

CADlink Technology Corporation

LaserDRAW Anwenderhandbuch

Version 10



Inhaltsverzeichnis

Compass	1
Zugriff auf den Compass	1
Aktualisierung de Compass	1
Systemanforderungen	1
Einführung	2
Eingeschränkte Gewährleistung	3
Copyright-Hinweis	4
Beschädigung, Verlust oder Diebstahl des USB-Schlüssels	4
Zeitlich beschränkte Lizenzdateien	4
Speicher	5
CADlink-Konturpfad in CorelDraw	6
Hinzufügen einer Warteschlange zur Windows-Systemsteuerung: ...	6
Grundeinstellung	7
Systemeinstellungen	15
Medienkonfiguration	21
So installieren Sie Plugins:	21
So installieren Sie eine Schrift:	21
So installieren Sie Clip-Art-Bilder:	22
So greifen Sie auf Schriften und Clip-Art zu:	22
So setzen Sie die Schriftdatenbank zurück:	22
So schließen Sie ein Digitalisierungstablett an:	23
So verwenden Sie das Digitalisierungstablett:	24
Ausgabegeräte anschließen	25
Ports	26
So installieren Sie Schneidegeräte in LaserDRAW:	28

Schnittstelle	29
So passen Sie eine Symbolleiste an:	29
SmartBar	30
Symbolleiste System	31
Symbolleiste Operationen	31
Symbolleiste Arbeitsfläche	31
Symbolleiste	31
Symbolleiste Palette und Seitenzahlen	31
Platte	32
Ebenenansicht	32
Funktionstasten	37
Verwendung von InstantReplay	38
Der Speicherbehälter	38
So wird der Speicherbehälter verwendet	39
Menüs	41
Text automatisches Layout	51
Etiketten	52
Etiketten erstellen	52
Daten im Dialogfeld Text ersetzen bearbeiten	53
Spalte serialisieren	53
Dialogfeld Etiketten-Setup	54
Seitenkontrolle	55
Beschneiden der Bitmap	59
Verschachteln von Objekten	59

SmartBar Verschachteln	60
Dialogfeld Ausgabeoptionen	67
Dialogfeld Ausgabe	67
Dialogfeld Gravierer -Setup	69
Photo Laser	85
Vorbereitung zum Vektorisierungs-Assistent	98
Das Plug-In-Dialogfeld	99
3D-Betrachter	104
Extras	111
SmartBar	111
SmartBar Gravierwerkzeuge	113
Dialogfeld Text-Werkzeugkasten	119
Registerkarte Zeile	119
Registerkarte Rahmen	120
Registerkarte Zeichen	120
Registerkarte Preistafel	121
Dialogfeld Vertikal stauchen	122
Dialogfeld Zeilenlängen-Kompression	122
Passermarken	133
Hinzufügen von Passermarken in LaserDRAW:	133
Knotenpalette	137
Dialogfeld Gravierenparameter	149

Compass



Compass, das Benutzerhandbuch von CADlink, ist kontextsensitiv, wenn es von einer CADlink-Anwendung aus gestartet wird. Wenn Compass geöffnet ist, werden die Hilfe-Artikel automatisch aktualisiert, wenn Sie die Arbeitsfläche verwenden.

CADlink-Programme verwenden "Funktionstasten" auf Seite 37 auf der Arbeitsfläche. Lernen Sie die Arbeitsfläche kennen: "So passen Sie eine Symbolleiste an:" auf Seite 29.

Zugriff auf den Compass

- » In der Bewerbung:
 - » Klicken Sie auf die Schaltfläche Compass.
 - » Gehen Sie zu **Hilfe > Compass**.
- » Auf der [CADlink-Website](#):
- » Klicken Sie auf **Lernen & unterstützen**, wählen Sie Ihr Produkt aus und klicken Sie auf **Compass starten**.

Aktualisierung de Compass

Wenn online, wird die neueste Version angezeigt. Wenn Sie offline sind, suchen Sie eine Internetverbindung und führen Sie eine manuelle Aktualisierung durch (**Hilfe > Nach Updates suchen**).

Systemanforderungen

- » Intel i5-i7 2,6-3,0 GHz
- » 8-12 GB RAM
- » 500 SSD
- » WIN7/8.1/10 (ALLE Windows-Updates müssen installiert werden.)

Hinweis: Wenn Sie Probleme haben, empfehlen wir, den Virenschutz NUR während der Installation zu deaktivieren.

Einführung

LaserDRAW



LaserDRAW ist eine All-in-One-CAD-Software (Computer Aided Design). Die Software wird kontinuierlich mit periodischen Neuerscheinungen entwickelt.

LaserDRAW bietet eine Unterstützung vor der Produktion, die neben Ihren anderen Designanwendungen.

Kontakt

Kontakt

www.cadlink.com	sales@cadlink.com
Kanada 2150 Thurston Drive Ottawa, ON K1G 5T9 +1 613-247-0850 Vertrieb: 1-800-545-9581 Technischer Support: 1-888-744-6522	Europa Intech House, Wilbury Way Hitchin, Herts, GB SG4 0TW ++44(0) 1462-420222
Deutschland Georg-Christoph-Neller-Str. 3 D-54296 Trier +49 (651) 96644840	USA 500 Main Street Clinton, MA 01510 1-800-545-9581

Rechtlicher Hinweis

Eingeschränkte Gewährleistung

CADlink garantiert für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Lieferdatum (belegt durch eine Kopie der Quittung), dass die Installationshardware bei normaler Nutzung und Wartung frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist.

Die Haftung von CADlink im Rahmen der eingeschränkten Garantie für Hardware umfasst Ersatzoptionen, entweder (a) die Rückerstattung des Kaufpreises oder (b) den Ersatz der Hardware, die an CADlink mit einer Kopie der Quittung mit vorausbezahltem Porto zurückgegeben werden muss.

CADlink ist nicht verpflichtet, die Hardware zu ersetzen, wenn der Fehler auf Missbrauch, Unfall oder falsche Anwendung zurückzuführen ist; in diesem Fall wird der Ersatz für den Rest der ursprünglichen Garantiezeit oder für dreißig (30) Tage, je nachdem, welcher Zeitraum länger ist, garantiert.

Abgesehen von der oben genannten eingeschränkten Garantie bietet CADlink keine weiteren Garantien in Bezug auf die lizenzierte Software und Hardware (nicht konventionell, ausdrücklich, stillschweigend oder rechtlich). Wir empfehlen vor der vollen Nutzung einen gründlichen Softwaretest. Sie übernehmen das volle Risiko für die Verwendung der lizenzierten Software.

Aufgrund der Vielfalt der Bedingungen, unter denen die lizenzierte Soft- und Hardware verwendet werden kann, wird keine Garantie auf Tauglichkeit oder Marktgängigkeit gegeben. In einigen Regionen ist der Ausschluss der gesetzlichen Gewährleistung nicht zulässig, sodass der oben genannte Ausschluss möglicherweise nicht gilt.

Copyright-Hinweis

Die Informationen in diesem Handbuch dienen lediglich Informationszwecken, können jederzeit ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens CADlink dar. CADlink übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Fehler und Ungenauigkeiten in diesem Dokument.

Digital Factory®, FilmMaker®, Visual Print Manager®, Visual Production Manager®, Production Spooler®, SignLab®, EngraveLab® und ProfileLab® sind eingetragene Handelsmarken von CADlink Technology Corporation.

Hergestellt von CADlink Technology Corporation. Handbuch und Verpackungsdesign von CADlink. Gedruckt in Kanada. Produkt aus Kanada. CADlink Technology Corporation © 2018.

Geschäftsbedingungen

Beschädigung, Verlust oder Diebstahl des USB-Schlüssels

Ihr USB-Schlüssel enthält Lizenzdateien und verhindert unbefugte Nutzung und Piraterie.

Der USB-Schlüssel dient als Kaufnachweis.

Wenn Ihr USB-Schlüssel verloren geht oder gestohlen wird, muss ein neues Softwarepaket gekauft werden.

Im Falle einer Beschädigung muss der Schlüssel zum Austausch zurückgegeben werden. Wenn das Produkt unter Garantie steht, entfällt die Gebühr.

Zeitlich beschränkte Lizenzdateien

Im Falle eines Austauschs kann CADlink temporäre Lizenzdateien ausgeben.

Speicher

Sie sind dafür verantwortlich, Sicherungen Ihrer Lizenzdateien zu erstellen.

Wenn Ihre Lizenzdateien verloren gehen und Ersatzdateien benötigt werden, entfällt die Gebühr, wenn die kostenlose Supportzeit noch aktiv ist.

Aktualisieren von Lizenzdateien

Hinweis: Für die Aktualisierung von Lizenzdateien ist eine Internetverbindung erforderlich.

CADlink veröffentlicht regelmäßig Updates, die eine Aktualisierung Ihrer Lizenzdateien erfordern.

Nach der Aktualisierung Ihres Softwarepakets müssen die Lizenzdateien aktualisiert werden, damit die neuen Funktionen angezeigt werden.

So aktualisieren Sie Ihre Lizenzdateien:

1. Starten Sie Ihre Software.
2. Gehen Sie zu **Hilfe > Lizenzdatei aktualisieren**.

Ein Bestätigungsdialogfeld wird angezeigt.

Hinweis: Sie müssen nach dem Aktualisieren der Lizenzdateien die Anwendung neu starten, damit die Änderungen wirksam werden.

Aufträge direkt an CADlink-Anwendungen und Warteschlangen senden

Sie können Aufträge direkt an CADlink-Anwendungen und die Warteschlange von PhotoShop, Illustrator oder CorelDraw senden, oder von Ihrem Desktop importieren.

Hinweis: Nicht jede CADlink-Anwendung oder Warteschlange unterstützt jeden Send-to-Plugin-Typ.

Um Aufträge direkt zu senden, müssen Sie die CADlink-Anwendung (z. B. SignLab) installieren. Eine Überprüfung wird für vorhandene Photoshop/Illustrator/CorelDraw-Installationen durchgeführt und die Send-to-Plugins werden hinzugefügt.

Klicken Sie dann in der Anwendung, von der aus Sie den Auftrag senden, auf **Senden an**. In einigen Fällen müssen zusätzliche Informationen angegeben werden und ein Dialog wird angezeigt.

CADlink-Konturpfad in CorelDraw

Die Schaltfläche **CADlink-Konturpfad** bietet eine praktische Methode, um einen Konturpfad festzulegen. Wenn das Design in SignLab oder VPM bearbeitet wird, kann der Konturpfad in einen Schneidepfad umgewandelt werden. Wenn ein CADlink-Produkt installiert ist, wird eine Überprüfung durchgeführt und die Schaltfläche wird der Standard-Symbolleiste von CorelDraw hinzugefügt.

Bei der Verwendung dieser Funktion werden die Pfade durch einfaches Verschmelzen mit überlappenden Portionen kombiniert. Ein Konturpfad kann außen oder innen verlaufen. Wenn Bitmap-Verlauf ausgewählt ist, wird das Design wie eine Bitmap verarbeitet. Wenn die Option Objekte vorverarbeiten ausgewählt ist, wird die Pfadgenauigkeit verbessert. Die Option Kurvenglättung bezieht sich auf die Reduzierung der Knotenzahl (starke Glättung) oder das Hinzufügen von Knoten (geringe Glättung). Der Bitmap-Schwellenwert bestimmt die Grenze zwischen helleren und dunkleren Portionen der Bitmap (die Helligkeitswerte liegen zwischen 0 und 255, wobei 0 für weiß und 255 für schwarz steht).

Hinzufügen einer Warteschlange zur Windows-Systemsteuerung:

1. Vergewissern Sie sich in VPM, dass die Warteschlange gestartet wurde.
2. Navigieren Sie zu **Warteschlange > Warteschlangen verwalten**.
Der Warteschlangen-Manager wird angezeigt.
3. Suchen Sie im *Warteschlangen-Manager* die richtige Warteschlange und klicken Sie auf **Installieren**.
Die Warteschlange wird als lokal verfügbares Druckziel für Windows-Anwendungen installiert.

Grundeinstellung

Grundeinstellungen sind grundlegende Arbeitsflächeneinstellungen, die für alle Funktionen gelten.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Informationen:

Allgemeine Optionen

1. Die Allgemeinen Optionen können Sie bearbeiten unter **Optionen > LaserDRAW Setup > Grundeinstellung**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Allgemeine Optionen*.
3. Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK**, **Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Allgemeine Optionen

Allgemein	
Einheiten	Wählen Sie die Maßeinheiten für die Arbeitsfläche und die Funktionen.
Geschwindigkeitseinheiten	Wählen Sie die Einheiten für die Vorschub- und Eintauchraten der Werkzeugpfade.
Umrandungs-Offset	Geben Sie den Offset für den Umrandungsrahmen an (Standardwert 0,10).
HPGL-Auflösung	Geben Sie die Auflösung für den Plotter an (Standardwert 1016). Hinweis: Wenn dieser Wert nicht stimmt, gehen Sie zu Gravieren > Standardeinstellungen und klicken Sie auf Setup . Wählen Sie die Registerkarte <i>Gravierer-Optionen</i> und bearbeiten Sie die Auflösung . Einige Maschinen geben beispielsweise eine 1"-Box als 1/4" oder 4" aus, so dass die empfohlenen neuen Werte 254 bzw. 4064 sind.

Allgemein	
Ebenennummer	Wählen Sie Ein oder Aus , um die Nummern der Farbplatten anzuzeigen. Wählen Sie Stift verwenden , um die Stiftnummer im Dialogfeld <i>Farbe bearbeiten</i> festzulegen.
Speed-Scroll	Diese Option aktiviert die Verschiebung der Arbeitsfläche, wenn der Cursor über die Ränder der Arbeitsfläche gezogen wird. <u>Hinweis:</u> Diese Einstellung finden Sie auch auf der Registerkarte <i>Ein des Auswahlwerkzeugs</i> . Wählen Sie Aus , um die Option zu deaktivieren. Wählen Sie Objekt verschieben , um Speed-Scrolling beim Ziehen von Objekten zu aktivieren. Wählen Sie Voll , um das Speed-Scrolling zu aktivieren.
Knotenskala wählen	
Duplikate	
X-Offset	Wählen Sie den Offset zwischen duplizierten Objekten auf der X-Achse.
Y-Offset	Wählen Sie den Offset zwischen duplizierten Objekten auf der Y-Achse.
Gitterabstand	
Breite	Geben Sie den vertikalen Abstand für die Positionierung von Objekten an.
Höhe	Geben Sie den horizontalen Abstand für die Positionierung von Objekten an.
Einrastwinkel	Wählen Sie den Winkel, der verwendet werden soll, wenn Sie die Strg -Taste drücken, um Objekte zu drehen oder Liniensegmente und Ecken zu bearbeiten.
Warndialogfelder	
Zurücksetzen	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Anzeige von Warn-dialogfeldern zurückzusetzen, wenn diese zuvor durch <i>Dieses Dialogfeld zukünftig nicht mehr anzeigen</i> deaktiviert wurden.

Allgemein	
Polybogen / Polygon / Bézier	
Polybogen	Wählen Sie diese Option, um ein Objekt mit bestimmten Eigenschaften, z. B. Verschmelzungen, zu erstellen.
Polygon	
Bézier	
Maus-Zoom-Geschwindigkeit	
Maus-Zoom-Geschwindigkeit	Passen Sie den Schieber an, um die Zoom-Geschwindigkeit beim Scrollen mit dem Mousrad einzustellen.

Systemschrift

Die Option Schriftformat wird verwendet, um die Schriftart zu wählen, die in der Arbeitsfläche verwendet wird.

1. Die Option Systemschrift können Sie bearbeiten unter **Optionen > LaserDRAW Setup > Grundeinstellung**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Systemschrift*.
3. Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Systemschrift

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Aktuelle Schriftart	Zeigt die Schriftart an. Wenn das Kontrollkästchen Ändern markiert ist, klicken Sie zum Bearbeiten auf Schrift .
Aktuelle Größe	Legen Sie die Schriftgröße fest. Hinweis: Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Standard verwenden aktiviert ist.
Optionen	
Standard verwenden	Verwendet die Standardschrift von Windows.
Automatisch	Verwendet die am besten geeignete Schriftart.
Auswahl	Verwendet die manuell eingestellten Optionen.

Berechnungsgenauigkeit

1. Die Berechnungsgenauigkeit können Sie bearbeiten unter **Optionen > LaserDRAW Setup > Grundeinstellung**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Berechnungsgenauigkeit*.
3. Geben Sie die gewünschten Werte ein und klicken Sie auf **OK**, **Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Verschmelz-Einstellungen	
Normaler Modus (einfaches Verschmelzen)	Aktivieren Sie eine Option, um die Anzahl der zu erstellenden Knoten zu erhöhen, die ein Objekt bei der Ausführung einer bestimmten Operation definieren. Dies steigert: » die Vektor-Bildqualität » die Menge der zu verarbeitenden Daten
XOR-Modus	
AND-Modus	
Überlagerung	
Überfüllung	
Weitere Einstellungen	
Außenlinie	
Ecken verrunden	
Werkzeugpfade	

Weitere Informationen und Beschreibungen zu den von diesen Knoten betroffenen Objekten und Pfaden finden Sie unter:

- » "Verschmelz-Werkzeuge" auf Seite 124
- » "Menü Verformen" auf Seite 71
- » "Dialogfeld Gravierenparameter" auf Seite 149

Exportgenauigkeit

1. Die Exportgenauigkeit können Sie bearbeiten unter **Optionen > LaserDRAW Setup > Grundeinstellung**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Exportgenauigkeit*.
3. Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Exportgenauigkeit

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Fehlertoleranz	Geben Sie den Fehlertoleranzwert an, um die Anzahl der Knoten in der exportierten Datei zu bestimmen (Standardwert 0,001). Setzen Sie für hochwertige Exporte den Wert auf niedrig.

Einstellungen des Auswahlwerkzeugs

1. Die Einstellungen des Auswahlwerkzeugs können Sie bearbeiten unter **Optionen > LaserDRAW Setup > Grundeinstellung**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Einstellungen des Auswahlwerkzeugs*.
3. Geben Sie die gewünschten Einstellungen ein und klicken Sie auf **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Hinweis: Für einige Änderungen muss das Programm neu gestartet werden.

Einstellungen des Auswahlwerkzeugs

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Zeigerform nach Aktion anpassen	Der Cursor erkennt Objekte, wenn er über diese Objekte bewegt wird.
Zum Auswählen Füllregionen verwenden	Aktiviert die Möglichkeit, eine Form auszuwählen, indem Sie auf den gefüllten Bereich klicken anstatt auf den Rand der Form.
Standard-Einrastbereich verwenden	Ermöglicht die Verwendung eines Standardwerts (3 Pixel) oder die Auswahl eines Werts, um die Nähe des Mausklicks zum Einrasten an einem Gitter oder einer Linie zu bestimmen.
Einrast-Empfindlichkeit (in Pixeln):	
Markierte Objekte hervorheben	Ermöglicht das Zeichnen eines Markierungsrahmens um ausgewählte Objekte, das Festlegen der Markierungsgröße und die Auswahl der Markierungsfarbe.
Markierte Größe (in Pixel)	
Farberfasser	
Speed-Scroll	
Kein Speed-Scroll	Wählen Sie eine Option, um die Bewegung des Cursors auf der Arbeitsfläche zu kontrollieren, wenn am Rand gescrollt wird.
Speed-Scroll beim Objektverschieben zulassen	
Speed-Scroll immer einsetzen	
Vorschau glätten	
Vorschau aktivieren	

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Bei Halt - Vorschau nur nach Stillstand des Zeigers	Wählen Sie eine Option, um die Anzeige der Vorschau zu bestimmen. „Geisterbild“ bezieht sich auf den Bildumriss.
Niedrig - Kurze Geisterbildvorschau	
Mittel	
Hoch - Standard-Geisterbildvorschau	
Geisterbildvorschau immer verwenden	

Zeichenwerkzeug-Einstellungen

1. Die Zeichenwerkzeug-Einstellungen können Sie bearbeiten unter **Optionen > LaserDRAW Setup > Grundeinstellung**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Zeichenwerkzeug-Einstellungen*.
3. Geben Sie die gewünschten Einstellungen ein und klicken Sie auf **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.
Hinweis: Für einige Änderungen muss das Programm neu gestartet werden.

Zeichenwerkzeug-Einstellungen

Kurvenpunktdarstellung	
Linien gehen durch die Knoten, nützlich für die Digitalisierung	Wählen Sie diese Option, damit die Linien durch die Mitte der Knoten verlaufen.
Linien verlaufen neben den Knoten, nützlich für Splinebearbeitung	Wählen Sie diese Option, damit die Linien neben den Knoten verlaufen (ohne sie zu berühren).
Knoten unsichtbar bei Segmentbearbeitung	Bei dieser Option können die Knoten bei der Bearbeitung von Segmenten ausgeblendet werden.
Knotenattribute	Verfügbare Optionen sind normal, groß, ausgefüllt oder dünn.

Kurvenpunktdarstellung	
Schnelles Zeichnen verwenden, wenn die Anzahl der zu verschiebenden Knoten größer ist als	Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 1000 an.

Zuletzt benutzte Dateien

Die zuletzt benutzten Dateien erscheinen unten im Dateimenü.

1. Die Option **Zuletzt benutzte Dateien** können Sie bearbeiten unter **Optionen > LaserDRAW Setup > Grundeinstellung**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Zuletzt benutzte Dateien*.
3. Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Zuletzt benutzte Dateien

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Nur CDL-Dateien	Wählen Sie diese Option, um nur CDL-Dateien anzuzeigen.
Alle Dateien	Wählen Sie diese Option, damit alle Dateitypen angezeigt werden.
Zurücksetzen	
Maximale Anzahl von Dateien	Geben Sie die maximale Anzahl von Dateien an, die im Menü angezeigt werden.

Systemeinstellungen

Die Systemeinstellungen sind Einstellungen der Produktfunktionen, die beim Einrichten Ihrer Anwendung konfiguriert werden sollten.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Informationen:

Setup der Rücksetzung

Mit dem Setup der Rücksetzung wird der Arbeitsspeicher begrenzt, der zum Speichern des Rücksetzungsverlaufs verwendet wird.

1. Um das Setup der Rücksetzung zu konfigurieren, gehen Sie zu **Optionen** > **LaserDRAWSetup** > **Systemeinstellungen**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Setup der Rücksetzung*.
3. Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK**, **Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Setup der Rücksetzung

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Insgesamt verfügbarer Arbeitsspeicher (in MB)	
Aktuelle Größe des Rücksetzungsstapels (in MB)	Zeigt die Größe des Stapels der Zurücksetzungshistorie an.
Maximal zu verwendende Arbeitsspeichermenge (in MB)	Geben Sie einen Wert ein (Standardwert 128).
Warnen bei weniger gespeicherten Schritten als	Zeigt eine Warnung an, wenn die Anzahl der in der Historie gespeicherten Schritte unter den eingestellten Wert fällt.

Farbmanagement

Das Farbmanagement dient zur Kalibrierung der Farbkonsistenz zwischen Geräten.

1. Das Farbmanagement können Sie bearbeiten unter **Optionen > LaserDRAW Setup > Grundeinstellung**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Farbmanagement*.
3. Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Farbmanagement

Einstellungen	
Aus	Wählen Sie in der Dropdown-Liste eine Option aus, um die Einstellungen des Ein- und Ausgabeprofils zu steuern. Die Originaleinstellungen und die erweiterten Einstellungen sind eingebaute Profile (überprüfen Sie die Optionen, bevor Sie Änderungen vornehmen).
Originaleinstellungen	
Erweiterte Einstellungen	
Benutzerdefiniert	
Benutzerdefinierte Einstellungen speichern	Hinweis: Wenn Benutzerdefiniert nicht ausgewählt ist, sind die nachstehenden Optionen nicht verfügbar.
Benutzerdefinierte Einstellungen entfernen	
Eingabepprofile	
Eingebettete Profile immer ausschalten	Aktivieren Sie diese Option, um eingebettete Profile, die in importierten Dateien vorhanden sind, immer zu entfernen.
Dieselben Einstellungen für Bilder und Vektoren verwenden	Ermöglicht die Verwendung derselben Farbeinstellungen für Bitmaps und Vektoren. Wenn diese Option aktiviert ist, werden die nachstehenden <i>Bild</i> -Einstellungen deaktiviert.
Vektor	
RGB	Wählen Sie die Importeinstellungen für Vektoren.
CMYK	
Bild	

Einstellungen	
RGB	Wählen Sie die Importeinstellungen für Bitmaps.
CMYK	
Druckerprofil	
Dropdown-Liste Druckerprofil	
Drucker-Proofing	
Monitorprofil	
Dropdown-Liste Monitorprofil	
Neue Stan- dardeinstellung	

Werkzeugpfad-Einstellungen

1. Um das Werkzeugpfad-Einstellungen zu konfigurieren, gehen Sie zu **Optionen > LaserDRAW Setup > Systemeinstellungen**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Werkzeugpfad-Einstellungen*.
3. Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Werkzeugpfad-Einstellungen

3D Meißel	
Einzelschnitt	Wählen Sie diese Option, um einen einzelnen Schnitt bei Verwendung des 3D-Meißels zu aktivieren.
Doppelschnitt	Wählen Sie diese Option, um bei Verwendung des 3D-Meißels einen Doppelschnitt zu aktivieren.
Schneiden Sie 3D-Brücken	Wählen Sie diese Option, um 3D-Brücken zu schneiden.
Gruppieren Sie Werkzeugwege mit Originalen	Wählen Sie diese Option, um Werkzeugwege mit Originalobjekten zu gruppieren.
Bewerben Sie sich separat	Wählen Sie diese Option aus, um Werkzeugpfade separat anzuwenden.

