählen:

Für benutzerdefinierte Seitengrößen kann die Breite bis zu einem Maximum von 8½ Zoll Materialbreite eingestellt werden (bei originalen Silhouette und Silhouette SD-Modellen) und bis zu 12 Zoll bei den Silhouette 30 cm-Modellen, je nach Schnittausrüstung. Sie können die Maße aber auch manuell auf jede gewünschte benutzerspezifische Seitengröße Ihres Materials einstellen. Bei den Seitengrößen können Sie die *Breite* nur auf maximal 8,5 Zoll Materialbreite 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.

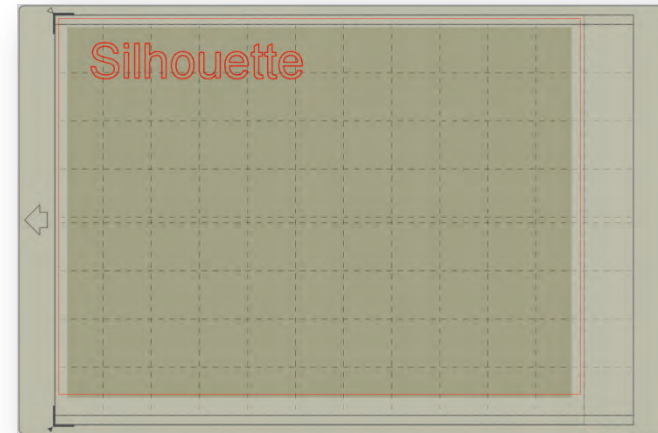
Während der Anzeige des Menüs *Seiteneinstellungen* wird, wenn Ihr Material von der Größe her auf die Trägerfolie passt, die Trägerfolie angezeigt, damit Sie sehen, wie Ihr Material auf die Trägerfolie gelegt werden kann, um die Trägerfolie in das Silhouette-Gerät einzuführen, wenn es geschnitten wird. 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.

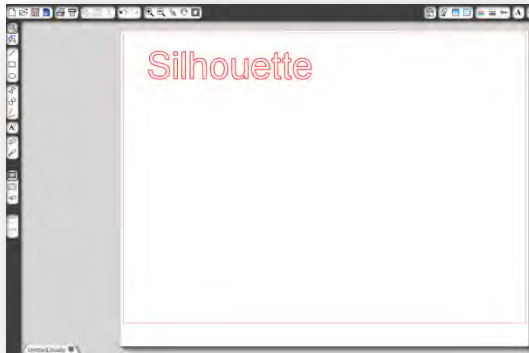


Wenn Sie Ihr Dokument so betrachten, stellt die rote Umgrenzungslinie immer noch Ihren Schnittbereich dar. Bildobjekte, die außerhalb dieses roten Schnittbereichs liegen, werden nicht ausgeschnitten. Die dunklere Fläche auf der Trägerfolie stellt den Druckrand Ihres Druckers dar. Dieser dient nur als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

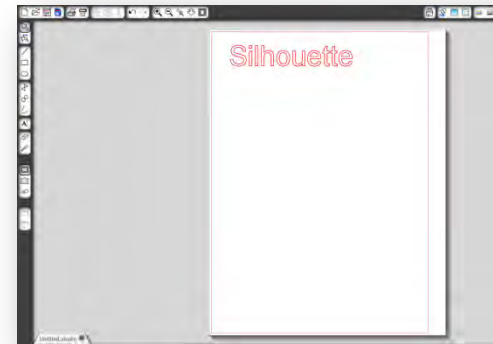


geöffnet wird.

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 sehen 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 sehen 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.

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 *Datei* (PC) oder im Menü *Silhouette Studio* (Mac) unter dem Menüpunkt *Einstellungen*.

Anzeige

Dieser Abschnitt bietet folgende Optionen für die Anzeige:

- **Kantenglättung** – Hilft Ihnen zum Glätten von gezackten Linien, wenn Sie erstellt und angezeigt werden. Durch höhere Auflösungen bei der Erfassung lassen sich glattere Linien erstellen. Die Einstellung “Aus” ergibt gröbere Kanten, aber beschleunigt die Zeichengeschwindigkeit.
- **Größe der Schaltfläche und Benutzeroberfläche** – Erlauben eine größere oder kleinere Darstellung für unterschiedliche Bildschirmauflösungen.
- **Animation** – Steuert die Geschwindigkeit von animierten Aktionen, zum Beispiel die Bewegung von Bildern bei Aktionen zum Rückgängigmachen bzw. Wiederherstellen oder beim Ein- oder Auszoomen. Kann auch auf “Sofort” eingestellt werden, um Animationen auszuschalten.

- **Hintergrundfarbe des Zeichenbereichs** – Legt fest, in welcher Farbe der nicht aktive Arbeitsbereich angezeigt werden sollen.

Maße

Dieser Abschnitt bietet Voreinstellungen für die Maßeinheiten, die in Ihrem Programm angezeigt werden. Sie können Folgendes einstellen:

- **Längeneinheit** – Anpassen aller angezeigten Maße in der gewünschten Einheit.
- **Abmessungen** – Anzeige der Bildmaße von Bildern, während sie ausgewählt sind, anzeigen oder abschalten.

Auswahl

Dieser Abschnitt enthält Einstellungen, wie das Programm Bilder auswählt oder ob die verschiedenen Zeichenwerkzeuge nach dem Zeichnen ausgewählt bleiben oder nicht mehr ausgewählt sind.

