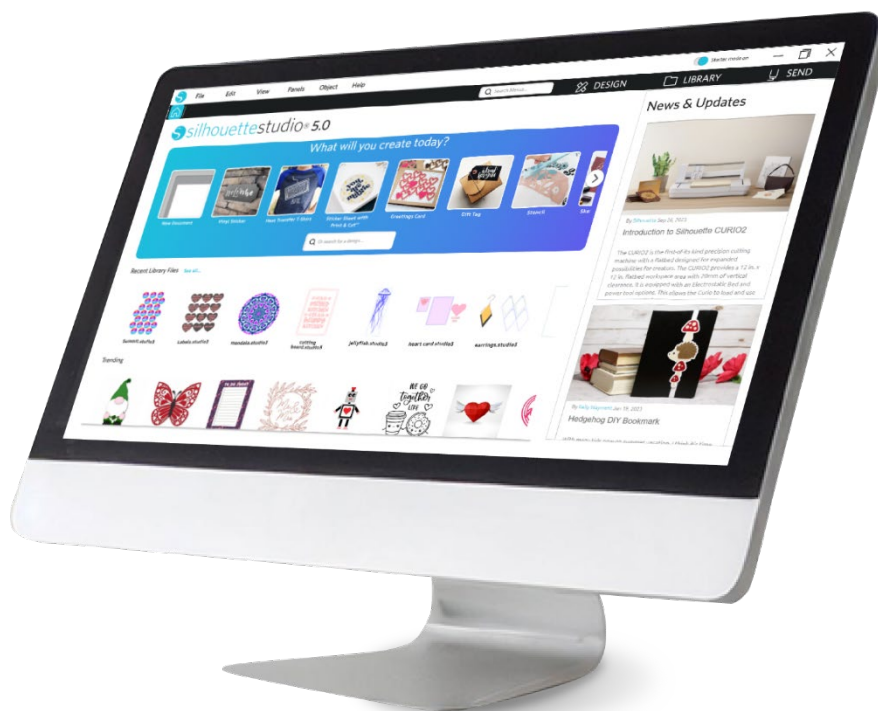


Softwarehandbuch für Silhouette
Benutzerhandbuch

silhouettestudio 5

HANDBUCH NR. SS-UM-101



 silhouette

Inhaltsverzeichnis

Software-Nutzungsvereinbarung..... 6

Copyright.....	6
Haftungsausschluss.....	6
Einschränkungen.....	6
Verwendung der Silhouette Cloud.....	7
Überprüfung von Silhouette Cloud-Inhalten.....	7
Speicherzuverlässigkeit und Dateisicherungen.....	7
Übertragung von Bibliotheksdaten zu den Servern von Silhouette.....	7
Betriebslizenz.....	7
Vertriebslizenz.....	7
Fristen.....	8
Rechte und Einschränkungen.....	8
Bestätigung.....	8

Wichtige Hinweise in diesem Dokument..... 9

Allgemeine Informationen..... 10

Systemanforderungen.....	10
Funktionsübersicht.....	10
Software-Dateiformate.....	11
Verfügbare digitale Inhalte.....	11

Installieren Sie die Software (Silhouette Studio®)..... 12

Software-Übersicht..... 13

Starten der Software.....	13
---------------------------	----

Software-Abschnitte	15
Schnitt-/Zeichenbereich	16
Dokumente öffnen	17
Dokument-Tabs	17
Dokumentgrößen	17
Schnittausrichtung	18
Anzeigen und Zoomen	19
Einstellungen	19

Zeichnen/Bearbeiten von Bildern22

Grundlegende Zeichenwerkzeuge	22
Bearbeiten von Bildern	23
Linienwerkzeuge	25
Füllwerkzeuge	26

Text28

Text erstellen	28
Bearbeiten von Texten	28
Text zu Pfad	30

Bilder bearbeiten 31

Grundlagen	31
Gruppierung erstellen/aufheben	33
Verknüpfte Pfade	34
Bilder verschieben	35
Rotieren	35
Skalieren	36
Spiegeln	38
Anordnen	38

Ausrichtung	40
Replizieren	41
Schachtelung (nur in der kostenpflichtigen Version)	42
Modifizieren	42
Offset-Optionen	44
Optionen zum Nachzeichnen	45
Bibliothek und Design Store	47
Bibliothek	47
Silhouette Design Store	49
Speichern	51
Schneiden/Skizzieren	52
Senden	52
Probeschnitt	56
Schneiden/Skizzieren	57
Drucken & Schneiden (Print & Cut)	58
Passermarken (Positionsausrichtung)	58
Drucken & Schneiden (Print & Cut)	59
PixScan	61
Vom Scanner importieren	61
Von der Kamera importieren	62
Kalibrierung Ihrer Kamera	63
Zuschneiden eines PixScan-Bildes	64
Spezial-Werkzeuge	65
Spezial-Werkzeuge	65

Rille & Prägung	67
Drucken & Prägen (Print & Emboss)	67
Skizze und Kornraster	69
Kornraster	70
Verwendung mehrerer Werkzeuge	71

Funktionen der „Design Edition Plus“ 73

Die Applikationsstickerei.....	73
Skizzieren mit Stickdateien	74
Strassstein-Einstellungen	74

Funktionen der Business Edition 78

Multi-Cutter Support	78
Ai/EPS / CDR Datei-Kompatibilität	78
Entwurfsansicht vs. Medienlayout-Ansicht	79
Kachel-Funktion	79
Automatische Verschachtelungsvorschau.....	81
Matrix-Kopie-Funktion.....	82
Automatisierte Entgitterlinien-Funktion	82

Fehlerbehebung..... 84

Allgemeine Tipps zur Fehlersuche.....	84
Kalibrierung	84
Kontaktinformationen für weitere Unterstützung	85

Software-Nutzungsvereinbarung

Silhouette America, Inc. („Silhouette America“) gewährt dem Käufer und autorisierten Benutzer (dem „Benutzer“) hiermit das Recht, die Software (die „Software“) gemäß den angegebenen Bedingungen zu verwenden. Durch den Kauf und/oder die Verwendung der Software akzeptiert der Benutzer die hierin dargelegten Geschäftsbedingungen und verpflichtet sich, diese einzuhalten.

Urheberrecht

Diese Produktion einschließlich aller Dateien, Daten und Dokumentationen, im Folgenden als „Software“ bezeichnet, die von Silhouette America Inc. vertrieben und angeboten wird, unterliegt im Ganzen oder zum Teil dem Copyright ©2010 der Silhouette Research & Technology Ltd., alle Rechte vorbehalten, und ist durch die Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Verträge und alle anderen anwendbaren nationalen oder internationalen Rechte geschützt.

Das PixScan-System wurde in Übereinstimmung mit US-Patent Nr. 9.396.517 hergestellt.

Siehe auch Bestätigung unten.

Haftungsausschluss

Diese Software und die sie begleitenden Dateien und Dokumentationen werden „wie sie sind“ und ohne Garantie in Bezug auf Leistung oder Handelbarkeit und ohne andere, sowohl ausdrückliche als auch stillschweigende Garantien verkauft.

Der Benutzer und/oder Lizenznehmer übernimmt das gesamte Risiko im Zusammenhang mit der Verwendung dieser Software. Silhouette America Inc. übernimmt für die Verwendung dieser Software keine Haftung über den ursprünglichen Kaufpreis hinaus. Silhouette America Inc. oder seine Lieferanten haften in keinem Fall für weitere direkte oder indirekte Schäden, einschließlich entgangener Gewinne, verlorener Geldmittel oder sonstiger Neben- oder Folgeschäden, die sich aus der Installation der Software oder der Inkompatibilität mit einem Computersystem oder technischen Beschränkungen der Software oder der Nutzung oder der Unfähigkeit zur Nutzung der Software oder durch Defekte ergeben haben, selbst wenn Silhouette America Inc. von der Möglichkeit solcher Schäden in einem der oben genannten Fälle in Kenntnis gesetzt worden ist.

Weder Silhouette America Inc. noch der/die Autor(en) übernehmen die Gewähr dafür, dass die Funktionen der Software Ihren Anforderungen entsprechen oder dass die Software mit jedem Computersystem, auf dem sie genutzt wird, kompatibel ist oder dass der Betrieb der Software ohne Unterbrechungen und fehlerfrei möglich ist. Sie sind für die Auswahl der Software zur Erreichung der beabsichtigten Ergebnisse sowie für die durch die Installation und die Nutzung der Software erzielten Ergebnisse selbst verantwortlich.

Einschränkungen

Sie dürfen die Software nur wie ausdrücklich in dieser Vereinbarung festgelegt benutzen, verändern, übersetzen oder übertragen oder jegliche Teile davon kopieren. Sie dürfen die Software, einschließlich das STUDIO-Dateiformat, das von der Software erstellt und bereitgestellt wird, nicht zurückentwickeln, dekompileieren oder zerlegen. Dateien im STUDIO-Format, die mit der Software erstellt werden, dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Silhouette America verkauft werden. Darüber hinaus darf die Software in keiner Weise genutzt werden, um die Firmware oder jegliche Hardware-Einheiten, mit der die Software kommuniziert, zurückzuentwickeln, zu dekompileieren oder zu zerlegen, sei es mit oder ohne der gezielten Absicht, die Funktionen der Software zu nutzen, um zu kommunizieren und die von der Software eingesetzten Methoden zu benutzen, um die Firmware anderweitig nachzuahmen oder zu kopieren. Sie dürfen Urheberrechtshinweise nicht entfernen oder verändern. Diese Lizenzvereinbarung darf nur mit schriftlicher Genehmigung von Silhouette America Inc. geändert oder ergänzt werden.

Verwendung der Silhouette Cloud

Die Silhouette Cloud-Bibliothek darf zum Abgleich von Bibliotheksdateien und der Struktur der Bibliotheksordner zwischen Computern und/oder mobilen Geräten der Benutzer verwendet werden. Nicht verwendet werden darf die Cloud-Bibliothek für die Speicherung von illegalen Inhalten, einschließlich von (aber nicht beschränkt auf) urheberrechtlich geschützten Bildern, die sich nicht im Eigentum des Bibliotheksinhabers befinden, oder anderen Inhalten einschließlich Abbildungen gesetzeswidriger oder unangemessener Natur entsprechend den Definitionen einer örtlichen oder bundesstaatlichen Strafverfolgungsbehörde.

Überprüfung von Silhouette Cloud-Inhalten

Von den Benutzern erstellte Dateien werden beim Speichern auf den Servern von Silhouette America in ein verschlüsseltes Textformat umgewandelt. Silhouette America wird einzelne Dateien nicht inspizieren, prüfen oder sich sonst wie anzeigen lassen, es sei denn zur Hilfestellung in Fällen, in denen die Dateien nicht fehlerfrei hoch- oder heruntergeladen werden oder in Fällen einer strafrechtlichen Untersuchung. Durch das Hochladen von Dateien in die Cloud-Bibliothek stimmt der Nutzer gegebenenfalls den vorstehenden Bedingungen einer Überprüfung zu. Dateien im Bibliotheksabschnitt „Lokale Benutzer“ werden in keinem Fall zu den Servern von Silhouette America hochgeladen und können von dem Unternehmen nicht eingesehen oder überprüft werden.

Speicherzuverlässigkeit und Dateisicherungen

Der Cloud-Speicher von Silhouette America ist nicht so sehr ein „Backup-Service“ als vielmehr ein „Abgleichdienst“. Lokal gelöschte Dateien werden auch in der Cloud gelöscht. Daher empfiehlt Silhouette den Benutzern, wichtige und/oder wertvolle Dateien mit professionellen Backup-Services von Drittanbietern zu sichern. Silhouette America ist nicht verantwortlich für „Benutzerdateien“, die aufgrund unterbrochener Internetverbindungen verloren gehen, zufällig durch die Benutzer gelöscht werden oder sonstige Fehler, die dazu führen, dass Dateien unauffindbar sind.

Übertragung von Bibliotheksdaten zu den Servern von Silhouette

Bibliotheksdaten werden zu den Servern von Silhouette America übertragen, wenn eine angemeldete Bibliothek in irgendeiner Weise verändert wird, unter anderem durch das:

- Erstellen, Löschen, Bearbeiten oder Umbenennen von Dateien
- Erstellen, Löschen oder Umbenennen von Bibliotheksordnern
- Verschieben von Dateien und Ordnern von einem Speicherort auf einen anderen

Die Software kommuniziert mit den Servern von Silhouette America auch beim Erstellen oder Entfernen von Bibliotheken.

Betriebslizenz

Sie haben das nicht ausschließliche Recht, die Software durch eine einzelne Person auf bis zu drei (3) Computern, die sich jeweils in Ihrem persönlichen Besitz befinden, zu nutzen. Für Gruppenarbeitsplätze, wo mehrere Personen die Software nutzen, müssen Sie eine individuelle Lizenz für jedes Mitglied der Gruppe beziehen. Ferner besteht innerhalb der Software die Möglichkeit, ein Konto einzurichten und zu nutzen, um zusätzliche Inhalte zu beziehen. Jede Person muss von Silhouette America ein eindeutiges Konto beziehen. Alle von Silhouette America bezogene Konten und nachfolgende zusätzliche digitale Inhalte dürfen nicht gemeinsam mit anderen Personen genutzt werden. Eine Person wird als Nutzer der Software angesehen, wenn er oder sie Komponenten der Software auf seinem oder ihrem Computer installiert hat.

Vertriebslizenz

Bezüglich aller Produkte von Silhouette America müssen Sie bei Silhouette America Inc. registriert sein, um in Übereinstimmung mit dieser Lizenz ausführbaren oder kompilierten Code vertreiben zu dürfen. Sie dürfen keine Kopien von Teilen der Software oder der Software als Ganzes, einschließlich aller Quellcodes, Hilfsdateien oder Code-Einheiten reproduzieren oder vertreiben.

Sie dürfen die Software oder darin enthaltene Komponenten in keiner anderen Software nutzen, die direkt oder indirekt in Konkurrenz zu diesem Produkt steht. Insbesondere dürfen Sie diese Software nicht als Teil einer Code-Bibliothek, als Quellcode oder in kompilierter Form einfügen. Sie dürfen keine Mittel bereitstellen, durch die Ihre Nutzer Teile dieser Software erzeugen, modifizieren oder in ihre eigenen Produkte einbauen könnten.

Fristen

Diese Lizenz ist solange in Kraft, bis sie gekündigt wird. Sie können sie kündigen, indem Sie die gesamte Software und alle Sicherheitskopien vernichten. Diese Lizenz endet ebenfalls, wenn Sie Bestimmungen dieser Vereinbarung nicht einhalten. Sie erklären sich hiermit einverstanden, bei einer solchen Kündigung alle Kopien der Software zu zerstören.

Rechte und Einschränkungen

Alle anderen Rechte und Einschränkungen, die in dieser Lizenz nicht ausdrücklich eingeräumt werden, bleiben weltweit vorbehalten.

Bestätigung

Durch das Installieren der Software bestätigen Sie, dass Sie diese Vereinbarung gelesen und verstanden haben und die darin enthaltenen Geschäftsbedingungen, als für Sie bindend anerkennen. Sie erkennen außerdem an, dass diese Vereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung zwischen Ihnen und Silhouette America Inc. zu diesem genannten Thema ist, und dass diese Vereinbarung alle Angebote oder früheren Vereinbarungen, ob schriftlich oder mündlich, und jegliche andere Kommunikation zwischen Ihnen und Silhouette America Inc. bezüglich des genannten Themas ersetzt. Eine Ergänzung dieser Vereinbarung ist nur wirksam, wenn sie von einem autorisierten Vertreter von Silhouette Amerika Inc. abgezeichnet wurde.

Ein Teil der Software nutzt Code Copyright Freetype.org ©2010.

Potrace Professional(tm) wird unter Lizenz verwendet. Copyright (c) 2001-2010 Icosasoft Software Inc. (www.icosasoft.ca). Alle Rechte vorbehalten.

Wichtige Hinweise in diesem Dokument

Dieses Handbuch soll einen Überblick darüber bieten, wie die Silhouette Studio®-Software verwendet wird. Dieses Handbuch setzt die Verwendung digitaler Schneidemaschinen der „CAMEO-Serie, Portrait-Serie und CURIO-Serie“ voraus. Die Bedienungsanleitungen für die Silhouette-Schneidemaschine finden Sie im nachfolgenden Handbuch zur Silhouette-Hardware, das die Anweisungen zu den Einstellungen für das Direktschneiden vom Silhouette-Hardwaregerät enthält, das Schneiden und Zeichnen verwendet.

- (1) Der Inhalt dieses Handbuchs darf ohne Genehmigung weder ganz noch teilweise kopiert werden.
- (2) Die Angaben und Produktspezifikationen in diesem Handbuch können jederzeit ohne vorherige Ankündigung 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 bei Fragen, die sich Ihnen möglicherweise stellen.
- (4) Bitte beachten Sie, dass Silhouette America keine Verantwortung für Haftungsansprüche übernimmt, die sich aus der Verwendung dieses Handbuchs und des Produkts ergeben.

01 Allgemeine Informationen

Silhouette Studio® ist eine Software, die Sie beim Entwerfen und Erstellen von Umrissen und Druckdaten von Objekten und Text unterstützt. Sie können Formen und Texte zeichnen und bearbeiten und Ihre Designs dann an eine Silhouette-Schneidemaschine senden. Mit dieser Maschine können Sie Materialien für flache Projekte schneiden oder perforieren, 3D-Modelle aus Vorlagen erstellen und sogar Strichzeichnungen skizzieren. Die Software ist mit allen Silhouette-Geräten kompatibel. Funktionen und Schneidergebnisse können für kompatible Plotter-Geräte oder Digital-Schneidgeräte, die nicht von Silhouette America angeboten werden, nicht garantiert werden. Einige Funktionen wie Druck- und Schnittanwendungen sind für andere kompatible Schneidgeräte, die nicht von Silhouette America angeboten werden, möglicherweise nicht verfügbar. Silhouette Studio® unterstützt außerdem praktische Funktionen, die die Erfassung von Bilddaten in der Software und die automatische Erzeugung von Passermarken für Print & Cut-Anwendungen erlauben.

Systemanforderungen

Folgende Systemumgebungen sind für die Nutzung von Silhouette Studio® erforderlich.

<https://silhouetteamerica.freshdesk.com/support/solutions/articles/35000273905-software-overview>

Funktionsübersicht

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

- Importieren einer Vielzahl von Dateiformaten
- Print & Cut-Technologie (erfordert einen Drucker)
- Herunterladen exklusiver digitaler Inhalte
- Organisieren und Optimieren der Bibliothek an Bildsammlungen
- TTF(True Type Font)-Schneidschriftdateien, vorinstalliert auf Ihrem Computer
 - Texte bearbeiten mit:
 - Wort- und Buchstabenumhüllung
 - Ausrichtungshilfen
 - Einstellen des Buchstabenabstands
 - Anpassen von Texten an Pfade
- Zeichnen Sie Ihre eigenen Bilder in Druck- und Schnittformaten, darunter:
 - Linien
 - Kreise, Quadrate und abgerundete Rechtecke
 - Polygone und Kurven
 - Freihand-Zeichnungswerkzeug
- Skalierung von Bildern nach exakten Vorgaben
- Gruppieren und Aufheben von Gruppierungen zur gezielten Verarbeitung
- Bearbeiten und Manipulieren von Punkten in Texten und Bildern
- Löschen von Bildteilen mit dem Freihand-Radiererwerkzeug
- Verschweißen von Bildern
- Erzeugen von Schatteneffekten
- Anordnung von Bildern mit folgenden Werkzeugen:
 - Transformieren
 - Drehen
 - Ausrichten
 - Replizieren
 - Modifizieren
- Bearbeiten von Linientypen für unterschiedliche Schneidaktionen
- Print & Cut-Bilder durch Ausfüllen mit benutzerdefinierten Farben, Verläufen und Füllmustern erzeugen
- Unbegrenzt „Rückgängig machen“ und „Wiederherstellen“ von Aktionen

Software-Dateiformate

Die Silhouette Studio-Software verwendet ein eigenständiges STUDIO-Dateiformat, das aus Vektor-Grafik- und Farb-/Verlaufsfülldaten zum Drucken bzw. Schneiden besteht. Silhouette kann außerdem andere Dateiformate öffnen*, darunter die folgenden Vektor-Dateiformate in schneidfertigem Format:

- DXF
- SVG (kostenpflichtige Option)

Silhouette Studio® kann auch einige andere Vektor- und Raster-Dateiformate zum Nachzeichnen dieser Bilder importieren, um Schnittlinien für Print & Cut-Bilder zu erstellen.

Die folgenden Dateitypen können zusätzlich importiert werden:

- JPG
- BMP
- PNG
- TIFF
- GIF
- WMF
- PDF (kostenpflichtige Option)

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 von da aus zum Zeichnen nutzen können.

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

Verfügbare digitale Inhalte

Im Online-Store können Sie auf digitale Inhalte für die Software zugreifen und diese erwerben.



Diese stammen sowohl von Künstlern von Silhouette America als auch von unabhängigen Künstlern und verschiedenen Unternehmen, weshalb sie ein unterschiedliches Aussehen der verfügbaren vorgefertigten Inhalte garantieren. Weitere Informationen über den Store und das Herunterladen des Inhalts finden Sie im Verlauf dieses Handbuchs.

02 Installieren Sie die Software (Silhouette Studio®)

Die Erklärung zur Software finden Sie auf der Website von Silhouette America.com unter „Ein Konto erstellen“.
<https://www.silhouetteamerica.com/software>

Nachdem Sie die Software von der Download-Seite heruntergeladen haben, folgen Sie den Anweisungen, um sie zu installieren.

Wichtig

- Bevor Sie Silhouette Studio installieren, melden Sie sich als Benutzer mit Administratorrechten für den Computer an.
- Schließen Sie die Silhouette-Schneidemaschine erst dann an den Computer an, wenn die Installation der Software abgeschlossen ist.

Unterstützte Betriebssysteme

- Windows/ macOS

Details zu den unterstützten Betriebssystemen finden Sie unter [silhouetteamerica.com](https://www.silhouetteamerica.com).

<https://silhouetteamerica.freshdesk.com/support/solutions/articles/35000273905-software-overview>

Für Windows

- 1 Besuchen Sie <https://www.silhouetteamerica.com/software>
- 2 Wählen Sie WINDOWS (64-bit) je nach verwendetem Betriebssystem.
- 3 Das Herunterladen des Installationsprogramms beginnt.
- 4 Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Installationsdatei „(downloaded file name).exe“, um sie auszuführen.
- 5 Folgen Sie zur Installation den Anweisungen auf dem Bildschirm.
- 6 Klicken Sie auf „Next (N)“, wenn Sie vom Einrichtungsassistenten dazu aufgefordert werden.