Eigenschaften von Einheiten

1. Sie können die Eigenschaften von Einheiten unter **Optionen > LaserDRAWSetup > Systemeinstellungen konfigurieren**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Eigenschaften von Einheiten*.
3. Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Eigenschaften von Einheiten

Einheiten	
Zoll	
Millimeter	
Einheiten auf Steuerelementen anzeigen	
Anzahl der Dezimalstellen	

PostScript-Setup

1. Um das PostScript-Setup zu konfigurieren, gehen Sie zu **Optionen > LaserDRAW Setup > Systemeinstellungen**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *PostScript-Setup*.

- Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

PostScript-Setup

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Name für die Konturschnitt-Linien, wenn zu anderen RIPs gedruckt oder als EPS Level 3 exportiert wird.	Geben Sie einen Namen ein.
Diese Namen immer verwenden	Aktiviert die ständige Verwendung der ausgewählten Namen.
Transparenz-Ausgabe	
Intelligente Auflösungsreduzierung	Lässt CADlink die beste Auflösung bestimmen. Der Schieber wird deaktiviert, wenn diese Option aktiviert ist.
Schieber für die Auswahl zwischen Geschwindigkeit und Qualität	Die Option Schnellste bedeutet, dass Rasterbilder mit einer Auflösung von 72 dpi verarbeitet werden. Beste Qualität bedeutet, dass die höchstmögliche Auflösung verwendet wird.

Verschiebungswert

- Um den Verschiebungswert zu konfigurieren, gehen Sie zu **Optionen > LaserDRAW Setup > Systemeinstellungen**.
- Wählen Sie die Registerkarte *Verschiebungswert*.
- Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Verschiebungswert

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Pixel	Wählen Sie diese Option, wenn Sie Objekte mit den Pfeiltasten um einen Pixelwert verschieben möchten (Standardwert: 1 Pixel, mit gedrückter Umschalttaste : 5 Pixel), oder anhand der vorher festgelegten Arbeitsflächeneinheiten (siehe General Options).
Fest	

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Pfeiltaste	Wählen Sie den Abstand, um den Objekte bei gedrückter Taste verschoben werden.
Umschalt-Pfeiltaste	

Ebenenoptionen

1. Um die Ebenenoptionen zu konfigurieren, gehen Sie zu **Optionen > LaserDRAW Setup > Systemeinstellungen**.
2. Wählen Sie die Registerkarte *Ebenenoptionen*.
3. Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK, Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Ebenenoptionen

Ebenenansicht	
Ebenen beim Import zusammenlegen	Wählen Sie diese Option, um alle Ebenen beim Import zusammenzulegen.
Seiten-Palette	
Bearbeitung von Objekten auf Seite 0 sperren	Wählen Sie diese Option, um die Bearbeitung von Seite-0-Objekten auf anderen Seiten zu verhindern.
Seiten beim Import zusammenlegen	Wählen Sie diese Option, um alle Seiten beim Importieren zusammenzulegen.

Medienkonfiguration

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Informationen:

Plugins

Mit Plugins können Spezialeffekte für Bitmaps und Vektoren erstellt werden. Folgen Sie den nachstehenden Schritten, um Plugins herunterzuladen und mehr für die Optionen im Dialogfeld *Plugin* zu erfahren.

So installieren Sie Plugins:

1. Installieren Sie die Plugins auf Ihrem Computer.
2. Gehen Sie zu **Bild > Optionen > Plugin-Pfade**.
Das Dialogfeld Plugin-Verzeichnisse wird angezeigt.
3. Klicken Sie auf **Hinzufügen** oder **Suche**, um ein Plugin zu finden.
Das Dialogfeld Nach Verzeichnis suchen wird angezeigt.
Hinweis: CADlink sucht nach **.8bf**-Dateien; 64-Bit-Systeme erfordern 64-Bit-Plugins, 32-Bit-Systeme erfordern 32-Bit-Plugins.
4. Finden Sie das passende Verzeichnis und klicken Sie auf **OK**.
Zum Beispiel: C:\CADlink\LaserDRAW\plugins
Hinweis: Um Plugins zu entfernen, wählen Sie das Verzeichnis und klicken Sie auf **Löschen**.

Schriften und Clip-Art

Schriften und Clip-Art sind in der Programminstallation enthalten und können auch später jederzeit hinzugefügt werden.

So installieren Sie eine Schrift:

Hinweis: OpenType- und TrueType-Schriften müssen zuerst in Windows über **Systemsteuerung > Schriften** installiert werden.

1. Wenn Sie nicht alle Schriften während der Programminstallation hinzugefügt haben, legen Sie Ihre Installations-DVD ein und kopieren Sie das Schriftverzeichnis in ein lokales Verzeichnis.

ODER

Wenn Sie Schriften gekauft oder heruntergeladen haben, müssen diese in einem lokalen Verzeichnis gespeichert werden.

Hinweis: Es wird empfohlen, alle Schriften in einem einzelnen, lokalen Verzeichnis zu speichern.

Zum Beispiel: C:\CADlink\LaserDRAW\Fonts

2. Gehen Sie in LaserDRAW zu **Datei > Installieren > Schriften**.
Das Dialogfeld Schriften installieren wird angezeigt.
3. Wählen Sie die gewünschten Schriftformate aus.
4. Durchsuchen Sie das lokale Verzeichnis.
5. Klicken Sie auf **Suchen**.
6. Wählen Sie die Schrift(en) und klicken Sie auf **Installieren** oder klicken Sie auf **Alle installieren**, um alle Schriften zu installieren.
Die Schriften werden installiert.

So installieren Sie Clip-Art-Bilder:

1. Legen Sie Ihre Installations-DVD ein.
2. Navigieren Sie zum Browserfenster mit dem DVD-Inhalt.
3. Öffnen Sie ein neues Verzeichnisfenster und navigieren Sie zum Speicherort Ihrer CADlink-Programminstallation.
4. Lokalisieren Sie das Verzeichnis **Clipart** und kopieren Sie die Inhalte aus dem DVD-Verzeichnis in das lokale Produktverzeichnis.
Ein Dialogfeld zeigt den Kopierfortschritt an.

So greifen Sie auf Schriften und Clip-Art zu:

- » Um Schriften zu sehen, gehen Sie zu **Textwerkzeuge > Texterstellung** und klicken Sie dann auf die Arbeitsfläche.
Die SmartBar zeigt Textwerkzeugoptionen an, einschließlich Schriften.
- » Um Clip-Art-Bilder zu sehen, gehen Sie zu **Layout > Clip-Art-Vorschau**.

So setzen Sie die Schriftdatenbank zurück:

1. Klicken Sie im Dialogfeld *Schriften installieren* auf **Zurücksetzen**.
Die Schriftdatenbank wird geleert, mit Ausnahme der CADlink VEF-Schriften.

So greifen Sie auf andere Schriftoptionen zu:

- » Siehe "Systemschrift" auf Seite 9.
- » Gehen Sie zu **Bearbeiten > Schrift bearbeiten**.

Importieren und Exportieren

Sie können Bilder und Designs in verschiedenen Dateiformaten importieren und exportieren.

So finden Sie heraus, welche Dateitypen Sie importieren können:

1. Gehen Sie zu **Datei > Importieren**.
2. Verwenden Sie die Dropdown-Liste **Dateien mit dem Format**, um die importierbaren Dateitypen zu sehen.

So finden Sie heraus, welche Dateitypen Sie exportieren können:

1. Gehen Sie zu **Datei > Exportieren**.
2. Verwenden Sie die Dropdown-Liste **Dateien mit dem Format**, um die exportierbaren Dateitypen zu sehen.

Digitalisierungstablett anschließen

Sie können Ihr Digitalisierungstablett ohne Treiber mit LaserDRAW anschließen.

So schließen Sie ein Digitalisierungstablett an:

1. Gehen Sie zu **Bearbeiten > Digitalisierungs-Setup**.
Das Dialogfeld Digitalisiertablett-Setup wird angezeigt.
2. Wählen Sie den Typ des verwendeten Digitalisierungstabletts aus der Dropdown-Liste.
3. Wählen Sie den seriellen Anschluss.
4. Aktivieren Sie das Digitalisierungstablett, wenn Sie es sofort verwenden möchten.
Hinweis: Digitalisierungstabletts verwenden Systemressourcen. Es wird empfohlen, die Funktion zu deaktivieren, wenn sie nicht verwendet wird.
5. Wählen Sie diese Option, um den Stiftverlauf zu aktivieren.
6. Um die Grundlinie des Tablett neu zu setzen, klicken Sie auf **Grundlinie neu setzen**.
7. Um die Grundlinie des Tablett zu setzen, klicken Sie auf **Grundlinie setzen**. Die Grundlinie ist der Boden des Objekts und der Winkel der horizontalen Achse. Um die

Grundlinie neu auszurichten, klicken Sie einmal auf jede Seite eines Objekts, um eine Linie unter der Grundlinie zu „zeichnen“.

So verwenden Sie das Digitalisierungstablett:

Funktionen des Digitalisierungstabletts

Schaltfläche	Funktion	Beschreibung
Oben	Eckknoten	Setzt einen Eckknoten.
Links	Kurvenpunkt	Setzt einen Kurvenpunkt.
Unten	Tangentenknoten	Setzt einen Tangentenknoten.
Rechts	Beenden	Beendet und schließt die Kontur. Doppelklicken Sie zum Schließen.

Ausgabegeräte anschließen

Ausgabegeräte und Treiber müssen vor der Verwendung installiert werden. Wenn Sie neue Ausgabegeräte installieren, schließen Sie diese an, bevor Sie CADlink-Programme starten.

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Informationen:

Ausgabepfad auswählen

Je nach der Art der gewünschten Ausgabe müssen Sie Ihren Ausgabepfad in LaserDRAW kennen.

Ausgabepfade

	Ausgabe	Methode	Links
LaserDRAW	Lasergravierer » Datei > Drucken Mechanische Gravierer » Gravieren > Ausgabe	Direkt zur Ausgabe, sofern das Gerät in Windows installiert ist. Lasergravierer sind in Windows installiert. Einige Lasergravierer enthalten Druckertreiber. Bei Verwendung der Funktion Datei > Drucken wird die Ausgabe über den Lasergravierer „gedruckt“. Der Treiber interpretiert die Füll- und Strichfarben als Schnittintensität und -geschwindigkeit.	"So installieren Sie Schneidegeräte in LaserDRAW:" auf Seite 28

Ports auswählen

Verwenden Sie die folgenden Informationen, um die Ports für den Anschluss Ihrer Ausgabegeräte zu wählen. Wenn Sie TCP/IP verwenden, müssen Sie die IP-Adresse und Portnummer Ihres Ausgabegeräts kennen.

Wir empfehlen Ihnen, Ihr Ausgabegerät vor dem Start Ihres CADlink-Programms anzuschließen, um sicherzustellen, dass die Verbindungen wie erwartet angezeigt werden. Bei der Verwendung von USB-Hubs kann es zu Problemen kommen. Wenn Sie Probleme mit dem Anschluss von Geräten haben, kontaktieren Sie uns.

Ports

Die wichtigsten Methoden, um Ihr System an ein Ausgabegerät anzuschließen, sind USB, USB-zu-Parallel-Wandler, USB-zu-Seriell-Wandler, Seriell-Seriell, Parallel-zu-Parallel, Ethernet/Wireless TCP/IP.

Hinweis: Informationen hierzu finden Sie in der Bedienungsanleitung des Geräts.

Für USB-zu-USB-Verbindungen zu Schneidegeräten muss für die direkte Ausgabe von LaserDRAW je nach verwendetem Treiber die Option External DLL oder CADlink USB oder „NamedesGeräts“_USB00x+ ausgewählt werden.

Für USB-zu-USB-Verbindungen zu Schneidegeräten ist es notwendig, die Treiber des Herstellers zu installieren, um mit diesen Geräten zu kommunizieren. Überprüfen Sie, ob der Treiber im Gerätemanager (in der Systemsteuerung) installiert ist.

Möglicherweise verwenden Sie einen Adapter, z. B. einen Serial-USB-Wandler, um das gewünschte Gerät anzuschließen, und es sind möglicherweise keine Treiber installiert. In diesem Fall wird das Gerät im Gerätemanager unter Andere Geräte aufgelistet und Sie müssen die Geräteversion bestätigen und online Treiber finden, die mit dem Betriebssystem kompatibel sind.

Hinweis: LaserDRAW registriert Parallel als LPT und Serial als COM.

Serielle Verbindungen verwenden die Kommunikationseinstellungen, die für das gewünschte Gerät im Dialogfeld *Setup* angezeigt werden (unter **Gravieren > Standardeinstellungen** . Klicken Sie auf **Setup** und öffnen Sie die Registerkarte *Anschluss*). Die aktuellen COM-Einstellungen werden rechts unterhalb des Port-Standorts angezeigt und werden bei Auswahl des gewünschten COM-Ports ausgefüllt.

Standard-Einstellungen für serielle COM-Ports (variieren je nach verwendetem Treiber):

- » Baudrate: 9600
- » Parität: N
- » Datenbits: 8
- » Stoppbits: 1
- » Flusststeuerung: Hardware ODER Xon/Xoff

Hinweis: Die Baudrate kann je nach verwendetem Gerät variieren. Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung des Geräts.

Hinweis: Wenn Sie die Flusssteuerung auf Xon/Xoff setzen, werden Daten an das Gerät gesendet, ohne dass das Gerät Daten zurück an das System senden muss. Standardmäßig kann die Flusssteuerung auf **Keine** gesetzt werden. Überprüfen Sie die Einstellung in der Registerkarte *Anschluss* für LaserDRAW und im Gerätemanager.

Ein weiteres häufiges Problem ist, dass der installierte Treiber für eine Konfiguration von GPGI oder HPGL eingestellt ist, wenn die im Gerät eingestellte Konfiguration umgekehrt ist. Die Lösung besteht darin, entweder die Konfiguration am Gerät zu ändern (siehe Benutzerhandbuch, um die Konfiguration für das Gerät zu ändern) oder den richtigen Treiber zu installieren.

Hinweis: Wenn ein treiberabhängiges Problem auftritt, überprüfen Sie die Treiberversion (unter **Gravieren > Standardeinstellungen** . Klicken Sie dann auf **Setup**).

Port-Einstellungen

Verwenden Sie die folgenden Optionen für die Konfiguration von:	
TCP/IP	Wenn Sie ein Gerät verwenden möchten, auf das über TCP/IP zugegriffen wird, benötigen Sie die IP-Adresse , das Protokoll und die Portnummer .
USB	Für die Verbindung mit einem USB-Anschluss ist keine Konfiguration erforderlich. Wählen Sie den USB-Anschluss des Geräts aus der Drop-down-Liste aus.
COM	Der COM-Port wird auch als serielle Schnittstelle oder serieller Anschluss bezeichnet (meist verwendet, um Daten an einen Schneideplotter oder Gravierer zu senden).
DATEI	Der DATEI-Port sendet die Ausgabedaten an eine Datei im ausgewählten Verzeichnis. Diese Datei kann für die Ausgabe an einem anderen Gerät an eine andere Workstation gesendet werden. <u>Hinweis:</u> Geben Sie einen Namen und einen Ort an.
NULL	Der NULL-Port ist eine Diagnoseeinstellung. NULL bedeutet, dass Daten nicht an ein Gerät oder eine Datei ausgegeben werden. Die Daten werden lediglich verarbeitet und dann verworfen.
Zusammenlegung von Druckern	Wählen Sie mehrere Ports.

Ausgabegeräte installieren

So installieren Sie Schneidegeräte in LaserDRAW:

1. Gehen Sie zu **Datei > Installieren > Schneidegeräte**.
Das Dialogfeld Plottertreiber – InstallShield Assistent wird angezeigt und wird durch das Dialogfenster Schneidegeräte-Installation ersetzt.
2. Wählen Sie die Hersteller aus der Liste aus und klicken Sie auf **Weiter**.
3. Wählen Sie die Treiber, die Sie installieren möchten, und klicken Sie auf **Weiter**.
Das Gerät und die Treiber werden installiert.

Weitere Informationen zur Konfiguration der Geräte finden Sie unter "Dialogfeld Ausgabeoptionen" auf Seite 67 und "Ports" auf Seite 26.

Schnittstelle

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Informationen:

Schnittstellen-Elemente

Die Arbeitsfläche besteht aus den folgenden Elementen. Die meisten Elemente können verschoben und an der Arbeitsfläche angedockt werden.

Wenn Sie die Anwendung erstmals starten oder eine neue Datei öffnen, erscheint das Dialogfeld Plattengröße. Wählen Sie den Nullpunkt, die Ausrichtung, die Bemaßungen, das Material und die Skalierung der Platte. Klicken Sie zum Speichern Ihrer Einstellungen auf **Erweitert**.

Verwenden Sie "Menü Ansicht" auf Seite 101, um Änderungen an den sichtbaren Elementen Ihrer Arbeitsfläche vorzunehmen.

Symboleisten können so angepasst werden, dass auf Ihrer Arbeitsfläche alle von Ihnen benötigten Schaltflächen zur Verfügung stehen. Dieses Element zeigt die Standardeinstellungen an.

So passen Sie eine Symboleiste an:

1. Gehen Sie zu **Ansicht > Symboleisten > Anpassen** oder rechtsklicken Sie auf eine Symboleiste und wählen Sie **Anpassen**.
Das Dialogfeld Symboleisten wird geöffnet.
2. Markieren Sie die Kontrollkästchen für die Symboleisten, die Sie auf der Arbeitsfläche anzeigen möchten.
3. Um eine Symboleiste anzupassen, wählen Sie die Leiste aus und klicken Sie auf **Anpassen**.
Das Dialogfeld Werkzeugleisten wird geöffnet.
4. Sie können Schaltflächen nach Bedarf hinzufügen oder entfernen. Klicken Sie alternativ auf **Zurücksetzen** und dann auf **Schließen**.

5. Wählen Sie im Dialogfeld *Symbolleisten* die gewünschte Größe und Art der angezeigten Symbole und die Anzeige von farbigen Symbolen aus, falls anwendbar.

Weitere Informationen zu spezifischen Werkzeugen finden Sie unter "Extras" auf Seite 111.

SmartBar



Von links nach rechts:

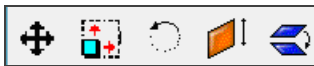
- » Markiertes Objekt (Name wird angezeigt)
- » Cursor-Koordinaten
- » Einheiten
- » Aktueller Knoten (in rot)
- » Ankerknoten: Klicken Sie, um den Anker in der Hülle des Objekts anzuzeigen. Positionieren Sie ihn über einem bestimmten Teil der Form und passen Sie die X- und Y-Koordinaten in der SmartBar an. Der Anker wird an die neuen Koordinaten angepasst und wenn er bewegt wird, bewegt sich die Form mit.
- » X, Y: Objektkoordinaten
- » Horizontale Bemaßung des Objekts
- » Vertikale Bemaßung des Objekts
- » Horizontale Skala
- » Vertikale Skala
- » Bildverhältnis sperren: Wählen Sie diese Option, um das Bildverhältnis beim Skalieren beizubehalten.
- » Objekt rotieren: In Grad.
- » Musterabschnitt: Wählen Sie die Farbe des Objekts.

Hinweis: Bewegen Sie den Cursor über die Schaltflächen in der Anwendung, um die Aktionen zu sehen.

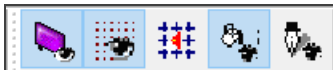
Symbolleiste System



Symbolleiste Operationen



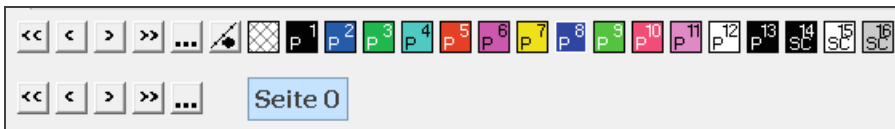
Symbolleiste Arbeitsfläche



Symbolleiste

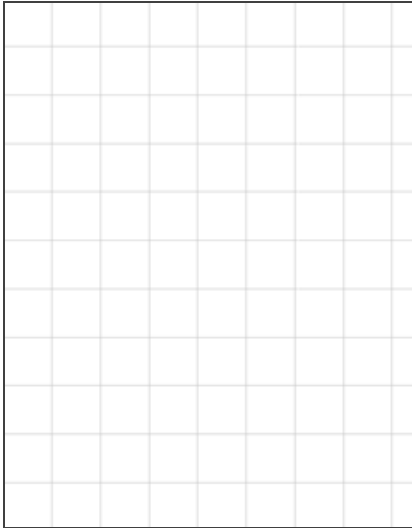


Symbolleiste Palette und Seitenzahlen



Um eine Farbe mit dem **Auswahl**-Werkzeug zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf die Farbe in der Palette.

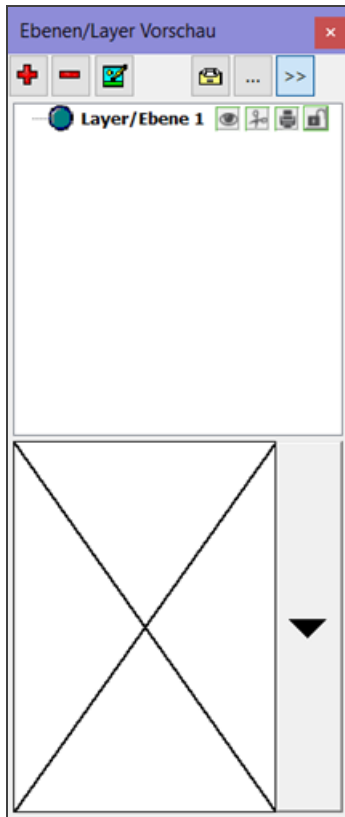
Platte



Ebenenansicht

Die Ebenenansicht kann schwebend angeordnet oder an der Arbeitsfläche angedockt werden. Sie wird verwendet, um Arbeitsflächen-Objekte auf verschiedenen Ebenen auszurichten, sodass Teile des Designs separat bearbeitet werden können.

Um die Ebenenansicht zu aktivieren, gehen Sie zu **Ansicht > Ebenenansicht**. Sie können Objekte in dieses Fenster ziehen, um sie neu zu ordnen.



Die Schaltflächen oben, von links nach rechts:

- >> Neue Ebene hinzufügen
- >> Ebene löschen
- >> Bearbeiten (umbenennen)

- » Objekt-Attribute zeigen: Wählen Sie diese Option, um Attribute und Operationen anzuzeigen, die einem ausgewählten Objekt zugeordnet sind. Doppelklicken Sie, um die Operation zu bearbeiten, oder ziehen Sie die Operation auf andere Objekte.
- » Kontextmenü anzeigen
- » Fenster andocken

Wenn eine Ebene ausgewählt ist, werden die folgenden Optionen angezeigt:

- » Ebene zeigen: Blendet die Ebene ein oder aus.
- » Schneiden ein/aus: Aktiviert oder deaktiviert das Schneiden.
- » Drucken ein/aus: Aktiviert oder deaktiviert das Drucken.
- » Sperre ein/aus: Sperren Sie Objekte, um die Bearbeitung zu verhindern.

Unten in der Ebenenansicht gibt es eine Objektauswahl. Die Objektauswahl zeigt Miniaturdarstellungen für Objekte in der aktuellen Ebene an. Wählen Sie den Dropdown-Pfeil, um ein Objekt auszuwählen, und klicken Sie dann auf eine Miniaturansicht.

