



MAX MEYER

Handbuch

SignMax Q für den StudioMax Q

Inhaltsverzeichnis

1 Quickstart - Schilderstellung in Sekunden	4
2 Arbeitsflächen Elemente	4
3 SmartBar Steuerelemente	5
4 Die Standardfarbpalette	5
5 Die Jobpalette	6
5.1 Durchführung einer Farbersetzung	7
6 Schildfläche	7
7 Texterstellung	8
8 Formerstellung	9
8.1 Kreis	9
8.2 Ellipse	9
8.3 Rechteck	9
8.4 Polygon	9
8.5 Stern	9
8.6 Pfeil	9
8.7 Fächer	9
8.9 Barcode (optional)	9
9 Piktogramme	10
10 Formen und Texte verändern	10
10.1 Mittelpunkt	11
10.1 Eckpunkt	11
10.1 Randpunkt	11
10.1 Rotationspunkt	11
10.1 Über SmartBar verändern	11
10.1.1 Proportionale Skalierung	11
10.2 Doppelklick	12
11 Anordnung von Objekten	12
12 Hilfslinien	12
13 Einstellungen am Gerät	13
13.1 Vorbereitung des Messers und des Messerhalters	14
13.2 Montieren des Messerhalters	14
13.3 Druckmedium laden	14
13.4 Anschalten des Plotters	14
13.5 Auswahl des Druckmediums	15
13.6 Festlegen von Einstellbereichen für Schneidmesserbedingungen	15
13.7 Einstellen der Sprache für das Menü	15
14 Plotten	16
14.1 Plotten mit einer Farbe	16
14.2 Plotten mit mehreren Farben	18
15 Troubleshooting	20
15.1 Der Plotter ist eingeschaltet, arbeitet jedoch nicht	20
15.2 Der Plotter arbeitet fehlerhaft	20
15.3 Eine Fehlermeldung erscheint	21
16 Tastenkürzel	

Das SignMax Q 7.1 Handbuch

Diese Bedienungsanleitung gibt einen Überblick über die Eigenschaften und Arbeitsabläufe, die im Komplettpaket SignMax Q, im Modul professioneller Grafikbearbeitung sowie im Modul Cut für StudioMax enthalten sind. Diese Dokumentation soll dem neuen Anwender die Orientierung erleichtern und spezielle effizienzsteigernde Arbeitsabläufe hervorheben. SignMax Q weist eine Vielzahl von Funktionen auf. Sie sollten nicht davor zurückschrecken, mit dem Programm zu experimentieren.

Zum Urheberrecht

Die Informationen, die in diesem Handbuch enthalten sind, wurden durch die Firma Max Meyer zusammengetragen und verfasst. Sie dienen nur informellen Zwecken und dürfen nicht von Dritten verändert oder erweitert werden. Die Firma Max Meyer übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Irrtümer oder Ungenauigkeiten, die in diesem Dokument enthalten sein können. Für Anregungen, Hinweise und Verbesserungsvorschläge sind wir aber jederzeit dankbar.

Verfasst und entworfen durch

Max Meyer Systems GmbH

Am Bauhof 12

27442 Gnarrenburg

Tel. 04763/94595-0

Fax 04763/94595-11

E-Mail info@maxmeyer.de

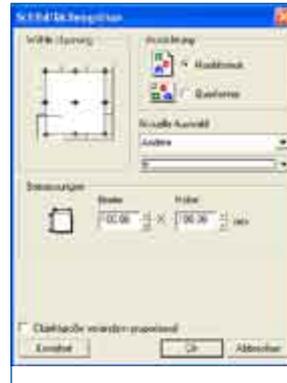
Internet www.maxmeyer.de

1 Quickstart - Schilderstellung in Minuten

1. Öffnen Sie die Software SignMax Q.

2. Die Schildgröße

Richten Sie über Gestaltung → Schildgröße... die Schildflächengröße ein. Sie müssen lediglich die Maße in mm eintragen. Klicken Sie dann auf OK. Das Schild wird nun mit einem grauen Rahmen auf weißem Hintergrund dargestellt



3. Der Schildinhalt – Text

Klicken Sie auf das Textsymbol  und schreiben Sie Ihren Text. Ihr Text erscheint in einem blau gestrichelten Rahmen – Sie sind im Textmodus. In diesem Modus können Sie alle Parameter sehen, die Ihren Text betreffen. Um die Parameter zu verändern müssen Sie einmal mit gedrückter Maustaste über Ihren Text fahren um ihn zu markieren. Nun können Sie z.B. Schriftgröße, Schriftart und Zeilenabstand für den markierten Text verändern. Ein Klick neben den Textrahmen bringt Sie in den Objektmodus. Nun können Sie alle Parameter erkennen, die Ihren Textblock als Objekt ausmachen, z.B. Farbe, Größe und Position des Textes. Klicken Sie den Text einmal an und Sie können diese Parameter verändern, klicken Sie mit einem Doppelklick auf Ihr Objekt und Sie gelangen wieder in den Textmodus.