Für Mac

- 1 Besuchen Sie <https://www.silhouetteamerica.com/software>
- 2 Klicken Sie auf MAC.
- 3 Das Herunterladen des Installationsprogramms beginnt.
- 4 Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Installationsdatei „(downloaded file name).dmg“, um sie auszuführen.
- 5 Ziehen Sie das Silhouette Studio®-Symbol in den Anwendungsordner und installieren Sie es.

Vorsicht

Wenn Sie Silhouette Studio® bereits installiert haben, aktualisieren Sie es auf die neueste Version, die Sie auf der folgenden Website finden.

<https://www.silhouetteamerica.com/software>

03 Software-Übersicht

Starten der Software

Zum Starten der Software auf einem PC suchen Sie das Symbol auf dem Schreibtisch und doppelklicken darauf, oder Sie wählen in Windows das Start-Menü und führen Silhouette Studio® aus.

Zum Starten der Software auf einem Macintosh öffnen Sie den Ordner Software und starten Sie Silhouette Studio®. Das Symbol von Silhouette Studio® sieht wie folgt aus:



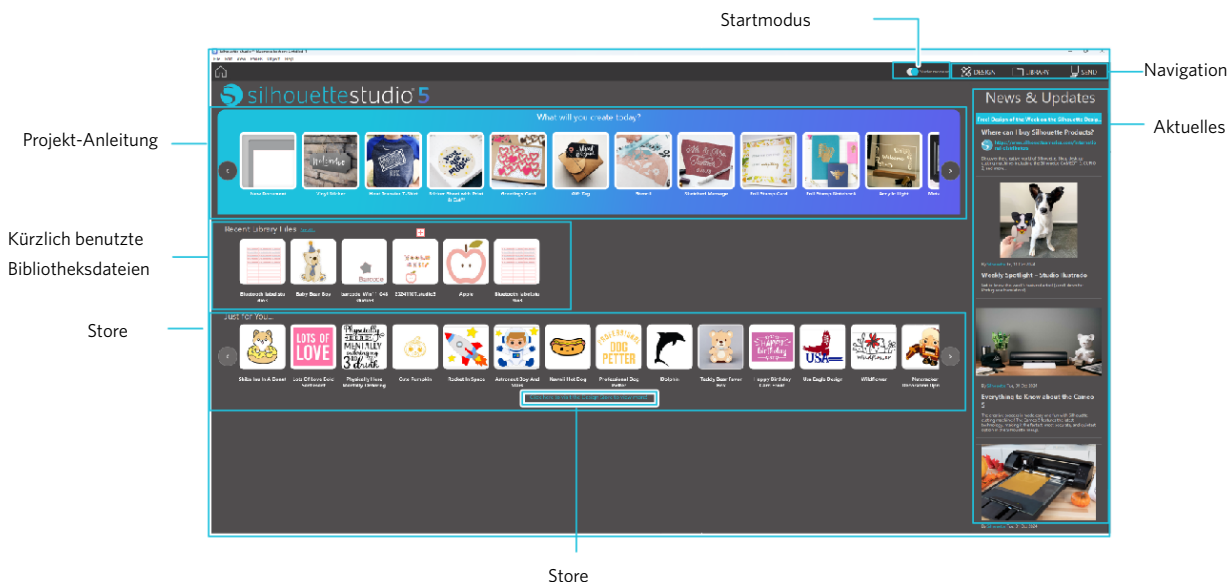
Startbildschirm

Wenn die Software gestartet wird, wird die Begrüßungs-Diashow im oberen Teil des Startbildschirms angezeigt.

Wenn Sie „Anfänger“ auswählen, werden die Details der Navigationsregisterkarten [DESIGN], [BIBLIOTHEK] und [SENDEN] oben rechts als Diashow angezeigt.

Dieser Bildschirm bietet eine benutzerfreundliche und einfach zu bedienende Startseite und stellt Projektvorlagen und Designs vor, die im Design Store erworben wurden.

*Die Screenshots, die ab diesem Kapitel verwendet werden, wurden im dunklen Modus der Silhouette Studio®-Anzeigefarbe aufgenommen.



Registerkarte „Navigation“

Es stehen die Navigationsregisterkarten [DESIGN], [BIBLIOTHEK] und [SENDEN] zur Verfügung.

Projekt-Anleitung

Das Silhouette Studio®-Tutorial führt in die grundlegenden Funktionen von Silhouette Studio® ein, die zum ersten Zeichnen eines Kunstwerks mit der Silhouette-Schneidemaschine erforderlich sind.

Store

Wenn Sie den Silhouette Design Store aufrufen, werden Sie auf die Website des Stores weitergeleitet. Es besteht die Möglichkeit, die Inhalte inklusive Design und Schriftart zu durchstöbern und zu kaufen.

Aktuelles

In diesem Abschnitt werden die aktuellsten Updates zu Schneidemaschinen und Software sowie Informationen zu neuen Silhouette-Produkten und Kaufinformationen angezeigt.

Startmodus

Im Startmodus, der neu zu Silhouette Studio® hinzugefügt wurde, ist es möglich, einfach mit dem Designfluss fortzufahren und dabei die schrittweisen Erklärungen und Abbildungen zu berücksichtigen, sodass selbst Anfänger die Arbeit reibungslos und mit Spaß bis zum Ende durchführen können. Da die schrittweise Anleitung außerdem die Arten von Kunstwerken erkennt, die der Benutzer erstellen kann, dient sie dazu, den Benutzer in Bezug auf Materialien, Werkzeugen und Maschinen mit höherem Schwierigkeitsgrad anzuleiten.

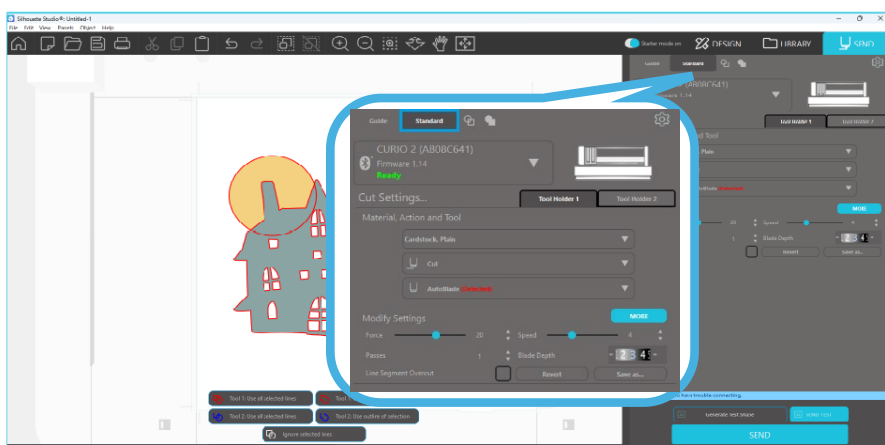
Der SEND-Modus verfügt über einen Guide-Modus, der selbst für Anfänger leicht verständlich ist, sowie über einen Standardmodus.

Guide-Modus

Damit ist es möglich, die einzelnen Schritte vom Anschluss an die Schneidemaschine bis zur Datenübertragung einzeln auf separaten Bildschirmen zu verfolgen.

Standardmodus

Auf demselben Bildschirm können sämtliche Schritte vom Anschluss an die Schneidemaschine bis hin zur Datenübertragung verfolgt werden.

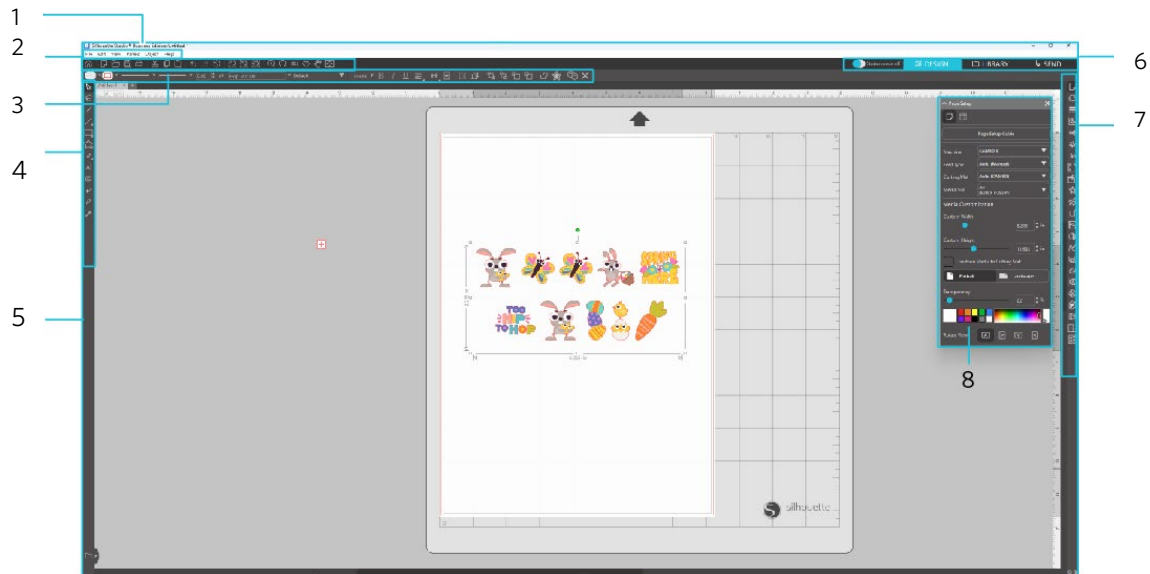


Software-Abschnitte

Die Software 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 Ihnen an dieser Stelle ein kurzer Überblick über die einzelnen Abschnitte geboten.

Name und Funktionen der einzelnen Komponenten

Die Software ist in mehrere Abschnitte unterteilt. Damit Sie sich jedoch damit vertraut machen können, wo sich was befindet, wird Ihnen an dieser Stelle ein kurzer Überblick über die einzelnen Abschnitte geboten.



1 Menüleiste

Datei: Zum Erstellen neuer Dateien, Öffnen vorhandener Dateien, Speichern von Dateien, Beenden von Silhouette Studio® usw.

Bearbeiten: Zum Ausschneiden, Kopieren, Einfügen und für Voreinstellungen. Die Konfiguration der Sprach- und Maschineneinstellungen, die Initialisierung von Silhouette Studio® und andere Aufgaben können in den Einstellungen vorgenommen werden.

Ansicht: Zum Öffnen der Rasteransicht, Setzen von Passermarken usw.

Bedienfeld: Zur Anzeige der einzelnen Bedienfelder.

Abbildung: Zum Drehen, Replizieren, Zusammenführen, Gruppieren usw.

Hilfe: Zum Anzeigen des Benutzerhandbuchs, der Versionsinformationen usw.

2 Symbolleiste

Bietet Tastenkombinationen für grundlegende Funktionen wie z. B. Neue Zeichnung und Speichern.

3 Symbolleiste für den Schnellzugriff

Bietet Werkzeuge wie Gruppieren, Replizieren und Festlegen der Stapelreihenfolge.

4 Entwurfswerkzeug

Bietet Werkzeuge zum Zeichnen einfacher Figuren und Hinzufügen von Texten.

5 Arbeitsplatz

Dies ist der Arbeitsbereich für die Erstellung von Entwürfen, z. B. Zahlen und Texten.

6 Registerkarte „Navigation“

Startmodus: Schaltet zwischen Guide-Modus und Standardmodus EIN oder AUS.

Registerkarte DESIGN: Dies ist der Arbeitsbereich für die Erstellung von Entwürfen.

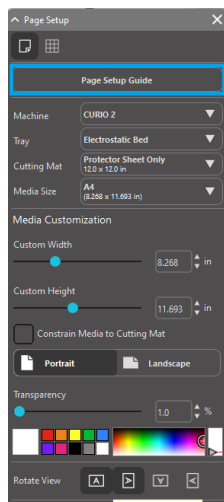
Sie können zur Entwurfsseite zurückkehren, indem Sie auf die Registerkarte „DESIGN“ klicken, auch wenn „BIBLIOTHEK“ oder „SENDEN“ angezeigt wird. Einzelheiten zu den einzelnen Funktionen der Entwurfsseite finden Sie in der Symbolleiste unter „Help“ und „User's Manual...“.

Registerkarte BIBLIOTHEK: Sie können auf die in der Bibliothek gespeicherten Designs und die aus dem Silhouette Design Store heruntergeladenen Inhalte über die Registerkarte „BIBLIOTHEK“ zugreifen. In der Bibliothek können Sie Ordner und Unterordner hinzufügen, um die Entwürfe zu sortieren und zu organisieren.

Registerkarte SENDEN: Auf der Registerkarte „SENDEN“ können Sie die Schnittbedingungen für den Entwurf festlegen und die Schneidedaten an die Silhouette-Schneidemaschine senden.

7 Bedienfeldanzeige: Zeigt jedes Bedienfeld an.

8 Bedienfeld: Bietet die Funktionen, die mit dem geöffneten Bedienfeld zusammenhängen.



Im Bedienfeld [Seiteneinstellungen] wird das [Handbuch zur Seiteneinrichtung] angezeigt, damit Sie die grundlegenden Einstellungen zum Schneiden konfigurieren können.

*Dies lässt sich auch über die [Einführung] des [Hilfe]-Menüs anzeigen.

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. Bilder können auf dieser oder auf der grau gehaltenen Fläche abgelegt oder gezeichnet werden. Bilder im Graubereich werden auf Ihrem Schneidgerät oder Ihrem Drucker nicht ausgedruckt. Sie möchten eventuell einige Bilder auf die Seite legen, die bei Ihrem Auftrag nicht ausgedruckt bzw. ausgeschnitten werden sollen.

Sie werden zudem 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 Bilder, die an das Silhouette-Gerät zum Ausschneiden gesandt werden sollen, müssen sich innerhalb dieser rot markierten Fläche befinden.

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 ein neues Dokument zu beginnen, können Sie entweder die Option „Neu“ im Menü „Datei“ verwenden oder das Symbol „Neu“ auswählen.



Um vorhandene Dateien zu öffnen, können Sie entweder die Option „Öffnen“ im Menü „Datei“ verwenden oder das Symbol „Öffnen“ auswählen.

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

- STUDIO (Silhouette Studio®-Dateien)
- GSD/GST (Graphtec „ROBO Master“ Programmdateien)
- DXF
- SVG (kostenpflichtige Version)

* *Silhouette Studio® unterstützt nur die folgenden DXF-Funktionen: Arc, Circle, Ellipse, Line, DWPolyline, 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 der Software zieht.

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 „Unbenannt“, bis Sie die Datei mit einem Namen speichern. Falls Sie eine Datei geöffnet haben, die 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 öffentlicher Arbeitsbereich geschlossen.

Dokumentgrößen



Um die Größe Ihres Dokuments auf eine andere Einstellung anzupassen, können Sie entweder die Option „Seitenwerkzeuge“ im Menü „Ansicht“ verwenden oder das Seitensymbol auswählen.

Die Funktion „Seite“ erlaubt Ihnen, die Breite oder Länge Ihres Dokuments zu verändern. Sie können zwischen voreingestellten allgemeinen Größen wählen oder die Maße für die Seitengrößen Ihrer gewünschten Materialien manuell festlegen.

Die Höhe kann auf jedes gewünschte Maß eingestellt werden. Während der Anzeige des Menüs Seiteneinstellungen wird, wenn Ihr Material von der Größe her auf die Schneidematte passt, die Schneidematte angezeigt, damit Sie sehen, wie Ihr Material auf die Schneidematte gelegt werden kann, um die Schneidematte zum Schneiden in das Silhouette-Gerät einzuführen. Später wird dies beim Schneiden angezeigt, damit sichergestellt ist, dass Sie Ihr Material richtig in das Silhouette-Gerät einführen. Diese Schneidemattenanimation kann dauerhaft im Menü Einstellungen angezeigt werden.

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



Wenn Sie den Schieberegler nach rechts schieben oder die Prozentangabe erhöhen, wird die weiße Seite des Arbeitsbereichs immer durchsichtiger und die darunterliegende Schneidematte wird angezeigt.

Bei einer Einstellung von 100 % oder wenn Sie den Regler ganz nach rechts schieben, können Sie die Schneidematte vollständig sehen, und Ihr weißer Arbeitsbereich wird vollkommen durchsichtig erscheinen.



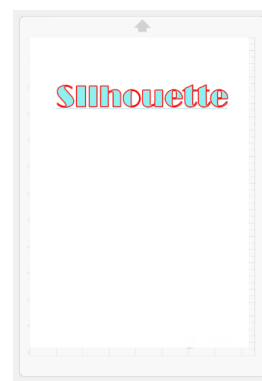
Wenn Sie Ihr Dokument so betrachten, stellt die rote Umgrenzungslinie immer noch Ihren Schnittbereich dar. Bilder, die außerhalb dieses roten Schnittbereichs liegen, werden nicht ausgeschnitten. Die dunklere Fläche auf der Schneidematte stellt den Druckrand Ihres Druckers dar und dient ausschließlich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

Schnittausrichtung

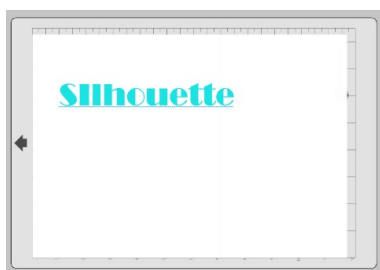
Dokumente können im Hoch- oder im Querformat angezeigt werden. Abhängig von der Ausrichtung des Dokuments, das unter der Registerkarte [DESIGN] erstellt wird, wird das Dokument auch auf der Registerkarte [SENDEN] in der gleichen Ausrichtung angezeigt. Wenn ein neues Dokument geöffnet wird, wird es standardmäßig im Hochformat angezeigt.



Registerkarte Porträt-DESIGN



Registerkarte SENDEN



Registerkarte Landschafts-DESIGN



Registerkarte SENDEN

Im Bedienfeld [Seite einrichten] ist es auch möglich, eine Seite durch Drehen anzuzeigen. Während die Seitenausrichtung bestimmt, wie Ihr Schneidauftrag an das Silhouette-Gerät zum Schneiden gesendet wird, dreht die Option Ansicht drehen lediglich Ihren Arbeitsbereich auf dem Bildschirm in eine andere Perspektive.

Anzeigen und Zoomen

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

Heranzoomen



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

Herauszoomen



Dieses Werkzeug verkleinert Ihre Ansicht, um eine umfassendere Perspektive zu erhalten.

Auswahlzoom



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

Zoom ziehen



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

Schwenken



Auf diese Weise können Sie Ihren gesamten Arbeitsbereich verschieben.

An Seite anpassen



Durch das Anklicken des Symbols „An Seite anpassen“ wird der gesamte Arbeitsbereich mittig auf Ihren Bildschirm eingepasst.

Einstellungen

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

Allgemein

Dieser Abschnitt ermöglicht Ihnen, manuell die Sprache der Software und die Häufigkeit auszuwählen, in der sie automatisch nach verfügbaren Updates sucht. Dieser Bereich stellt außerdem Einstellungen über die Maßeinheiten zur Verfügung, die in dem Programm dargestellt werden. Sie können Folgendes anpassen:

Maßeinheit

Passen Sie alle angezeigten Maße auf die gewünschte Einheit an.

Abmessungen

Schalten Sie die Maßeigenschaften eines Bildes ein oder aus, wenn dieses ausgewählt wird.

Standardeinstellungen

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

Vorgegebener Füllstil

Hiermit lässt sich auswählen, wie neue vom Benutzer gezeichnete Bilder erstellt werden. Entweder werden Sie nur als Umriss angezeigt (als Bild mit roter oder grauer Linie) oder als ausgefülltes Bild (bevorzugt für das Erstellen von Druck- und Schnittbildern durch den Benutzer).

Passermarken-Präferenz

Passt das Programm so an, dass Passermarken standardmäßig ein- oder ausgeschaltet sind.

Seitenausrichtung

Legen Sie fest, ob beim Starten eines neuen Dokuments die Ausrichtung im Quer- oder Hochformat gewünscht wird.

Seitenrand

Bietet die Möglichkeit, bis zum Rand Ihrer Seite zu schneiden.

Anzeige

Dieser Bereich stellt Anzeigeeoptionen zur Verfügung:

Kantenglättung

Hilft beim Glätten gezackter Linien während des Erstellens und Anzeigens. Höhere Sample-Frequenzen erhöhen automatisch die Glättung der Linien. Die Einstellung „aus“ wird rauere Kanten erzeugen, jedoch die Zeichengeschwindigkeit erhöhen.

Größe der Schaltflächen

Ermöglicht die Anzeige größerer oder kleinerer Schaltflächen.

Animation

Steuert die Geschwindigkeit von Animationshandlungen, wie das Bewegen von Bildern beim Rückgängig machen oder Wiederholen oder während dem Heran- bzw. Herauszoomen. Kann auf „Sofort“ eingestellt werden, um Animationen auszuschalten.

Vorgabe der Hintergrundfarbe

Ermöglicht Ihnen, die Farbe des inaktiven Arbeitsbereichs festzulegen.

Kurvenqualität

Verbessert die optische Darstellung von Linien auf dem Bildschirm. Beeinflusst die Schnittqualität nicht.

Optionen importieren

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

Werkzeuge

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

Erweitert

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

Werkseinstellungen wiederherstellen

Setzt alle Voreinstellungen zurück.

Meine Bibliothek neu indizieren

Durch Ausführen dieser Aktion wird die Bibliothek neu indiziert, um sicherzustellen, dass Beschädigungen oder Fehler behoben werden können, falls Sie Probleme beim ordnungsgemäßen Laden Ihrer Bibliothek oder bei der ordnungsgemäßen Verwendung der dortigen Suchfunktion haben.

Festlegen von Bibliotheksberechtigungen

Ermöglicht den ordnungsgemäßen Zugriff auf die Bibliothek entsprechend der Computerkonten-Berechtigungen.

Vorher geladene Designs wiederherstellen

Stellt vorher geladene Designs entsprechend dem erkannten Silhouette-Modell wieder her.

Bibliothek zurücksetzen

Diese Aktion entfernt alle Bilder und Ordner aus Ihrer Bibliothek und setzt die Bibliothek auf die ursprünglichen Softwareeinstellungen bei der Installation zurück.

OpenGL-Einstellungen

Befasst sich mit ausgewählten Anzeigeusernameen.

HTTP-Sockets

Je nach Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung muss diese Option auf eine höhere Anzahl von Sockets angepasst werden, um die Download-Geschwindigkeit zu erhöhen, wenn Bilder aus dem Online-Store gekauft werden.

IME-Einstellung

Ermöglicht die Eingabe nicht-westlicher Zeichen.

Proxy-Einstellungen

Wird für das Einrichten von Proxy-Verbindungen verwendet.