Tastaturbefehle und Funktionstasten

Tastaturbefehle

Allgemein	
Pfeiltaste	Verschiebt das ausgewählte Objekt um den im Dialogfeld <i>Verschiebungswert</i> in <i>Systemeinstellungen</i> angegebenen Wert.
Umschalttaste + Pfeiltaste	
Tabulator	Wechselt den aktuellen Fokus zum nächsten Objekt in der Abfolge
Umschalttaste + Tabulator	Wechselt den aktuellen Fokus zum vorherigen Objekt in der Abfolge
Strg + Auswahlwerkzeug	Bewegen/Zeichnen/Bearbeiten/Auswählen auf der horizontalen und vertikalen Achse.
Ausrichtung	
Alt+1	Horizontale Ausrichtung der ausgewählten Objekte entlang des linken Randes der Objektbegrenzung
Alt+2	Horizontale Zentrierung der ausgewählten Objekte anhand der Objektbegrenzung

Allgemein	
Alt+3	Horizontale Ausrichtung der ausgewählten Objekte entlang des rechten Randes der Objektbegrenzung
Alt+4	Vertikale Ausrichtung der ausgewählten Objekte entlang des oberen Randes der Objektbegrenzung
Alt+5	Vertikale Zentrierung der ausgewählten Objekte anhand der Objektbegrenzung
Alt+6	Vertikale Ausrichtung der ausgewählten Objekte entlang des unteren Randes der Objektbegrenzung
Alt+7	Zentrierung der ausgewählten Objekte sowohl horizontal als auch vertikal anhand der Objektbegrenzung
Dateimenü	
Strg+N	Neue Arbeitsfläche
Strg+O	Arbeitsfläche öffnen
Strg+S	Arbeitsfläche speichern
Strg+P	Arbeitsflächen-Objekte drucken
Menü bearbeiten	
Strg+Z	Letzten Befehl rückgängig machen
Strg+Y	Letzten Befehl wiederherstellen
Strg+R	Letzten Befehl wiederholen
Strg+X	Markiertes Objekt ausschneiden
Strg+C	Markiertes Objekt kopieren
Strg+V	Objekt einfügen
Löschen	Markiertes Objekt löschen
Strg+D	Markiertes Objekt duplizieren
Strg+T	Markierten Text bearbeiten
Strg+E	Markiertes Objekt bearbeiten
Strg+I	Schriftart für markierten Text bearbeiten
F3 oder Strg+A	Alle Objekte auf der Arbeitsfläche auswählen

Allgemein	
Umschalttaste+F3	Markierung aller Objekte aufheben
Alt+F3	Markierung von Objekten invertieren
F4 oder Alt+D	Arbeitsfläche neu laden
Menü Layout	
Alt+K	Ausrichtungsfunktion aktivieren
Strg+K	Aktuelle Einstellungen für die Ausrichtung anwenden
Strg+G	Markierte Objekte gruppieren
Alt+G	Gruppierung für markierte Objekte aufheben
Menü Anordnen	
Strg+F	Markiertes Objekt in die oberste Ebene verschieben
Strg+B	Markiertes Objekt in die unterste Ebene verschieben
Strg+U	Markiertes Objekt in die nächsthöhere Ebene verschieben
Strg+L	Markiertes Objekt in die nächstuntere Ebene verschieben
Strg+M	Ebenenreihenfolge der markierten Objekte invertieren
Strg+H	Gemeinsamen Pfad aus den markierten Objekten erstellen
Strg+J	Gemeinsamen, einer Objektgruppe zugewiesenen Pfad umkehren
Alt+B	Markierten Text zu Grafik umwandeln
Umschalttaste+F2	Markiertes Objekt vereinfachen
Alt+C	Nach oberstem Objekt beschneiden
Alt+U	Objekte nicht beschneiden
Menü Schneiden	
Alt+P	Schnittvorschau aktivieren
Menü Ansicht	
Alt+S	Anzeige von Objektfüllungen ein/aus
Alt+M	Anzeige von Bitmaps ein/aus
Alt+N	Anzeige von Linieneigenschaften ein/aus
Alt+R	Anzeige des Lineals ein/aus

Allgemein	
Alt+I	Anzeige von InstantReplay ein/aus
Menü Optionen	
Strg+W	An Gitter ausrichten
Alt+W	Hilfslinien benutzen

Funktionstasten

Funktionstasten

Tastenkürzel können der Tabelle entnommen werden	
F1	Hilfe
Umschalttaste+F1	Compass
F2	Alle Farben der <i>Standardpalette</i> außer der aktuellen Füllfarbe deaktivieren
Umschalttaste+F2	Markiertes Objekt vereinfachen
F3	Alle Objekten markieren
Alt+F3	Markierung umkehren
Umschalttaste+F3	Keine auswählen
F4	Arbeitsfläche neu laden
F5	Werkzeug für Einzoomen aktivieren
F6	Auszoomen
Shift+F6	Einzoomen
F7	Objektauswahl vergrößern
F8	Platte vergrößern
F9	Zwischen aktueller und vorheriger Zoomstufe umschalten
F10	Menüleiste auswählen
F11	Arbeitsfläche zur aktuellen Cursor-Position verschieben

InstantReplay

Das Dialogfeld *InstantReplay* zeigt die für die ausgewählte Form verfügbaren Operationen an. Verwenden Sie **InstantReplay**, um Operationen zu bearbeiten, zu kopieren oder zu

entfernen, die auf eine Form angewendet wurden. Der Verlauf ist im **Speicherbehälter** gespeichert.

Sie können InstantReplay aktivieren oder deaktivieren. Gehen Sie dafür zu **Optionen > InstantReplay verwenden**.

Um InstantReplay und den Speicherbehälter anzuzeigen, gehen Sie zu **Ansicht > InstantReplay anzeigen** und **Speicherbehälter anzeigen**.

Verwendung von InstantReplay

InstantReplay nutzt Drag&Drop-Funktionen für das Ordnen von Objekten und die Anwendung von Operationen auf Objekte (aus dem Abschnitt *Operationen* oder dem Speicherbehälter). Der Abschnitt *Original* zeigt die erstellten Originalobjekte, *Zwischen* enthält Objekte, auf die zugegriffen werden kann, die aber nicht sichtbar sind, und *Bildschirm* bezieht sich auf Objekte, die aktuell auf dem Bildschirm angezeigt werden.



In Zwischenablage kopieren (im Speicherbehälter gespeichert)



Aus Zwischenablage einfügen (aus dem Speicherbehälter)



Zwischenablage anzeigen (Speicherbehälter anzeigen)



Vereinfachen (integriert alle Aktionen in das Objekt und löscht den Objektverlauf)



Bearbeiten (ausgewähltes Objekt bearbeiten)

Der Speicherbehälter

Der **Speicherbehälter** zeigt Operationen an, die in die Zwischenablage kopiert wurden.

So wird der Speicherbehälter verwendet



Datei öffnen (gespeicherte Operationen öffnen)



Datei speichern (Operationen speichern)



In Zwischenablage kopieren (im Speicherbehälter gespeichert)



Aus Zwischenablage einfügen (aus dem Speicherbehälter)



Zwischenablage löschen (Inhalte der Zwischenablage löschen)



Operationen kombinieren (mehrere Operationen in einer Operation kombinieren)



Diese Seite wurde absichtlich leer



Menüs

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Informationen:

Menü Datei

Im Menü Datei finden Sie die folgenden Optionen.

Menü Datei

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Neu	
Öffnen	
Öffnen mit Zoom	Öffnen Sie eine Datei.
Speichern	
Speichern unter	
Eingebettete Datei speichern	Speichern Sie eine Datei in der Arbeitsdatei, die nicht in der Datei erstellt wurde.
Importieren	
Link	Importieren Sie das verknüpfte Bild als Vorschau der Designdatei in niedriger Auflösung. Wenn das Bild außerhalb der Anwendung bearbeitet wird, wird das verknüpfte Bild aktualisiert.
Exportieren	Verwenden Sie beim Exportieren die Option Anpassen im Dialogfeld <i>Datei exportieren</i> , um Parameter wie Skala, Auflösung, Fehlertoleranz und Bogenunterstützung einzustellen. Wenn Sie nur Werkzeugpfade exportieren, markieren Sie das Kontrollkästchen.
Bild exportieren	Exportieren Sie ein Bild als .bmp, .jpg, .pcx, .png, .tif.
PDF erstellen	Veröffentlichen Sie eine Datei als PDF, nachdem Sie Qualität, Sicherheit, Exporteinstellungen und Ränder konfiguriert haben.

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Bild erhalten	<ul style="list-style-type: none"> » Erhalten: Importieren Sie ein Bild von einem Scanner oder einer Kamera. » Quelle wählen: Wählen Sie die Importquelle. » Vektor erhalten: Importieren Sie einen Vektor von einem Scanner oder einer Kamera. » Scan- und Vektorisierassistent: Öffnet den Assistenten, um ein Bild vom Scanner zu erhalten.
Auftrags-/Kos- tennotizen	Öffnet das Dialogfenster <i>Auftragsnotizenaufstellung</i> , in dem Sie Informationen über den Auftrag eingeben können, z. B. Unternehmen, Bestellnummer, Materialien, usw.
Auftrags-/Kos- tennotizen suchen	Öffnet das Dialogfeld <i>Auftragsnotizen suchen</i> , in dem Sie nach vorhandenen Notizen suchen können.
Drucken	
Production Spoo- ler starten	
Systemsteuerung	
Datei suchen	Öffnet das Dialogfeld <i>Datei suchen</i> . Suchen Sie nach Namen und Speicherort oder nach dem Änderungsdatum.
Installieren	<ul style="list-style-type: none"> » Schneidgeräte: Öffnet das Dialogfeld <i>Plottertreiber-Assistent</i>. Folgen Sie den Anweisungen (siehe "Ports" auf Seite 26). » Schriften: Öffnet das Dialogfeld <i>Schriften installieren</i> (siehe "So installieren Sie eine Schrift:" auf Seite 21).
Beenden	

Menü Bearbeiten

Im Menü Bearbeiten finden Sie die folgenden Optionen.

Menü Bearbeiten

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Rückgängig	
Rückgängig-Navigator	Öffnet das Dialogfeld <i>Navigator</i> , um Aktionen (bis zum ausgewählten Schritt) rückgängig zu machen.
Wiederherstellen	
Wiederherstellen-Navigator	Öffnet das Dialogfeld <i>Navigator</i> , um Aktionen (bis zum ausgewählten Schritt) wiederherzustellen.
Speicher für Rückgängigmachen löschen	Löscht Aktionen aus dem Cache-Speicher.
Wiederholen	
Ausschneiden in die Zwischenablage	Schneidet das ausgewählte Element aus und speichert es in der Zwischenablage.
Kopieren	
Einfügen	
Löschen	
Duplizieren	
Pfad bearbeiten	Bearbeitet den Pfad des markierten Objekts.
Objekt bearbeiten	
Schrift bearbeiten	Öffnet das Dialogfeld <i>Schrift erstellen/bearbeiten</i> , um die Abstände, Zeichenattribute und das Kerning der ausgewählten Schrift zu bearbeiten.
Zeichen bearbeiten	Bearbeiten Sie das ausgewählte Zeichen im Dialogfeld <i>Zeichenerfasser</i> .
Umrisslinie erstellen	Erstellt eine Umrisslinie für das ausgewählte Zeichen/die ausgewählten Zeichen. Die Polygone sind in der Ebenenansicht sichtbar.
Alle auswählen	
Keine auswählen	

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Markierung umkehren	
Markieren nach	<ul style="list-style-type: none"> » Name (if objects are named) » All Tool Paths » All Text » All Bitmaps » Size » Open Object » Lasso
Fenster neu aufbauen	Wählen Sie diese Option, um dasselbe Objekt neu zu zeichnen.
Digitalisierungs-Setup	Öffnet das Dialogfeld <i>Digitalisiertablett-Setup</i> , um Digitalisiertabletts zu konfigurieren (siehe "So schließen Sie ein Digitalisierungstablett an:" auf Seite 23).
Neues Objekt einfügen	
Links	
Objekt	Bearbeiten Sie das markierte, eingefügte Objekt.
Konvertieren zu LaserDRAW-Objekt	Konvertierte Objekte können nicht mehr in der Originalanwendung bearbeitet werden. Sie werden gruppiert.
Objektprofile	<ul style="list-style-type: none"> » Windungsfolge: Gibt die Füllregeln für überlappende, gemischte Formen an: <ul style="list-style-type: none"> » Gerade-Ungerade (basiert auf der Anzahl der Pfade im Bereich. Bei einer ungeraden Zahl wird der Bereich gefüllt) » Nicht-Null (basiert auf der Pfadrichtung in der Form, im Uhrzeigersinn [+1], gegen den Uhrzeigersinn [-1]. Wenn die Summe $\neq 0$ ist, wird der Bereich gefüllt)

Menü Layout

Im Menü Layout finden Sie die folgenden Optionen.

Menü Layout




Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Größe und Bewegen	<ul style="list-style-type: none">» Größe» Bewegen: Relative oder absolute Bewegung, definiert durch X, Y, Polarentfernung und Winkel.» Kursiv » Rotieren» Rotieren 90°» Rotieren -90°» Spiegeln<ul style="list-style-type: none">» Vertikal » Horizontal » Umdrehen» Größe/Bewegen löschen: Zurücksetzen



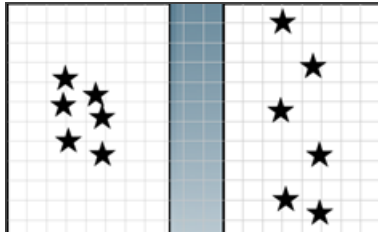
Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Ausrichtung und Verteilung	<p>Wählen Sie die Optionen für Ausrichtung und Verteilung und verwenden Sie die SmartBar für die Konfiguration (um die korrekte Ausrichtung und Verteilung zu erzielen, können mehrere Optionen zusammen ausgewählt werden):</p> <p><u>Hinweis:</u> Bewegen Sie den Cursor über die SmartBar, um die Optionen zu sehen.</p> <p>» Ausrichtung</p>  <p>» An Grundlinie ausrichten: Klicken Sie auf die Arbeitsfläche, um Beginn und Ende der Grundlinie festzulegen. Bearbeiten Sie die Ankerpunkte und den Winkel.</p>  <p>» Ausrichten</p> <p>» Am letzten Objekt ausrichten</p> <ul style="list-style-type: none"> » Links » Rechts » Oben » Unten » Horizontal zentriert » Vertikal zentriert <p>» An Platte ausrichten</p> <ul style="list-style-type: none"> » Links » Rechts » Oben » Unten » Zentriert

Tabelle zur Konfiguration verwenden

- » Horizontal zentriert
- » Vertikal zentriert
- » Gleicher Abstand
- » Gleicher vertikaler Abstand
- » Gleicher horizontaler Abstand
- » An Auswahl ausrichten
 - » Links
 - » Rechts
 - » Oben
 - » Unten
 - » Vertikal zentriert
 - » Horizontal zentriert
 - » Gleicher vertikaler Abstand
 - » Gleicher horizontaler Abstand
- » Abstand
 - » Vertikaler Abstand



- » Horizontaler Abstand

Gruppieren

Gruppieren Sie die markierten Objekte.

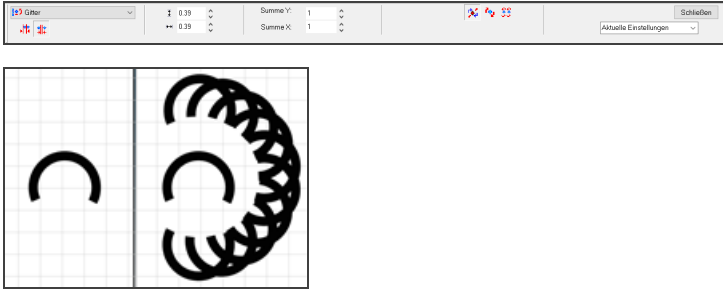
Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Gruppierung auflösen	Lösen Sie alle Gruppen im ausgewählten Bereich auf.
Alle Gruppierungen auflösen	Löst alle Gruppen und Untergruppen im ausgewählten Bereich auf, ohne Textabsätze in einzelne Linien aufzulösen.
Layout	<p>Erstellen Sie ein Objektlayout. Wählen Sie den Stil, den Abstand, die Drehung und die Anzahl der Kopien.</p>  <p>The screenshot shows a software interface for creating a plate layout. It includes a menu with 'Gitter' (Grid) selected, a 'Summe Y' field set to 1, and a 'Summe X' field set to 1. There are also icons for 'Anzahl' (Quantity) and 'Drehung' (Rotation). A 'Schließen' (Close) button is visible. Below the interface is a visual preview of a plate layout on a grid. On the left, a single semi-circular plate is shown. On the right, a larger semi-circular plate is shown, composed of multiple smaller semi-circular plates arranged in a row.</p>
Plattenobjekt	<ul style="list-style-type: none"> » Plattenobjekt erstellen » Weitere Platte hinzufügen (Kopie der zuletzt hinzugefügten) » Letzte Platte entfernen » Zwischenablage in Platte einfügen » Platteninhalt vertikal spiegeln (vertikal umdrehen) » Platteninhalt horizontal spiegeln (horizontal umdrehen)
Auto-Layout	<p>Wählen Sie diese Option, um ein Textlayout mit automatischem Abstand sowie mit Spalten- und Zeilenoptionen zu erstellen.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Text automatisches Layout" auf Seite 51.</p>

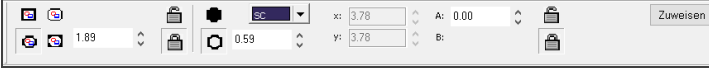
Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Abfolge	<p>Erstellen Sie eine Abfolge für eine Reihe von Objekten und/oder ändern Sie die Abfolgerichtung durch eine der nachstehenden Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Abfolge starten » Abfolge nach Vektor starten » Abfolge nach Liste starten » Abfolge nach Eigenschaft starten (Am nächsten bedeutet die Objekte, die am nächsten beieinander liegen, Datenbank bedeutet Zeitpunkt der Objekterstellung, Horizontal bedeutet von links nach rechts, Vertikal bedeutet von unten nach oben) <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie das erste Objekt aus. 2. Gehen Sie zu Layout > [Wählen Sie eine der oben beschriebenen Optionen]. 3. Klicken Sie auf jedes Objekt, bis alle ausgewählt sind, oder klicken und ziehen Sie den Cursor über alle Objekte in einer Abfolge, bis alle markiert sind. 4. [Optional] Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um Objekte in eine neue Abfolgerichtung zu ziehen. 5. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf die Arbeitsfläche. <i>Die Objekte werden so angeordnet, dass das erste Objekt oben liegt.</i>
Dekorrahmen	<p>Fügen Sie den ausgewählten Objekten einen Dekorrahmen hinzu (siehe "Form-Werkzeuge" auf Seite 126).</p> 
Umrandung ausgewählt	Fügen Sie dem ausgewählten Objekt einen Umrandungsrahmen hinzu.
Etiketten	Erstellen Sie Etiketten (siehe "Etiketten" auf Seite 52).
Seitenkontrolle	Öffnet die Optionen für die Seitenkontrolle.
Gehe zu Seite	

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Vorlagen	<p>Konvertieren Sie Objekte in Arbeitsflächen-Elemente, die mit der Arbeitsfläche gespeichert werden. Legen Sie das Datum, ein Logo oder ein anderes Element fest.</p> <p>Ändern Sie Vorlagen mit den nachstehenden Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Start » Bearbeiten » Speichern » Vorlage festlegen » Vorlage leeren <p>So legen Sie eine Vorlage fest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Erstellen Sie ein Objekt/eine Datei (Datei, Text, Datum, Zeit). 2. Wählen Sie das Objekt und gehen Sie zu Layout > Vorlagen > Vorlage festlegen. <i>Das Dialogfeld Vorlage festlegen wird angezeigt.</i> 3. Wählen Sie den Typ und klicken Sie auf OK. 4. Um die Vorlage zu speichern, gehen Sie zu Layout > Vorlagen > Speichern. <p>Um die Vorlage in einem neuen Arbeitsbereich auszuführen, gehen Sie zu Layout > Vorlagen > Ausführen. Das Objekt wird gefüllt, wenn die Vorlage geladen wird, oder ein Dialog fragt nach zusätzlichen Informationen.</p>
Clip-Art-Vorschau	
Plattengröße	
Plattengröße-Objekt erstellen	

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Platte aus Objekt erstellen	Legt die Platte anhand des ausgewählten Objekts fest.
Platte zurücksetzen	

Text automatisches Layout

Gehe zu **Gestaltung > Automatische Layouterstellung**. Text automatisches Layout ermöglicht es Ihnen, gleichmäßig verteilten Text in Zeilen und Spalten zu erstellen.

Text automatische Layout-SmartBar



Von links nach rechts:

Text bearbeiten: Wenn Sie eine Zelle ausgewählt haben (manuell oder mit den Feldern für die Zeilennummer und die Spaltennummer unmittelbar rechts), geben Sie Text ein.

Datei öffnen, Datei speichern, Datei speichern als: Klicken Sie hier, um eine Datei zu öffnen, die aktuelle Datei zu speichern oder die aktuelle Datei als ausgewählten Namen zu speichern.

Plattenparameter: Klicken Sie auf, um den Dialog *Platten Format* zu öffnen. Geben Sie die Anzahl der Zeilen (Zellen) und die Breite und Höhe der Platte ein.

Erweitert: Klicken Sie auf, um den Dialog *Erweitert* zu öffnen. Legen Sie die Plattenränder nach Breite oder Einheiten fest. Wählen Sie Formel, um den Linienoffset und einen Multiplikator festzulegen. Wählen Sie im Abschnitt Komprimierungsmodus die Option Zeilen mit gleicher Höhe (um Linien gleicher Höhe zu komprimieren), Alle Linien gleich (um alle Linien als Gruppe zu komprimieren) oder Linien einzeln (um alle Linien einzeln zu komprimieren) und ermöglichen die Komprimierung von Zeichen.

Linksbündig, Mittig, Rechtsbündig: Klicken Sie auf eine Option, um Text zu rechtfertigen.

Fügen Sie eine Zeile ein, Aktuelle Zeile löschen: Klicken Sie hier, um eine Zeile davor oder danach einzufügen oder um die ausgewählte Zeile zu löschen.

Fügen Sie eine Zelle ein, Aktuelle Zelle löschen: Klicken Sie hier, um eine Zelle davor oder danach einzufügen oder um die ausgewählte Zelle zu löschen.

% Zeilenabstand: Geben Sie den Zeilenabstand in Prozent ein.

Absoluter Zeilenabstand: Zeigt den absoluten Zeilenabstand an.

Relative Zeilenhöhe: Geben Sie die relative Zeilenhöhe ein.

Absolute Zeilenhöhe: Geben Sie die absolute Zeilenhöhe ein.

% Zellenabstand: Geben Sie den Zellenabstandsprozentsatz ein.

% Kerning: Geben Sie den Kerning-Prozentsatz ein.

Etiketten

Sie können Etiketten erstellen, die Duplikate eines Designs sind, bei denen in jedes Etikett neuer Text aus einer Textdatei eingefügt werden kann.

Etiketten erstellen

1. Erstellen Sie ein erstes Design mit Grafiken und Textobjekten.
Hinweis: Gruppieren Sie keine Textobjekte und stellen Sie sicher, dass der Text nicht in Linienzeichnungen umgewandelt wird.
2. Bereiten Sie eine Textdatei mit den variablen Informationen für Ihre Etiketten vor und speichern Sie diese als TXT-Datei.
3. Erstellen Sie die Etiketten unter **Layout > Etiketten** und verwenden Sie die Tabelle *Etiketten-Setup* als Anhaltspunkt.

4. Wählen Sie den Ersatztext mit dem Kontrollkästchen **Textdatei** und lokalisieren Sie die Textdatei.
5. Markieren Sie den variablen Text im Feld **Ersetzbare Elemente / Text**.
6. Geben Sie alle anderen Markierung im Dialogfeld *Etiketten-Setup* ein (siehe unten) und klicken Sie auf **OK**.
Wenn Sie ein oder mehrere Textfelder markiert haben, wird das Dialogfenster Text ersetzen angezeigt.
7. Nachdem alle Daten eingeben und serialisiert wurden, klicken Sie erneut **OK**, um die Etiketten zu erstellen.

Daten im Dialogfeld *Text ersetzen* bearbeiten

1. Um den Spalteninhalt auszuwählen, klicken Sie auf die Spaltenüberschrift.
2. Sie können die Daten mit den folgenden Funktionen bearbeiten:

Funktionsbefehle

Tastenkürzel	
F2	Ausgewählte Zellen kopieren
F3	Ausgewählte Zellen einfügen
F4	Ausgewählte Zellen ausschneiden
F5	Ausgewählte Zellen löschen

3. Klicken Sie auf **Serialisierung**.
Das Dialogfeld Serialisieren wird geöffnet.

Spalte serialisieren

1. Geben Sie einen **Start**-Wert ein (Standard ist das erste Datenelement).
2. Geben Sie die **Inkrementierung** und die Zahl der **Wiederholungen** ein.
3. Wählen Sie eine Option, um die Serie als numerisch oder alphabetisch zu definieren.
4. Klicken Sie auf **Basis setzen**.
Der variable Textanteil wird hervorgehoben.
5. Klicken Sie auf **OK**.
Das Dialogfeld Text ersetzen wird aktualisiert und die Spaltendaten werden serialisiert.

Dialogfeld Etiketten-Setup

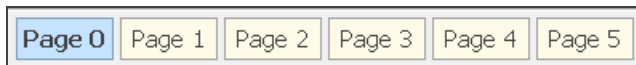
Dialogfeld Etiketten-Setup

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Anzahl der Kopien	
Max. Kopien pro Seite	
Dropdown-Liste	Wählen Sie die Schnittmarken oder Zeilen.
Platte verwenden	
Farbe	
Platte	
Individuelle Größe	
Höhe	
Breite	
Oberer Rand	
Linker Rand	
Unterer Rand	
Rechter Rand	
Abstand	
Vertikal	
Horizontal	
Ersetzbare Elemente / Text	
(kennzeichnen Sie den zu ändernden Text)	Wählen Sie den variablen Text aus.
Jedes Etikett gruppieren	Aktivieren Sie die Gruppierung der Etiketten.
Vorschau	
Auswahlknöpfe Position	Wählen Sie eine Startposition für die Etikett-Anordnung.
Horizontal	Aktivieren Sie das horizontale Layout.
Textdatei	Geben Sie eine Textdatei mit Austauschtext an.

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Leeres Feld	Geben Sie den Dateipfad an oder verwenden Sie die Schaltfläche Durchsuchen .
Dropdown-Liste Daten	Wählen Sie das Trennzeichen der Textdatei.
Seitenanzahl	Geben Sie einen Wert ein.

Seitenkontrolle

Verwenden Sie die Schaltflächen am unteren Rand der Arbeitsfläche, um nach dem Erstellen von Etiketten zwischen den Seiten zu wechseln.



Hinweis: Ist die Option **Bearbeitung von Objekten auf Seite 0 sperren** in der Registerkarte *Generelle Optionen* des Dialogfelds *Grundeinstellung* ausgewählt, sind Seite-0-Objekte auf anderen Seiten gesperrt.