Bearbeiten

Dieser Abschnitt bietet Voreinstellungen, wie die Kontrollgriffe von Bezier-Kurven angezeigt werden sollen und wie sich Ihre Bilder nach der Anwendung bestimmter Modifikationen verhalten sollen.

Vorgabewerte

Dieser Abschnitt erlaubt Ihnen die Vorgabe von Standardeinstellungen, die beim Öffnen des Silhouette Studio-Programms aktiviert werden. Sie können folgende Einstellungen anpassen:

- **Vorgegebener Füllstil** – Bietet Ihnen die Auswahl, wie neu gezeichnete Benutzerbilder erstellt werden, nämlich nur als Umrisse (mit roten Linien oder einem grauen Strichzeichnungsbild) oder als ausgefüllte Bilder (welches zum Beispiel für vom Benutzer erstellte Print & Cut-Dokumente sinnvoll sein kann).
- **Wenn Sie die Trägerfolie verwenden** – Bietet die Möglichkeit, die Trägerfolie immer anzuzeigen, oder nur dann, wenn Bilder zum Schneiden gesendet werden.
- **Passermarker** – Stellt das Programm so ein, dass Passmarken ein- oder ausgeschaltet werden.
- **Seitenkonfiguration** – Definiert, ob Quer- oder Hochformat beim Anlegen eines neuen Dokuments verwendet werden soll.
- **Schnittbereich** – Definiert den Schnittbereich basierend auf dem verwendeten Modell.

Allgemein

Dieser Abschnitt erlaubt Ihnen die manuelle Einstellung der Programmsprache und die Einstellung, wie oft das Programm automatisch nach verfügbaren Updates suchen soll.

Erweitert

Dieser Abschnitt bietet zusätzliche erweiterte Optionen. In diesem Abschnitt können Sie Folgendes einstellen:

- **HTTP-Sockets** – Abhängig von der Geschwindigkeit Ihrer Internet-Verbindung können Sie mit dieser Option eine höhere Anzahl an HTTP-Sockets vorgeben, um die Download-Geschwindigkeit beim Erwerb von Bildern aus dem Online-Store zu erhöhen.
- **Meine Bibliothek erneut indizieren** – Durch die Ausführung dieser Aktion wird die Bibliothek neu indiziert, um zum Beispiel sicherzustellen, dass korruptierte Dateistrukturen oder Fehler beim Laden Ihrer Bibliothek behoben werden und die Bibliotheksfunktion Suchen korrekt funktioniert.
- **Bibliothek zurücksetzen** – Durch diese Aktion werden alle Bilder und Ordner in Ihrer Bibliothek gelöscht, und die Bibliothek wird auf die Einstellungen der ursprünglichen Software-Installation zurückgesetzt.
- **Bild-Grenzbereich** – Diese Option legt fest, wie die Videokarte Ihres Computers große gerasterte Bilder im Programm verarbeitet.

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 diese Schaltfläche können Sie durch eine vorausgewählte Liste an Farbthemen für das Erscheinungsbild des Programms schalten, falls Sie eine andere Farbe als Grau für die Benutzeroberfläche wünschen. Mit einem Rechtsklick können Sie das Farbschema der inaktiven Fläche um Ihren Arbeitsbereich festlegen.

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.

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.

Kreis-Werkzeug



Mit dem *Kreis-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.

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.

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.

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

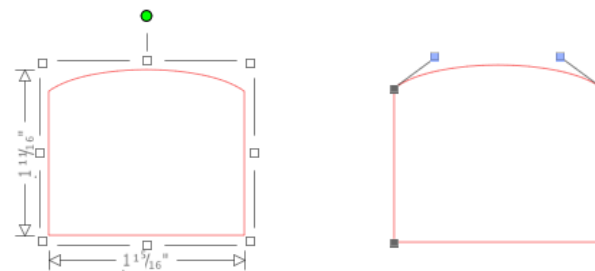


Um in den *Punktbearbeitungsmodus* zu gelangen, machen Sie entweder einen Doppelklick auf das ausgewählte Bildelement oder Sie verwenden das Werkzeug Punkte bearbeiten. Mit diesem Werkzeug haben Sie die Möglichkeit, beliebige Punkte Ihres Bildelements zu verschieben oder zu löschen. Nur ungruppierte 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.



Normaler Auswahlmodus

Punktbearbeitungsmodus

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 *Punktbearbeitungswerkzeuge* 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 Punkts 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

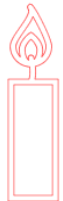


Nach der Verwendung des Radierwerkzeuges

Messer-Werkzeug



Sie können Bilder mit Hilfe des *Messer-Werkzeugs* unterteilen. Diese Werkzeug macht einen 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 Schraffur 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 (Farbton (Hue), S Sättigung, Luminanz)-Wert der von Ihnen gewünschten Farbe angeben. Sie haben auch die Möglichkeit, die *Transparenz* der Linie anzupassen.

Liniensstil-Optionen



Innerhalb des Menüs der Zeichenwerkzeuge kann man anhand der Liniensstil-Option den Stil der Linien verändern - zu geraden, durchgehenden Linien (Standard) oder auch zu gestrichelten Linien. Die Linien werden dann in den ausgewählten Stil geschnitten oder gedruckt werden.

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.

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. Die Option *Eckstil* bietet eine scharfe Kante an, während die Option *Abgerundet* eine weiche Kante bis zum Endpunkt darstellt.