Paketgröße

Rate, mit der Informationen an Silhouette gesendet werden.



Eine weitere Softwareoption, die sich nicht im Menü der Voreinstellungen befindet, ist die Schaltfläche Farbthema der Software in der rechten unteren Ecke des Softwarefensters.

Durch Klicken auf diese Schaltfläche sehen Sie eine vorher eingestellte Liste von Farbthemen für allgemeine Einstellung dieser Software, falls Sie eine andere Farbe als die dunkelgraue Standardfarbe wünschen.

04 Zeichnen/Bearbeiten von Bildern

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 Softwarefensters.

Linien-Werkzeug



Das Linienwerkzeug dient dem Erstellen einfacher gerader Linien. Wenn Sie beim Zeichnen die Shift-Taste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, wird vom Anfangspunkt weg eine gerade vertikale oder horizontale Linie in Abständen von 45°-Winkeln erzwungen.

Polygon-Werkzeug



Mit dem Polygon-Werkzeug können Sie mehrere gerade Linien 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. Wenn Sie beim Zeichnen die Umschalttaste auf Ihrer Tastatur gedrückt halten, wird eine gerade vertikale, horizontale oder im 45-Grad-Winkel verlaufende Linie vom Startpunkt oder dem letzten gesetzten Punkt aus erzwungen.

Kurvenverlaufswerkzeug



Mit dem Kurvenverlaufswerkzeug kann man mehrere miteinander verbundene Kurvenzüge erstellen. Bei jedem Mausklick wird an der aktuellen Mausposition ein Punkt angelegt. Es werden weiterhin Linien gezeichnet, bis das Bild geschlossen wird, indem der Endpunkt mit dem Startpunkt ausgerichtet wird oder indem die Zeichnung durch Doppelklicken der Maus gestoppt wird.

Arc-Tool



Mit dem Bogenwerkzeug können Sie Bögen beliebiger Größe auf Ihrer Seite zeichnen.

Rechteckwerkzeug



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

Werkzeug für abgerundete Rechtecke



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

Ellipse



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

Reguläres Polygon



Die Polygon-Tools ermöglichen die Erstellung von Objekten mit unterschiedlich vielen Seitenflächen. Die Standardanzahl der Seitenflächen pro Objekt beträgt fünf Seiten, die sich jedoch mit der Anzahl der Gleitleisten in der Mitte verändern lassen – zum Beispiel auf ein Dreieck.

Freihandwerkzeug



Das Freihandzeichnungswerkzeug dient zur Erstellung von fortlaufenden, freihändig gezeichneten Linien. Linien, die mit diesem Werkzeug gezeichnet werden, werden fortlaufen, bis die Maus losgelassen wird oder das Bild durch das Ausrichten des Endpunktes mit dem Startpunkt abgeschlossen wird.

Glättendes Freihand-Werkzeug



Mit dem glättenden Freihand-Zeichenwerkzeug können Sie glatte, durchgehende Freihandlinien erstellen. Linien, die mit diesem Werkzeug gezeichnet werden, haben keine Übergänge und keine scharfen Ecken. Linien, die mit diesem Werkzeug gezeichnet werden, werden fortlaufen, bis die Maus losgelassen wird oder das Bild durch das Ausrichten des Endpunktes mit dem Startpunkt abgeschlossen wird.

Bearbeiten von Bildern

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

Werkzeug auswählen



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.

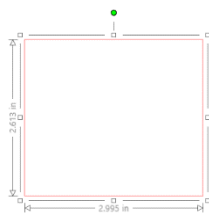
Punkte bearbeiten



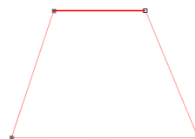
Um in den Punktbearbeitungsmodus zu gelangen, machen Sie entweder einen Doppelklick auf das ausgewählte Bildelement oder Sie verwenden das Werkzeug „Punkte bearbeiten“. Mit diesem Werkzeug haben Sie die Möglichkeit, beliebige Punkte Ihres Bildelements zu verschieben oder zu löschen. Nur ungruppierte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



Reguläre Auswahl



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 Punktbearbeitungs-Werkzeugleiste 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 möchten. 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.

Punkt 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 aufheben



Sie können den Pfad jedes Linienpunkts mit dem Werkzeug „Pfad unterbrechen“ aufheben oder indem Sie mit der rechten Maustaste auf den ausgewählten Punkt klicken und die Option „Pfad unterbrechen“ wählen. 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



Mit dem Eckenwerkzeug lässt sich ein ausgewählter Punkt so festlegen, dass die Steuergriffe am ausgewählten Schnittpunkt jeweils einzeln angepasst werden können, um eine scharfe Ecke zu erstellen.

Geglättet



Mit dem Werkzeug „Geglättet“ kann ein ausgewählter Punkt angepasst werden, um am ausgewählten Schnittpunkt einen glatten Übergangspunkt zu erstellen.

Abflachung erstellen



Mit der Option „Abflachung erstellen“ wird die ausgewählte Linie (fett rot hervorgehoben und mit dem aktuell ausgewählten Punkt verknüpft) in eine flache, gerade Linie umgewandelt.

Kurve erstellen



Mit der Option „Kurve erstellen“ wird die ausgewählte Linie (fett rot hervorgehoben und mit dem aktuell ausgewählten Punkt verknüpft) in eine kurvige Linie umgewandelt.

Vereinfachen



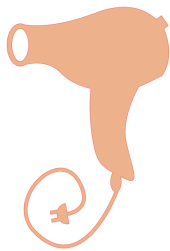
Manche Bilder aus der Bibliothek oder andere importierte Bilder aus anderen Quellen enthalten manchmal eine sehr große Anzahl an Punkten. Die Funktion Vereinfachen erlaubt eine automatische Neuberechnung der Punkte und vereinfacht das Bildelement auf eine möglichst einfache Punktform, wobei das ursprüngliche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

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

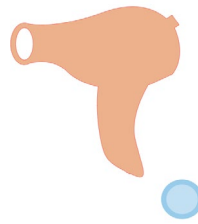
Radiergummi



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



Originalbild

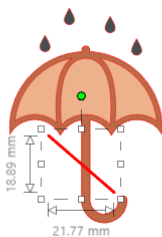


Neues Bild mit Radierwerkzeug

Messer-Werkzeug



Sie können Bilder mit dem Messer-Werkzeug segmentieren. Diese Werkzeug macht einen geraden Schnitt durch ein Bildelement und erzeugt neue getrennte, unabhängige Formen aus dem Bildelement.



Originalobjekte



Nach der Verwendung des Messer-Werkzeugs

Linienwerkzeuge

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

Linienfarboptionen



Während Linien standardmäßig in Rot angezeigt werden, können Sie die Farbe der Linien in jede gewünschte Farbe 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 Bildes oder bestimmte Bildelemente leichter zu erkennen oder Bildteile anzupassen, die speziell für Ausdrücke in Print & Cut-Aufträgen gedacht sind, und bei denen es wichtig ist, dass bestimmte Linien in der gewünschten Farbe ausgedruckt werden.

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



Transparent



Farbwähler

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

Liniensstil-Optionen



Im Menü „Liniensstil“ können Sie den Stil Ihrer Linie so anpassen, dass er durchgezogen (Standard) oder gestrichelt ist. Die Linien werden gemäß dem gewählten Stil geschnitten oder gedruckt.

Die Liniendicke wird in Punktgrößen je nach Breite 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.

Linienstile können vernünftigerweise nur im Zusammenhang mit Print & Cut-Bildern eingesetzt werden.

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

Die Option Eckstil legt fest, wie die Linien an den Eckpunkten erscheinen, wobei Ecke eine scharfe Kante und Abgerundet eine weiche Kante darstellt. Die Option Endpunktstil passt nur Linien mit offenen Enden an, wobei Flach eine flache Kante am Endpunkt liefert und Abgerundet eine glatte Kante am Endpunkt liefert.

Die Option Position gibt an, ob die Linie in Bezug auf ein gefülltes Bild davor oder dahinter ist. Um ein Bild auszudrucken, muss vorab das Kontrollkästchen „Linien ausgewählter Formen drucken“ aktiviert und für die Liniensstärke ein Wert ungleich Null festgelegt werden.

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, sowie Bibliotheksbilder, können mit Hilfe von Fülleigenschaften verändert werden. Nur geschlossene Bilder können Füllattribute haben. Wenn der Pfad eines geschlossenen Bildes unterbrochen wird, verschwinden sofort alle angewendeten Füllattribute.

Füllfarbenoptionen



Während geschlossene Bilder standardmäßig leer angezeigt werden, können Sie jedes geschlossene Bild mit jeder gewünschten Farbe füllen. Eine Änderung der Füllfarbe 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-Aufträge anzupassen.



Um Füllfarben anzuwenden, wählen Sie Ihr geschlossenes Linienbild aus und rufen Sie das Menü „Füllfarbe“ auf, indem Sie auf das oben angezeigte Symbol klicken. 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



Farbwähler

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 den Füllfarbverlauf



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

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



Transparent

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

Das Menü Erweiterte Optionen erlaubt die Erstellung von benutzerdefinierten Farbverläufen auf Basis des zuletzt ausgewählten Verlaufs. Farbverläufe 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 Verlaufswerkzeugs klicken. Sobald die Farbe ausgewählt ist, können Sie eine neue Farbe aus den direkt darunter 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 Winkel-Werkzeug drehen oder einen bestimmten Wert in Grad eingeben. 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.

Füllmusteroptionen



Die letzte Fülloption dient zum Füllen von geschlossenen Linien-Bildern 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 erreichen 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.

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

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

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

Schattenoptionen (nur in der kostenpflichtigen Version)

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

*Funktion des Bedienfelds [Bildeffekte]

Skizzenoptionen



Erstellen Sie ein Entwurfsdesign, indem Sie in der Symbolleiste über dem Arbeitsbereich auf das Skizzensymbol klicken. Im Skizzen-Menü können Sie die Kanten, den Fülltyp und den Fülleffekt anpassen.

Strass-Optionen (nur in der kostenpflichtigen Version)



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

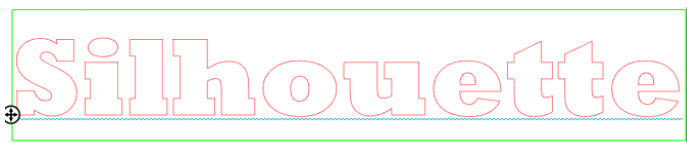
05 Text

Text erstellen

A 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.

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

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



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

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

Sie können doppelklicken oder außerhalb des Text klicken, um den Textbearbeitungsmodus zu verlassen. Sie können jederzeit zurückkehren und Wörter oder Buchstaben erneut bearbeiten, indem Sie erneut auf den erstellten Text doppelklicken.

Bearbeiten von Texten

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

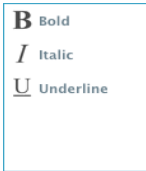
Verfügbare Schriftarten

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

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

Eigenschaften von Schriftarten

Einige Schriftarten sind dafür programmiert, 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 „Unterstrichen“ angezeigt werden, wird auf der rechten Seite dieses Optionsfelds eine Bildlaufleiste angezeigt, mit der Sie nach unten blättern und alle anderen möglicherweise programmierten Optionen anzeigen können, sofern für die ausgewählte Schriftart weitere verfügbare 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 wird 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 gehören:

- 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 Abstand beginnt immer bei 100 %, was bedeutet, dass der Abstand zwischen den Zeichen normal ist. 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 bedeutet, dass der Abstand der Linien normal ist. 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.

Text zu Pfad



Beim Erstellen von Text oder im Textbearbeitungsmodus finden Sie auf der linken Seite des erstellten Textes einen Kontrollpunkt:



Dieser Kontrollpunkt kann gezogen werden, um direkt auf einem beliebigen Linienspfad innerhalb Ihres Arbeitsbereichs zu liegen. 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 das Bild nun für Schneidzwecke ausgeblendet wird. Wenn Sie das Objekt wieder als Pfad zum Schneiden aktivieren möchten, können Sie die zuvor behandelten Schnittstil-Optionen durchgehen und Schnittstil aktivieren auswählen, wenn das graue Pfadobjekt ausgewählt ist.

06 Bilder bearbeiten

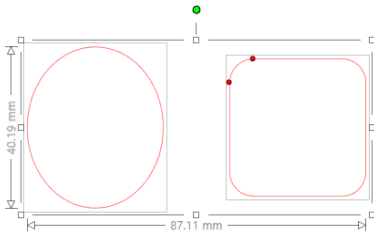
Es gibt viele Werkzeuge in Silhouette Studio®, die Ihnen eine einfache und anspruchsvolle Bearbeitung von Bildern und Texten erlaubt. Der folgende Abschnitt bietet einen Überblick über all diese hier enthaltenen Werkzeuge und deren Verwendung.

Grundlagen

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

Auswählen

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



Mehrere Bilder lassen sich auch durch Klicken auf ein Bild und Ziehen der Maus auswählen, um alle gewünschten Bilder, 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 Bilder in diesem Rahmen ausgewählt.



Wenn Sie alle verfügbaren Bilder auf dem Bildschirm gleichzeitig auswählen möchten, können Sie auf die Schaltfläche „Alle auswählen“ in der Symbolleiste für den Schnellzugriff klicken.



Wenn Sie nur die Bilder mit derselben Farbe auswählen möchten, können Sie auf die Schaltfläche „Nach Farbe auswählen“ auf der rechten Seite klicken.



Wenn Sie die Auswahl aller aktuell ausgewählten Bilder aufheben möchten, können Sie in der Symbolleiste für den Schnellzugriff auf die Schaltfläche „Auswahl für alle aufheben“ klicken.

Werkzeuge zum Kopieren/Einfügen/Ausschneiden



Diese Werkzeuge führen die erwarteten Aktionen zum Kopieren und Einfügen oder Ausschneiden der ausgewählten Bilder 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 Bildes und beim nachfolgenden Kopieren eines anderen, nur das letzte Bild 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 Bilder wird die Kopie direkt rechts vom ursprünglichen Bild in den Arbeitsbereich eingefügt, sodass es einfach aufzufinden ist. Eine weitere Option, Im Vordergrund einfügen, steht zur Verfügung, um eine Kopie des Bildes direkt über das Original einzufügen. Diese Option ist im Bearbeiten-Menü, über einen Rechtsklick auf das ausgewählte Bild oder die Standard-Kurztaste für diese Aktion verfügbar.

Duplizieren



Die Option „Duplizieren“ führt dieselbe Aktion aus wie das Kopieren und Einfügen des ausgewählten Bildes auf der Seite, erfordert jedoch keine Verwendung der Zwischenablage, sondern lässt sich mit einem Klick erledigen. Die Werkzeugleiste mit der Schaltfläche findet sich unten im Softwarefenster und kann alternativ im Menü Bearbeiten oder durch einen Rechtsklick auf das ausgewählte Bild ausgeführt werden.

Löschen



Ausgewählte Bilder können aus Ihrem Arbeitsbereich gelöscht werden, indem Sie oben auf dem Softwarebildschirm auf die Schaltfläche „Löschen“ klicken, das Menü „Bearbeiten“ aufrufen und „Löschen“ auswählen, mit der rechten Maustaste auf ein ausgewähltes Bild klicken und die Option „Löschen“ wählen oder einfach die Entf-Taste auf Ihrer Computertastatur drücken.

Rückgängig/Wiederholen



Jede durchgeführte Aktion, einschließlich des einfachen Verschiebens eines Bildes, 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.

Eigenschaften übertragen (nur in der kostenpflichtigen Version)



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

Ebenen (nur in der kostenpflichtigen Version)

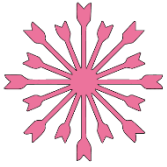


Wenn Sie ein Projekt mit Ebenen importieren möchten, die in einem anderen Programm erstellt wurden, können Sie auf diese Ebenen über die Ebenen-Steuerung zugreifen. Sie können außerdem die +/- Tasten verwenden, um Ebenen in Studio hinzuzufügen oder zu entfernen.

Gruppierung erstellen/aufheben

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

Folgendes ist ein Beispiel für eine einzelne Linie:



Obwohl dieses Bild aus vielen Teilen bestehen kann, handelt es sich nur um eine Linie mit einem Anfangs- und einem Endpunkt.

Folgendes ist ein Beispiel für ein Bild mit mehreren Linien:



Dieses Bild hat zwei Linienzüge, zum einen mit dem Blatt und dessen Stiel und zum anderen mit den Blattrippen. Dieses Bild ist gruppiert, sodass 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 Bild 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 Bilder gleichzeitig aus und klicken Sie auf das Symbol „Gruppieren“ in der Symbolleiste für den Schnellzugriff. Diese Funktion findet sich alternativ im Menü Bild oder durch Rechtsklicken auf eines der ausgewählten Bilder.



Bei jedem Bild, das mehr als einen Liniensatz enthält, kann die Gruppierung aufgehoben werden, sodass Teile des Bildes unabhängig voneinander behandelt, entfernt, gedreht, in der Größe geändert oder anderweitig bearbeitet werden können, statt das gesamte Bild bearbeiten zu müssen.

Sie möchten zum Beispiel dieses Bild einer Kaffeetasse ausschneiden, die Gruppierung des Bildes jedoch aufheben, um einige der inneren Verzierungen des Bildes zu entfernen:



Nach der Aufhebung der Gruppierung wird das Bild mit einzelnen Auswahlfeldern um jeden neuen, aufgehobenen Bildteil angezeigt, der nun 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.

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 zwei oder mehr Linienzügen, in denen die inneren Linien in das Bild eingebettet sind. Ein verknüpftes Objekt kann genau gleich wie eine Gruppierung von Linienzügen aussehen, ist aber beispielsweise völlig verschieden in Bezug auf die Reaktion auf Füllungen.

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



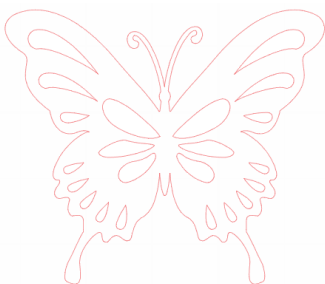
Nicht verknüpftes Bild

Bild mit verknüpftem Pfad

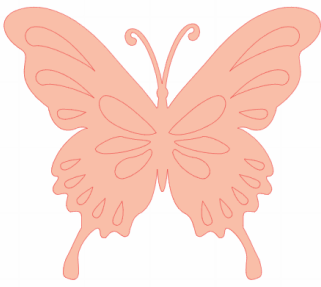
In obigem Beispiel scheinen die beiden Bilder identisch zu sein. Wenn man sich jedoch den zugrundeliegenden Satz an Bildelementen anschaut, werden die Unterschiede deutlich. Beim linken Bild sehen wir von der Seite, dass es sich um einen grauen Kreis mit einem Paar Augen und einem Mund als drei getrennte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

Natürlich werden beide Bilder 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 Bildern einen Unterschied gibt, wenn man verschiedene Effekte zum Füllen von Bildern für Print & Cut-Anwendungen zu erreichen versucht.

Zum Beispiel: Dies ist das gleiche Bild ohne Füllung. Alle Teile sind miteinander gruppiert.



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



Alle Liniensätze sind, auch wenn sie gruppiert sind, immer noch nur übereinander liegende Einzelstücke und werden daher alle mit dem gewählten Fülleffekt ausgefüllt.

ergibt sich folgendes Ergebnis:



Wenn dieses Bild einen verknüpften Pfad enthält und mit einer Farbfunktion gefüllt wird,

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

Die Gruppierung zusammengesetzter Pfade kann weiterhin aufgehoben werden, um mehrere Bildteile zu verschieben. Durch das Aufheben der Gruppierung wird der zusammengesetzte Pfad jedoch sofort freigegeben und in ein Bild ohne zusammengesetzten Pfad umgewandelt.

Um aus einer Reihe von ausgewählten Bildern 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 Bild ausführen und Verknüpften Pfad lösen auswählen, um die umgekehrte Aktion auszuführen. Diese

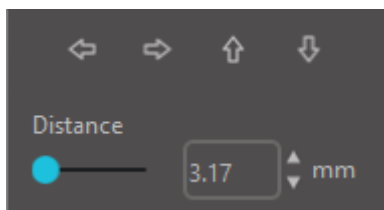
Optionen finden sich auch im Menü Objekt.

Im folgenden Abschnitt werden die Funktionen erläutert, auf die über das Bedienfeld [Transformieren] zugegriffen werden kann.

Bilder verschieben

Offensichtlich können Bilder dadurch verschoben werden, dass sie ausgewählt und dann mit der Maus an jede beliebige Stelle über den Bildschirm gezogen werden. Ein ausgewähltes Bild kann auch mit den Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt werden.

Sie können Bilder auch mit dem Dialog Verschieben bewegen.

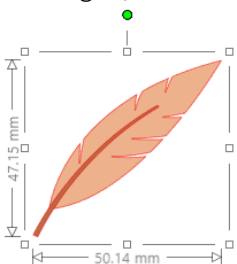


Die ausgewählten Bilder können mit Hilfe der verschiedenen Optionen in Verschieben positioniert werden. Mit den Richtungspfeilen in diesem Dialog kann man Bilder ganz vorsichtig in jede gewünschte Richtung bewegen. Diese Aktion kann solange wiederholt werden, bis sich Ihr Bild an gewünschter Ort und Stelle auf dem Bildschirm befindet.

Die Option Verschieben um bewegt die ausgewählten Bilder von der aktuellen Position um den eingetragenen Abstand, während die Option Verschieben auf die Bilder, 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.

Rotieren

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





Auf Drehfunktionen kann über das Bedienfeld [Transformieren] zugegriffen werden. Das Menü Drehen bietet weitere Optionen für exaktere und spezifischere Drehungen.

Im Menü „Drehen“ können Sie eine der folgenden Optionen auswählen:

Drehen um

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

Drehen auf

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

Benutzerdefiniert drehen um

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

Benutzerdefiniert drehen auf

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

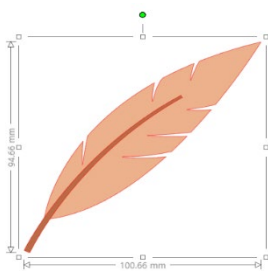
Rotationszentrum (nur in der kostenpflichtigen Version)

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

Skalieren

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

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



Es gibt auch Kontrollpunkte am Auswahlrahmen, um Bilder 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 Bild proportional und behalten die relative Höhe und Breite bei, während die Kontrollpunkte an den Seiten Ihr Bild in der Richtung strecken oder stauchen, in der die Maus gezogen wird.



Die Menüoption „Skalieren“ bietet außerdem zusätzliche Größenooptionen für genauere oder spezifischere Optionen zur Größenänderung durch Drehung.

Im Dialog Skalieren können Sie eine der folgenden Optionen auswählen.