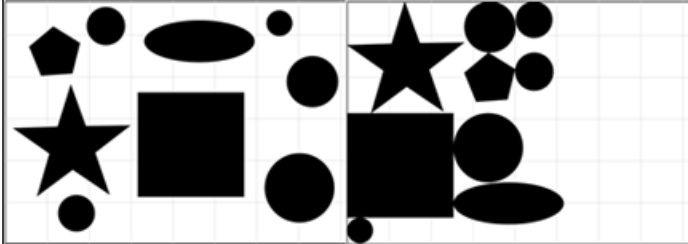
Menü Ausrichten

Im Menü Ausrichten finden Sie die folgenden Optionen.

Menü Ausrichten

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Anordnung	<p>Wählen Sie ein Objekt oder eine Ebene aus und klicken Sie auf eine der folgenden Optionen, um die Reihenfolge zu ändern:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Nach Vorne » Nach Hinten » Vorwärts » Rückwärts » An Position » Reihenfolge umkehren » Auf neue Ebene im Vordergrund » Auf neue Ebene im Hintergrund
Pfad erstellen	Kombinieren Sie eine Auswahl von Objekten zu einem einzigen Pfad, indem Sie die Knoten (den Objektpfad) verbinden.
Kombination auflösen	Trennen Sie den Pfad zwischen Objekten.
Pfad verbinden	Verbinden Sie den Pfad zwischen Objekten.
Gummistempel	<p>Wenn Sie ein Objekt ausgewählt haben (eine Form mit einem äußeren Rand, der den Stempel selbst darstellt, und einer inneren Form, die gestempelt wird), klicken Sie, um einen Stempelausschnitt zu erstellen.</p> <p><u>Hinweis:</u> Wenn Sie mehrere Objekte auf der Innenseite haben, die die Form bilden, die gestempelt werden soll, wählen Sie diese aus (nur innerhalb des äußeren Rahmens) und gehen Sie zu Ausrichten > Pfad erstellen. Gehen Sie für Text zu Ausrichten > Text zu Grafik, bevor Sie einen Pfad erstellen. Der „Stempel“ wird horizontal gespiegelt, so dass die Abdrücke in die richtige Richtung gestempelt werden.</p>
Knoten reduzieren	<p>Eliminieren Sie überflüssige Knoten nach dem Tracen oder Scannen eines Objekts.</p> <p><u>Hinweis:</u> Diese Funktion funktioniert nur bei Polybogen-Objekten.</p>
Text zu Grafik	Wandelt einen Text in einen Pfad um.

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Objekt sperren	Verhindert die Bearbeitung des Objekts.
Objekt ent-sperren	Gibt das Objekt für die Bearbeitung frei.
Vereinfachen	Vereinfacht das Objekt, indem es die Bearbeitungshistorie in die Form einbezieht (die Historie wird in InstantReplay nicht mehr angezeigt und kann nicht mehr bearbeitet werden – nützlich für die Aggregation vor der Anwendung neuer Operationen), und unterbricht die Zuordnung zwischen dem Objekt und dem Werkzeugpfad, wodurch die Knotenbearbeitung ohne Änderung der Werkzeugpfadkontur ermöglicht wird.
Knotenmodus ändern	<ul style="list-style-type: none"> » Polygon: Ersetzt den Objektpfad durch Knoten, die in der Polygonbearbeitung verwendet werden. » Polybogen: Ersetzt den Objektpfad durch Knoten, die in der Polybogenbearbeitung verwendet werden. » Bézier: Ersetzt den Objektpfad durch Knoten, die in der Bézierbearbeitung verwendet werden.
Ersetzen durch	Erstellt anhand der Breite und Höhe des ausgewählten Objekts: <ul style="list-style-type: none"> » Quadrat » Rechteck » Kreis » Ellipse
Vektor zu Spline	Ersetzt den Objektpfad durch äquivalente Bézier-Kurven, um die Skalierung zu verbessern.
Zeichenwege schließen	Verbindet den ersten und letzten Knoten eines zusammenhängenden Pfades.

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Beschneiden	<ul style="list-style-type: none"> » Beschneiden: Wenn Objekte ausgewählt sind, wird ein Freistellungspfad im überlappenden Bereich angewendet. » Schnittmaske zurückwandeln » Maske bearbeiten » Maske verschieben » Maske vergrößern/verkleinern <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Beschneiden der Bitmap" Auf der gegenüberliegenden Seite.</p>
Strecken	<p>Wählen Sie vertikal oder horizontal und geben Sie einen Prozentsatz für die Streckung ein.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  ◀▶ <input style="width: 60px; text-align: center;" type="text" value="0.00"/> ↕ % <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px; margin-left: 10px;">Zuweisen</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px; margin-left: 10px;">Schließen</div> </div>
Verschachtelung	Öffnet die Verschachtelungs-Optionen (siehe "Verschachteln von Objekten" Auf der gegenüberliegenden Seite).
Verschachtelung wiederholen	<p>Verschachtelt alle markierten Objekte, indem diese gruppiert und automatisch ausgerichtet werden.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; text-align: center;">  </div>
Objektname	<p>Geben Sie einen Namen für das Objekt ein.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <input style="width: 100%;" type="text"/> </div> <div style="flex: 1;"> <input style="width: 100%;" type="text"/> </div> <div style="flex: 1;"> <input type="checkbox"/> Warnung wegen doppeltem Namen </div> <div style="flex: 0.5;"> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px; margin-bottom: 2px;">Zuweisen</div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">Schließen</div> </div> </div>

Beschneiden der Bitmap

In einer Kontur-Bitmap kann die ursprüngliche Form zum Beschneiden der Bitmap verwendet werden. Weitere Informationen finden Sie unter "Menü Ausrichten" auf Seite 55.

1. Importieren oder erstellen Sie im Auswahlmodus eine Bitmap und eine Form. Ordnen Sie sie so an, dass die Form korrekt mit dem Teil der Bitmap platziert wird, den Sie beschneiden möchten.
2. Klicken Sie auf die Bitmap, um sie auszuwählen.
3. Gehe zu **Anordnen > Reihenfolge > Nach hinten**.
Die Bitmap wird hinter der Form platziert.
4. Wählen Sie sowohl die Bitmap als auch die Form aus.
5. Gehe zu **Anordnen > Beschneiden > Beschneiden**.
Die Bitmap wird entsprechend der Form abgeschnitten.



Verschachteln von Objekten

Durch das Verschachteln von Objekten wird die Materialverschwendung beim Spiegeln, Gruppieren und Drehen von Objekten auf der Platte reduziert.

Hinweis: Wenn Sie einzelne Buchstaben in einem Satz verschachteln, verwenden Sie **Ausrichten > Text zu Grafik**, bevor Sie fortfahren. Sonst wird der gesamte Satz verschachtelt.

1. Wählen Sie die Objekte auf der Arbeitsfläche.
2. Gehen Sie zu **Ausrichten > Verschachteln**.
3. Wählen Sie die Optionen in der SmartBar und klicken Sie auf **Übernehmen** oder **Schließen**.

SmartBar Verschachteln



Von links nach rechts:

SmartBar Objekte verschachteln

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Ausgangsecke	Wählen Sie die Ecke, in der die Verschachtelung beginnt.
Verschachtelungsrichtung	Wählen Sie die Richtung, in der die Objekte über die Platte verteilt werden.
Rotieren	
Verschachtelungsränder	
Teileabstand	Geben Sie den Abstand zwischen den verschachtelten Objekten an.
Abstands-Fehlerfaktor	Geben Sie einen Fehlerfaktor an, der eine verbesserte Konsistenz beim Objektabstand ermöglicht. Hinweis: Die Verarbeitungsdauer wird dadurch verlängert.
Gespiegelte Teile zulassen	Wählen Sie diese Option, um beim Verschachteln das Spiegeln von Objekten zuzulassen.
Gruppen intakt halten	
Werkzeugpfade integrieren	
Blockverschachtelung	Wählen Sie diese Option, um den Begrenzungsbereich als Verschachtelungsgrenze zu verwenden.
Teile in Teileöffnungen schachteln	Wählen Sie diese Option, um Teileöffnungen in Objekten für die Verschachtelung zu nutzen.
Blatt auswählen	Wählen Sie diese Option, um Objekte auf einer ausgewählten Form zu verschachteln, anstatt auf der Platte.
Schildfläche auffüllen (wenn ein Objekt ausgewählt ist)	Wählen Sie diese Option, um die gesamte Platte mit verschachtelten Objekten zu füllen.
Kopien	

Menü Gravieren

Im Menü Gravieren finden Sie die folgenden Optionen.

Für weitere Informationen über:

- » Ausgabe-Werkzeug und -SmartBar, siehe "SmartBar Gravierwerkzeuge" auf Seite 113.
- » Für die Installation von Geräten, siehe "So installieren Sie Schneidegeräte in LaserDRAW:" auf Seite 28.
- » Für die Konfiguration von Schneideoptionen, siehe "Dialogfeld Ausgabeoptionen" auf Seite 67.

Menü Gravieren

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Ausgabe	Öffnet die <i>Schneide-Werkzeugbox</i> , um die Schneideoptionen zu konfigurieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Symboleiste zu konfigurieren und Werkzeuge hinzuzufügen oder zu entfernen.
ADA-Plotter	Öffnet das Dialogfeld <i>ADA-Plotter</i> . Wählen Sie diese Option, um erhabene Elemente, visuellen Text oder Brailletext auszuschnitten.
Standard-einstellungen Gravur	Öffnet das Dialogfeld Ausgabe, um die Plotteroptionen zu konfigurieren (siehe "Dialogfeld Ausgabeoptionen" auf Seite 67).
Werkzeugoptionen	Öffnet das Dialogfeld <i>Werkzeugoptionen</i> , mit den Optionen Bogen-Unterstützung, Überschneidung, Gravurgeschwindigkeit, Pausen für Kopien, Kacheln, Stift oder Seiten, Material und Werkzeugnummer für das ausgewählte Werkzeug festlegen. <u>Hinweis:</u> Die Steuerelemente in diesem Dialogfeld sind gerätespezifisch. Weitere Informationen finden Sie im Anwenderhandbuch. Zugehöriger Link: Schleppmesser

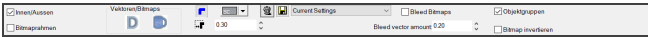

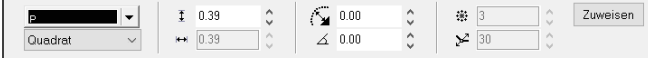
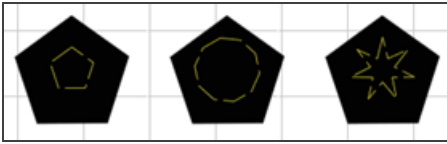
Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Konturschnitt	<p>Öffnet die Konturschnittoptionen in der SmartBar.</p>  <ul style="list-style-type: none"> » Innen/Außen: Wird verwendet, um Konturen an der Innenseite von Objekten zu erstellen (z. B. für den Buchstaben „O“). » Bitmap-Rahmen: Wenn ausgewählt, wird nur der rechteckige Bitmap-Rahmen konturiert. » Eckenform: spitz, rund oder abgeschrägt. Wenn rund gewählt wird, können auch Innenecken abgerundet werden. 
Konturschnitt ein/aus	
Stanzeln	<p>Öffnet die Stanzoptionen, um einen geometrischen Schneidepfad zu erstellen, der in einem Bild zentriert ist.</p>  
Kacheln	<p>Öffnet das Dialogfeld <i>Kacheln</i>. Legen Sie Kachelungsoptionen wie Überlappung, Abstand und Schneideinsatz fest.</p>

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Schneidevorlage	Wählen Sie die Option, um eine Schneidevorlage zu öffnen. <u>Hinweis:</u> Diese Funktion ist nur auf einer neuen Materialplatte verfügbar.
Werkzeugbibliothek	Öffnet das Dialogfeld <i>Werkzeugbibliothek</i> . Die Werkzeugbibliothek führt alle Bearbeitungsbits auf, die Werkzeugpfaden zugeordnet werden können. Viele Werkzeuge sind bereits in der Liste enthalten und weitere können hinzugefügt werden. Wählen Sie die Parameter.


Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Werkzeugpfad erstellen	<p>Wählen Sie eine der Optionen, um einen Werkzeugpfad zu erstellen. Ausführliche Beschreibungen und Erklärungen zur Konfiguration, falls nicht unten aufgeführt, finden Sie unter "Dialogfeld Gravierenparameter" auf Seite 149.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Online » Außen » Innen » Füllung » 3D-Meißel » Relieffüllung: Das Dialogfeld <i>Relief</i> wird angezeigt. Wählen Sie das Werkzeug, die minimale und maximale Schnitttiefe und die Farbebene, auf die der Werkzeugpfad angewendet wird. Wenn Sie auf die Auslassungspunkte () neben Tiefe klicken, erscheint das Dialogfeld <i>Gravierparameter</i> (siehe "Dialogfeld Gravierenparameter" auf Seite 149 für Details). <ul style="list-style-type: none"> » Wählen Sie Feinwerkzeug zum Entfernen von Grob- und Restmaterial aus dem ersten Füllvorgang. Wählen Sie das Werkzeug und die Tiefe. » Wählen Sie eine Füllungsart aus der Dropdown-Liste (eine Vorschau zeigt den Stil an). Wählen Sie die Überlappung und den Winkel der Füllung. Einige Einstellungen ermöglichen eine optimierte Spiralfüllung. Wählen Sie die Option, um die Fülldurchgänge zu optimieren. » Wählen Sie je nach Bedarf die Option Alles schraffieren oder Hintergrund ignorieren und geben Sie den Objekt-Offset ein, wenn der Hintergrund ignoriert werden soll. » Wählen Sie Standard, Hoch oder Beste Qualität in

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
	<p>der Dropdown-Liste Vektorformauflösung.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Texturfüllung: Das Dialogfeld <i>Texturfüllung</i> wird angezeigt. Wählen Sie das Werkzeug und die Füllungsart. Wählen Sie den Randoffset und den Winkel der Füllung. Wählen Sie den Linienabstand und den Prozentsatz der Zeilenabstand-Abweichung. Geben Sie die minimale und maximale Schnittlänge an. Wählen Sie die Schneideüberlappung und den Prozentsatz für die Abweichung der Schneideüberlappung. Geben Sie die minimale und maximale Schnitttiefe an. Markieren Sie das Kontrollkästchen, um die Ergebnisse zu gruppieren. Wählen Sie die Füllfarbe aus. » Bohrkontur » Bohrmitte
Werkzeugpfad löschen	Klicken Sie auf diese Option, um den Werkzeugpfad für das markierte Objekt zu entfernen.
Werkzeugpfad bearbeiten	Klicken Sie hier, um den von Ihnen erstellten Werkzeugpfad zu bearbeiten. Das Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie die Einstellungen bearbeiten können.
Zu Online-Werkzeugpfad konvertieren	Klicken Sie hier, um den aktuellen Werkzeugpfad in einen Online-Werkzeugpfad umzuwandeln. Weitere Informationen finden Sie unter "Dialogfeld Gravierenparameter" auf Seite 149.
Ausgabe-Werkzeug-Verwendung	Öffnet die Optionen <i>Werkzeug-Tracking</i> , um Optionen für den Werkzeugverlauf zu wählen. Um die Änderungen zu aktivieren, wählen Sie die Option Werkzeug-Tracking verwenden und konfigurieren Sie dann die Optionen.
Werkzeugstrecke anzeigen	Zeigt den Werkzeugverlauf für die zurückgelegte Strecke an. <u>Hinweis:</u> Das Werkzeug-Tracking muss aktiviert sein.

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Objektgesamtfläche	Zeigt die Gesamtfläche des Objekts an.
Platte gravieren	Öffnet das Dialogfeld <i>Platte gravieren</i> . Geben Sie die Breite und Höhe des Gravierbereichs ein und klicken Sie auf Weiter .

Dialogfeld Ausgabeoptionen

Um Aufträge vorzubereiten, stellen Sie sicher, dass Ihr Auftrag importiert und für die Ausgabe angepasst und Ihr Ausgabegerät eingerichtet ist.

Informationen zur Installation eines Ausgabegeräts finden Sie unter "So installieren Sie Schneidegeräte in LaserDRAW:" auf Seite 28.

In LaserDRAW erfolgt dies über die Funktion **Gravieren > Standardeinstellungen**.

Dialogfeld Ausgabe

Um die Optionen zu konfigurieren, gehen Sie zu **Gravieren > Standardeinstellungen**.
Das Dialogfeld Ausgabe wird geöffnet.

Hinweis: Diese Einstellungen gelten nicht, wenn Sie die Option **Datei > Drucken** verwenden.

Verwenden Sie die Tabelle, um die Optionen zu konfigurieren. Die Standardoptionen sind vom ausgewählten Treiber abhängig.

Dialogfeld Output

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Aktiver Treiber	Verwenden Sie die Dropdown-Liste, um den Treiber auszuwählen.
Setup	Öffnet das Dialogfeld <i>Gravierer-Setup</i> (siehe "Dialogfeld Gravierer-Setup" auf Seite 69).
Kopien	Geben Sie die gewünschte Anzahl der Kopien an. Wird mehr als eine Kopie ausgewählt, ist der X-Raum aktiviert.
Treiberkopien verwenden	Wählen Sie diese Option, um jede Kopie mit der gleichen Reihe von Werkzeugbewegungen auszuschnitten. X steht für den Abstand zwischen nebeneinander geschnittenen Aufträgen. Y steht für den Abstand von Aufträgen übereinander.

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Kopien stapeln	Wählen Sie diese Option, um Kopien zu stapeln. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Y-Raum aktiviert.
Optionen	<p>Wählen Sie eine oder mehrere der folgenden Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Spiegeln: Erzeugt ein horizontales Spiegelbild des Auftrags. » Sortieren: Sortiert Objekte nach den Optionen Am nächsten (verarbeitet Objekte, die einander am nächsten liegen), der Datenbankreihenfolge (Objekte werden entsprechend ihrer Schichtenfolge bearbeitet), der horizontalen Position (Objekte werden von links nach rechts bearbeitet) oder der vertikalen Position (Objekte werden ab dem tiefsten Punkt auf der Y-Achse bearbeitet). Wählen Sie die Option Sortieren in Textabsätzen, damit jedem Buchstaben eine eigene Position in der Reihenfolge zugewiesen wird. » Achsenwechsel: Wählen Sie diese Option, um die Achse um 90° gegen den Uhrzeigersinn zu drehen. » Umrandungsrahmen: Wählen Sie diese Option, um die Schaltfläche Umrandung während der <i>Gravurvorschau</i> zu aktivieren. » Gravieren nach Farbe: Wählen Sie diese Option, um das Dialogfeld <i>Sortieren nach Farbe</i> zu öffnen, wenn Sie die <i>Gravurvorschau</i> starten. » Gravieren: Wählen Sie diese Option, um die Gravur zu aktivieren. » Ausgabe Werkzeugpfade: Wählen Sie diese Option, um die Ausgabe der Werkzeugpfade zu aktivieren. » Werkzeugposition: Wählen Sie diese Option, um die Schaltfläche Positionsfahrt aktivieren während der <i>Gravurvorschau</i> zu aktivieren. » Nullpunkt-Position: Wählen Sie diese Option, um das Ausgabegerät an der Passermarke zu positionieren (wenn eine einzelne Passermarke verwendet wird).

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Werkzeug	Wählen Sie die Werkzeugparameter für die aktuelle Ausgabe.
Mehrfaches Schneiden	Geben Sie die Anzahl der Werkzeugdurchgänge an.
Rädern	Wählen Sie diese Option, um eine perforierte Linie zu erzeugen, indem das Werkzeug angehoben und abgesenkt wird.
Bewegen	Geben Sie den X- und Y-Nullpunkt an.
Glätten	Wählen Sie niedriges, mittleres oder hohes Glätten, um das Rauschen zu reduzieren.
Gravieren	Wählen Sie die Option, um per Seite oder Platte zu schneiden. Klicken Sie auf Ausgewählt , um die Optionen nur markierten Objekten zuzuweisen.
Objekt-Startpunkt	Wählen Sie den aktuellen Punkt, die Unterseite, Oberseite, linke oder rechte Seite, mit dem am weitesten entfernten Punkt in der ausgewählten Richtung als Startpunkt.
Werkzeugoptionen	Öffnet das Dialogfeld <i>Werkzeugoptionen</i> , mit den Optionen Bogen-Unterstützung, Overcut, Gravurgeschwindigkeit, Pausen für Kopien, Kacheln, Stift, Seiten, Material, Angabe der Werkzeugnummer usw. Hinweis: Die Steuerelemente in diesem Dialogfeld sind gerätespezifisch. Weitere Informationen finden Sie im Anwenderhandbuch. Zugehöriger Link: Schleppmesser

Dialogfeld Gravierer -Setup

Gehen Sie zu **Gravieren** > **Standardeinstellungen** und klicken Sie auf **Setup**.

Dialogfeld Gravierer -Setup

Registerkarte Gravierer	
Aktiver Treiber	Zeigt den im Dialogfeld <i>Ausgabe</i> ausgewählten Treiber an.
Installierte Treiber	Wählen Sie den benötigten Treiber aus der Liste aus.
Erstellen, Löschen, Laden	Klicken Sie auf die Schaltflächen, um eine benutzerdefinierte Kopie zu erstellen, den Treiber zu löschen oder einen neuen Treiber zu laden.

Registerkarte Gravierer	
Nullpunkt	Legt einen Nullpunkt für das Werkzeug fest.
Endpunkt	Legt einen Endpunkt für das Werkzeug fest.
Zusätzliche X-Bewegung am Ende	Geben Sie an, ob das Werkzeug nach der regulären Ausgabe eine zusätzliche X-Bewegung durchführen soll.
Version	
Hinweise	Zeigt gerätespezifische Informationen an.
Werkzeugooptionen	Öffnet das Dialogfeld <i>Werkzeugooptionen</i> , mit den Optionen Bogen-Unterstützung, Überschneidung, Gravurgeschwindigkeit, Pausen für Kopien, Kacheln, Stift oder Seiten, Material und Werkzeugnummer für das ausgewählte Werkzeug festlegen. Hinweis: Die Steuerelemente in diesem Dialogfeld sind gerätespezifisch. Weitere Informationen finden Sie im Anwenderhandbuch.
Maschinengrenzen	Legen Sie die Standardgrenze der Kachelzeilen (der Grenzen des Werkzeugbereichs) fest.
Registerkarte Anschluss	
Direkt zum Anschluss	Wählen Sie diese Option, um Aufträge direkt an das Ausgabegerät weiterzuleiten.
Production Spooler verwenden	Wählen Sie diese Option, um Aufträge an den Production Spooler weiterzuleiten.
Anschluss an	Geben Sie eine Portadresse an, wenn Sie Direkt zum Anschluss gewählt haben.
Datenrate	Geben Sie Minimum, Maximum oder Standard an, wenn Sie Direkt zum Anschluss gewählt haben.
Aktuelle COM-Einstellungen	Zeigt die aktuellen Einstellungen an, wenn Direkt zum Anschluss gewählt wurde. Wählen Sie die Option Bearbeiten , um die Einstellungen zu ändern. Weitere Informationen finden Sie im Anwenderhandbuch.
Registerkarte Gravierer-Optionen	

Registerkarte Gravierer	
Auflösung	Wählen Sie Bearbeiten , um die fabrikmäßig eingestellte Auflösung für die Anzahl der Schrittmotor-Bewegungen pro Zoll zu ändern. Wählen Sie Erweitert , um X, Y und Z zu bearbeiten.
Manuelle Kalibrierung	Wählen Sie diese Option, um ein Ausgabegerät manuell zu kalibrieren. So erfolgt die Kalibrierung: <ol style="list-style-type: none"> 1. Machen Sie einen quadratischen Schnitt (min. 10 Zoll/250 mm). 2. Messen Sie den Schnitt. 3. Geben Sie die gewünschte Größe und die tatsächliche Ausgabegröße ein. 4. Klicken Sie auf Skalierung berechnen. Klicken Sie auf Zurücksetzen , um die Standard-Einstellungen wiederherzustellen.
Nullpunkt anpassen	Passen Sie über die SmartBar den Ausgangspunkt an, ohne den Nullpunkt zu ändern.

Menü Verformen

Im Menü Verformen finden Sie die folgenden Optionen.

Menü Verformen



Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Außenlinie	<p>Erstellen Sie eine Außenlinie oder eine Innenlinie</p>  <p>Von links nach rechts:</p> <ul style="list-style-type: none">» Außenlinie an» Stärke der Außenlinie» Durchgänge der Außenlinie» Außenlinien-Offset» Farbe der Außenlinie» Außenlinienpunkt» Außenlinie abgeschnitten: Max. Abschrägung einstellen» Außenlinie rund» Innenlinien (Optionen wie bei Außenlinie)» Original behalten» Maske erstellen: Verschmilzt alle Außenlinien zu einem einzigen Objekt. (Wenn mehr als ein Objekt ausgewählt ist, werden Außenlinien für alle Objekte erstellt.)» Max. Abschrägung: Nur Ecken mit 90° oder weniger werden abgeschrägt. 