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.


Schnittstil-Optionen




Der Dialog *Schnittstil* kann jederzeit ausgewählt werden, um anzuzeigen, wie die einzelnen Linien oder Bilder zum Schneiden eingestellt sind. Beim Klicken auf diese Option werden zur einfacheren Erkennung sofort alle Linien und deren Attribute hervorgehoben. Zum Ändern des Schnittstils einer Linie klicken Sie einfach auf das ausgewählte Bild und wählen dann den gewünschten neuen Liniensstil in der Liste aus. Folgende Liniensstile sind verfügbar:

 *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.

 *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.

 *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 perforieren* – Diese Option schneidet eine strichlierte Linie auf dem äußeren Rand von überlappenden Linien aus und unterdrückt alle Linien mit demselben Attribut, wenn sie sich innerhalb eines größeren Bildes befinden.



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

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 Fülligenschaften 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”.



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.

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 Balkens 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 Eingabefeld 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.

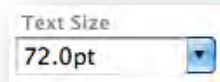
Textausrichtung

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.



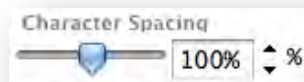
Zu den anderen häufig verwendeten Maßangaben in dieser Liste zählen:

- 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)
- 288 pt = 4 Zoll (100 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.

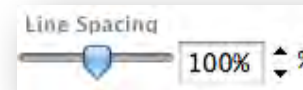


Der Zeichenabstand beginnt immer bei 100 %, was anzeigt, dass die

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:



Dieser Kontrollpunkt kann direkt auf einen Linienpfad in Ihrem Arbeitsbereich gezogen werden. Sie 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

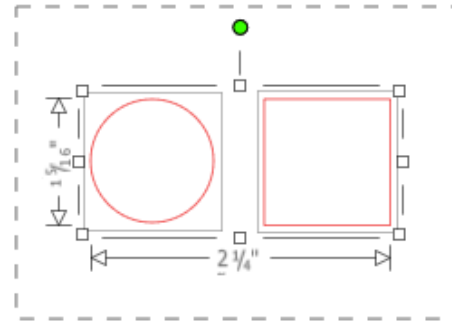
Ähnlich wie die meisten Programme hat Silhouette Studio eine Reihe von grundlegenden Bearbeitungswerkzeugen, wie die folgenden:

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.



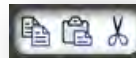
Wenn Sie alle verfügbaren Bildobjekte auf dem Bildschirm zusammen auswählen wollen, können Sie auf die Schaltfläche *Alle auswählen* am unteren Rand des Programmfensters klicken:



Ähnlich können Sie auch auf die Schaltfläche *Auswahl für Alle aufheben* klicken, wenn Sie alle aktuell ausgewählten Bildobjekte deselektieren wollen:



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



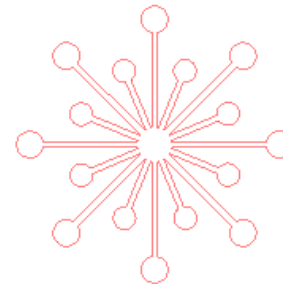
Jede durchgeführte Aktion, einschließlich des einfachen Verschiebens eines Bildobjekts, kann rückgängig gemacht werden. Um zu den vorher durchgeführten Aktionen zurückzukehren, klicken Sie auf die Schaltfläche *Rückgängig machen*. Die Anzahl an Aktionen, die mit der Schaltfläche *Rückgängig machen* zurückgenommen 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.

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.

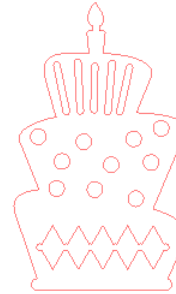
Um die Option *Gruppieren* zu verwenden, wählen Sie zwei oder mehr Bildobjekte gleichzeitig aus und klicken auf das Symbol *Gruppieren* am unteren Rand des Programmfensters. Diese Funktion findet sich alternativ im Menü *Objekt* oder durch Rechtsklicken auf eines der ausgewählten Objekte.

Gruppierung aufheben

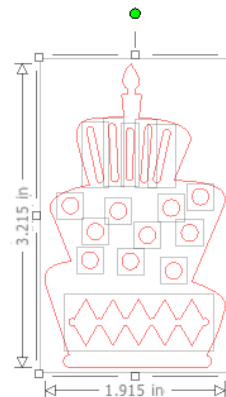


Bei jedem Bildobjekt, das mehr als einen Linienzug enthält, kann die Gruppierung wieder aufgehoben werden, so dass die Teile des Bildobjekts wieder unabhängig behandelt, entfernt, gedreht, skaliert oder anderweitig bearbeitet werden können, anstelle das Bildobjekt als Ganzes zu bearbeiten.

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.

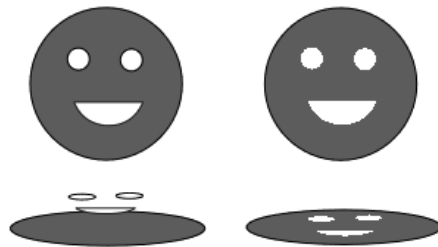


Um auf die einzelnen ungruppierten Teile zuzugreifen, müssen Sie Ihr Bild deselektieren und auf den gewünschten unabhängigen Teil zum Entfernen oder zu weiteren Bearbeitung klicken.

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.