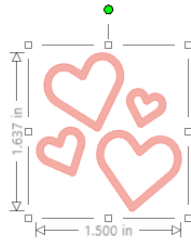
Skalieren

Diese Optionen dienen der Skalierung von ausgewählten Bildern um einen Prozentsatz der aktuellen Größe. Alle Zahlen unter 100 % verkleinern das Bild und alle Zahlen über 100 % vergrößern das Bild. Zum Beispiel wird ein Bild durch die Skalierung

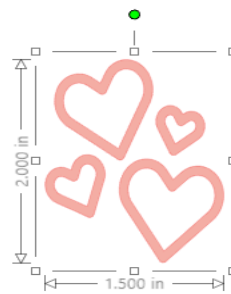
auf 50 % der aktuellen Größe halb so groß, während das Bild bei einer Skalierung auf 200 % der aktuellen Größe doppelt so groß wird. Jeder benutzerspezifische Prozentsatz kann nach Wunsch eingegeben werden.

Abmessungen angeben

Mit dieser Option können Sie die Größe eines ausgewählten Bildes auf eine beliebige Größe ändern. Die Option Seitenverhältnis sperren stellt sicher, dass Ihr Bild auch bei nur einer Angabe proportional skaliert wird.



Mit Sperre des Seitenverhältnisses



Ohne Sperre des

Seitenverhältnisses

Scheren (nur in der kostenpflichtigen Version)



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

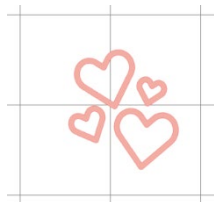
Raster



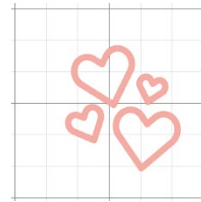
Um die Anzeige von Messungen zu erleichtern, können Sie das Raster auch einschalten. Klicken Sie dazu entweder mit der rechten Maustaste auf Ihren Arbeitsbereich, während keine Bilder ausgewählt sind, und klicken Sie auf „Raster anzeigen“, oder gehen Sie zum Menü „Raster“.

*Es ist auch möglich, das Raster mithilfe der [Raster-Einstellungen] im Bedienfeld [Seite einrichten] anzuzeigen.

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



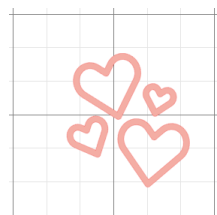
Einfache Teilung



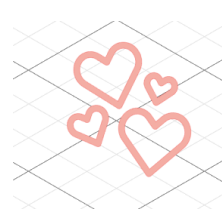
Mehrfache Unterteilung

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 Bilder 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 Software hilfreich sein, um Referenzmaße beim Zeichnen zu haben.



Quadratisches Raster



Isometrisch

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. In der kostenpflichtigen Version haben Sie außerdem die Möglichkeit, Lineale und Fadenkreuze zu aktivieren, um das Layout zu vereinfachen.

Spiegeln

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

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

Silhouette

Kein Spiegelungseffekt

Silhouette

Vertikal gespiegelt

Silhouette

Horizontal gespiegelt

Silhouette

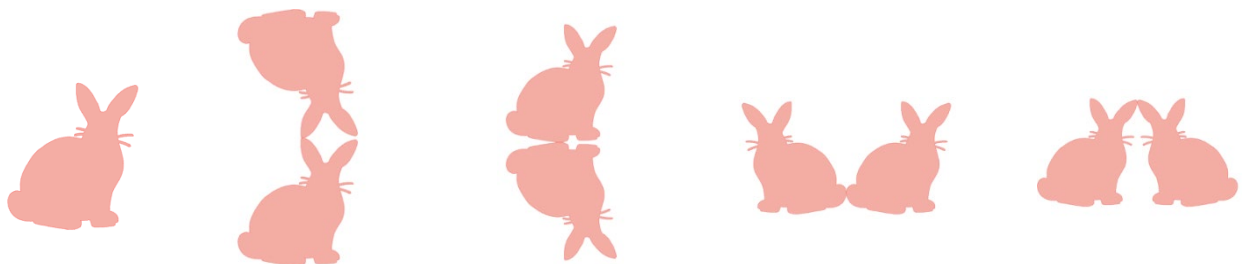
Horizontal und vertikal gespiegelt

Auf weitere Spiegelungsoptionen kann über das Bedienfeld „Replizieren“ zugegriffen werden.

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

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

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



Originalobjekte

Gespiegelte Kopie nach oben

Gespiegelte Kopie nach unten

Gespiegelte Kopie nach links

Gespiegelte Kopie nach rechts

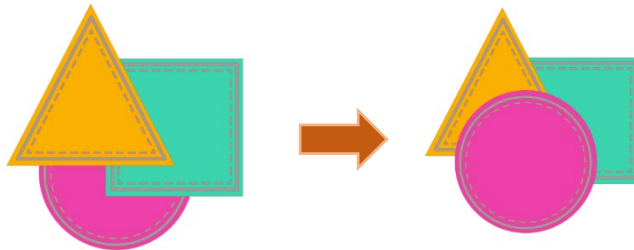
Anordnen

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

In den Vordergrund bringen



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



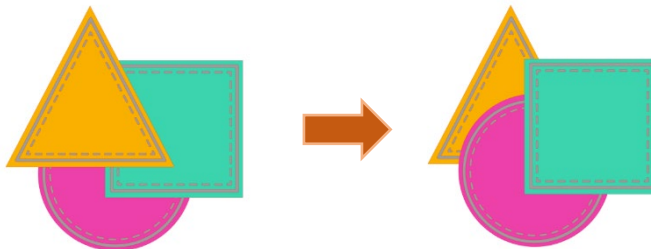
Originalobjekte

Bestellkreis ausgewählt und nach vorne gebracht

In den Hintergrund



Diese Option nimmt das ausgewählte Bild und verschiebt es hinter alle anderen überlappenden Bilder.

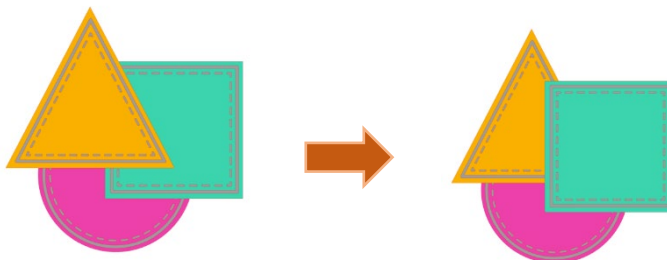


Originalobjekte

Bestelldreieck ausgewählt und nach hinten gesendet



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

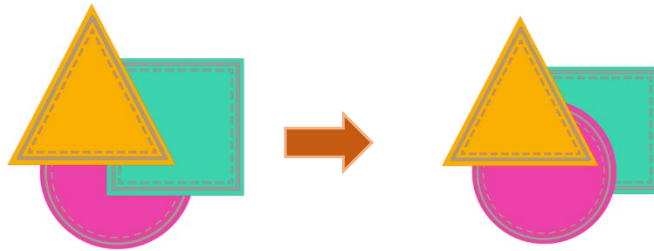


Ursprüngliche Bildreihenfolge

Dreieck ausgewählt und in den Hintergrund gestellt



Ebenso können Sie mit der rechten Maustaste auf ein Bild klicken und „Schrittweise nach vorn“ auswählen, um das ausgewählte Bild eine Ebene nach vorne statt ganz nach vorne zu bringen.



Ursprüngliche Bildreihenfolge

Kreis ausgewählt und nach vorn gebracht

Ausrichtung



Es können mehrere Bilder zueinander ausgerichtet werden. Die folgenden Optionen stehen zum Ausrichten zur Verfügung:

Zentriert-mittig ausrichten



Diese Option zentriert zwei oder mehr ausgewählte Objekte, so dass sie zentriert übereinander liegen.

Linksbündig



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.

Rechtsbündig



Diese Option richtet zwei oder mehr Objekte so aus, dass sie an den 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 Bilder ausgewählt sind, nimmt diese Option alle Bilder und legt deren horizontalen Abstand so fest, dass alle Bilder sich im gleichen horizontalen Abstand zueinander befinden.

Vertikaler Abstand



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

Replizieren



Das Replizieren ähnelt dem Kopieren und Einfügen bzw. Duplizieren eines Bildes und ermöglicht das Erstellen einer beliebigen Anzahl von Kopien und deren gleichzeitige Platzierung, ohne dass die Bilder mehrere Male kopiert und eingefügt und dann manuell nach Wunsch auf dem Bildschirm platziert werden müssen. 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.

Nach links duplizieren



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

Nach rechts duplizieren



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

Nach oben duplizieren



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

Nach unten duplizieren



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

Dreierreihe/Vierreihe



Mit diesen Optionen wird das ausgewählte Objekt kopiert und es werden zwei oder drei zusätzliche Kopien nebeneinander in einer Reihe erstellt, horizontal nebeneinander gestapelt und mit möglichst wenig Abstand zwischen den Objekten.

Dreiherspalte/Viererspalte



Mit diesen Optionen wird das ausgewählte Objekt kopiert und zwei oder drei zusätzliche Kopien nebeneinander in einer Spalte erstellt, die vertikal übereinander gestapelt sind und deren Abstand zwischen den Objekten so gering wie möglich ist.

Eine/zwei/drei/vier/fünf Kopien drehen



Diese Optionen kopieren das ausgewählte Bild und erstellen eine bis fünf gedrehte Kopien über dem Originalbild.

Seite füllen



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



Über das Menü „Replizieren“ können Sie auch auf das Menü „Erweiterte Optionen“ zugreifen. Hier haben Sie die Möglichkeit, die gewünschte Anzahl an Kopien zum Replizieren Ihres ausgewählten Bildes und den Abstand zwischen den replizierten Bildern 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 unterhalb des Dialogs Erweiterte Optionen klicken, um die ausgewählten Attribute anzuwenden.

Ausgeschnittene Fläche nutzen



Mit dieser Option können Sie ein Objekt nehmen und es auf dem Pfad eines anderen Objekts platzieren. Sobald es sich auf dem Pfad befindet, können Sie Kopien erstellen und das Objekt duplizieren, indem Sie einfach an den Steuergriffen ziehen.

Schachtelung (nur in der kostenpflichtigen Version)



Um den zum Schneiden eines bestimmten Designs erforderlichen Platz zu minimieren, kann die Verschachtelungsfunktion verwendet werden. Sie können auswählen, ob Sie die gesamte Median-Oberfläche zum Verschachteln Ihrer Formen verwenden oder einen bestimmten Bereich erstellen, um diese zu verschachteln.

Schneidebereich verwenden

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

Den ausgewählten Bereich in einen benutzerdefinierten Rahmen konvertieren

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

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

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

Modifizieren



Überlappende Bilder können auf verschiedene Weise verändert werden. Die Optionen im Menü Modifizieren enthalten Optionen zum Verschweißen und andere erweiterte Optionen zum Anpassen von überlappenden Bildern.

Im Dialog Modifizieren können Sie eine der folgenden Optionen auswählen.

Verschweißen



Die Option „Verschweißen“ finden Sie zwar im Menü „Modifizieren“, es gibt jedoch auch eine Schaltfläche für den Schnellzugriff entlang der unteren Werkzeugleiste des Softwarebildschirms. Beim Verschweißen werden zwei oder mehr ausgewählte überlappende Bilder zu einem einzigen zusammenhängenden Bild vereint.

Silhouette

Nicht verschweißtes Bild mit überlappenden Linien

Silhouette

Verschweißtes Bild ohne überlappende Linien

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

Alle subtrahieren



Diese Option entfernt alle Teile eines Bildes, die von einem anderen ausgewählten Bild überlappt werden.



Originalobjekte

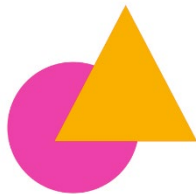


Nach Anwendung von Alle subtrahieren

Teilen



Mit dieser Option können aus den Schnittpunkten von bis zu acht ausgewählten Bildern einzelne Bilder erstellt werden.



Originalobjekte

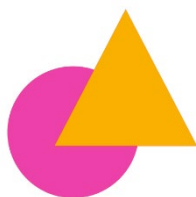


Nach Anwendung von Aufteilen

Subtrahieren



Mit dieser Option werden alle überlappenden Teile von Bildern, die sich vor anderen Bildern befinden, entfernt, sodass nur das dahinter liegende Bild übrig bleibt, von dem die überlappenden Teile entfernt wurden.



Originalobjekte

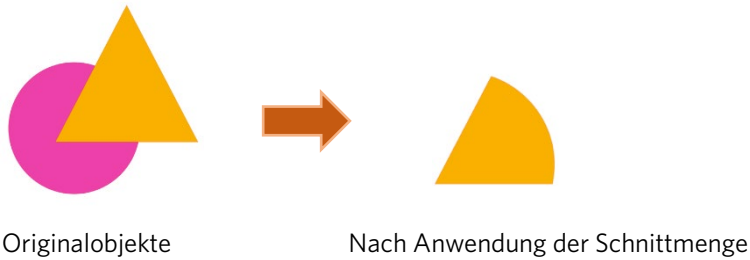


Nach Anwendung von Subtrahieren

Schnittmenge bilden



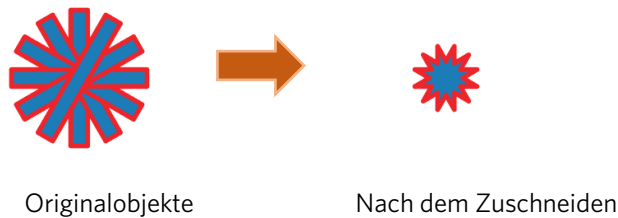
Diese Option lässt nur den überlappenden Teil oder die Schnittmenge der ausgewählten Bilder zurück.



Zuschneiden



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



Verknüpfte Pfade (Erstellen/Lösen)



Diese Optionen entsprechen denen der zuvor erwähnten zusammengesetzten Pfade. Dieses Tool nimmt überlappende eingebettete Bilder und wandelt sie entweder in einen zusammengesetzten Pfad um oder gibt den zusammengesetzten Pfad frei.

Linien abtrennen



Wenn Bilder ausgefüllt sind oder dicke Linien definiert haben, kann diese Option verwendet werden, um den Umriss zu lösen und zu verschieben und so zwei separate Bilder zu erstellen: eines nur mit den Linien und eines, bei dem nur die ausgefüllten Effekte übrig bleiben.

Offset-Optionen



Mit der Option „Offset“ können Sie Schnittlinien-Bilder umranden und dem Bild dadurch einen schattigen Matteffekt verleihen. Diese können auch zur Erstellung von konturierten inneren Linien von Bildern verwendet werden.

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

Silhouette

Ursprüngliches Ausgangsbild

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

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

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 Bildes durch Klicken von Übernehmen umsetzen.

Silhouette

Offset-Bild

Umgekehrt können Sie auch ein inneres Offset-Bild erzeugen.
Diese Funktion ist im allgemeinen besser für die Erstellung innerer Linien von Skizzen-Bildern geeignet.

Optionen zum Nachzeichnen



Mithilfe der Nachzeichnen-Funktion ist es möglich, eine Schnittlinie um ein Bild zu ziehen (Umriss-Extraktion).

Bereich zum Nachzeichnen auswählen

Klicken Sie auf diese Schaltfläche und ziehen Sie den Bereich um ein Bild, um den nachzuzeichnenden Bereich anzugeben.
Nachzeichnen-Vorschau

Wählen Sie aus, ob ein ausgefüllter Bereich oder ein Umriss nachgezeichnet werden soll.

Schwellenwert

Geben Sie den Wert für die Erstellung einer Schnittlinie basierend auf dem ursprünglichen Bild an.

Je höher der Wert, desto detaillierter wird die Extraktion durchgeführt.

Passen Sie den Schwellenwert an, während Sie den Vorschaubildschirm überprüfen, und legen Sie die Position fest, an der Sie eine Schnittlinie erstellen.

Filter

Mit dem Hochfilter werden Bildkanten detailliert erkannt und der nach innen nachgezeichnete Teil von der Außenseite extrahiert.

Durch diesen Vorgang können die Umrisse eines Bildes verdeutlicht werden.

Skalieren

Der Skalierungsregler steuert die Glätte der Pixel eines Bildes. Nur wenn ein Bild eine niedrige Qualität aufweist und stark verpixelt ist, wie in der Bleistiftskizze zu sehen, ist es notwendig, den Schieberegler [Skalieren] anzupassen.

Design nachzeichnen

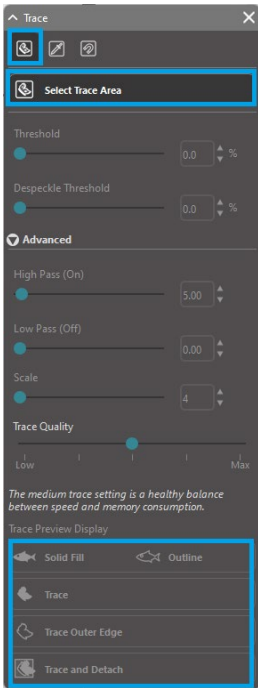
Hiermit wird ein Nachzeichnen-Typ ausgewählt. Sobald der Nachzeichnen-Bereich bestimmt ist, klicken Sie auf [Design nachzeichnen], um das Nachzeichnen auszuführen und eine Schnittlinie zu erstellen.

- Nachzeichnen: Erstellt eine Schnittlinie gemäß Vorschaubildschirm.
- Außenkante nachzeichnen: Erstellt nur die äußerste Schnittlinie.
- Nachzeichnen und Ablösen: Führt das Nachzeichnen durch, erstellt eine Schnittlinie und schneidet das Bild aus dem Hintergrund aus.

Bilddatei lesen und nachzeichnen

Diese Funktion erstellt eine Schnittlinie anhand des Bildes, das Sie ausschneiden möchten. Mithilfe der Nachzeichnen-Funktion ist es möglich, eine Schnittlinie um ein Bild zu erstellen.

1. Wählen Sie im Menü „Datei“ die Option „Einfügen“.
2. Wählen Sie das Bild aus, das Sie ausschneiden möchten, und drücken Sie auf „OK“.
3. Wenn das Bild platziert ist, können Sie bei Bedarf Ihre Einstellungen (Größe und Position) anpassen.
4. Wählen Sie unter „Bedienfeldanzeige“ das Bedienfeld „Trace“ aus, um den Einstellungsbildschirm „Trace“ anzuzeigen.
Klicken Sie auf „Trace-Bereich auswählen“ und ziehen Sie den Bereich um das Bild herum, um es auszuwählen.
Die Innenseite des Bildes ist gelb gefärbt. Der gelb bemalte Teil wird nachgezeichnet und um ihn herum Schnittlinien erstellt.



<Wenn „Nachzeichnen“ ausgewählt ist>



<Wenn „Außenkante nachzeichnen“ ausgewählt ist>

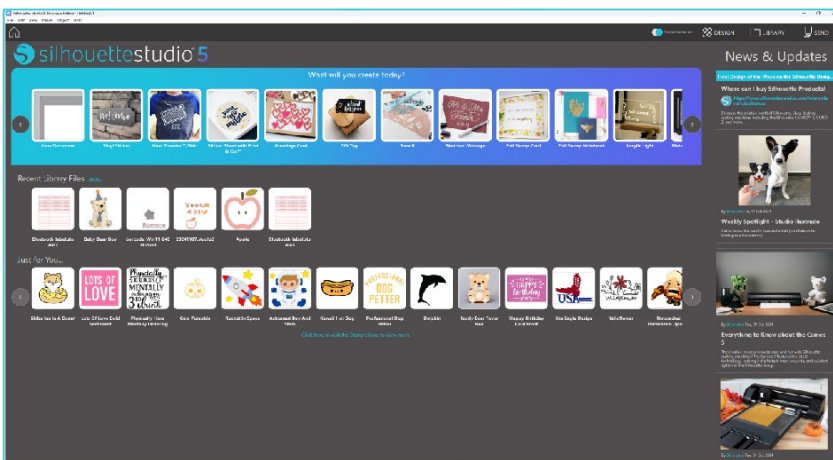


07 Bibliothek und Design Store

Silhouette Studio® verfügt über eine Bibliotheksfunktion, mit der Sie heruntergeladene und vom Benutzer erstellte Bilder einfach speichern, sortieren und darauf verweisen können, und über den Silhouette Design Store, aus dem Sie neue Inhalte herunterladen können.

Der Silhouette Design Store ist eine Website mit über 200.000 hochwertigen Designdaten, die in Silhouette-Schneidemaschinen verwendet werden können. Durch den einfachen Download der gewünschten Daten können auch Benutzer, die Schwierigkeiten bei der Gestaltung haben, problemlos wunderschöne Kunstwerke schaffen.

Der Startbildschirm der Software verfügt über Bibliotheks- und Store-Ansichten. Die Bibliothek kann auch über das obere rechte Bedienfeld angezeigt werden.



Bibliothek

In der Bibliothek ist es möglich, auf vom Benutzer erstellte Originaldaten sowie im Design Store erworbene Daten zuzugreifen.

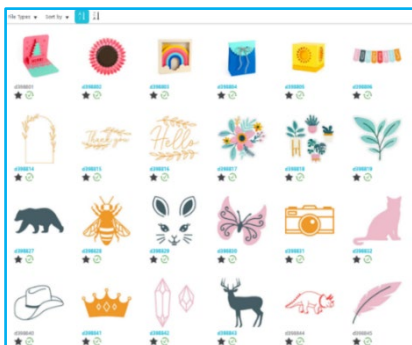
Ansicht



Wenn Sie die Symbolanzeigeeoption auswählen, werden die Bilder in der Bibliothek als Symbole angezeigt.



Wenn Sie die Option zur Listenanzeige auswählen, werden die Bilder in der Bibliothek als Liste angezeigt. Im Listenmodus ist es möglich, Bilder nach Name, Datum, Kategorie, Künstler, Typ und Größe zu sortieren.