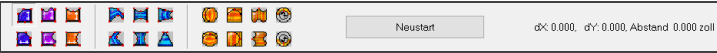
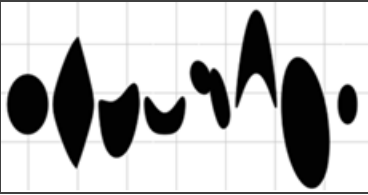
Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Transformation	<p>Wählen Sie diese Option, um ein Bild mit den Funktionen Begrenzungsrahmen, Perspektive oder Anpassen zu verformen. Ziehen Sie an den Handles, um das Bild zu verformen, und klicken Sie zum Anwenden auf die Arbeitsfläche. Die Werkzeug-Tipps in der SmartBar zeigen die Funktionen an.</p>  
Bitmap-Transparenz	<p>Integrieren Sie ein komplexes Transparenzmuster in eine Vektorform.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Konvertieren zu Bitmap-Transparenz: Wählen Sie diese Option, um mit einer darunter liegenden Bitmap und einem darüber liegenden Vektor eine auf der Bitmap basierende Transparenzfällung zu erstellen. » Musterfüllung verdunkeln: Wählen Sie nach der Umwandlung in eine Bitmap diese Option, um das Transparenzmuster dunkler zu machen. » Musterfüllung aufhellen: Wählen Sie nach der Umwandlung in eine Bitmap diese Option, um das Transparenzmuster heller zu machen.

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Text an Bogen anpassen	<p>Wählen Sie diese Option, um Text an eine Grundlinie oder Oberlinie eines Kreises anzupassen. Der Bogenwinkel ist der gesamte Bogen und der Bogenradius ist der Pfadradius.</p> <p>Wenn Andere ausgewählt ist, siehe "Dialogfeld Zeilenlängen-Kompression" auf Seite 122.</p>  
Text an Pfad anpassen	<p>Wählen Sie diese Option, um einen Text an einer Vektorform (oder „Pfad“) auszurichten.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Innenpfad: Der Pfad verläuft entlang der Textunterseite (einschließlich Unterlängen). » Auf Pfad: Der Pfad verläuft entlang der Textgrundlinie (ausschließlich Unterlängen). » Durch Pfad: Der Pfad verläuft genau durch die Textmitte. » Außenpfad: Der Pfad verläuft entlang der Textoberseite. 
Text an Rahmen anpassen	<p>Wählen Sie diese Option, um einen Vektor als Textrahmen zu verwenden. Wählen Sie Text und Form aus oder wählen Sie die Form und das Texterstellungswerkzeug aus, drücken Sie Strg und klicken Sie entlang der Kontur der Form.</p>

Tabelle zur Konfiguration verwenden

Objekt an Pfad anpassen

Wählen Sie diese Option nach der Auswahl von zwei Formen, um mehrere Kopien der kleineren Form an die größere Form anzupassen (nützlich für die Randdekoration). Geben Sie im Dialogfeld *Objekt an Pfad anpassen* folgende Parameter ein:

- » Anzahl der zu erstellenden Formen
- » Abstand zwischen Formen (Objektabstand)
- » Offset vom Ursprungspunkt
- » Knoten für die Umwandlung der Knoten in die ausgewählte Form
- » Strasssteinabstand
- » Rotation der Kopien
- » Folgt der Kontur, um die Kopien an den Abschnitten der größeren Form auszurichten

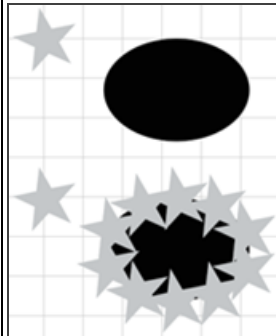


Tabelle zur Konfiguration verwenden

Überblenden

Wählen Sie diese Option, um mehrere Formen zwischen zwei Objekten zu erstellen, die den Übergang von der ersten Form zur zweiten Form darstellen.

Modi:

- » Zielebene: Erstellt einen Übergang zwischen Formen mit den Farben aus der Standard-Farbpalette.
- » Gleiche Farben: Erstellt einen Übergang zwischen Formen mit den Übergangsfarben, die den Farben der Standardpalette am ähnlichsten sind.
- » Neue Ebenen: Erstellt einen Übergang zwischen Formen mit den Übergangsfarben, die den Farben der Standardpalette am ähnlichsten sind. Wenn eine Farbe nicht existiert, werden neue Ebenen erstellt und der Palette hinzugefügt, um die beste Annäherung zu erreichen.
- » Alle gruppieren: Wählen Sie diese Option, um alle beim Übergang erstellten Formen in einer Ebene zu gruppieren.
- » Anzahl: Geben Sie die Anzahl der Formen ein.

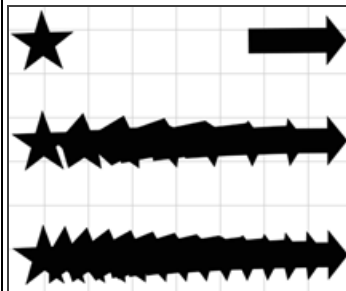






Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Schatten	<p>Wählen Sie diese Option, um Schatteneffekte auf ausgewählte Formen anzuwenden, je nach Stil, Farbe, Koordinaten, Winkel, Tiefe, Schattenfall und Außenlinie (standardmäßig wird der Schatten bei 0,0 auf der Form zentriert).</p>  
Ecken verrunden	<p>Wählen Sie diese Option, um die inneren oder äußeren Ecken einer Form zu verrunden und den Radius festzulegen.</p>  

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
<p>Verrundung Ecke ver- runden</p>	<p>Wählen Sie diese Option, um einzelne Ecken zu verrunden, indem Sie diese auswählen und einen Radius festlegen. Wenn die Abschrägung aktiviert ist, wird die Ecke nicht verrundet, sondern abgeschrägt.</p> <div data-bbox="376 503 1047 611"> </div> <div data-bbox="376 632 661 777"> </div>
<p>Rendern zu Bit- map</p>	<p>Wählen Sie diese Option aus, um aus einem Vektor eine Bitmap zu erstellen. Stellen Sie die Farbtiefe und Bildauflösung ein, überprüfen Sie die Bildgröße und klicken Sie auf Übernehmen.</p> <div data-bbox="376 892 1094 933"> </div>



Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Rendern zu Kontur-Bitmap	<p>Wählen Sie diese Option, um gemeißelte oder gefräste 3D-Effekte mit Prozessfarben zu erstellen. Das Dialogfeld <i>Kontur-Bitmap</i> wird angezeigt. Geben Sie einen DPI ein und wählen Sie die folgenden Parameter:</p> <ul style="list-style-type: none"> » Konstante Neigung: Wählen Sie diese Option, um die maximale Tiefe und Höhe einzustellen, die bei gleicher Neigung möglich sind. » Konstante Höhe: Wählen Sie diese Option, um eine Senke oder einen Grat entlang der Mittellinie zu erzeugen. » Richtung: Wählen Sie diese Option, wenn Sie Text verwenden. » Wählen Sie Original behalten oder Ergebnis beschneiden (um bis zum Originalobjekt zu beschneiden). <div style="text-align: center;">  </div> <p>Klicken Sie in der SmartBar auf , um das Dialogfeld <i>Tonwertkurve</i> zu öffnen.</p> <p>Verwenden Sie diesen Filter, um den Tonwertbereich (Schatten, Mitteltöne und Lichter) der Bitmap anzupassen.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Die diagonale Linie zeigt die Originalverteilung der Intensitäten über den Tonwertbereich der Bitmap an. » Die horizontale Achse stellt den Bereich der Intensitätswerte dar. » Die vertikale Achse stellt die aktuellen Intensitätswerte dar. » Farbverlaufsmodus wechselt die Darstellung der Intensitätswerte (Schatten zu Lichter mit Werten von 0 bis 255 oder Lichter zu Schatten mit Werten von 0 % bis 100 %).

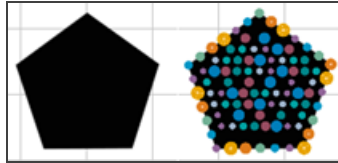
Tabelle zur Konfiguration verwenden	
	<ul style="list-style-type: none"> » Stellen Sie die Intensitätswerte manuell ein oder klicken Sie in das Diagramm. » Verwenden Sie die Dropdown-Liste, um den Kanal auszuwählen.
Rendern zu Bitmap-Füllmuster	Wählen Sie diese Option, um ein Bild mit einer Musterfüllung für das Teilenvorbereiten. Geben Sie einen Namen ein, legen Sie die Auflösung fest und wählen Sie die Farbtiefe. Das Bitmap-Füllmuster wird im Verzeichnis <i>Füllung</i> gespeichert und kann mit dem Werkzeug Musterfüllung aufgerufen werden (siehe "Werkzeuge für Striche und Füllungen" auf Seite 141).
Kontur-Objekt	Wählen Sie diese Option, um eine einzelne Form zu erstellen, die den Konturen des ausgewählten Objekts entspricht. Verwandeln Sie die Innen- und Außenseite einer Form in eine Kontur, wählen Sie die Eckenform, den Offset und die Farbe. Sie können die Objekte gruppieren, beschneiden, oder die Bitmap invertieren.
	

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Photo Laser	<p>Bereiten Sie ein Bild für die Ausgabe in einem Laser-Gravierer vor.</p> <p>Interaktiv: Laden Sie ein Bild auf die Arbeitsfläche und klicken Sie, um Filter anzuwenden. Weitere Informationen zum Dialogfeld <i>Photo Laser</i> finden Sie unter "Photo Laser " auf Seite 85.</p> <p>Automatik: Wählen Sie diese Option für die automatische Vorbereitung durch CADlink.</p> 

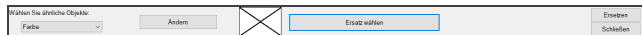
Tabelle zur Konfiguration verwenden

Strasstein

- » Strasstein-Füllung: Wählen Sie diese Option, um einem Bild oder Objekt eine Strasstein-Füllung hinzuzufügen. Wählen Sie Umriss oder Füllung, wählen Sie die Strasstein-Elemente und passen Sie die Einstellungen an.



- » Strasstein platzieren: Wählen Sie diese Option, um einen oder mehrere Strassteine auf einem Bild oder Objekt zu platzieren. Wählen Sie eine Elementkategorie, ein Element, eine Farbe und klicken Sie auf **Hinzufügen**.
- » Mit Strassteinen ersetzen: Wählen Sie diese Option, um Objekte mit ähnlichen Farben, Namen oder Größen durch ausgewählte Strassteine zu ersetzen.



- » Strasstein-Element erstellen: Wählen Sie diese Option, um ein Strasstein-Element mit Namen, Durchmesser und Kosteninformation zu erstellen.
- » In Strasstein-Objekt umwandeln: Nach Auswahl eines Strassteins (aus der CDL-Datei im CADlink-Verzeichnis) wandelt diese Option alte Strasstein-Objekte in neue Strasstein-Objekte um.
- » Neues Strasstein-Objekt hinzufügen: Nach Auswahl eines Strassteins (aus der CDL-Datei im CADlink-Verzeichnis), kopiert diese Option den vorhandenen Strasstein. Die Größen- und Ausgabeparameter können angepasst werden, um ein neues Objekt zu erstellen.
- » Strassteine steuern: Wählen Sie diese Option, um ausgewählte

Tabelle zur Konfiguration verwenden

Strassteine in einem Muster zu streuen. Wählen Sie den Offset, die Randdichte und die Zentrumsdichte der Strassteine.

Elemente selektieren	Innen	Aussen	Abstand 0.00	Randdichte	Center Dichte	Schließen
Ellipse	X SYM	Y SIM				

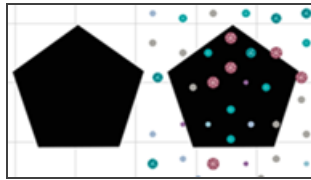


Tabelle zur Konfiguration verwenden

Konturfüllung



How To Use Contour Fill

Wählen Sie **Intern** oder **Extern** und legen Sie die nachstehenden Optionen in der SmartBar fest:

- » Legen Sie die Anzahl der Schritte fest.
- » Legen Sie die Breite fest.
- » Wählen Sie die Start- und Endfarbe.
- » Wählen Sie eine Option für die Farbtonüberblendung.
- » Klicken Sie auf **Rendern**, damit die erstellte Kontur in eine Bitmap umgewandelt wird, andernfalls wird eine Sammlung unterschiedlicher Vektorformen erstellt.
- » Verwenden Sie die Dropdown-Farbliste, um ein Farbschema auszuwählen.
- » Legen Sie die Auflösung fest.
- » Um die Opazität einzustellen, aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen und verwenden Sie den Schieber.

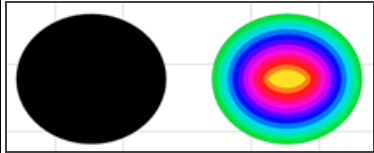
Tabelle zur Konfiguration verwenden	
	

Photo Laser

Verwenden Sie den Photo Laser, um ein Bild auf die Lasergravur vorzubereiten.

Um Photo Laser zu verwenden, gehen Sie zu **Verformen > Photo Laser > Interaktiv**.

Das Dialogfeld *Photo Laser* hat zwei Anzeigefelder mit dem Bild. Das Originalfeld wird links angezeigt, die Filtervorschau wird rechts angezeigt. Die Filter werden in der Mitte zwischen den zwei Bildern aufgelistet. Sie können die Filter mit einem Rechtsklick ein- oder ausschalten. Um einen Filter zu bearbeiten, klicken Sie darauf und verwenden Sie das Feld unten links für die Konfiguration. Weitere Anweisungen finden Sie in der nachstehenden Tabelle.

Um Weißbereiche auszuschließen oder das Originalbild zu behalten, markieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.

Photo Laser Filter

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Histogramm	<p>Verwenden Sie diesen Filter, um die Pixelhelligkeit in der Bitmap zu konfigurieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Erhöhen Sie Schwarz, um die dunkelsten Stellen schwarz zu machen. » Passen Sie die Gammawerte an, um die Intensität der Bitmap zu verändern. » Erhöhen Sie den Weißanteil, um die hellsten Teile weiß zu machen. » Verwenden Sie die Endpositionen, um die Weiß- und Schwarzwerte einzustellen (wirksam zum Entfernen von Sprengeln).

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Kanten	<p>Verwenden Sie diesen Filter, um die Kanten (Übergänge zwischen hellen und dunklen Pixeln) hervorzuheben.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Relief: Wählen Sie die Richtung und die Tiefe des Effekts. » Gaußsches Weichzeichnen: Wählen Sie die Intensität. » Schärfen: Geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie die Schieberegler, um den Effekt einzustellen. » Unschärfe-Maske: Geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie den Schieberegler, um den Betrag, den Radius und den Schwellenwert des Effekts einzustellen.
Kanten	Dies ist ein Duplikat des obigen, so dass mehrere Filter gleichzeitig angewendet werden können.
Schwellenwert	Verwenden Sie diesen Filter, um den Effekt einer versehentlichen Lichteinwirkung nachzuahmen. Geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie die Schieberegler, um den Effekt einzustellen.
Dither	<p>Verwenden Sie diesen Filter, um subtilere Farbtöne zu erzeugen, indem Sie Pixel verschiedener Farben einmischen.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Fehlerdiffusion: Wählen Sie eine Fehlerdiffusionsmethode. Alle Methoden verwenden Fehlerdiffusionsalgorithmen (wobei der Fehler die Differenz zwischen der ursprünglichen Pixelfarbe und der nächsten Übereinstimmung ist), mit Ausnahme von Geordnetes Dithering, das verwendet wird, wenn die Ausgabe über ein Displaygerät mit höchstens 256 Farben erfolgt. » Halbton: Wählen Sie den Winkel, die Mustergröße und das Muster. » Halbton LPI: Wählen Sie den Winkel, die Frequenz (in Linien pro Zoll) und das Muster. » Intensität: Geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie die Schieberegler, um den Effekt einzustellen. Dabei steht 255 für die höchste Intensität. Weniger als niedrig und mehr als hoch ändern beide die Lichtintensität auf Null.

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Mischen	<p>Verwenden Sie diesen Filter, um das aus Dither resultierende Bild als additive Maske auf das Originalbild anzuwenden.</p> <p>Geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie den Schieber, um den Effekt zu steuern (wobei 0 % das Originalbild und 100 % der Filter bei voller Intensität ist).</p> <p><u>Hinweis:</u> Dither muss aktiviert sein, um diesen Filter anzuwenden.</p>
Invertieren	Verwenden Sie diesen Filter, um die Farben in der Bitmap zu invertieren (oder auf einem Graustufenbild, um Weiß und Schwarz zu invertieren).
Umdrehen	Verwenden Sie diesen Filter, um das Bild horizontal zu spiegeln. Nützlich für die umgekehrte Anwendung auf transparenten Materialien.
Simulation	<p>Verwenden Sie diesen Filter, um das Bild so zu simulieren, wie es auf dem gegebenen Material lasergraviert wird angezeigt.</p> <p>Wählen Sie die Brennfarbe und das Material. Die Brennfarbe stellt den absolut dunkelsten Teil der erwarteten Ausgabe dar.</p>

Menü Bild

Im Menü Bild finden Sie die folgenden Optionen. Wenn Sie Effekte auf Vektoren anwenden, erscheint das Dialogfeld *Plugin* (siehe "Das Plug-In-Dialogfeld" auf Seite 99).

Menü Bild

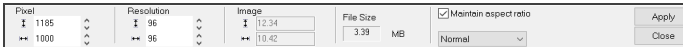
Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Bildgröße	<p>Öffnet die Steuerelemente für die Bildgröße, um die Pixelzahl oder Auflösung anzupassen. Wählen Sie diese Option, um das Bildverhältnis beizubehalten, und wählen Sie aus den Optionen Normal, Re-Sample oder BiCubic.</p> 

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Super Size Image	Vergrößern Sie die Druckgröße und die Auflösung eines Bildes. <ol style="list-style-type: none"> 1. Skalieren Sie das Bild auf die Druckbemaßungen in der Arbeitsfläche. 2. Öffnen Sie die Steuerelemente Super Size und bestimmen Sie die Bildauflösung.
Assistent zur Vorbereitung der Vektorisierung	Öffnet den Assistenten für die Vektorisierung eines Bildes (siehe "Vorbereitung zum Vektorisierungs-Assistent" auf Seite 98). Befolgen Sie die Anweisungen des Assistenten.
Modus	Wählen Sie aus den folgenden Optionen einen Farbmodus aus: <ul style="list-style-type: none"> » CMYK » RGB » Graustufe » Indizierte Farbe » Schwarzweiß
Optionen	<ul style="list-style-type: none"> » Plugin-Pfad: Geben Sie den Verzeichnispfad für Plugins an. » Vordergrundfarbe festlegen: Wählen Sie eine Vordergrundfarbe, wenn diese nicht über ein Plugin bestimmt wird. » Hintergrundfarbe festlegen: Wählen Sie eine Hintergrundfarbe, wenn diese nicht über ein Plugin bestimmt wird.
Zuletzt benutzt	Zeigt die zuletzt benutzten Filter an.
Fluid Mask	Bearbeitet den ausgewählten Auftrag mit der Fluid Mask . Verwenden Sie Fluid Mask , um den Bildhintergrund zu löschen (Fluid Mask enthält eine im Plugin integrierte <i>Hilfefunktion</i>). Die wichtigsten Funktionen sind <i>Pinsel beibehalten</i> (grün), <i>Mischung</i> (gelb) und <i>Löschen</i> (rot). Sie können damit Bereiche auswählen und dann über Datei > Speichern und übernehmen den Pinsel anwenden.

Tabelle zur Konfiguration verwenden

Einfache Farbanpassung

Wählen Sie eine Farbanpassung aus der nachstehenden Liste aus:

- » Schwarz reinigen
- » Weiß reinigen
- » Heller
- » Dunkler
- » Sättigung erhöhen
- » Bild weichzeichnen
- » Bild schärfen

Tabelle zur Konfiguration verwenden

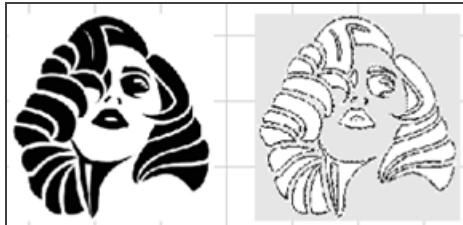
Farbanpassungen

Wählen Sie eine Farbanpassung aus der nachstehenden Liste aus und passen Sie die Einstellungen manuell oder über die Schieber an:

- » Tonwerte
- » Kontrast/Helligkeit
- » Farbton/Sättigung



- » Kurven



- » Invertieren
- » Posterisieren
- » Histogramm-Kontrast
- » Stretch-Intensität
- » Histogramm angleichen
- » Farben angleichen

Tabelle zur Konfiguration verwenden



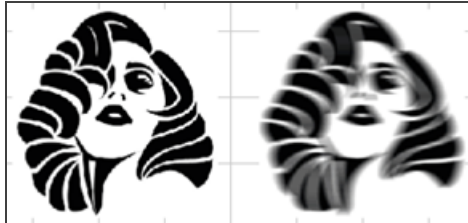
>> Farben tauschen

Tabelle zur Konfiguration verwenden

Filter

Wählen Sie einen Filter aus der nachstehenden Liste aus und passen Sie die Einstellungen manuell oder über die Schieber an:

- » Schärfen
 - » Schärfen
 - » Unschärfe-Maske
- » Weichzeichnen
 - » Mittelwert-Filter
 - » Gaußsches Weichzeichnen
 - » Bewegungsunschärfe



- » Median Filter
- » Noise
 - » Rauschen hinzufügen



- » Despeckle
- » Stylize / Artistic

Tabelle zur Konfiguration verwenden

- » Prägen
- » Solarisieren
- » Ölfarbe



- » Mosaic
- » Spatial Filter
- » Halftone



- » Intensity Detect
- » Remove Red Eye

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Alphakanal	<p>Ein Alphakanal ist eine Maskenebene, die zur Kontrolle der Bildtransparenz als Graustufenbild verwendet wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Teilen: Ersetzt die Alpha-Bitmap durch zwei Ebenen (ein 24-Bit-Bild ohne Transparenz und eine 8-Bit-Graustufe mit Transparenzdaten). » Kombinieren: Erstellen Sie eine 32-Bit-Alpha-Bitmap, indem Sie ein 24-Bit-Bild und ein 8-Bit-Graustufenbild kombinieren. » Leere Alpha erstellen: Erstellen Sie eine 32-Bit-Alpha-Bitmap mit einem leeren 8-Bit-Graustufenbild. » Maske Weiß: Erstellen Sie eine 32-Bit-Alpha-Bitmap mit einem opaken weißen 8-Bit-Graustufenbild (nützlich zum Erstellen einer Unterbasis). » Mehr sichtbar machen: Passen Sie die Transparenz einer Alpha-Bitmap an, um sie transparenter zu machen. » Weniger sichtbar machen: Passen Sie die Transparenz einer Alpha-Bitmap an, um transparenter zu werden.
Produktions-Plugins	<p>Wählen Sie einen Filter aus der Liste aus und passen Sie die Einstellungen oder Schieberegler an:</p> <ul style="list-style-type: none"> » KnockMeBlackOut (beim Drucken von Kleidungsstücken verwenden Sie diesen Filter, um unnötige schwarze Tinte auf einem schwarzen Kleidungsstück zu entfernen) » KnockMeColorOut (beim Drucken von Kleidungsstücken verwenden Sie diesen Filter, um nicht benötigte farbige Tinte auf einem farbigen Kleidungsstück zu entfernen) » Transparency Opacity » Posterize


Tabelle zur Konfiguration verwenden	
The Plugin Site	Harry's Filters 4.0: Wählen Sie, um das Plug-in zu verwenden. 

Tabelle zur Konfiguration verwenden

CADlink Effekte

Wählen Sie einen Filter aus der Liste aus und passen Sie die Einstellungen oder Schieberegler an:

- » Cadlink Bevel
- » Box Unschärfe
- » Lichteffekte



- » Kugel Effekte

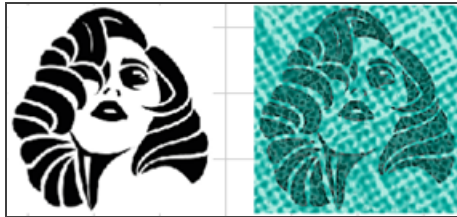


- » Farbkorrektur
- » Verschiebung
- » Distressed Frames

Tabelle zur Konfiguration verwenden

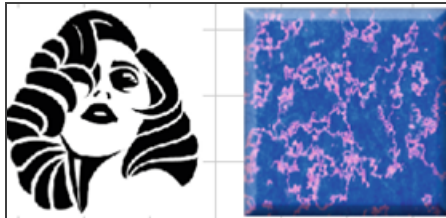


» Distressed



» Gaußscher Weichzeichner

» Marmor-Effekt




» Bewegungsunschärfe

» Äußeres Glühen

» Pixelat

» Glanz

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
	<ul style="list-style-type: none"> >> Schatten >> Schärfen >> Silber >> Skizzieren <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> >> Holz-Effekt
Mehdi 2	>> Noise Shampoo 3.1: Wählen Sie, um das Plug-in zu verwenden.

Vorbereitung zum Vektorisierungs-Assistent

Die Verwendung der **Vorbereitung zum Vektorisierungs-Assistenten** ist der einfachste Weg, um ein Bild zu vektorisieren. Der Assistent führt Sie durch Bildqualitätsverbesserungen, (optionale) Hintergrundentfernung und Posterisierung für Bildfarben vor der Ablauffolgerung.

1. Wenn ein Bild ausgewählt ist, gehen Sie zu **Bild > Vorbereitung zum Vektorisierungs-Assistent**.
Der Dialog Vorbereitung zum Vektorisierungs-Assistent erscheint.
2. Der Assistent fragt Sie, ob Sie das Bild so skalieren möchten, dass während der Vektorisierung keine Qualität verloren geht, und ob Sie den Hintergrund des Bilds mit der FluidMask entfernen möchten. Treffen Sie eine Auswahl und klicken Sie auf **OK**.
Das Dialogfeld Supergröße wird angezeigt.
3. Legen Sie die Werte für das Kantenschärfen, die Oberflächenglätte und das Entschärfen fest und klicken Sie auf **OK**, um fortzufahren. Die Änderungen können in dem Fenster auf der rechten Seite angezeigt werden.