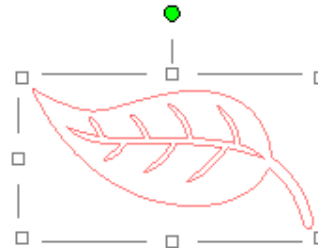
Die ausgewählten Bildobjekte können mit Hilfe der verschiedenen Optionen in *Verschieben* positioniert werden. Mit den Richtungspfeilen in diesem Dialog kann man Bildobjekte ganz vorsichtig in jede gewünschte Richtung bewegen. Diese Aktion kann solange wiederholt werden, bis sich Ihr Bildobjekt an gewünschter 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.

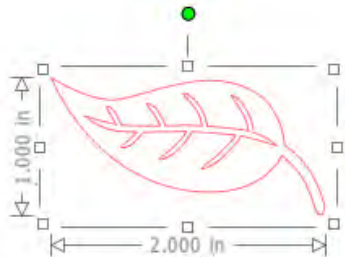
Kundenspezifisch drehen auf

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.

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.



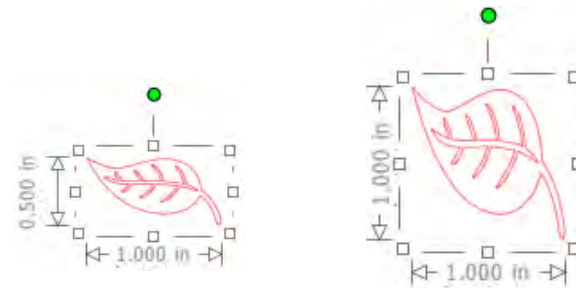
Im Dialog *Skalieren* können Sie eine der folgenden Optionen auswählen.

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

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.



Einfache Teilung



Mehrfache Unterteilung

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.



Quadratisches Raster



Isometrisches Raster

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 natürlich jede benutzerspezifische Farbe ausgewählt werden kann.

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.

Silhouette etteuorli? Silhouette etteuorli?

Kein Spiegelungseffekt

Horizontal gespiegelt

!etteuorli? Silhouette Silhouette etteuorli?

Vertikal gespiegelt

Horizontal und vertikal gespiegelt

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.



Originalbild



Gespiegelte Kopie nach links



Gespiegelte Kopie nach rechts



Gespiegelte Kopie nach oben



Gespiegelte Kopie nach 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.

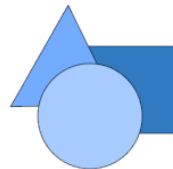
In den Vordergrund bringen



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



Ursprüngliche Bildreihenfolge



Kreis ausgewählt und in Vordergrund gebracht

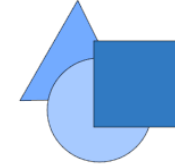
In den Hintergrund stellen



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



Ursprüngliche Bildreihenfolge

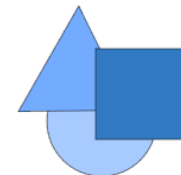


Dreieck ausgewählt und in Hintergrund gestellt

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.

Seite füllen



Diese Option kann das ausgewählte Objekt kopieren und replizieren und den Schnittbereich mit so vielen Kopien wie möglich füllen.

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.

6.11 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

Nicht verschweißtes Bildobjekt mit überlappenden Linien

Silhouette

Verschweißtes Bildobjekt ohne überlappende Linien

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

Schnittmenge bilden



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



Originalbildobjekte

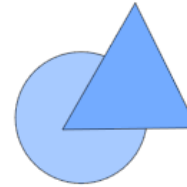


Nach Anwendung der Schnittmenge

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

Abschneiden



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



Originalobjekte



Nach dem Abschneiden

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

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.

Verknüpfte Pfade (Erstellen/Lösen)



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

6.12 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.

Silhouette

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

6.13 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.

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 für die Bibliothek und den Online-Store finden Sie auf der linken Seite des Programmbildschirms und dort wird auch angezeigt, welcher Bereich (Arbeitsbereich, Bibliothek oder Online-Store) momentan gerade aktiv ausgewählt ist.



7.1 Bibliothek



In der Bibliothek befinden sich alle Ihre vorab geladenen und erworbenen Inhalte und diese kann kategorisiert und sortiert werden und bietet einen einfachen Zugriff.

Abzeigen

Sie können Ihre Bilder zum einen als Symbol durch Klicken auf das Symbol *Als Icons anzeigen* darstellen:



Bibliothek im Modus Symbolanzeige

Auf der anderen Seite können Sie Ihre Bibliotheksbilder auch in einer Liste wiedergeben, um weitere Details zu sehen, indem Sie auf das Symbol *Als Liste anzeigen* klicken:



My Library					
	Name	Category	Artist	Date Downloaded	Size
	Border_1001	Regular Cut	Silhouette	12:22 PM Aug 14, 2010	0 bytes
	Border_1002	Regular Cut	Silhouette	12:22 PM Aug 14, 2010	0 bytes
	Box_1003	Regular Cut	Silhouette	12:22 PM Aug 14, 2010	0 bytes
	Box_pillow_1004	Regular Cut	Silhouette	12:22 PM Aug 14, 2010	0 bytes
	Bracket_1005	Regular Cut	Silhouette	12:22 PM Aug 14, 2010	0 bytes
	Bracket_1006	Regular Cut	Silhouette	12:22 PM Aug 14, 2010	0 bytes
	Bracket_1007	Regular Cut	Silhouette	12:22 PM Aug 14, 2010	0 bytes
	Bracket_1008	Regular Cut	Silhouette	12:22 PM Aug 14, 2010	0 bytes
	Branch_1009	Regular Cut	Silhouette	12:22 PM Aug 14, 2010	0 bytes