Bibliothek im Modus Symbolanzeige

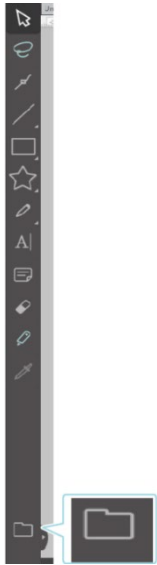
Name	Date Modified	Category	Artist	Type	Size
42700001	25/04/2021	General		jpg	21.0 KB
42700002	26/04/2021	General		jpg	36.3 KB
42700003	26/04/2021	General		jpg	21.0 KB
42700004	26/04/2021	General		jpg	21.0 KB
42700005	26/04/2021	General		jpg	26.0 KB
42700006	26/04/2021	General		jpg	16.0 KB
42700007	26/04/2021	General		jpg	21.0 KB
42700008	26/04/2021	General		jpg	26.7 KB
42700009	26/04/2021	General		jpg	16.0 KB
42700010	26/04/2021	General		jpg	15.1 KB
42700011	26/04/2021	General		jpg	26.2 KB
42700012	26/04/2021	General		jpg	24.0 KB
42700013	26/04/2021	General		jpg	37.2 KB
42700014	26/04/2021	General		jpg	15.0 KB
42700015	26/04/2021	General		jpg	21.0 KB
42700016	26/04/2021	General		jpg	37.7 KB
42700017	26/04/2021	General		jpg	36.9 KB
42700018	26/04/2021	General		jpg	15.7 KB

Bibliothek im Modus Listenanzeige

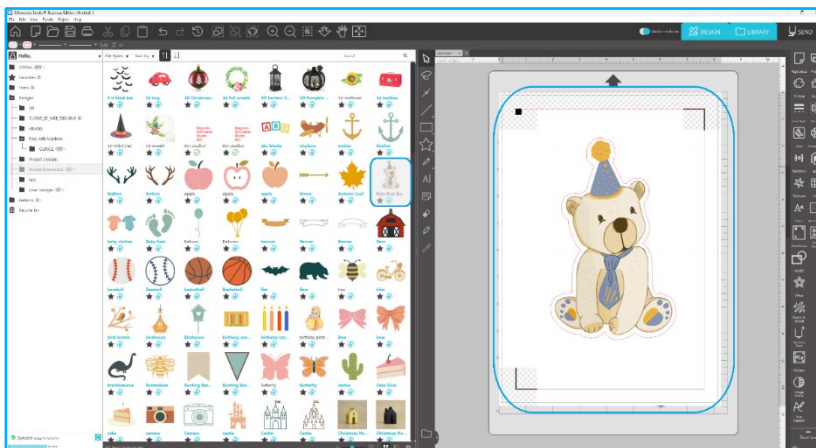
Zugriff auf Inhalte der Bibliothek

Mit den folgenden Schritten können Sie auf die Bilder in der Bibliothek zugreifen.

- 1 Klicken Sie auf der Registerkarte DESIGN unter [Design-Werkzeug] auf das Bibliothekssymbol.



- 2 Öffnen Sie das gewünschte Bild auf den Arbeitsbereich, indem Sie es in der Bibliothek doppelklicken. Oder ziehen Sie das gewünschte Bild aus der Bibliothek in den Arbeitsbereich (nur wenn der Arbeitsbereich angezeigt wird).



Wenn Sie im Arbeitsbereich auf [Bibliothek anzeigen/verbergen] klicken, werden zwei Bildschirme angezeigt.

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.

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 beim Herunterladen vom Online-Store) 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. Doch sobald Sie einen Inhalt aus Ihrem Papierkorb gelöscht haben, ist dieser Inhalt für immer von Ihrem Computer gelöscht.

Silhouette Design 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.

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

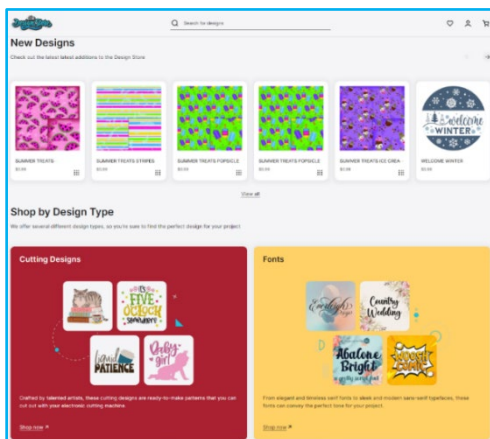
Während die Bilder einzeln gekauft werden können, um Ihre Bibliotheksausstattung anzupassen, gibt es für eine monatliche Gebühr auch Abonnementoptionen. Weitere Informationen zu Abonnements finden Sie im Silhouette Online-Store.

Alle Bilder werden mit folgenden Vorteilen ausgeliefert:

- Sie können Bilder mit jeder gängigen Kreditkarte, über Download-Karten oder mit Ihrem Abonnement-Guthaben herunterladen.
- Unbegrenzte Nutzung (nach dem Kauf ist für den Zugriff keine Internetverbindung erforderlich)
- Wiederherstellbar (im Falle eines Computerabsturzes oder -austauschs)
- Skalierbar und an Ihre Vorgaben anpassbar (mit den Silhouette Studio®-Werkzeugen, die in den vorigen Abschnitten behandelt wurden)

Anmelden im Online-Store

Wenn Sie den Silhouette Design Store aufrufen, werden Sie zur Homepage des Stores weitergeleitet.



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:

Mein Konto – Hier können Sie Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Passwort ändern.

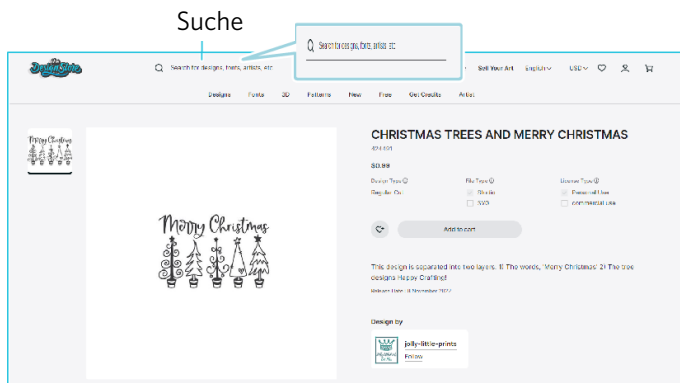
Meine Bestellungen – Hier können Sie eine Kopie aller aufgegebenen Bestellungen anzeigen.

Code einlösen – Hier können Sie die Codes Ihrer Downloadkarten eingeben, um das verfügbare Guthaben Ihrem Konto hinzuzufügen.

Gespeicherte Karten – Ermöglicht Ihnen die Verwaltung aller gespeicherten Kreditkarteninformationen in einer Datei, die für die Bezahlung von Abonnements oder einzelnen Einkäufen verwendet werden.

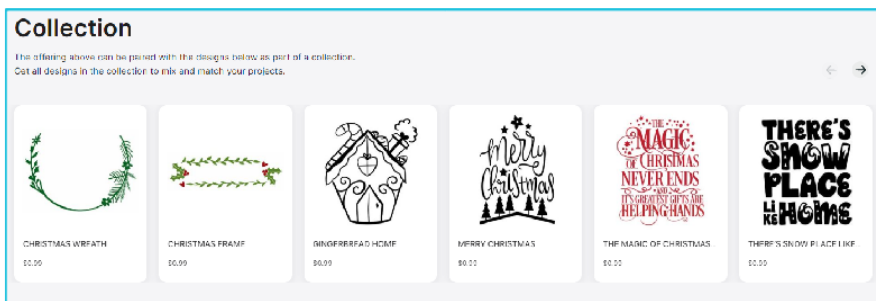
Einkaufen

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 spezielle Bilder finden möchten, können Sie weiter oben nach Namen oder Stichworten suchen. Wenn Sie beim Durchsuchen der verschiedenen Motive und Veröffentlichungen oder bei bestimmten Suchvorgängen ein Bild finden, das Sie herunterladen möchten, können Sie es Ihrem Warenkorb hinzufügen, indem Sie auf die Option „Zum Warenkorb hinzufügen“ klicken.

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



Beachten Sie, dass bereits gekaufte Bilder nicht in den Warenkorb gelegt werden können.

Herunterladen



Sie können weiter stöbern und zusätzliche Bilder hinzufügen, bis Sie zur Kasse gehen. 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). Geben Sie bitte den Zwischenbetrag des Warenkorbs in das Feld „Guthaben anwenden“ ein und klicken Sie auf die Schaltfläche „Guthaben anwenden“. Wenn Sie kein Guthaben haben oder Ihr Kontostand nicht für die Gesamtsumme der Bilder ausreicht, die Sie kaufen möchten, werden Sie aufgefordert, Ihre Kreditkarteninformationen anzugeben.

Wenn der Bildschirm vom Warenkorb-Bildschirm zum Zahlungsbildschirm wechselt, werden Sie aufgefordert, sich in Ihrem Konto anzumelden. Durch einen Klick auf „Downloads“ kann das gekaufte Design heruntergeladen werden.

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.

08 Speichern



Nachdem Sie ein Bild- oder Dokumentenlayout erstellt haben, stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zum Speichern Ihrer Bilder zur Verfügung.

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.

Sichern als

Diese Option im Menü Datei erlaubt Ihnen die Benennung Ihres Bildes beim Speichern. 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.

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.

Save to Library

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

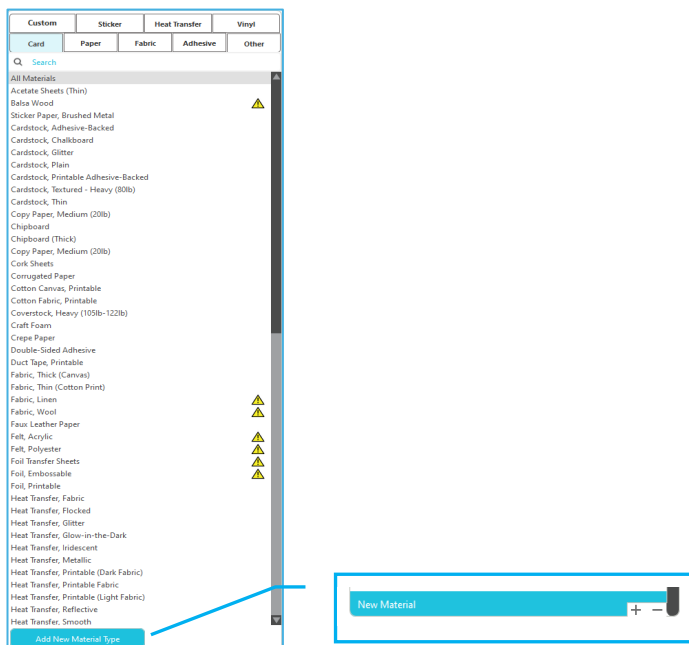
09 Schneiden/Skizzieren

Senden

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

Material

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

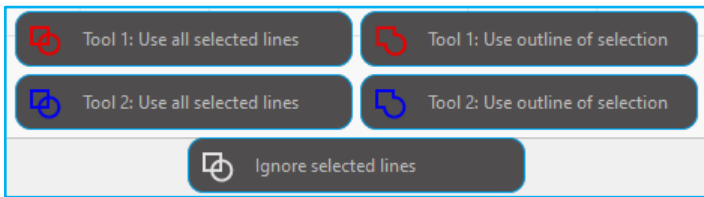


Sie können dieser Liste benutzerdefinierte Medientypen hinzufügen, indem Sie in der Medienliste auf das Plus-Zeichen drücken. Auf die gleiche Art können Sie unerwünschte Medientypen durch Klicken auf das Minus-Zeichen entfernen.

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

Aktion von: Einfach

„Einfach“-Modus: Sämtliche Linien werden gleichzeitig ausgeschnitten. Im Einfach-Schnittmodus können Sie den Schnittstil von einzelnen Linien in Ihrem Projekt anpassen.



Wenn Sie auf diese Option klicken, wird Ihr Arbeitsbereich sofort alle Linien und deren ausgewählten Attribute hervorheben. Um den Schnittstil einer Linie zu ändern, klicken Sie einfach auf das gewünschte Bild und wählen dann den neuen gewünschten Liniensstil aus der Liste aus. Um den Schnittstil einer Linie zu ändern, klicken Sie einfach auf das gewünschte Bild und wählen Sie anschließend den neuen gewünschten Liniensstil aus der Liste aus. Die folgenden Linien-Stile stehen zur Verfügung:

Nicht Schneiden

Mit dieser Option wird die Linie nicht an Silhouette gesendet. Obwohl Sie die Linie immer noch auf dem Bildschirm sehen können, wird Sie beim Schnitt unterdrückt.

Schneiden

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

Rand schneiden

Diese Option schneidet den äußeren Rand überlappender Linien ab 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.

Aktion von: Linienfarbe, Füllfarbe oder Ebene

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

Nach Linienfarbe



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

Nach Füllfarbe



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

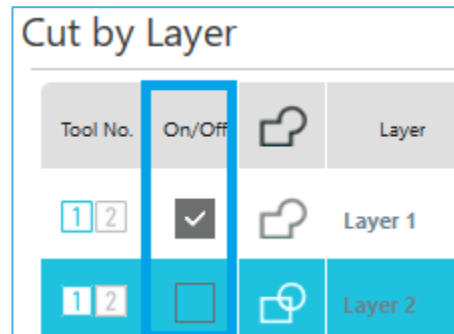
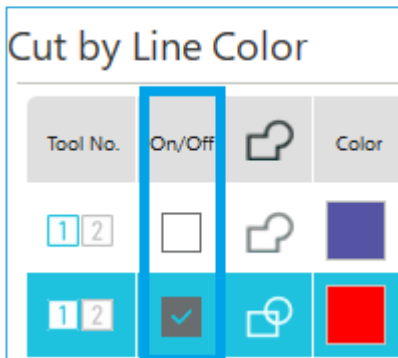
Nach Ebene (nur in der kostenpflichtigen Version)



Alle in Ihrem Projekt vorhandenen Ebenen werden im Schnittmenü angezeigt. Basierend auf den erstellten Ebenen, können Sie die Schnittlinien ein- oder ausschalten, automatisches Verschweißen aktivieren oder deaktivieren und eine Schnitt-Reihenfolge arrangieren.

Schnittlinien ein- oder ausschalten

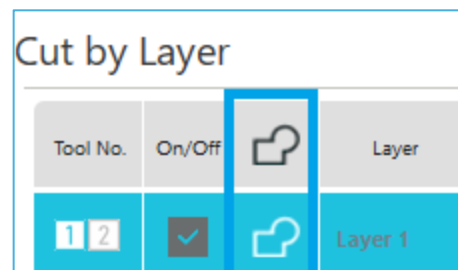
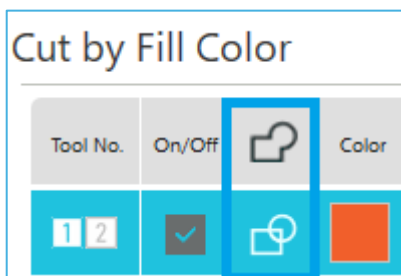
Sie können Schnittlinien ein- oder ausschalten, indem Sie das Kontrollkästchen neben der Schnittfarbe oder -ebene aktivieren (oder deaktivieren).



*Die Farbthema wird im hellen Modus angezeigt.

Automatisches Verschweißen ein- oder ausschalten

Sie können die automatische Verschweißfunktion ein- oder ausschalten, indem Sie auf das Kästchen neben der Schnittfarbe bzw. -ebene klicken. Wenn die automatische Verschweißung aktiviert ist, werden überlappende Formen derselben Farbe oder Ebene zusammengeschweißt.

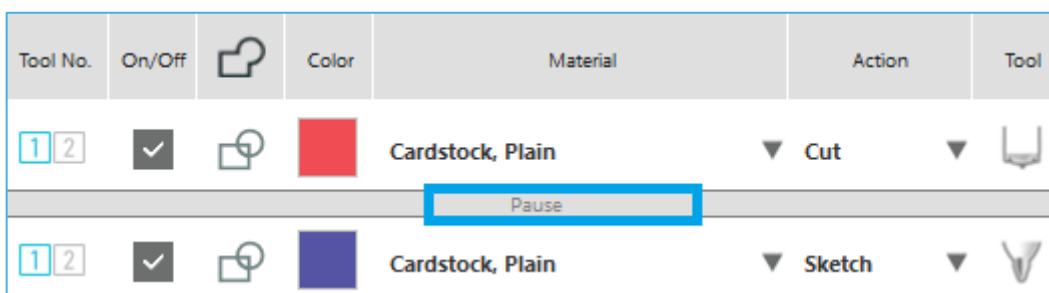


Schnitt-Reihenfolge festlegen

Um die Reihenfolge festzulegen, in der verschiedene Farben oder Ebenen geschnitten werden, klicken Sie einfach auf die gewünschte Farbe oder Ebene und ziehen Sie sie an eine höhere oder niedrigere Position in der Schnittrihenfolge.

Pausen hinzufügen

Pausen sind besonders bei Skizzenprojekten hilfreich, bei denen zwischen den Farben Stifte oder Klingen gewechselt werden müssen. Um eine Pause nach einzulegen, nachdem eine Farbe oder Ebene beendet wurde, klicken Sie mit rechts (Strg-Klick auf einem Mac) auf die Farbe oder Ebene und wählen Sie „Pause hinzufügen“ aus.



Konfigurieren der Schnittbedingungen

Wenn Sie die Schnittbedingungen manuell einstellen möchten, stellen Sie die Klingentiefe, die Geschwindigkeit, die Kraft und die Durchgänge ein.

Stellen Sie zunächst eine langsame Geschwindigkeit und eine geringe Kraft ein. Wenn dies nicht ausreicht, erhöhen Sie die Einstellung schrittweise.

Klingentiefe

Obwohl weder die Software noch das Silhouette-Gerät selbst wissen, welche Klingenstufe Sie tatsächlich verwenden, erhalten Sie durch die Empfehlung einen visuellen Hinweis darauf, welche Klingeneinstellung für das vorgesehene Medium basierend auf dem Klingentyp Ihres Schneidwerkzeugmodells verwendet werden sollte.

Nehmen Sie die Einstellung so vor, dass die Klinge in Dickenrichtung leicht aus dem Medium herausragt.

Geschwindigkeit

Es besteht die Möglichkeit die Schnittgeschwindigkeit einzustellen. Für beste Ergebnisse empfehlen sich bei dickeren Materialien oder komplizierteren Designs langsamere Geschwindigkeiten.

Anpressdruck

Stellen Sie den Anpressdruck entsprechend der Dicke des zu schneidenden Mediums ein. Dickere Materialien erfordern wahrscheinlich höhere Stufen für die Dicke.

Durchgänge

Mit diesem Kontrollkästchen können Sie festlegen, wie oft das Design ausgeschnitten werden soll. Erhöhen Sie die Anzahl der Durchgänge beim Schneiden von dicken oder harten Medien.

Spurverstärkung

Dieses Kontrollkästchen teilt dem Programm mit, dass Sie die Funktion „Spurverstärkung“ aktivieren möchten. Dadurch wird Ihr Material vor dem Schneiden mehrere Male in die Silhouette hinein und wieder heraus gerollt, um eine Spur zu erstellen, in der die Rollen das Material greifen und so sicherstellen, dass das Material während des Schneidevorgangs auf 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. Hiermit kann das Kontrollkästchen Silhouette Studio® aktiviert werden.

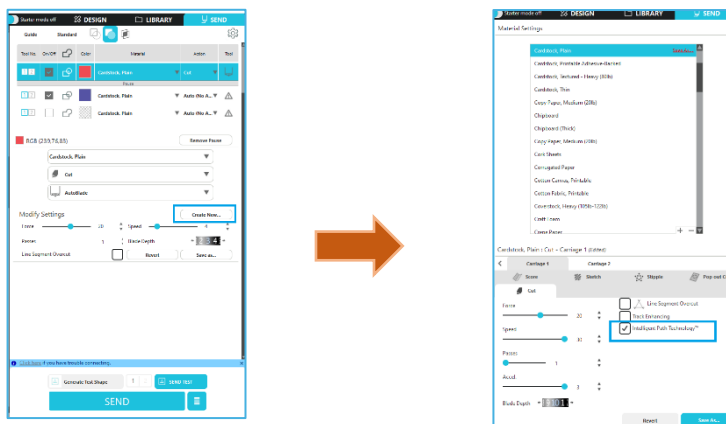
Die Standardeinstellung beträgt 20.

Intelligent Path Technology

Auf diese Weise kann der Benutzer verhindern, dass sich das Medium beim Schneiden verschiebt.

Beim Schneiden von Medien (hauptsächlich Papier) mit der Klinge entsteht Spannung im Material.

Wenn das zu schneidende Medium nicht fest fixiert ist, kann diese Spannung je nach Schneidreihenfolge dazu führen, dass sich das Medium verschiebt oder dünnes Papier reißt. Hiermit kann das Kontrollkästchen Silhouette Studio® aktiviert werden.



Da die Wahrscheinlichkeit, dass das Papier verschiebt, geringer ist, können Benutzer mehrere Blätter stapeln und schneiden oder dünnes Papier schöner als normal schneiden.

Diese Funktion eignet sich zum Beispiel zum Schneiden mehrerer Blätter für das folgende Design.

Vorsicht

Die Funktion „Intelligent Path Technology“ ist nicht in allen Fällen gewährleistet.

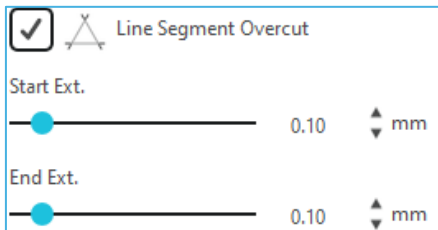
Zusätzliche Informationen

Darüber hinaus ist diese Funktion beim Schneiden der folgenden Daten wirksam.

- Beim Schneiden komplizierter Designs
- Beim Schneiden von spitzen Winkeln
- Wenn sich der Klebstoff leicht ablöst, z. B. bei Dichtungsmaterialien

Überschnitt Liniensegment

Sobald der Materialtyp ausgewählt ist, wird die Option „Überschnitt Liniensegment“ angezeigt. Durch Klicken auf die einzelnen Optionen können Sie diese ein- bzw. ausschalten.



Mit der Option „Aus“ werden alle Linien normal zugeschnitten.

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

- Schneiden dickerer/dichterer Materialarten (z. B. Karton)
- Schneiden kleinerer Blockschriften oder scharfkantiger Bilder auf verschiedenen Materialarten

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

Erweiterte Schnitt-Einstellung

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

Vorschub-Optionen

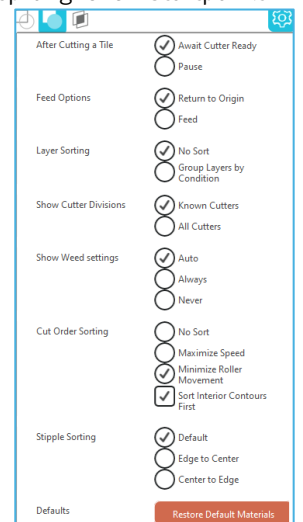
Mit der Option „Zurück zum Ursprung“ wird das Material nach Abschluss des Auftrags zum ursprünglichen Startpunkt zurückgebracht. Die Vorschub-Option wird weiterhin Material zuführen, auch über den ursprünglichen Ausgangspunkt hinaus.