Das Bild wird gefiltert und das Fenster FluidMask wird geöffnet (wenn Sie "Ja" gewählt haben, um den Hintergrund zu entfernen).

- Das Bild wird in gleichfarbige Zellen getrennt, die wie ein Buntglasfenster aussehen. Wählen Sie Bereiche aus, die Sie behalten und entfernen möchten, indem Sie auf die Zellen klicken.
- Wenn Sie fertig sind, gehen Sie zu **Datei > Speichern und Anwenden**.
Das FluidMask wird geschlossen und das Dialogfeld Posterize wird angezeigt.
- Wählen Sie Farben aus, indem Sie Farbe 1, Farbe 2 usw. auswählen und auf die Farbe im oberen Bild klicken. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **OK**.
Hinweis: Wenn Farben ausgewählt sind, wird die Vorschau aktualisiert.
Das Bild wird gefiltert und der Dialog Vektorisierungsassistent wird angezeigt.
- OK** klicken.
- Doppelklicken Sie auf das Bild, um die Accuscan SmartBar zu starten.



- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vektorisierung**  und klicken Sie auf **Schließen**.
Das Bild wird nun vektorisiert und die Vektorformen werden gruppiert.

Das Plug-In-Dialogfeld

Wenn Sie über das Menü *Bild Plug-ins* auf Vektorobjekte anwenden, wird das Dialogfeld *Plug-In* angezeigt.

Um ein Bild zu vektorisieren, siehe "Vorbereitung zum Vektorisierungs-Assistent" Auf der vorherigen Seite.

- Wählen Sie aus den folgenden Optionen.
- Geben Sie die gewünschten Grundeinstellungen ein und klicken Sie **OK**, **Abbrechen** oder **Übernehmen**.

Dialogfeld Plug-In

Wirkungsort	
Innen (freigestellt)	Fügt das Plug-In-Bitmap in die ursprüngliche Vektorform ein. <u>Tipp:</u> Wählen Sie diese Option aus, um leere Teile der Bitmap auszublenden und gezackte Ränder zu trimmen. <u>Hinweis:</u> Eine Alternative zur Vermeidung von gezackten Rändern ist das Skalieren Ihrer Vektorgrafiken vor dem Anwenden des Plug-In-Effekts.
Innen/Aussen (nicht beschneiden)	Verwendet keinen Beschneidungspfad. <u>Tipp:</u> Wählen Sie diese Option aus, wenn der Plug-In-Effekt über die ursprüngliche Kunstform hinausgeht.
Randbetrag	Geben Sie die Menge an freiem Speicherplatz um die resultierende Plug-In-Bitmap an.
Bildqualität	
DPI	Geben Sie die Ausgabeauflösung in Punkten pro Zoll an.
Dateigröße	Geben Sie die Bildgröße in MB an.
Bitmap-Quelle	
Verwenden Sie ein leeres Objekt	Wählen Sie diese Option, um nur die Kontur der Vektorgrafiken zu verwenden. Füllfarbe ist weiß, sofern nicht anders angegeben (unten).
Leere Farbe	Wählen Sie die Füllfarbe.
Verwenden Sie die aktuelle Füllung	Wählen Sie diese Option, um die Kontur- und Füllfarbe der Vektorform zu verwenden.
Verwende das ausgewählte Bitmap	Wählen Sie, ob der Vektor über ein Bitmap-Bild platziert wird. Das Plug-In wird auf den Vektor angewendet, und die ursprüngliche Bitmap wird durch den Plug-In-Effekt geändert.
Pfadquelle	
Automatisch	Wählen Sie diese Option, um den Effekt auf das Standardobjekt anzuwenden.
Manuell	Wählen Sie diese Option, um den Effekt auf ein bestimmtes Objekt anzuwenden.

Wirkungsort	
Überfüllung	
Automatisch	Wählen Sie diese Option aus, um den Standardwert für die Überfüllung anzuwenden.
Manuell	Wählen Sie diese Option, um den Überfüllbetrag manuell anzuwenden.
Überfüllung	Überfüllmenge angeben.
Alphakanal	
Kein	Wählen Sie, ob kein Alpha-Kanal benötigt wird.
Weiß maskieren	Wählen Sie diese Option aus, um eine 32-Bit-Alpha-Bitmap mit einem undurchsichtigen weißen 8-Bit-Graustufenbild zu erstellen (nützlich zum Erstellen einer Unterbasis).
Transparenz	Wählen Sie diese Option aus, um eine 32-Bit-Alpha-Bitmap mit einer 8-Bit-Graustufenmaskenebene für Transparenz zu erstellen.
<u>Hinweis:</u> Erstellt den Alpha-Kanal für ein transparentes Bild.	

Menü Ansicht

Im Menü Ansicht finden Sie die folgenden Optionen.

Menü Ansicht

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Platte anzeigen	Für Ansicht aktivieren (siehe "Werkzeuge für Striche und Füllungen" auf Seite 141 und 3D Viewer).
Füllung anzeigen	
Bitmap-Umrisse anzeigen	
Verknüpfung von Farbfüllung und Bitmap-Umrisse anzeigen	
Werkzeughdurchmesser anzeigen	
Werkzeugpfade anzeigen	
Nur Werkzeugpfade anzeigen	
Lineale anzeigen	
Brücken anzeigen	
Richtung anzeigen	
3D anzeigen	
Notizen anzeigen	
Nur Bitmaps anzeigen	
Gitter anzeigen	
Beschriftungen von Hilfslinien anzeigen	
Drucker Proofing	

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Paletten	<ul style="list-style-type: none"> » Standardpalette anzeigen » Auftragspalette anzeigen » Herstellerpalette anzeigen » Seitenpalette anzeigen » Kleine Symbole » Mittelgroße Symbole » Große Symbole
Symbolleisten	<ul style="list-style-type: none"> » System » Betrieb » Arbeitsfläche » Extras » Symbolleistenprofil speichern » Symbolleistenprofil laden » Standard laden » Importieren » Exportieren » Einstellungen: Symbolleiste anpassen. Das Dialogfeld <i>Symbolleisten</i> wird geöffnet. Wählen Sie eine Symbolleiste, die Sie umbenennen, löschen oder einstellen möchten. Wählen Sie klassische, alternative oder farbige Symbole. » Fensterposition (beim Start der Anwendung) <ul style="list-style-type: none"> » Stets maximieren » Aktuelles nutzen » Zuletzt verwendet

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
InstantReplay zeigen	Aktivieren Sie die Option für die Ansicht (weitere Informationen über Instant Replay unter "Verwendung von InstantReplay" auf Seite 38 und "So passen Sie eine Symbolleiste an." auf Seite 29).
Speicherbehälter anzeigen	
Strasssteinvorschau anzeigen	
Anzahl Strasssteinelemente	
Erweiterte Vorschau	
Ebenenansicht	
Neusortierung der Ebenenansicht	

3D-Betrachter

Mit dem 3D-Betrachter können Sie die Ausgabe basierend auf den von Ihnen erstellten Werkzeugpfaden simulieren.

Um den 3D-Betrachter anzuzeigen, wählen Sie **Ansicht > 3D-Ansicht** oder klicken Sie in der Werkzeugleiste **Ausschneiden** (klicken Sie auf das *Werkzeug Ausschneiden*) und dann auf **3D-Ansicht**.

3D-Betrachter

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Sparen	Speichern, um einen Beweis zu erstellen.
Neu zeichnen	Aktualisieren Sie die Vorschau.
Links	Wählen Sie einen Blickwinkel.
Unterseite	
Vorderseite	
Isometrisch	
Verriegeln Sie die X-Achse	

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Verriegeln Sie die Y-Achse	
Drahtmodell	Zeigen Sie Linien an, die Bewegungen des Werkzeugpfads anzeigen.
Vorschau	Zeigen Sie eine Objektvorschau an.
Animieren	Klicken Sie hier, um eine Simulation anzuzeigen. Verwenden Sie die Tasten Wiedergabe / Pause, Stopp und Schieberegler, um die Simulation zu steuern.
Farbe verschieben	Wählen Sie eine Farbe für die Werkzeugbahnbewegung aus.
Vorschauqualität	Wählen Sie Standard, Hoch oder Beste.
Füllfarbe	Wählen Sie, um die Füllfarbe zu aktivieren.
Farbwähler	Wählen Sie eine Farbe für die Füllung.
Texture-Auswahl	Wählen Sie eine Textur für die Simulation.

Menü Optionen

Im Menü Optionen finden Sie die folgenden Optionen.

Menü Optionen

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
LaserDRAW Setup	<ul style="list-style-type: none"> » » "Grundeinstellung" auf Seite 7 » » "Systemeinstellungen" auf Seite 15
Auto-Backup	Öffnet die <i>Auto-Backup</i> -Grundeinstellungen, einschließlich Speichern, Laden und Backups.

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Palette	<ul style="list-style-type: none"> » Hersteller-Palette öffnen » Benutzerspezifische Farbe erstellen » Standardfarbe einstellen: Wählen Sie diese Option, um die Standardfarbe für Füllung und Linien einzustellen. » Speichern » Laden <ul style="list-style-type: none"> » Neu » Verschmelzen » Als Standard setzen » Standardpaletten-Assistent: Wählen Sie die Farben für die Ausgabe. » Kürzen: Entfernen Sie alle Farben rechts vom aktuell ausgewählten Objekt (sofern sie nicht auf der Arbeitsfläche verwendet werden). » Farben sortieren <ul style="list-style-type: none"> » Nach markierten Objekten » Nach allen Objekten » Nach verwendeten Farben » Nach Farbton » Farbe nach vorne bewegen » Farbe finden <ul style="list-style-type: none"> » In Folienpalette nachsehen » In Druckerpalette nachsehen » In benutzerdefinierter Palette nachsehen » In Standardpalette nachsehen » Zurücksetzen » Ebenennummern zeigen


Tabelle zur Konfiguration verwenden	
	<ul style="list-style-type: none"> » Farbwerttabelle erstellen: Erstellen Sie eine 5x7 große Tabelle mit kürzlich verwendeten Farben.
Gitter	<ul style="list-style-type: none"> » An Gitter ausrichten: Aktiviert die Ausrichtung am Gitter. <u>Hinweis:</u> Wenn diese Option aktiviert ist, wird eine Warnung auf dem Objekt angezeigt. Wenn Sie das Objekt doppelt anklicken, wird die Warnung auf der SmartBar in rot angezeigt.  <ul style="list-style-type: none"> » Gitter als Linie zeigen » Nullpunkt zurücksetzen
Ausrichten an	<ul style="list-style-type: none"> » Schildfläche: Aktivieren Sie diese Option, um Objekte an der Kante der Schildfläche auszurichten. Bestimmen Sie den Eingangabstand in der Registerkarte <i>Einstellungen des Auswahlwerkzeugs</i> im Dialogfeld <i>Grundeinstellung</i>. » Objekte: Aktiviert die Ausrichtung von Objekten an anderen Objekten. » An Nullpunkt ausrichten

Tabelle zur Konfiguration verwenden	
Hilfslinien	<ul style="list-style-type: none"> » Hilfslinien verwenden: Hilfslinien werden für die präzise Ausrichtung verwendet. Durch einen Rechtsklick auf das Lineal wird eine Hilfslinie erstellt. » Alle Hilfslinien entfernen » Hilfslinien bearbeiten: Öffnet das Dialogfeld <i>Hilfslinien bearbeiten</i>, um den Hilfslinienstil zu bearbeiten. » Hilfslinien sperren
Arbeitsflächen-Farben	Klicken Sie auf diese Option, um die Farben für Hintergrund, Gitter, Hilfslinien und Plattenrandfestzulegen.
Linealpositionen	
Maßeinheit ändern	
Tastenkürzel	<ul style="list-style-type: none"> » Tastenkürzel bearbeiten » Tastenkürzel importieren » Tastenkürzel exportieren
InstantReplay verwenden	Aktivieren Sie diese Option, um InstantReplay zu verwenden, ein Fenster, in dem Sie Vorgänge bearbeiten und erneut verwenden können (siehe "Verwendung von InstantReplay" auf Seite 38).
Anwendung mehrfach öffnen	Aktivieren Sie diese Option, um mehrere Instanzen der Anwendung gleichzeitig zu öffnen.

Menü Web

Bild per E-Mail senden: Senden Sie ein Bild oder einen ausgewählten Bildabschnitt per E-Mail. Das Dialogfeld *E-Mail-Vorschau* wird geöffnet. Klicken Sie auf **Einstellungen**, um die E-Mail zu konfigurieren.

Ihre E-Mail wird in Ihrer Standard-E-Mail-Anwendung geöffnet und mit einem PDF-Anhang versehen.

Hinweis: Windows 10 Mail App wird nicht unterstützt. Die unterstützte E-Mail-Anwendung ist Thunderbird.

Menü Hilfe

Im Menü Hilfe finden Sie die folgenden Optionen.

Über LaserDRAW	
Notizblock	
Rechner	
TimeSign	Öffnet eine Stoppuhr.
Fernwartung	Öffnet den TeamViewer für die Fernwartung.
Lizenzdatei aktualisieren	Sucht nach Updates der Lizenzdatei. ***Hinweis: Nach einer Aktualisierung muss die Anwendung neu gestartet werden.
Nach Updates suchen	Sucht nach Updates der Anwendung.***



Diese Seite wurde absichtlich leer



Extras

Dieser Abschnitt enthält die folgenden Informationen:

Auswahlwerkzeug

Das **Auswahlwerkzeug** ist das Standardwerkzeug für die Arbeitsfläche.

Klicken Sie in den Füllbereich, um Objekte auszuwählen, oder klicken und ziehen Sie einen Rahmen um die Objekte. Bei ausgewählten Objekten werden die Kontrollpunkte des Objekts angezeigt.

Verwenden Sie zum Bearbeiten von Objekten die **SmartBar**.

SmartBar



Von links nach rechts:

- » Kontrollpunktauswahl: Klicken Sie auf einen Kontrollpunkt, um anhand der Pfeile oder durch Eingabe von Werten andere Felder für diesen Datenpunkt des Objekts zu bearbeiten.
- » X-Koordinate
- » Y-Koordinate
- » Breite
- » Höhe
- » Skalenbreite in Prozent
- » Skalenhöhe in Prozent
- » Proportionalskalierung gesperrt: Wenn diese Option aktiviert ist, erfolgt eine proportionale prozentuale Skalierung, wenn die Option deaktiviert ist, können Höhe und Breite unabhängig voneinander geändert werden.

- » Rotation in Grad
- » Farbe

Ausgabe-Werkzeug

Die Option Schneidewerkzeuge kann verwendet werden, um ein Objekt auf die Ausgabe vorzubereiten.

Vergewissern Sie sich vor dem Senden der Ausgabe, dass Ihre Geräte installiert und die Ports eingerichtet sind. Weitere Informationen finden Sie unter "So installieren Sie Schneidegeräte in LaserDRAW:" auf Seite 28 und "Ports" auf Seite 26.



Von links nach rechts:

Um 90° rotieren, Um -90° rotieren, Vertikal spiegeln, Horizontal spiegeln, Verschachtelungsoptionen anzeigen

Kacheln: Wählen Sie diese Option, um Kacheln anzuzeigen und Linien und Ränder zu bearbeiten.

Objektauswahl vergrößern, Alle Objekte vergrößern, Material vergrößern

Sortieroptionen anzeigen: Wählen Sie diese Option, um die Sortiermethode im Dialogfeld *Sortieren* auszuwählen.

Numerical Control (NC) Manager starten: Das Dialogfeld Ausgabesteuerung wird angezeigt. Dort können Sie den Graviervorgang mit Wiedergabe- und Pause-Schaltflächen simulieren. Sie können eine spezielle Ausgabelinie wählen und Änderungen vornehmen.

Sortieren nach Farbe: Wählen Sie diese Option, um nach Farbe oder nach Passermarke zu filtern.

Modus auswählen: Wählen Sie aus den Optionen Seite oder Platte.

Banner-Füllung: Klicken Sie auf diese Option, um eine Standardfüllung anzuwenden. Öffnen Sie mit einem Rechtsklick das Dialogfeld *Füllung* und legen Sie den Stiftdurchmesser, die Füllungsart, die Füllüberlappung und den Winkel fest. Geben Sie die Gravierparameter einschließlich Tiefe und Anzahl der Durchgänge an.

Alle Farben sortieren und schneiden: Wählen Sie diese Option, um die Schnittrihenfolge nach Farbe festzulegen.

Gravieren : Wählen Sie diese Option, um die Gravur durchzuführen.

SmartBar Gravierwerkzeuge



Von links nach rechts:

- » Auswahlwerkzeug
- » Werkzeug-Setup
- » Gerät auswählen
- » Geräte-Setup: siehe "Dialogfeld Ausgabeoptionen" auf Seite 67
- » Geben Sie die Anzahl der Wiederholungen ein.
- » Wiederholungen: Wählen Sie die Anzahl der Wiederholungen, den Abstand zwischen ihnen (auf der X-Achse) und wenn Sie Kopien stapeln möchten, den Abstand zwischen ihnen (auf der Y-Achse) und die Stapelgröße.
- » Materiallänge und -breite
- » Position und Größe: Position von X, Y und die horizontale und vertikale Größe.
- » In/mm/%: Wechselt zwischen Einheiten und Prozentzahl bei der Größenangabe.
- » Proportionen sperren

Messwerkzeuge

Die Messwerkzeuge können verwendet werden, um die Objektgröße und den Abstand zu bestimmen.



Von links nach rechts:

Messung: Misst den Abstand zwischen zwei Punkten, wenn ein Start- und ein Endpunkt auf der Arbeitsfläche angeklickt werden.

	Anfang (x,y):	-6.35, 15.42	dx:	0.00		<input type="text"/>	gewünschte Entfern.	Zuweisen
	Ende (x,y):	-6.35, 15.42	dy:	0.00				↔ 0.00

- » Alle Objekte: Wählen Sie diese Option, um alle Objekte zu messen.
- » Markierte Objekte: Misst nur die markierten Objekte
- » Startkoordinaten (x,y).
- » Endkoordinaten (x,y).
- » dx: Abstand auf der X-Achse
- » dy: Abstand auf der Y-Achse.
- » Winkel zwischen Punkten.
- » Abstand zwischen Punkten.
- » Gewünschter Abstand zwischen Punkten.

Bemaßung: Misst den Abstand zwischen zwei Positionen auf der Arbeitsfläche. Klicken und ziehen Sie den Cursor, um den Messbereich zu bestimmen.

Stil	Einheiten	Genauigkeit	Darstellung	Schriften...	Attribute zeigen	Schließen
	Zoll	0.00	<input checked="" type="radio"/> xxx <input type="radio"/> xxx			
dx: (0.0) dy: (0.0) Abstand: (0.0) Zoll Winkel: 0.000						

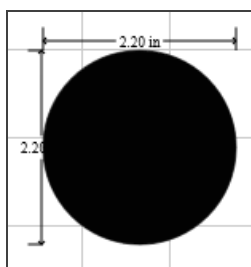
- » Wählen Sie Linie, Pfeil oder Stil.
- » Wählen Sie die Maßeinheiten.
- » Wählen Sie die Messpräzision.
- » Wählen Sie die Dezimal- oder Bruchteildarstellung.
- » Wählen Sie die Anzeigeschrift.

- » Attribute zeigen
- » Bemaßungen sperren.

Objektgröße: Misst die Höhe oder Breite des ausgewählten Objekts.



Siehe **Bemaßung** für eine genauere Beschreibung.



Pfeil zeichnen: Klicken Sie auf diese Option, um einen Hinweis an einer bestimmten Position zu erstellen. Klicken und ziehen Sie den Cursor. Klicken Sie erneut, um den Hinweis zu erstellen. Der Hinweis wird am Endpunkt positioniert (verwenden Sie das Freiform-Feld für Hinweise).

Hinweise: Freiform-Feld für Hinweise. Wählen Sie Schriftart und Größe aus.



Textwerkzeuge

Die Textwerkzeuge ermöglichen das Erstellen und Bearbeiten von Text und das Erstellen von Preistafeln.



Hinweis: Klicken Sie für bereits hinzugefügten Text mit der rechten Maustaste und wählen Sie **Einstellungen**, um das Dialogfeld *Textattribute* zu öffnen und die gewünschten Stilelemente zu kopieren.

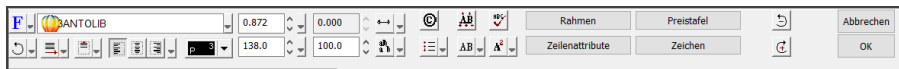
So kopieren Sie einen Stil von einem Textrahmen in einen anderen Textrahmen:

1. Wählen Sie den Textrahmen mit dem gewünschten Stil, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **Textattribute kopieren**.
2. Wählen Sie den Textrahmen, dem Sie den Stil zuweisen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **Textattribute übertragen**.
3. Der Stil wird kopiert.

Von links nach rechts:

Texterstellung: Wählen Sie diese Option, um durch Klicken und Ziehen einen Textrahmen zu erstellen. In *Text in Rahmen* finden Sie die nachstehenden SmartBar-Steuerelemente.

Text in Rahmen: Wählen Sie diese Option, um Text in einem bereits vorhandenen Textrahmen einzugeben, und verwenden Sie die SmartBar für die Bearbeitung.



- » Schriftartdetektiv: Erkennt die aktuelle Schriftart und ermöglicht die Bearbeitung der Auswahl, einschließlich der Installation neuer Schriftarten.
- » Wählen Sie die Schriftart.
- » Standard-Einstellungen anwenden
- » Legen Sie die Textrichtung fest.
- » Legen Sie die Linienlayout-Richtung fest.
- » Richten Sie den Text aus (links, rechts oder mittig).
- » Wählen Sie die Textfarbe.
- » Legen Sie die Schriftgröße fest.
- » Legen Sie den Zeilenabstand fest.

- » Legen Sie den Wortabstand fest.
 - » Geben Sie den Kerning-Wert ein (in Prozent).
 - » Passen Sie die Wortzwischenräume an.
 - » Wählen Sie automatisches Kerning.
 - » Geben Sie Sonderzeichen ein.
 - » Erstellen Sie eine Liste.
 - » Interaktives Kerning: Wählen Sie diese Option, um das interaktive Kerning zu aktivieren.
 - » Groß-/Kleinbuchstaben: Ändern Sie die Auswahl, um Groß- oder Kleinbuchstaben, Groß-/Kleinschreibung oder Initialbuchstaben zu verwenden.
 - » Rechtschreibprüfung
 - » Hochgestellt/Tiefgestellt: Ändert die Auswahl zu hochgestelltem/tiefgestelltem Text. Markieren Sie mehr als ein Zeichen, klicken Sie auf die Dropdown-Schaltfläche, klicken Sie auf Hochgestellt, Tiefgestellt oder Keine. Das Attribut wird auf das zweite markierte Zeichen angewendet. (Wenn zum Beispiel das Wort „Apfel“ markiert ist und das Attribut „Hochgestellt“ verwendet wird, wäre das Ergebnis „Apfel“.)
 - » Rahmen, Preistafel, Zeilenattribute, Zeichen: Öffnet das Dialogfeld *Text-Werkzeugkasten*.
 - » Blindenschrift-Einstellung: Wählen Sie diese Option, um das Dialogfeld *Blindenschrift-Einstellung* zu öffnen (wählen Sie die Schriftart, die Schriftgröße, die Punktgröße, die Übersetzung und die ADA-Einstellungen).
-
- » Rückgängig
 - » Wiederherstellen

Interaktive Textabstandeinstellung: Aktiviert Auswahlpunkte für das manuelle Kerning an den Zeichen eines ausgewählten Textabschnitts.

Text automatisches Layout: Öffnet die SmartBar *Auto-Layout*. Weitere Informationen finden Sie unter "Text automatisches Layout" auf Seite 51.

Rechtschreibprüfung

Text unterstreichen

ADA erhabener Text: Siehe die SmartBar-Steuerelemente im Abschnitt **Text in Rahmen**.

Die Schaltfläche **ADA erhabener Text** ermöglicht das Umschalten zwischen einzelnen oder mehrfachen Zeilen mit Braille.

ADA visueller Text: Siehe die SmartBar-Steuerelemente im Abschnitt **Text in Rahmen**.

Die Schaltfläche **ADA visueller Text** () öffnet das Dialogfeld *ADA visueller Text*, um den Höhen- und Betrachtungsabstand eines Schildes einzustellen.

ADA visuell mit erhabenem Text: Siehe die SmartBar-Steuerelemente im Abschnitt **Text in Rahmen**.

Die Schaltfläche **ADA erhabener Text** ermöglicht das Umschalten zwischen einzelnen oder mehrfachen Zeilen mit Braille.

Die Schaltfläche **ADA visueller Text** () öffnet das Dialogfeld *ADA visueller Text*, um den Höhen- und Betrachtungsabstand eines Schildes einzustellen.

ADA Blindenschrift: Siehe die SmartBar-Steuerelemente im Abschnitt **Text in Rahmen**.

Text suchen und ersetzen: Öffnet das Dialogfeld *Suchen und ersetzen* für die Textbearbeitung.