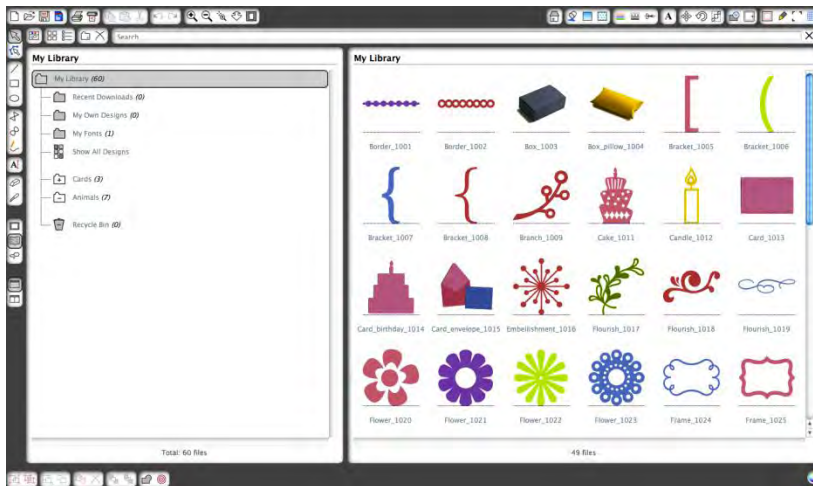
Bibliothek im Modus Listenanzeige

Im Modus *Listenanzeige* können Sie Ihre Bilder nach *Name*, *Kategorie*, *Künstler*, *Zeitpunkt des Herunterladens* oder *Größe* sortieren, indem Sie auf die jeweiligen Spaltenüberschriften klicken.

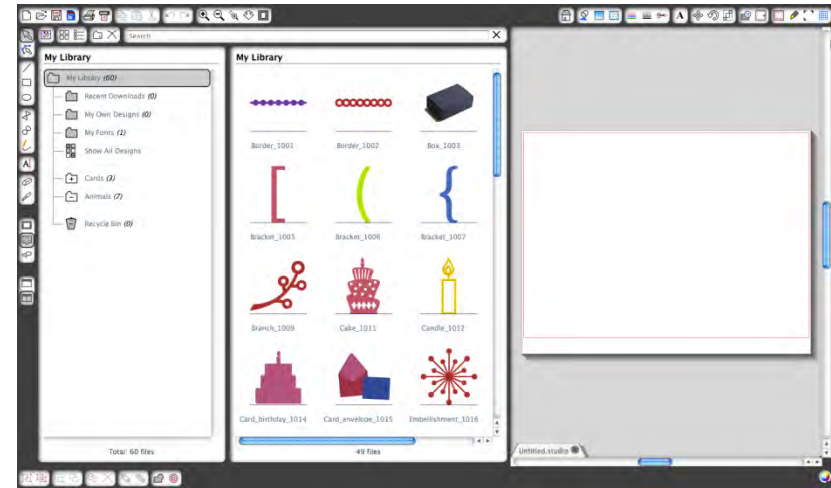
Außer der Art und Weise, wie Ihre Bibliothek angezeigt wird, können Sie auch festlegen, wie Ihre Bibliothek betrachtet wird, wenn Sie neben der Bibliothek auch noch gleichzeitig den Arbeitsbereich anzeigen wollen. Sie finden diese Anzeigooptionen auf der linken Seite des Programmfensters unter den Schaltflächen *Bibliothek* und *Online-Store*.



Mit dem oberen Symbol wird nur ein Bereich angezeigt, entweder die Bibliothek oder der Online-Store, wenn auf ihn zugegriffen wird:



Mit der unteren Schaltfläche bekommen Sie dagegen zwei Bereiche gleichzeitig angezeigt, nämlich die Bibliothek oder den Online-Store zusammen mit Ihrem Arbeitsbereich:



Zugriff auf Inhalte der Bibliothek

Zum Zugreifen auf die Bibliotheksbilder können Sie:

- Auf eines Ihrer 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 neue benutzerspezifische Ordner hinzufügen, indem Sie auf das Symbol *Ordner hinzufügen* klicken.



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 Online-Store



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

Nach dem Zugang zum Silhouette Online-Store durch Klicken auf die Schaltfläche *Silhouette Online-Store* werden Sie auf die Homepage des Online-Store geführt.



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:

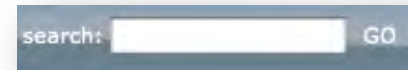
- **Change My Account Information (Kontoinformationen ändern)** – Damit können Sie Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Passwort ändern.
- **My Download History (Download-Verlauf)** – Damit können Sie eine Aufstellung aller platzierten Aufträge sehen. Beim Betrachten bestimmter Aufträge können Sie auch einen ganz spezifischen Auftrag wiederherstellen, wenn es zum Beispiel während eines Download-Vorgangs zu einer Unterbrechung der Kommunikation gekommen ist.
- **Recover All Downloaded Designs (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.
- **Add a Download Card to My Balance (Download-Karte meinem Saldo hinzufügen)** – Dies dient zum Beispiel zur Eingabe der Codes einer Download-Karte, um deren verfügbaren Saldo Ihrem Konto hinzuzufügen.
- **Manage My Credit Cards (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.