Schnittfolgen Sortierung

Bei der Option „Keine Sortierung“ bleiben Ihre Bilder in ihrer ursprünglichen Anordnung erhalten, während bei der Option „Ebenen nach Eigenschaften sortieren“ Ihre Bilder entsprechend der im Dokument vorhandenen Ebenen sortiert werden.

Schneidreihenfolge sortieren

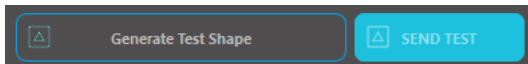
Mit diesen Optionen können Sie die Schnitt-Reihenfolge Ihres Auftrags steuern. Die Option Keine Sortierung wird keine besondere Reihenfolge festlegen und Ihre Bilder einfach dem Layout entsprechend zuschneiden. Die Option Maximale Geschwindigkeit wird die Schnittreihenfolgen so festlegen, dass der Auftrag so schnell wie möglich zugeschnitten wird. Die Option Minimale Medienbewegung wird den Auftrag nach der geringsten Walzenbewegung zuschneiden, um beim Zuschneiden von feineren Materialien zu helfen, wo weniger Walzenbewegung vorteilhaft ist. Das Kontrollkästchen für Zuerst innere Konturen schneiden ermöglicht Ihnen zu kontrollieren, ob das Innere von Bilder zuerst zugeschnitten wird (angeklickt) oder ob das Innere einfach mit allen anderen Teilen des Bildes während des Schnitvorgangs zugeschnitten wird (nicht angeklickt).



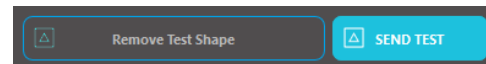
Probeschnitt

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

möchten, empfiehlt es sich, einen Testschnitt auszuführen, um sicherzustellen, dass Ihre Einstellungen richtig sind und eine saubere Schneidqualität für den von Ihnen gewünschten Auftrag liefern. Sie können im Menü „Senden“ auf die Optionen für den Testschnitt zugreifen.



Testschnitt erstellen



Testschnitt löschen

- 1 Wenn die Einstellung der Schnittbedingungen abgeschlossen ist, klicken Sie auf die Schaltfläche [Testform generieren], um die Testschnittform zu erstellen.
*Auf dem Medium ist es möglich, die [Testschnitt]-Anordnung zu ändern. An dieser Stelle ist es möglich, einen Testschnitt durch Klicken auf die Schaltfläche [Testform entfernen] zu löschen.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche [TEST SENDEN]. Der Test beginnt und es wird eine Form gezeichnet, die aus einer Kombination eines Rechtecks und eines Dreiecks besteht.
- 3 Wenn mit den Schnittbedingungen wie Klingentiefe, Anpressdruck und Geschwindigkeit nicht richtig geschnitten wird, ändern Sie sie nach Bedarf.

Die Silhouette schneidet dann ein kleines Quadrat mit einem eingebetteten Dreieck, damit Sie Ihre Ergebnisse beurteilen und feststellen können, ob Einstellungen angepasst werden müssen. Sie können so lange weitere Probeschnitte durchführen, bis Sie mit den Ergebnissen zufrieden sind.

Zusätzliche Informationen

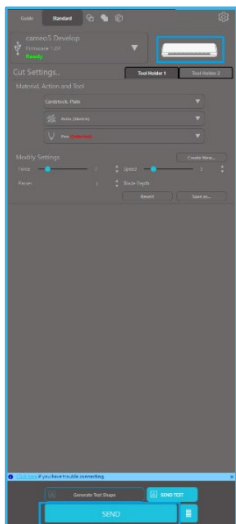
Probieren Sie die Bedingungen neu einzustellen und wiederholen Sie den Probeschnitt, bis Sie die optimalen Schnittbedingungen für das von Ihnen gewünschte Medium gefunden haben.

Schneiden/Skizzieren

Sobald Sie die richtigen Einstellungen ausgewählt haben, um Ihr Design an das Silhouette-Gerät zu senden, werden Sie sicherstellen wollen, dass Ihr Material korrekt platziert ist und Sie die richtige Klingenkappe zum Schneiden – oder einen Stift, falls Sie eine Skizze wünschen – eingesetzt haben.

Den Schnitt ausführen

Nachdem Sie eine geeignete Schnitteinstellung ausgewählt und ein Medium auf einer Silhouette-Schneidemaschine eingestellt haben, können Sie das Design an die Silhouette-Schneidemaschine senden. Durch Klicken auf die Schaltfläche SENDEN können Sie nun mit dem Schneiden beginnen.



Sobald der Schneidvorgang abgeschlossen ist, können Schneidematte und Material durch Drücken der Medienauswurfaste entladen werden.

10 Drucken & Schneiden (Print & Cut)

Silhouette-Geräte verfügen über die besondere Fähigkeit, von Silhouette Studio® gesendete Druckaufträge so zu lesen, dass an den in Ihrem Arbeitsbereich als Umrissdruckinformationen definierten Konturlinien geschnitten wird.

Anders gesagt können Sie auch Bilder mit Füllfarben oder Effekten an Ihren normalen Drucker senden und dann das gedruckte Blatt in das Silhouette-Gerät einlegen, um das gedruckte Bild auszuschneiden.

Passermarken (Positionsausrichtung)

Silhouette und Silhouette SD/CAMEO/Portrait/Curio haben einen optischen Scanner zum Lesen der Marken, die mit Silhouette Studio® gedruckt werden können. Diese Markierungen werden als Passermarken bezeichnet. Diese Markierungen werden um den Rand Ihres Arbeitsbereichs herum gedruckt und können durch den optischen Scanner von Silhouette vor dem Ausschneiden gelesen werden, sodass Silhouette unterscheiden kann, wo sich diese Markierungen und Schnittlinien um Ihre gedruckten Bilder herum befinden.

Passermarkendaten erstellen



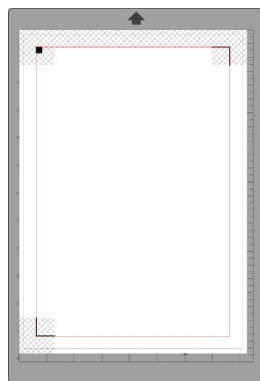
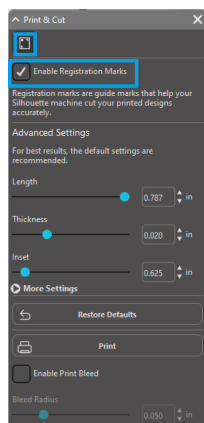
Drucken & Schneiden (Print & Cut) verwendet Passermarken, um ein genaues Bild der Druck- und Schnittposition zu erhalten.

In diesem Abschnitt wird der Ablauf von der Erstellung der Passermarke bis zum Drucken und Schneiden bei Verwendung von Silhouette Studio® erläutert.

Wählen Sie im Menü „Bedienfeld“ die Option „Passermarken“ aus. Anschließend wird Ihnen das Bedienfeld „Passermarken“ angezeigt.

2 Markieren Sie das Kontrollkästchen „EIN“, um die Passermarken zu aktivieren.

3 Geben Sie die Linienstärke, Länge oder den Rand der Passermarke manuell an.



Vorsicht

<Hinzufügen von Passermarken (Ausrichtungsmarken)>

- Platzieren Sie Ihr Design nicht in einem schattierten Bereich. Dies kann zu Fehlern beim Scannen der Passermarken führen.



- Wenn die Passermarken zu klein sind, kann der Scavorgang fehlschlagen.
- Ordnen Sie die Passermarken an und drucken Sie sie dann mit dem Drucker aus.

Drucken & Schneiden (Print & Cut)

Wenn die Passermarken angezeigt werden, sind Sie bereit, Print & Cut-Aufträge durchzuführen. Dies wiederum bedeutet jedoch nicht, dass Silhouette jede Druckinformation scannen und ausschneiden wird. Stattdessen verwendet Silhouette die Passermarken, um zu wissen, wo Ihre Schnittlinien um Ihr gedrucktes Bild definiert sind.

Konstruktionsdaten zum Drucken und Schneiden erstellen

Ihr Bild muss Linien um Ihr gedrucktes Bild herum aufweisen, die zum Schneiden definiert sind. Entwerfen Sie das Zeichnungsmuster, das Sie drucken möchten, und die zu schneidende Kontur.

- 1 Erstellen Sie das Druckdesign zum Drucken und Schneiden.
- 2 Erstellen Sie die zu schneidenden Umriss-Schnittlinien zum Drucken und Schneiden. Es wird empfohlen, das Schnitt-Design in einer anderen Farbe als das Druckdesign zu erstellen.



Gedrucktes Bild



Ausgeschnittenes Bild

Drucken von Design-Daten



Wenn Ihr Auftrag fertig ist, können Sie ihn über die Option „Drucken“ ausdrucken.

Vorsicht

- Ändern Sie die Passermarken oder das Design nach dem Drucken nicht. Anderenfalls verschiebt sich die Schnittposition. Wenn Objekte verschoben werden und sich die Position der gedruckten oder geschnittenen Informationen ändert, müssen Sie Ihr Dokument erneut drucken.

- 1 Erstellen Sie ein Design.
- 2 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen [Passkreuze aktivieren] im Bedienfeld „Drucken & Schneiden“ und geben Sie die Dicke und Länge der Passermarken an.
- 3 Drucken Sie die Design-Daten aus.

Schneiden Sie das bedruckte Medium zu.

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie ein bedrucktes Medium mit einer Silhouette-Schneidemaschine schneiden.

- 1 Legen Sie ein Druckmedium in eine Silhouette-Maschine ein.

Ergänzung

Informationen zum Einrichten eines Mediums finden Sie im Benutzerhandbuch der Silhouette-Schneidemaschine.

- 2 Senden Sie die gedruckten Designdaten an den Bildschirm [SENDEN].

3 Die Schnittlinie wird angezeigt.

4 Wählen Sie im Bereich [Schnitteinstellungen] die Schnittbedingungen aus. Wenn ein zu verwendendes Medium ausgewählt wird, werden automatisch die optimalen Schnittbedingungen eingestellt.

Befinden sich auf den Passermarken auf Ihrer Seite auf dem Design-Bildschirm, erkennt Ihr Computer diese, wenn Sie Ihren Auftrag für den Zuschnitt freigeben bzw. absenden. Der optische Scanner von Silhouette wird dann die Markierungen für Sie auffinden. Sobald alle Markierungen erkannt wurden, können Sie dann den Schneidevorgang auswählen, woraufhin Silhouette die um Ihr gedrucktes Bild definierten Linien ausschneidet.

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

11

PixScan



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

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

Vom Scanner importieren

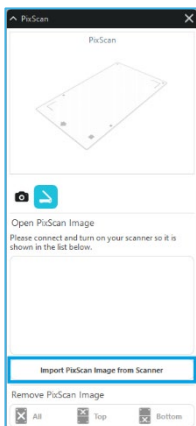


Beim direkten Importieren von einem Scanner können Sie die folgenden Schritte ausführen:

- 1 Platzieren Sie das zu druckende Bild zum Schneiden auf der auf der PixScan™-Mat.

WICHTIG

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



- 2 Klicken Sie auf das PixScan-Symbol der Silhouette Studio Software.
- 3 Wählen Sie den Abschnitt „Aus Scanner importieren“ aus.
- 4 Legen Sie das Bild auf die PixScan™-Matte mit dem Motiv nach unten auf den Scanner.
- 5 Wählen Sie Ihren Scanner aus der Dropdown-Liste „Quelle“ aus und klicken Sie auf die Option „PixScan™-Bild vom Scanner importieren“.

WICHTIG

- Wenn die PixScan™-Matte größer als der Scanner ist, können Sie in zwei Durchgängen scannen.
- Sie müssen sicherstellen, dass alle Markierungen auf der Matte zusammen mit dem eigentlichen Bild erfasst werden.
- Wenn Sie in mehreren Durchgängen scannen, müssen Sie sich keine Sorgen machen, ob sich die gescannten Bilder überlappen.
- Die Software fügt die Bilder richtig zusammen.

Von der Kamera importieren

Beim Importieren von Bildern von einer Kamera sollten Sie die folgenden Schritte einhalten:

- 1 Platzieren Sie das zu druckende Bild zum Schneiden auf der auf der PixScan™-Matte.



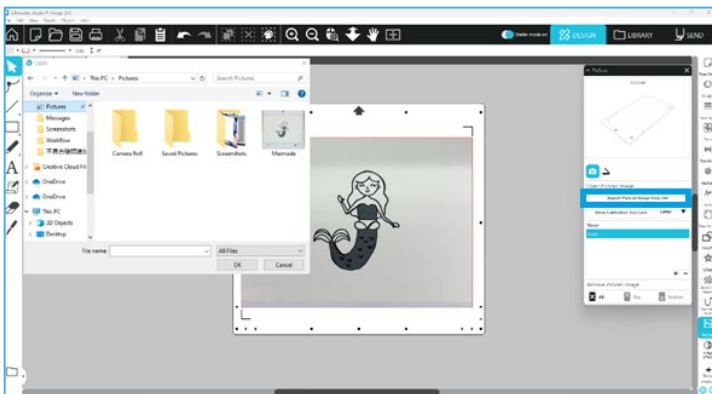
- 2 Machen Sie mit Ihrer Kamera ein Foto des Bildes auf der Matte.

HINWEIS

Um optimale Ergebnisse beim Fotografieren der PixScan™-Matte zu erzielen, stellen Sie bitte Folgendes sicher:

- Keinen Zoom benutzen
- Gleichmäßige Beleuchtung
- Die gesamte Matte ist im Bild deutlich sichtbar
- Die PixScan-Matte ist flach
- Das geschnittene Medium liegt innerhalb der schwarzen Schnittgrenze

- 3 Übertragen Sie das Bild auf Ihren Computer.
- 4 Klicken Sie auf das PixScan-Symbol der Silhouette Studio Software.
- 5 Wählen Sie den Abschnitt „Aus Datei importieren“ aus.
- 6 Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zu Ihrem Bild navigieren und es auswählen können.
- 7 Klicken Sie auf „Öffnen“, sobald Ihr Bild ausgewählt ist.



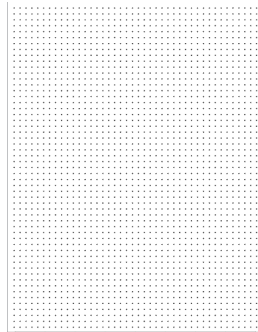
HINWEIS

Wenn für Ihr Kameramodell noch kein Kalibrierungsprofil vorhanden ist, müssen Sie die PixScan™-Funktion kalibrieren. Die PixScan-Kalibrierung ist nur einmal pro Kamera nötig.

Kalibrierung Ihrer Kamera

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

- 1 Klicken Sie auf das PixScan™-Symbol
- 2 Wählen Sie den Abschnitt Kamerakalibrierung
- 3 Klicken Sie auf die Option „Kalibrierungs-Testkarte anzeigen“



- 4 Gehen Sie zu Datei > Drucken und drucken Sie die Seite aus

HINWEIS

Es ist in Ordnung, wenn nicht die ganze Seite angezeigt wird oder einige Punkte abgeschnitten sind.

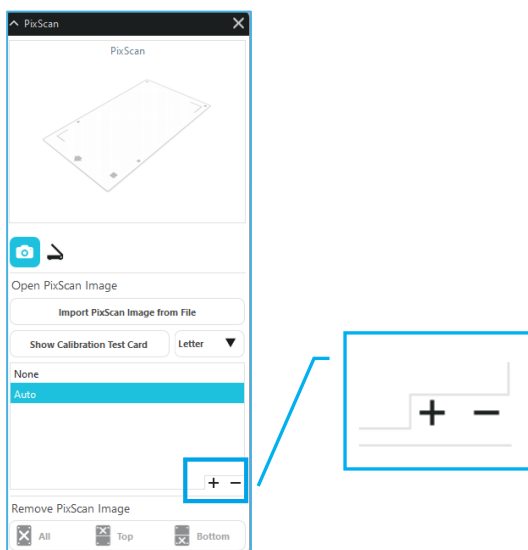
- 5 Machen Sie ein Foto der gedruckten Kalibrierungsseite aus der Vogelperspektive und stellen Sie sicher, dass die Kalibrierungspunkte das gesamte Bild ausfüllen

HINWEIS

Um optimale Ergebnisse beim Fotografieren des Kalibrierungsbildes zu erzielen, achten Sie bitte auf Folgendes:

- Keinen Zoom benutzen
- Gleichmäßige Beleuchtung
- Das Foto ist klar und deutlich
- Das Kalibrierungsbild liegt auf einer ebenen Fläche
- Die Kamera ist parallel und auf das Kalibrierungsbild ausgerichtet
- Auf dem Foto sind nur die Kalibrierungspunkte zu sehen

- 6 Sobald Sie Ihr Bild auf Ihrem Computer gespeichert haben, klicken Sie auf das Plus-Symbol (+) im Abschnitt „Kamerakalibrierung“ des PixScan™-Bedienfelds.



- 7 Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie zu Ihrem Kalibrierungsbild navigieren und es auswählen können.

- 8 Klicken Sie auf „Öffnen“, sobald Ihr Bild ausgewählt ist

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

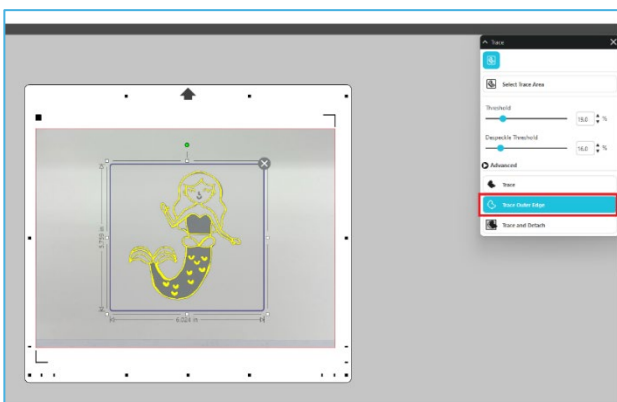
Zuschneiden eines PixScan-Bildes

Erstellen Sie nach dem Laden eines PixScan-Bildes Ihre eigene Schnittlinie.

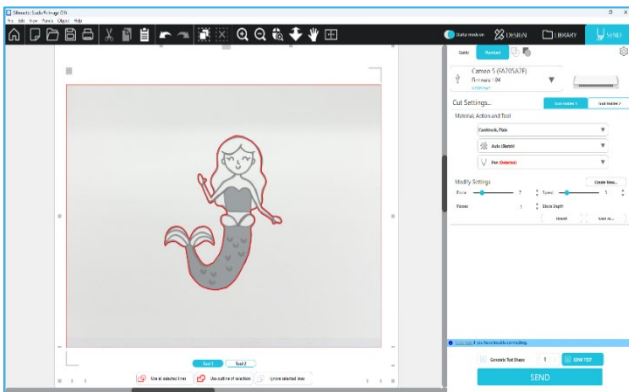
Erstellen einer Schnittlinie (Spur)

Weitere Informationen zum Erstellen von Schnittlinien rund um Ihr Bild finden Sie unter „Nachzeichnen-Optionen“. Um weiße Ränder auf den nachgezeichneten PixScan™-Bildern zu vermeiden, ist es möglicherweise besser, nach dem Nachzeichnen einen kleinen internen Versatz (z. B. 0,2 mm) hinzuzufügen.

- 1 Senden Sie die Daten an die Schneidemaschine.



- 2 Senden Sie die Daten an die Schneidemaschine.



12 Spezial-Werkzeuge

Über das Bedienfeld „Spezialwerkzeuge“ können Sie Ihren Auftrag je nach Medium mit verschiedenen Werkzeugen einrichten.

Spezial-Werkzeuge



Mit der Auf-/Tiefprägung ist eine Prägung mit der Prägematte möglich.



„Rille & Prägung“ ist eine spezielle Aktion, bei der zuerst die Kanten eines Bildes leicht mit einer Klinge eingeritzt werden und dann mit einem Prägewerkzeug leicht in die Ritzlinien gedrückt wird. Dadurch entsteht ein dramatischerer (Tief-)Prägeeffekt als mit dem Prägewerkzeug allein.



Mit „Drucken & Prägen“ können Sie ein Bild drucken und es anschließend mit einem Prägewerkzeug auf die Rückseite der bedruckten Oberfläche drücken. Das gedruckte Bild weist einen erhabenen Effekt auf, der dem Design mehr Definition verleiht.



Mit dem Graveur (Power Engraver) können Sie die Oberfläche des Materials gravieren.



Der Heizstift (Heat Pen) kann Folie auf unter der Transferfolie platzierte Medien übertragen.



Mit der Lederstanze (Leather Punch) können Löcher in Leder und Kunstleder gestanzt werden.



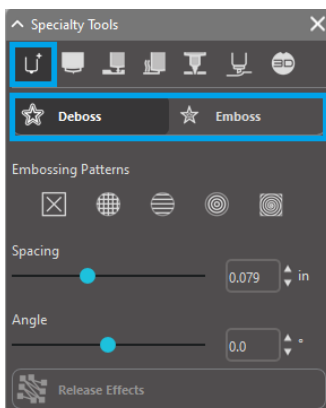
Mit dem Lederschnitzmesser können dreidimensionale Gravuren auf der Oberfläche von pflanzlich gegerbtem Leder erzeugt werden.



Mit „An 3D senden“ können Sie Ihr mit Silhouette Studio erstelltes Design an Silhouette 3D senden.

Auf-/Tiefprägung

Die Auf-/Tiefprägung wird möglich, wenn Sie die Prägematte mit einem Prägewerkzeug verwenden.

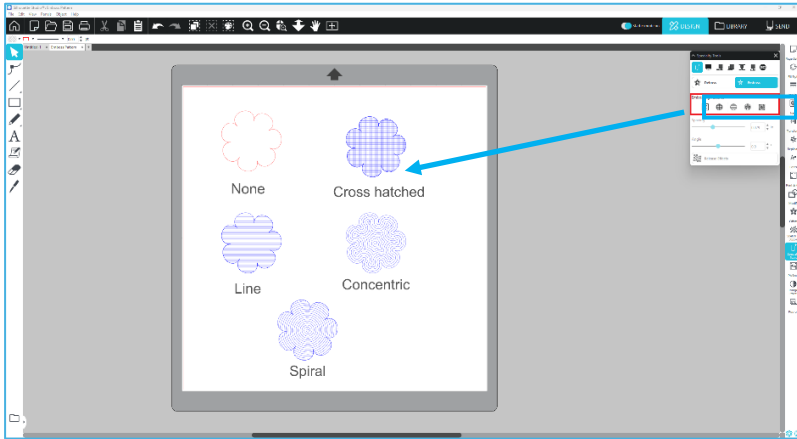


Wenn keine Spezialeffekte aus dieser Liste angewendet werden, wird die Silhouette-Schneidemaschine einfach die Umriss Ihres Bildes auf- bzw. tiefprägen. Die Effekte und Optionen, die im Abschnitt Auf-/Tiefprägen zu finden sind, bieten zusätzliche Optionen, die wünschenswert sein können, wenn Sie ein Prägewerkzeug verwenden.