Preistafel: Zeichnen Sie ein Preistafel-Layout mit Kopfzeilen und öffnen Sie das Dialogfeld *Preistafel-Layout* für die Eingabe der Zeilen- und Spaltenanzahl, der Breite und der Abstände. Klicken Sie dann auf **OK**. Das Dialogfeld *Text-Werkzeugkasten* wird angezeigt. Mit Hilfe der SmartBar können Sie Text in die Felder eingeben und bearbeiten.

Weitere Informationen finden Sie unter "Dialogfeld Text-Werkzeugkasten" Auf der gegenüberliegenden Seite.

Dialogfeld Text-Werkzeugkasten

Das Dialogfeld *Text-Werkzeugkasten* wird geöffnet, indem Sie auf die Schaltflächen **Rahmen**, **Preistafel**, **Zeilenattribute** oder **Zeichen** auf der *Text-SmartBar* klicken, wenn Sie die Textwerkzeuge verwenden.

Sind diese Schaltflächen nicht verfügbar, öffnen Sie ein Texterstellungswerkzeug und klicken Sie in der SmartBar auf die Dropdown-Liste für **Standard-Einstellungen**. Das Dialogfeld *Standard-Texteinstellungen* wird angezeigt. Im Abschnitt *SmartBar Konfiguration* wählen Sie **Standard**.

Registerkarte Zeile

Die Steuerelemente der Registerkarte Zeile werden nur auf die aktuell ausgewählte Zeile angewendet. Zeilen haben kreisförmige Handles, mit denen die Positionierung vorgenommen wird. Die linken und rechten Ränder können verschoben werden, um die Länge neu einzustellen.

Von links nach rechts und von oben nach unten:

- » X, Y: Die Position der Zeile auf der Plattenfläche.
- » Fest: Wählen Sie diese Option, um die Position der Zeile zu sperren.
- » Länge: Passen Sie die Länge der Zeile an. Standardmäßig entspricht die Zeilenlänge der Breite des Textrahmens.
- » Fest: Wählen Sie diese Option, um die Länge der Zeile zu fixieren.
- » Weißbereich am Zeilenende integrieren: Wählen Sie diese Option, um sicherzustellen, dass das Zeilenende nicht den Weißbereich des Zeichens beschneidet.
- » Kompression: Wird als Prozentsatz der Kompression der Zeile angegeben. Der Wert liegt standardmäßig bei 100 Prozent, das bedeutet, es wird keine Kompression angewendet.
- » Zeilenlängen-Kompression: Wählen Sie diese Option, um die Art der Kompression und den Zeilenumbruch festzulegen. Weitere Informationen finden Sie unter "Dialogfeld Zeilenlängen-Kompression" auf Seite 122.
- » Abstand: Passen Sie den vertikalen Abstand zwischen Textzeilen an.
- » Relativ: Wird als Prozentsatz der Schrifthöhe angegeben. Der Wert liegt standardmäßig bei 140 Prozent.

- » Absolut: Erhält den eingestellten Abstand zwischen aufeinanderfolgenden Zeilen in den aktuell verwendeten Linealeinheiten.
 - » An Begrenzung stauchen: Wählen Sie diese Option, um die Kompression anzuwenden, wenn Sie eine Zeile gegen den Textrahmen ziehen.
-

Registerkarte Rahmen

Die Steuerelemente der Registerkarte Rahmen werden verwendet, um die Größe und die Ränder des Textrahmens anzupassen.

Von oben nach unten:

- » X, Y: Repräsentiert die Position der oberen linken Ecke des Textrahmens.
 - » Breite, Höhe: Die Größe des Textrahmens.
 - » Pfeil-Schaltflächen: Öffnet das Dialogfeld *Zeilenlängen-Kompression* oder das Dialogfeld *Vertikal stauchen*. Weitere Informationen finden Sie unter "Dialogfeld Vertikal stauchen" auf Seite 122 und "Dialogfeld Zeilenlängen-Kompression" auf Seite 122.
 - » Fest: Wählen Sie diese Option, um eine feste Breite und Höhe einzustellen.
 - » Ränder: Geben Sie Werte ein, um den Abstand zum Rand des Textrahmens festzulegen, entweder als Absolut (aktuelle Linealeinheiten) oder Prozentsatz (der Textrahmengröße).
 - » Auto-Zeilenabstand: Verwenden Sie die Pfeil-Schaltfläche, um das Dialogfeld *Auto-Zeilenabstand* zu öffnen. Folgende Optionen für den Abstand sind verfügbar: Gleich (zwischen allen Zeilen wird ein identischer Abstand verwendet), gewichtet (zusätzlicher Abstand für die letzte Zeile), oberer /unterer Randabstand und zusätzlicher unterer Randabstand (zur besonderen Kennzeichnung, verkleinert den Abstand zwischen den anderen Zeilen).
-

Registerkarte Zeichen

Die Steuerelemente in der Registerkarte Zeichen dienen zum Anpassen von Erscheinungsbild und Position einzelner Zeichen in einem Textrahmen.

Von oben nach unten:

- » Kursiv: Geben Sie die Schrägstellung ein, die auf die Zeichen angewendet wird (erzeugt eine Kursivschrift; positive Werte ermöglichen eine Neigung nach rechts und negative Werte eine Neigung nach links).
- » Kerning: Bestimmt den Abstand zwischen den ausgewählten Zeichen.
- » Pfeil-Dropdown: Öffnet das Dialogfeld *Auto-Kern*. Verfügbare Optionen sind: Normal, breit (20 % zusätzlicher Abstand zwischen Zeichen), eng (20 % weniger Abstand zwischen Zeichen), angrenzend (Ränder berühren sich ohne Überlappung) oder Überlappung (Ränder überlappen um 5 %). Wählen Sie zwischen Geschwindigkeit oder Genauigkeit. Falls zutreffend, aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Ausgabe an das Werkzeug anzupassen und den Werkzeugdurchmesser anzugeben.
- » Auto-Kern: Diese Option wendet die Einstellungen aus dem Dialogfeld *Auto-Kern* an.
- » Interaktives Kerning: Wählen Sie diese Option, um das Kerning manuell mithilfe von Texthandles anzupassen.
- » Zeichenbreite: Öffnet das Dialogfeld *Zeichenbreite anpassen*, wo Sie einen Prozentsatz der natürlichen Breite oder eine absolute Breite angeben können.
- » Abstand Zeichenbreite: Stellen Sie mit den Pfeilen einen Wert ein und verwenden Sie die Dropdown-Liste, um das Dialogfeld *Wortabstand anpassen* zu öffnen, in dem Sie einen Prozentsatz der natürlichen Breite oder eine absolute Breite angeben können.

Registerkarte Preistafel

Mit den Steuerelementen der Registerkarte Preistafel können Sie ein Gitterlayout für eine Preistafel erstellen.

Von oben nach unten:

- » Abstand: Die Breite des Weißbereichs links von der aktuellen Spalte.
- » Breite: Spaltenbreite.
- » Abstand: Die Breite des Weißbereichs rechts von der aktuellen Spalte.
- » Pfeil-Schaltfläche: Öffnet das Dialogfeld *Zeilenlängen-Kompression*. Weitere Informationen finden Sie unter "Dialogfeld Zeilenlängen-Kompression" Auf der nächsten Seite.

- » Neu: Erstellen Sie eine neue Preistafel. Klicken Sie auf die kleine Pfeil-Schaltfläche, um das Dialogfeld *Preistafel-Setup* zu öffnen. Geben Sie die Anzahl der Reihen und Spalten, die Spaltenbreite und den Abstand an.
 - » Ende: Beendet die Bearbeitung der aktuellen Auswahl.
 - » Spalte, Zeile, Zelle und Abschnitt: Verwenden Sie diese Schaltflächen, um Zeilen und Spalten einzufügen, auszuwählen oder zu löschen, oder die Zelleninhalte des ausgewählten Bereichs zu löschen.
 - » Zeilenpunkte: Verwenden Sie die Dropdown-Liste, um Zeilenpunkte zwischen Listenelement und Preis einzufügen.
 - » Währung: Wählen Sie die Währung und die Art der Dezimal Kennzeichnung aus der Dropdown-Liste.
 - » Listenzeichen einfügen: Verwenden Sie die Dropdown-Liste, um ein Listenzeichen am Anfang jeder Zeile einzufügen.
-

Dialogfeld Vertikal stauchen

In diesem Feld können Sie festlegen, wie die Textzeilen innerhalb eines festen Textrahmens angeordnet werden.

Von oben nach unten:

- » Text nur bei Überschreitung der Höhe stauchen: Wählen Sie diese Option, um den Text nur dann zu stauchen, wenn die Rahmenbegrenzung überschritten wird.
 - » Text immer stauchen oder dehnen, um die Höhe beizubehalten: Wählen Sie diese Option, um den Textrahmen auszufüllen.
 - » Methode: Wählen Sie aus den folgenden Optionen: Keine, Zeichenhöhe stauchen (Ändern der Zeichenhöhe), Zeilenabstand verkleinern (Ändern des Abstands zwischen Textzeilen), Zeichengröße stauchen (proportionale Änderung von Zeichenhöhe, Zeichenbreite und Kerning).
 - » Anwenden bei: Wählen Sie alle Zeilen aus.
-

Dialogfeld Zeilenlängen-Kompression

In diesem Feld können Sie festlegen, wie Textzeilen gestaucht werden.

Von oben nach unten:

- » Text nur bei Überschreitung der Breite stauchen: Wählen Sie diese Option, um den Text nur dann zu stauchen, wenn die Rahmenbegrenzung überschritten wird.
- » Text immer stauchen oder dehnen, um die Breite beizubehalten: Wählen Sie diese Option, um den Textrahmen auszufüllen.
- » Methode: Wählen Sie aus den folgenden Optionen: Zeilenlänge stauchen, Größe stauchen, Kerning verkleinern, Wortabstand stauchen oder Keine.
- » Anwenden bei: Wählen Sie Zeile einzeln (um Änderungen nur der ausgewählten Zeile zuzuweisen), Alle Zeilen gleich (innerhalb des Rahmens) oder Gleiche Schriftgröße (damit die längste Zeile der Rahmenbreite entspricht).
- » Zeilenumbruch
- » Umbruch nach X% Kompression: Wählen Sie den Prozentsatz der Kompression, bei der ein Zeilenumbruch erfolgt.
- » Erste Zeile einrücken: Rücken Sie die erste Zeile um den angegebenen Wert ein.
- » Hängender Einzug: Rücken Sie alle Zeilen um den angegebenen Wert ein, unter Abschluss der ersten Zeile.

Zoom-Werkzeuge

Mit den Zoom-Werkzeugen können Sie auf Objekte oder die Arbeitsfläche zoomen.



Von links nach rechts:

Einzoomen: Zoomen Sie die Arbeitsfläche heran, indem Sie einen Bereich anklicken und ziehen.

Auszoomen: Zoomen Sie hinaus, um mehr von der Arbeitsfläche zu sehen.

Objektauswahl vergrößern: Zoomen Sie den Ausschnitt, um das gesamte ausgewählte Objekt zu sehen.

Zoom auf Platte: Zoomen Sie den Ausschnitt, um die gesamte Platte zu sehen.

Vorherige Ansicht: Kehren Sie zum vorherigen Zoomstatus zurück.

Hand-Werkzeug: Wählen Sie diese Option, um die Arbeitsfläche durch Klicken und Ziehen zu verschieben.

Prozentuales Zoomen: Wählen Sie einen Prozentwert aus der Dropdown-Liste aus.

Verschmelz-Werkzeuge

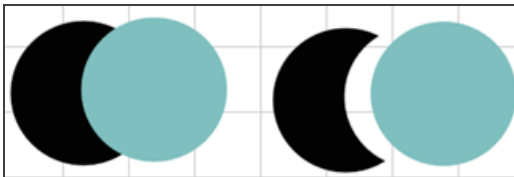
Die Verschmelz-Werkzeuge können verwendet werden, um Objekte mit unterschiedlichen Stilen zu kombinieren. Informationen für die Konfiguration von Knoten zum Verschmelzen finden Sie unter "Berechnungsgenauigkeit" auf Seite 10.



Von links nach rechts:

Einfaches Verschmelzen: Wählen Sie diese Option, um Objekte miteinander zu verschmelzen (wenn diese dieselbe Farbe haben) oder um die Farben zu verschmelzen, wodurch sich überlappende Abschnitte gelöscht werden.

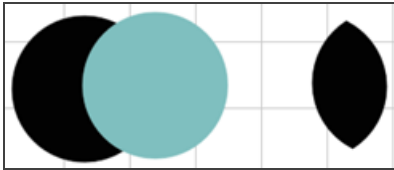
Hinweis: Verschmelzen aktiviert automatisch den Befehl *Text zu Grafik* (siehe "Menü Ausrichten" auf Seite 55).



Teilmenge verschmelzen: Wählen Sie diese Option, um ein Kombinationsobjekt aus den überlappenden Abschnitten der Originalobjekte zu erstellen.

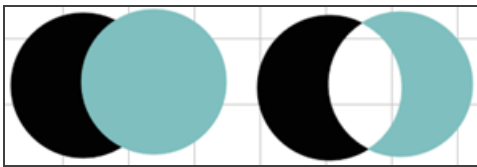
Hinweis: In einem Arbeitsgang können maximal zwei Objekte oder Gruppen verschmolzen

werden. Wenn Sie drei oder mehr Objekte verschmelzen möchten, müssen Sie diese zuvor in Gruppen zusammenfassen.



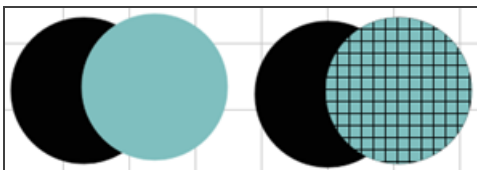
Additives Verschmelzen: Wählen Sie diese Option, um ein Objekt aus nicht überlappenden Abschnitten der Originalobjekte zu erstellen.

Hinweis: In einem Arbeitsgang können maximal zwei Objekte oder Gruppen verschmolzen werden. Wenn Sie drei oder mehr Objekte verschmelzen möchten, müssen Sie diese zuvor in Gruppen zusammenfassen.



Überlagern: Wählen Sie diese Option, um ein Objekt unter einem anderen zu positionieren und somit Lücken zwischen den Objekten zu eliminieren. Die Verschmelzpriorität basiert auf Ebenen.

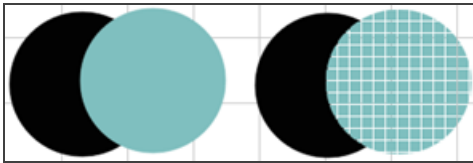
Das Dialogfeld *Überfüllung* wird angezeigt. Wählen Sie die Überfüllungspriorität, wählen Sie Farben zusammenfügen, um Tönungen als einzelne Ebene anzuzeigen, und wählen Sie Prozessfarben verschmelzen, um Prozessfarben als einzelne Farbebene anzuzeigen.



Intarsienüberfüllung: Wählen Sie diese Option, um jedes Objekt mit Offsets oder Überfüllungen automatisch zu modifizieren.

Das Dialogfeld *Überfüllung* wird angezeigt. Wählen Sie die Überfüllungspriorität (positiv = Überfüllung, null = Stoßfuge, negativ = Lücke). Wenn **Überfüllung angrenzender Objekte** ausgewählt ist, werden Lücken reduziert (klein = 0,01 in/0,25 mm oder weniger; groß = 0,04 in/1 mm oder weniger).

Wählen Sie Unsichtbares Material entfernen (wendet die Option **Einfaches Verschmelzen** vor **Intarsienüberfüllung** an), Farben zusammenfügen, um Tönungen als einzelne Farbschicht anzuzeigen, und wählen Sie Prozessfarben verschmelzen, um Prozessfarben als einzelne Farbschicht anzuzeigen.



Form-Werkzeuge

Mit den Form-Werkzeugen können Formen erstellt werden

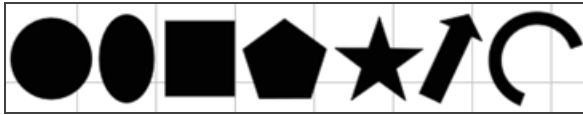


Von links nach rechts:

Kreis, Ellipse, Rechteck, Polygon, Stern, Pfeil, Fächer

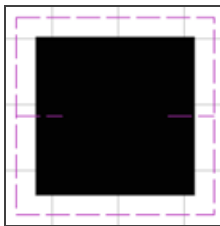
Hinweis: Beim Zeichnen von Formen:

- » Drücken und halten Sie die **Umschalt**-Taste, um die Form an dem Punkt zu zentrieren, an dem Sie die Zeichnung begonnen haben.
- » Drücken und halten Sie die **Strg**-Taste, um perfekte Formen zu erstellen (gleiche Größe für X und Y), mit Ausnahme des Pfeils, der auf einer horizontalen Linie einrastet.



Umrandungsrahmen: Wählen Sie diese Option, um einen Umrandungsrahmen zu erstellen (ein zusätzlicher rechteckiger Schnitt um die Form). Legen Sie den Rahmenoffset für den Rahmen fest.

Power Weed: Wählen Sie diese Option, um einen Umrandungsrahmen mit horizontalen und vertikalen Mittelentgitterungslinien zu erstellen. Legen Sie den Randoffset und die Zeilenüberlappung fest. Klicken Sie auf die obere oder die seitliche Kante des Objekts und ziehen Sie die Maus horizontal oder vertikal, um neue Entgitterungslinien zu erstellen.



Dekorrahmen: Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen dekorativen Rahmen um ein Objekt erstellen möchten.

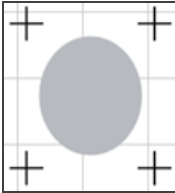


- » Wählen Sie aus den Optionen Quadratisch, Gerundet, Gekerbt oder Innen gekerbt.
- » Legen Sie den inneren/äußeren Eckenradius fest.
- » Wählen Sie eine Einzelpfadumrandung oder eine Umrandung mit Strichstärke.
- » Wählen Sie die Farbe der Umrandung.
- » Wählen Sie die Stärke für die Umrandung.
- » Zeigen Sie die Breite und Höhe an.
- » Legen Sie den horizontalen und vertikalen Offset fest.
- » Sperren oder entsperren Sie diese Umrandung für die Bearbeitung.

Passermarke: Wählen Sie diese Option, um manuell eine Passermarke zu setzen (siehe "Passermarken" auf Seite 133).

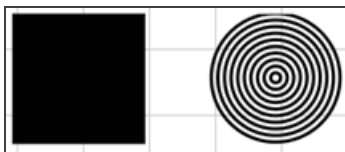


Passermarkengruppe: Wählen Sie diese Option, um eine Passermarkengruppe zu setzen (siehe "Passermarken" auf Seite 133).



Schablone: Wählen Sie diese Option, um auf ein Objekt oder mehrere Objekte eine Schnittmaske anzuwenden. Das vorhandene Objekt wird durch die Schablone betrachtet.

				139.04		x:	3.43	Zoll	Stärke	0.50	%	0.00	Zoll	
			#:	13		y:	3.43	Zoll	Abstand	0.13	Zoll	0.00	Zoll	
													<input checked="" type="checkbox"/> Variable	Schließen

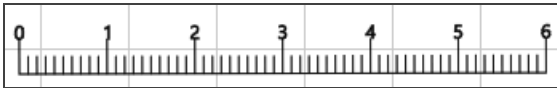


- » Wählen Sie eine horizontale Linearschablone, eine vertikale Linearschablone, eine quadratische Schablone, eine kreisförmige Schablone oder eine konische Schablone.
- » Legen Sie den Winkel fest.
- » Wählen Sie die Anzahl der Wiederholungen aus.

- » Bestimmen Sie den X- und Y-Nullpunkt
- » Wählen Sie Stärke und Abstand aus.
- » Wählen Sie die Abweichung in der Stärke und im Abstand aus.
- » Wählen Sie **Variabel**, um die Abweichungen in Stärke und Abstand zu bearbeiten.

Lineal: Wählen Sie die Option, um ein Lineal zu zeichnen. Das Dialogfeld *Häkchen und Kennzeichnungen* wird angezeigt. Verwenden Sie die Registerkarten *Skalenstriche* und *Hauptabschnitte*, um die Anzahl der Skalenstriche, Abstände, Größen und Etiketten festzulegen.

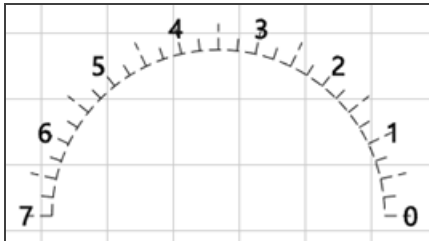
X: 0.00	Länge: 0.00	Thickness: 0.00	Strich Position
Y: 15.25	Winkel: 0.00	Zeichne Grundlinie <input checked="" type="checkbox"/>	Oben



- » X-, Y-Koordinaten
- » Länge
- » Winkel
- » Stärke
- » Grundlinie zeichnen
- » Strich-Positionen
- » Dialogfeld öffnen

Skala: Wählen Sie diese Option, um ein Skalenlineal zu zeichnen. Das Dialogfeld *Häkchen und Kennzeichnungen* wird angezeigt. Verwenden Sie die Registerkarten *Skalenstriche* und *Hauptabschnitte*, um die Anzahl der Skalenstriche, Abstände, Größen und Etiketten festzulegen.

	-4.02		230.00		0.000010x	<input type="checkbox"/> Round ends
	-0.27		0.00		0.000010x	Arc length -0.00



- » X-, Y-Koordinaten
- » Anfangswinkel
- » Endwinkel
- » Drehwinkel
- » Radius
- » Stärke
- » Grundlinie
- » Richtung
- » Strich-Positionen
- » Dialogfeld öffnen

Barcode: Wählen Sie diese Option, um einen Barcode zu erstellen.

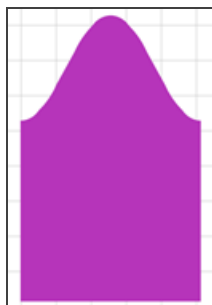
1.00	<input checked="" type="checkbox"/> Auto	Wert: 6464524961321021	abc123	<input checked="" type="checkbox"/> Prüfsumme	Zuweisen
0.02	2.5: 1	Code 39 - Standard	0°	<input type="checkbox"/> Anfügen	Schließen
			Umkehren...		



- » Balkenhöhe: Legen Sie die Höhe des Barcodes fest. Wählen Sie **Auto**, um die Balkenhöhe automatisch festzulegen.
- » Balkenbreite: Legen Sie die Breite des Barcodes fest.

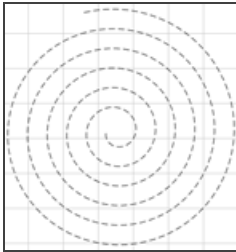
- » Balkenverhältnis: Legen Sie das Verhältnis von breiten zu schmalen Balken fest.
- » Wert: Geben Sie die in den Barcode kodierten Zeichen ein (jeder Barcodetyp hat eindeutige Regeln für die Eingabe von Zahlen, Buchstaben und erweiterten Zeichen).
- » Barcode-Symbol: Wählen Sie den Symboltyp für den Barcode aus.
- » Überschrift konfigurieren: Klicken Sie auf diese Option, um das Dialogfeld *Barcode Beschriftungsfunktionen* zu öffnen. Geben Sie eine Überschrift ein und bestimmen Sie die Schriftart und Beschriftungsposition.
- » Winkel: Wählen Sie den Positionierungswinkel des Barcodes aus.
- » Prüfsumme: Wählen Sie diese Option, um eine Prüfzahl zu berechnen und dem Barcode das Prüfsummenzeichen hinzuzufügen.
- » Anfügen: Wählen Sie diese Option, um mehrere individuelle Barcodes zu einem einzelnen, langen Barcode zusammenzufügen. Wenn Sie Barcodes zum Anfügen erstellen, muss die Option **Anfügen** ausgewählt sein.

Monument: Wählen Sie diese Option, um eine parametrische Monumentform zu zeichnen. Drücken Sie **Strg**, um ein perfektes Quadrat zu zeichnen. Wählen Sie den Nullpunkt, die Höhe und die Wölbung. Wählen Sie die Option **Bogen**, um eine Bogenform an der Oberseite zu erstellen.



Spirale: Wählen Sie diese Option, um eine parametrische Spiralförmigkeit zu zeichnen und passen Sie diese mit den Knoten an (Mittlerer Knoten = Spirale positionieren; Mitte = Abstand anpassen; Außen = Anzahl der Windungen).

Wählen Sie die X- und Y-Koordinaten, die Windung vom Startpunkt, die Anzahl der Windungen und den Abstand zwischen den Windungen.



Passermarken

LaserDRAW unterstützt verschiedene Drucker und Schneideplotter. Berücksichtigen Sie bei der Konfiguration Ihren Ausgabepfad. Je nach Ausgabeformat können Sie in LaserDRAW manuell Passermarken hinzufügen.

Hinzufügen von Passermarken in LaserDRAW:

Manuell, einzeln

1. Um eine Passermarke hinzuzufügen, klicken Sie auf **Form-Werkzeuge > Passermarke**.
2. Wählen Sie die Passermarke aus der Liste aus und klicken Sie auf die Arbeitsfläche, um die Passermarke zu positionieren.

Automatisch, mehrere

1. Um Passermarken um ein Objekt hinzuzufügen, wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf **Form-Werkzeuge > Mehrere Passermarken**.
2. Wählen Sie die Passermarke aus der Liste aus und legen Sie Höhe, Breite, Positionen und Offset fest.
Die Passermarken werden um das Objekt herum positioniert.
3. Klicken Sie auf **Schließen**.

Weitere Informationen finden Sie unter "Form-Werkzeuge" auf Seite 126.