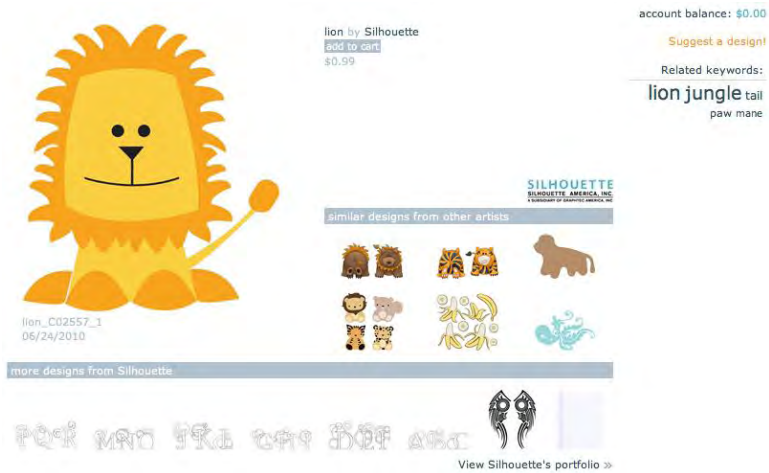
Wenn Sie nach speziellen Bildern suchen, können Sie Namen oder Stichworte für die Suche in der rechten oberen Ecke eingeben.



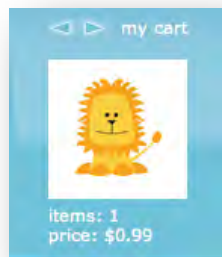
Beim Durchsuchen nach speziellen Themen oder Versionen oder bei speziellen Suchvorgängen können Sie das Bild, das Sie herunterladen wollen, entweder durch Klicken auf *Add to Cart (Dem Warenkorb hinzufügen)* in Ihren Warenkorb hinzufügen



oder Sie klicken auf die Form, um sich weitere Einzelheiten und eine Liste ähnlicher oder verwandter Formen anzeigen zu lassen.



Fomen, die bereits hinzugefügt wurden, werden unter der Option *Add to Cart* nicht mehr angezeigt, sondern erscheinen in Ihrem Warenkorb. Beachten Sie bitte auch, dass das zuletzt in Ihren Warenkorb gelegte Bild in Ihrem *mini cart (Mini-Warenkorb)* in der linken unteren Ecke des Einkaufsfensters erscheint, das Ihnen eine schnellen Übersicht über die Bilder in Ihrem Warenkorb erlaubt, zum Beispiel wieviel Bilder hinzugefügt wurden und wie hoch die laufende Summe im Warenkorb ist.



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

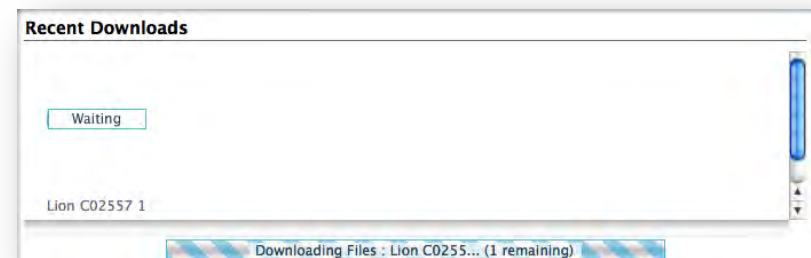
Sie können mit der Suche fortfahren und weitere Bilder hinzufügen, bis für den Kassenausgang bereit sind. Sobald Sie fertig sind, klicken Sie entweder auf den Link

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.



Bildschirmdarstellung der Bibliothek während des Downloads



Bildschirmdarstellung der Bibliothek nach Abschluss des Downloads

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. Nach Auswahl dieser Option werden Sie aufgefordert, Ihren Namen, Stichwörter (die nach der Neuindizierung der Bibliothek durchsucht werden können, wie in *Erweiterte Einstellungen* beschrieben), eine Beschreibung, den Künstler und den Namen der Kategorie der Form einzugeben. 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.

Speichern auf SD



Die Funktion *Speicher auf SD* wird die Bilder im **GSP**-Dateiformat ablegen, das direkt vom Silhouette -Gerät gelesen werden kann. Diese Funktion ist nur mit den Silhouette SD und den 30cm-Modellen kompatibel. GSP-Dateien können nur durch den SD-Slot-Reader von Silhouette gelesen werden. Sie sind nach dem Speichern nicht zum Öffnen durch Silhouette Studio oder einem anderen Programm gedacht.

Damit das Silhouette SD-Gerät die **GSP**-Dateien lesen kann, müssen alle Dateien in einem Ordner mit der Bezeichnung "SD" im Stammverzeichnis der SD-Karte abgelegt werden. Wenn kein Verzeichnis namens "SD" existiert, können Sie einfach ein neues Verzeichnis anlegen und dieses als "SD" benennen und dann alle **GSP**-Bei den 30 cm-Modellen können GSP-Dateien auf eine SD-Karte gespeichert werden. Das Silhouette-SD-Modell

ist nur kompatibel mit SD-Karten, während bei dem 30 cm-Modell SD- und SDHC-Karten austauschbar sind.

Importieren in Bibliothek

Diese Option unterscheidet sich von der Option *Speichern in Bibliothek* dadurch, dass Sie ein Bild auf Ihrem Computer suchen können und in Ihre Bibliothek importieren können anstelle ein Bild zu speichern, das Sie im Programm erstellt haben.