Prägemuster

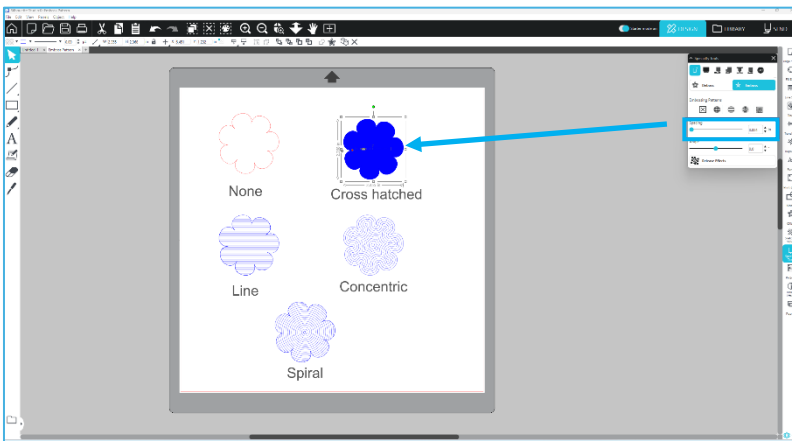
Ein Effekt kann ausgewählt werden, um ein Bild mit einem Prägemuster zu füllen. Zur Auswahl stehen die Muster „Keines“, „Linie“, „Konzentrisch“, „Kreuzschliff“ und „Spirale“.

Um einen Prägeeffekt anzuwenden, wählen Sie das Bild und klicken Sie dann auf den gewünschten Effekt.



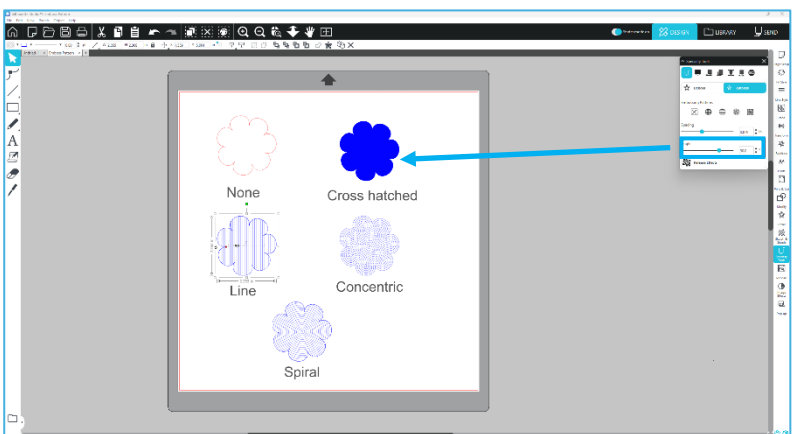
Abstand

Durch den Abstand wird gesteuert, wie kompakt oder gestreut der angewendete Effekt erscheint. Dadurch vergrößert bzw. verkleinert sich der Abstand zwischen den Linien eines Musters. Das Herz in Dunkelblau zeigt einen Abstand von 0,004 Zoll.



Winkel

Hiermit lässt sich der Winkel auswählen, in dem der ausgewählte Effekt angewendet wird. Dies ändert den Winkel eines Auf-/Tiefprägemusters.



Prägemuster abbrechen

Die Linien eines Prägemusters können gelöscht werden. Wenn Sie mit dem Muster zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche [Prägung abbrechen]. Auch wenn das Muster der Auf-/Tiefprägung abgebrochen wird, ist es möglich, ein separates Muster einem vorhandenen Muster hinzuzufügen. Auch wenn das Muster der Auf-/Tiefprägung abgebrochen wird, ist es möglich, ein weiteres Muster einem vorhandenen Muster hinzuzufügen.

Rille & Prägung

Die Schaltfläche zum Rillen- und Prägevorgang befindet sich auf der zweiten Registerkarte des Bedienfelds [Spezialwerkzeuge].

Bei der Rill- und Prägeverarbeitung wird mit der automatischen Klinge eine flache Schnittlinie erstellt und die Prägung anschließend vertieft.

WICHTIG

Diese Funktion ist für die Verwendung mit Rillen- & Prägepapier („Score & Emboss Paper“) der Marke Silhouette vorgesehen. Silhouette kann keine wirkungsvollen Ergebnisse garantieren, wenn andere Materialtypen verwendet werden. Alle weiteren Anweisungen setzen die Verwendung von „Score & Emboss“- Papier der Marke Silhouette voraus.

Werkzeugauswahl

Wählen Sie je nach Verwendung entweder das feine oder das breite Prägewerkzeug.



Das feine Prägewerkzeug hat eine 1-mm-Spitze und ist an seiner hellblauen Oberseite erkennbar.

Das breite Prägewerkzeug hat eine 3-mm-Spitze und ist an seiner dunkelblauen

Oberseite erkennbar.

Durchgänge

Wählen Sie die Anzahl der Werkzeugdurchgänge von 1 bis 10.

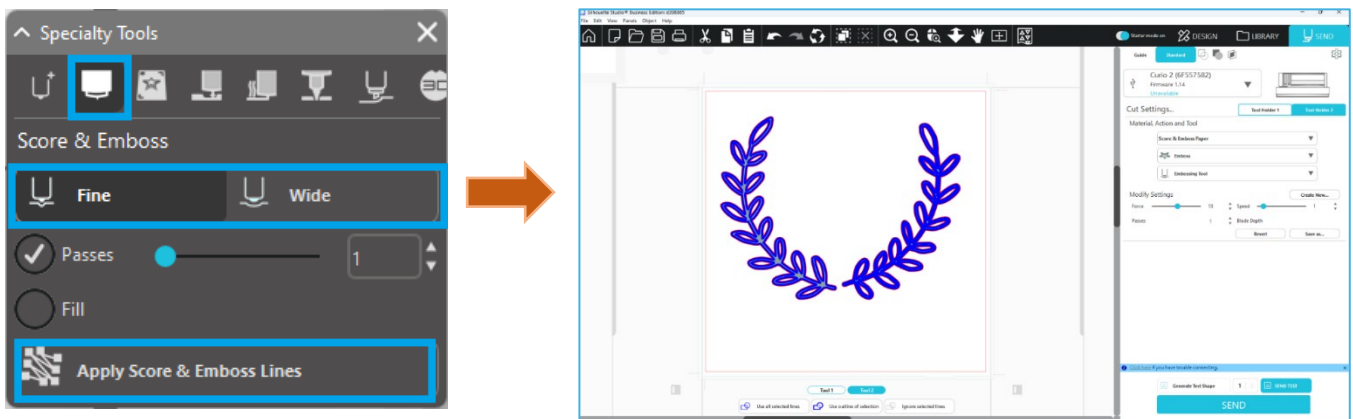
Füllen

Wenn das Kontrollkästchen Füllen aktiviert ist, wird dem ausgewählten Objekt eine Füllung hinzugefügt.

Rill- und Prägelinien

Wenn Sie diese Option auswählen, werden auf die ausgewählte Form oder den ausgewählten Text rote Schnittlinien und blaue Prägelinien angewendet.

Werkzeughalter 1 erzeugt die roten Schnittlinien mit der montierten automatischen Klinge und Werkzeughalter 2 erzeugt die blauen Prägelinien mit dem montierten Prägewerkzeug.



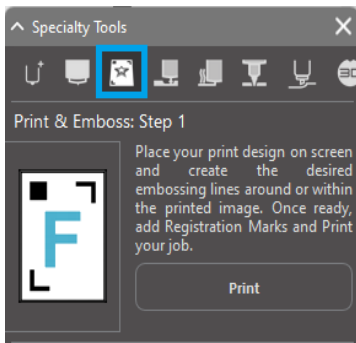
Drucken & Prägen (Print & Emboss)

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

*Diese Funktion ist ausschließlich auf die CURIO-Serie beschränkt.

Drucken

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



Zusätzliche Informationen

Wenn Sie ein Print & Cut-Bild verwenden, bei dem bereits eine Schnittlinie um das Bild herum erstellt wurde und das außerdem über umgebenden weißen Raum verfügt, können Sie das Bild auswählen und in den Änderungsoptionen die Option „Schnittmenge“ auswählen. Dadurch wird der gesamte Leerraum außerhalb der Schnittlinie abgeschnitten. Wenn Sie einen Prägefällungstyp zuordnen möchten, können Sie danach mit der rechten Maustaste auf Kopieren und anschließend mit der rechten Maustaste auf Vorne einfügen klicken. Das Design kann dann ausgewählt werden, um einen beliebige Prägefällungstyp für die Verwendung mit der Druck & Aufpräge-Funktion anzuwenden.

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

WICHTIG

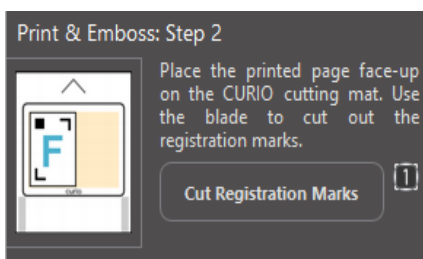
Bitte lassen Sie die Tinte ausreichend trocknen, bevor Sie sie auf die Prägematte auftragen. Tinte, die nicht vollständig getrocknet ist, kann zu einem Abdruck des Bildes auf der Oberfläche der Prägematte führen. Obwohl dieses die Matte nicht verschlechtert oder beschädigt, kann es unerwünscht sein.

Verwenden Sie beim Ausschneiden der Passermarken nicht die Prägematte. Die Nichtbeachtung dieser Anweisung kann zu einer Beschädigung der Prägematte führen.

Passermarken schneiden

Legen Sie das gedruckte Bild zum Schutz vor elektrostatischer Aufladung mit der bedruckten Seite nach oben das Electrostatic Protection Sheet.

Setzen Sie eine automatische Klinge in Werkzeughalter 1 ein. Klicken Sie auf [Passermarken ausschneiden] und schneiden Sie die Passermarken aus.



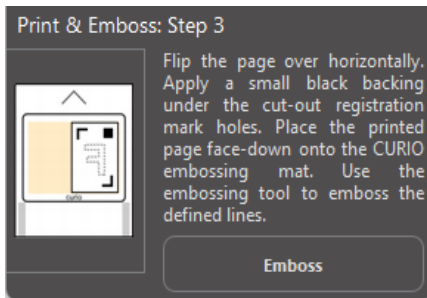
Prägung

Entnehmen Sie die ausgedruckte Seite mit den ausgeschnittenen Passermarken aus Ihrer CURIO-Serie.

Legen Sie eine unbedruckte Seite mit der leeren Seite nach oben, wobei die obere rechte Ecke auf die Prägematte ausgerichtet sein muss.

Legen Sie anschließend drei Passermarken unterhalb der ausgeschnittenen Passermarken an und platzieren Sie diese so, dass die schwarzen Passermarken von vorne sichtbar sind.

*Die Passermarkenbögen sind Zubehör zur Prägematte.



WICHTIG

Es wird empfohlen, der Tinte ausreichend Zeit zum Trocknen zu geben, bevor Sie sie mit der bedruckten Seite nach unten auf die Prägematte legen. Es gelangt möglicherweise etwas Tinte auf die Prägematte. Dies hat jedoch keinen Einfluss auf die zukünftige Nutzung der Prägematte.

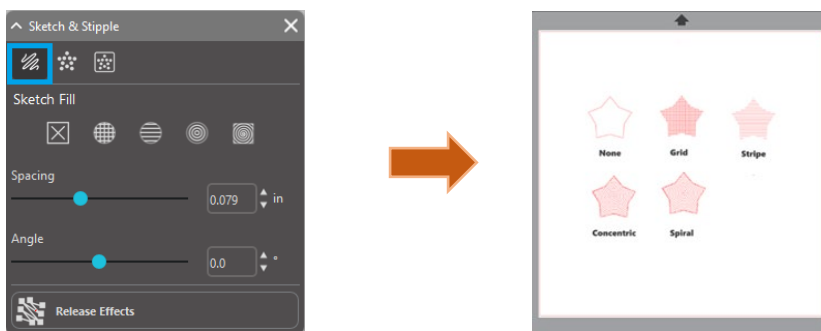
Setzen Sie das Prägewerkzeug in Werkzeughalter 2 ein und klicken Sie auf die in Schritt 3 erwähnte Schaltfläche [Prägen]. Die Rückseite des Blattes wird entlang der Prägelines eingedrückt, sodass ein Aufprägeeﬀekt sichtbar sein wird, wenn die Seite von vorne betrachtet wird.

Skizze und Kornraster

Wenn Sie auf das Skizzensymbol in der Symbolleiste im oberen Teil des Arbeitsbereichs klicken, können Sie ein Entwurfsdesign erstellen. Im Skizzenmenü können Skizzenrand, Fülltyp und Fülleﬀekt angepasst werden.

Skizzen-Füllung

Um den Skizzeneffekt anzuwenden, wählen Sie ein Bild aus und klicken Sie auf das gewünschte Muster.



Abstand

Die Abstände werden steuern, wie kompakt oder gestreut der angewendete Effekt erscheinen wird. Erhöhen und verringern Sie den Rasterabstand zwischen den Musterlinien.

Winkel

Die Winkeloption steuert den angelegten Winkel des gewählten Effekts. Ändern Sie den Skizzenwinkel.

Sketch Edge

Wählen Sie ein Skizzenkantenmuster aus.

Skizze abbrechen

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

Kornraster

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

Kornraster

Im Kornraster-Abschnitt können Sie Linien in Kornraster-Muster konvertieren oder Bilder mit unterschiedlichen Kornraster-Mustern füllen.

Kornraster-Ecke

Um Linien in Kornraster-Punkte zu verwandeln, markieren Sie das Kontrollkästchen Kornraster-Ecke im Kornraster-Menü.

Abstand

Sie können den Abstand der Kornraster-Punkte durch Anpassen der Option „Abstand“ steuern.

Typ der Kornraster-Füllung

Das ausgewählte Linienbild wird mit dem gewünschten Muster oder der gewünschten Form gefüllt. Es kann nur eine Muster- oder Form-Option gleichzeitig ausgewählt werden. Die folgenden Einstellungen können Ihrem gewählten Muster oder ihrer gewählten Form entsprechend angepasst werden:

Rasterabstand

Zoomt die ausgewählte Kornrasterform heran oder heraus.

Kornrasterabstand

Steuert den Abstand der Kornraster-Punkte, sodass sie entweder näher beieinander oder weiter auseinander liegen.

Winkel

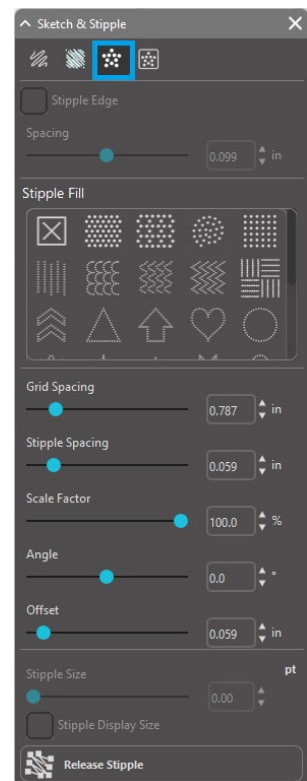
Steuert den Winkel der Kornraster-Füllung.

Offset

Bestimmt, wie nahe oder weit die Kornraster-Füllung von der Kante der gefüllten Form erscheint

Option „Kornrastergröße“

Die Option Kornrastergröße passt die Anzeigegröße der Kornraster-Punkte auf dem Bildschirm an. Dies hat keinen Einfluss auf die tatsächlich resultierende Größe des erstellten Kornrasterpunkts. Dies dient nur Anzeigezwecken. Wenn die Option Kornrasterdruck aktiviert ist, können Sie Ihr Bild an einen Drucker senden, um ein Bild der ausgewählten Kornraster-Einstellungen ausdrucken.



Kornrasterspur

Der Abschnitt Kornrasterspur ermöglicht Ihnen, importierte Rasterbilder (z. B. JPG, PNG und andere unterstützte Bitmaps) in Kornraster-Muster zu konvertieren.

Nachdem Sie ein externes Bild geöffnet haben, das Ihnen gehört, können Sie auf die Schaltfläche „Kornraster-Bereich auswählen“ klicken.

Dies ermöglicht Ihnen, einen Rahmen um den vorgesehenen Bereich des importierten Bildes zu zeichnen, um ein Kornraster-Muster zu erstellen. Dieser einmal gezogene, ausgewählte Bereich kann wie jedes andere Objekt in der Software angepasst oder verschoben werden, wenn Sie den Kornraster-Nachzeichnungsbereich vergrößern oder verfeinern müssen. Die Auswahl des Kornraster-Nachzeichnungsbereich zeigt eine Vorschau des ursprünglichen Bildes in Form eines schwarz gepunkteten Bildes an, das darstellt, wie die beabsichtigten Kornraster-Punkte erstellt werden.

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

Kornraster-Stil

Um unterschiedliche Kornraster-Effekte zu erzielen, können verschiedene Kornraster-Stile und -einstellungen eingestellt werden.

Umkehren

Durch das Kontrollkästchen „Umkehren“ wird das kontrapositive Bild nachgezeichnet.

Dichte

Im Allgemeinen sind hellere Bereiche der Zeichnung mit weniger Kornraster-Punkten und dunklere Bereiche mit mehr Kornraster-Punkten bestückt. Die Dunkelheit eines Bereichs wird durch die Dichte-Einstellung, die die Besetzung oder Dichte der in diesem Bereich gesetzten Kornraster beeinflusst, vergrößert.

Verfeinerung

Kornraster werden an den Kornrastern eines kleinen unsichtbaren quadratischen Rasters gerendert, dessen Abstand durch den „Rasterabstand“ definiert wird. Einige Kornraster-Stile können dies so angepasst werden, dass die Kornraster-Punkte in halben, dritten oder viertel Rasterquadraten erscheinen. Höhere Werte führen also zu einer zufälligeren Anzeige der Kornraster-Punkte, die ein natürlicheres oder weniger blockförmiges Aussehen haben können.

Rasterabstand

Gibt den Abstand zwischen den Zeilen und Spalten des quadratischen Rasters an, auf dem die Kornraster-Punkte positioniert werden. Niedrigere Werte

Stellen Sie ein feineres Raster bereit, auf dem die Kornraster-Punkte positioniert werden können.

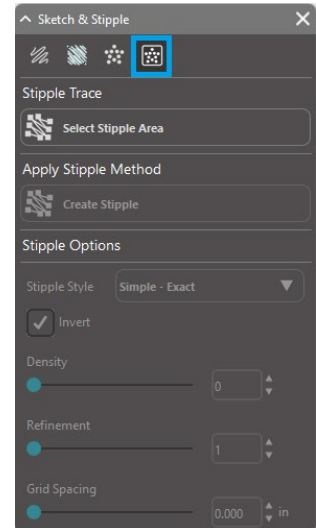
Die Auswahl des Kornraster-Werkzeugs

Immer, wenn Sie eine Kornrasterarbeit verrichten, werden Sie das Kornraster-Werkzeug für Ihren Materialtyp aus der Liste Schneide-Einstellungen auswählen.

Um das Kornraster-Werkzeug auszuwählen, wählen Sie Ihren Materialtyp in der Liste Schneide-Einstellungen und klicken Sie dann auf die Dropdown-Option Werkzeugtyp. Sie können dann nach unten scrollen, um das Kornraster-Werkzeug auszuwählen. Nach der Auswahl stehen Ihnen die neuen Werkzeugeinstellungs-Optionen zur Verfügung.

Während es sich bei der Kornraster-Aktion im Allgemeinen um eine Auf-/Ab-Aktion handelt, können Sie mit der Option „Kornrastergröße“ einen größeren Kornraster-Punkt erstellen, indem Sie das Werkzeug senken und den Kornraster-Punkt in einer kreisförmigen Bewegung erzeugen, wodurch er vergrößert wird. Die Standardeinstellung von 0,00 mm wird den Kornrasterpunkt mit dem tatsächlichen Durchmesser des Werkzeugs erstellen.

Bei Verwendung des Kornraster-Werkzeugs zur Kornrasterung von Metalloberflächen, wie z.B. der Aluminium Prickel-Blätter der Marke Silhouette, können Sie das Feld „Erhöhte Kornraster-Stärke“ ankreuzen, um einen stärker gestanzten Kornrasterpunkt zu erstellen.



Verwendung mehrerer Werkzeuge

Die Silhouette CAMEO-Serie sowie CURIO2 verfügen über zwei Werkzeughalter, sodass mehrere Werkzeuge gleichzeitig verwendet werden können. Dies bedeutet, dass Sie in der Lage sind, zwei verschiedene Aktionen, wie z. B. Ausschneiden, Aufprägen, Ätzen, Kornrastern und Skizzieren während des gleichen Arbeitsprozesses durchzuführen.

Wenn die Silhouette CAMEO-Serie oder CURIO2 erkannt wird, bietet Silhouette Studio® im Bedienfeld „SENDEN“ eine Option, mit der den verschiedenen Werkzeughaltern verschiedene Liniensätze zugewiesen werden können.

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

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



Wenn Sie im Erweiterten Schneidemodus sind, können Sie Ihre Linien, die vom der gewünschten Werkzeughalter auszuführen sind, zuordnen, indem Sie auf den zugehörigen Kreis unter der Spalte Werkzeug klicken. Dies kann nach Linienfarbe oder Füllfarbe erfolgen; wenn Sie die kostenpflichtige Version verwenden, können Sie Ihren Auftrag für die verschiedenen Werkzeuge auch nach Ebene einrichten.



<Nach Linienfarbe schneiden>

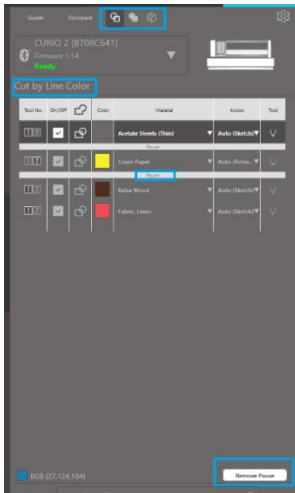


<Nach Füllfarbe schneiden>



<Nach Ebene schneiden>

Wenn Sie links auf „1“ klicken, wird die ausgewählte Reihe von Werkzeug 1 auf der linken Seite der Schneidemaschine ausgeführt. Wenn Sie rechts auf „2“ klicken, wird die ausgewählte Reihe von Werkzeug 2 auf der rechten Seite der Schneidemaschine ausgeführt.