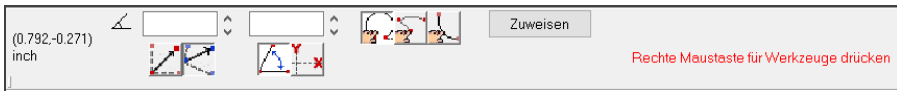
Tools zur Grafikbearbeitung

Mit den Tools zur Grafikbearbeitung können Objekte bearbeitet werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Arbeitsfläche, um die Bearbeitungstools zu sehen (weitere Informationen unter "Knotenpalette" auf Seite 137).



Von links nach rechts:


Knoten bearbeiten: Mit diesem Tool werden Polygone erstellt und bearbeitet. Wählen Sie diese Option, um Knoten zu bearbeiten. Klicken Sie auf einen Knoten, um diesen auszuwählen. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie, um Knoten zur Auswahl hinzuzufügen.



Von links nach rechts:

- » X-, Y-Koordinaten
- » Absolut-Modus: Neue Knoten werden in Bezug auf den Nullpunkt der Platte hinzugefügt.
- » Relativ-Modus: Neue Knoten werden in Bezug auf den zuvor erstellten Knoten hinzugefügt.
- » Polar: Bei der Platzierung von Knoten enthalten die Eingabefelder den Winkel und die Länge der neuen Knotenposition.
- » X-, Y-Koordinaten: Bei der Platzierung von Knoten enthalten die Eingabefelder die Positionen X und Y der neuen Knotenposition.
- » Bogen, Knoten, Segment bearbeiten: Siehe "Knotenpalette" auf Seite 137.

Frei bearbeiten: Freihand-Zeichnen eines Polygon-Objekts Klicken und ziehen Sie den Cursor zum Zeichnen. Lassen Sie die Maustaste los, um das Objekt zu erstellen. Wenn Start- und Endpunkt nahe beieinander liegen, wird eine geschlossene Kontur erstellt. Um eine offene

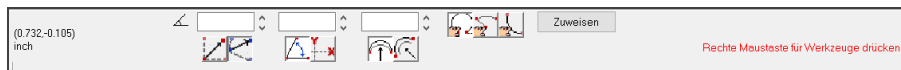
Kontur zu schließen, gehen Sie zu **Ausrichten > Zeichenwege schließen**. Klicken Sie auf die Schaltfläche Stärke () , um die Linienstärke zu ändern.



Von links nach rechts:

- » Aktivieren Sie den Elementabstand und deaktivieren Sie die Linienstärke.
- » Linienstärke aktivieren: Weisen Sie beim Zeichnen eine Linienstärke zu und deaktivieren Sie den Elementabstand.
- » Keine Linie: Wählen Sie diese Option für eine freie Bearbeitung ohne Linie aus.
- » Dicke Linie: Wählen Sie diese Option für eine Bearbeitung mit Linie und legen Sie die Linienstärke fest.
- » Farbe auswählen: Wählen Sie die Linienfarbe aus.
- » Mittenabstände: Wählen Sie diese Option, um den Abstand zwischen Elementen anhand ihres Mittelpunkts zu bestimmen.
- » Randabstände: Wählen Sie diese Option, um den Abstand zwischen Elementen anhand ihres Randes zu bestimmen.
- » Wert eingeben: Geben Sie einen Wert für den Elementabstand ein.
- » Elemente markieren: Öffnet das Dialogfeld *Elementauswahl*, um Elemente hinzuzufügen.

Bogen bearbeiten: Wählen Sie diese Option, um neue Knoten für ein Objekt zu erstellen.



Von links nach rechts:

- » X-, Y-Koordinaten
- » Absolut: Neue Knoten werden in Bezug auf den Nullpunkt der Platte hinzugefügt.
- » Relativ: Neue Knoten werden in Bezug auf den zuvor erstellten Knoten hinzugefügt.

- » Polar: Bei der Platzierung von Knoten enthalten die Eingabefelder den Winkel und die Länge der neuen Knotenposition.
- » X-, Y-Koordinaten: Bei der Platzierung von Knoten enthalten die Eingabefelder die Positionen X und Y der neuen Knotenposition.
- » Bogenwölbung-Modus: Das dritte Eingabefeld enthält die Wölbung des gebogenen Liniensegments.
- » Bogenradius-Modus: Das dritte Eingabefeld enthält den Radius eines imaginären Kreises. Das neue Liniensegment wird entlang des Umfangs des imaginären Kreises gezeichnet und verbindet die Punkte, die eine gerade Linie gebildet hätten.
- » Bogen, Knoten, Segment bearbeiten: Siehe "Knotenpalette" Auf der gegenüberliegenden Seite.

Bezier-Knoten bearbeiten: Wählen Sie diese Option, um Bezierkurven zu erstellen und zu bearbeiten (Vektoren, die aus Knoten und Kurven bestehen). Klicken Sie, um einen Knoten zu platzieren, oder klicken und ziehen Sie, um einen Knoten zu platzieren und die Kurve zu definieren.



Von links nach rechts:

- » Linie: Erstellt gerade Linien zwischen Knoten.
- » Scheitelpunkt: Handles und Kurven können unabhängig voneinander angepasst werden.
- » Glatt: Handles können unabhängig voneinander angepasst werden.
- » Symmetrisch: Handles und Kurven sind miteinander verknüpft.
- » Unterbrechen: Entfernt einen Verbindungsabschnitt zwischen Knoten.
- » Zusammenfügen: Verbindet zwei ausgewählte Knoten mit einem Linienabschnitt.
- » Verbinden: Verbindet zwei ausgewählte Knoten mit einem Verbindungsknoten im Mittelpunkt.
- » Knoten hinzufügen: Klicken Sie auf eine vorhandene Kurve, um einen Knoten hinzuzufügen.

- » Knoten löschen: Löschen Sie Knoten, indem Sie auf diese klicken oder sie auswählen.
- » Skalieren: Fügt eine Hülle ein, um ausgewählte Knoten zu bewegen und zu skalieren.
- » Rotieren: Fügt eine Hülle ein, um ausgewählte Knoten zu rotieren.
- » Knoten bearbeiten
- » Segment bearbeiten
- » Relative Position
- » Absolute Position
- » Koordinaten: Legen Sie die X- und Y-Koordinaten für den ausgewählten Knoten fest.

Knotenpalette

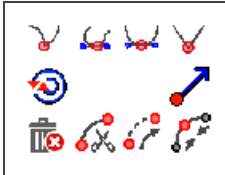
Beim Bearbeiten von Objekten können Sie mit gedrückter rechter Maustaste auf die Knotenpalette (Auswahl je nach Modus) zugreifen, um eine Funktion auszuwählen.



Von oben links im Uhrzeigersinn:

- » Spitze Ecke: Verwandeln Sie den Knoten in einen Eckknoten oder erstellen Sie neue Eckknoten.
- » Verbinden: Verbinden Sie markierte Knoten oder die Endpunkte einer ausgewählten Kontur.
- » Kurvenpunkt: Verwandeln Sie den Knoten in einen Kurvenknoten oder erstellen Sie neue Kurvenknoten.
- » Startpunkt setzen: Setzen Sie den Startpunkt, an dem die Ausgabe der Kontur beginnt.
- » Tangentenknoten: Ändern Sie den Knoten in einen Tangentenknoten oder erstellen Sie neue Tangentenknoten.
- » Unterbrechung: Unterbrechen Sie die Kontur am ausgewählten Knoten.

- » Punkt löschen: Löschen Sie die ausgewählten Knoten.
- » Richtung wechseln: Wechseln Sie die Richtung der ausgewählten Kontur (im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn).



Von oben links im Uhrzeigersinn:

- » Scheitelpunkt erstellen: Handles und Kurven können unabhängig voneinander angepasst werden.
- » Glättung erstellen: Handles können unabhängig voneinander angepasst werden.
- » Symmetrie erstellen: Handles und Kurven sind miteinander verknüpft.
- » Linie erstellen: Erstellt gerade Linien zwischen Knoten.
- » Startpunkt setzen: Setzen Sie den Startpunkt, an dem die Ausgabe der Kontur beginnt.
- » Verbinden: Verbindet zwei ausgewählte Knoten mit einem Verbindungsknoten im Mittelpunkt.
- » Zusammenfügen: Verbindet zwei ausgewählte Knoten mit einem Linienabschnitt.
- » Unterbrechen: Entfernt einen Verbindungsabschnitt zwischen Knoten.
- » Löschen: Löschen Sie Knoten, indem Sie auf diese klicken oder sie auswählen.
- » Richtung wechseln: Wechseln Sie die Richtung der ausgewählten Kontur (im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn).

Scan-Werkzeuge

Mit den Scan-Werkzeugen können Bilder bearbeitet und konvertiert werden.



Von links nach rechts:

- » Bereich füllen
- » Viertel-Bitmap: Reduzieren Sie die Bildschirmauflösung der Bitmap um 50 %.
- » Weitere Informationen ansehen
- » Farbe verschmelzen
- » Vektorisierung (erfordert Posterisierung) (siehe "Vorbereitung zum Vektorisierungs-Assistent" auf Seite 98).
- » Vektor-Setup: Wählen Sie diese Option, um die Genauigkeit und Präzision zu bestimmten und die Filter auszuwählen.
- » Markierten Bereich posterisieren
- » Dropdown-Liste Aktuelle Einstellungen
- » Bereichsauswahl

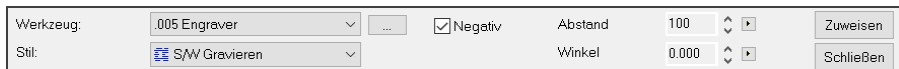
Photo Machine: Wählen Sie diese Option, um eine Bitmap in eine Strichzeichnung umzuwandeln.



Von links nach rechts:

- » Verwenden Sie die Dropdown-Liste, um einen Werkzeugpfad auszuwählen.
- » Wählen Sie horizontales oder vertikales Schraffieren aus.
- » Wählen Sie ein Positiv- oder Negativbild aus.
- » Geben Sie die Bandbreite und die Anzahl der Durchgänge an.

Fotogravur: Wählen Sie diese Option, um Bilder für das Gravieren vorzubereiten. Dieses Werkzeug wandelt das Bild automatisch in ein Graustufenbild um, bevor die Gravurpfade berechnet werden. Die manuelle Umwandlung in ein Graustufenbild kann das Endergebnis verbessern.



Von links nach rechts:

- » Wählen Sie das Werkzeug aus.
- » Wählen Sie den Gravurstil aus.
- » *Werkzeugdatenbank*.
- » Wählen Sie diese Option, um die Betonung des Gravurpfads zwischen hellen und dunklen Bereichen des Bildes umzuschalten. Wenn ausgewählt, werden helle Bereiche graviert, wenn nicht ausgewählt, erhalten dunkle Bereiche eine höhere Gravurkonzentration.
- » Geben Sie den Abstand und den Winkel an.

Mittellinie: Wählen Sie diese Option, um dem markierten Objekt eine Mittellinie hinzuzufügen.

(Bei Anwendung auf eine Bitmap wird dieselbe SmartBar verwendet wie für **Accuscan**. Bei der Anwendung auf einen Vektor wird keine SmartBar angezeigt.)

Werkzeuge für Striche und Füllungen

Mit den Werkzeugen für Striche und Füllungen können Sie die Stile und Füllungen von Objekten anpassen.



Von links nach rechts:

Linieigenschaften: Wählen Sie diese Option, um einem ausgewählten Objekt einen dünnen oder dicken Linieneffekt zuzuweisen.

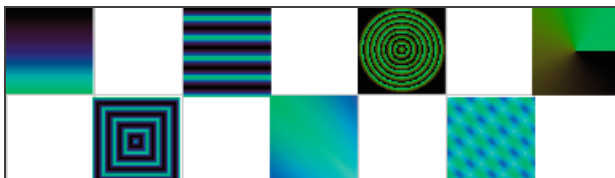


Von links nach rechts:

- » Keine Linie
- » Haarlinie

- » Dicke Linie
- » Linienstärke
- » Gestrichelte Linie (Lücke und Strich)
- » Proportionen sperren (Bildverhältnis)
- » Linie nach vorn
- » Linie nach hinten
- » Anschlusskappen (offen, erweitert, abgerundet)
- » Ecken (scharf, abgerundet, schräg)
- » Strichfarben
- » Dropdown-Liste Farbverlauf-Strich: Wählen Sie die Optionen Farbe, Linear (linearer Farbverlauf von den Mitte nach außen), Schritt (Nadelstreifen-Effekt mit scharfem Übergang zwischen Farben) oder Schrägmaß (Halo-Effekt mit einer Hauptfarbe und anderen Farben an den Rändern).
- » Als Standardeinstellung für Linie festlegen

Farbverläufe: Wählen Sie diese Option, um einem ausgewählten Objekt einen Farbverlauf zuzuweisen (RGB-Farben).



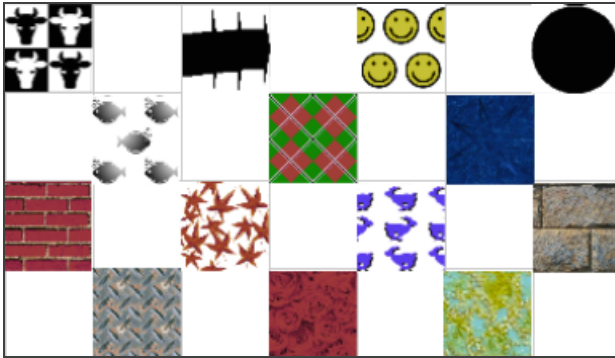
Von oben links im Uhrzeigersinn:

- » Lineare Füllung
- » Radiale Füllung
- » Konische Füllung

- » Einheitliche Füllung
- » Quadratische Füllung
- » Dreieckige Füllung
- » Punkte löschen (um Kontrollpunkte zu entfernen, die vorher mit dem Farbverlauf-Schieber hinzugefügt wurden)
Hinweis: Diese Schaltfläche ist sichtbar, nachdem Punkte hinzugefügt wurden.
- » Farbverlauf-Schieber: Verwenden Sie den Schieber, um den Farbverlauf anzupassen.
Hinweis: Klicken Sie auf den Farbverlauf-Schieber, wenn Sie neue Punkte zum Hinzufügen einer neuen Farbe erstellen möchten.
- » Farbauswahl: Verwenden Sie die Dropdown-Liste, um das Dialogfeld *Farbauswahl* zu öffnen und Farben zu bearbeiten.
- » Positionen der Füllung (legt den Startpunkt für den Effekt fest)
- » Streifen
- » Spektrum nach oben: Die Hauptfarbe beginnt unten und der Verlauf endet mit der zweiten Farbe oben.
- » Mischung
- » Spektrum nach unten: Die Hauptfarbe beginnt oben und der Verlauf endet mit der zweiten Farbe unten.
- » Füllwinkel
- » Wiederholungen (verwenden Sie die Dropdown-Liste, um den Stil auszuwählen, und die Pfeile, um die Anzahl der Wiederholungen festzulegen)

Musterfüllungen: Wählen Sie diese Option, um eine Prozessfarben-Füllung anzuwenden, indem Sie eine Bitmap als Kacheln anordnen.

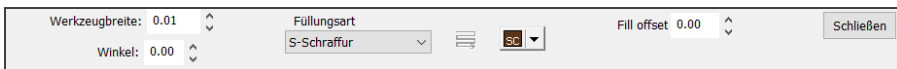




Von links nach rechts:

- » Muster-Bitmap auswählen
- » Zellenbreite und -höhe
- » Proportionen sperren
- » X- und Y-Offset der Zelle
- » Füllung neigen
- » Füllung drehen
- » Prozent der Kachelfüllung X und Y
- » Teilfüllung aktivieren
- » Transparenz aktivieren
- » Farberfasser

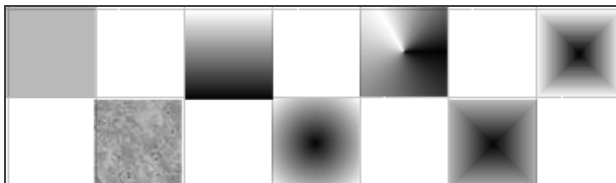
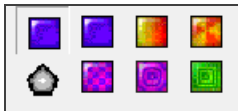
Schraffur-Füllung: Wählen Sie diese Option, um einem ausgewählten Objekt eine Schraffur oder eine vollflächige Füllung zuzuweisen.



Von links nach rechts:

- » Werkzeugbreite
- » Füllwinkel
- » Füllungsart
- » Füllfarbe
- » Füllversatz

Transparenz-Füllung: Wählen Sie diese Option, um transparente Effekte zuzuweisen, die das darunterliegende Objekt durchscheinen lassen.



Von oben links im Uhrzeigersinn:

- » Keine Transparenz
- » Einheitliche Füllung
- » Lineare Füllung
- » Konische Füllung
- » Konturfüllung
- » Musterfüllung
- » Radiale Füllung
- » Quadratische Füllung
- » *Die Konfiguration hängt von der gewählten Option ab

Werkzeugpfad einstellungen


Mit den Werkzeugweg-Werkzeugen kann genau definiert werden, wo der Werkzeugweg während der Ausgabe fällt.

Weitere Informationen zu Werkzeugpfaden finden Sie unter "Werkzeugpfad erstellen" auf Seite 65.




Von links nach rechts:

Online: Wählen Sie aus, dass der Werkzeugweg der Kante einer Form mit einem Versatz von Null folgen soll.

Der *Online*-Dialog erscheint. Wählen Sie das Werkzeug, die maximale Schnitttiefe und die Farbschicht aus, auf die der Werkzeugweg angewendet wird. Wenn Sie auf die Ellipse  neben der Tiefe klicken, wird das Dialogfeld *Parameter gravieren* angezeigt (weitere Einzelheiten finden Sie unten).

Aussen: Der Werkzeugweg befindet sich außerhalb der Form. Der Offset entspricht der Hälfte der Bitbreite.

Das Dialogfeld *Aussen* wird angezeigt. Wählen Sie das Werkzeug, die maximale Schnitttiefe und die Farbschicht aus, auf die der Werkzeugweg angewendet wird. Wenn Sie auf die Ellipse  neben der Tiefe klicken, wird das Dialogfeld *Gravierparameter* angezeigt (weitere Einzelheiten finden Sie unten). Wählen Sie Einlage, wenn Sie zwei Teile haben, die bündig sein müssen, da sie abgerundete äußere und innere Ecken schneidet. Legen Sie die Inlay-Größe im Feld Lücke fest.

Um vor dem Formschnitt einen zusätzlichen Teil hinzuzufügen, um Verformungen zu vermeiden, wählen Sie Normal (kurze Entfernung vor dem Formschnitt, so dass sich das Werkzeug vor der Kante im Material befindet), Rampe (kombinieren Sie den brücke mit einer geneigter Ansatz an die Form) oder On Line Ramp (folgen Sie dem erwarteten Schneidweg, wenn er sich anfangs in das Material senkt).

Hinweis: Wenn ein Vorlauf festgelegt ist, ist die Brückenfunktion deaktiviert.

Wählen Sie Schlichtgang / Flansch, um den Auftrag zu beenden, indem Sie die Kante des Objekts nachzeichnen. Dies führt zu einer kontinuierlichen glatten Oberfläche ohne "Schritte" aus mehreren Tiefenpässen.

Hinweis: Wenn Sie unter einem eingelegten Objekt einen Leimkanal benötigen, kann während der Bereinigung ein zusätzlicher Tiefenstich gesetzt werden.

Wählen Sie "Flansch" (Schlichtgang / Flansch muss aktiviert sein), um festzulegen, wie eine "Registerkarte" oder "Schulter" auf ein zu schneidendes Teil angewendet wird. Ein Flansch kann zu einem männlichen oder weiblichen Teil hinzugefügt werden, um eine Bewegung zu verhindern. Stellen Sie die Flanshhöhe ein.

Innen: Wählen Sie aus, dass der Werkzeugpfad in das Innere der Form fällt, sodass der Versatz gleich der Hälfte der Bitbreite ist.

Der Dialog *Innen* erscheint. Informationen zum Konfigurieren von Steuerungen finden Sie oben (aussen) für Werkzeugpfadbeschreibungen.

Füllung: Wählen Sie diese Option aus, um eine Reihe von Schneidpfaden zu definieren, mit denen Material aus einer ausgewählten Form entfernt werden kann.

Der Dialog *Füllung* erscheint. Informationen zum Konfigurieren von Steuerungen finden Sie oben (aussen) für Werkzeugpfadbeschreibungen.

Wählen Sie Fine (Fein), um grobes oder übrig gebliebenes Material aus dem ersten Füllstich zu entfernen. Wählen Sie das Werkzeug und die Tiefe.

Legen Sie einen Füllstil mithilfe der Dropdown-Liste fest (eine Vorschau zeigt den Stil). Legen Sie die Füllüberlappung fest. Einige Einstellungen ermöglichen eine optimierte Füllung der Spirale. Wählen Sie diese Option, um die Fülldurchläufe zu optimieren

3D-Meissel: Wählen Sie diese Option aus, um einen Schneidprozess zu definieren, der die Tiefe eines Konturwerkzeugs entlang des definierten Pfads variiert.

Der Dialog *3D-Meissel* erscheint. Informationen zum Konfigurieren von Steuerungen finden Sie oben (aussen) für Werkzeugpfadbeschreibungen.



Die Schaltfläche Mindesttiefe berechnen () berechnet automatisch die Mindesttiefe, die zum Erstellen eines spitzen Objekts erforderlich ist (basierend auf dem Typ des verwendeten Werkzeugs und dem ausgewählten Objekt).




Klicken Sie auf die Schaltfläche Richtung () , um die Richtung des Werkzeugpfads zu ändern.

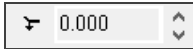
Legen Sie die Eckschwelle und die Genauigkeitsstufe fest.

Verwenden Sie den Bereich "Füllwerkzeug", um ein zweites Werkzeug zum Abschließen von Füllvorgängen zu aktivieren. Wählen Sie die Farbe des Pfads, das Werkzeug, die Tiefe pro Durchgang und geben Sie an, ob Sie zuletzt inline schneiden möchten.

Bohren: Wählen Sie diese Option, um Bohrpunkte auf dem Arbeitsbereich zu platzieren.


Das Dialogfeld "Drill" wird angezeigt. Wählen Sie das Werkzeug, die maximale Schnitttiefe und die Farbschicht aus, auf die der Werkzeugweg angewendet wird. Wenn Sie auf die Ellipse () neben der Tiefe klicken, wird das Dialogfeld Gravierenparameter angezeigt (weitere Einzelheiten finden Sie unten).

Klicken Sie auf den Arbeitsbereich, um einen Bohrpunkt zu platzieren. Stellen Sie die Tiefe (



) in der SmartBar ein (nach Auswahl des Auswahlwerkzeugs).

Bohrkontur: Wählen Sie diese Option aus, um Bohrpunkte entlang der Kontur ausgewählter Objekte zu platzieren.


Das Dialogfeld "Drill" wird angezeigt. Wählen Sie das Werkzeug, die maximale Schnitttiefe und die Farbschicht aus, auf die der Werkzeugweg angewendet wird. Wenn Sie auf die Ellipse () neben der Tiefe klicken, wird das Dialogfeld Gravierenparameter angezeigt (weitere Einzelheiten finden Sie unten).

Das Dialogfeld Punkte in Kontur bohren wird angezeigt. Wählen Sie die Anzahl der Punkte, die gleichmäßig verteilt sind, den Abstand zwischen den Punkten und den Abstand vom Beginn der Platzierung des Bohrpunkts aus. Wählen Sie Knoten aus, um Bohrpunkte nach jedem Knoten oder Knoten und Abstand zu platzieren, um Bohrpunkte entsprechend jedem



Knoten des Objekts zu platzieren, wobei zusätzliche Punkte entsprechend der Entfernung platziert werden.

Bohrmitte: Wählen Sie diese Option aus, um einen Bohrpunkt in der Mitte des ausgewählten Objekts zu platzieren.

Das Dialogfeld "Drill" wird angezeigt. Wählen Sie das Werkzeug, die maximale Schnitttiefe und die Farbschicht aus, auf die der Werkzeugweg angewendet wird. Wenn Sie auf die Ellipse () neben der Tiefe klicken, wird das Dialogfeld Gravierenparameter angezeigt (weitere Einzelheiten finden Sie unten).

Dialogfeld Gravierenparameter

Gravierenparameter

Verwenden Sie die Tabelle zum Konfigurieren der Werkzeugoptionen	
Tiefe	Stellen Sie die gewünschte Tiefe ein.
Tiefe pro Durchgang	Stellen Sie die gewünschte Tiefe pro Durchgang ein.
Letzte Passtiefe	Stellen Sie die letzte Passtiefe ein.
Geht vorbei	Legen Sie die Anzahl der Durchgänge fest (die Tiefe pro Durchgang wird berechnet).

Schnitt-Werkzeuge

Mit den Schnitt-Werkzeugen können Objekte geteilt und Schnittmuster hinzugefügt werden.



Von links nach rechts:

Pfad öffnen: Wählen Sie diese Option, um ausgewählte Objekte zu teilen (der Pfad bleibt offen).



Pfad schließen: Wählen Sie diese Option, um das ausgewählte Polygon-Objekt zu teilen (der Pfad wird geschlossen).

Pfad-Polybogen schließen: Wählen Sie diese Option, um ein ausgewähltes Polybogen-Objekt zu teilen (durch Bearbeiten des Polybogen-Pfads, der Schnitt erfolgt über die gesamte Auswahl).