Portfolio-CD importieren

Diese Option dient zum Importieren von Inhalten einer *Portfolio-CD* oder anderen speziellen CD-Angeboten von Silhouette America. Zum Importieren der CD-Inhalte von diesen Angeboten legen Sie die CD in das Laufwerk Ihres Computers ein und brechen die von der CD aufgerufene Auto-Run- oder Installationsfunktion ab. Sie können dann zu dieser Option im *Datei*-Menü navigieren.

9. Schneiden/Skizzieren

Sobald Sie alle gewünschten Bilder bzw. Text auf Ihrem Arbeitsbereich zum Schneiden oder Skizzieren arrangiert haben, können Sie die Option *An Silhouette senden* auswählen.



In diesem Dialog wird Ihnen abhängig von der Größe Ihres Dokuments und dem Material (das auch als Medientyp bezeichnet wird), eine schrittweise Anleitung angeboten, wie Sie das Material in das Silhouette-Gerät zum Schneiden einlegen sollen und wie es auf die Trägerfolie (auch als Schnittmatte bezeichnet) gelegt werden soll, wenn der gewünschte Materialtyp die Verwendung einer Trägerfolie erfordert.

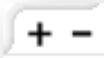
9.1 Schnitteinstellungen

Sie erhalten auch die aktuellen *Schnitt-Einstellungen* angeboten. Diese hängen davon ab, welche Art Material auf dem Silhouette-Gerät geschnitten werden soll, oder ob Sie eine Skizze mit dem Silhouette-Skizzenstift erstellen wollen. Sie können diese Einstellungen durch die Auswahl der

Option *Einstellungen ändern* in diesem Dialog ändern, oder jederzeit in Silhouette Studio durch Anklicken der Schaltfläche *Silhouette Schnitt-Einstellungen*.



In diesem Dialog erhalten Sie eine Liste an handelsüblichen Materialien, die mit einem Silhouette-Gerät geschnitten werden können, und allen von Silhouette America angebotenen Spezialmaterialien. Sie können dieser Liste *Benutzerdefinierte* Medientypen hinzufügen, indem Sie auf das Pluszeichen in der Medienliste klicken, und in gleicher Weise auch unerwünschte Materialtypen durch Klicken auf das Minuszeichen entfernen.



Obwohl die Einstellungen für die häufigsten Medientypen und Spezialmaterialien für Sie definiert wurden, müssen Sie vielleicht manchmal die folgenden Schnitt-Einstellungen anpassen:

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*.

Empfehlung für die Klingenkappe – Obwohl das Softwareprogramm und das tatsächlich verwendete Silhouette-Gerät nicht wissen, welche Kappe (für das Silhouette und Silhouette SD-Modell) oder welche Klingenkappe (für das 30 cm-Modell) verwendet wird, gibt Ihnen die Kappenempfehlung einen sichtbaren Hinweis,

welche Klingenkappe und Einstellungen für das gewünschte Material verwendet werden sollte. Die Option *Skizzenstift* bezeichnet die Silhouette-Skizzenstifte, die direkt in das Silhouette-Gerät passen, an der gleichen Stelle, an der die Klinge normalerweise eingesetzt wird und ist für die Verwendung zum Skizzieren und nicht zum Schneiden gedacht.

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.

Doppelter Schnitt – 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.

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 gewählt haben und bereit sind, den aktiven Arbeitsbereich an die Silhouette zu schicken, sollten Sie sicherstellen, dass das Material richtig eingelegt wurde und dass die korrekte Klappenklinge und die Einstellungen für den Schnitt ausgesucht wurden oder auch, dass Sie den Skizzenstift angeschlossen haben, falls Sie skizzieren möchten.

Bitte nutzen Sie den „Silhouette Quick Start Guide“, den Sie mit Ihrem Silhouette-Modell erhalten haben, für weitere Anweisung über die korrekte Klappen- und Trägerfolie-Vorbereitung für die Anwendung Ihres Silhouette Schneidegeräts.

Bei Verwendung des 30 cm-Modells sollten Sie sicherstellen, dass die Rollen auf den richtigen Abstand eingestellt wurden, je nachdem ob Sie eine Trägerfolie oder ein anderes Medienformat anwenden. Der Befehl „An Silhouette Senden“ wird Sie anweisen, welche Einstellung bei den Rollen

zu wählen ist, falls Sie sich nicht sicher sind. Wie bereits erwähnt, bitte konsultieren Sie den „Silhouette Quick Start Guide“ für weitere Information wie Sie die 30 cm-Rollen anpassen können falls-nötig.

Durchführung des Schnitts

Sobald alles eingerichtet ist und Sie die korrekten *Silhouette Schnitt-Einstellungen* ausgewählt haben, können Sie zum Dialog *An Silhouette* senden zurückkehren, indem Sie erneut auf die Option *An Silhouette senden* klicken.

In diesem Dialog können Sie, sobald Sie fertig sind, einfach auf den Befehl *Seite schneiden* klicken. Das Silhouette-Gerät beginnt dann mit dem Schneiden oder Skizzieren des von Ihnen erstellten Jobs.

Nach der Fertigstellung können Sie Ihre Trägerfolie und /oder das Material manuell, durch das drehen des Drehknopfs (originales Silhouette-Modell), oder durch das Drücken der Enter-Taste auf der Silhouette (Silhouette SD und 30 cm-Modelle) entfernen.