Wenn Sie mehr als zwei Werkzeugtypen für denselben Auftrag verwenden möchten, können Sie mit der rechten Maustaste eine Pause einfügen, um die Silhouette-Schneidemaschine zwischen den Aktionen anzuhalten und Ihr Werkzeug nach Bedarf auszutauschen.

13

Funktionen der „Design Edition Plus“

Die Applikationsstickerei

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

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

PES (Brother, Babylock, Deco, Singer)

DST (Tajima, Barudan, Toyota)

EXP (Stellar, Melco)

JEF (Janome)

XXX (Singer)

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

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



<Entwurfsschirm>



<Ausschneide-Sendebildschirm>



<Eigentliche Applikation>

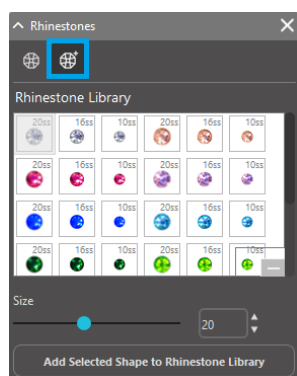
Skizzieren mit Stickdateien

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

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



Strasstein-Einstellungen



Sobald Sie Ihre Form gezeichnet oder das Bild Ihres benutzerdefinierten Strassteins auf der Seite platziert haben, wählen Sie das Bild aus. Wählen Sie anschließend das Bild aus und klicken dann auf die Schaltfläche „Gewählte Form zur Strass-Bibliothek hinzufügen“. Dadurch wird Ihre Form zu einer speziellen Sektion namens „Benutzerdefinierte Strassteine“ hinzugefügt, die sich unterhalb der voreingestellten Strassteinformen befindet.

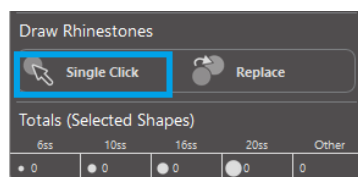
Die Strassteinformen bleiben dann in Ihrer Bibliothek dauerhaft gespeichert, sodass Sie sie für zukünftige Projekte nutzen können.

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

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

Das Platzieren von einzelnen Strassteinen

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

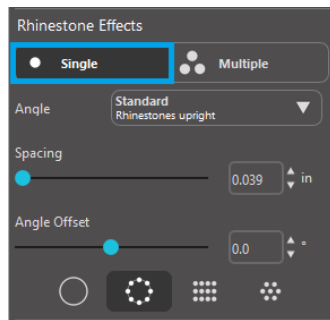


Der Einzelklick-Modus bietet einen Strasstein-Cursor im Zeichenbereich, womit Sie den aktuell ausgewählten Strasstein aus der Strasstein-Bibliothek auf der Seite platzieren können.

Wenn Sie im „Mehrere Strassteine“-Modus sind, dann rotiert der Strasstein-Cursor durch eine Sequenz von Strassteinen, die in Ihrer Liste „Benutzerdefinierte Strassteine“ definiert sind, sodass Sequenzen von verschiedenen Strassteintypen zügig platziert werden können.

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

Das Platzieren von Strasssteinen als Umriss oder Füllungen



Sie können Umriss oder Füllungen wahlweise mit einem einzigen Strassstein-Typ oder mit mehreren verschiedenen Strassstein-Typen erstellen.

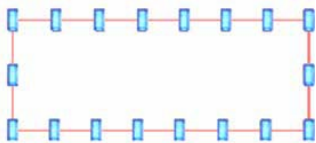
Um einen einzelnen Strassstein-Typ zu verwenden, können Sie einen einzelnen Strassstein auswählen und mit ihm in Ihrem Entwurf Umriss oder Füllungen realisieren. Zuerst wählen Sie Ihr Bild aus. Als nächstes wählen Sie unter „Strassstein-Modus“ „Einzeln“ aus. Dann wählen Sie, welche Strasssteine Sie für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

Es gibt drei Anpassungsmöglichkeiten: Winkel, Abstand und Winkelversatz.

Im Dropdown-Menü „Winkel“ sind die folgenden Optionen verfügbar:

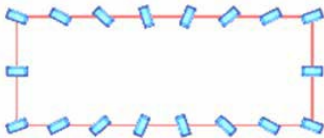
Standard

Strasssteine sind in eine einheitliche Richtung ausgerichtet.



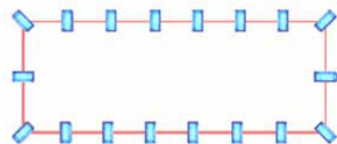
Mitte

Die Strasssteine sind so ausgerichtet, dass sie zur Mitte der Begrenzungsform zeigen.



Senkrecht

Strasssteine sind senkrecht zum Umriss ausgerichtet, auf dem sie sitzen.



Abstand

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



Winkelversatz

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



Herzen ohne Winkelversatz



Herzen mit 45° Winkelversatz

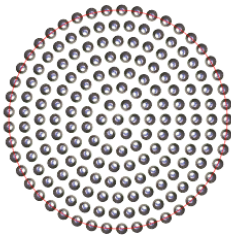
Nachdem Sie die Einstellungen für Winkel, Abstand und Winkelversatz vorgenommen haben, klicken Sie auf „Auf die Kanten anwenden“.

Füllungsoptionen

Es gibt zwei Möglichkeiten, Ihre Designs zu füllen.

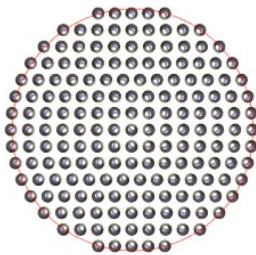
Innenbereich füllen (Radial)

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



Innenbereich füllen (Linear)

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



Mehrere Strasssteine

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

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



Gesamtzahl (Alle Formen)

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

Totals (All Shapes)				
8ss	10ss	16ss	20ss	Other
0	12	0	14	9

14

Funktionen der Business Edition

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

Multi-Cutter Support

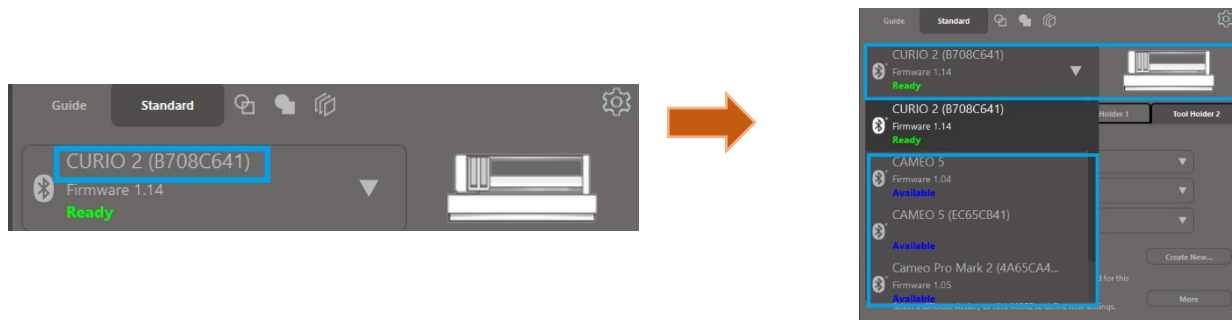
Das Silhouette Studio® Business Edition bietet Multi-Cutter Support.

Das heißt, wenn Sie die Business Edition verwenden, erhalten Sie die Möglichkeit, Schneidaufträge an verschiedene Silhouette Schnitteinheiten zu senden, während sie gleichzeitig mit Ihrem Computer verbunden sind.

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

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

Die Option, verschiedene Silhouetten-Einheiten zu verwenden, bietet in der Business Edition auch die Möglichkeit, Ihre Silhouette-Einheit innerhalb des Programms zu benennen. Sie können bestimmen, welcher Auftrag zu welcher Einheit versendet wird. Um eine verbundene Silhouette umzubenennen, klicken Sie einfach im Bildschirm „An Silhouette senden“ auf den Modellnamen der Silhouette-Schneidemaschine:



Sobald Sie auf den Modellnamen klicken, können Sie einen gewünschten neuen Namen für die entsprechende Silhouetten-Einheit eingeben.

Der Name wird behalten, wenn sie den Computer benutzen, der verwendet wurde, um den Namen zu erstellen – selbst dann, wenn die Einheit entfernt und dann später wieder angeschlossen wird. Beachten Sie aber bitte, dass die Benennung spezifisch für den betreffenden Computer ist.

Die Anzahl der Silhouette-Einheiten, die gleichzeitig angeschlossen werden können, variiert je nach PC-Spezifikationen und Umgebung.

Ai/EPS / CDR Datei-Kompatibilität

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

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

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

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

Entwurfsansicht vs. Medienlayout-Ansicht

Die Silhouette Studio® Business Edition bietet eine weitere Ansichtsoption, damit Anwender sowohl die original Designansicht der Designfassung als auch die Medienlayout-Ansicht mit den Linien sehen, die dann tatsächlich in dem resultierenden Schnittauftrag erscheinen.

Während die traditionelle „what you see is what you get“- Designansicht verwendet und ein Auftrag auf diese Weise mit der Business Edition bearbeitet werden kann, gibt es eine Zusatzfunktion, um die Medienlayout-Ansicht zu ändern und so die Effizienz des Designentwurfs zu maximieren, der üblicherweise im Business-Kontext auf speziellen Materialien geschnitten wird.

Diese Möglichkeit zur Seite-an-Seite-Ansicht bietet Zugang zu weiteren Business Edition Funktionen, wie Matrix-Kopie Optionen, Medienlayout-Schachteln und -Kacheln.

Designansicht

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

Medienlayout-Ansicht



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

Kachel-Funktion



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

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

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

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

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

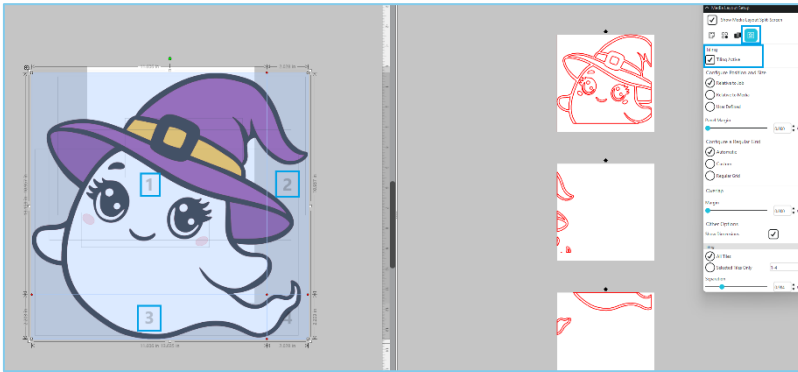
Die folgenden Optionen sind im Kachel-Feld verfügbar:

Kachelung aktiv

Diese Option schaltet die Funktion nach Bedarf ein oder aus. Die Option kann mit anderen Business Edition Funktionen kombiniert werden, wie zum Beispiel Medienlayout-Schachteln und Matrix-Kopie. (HINWEIS: Das in der Medienlayout-Ansicht angezeigte verarbeitete Design wird nur dann in mehrere Felder geändert, wenn das Bild den verfügbaren Schnittbereich überschreitet.)

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

Diese Kacheln können mit den folgenden weiteren verfügbaren Werkzeugen gesteuert werden, die sich im Kachelbedienfeld befinden.



Position und Größe konfigurieren

Mit den Optionen in diesem Abschnitt können Sie die Kachelgrößen und -positionen entsprechend der Art und Weise anpassen, wie die Kacheln den resultierenden Schneidauftrag verarbeiten.

Seitenverhältnis beibehalten

Mit dieser Option wird das Seitenverhältnis der Hauptkachel beibehalten.

Automatisch

Mit dieser Option wird die Größe der Kacheln an die Größe des zu schneidenden Projekts angepasst. Die Trennlinien der Kacheln werden automatisch entsprechend der definierten Mediengröße eingestellt.

Benutzerdefiniert

Mit dieser Option können Sie die Kacheln durch Ziehen der Trennlinien und Knoten bearbeiten.

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

Rand

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

Dimensionen anzeigen

Diese Option schaltet die Kachelgrößen an und aus.

Alle Kacheln

Mit dieser Option werden alle Kacheln zum Schneiden ausgewählt.

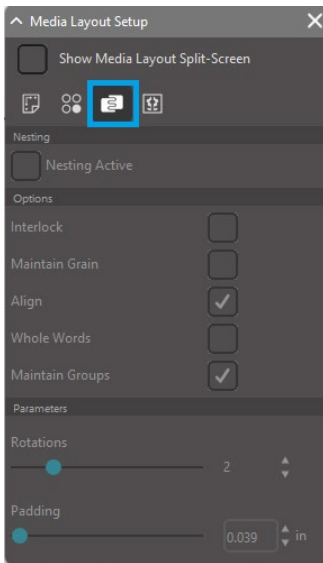
Nur ausgewählte Kacheln

Mit dieser Option können nur ausgewählte Kacheln geschnitten werden. Alternativ können Sie in der Designansicht auf die Kacheln klicken, um sie an- oder auszuschalten.

Trennung

Diese Option schaltet die Kachelgrößen an und aus.

Automatische Verschachtelungsvorschau



Die Silhouette Studio® Business Edition bietet einen automatisierten Verschachtelungsvorschau-Modus, bei dem Formen automatisch innerhalb der Medienlayout-Ansicht geschachtelt werden, um das zu schneidende Material effizient zu nutzen, während die ursprüngliche Position des Bildes in der Designansicht erhalten bleibt, sodass der Benutzer das Design weiterhin bearbeiten und verfeinern kann.

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

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

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

Schachtelung aktiv

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

Formen verriegeln

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

Körnung beibehalten

Wenn die Verschachtelungsfunktion aktiviert ist, bleiben die Bilder ungedreht oder werden nur um 180 Grad gedreht. Dies kann nützlich sein, wenn Spezialmedien mit Körnung verwendet werden, um zu gewährleisten, dass die die Körnung für die entstehenden Schnittbilder in die gewünschte Richtung verläuft.

Ausrichten

Wenn diese Option aktiviert ist und Bilder in der Entwurfsansicht in einen unregelmäßigen Winkel gedreht werden, richtet die Option „Ausrichten“ das Bild zum Ausgleich aufrecht aus, bevor der beste Winkel zum Einbetten der Form bestimmt wird.

Ganze Wörter

Mit dieser Option bleiben die Buchstaben von Wörtern, die mit dem Textwerkzeug erstellt wurden, zusammen, statt sie einzeln zu verschachteln.

Gruppen pflegen

Mit dieser Option bleiben alle gruppierten Bilder in ihrer ursprünglichen Gruppierung, anstatt jedes einzelne Bild zu verschachteln.

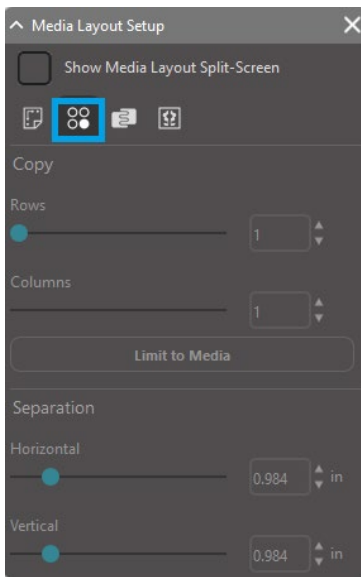
Drehungen

Mit der Option „Rotationen“ können Sie den Winkelbereich zulassen oder einschränken, in dem die Bilder gedreht werden dürfen. Zum Beispiel wird eine Rotationen-Einstellung von „0“ die Bilder genau in ihrem ursprünglichen Drehwinkel halten, während eine Rotationen-Einstellung auf „2“ den Bildern eine Drehung von 0° und 180° Grad ermöglicht. Bei einer Rotationseinstellung von „4“ können Bilder mit Winkeln von 0°, 90°, 180° und 270° gedreht werden. Wenn die Rotationeneinstellung erhöht wird steigt die Anzahl der möglichen Rotationswinkel für jedes Bild. Diese Einstellung ist voreingestellt, da es Fälle geben kann, wo der Winkel von Bildern relevant ist und man sie deshalb in einem bestimmten Winkel halten möchte; die höchste Einstellung versucht dabei, den Platz effektiv zu gebrauchen.

Entgitterrahmen

Diese Option steuert den Mindestabstand zwischen zwei benachbarten Formen, nachdem sie verschachtelt wurden.

Matrix-Kopie-Funktion



Die Silhouette Studio® Business Edition bietet eine Matrix-Kopierfunktion. Diese Funktion bietet die Möglichkeit, ein Matrix von mehrfachen Kopien vom gleichen Projekt zu erstellen, die während der Verarbeitung des Schnittauftrags repliziert werden, während sie den ursprünglichen Entwurf jedoch nicht verändern oder beeinflussen.

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

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

Die folgenden Optionen sind im Kopie-Feld verfügbar:

Reihen

Diese Option liefert je nach Einstellung mehrere Auftragsreihen.

Spalten

Diese Option liefert je nach Einstellung mehrere Auftragsspalten.

Begrenzung auf Material

Durch Drücken dieser Schaltfläche werden die angegebenen Zahlen für die eingegebenen Zeilen und Spalten übernommen und diejenigen entfernt, die die zulässige Größe Ihres Mediums überschreiten.

Trennung

Die Option „Horizontal“ bestimmt den horizontalen Abstand zwischen den Kopien, während die Option „Vertikal“ den vertikalen Abstand zwischen den Kopien bestimmt.

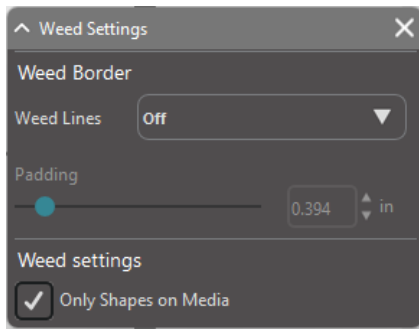
Automatisierte Entgitterlinien-Funktion



Die Silhouette Studio® Business Edition bietet ein Tool für Entgitter-Einstellungen. Diese Funktion bietet die Option, Entgitterlinien innerhalb geöffneter Linienpfade zu erstellen, sodass Materialien wie Vinyl und Heißtransfers leichter erfolgen können.

Optionen enthalten eine umgebende Schnittliniengrenzen und interne Entgitterlinien im freien Raum des Entwurfs (z. B. innerhalb von Buchstaben), um auf einfache Weise zu ermöglichen, überschüssiges Material nach Abschluss des Schnittauftrags zu entfernen.

Das Schnittlinien-Einstellungsfeld befindet sich in der Business Edition in der oben rechten Seite des Bildschirms.



Die folgenden Option sind im Schnitteinstellungen-Feld verfügbar:

Schnittgrenze anzeigen

Mit dieser Option lässt sich automatisch eine Schnittgrenze um den gesamten Schneidauftrag herum erstellen.

Entgitterrahmen

Mit dieser Option können Sie die Polsterungsabmessung einstellen, um Abstand zwischen dem Rand und der enthaltenen Schnittgrenze zu vergrößern oder zu verringern.

Entgitterlinien

Mit der Option „Entgitterlinien“ können Sie ebendiese internen Schnittlinien optional in das Bild einbeziehen. Alle Schnittgrenzen und interne Entgitterlinien werden ohne Vorbereitung automatisiert und eingestellt, während Anpassungen an der Platzierung oder Größeneinteilung von Objekten vorgenommen werden, die sich auf Ihrem Arbeitsplatz befinden. Alle Schnittgrenzen und Entgitterlinien werden blau angezeigt.



15

Fehlerbehebung

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

Allgemeine Tipps zur Fehlersuche

<https://silhouetteamerica.freshdesk.com/support/home>

Kalibrierung

Die Kalibrierung des Werkzeuges wird nur für die Anpassung der Schneidausrichtung in Bezug auf die Druck & Schneidaufgaben und die Ausrichtung der Schnitte bezüglich gedruckter Informationen benötigt. Sie sollte nur dann vorgenommen werden, wenn Sie besondere Probleme mit Ihren Schnittlinien bei der Anpassung an die Umrisse der gedruckten Bilder im Laufe von Druck- und Schneid-Aufträgen haben, bei denen Passermarken benutzt werden. Sie finden diese Optionen, indem Sie auf der Registerkarte „Senden“ mit der rechten Maustaste auf den Namen des verbundenen Geräts klicken und „Kalibrierung“ auswählen.

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

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



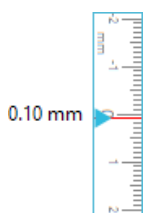
Sobald es geladen ist, verwenden Sie die Pfeiltasten auf dem Bildschirm, um Ihre Klinge so auszurichten, dass sie auf die erste Kreuzmarkierung im grün dargestellten Bereich auf Ihrem Computerbildschirm zeigt, oder – anders gesagt – auf die obere linke Ecke der ersten Markierung.

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.

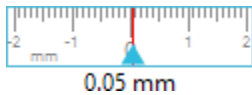
Wenn die vertikale Markierung über oder unterhalb der gedruckten Markierung liegt, müssen Sie den Schieber auf der vertikalen Skala am Bildschirm auf den gemessenen Abstand zwischen den gedruckten und tatsächlichen Markierungen einstellen.



Sie können diese Aktion anschließend nach Bedarf wiederholen, indem Sie erneut die Pfeiltasten auf dem Bildschirm verwenden, um sich mit dem nächsten Kreuz am grünen Bereich auszurichten, der auf dem Bildschirm angezeigt wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Kalibrieren“, beobachten Sie die Ergebnisse und nehmen Sie nach Bedarf weitere Korrekturen vor, bis die tatsächlich vorgenommenen Markierungen mit den gedruckten Markierungen übereinstimmen.

Sie finden das Werkzeug zur Abstandseinstellung, indem Sie an einer beliebigen Stelle im Bedienfeld „SENDEN“ mit der rechten Maustaste klicken und „Abstand einstellen“ auswählen. Das sollten Sie nur dann benutzen, wenn Sie feststellen, dass

die auf dem Schirm angegebenen Maße Ihres Bildes anders sind, als die aktuell gemessenen Größen. Solche Anpassungen sind aber außerordentlich selten.



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

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

Kontaktinformationen für weitere Unterstützung

Weitere Supportinformationen finden Sie hier:

Web: www.silhouetteamerica.com

E-Mail: support@silhouetteamerica.com

Spezifikationen können ohne Vorankündigung geändert werden.

Silhouette Studio 5.0 Benutzerhandbuch
HANDBUCH NR. SS-UM-101
1. Dezember 2024 1. Ausgabe-01
www.silhouetteamerica.com
©2024 Silhouette America, Inc.
618 N 2000 W Lindon, UT 84042