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 Bild in das Silhouette-Gerät einlegen, um das gedruckte Bild auszuschneiden.

10.1 Passmarken

Die originale Silhouette, Silhouette SD und die 30 cm-Modelle sind mit einem optischen Scanner ausgestattet, der die Markierungen, die mit dem Silhouette Studio gedruckt werden können, lesen kann. 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,

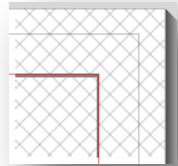
und genau weiß, wo sich die Schnittlinien um Ihre gedruckten Bilder herum befinden. Die Passmarken werden nur zum Drucken von Bildern bei der Durchführung von *Print & Cut*-Jobs verwendet.

Um auf diese Markierungen zuzugreifen, klicken Sie auf das *Passmarken*-Symbol.



Sie können die Passmarken aktivieren, indem Sie das Kästchen *Passmarken anzeigen* markieren. Wenn es für den durchzuführenden geJob wünscht 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.



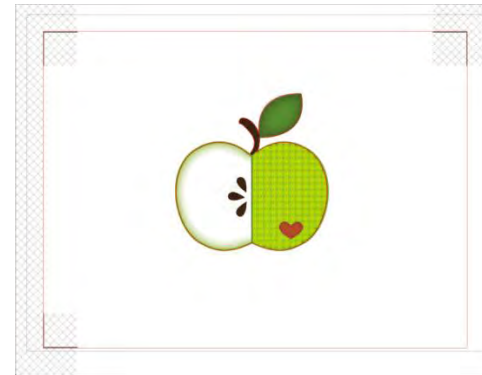
Diese Schraffur für die Markierung zeigt an, dass in diesem Bereich keine Druckinformationen enthalten sein dürfen, damit der optische Scanner korrekt funktioniert.

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 18*).

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. Vor dem Schneiden werden Sie gefragt, ob Sie *Passmarken erkennen* wollen. Wählen Sie diese Option aus, um mit dem automatischen Erkennungsprozess fortzufahren. Der optische Scanner von Silhouette wird dann die Markierungen für Sie auffinden. Sobald alle Markierungen erkannt wurden, können Sie dann den Schneidvorgang 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. Fehlersuche

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

11.1 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 - die Position der Klinge könnte zu einem Problem werden, wenn die Klinge erst kürzlich entfernt wurde, um die Klingenkappe auszutauschen oder um die Klingenhöhe zu ändern (abhängig davon, welche Klingenkappe eingesetzt 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, die zu flach ist, schneiden, dann müssen Sie die Schnitteinstellungen oder Klingenkappeneinstellungen, je nach Art des Papiers oder des Mediums, anpassen. 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.

Der Wizard für Neue Hardware erscheint jedes Mal, wenn das Silhouette-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 angeschaltet 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-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 Schnittvorgangs 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 SD aufzufinden, damit Sie Ihr Material zum Schneiden richtig laden können.

Trägerfolie im Silhouette steckengeblieben (nur beim SD-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 SD 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.

11.2 Kalibrierung

Die Kalibrierung dieses Werkzeugs ist nur für die Einstellung der Schnittausrichtung in Bezug auf Print & Cut-Jobs sowie die Ausrichtung von Schneidejobs in Bezug auf gedruckte Informationen erforderlich. Diese sollte nur dann durchgeführt werden, wenn Sie bestimmte Probleme mit dem Schneiden von Linien haben, die sich bei Print & Cut-jobs bei der Verwendung von *Passmarken* ergeben, wenn sich die Kontur der gedruckten Abbildungen nicht mit den ausgeschnittenen Linien nicht decken. Diese Optionen finden Sie im Menü *Datei* unter *Kalibrierung*.

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. Bei Silhouette SD, müssen Sie die Option „Laden mit Träger“ wählen; bei dem 30 cm-Modell müssen Sie die Option „Medien Laden“ wählen. 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.

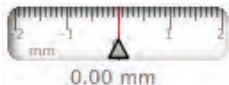


Sobald die Klinge positioniert ist, klicken Sie auf die Option *Kalibrieren*. Damit wird Silhouette veranlasst, die Markierung zu lesen und entlang der gekreuzten Linien zu schneiden bzw. zu skizzieren.

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.

Im Kalibrierungsdialog ist auch ein Werkzeug zur *Einstellung des Abstands* enthalten. Dieses sollten Sie nur dann verwenden, wenn Sie merken, dass sich die Messung des Bilds auf Ihrem Bildschirm von der tatsächlich gemessenen Größe unterscheidet. Anpassungen sind hier außerordentlich selten erforderlich.

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.. Bei Silhouette SD, müssen Sie die Option „Laden mit Träger“ wählen; bei einem 30 cm-Modell müssen Sie die Option „Medien Laden“ wählen. 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.

11.3 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 American Fork, Utah, und ist von 8:00 bis 17:00 geöffnet (MST - Mountain Standard Time).

Schulungen zur Bedienung des Programms oder zu besonderen Techniken werden vom Support-Personal nicht angeboten. Weitere Schulungen und Hinweise zu besonderen Techniken finden Sie auf der Internet-Seite von Silhouette America im Abschnitt *Tutorial*.

Die Angaben usw. in diesem Handbuch
können ohne weitere Benachrichtigung geändert werden.

6. Juni 2011, 4. Ausgabe
Silhouette America, Inc.