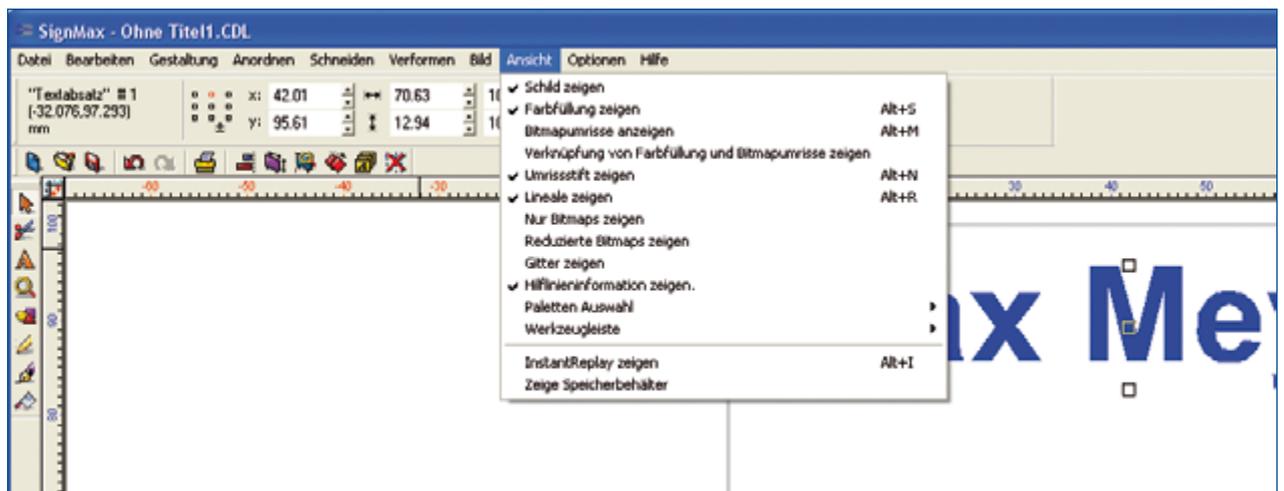


4. Plotten

Verfahren Sie nach Kapitel 14.

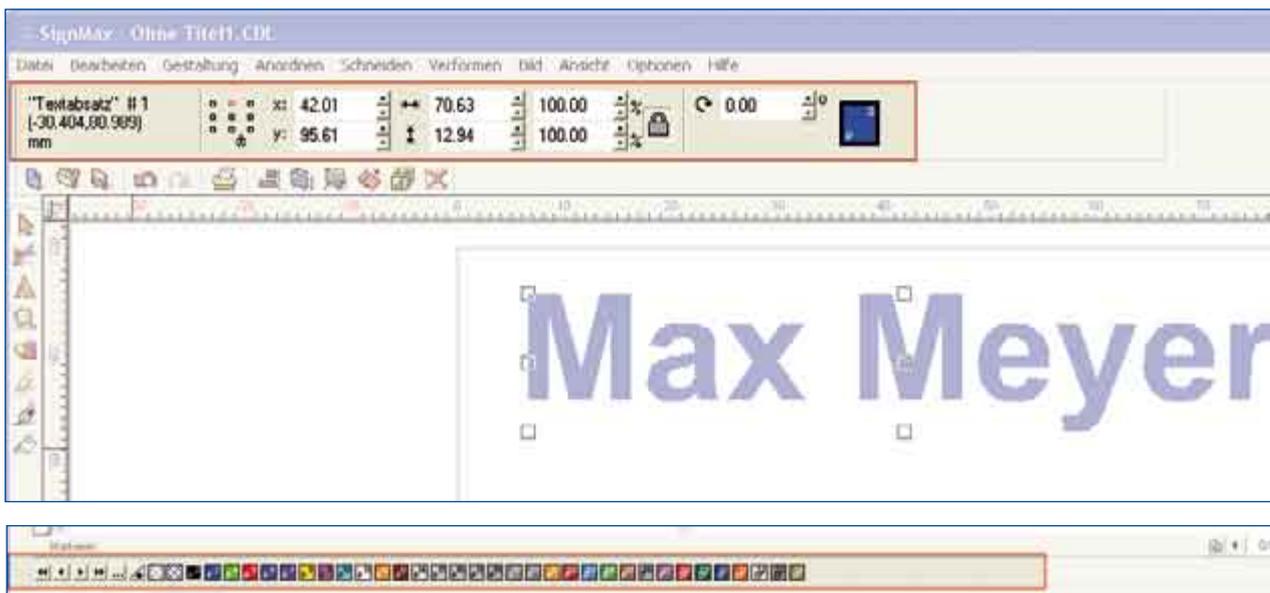
2 Arbeitsflächen Elemente

Die SignMax Q Arbeitsfläche ist ein Arbeitsbereich, in dem die Schildfläche für den verfügbaren Bereich eines Schildes oder Schneidebereich eingestellt werden kann. Die Anzeige der Arbeitsfläche und die Auswahl der Menü- und Werkzeugleisten kann im Menü Ansicht verändert werden:



Schild zeigen	Zeigt einen Umriss der Arbeitsfläche die als Schneidebereich oder Schild definiert werden kann
Farbfüllung zeigen	Schaltet von voller Farbansicht auf Umrissansicht um. Der Bildschirmaufbau wird dadurch verbessert.
Umrisstift zeigen	Zeigt Umrisslinien von Objekten an.
Lineal zeigen	Blendet Lineale ein und aus
Bitmap Umrisse anzeigen	Zeigt nur den Umriss eines Bitmaps an, um den Bildschirmaufbau zu verbessern.
Reduzierte Bitmaps zeigen	Die Farbtiefe und die Auflösung der Bitmaps reduziert dargestellt um den Bildschirmaufbau zu verbessern.
Gitter zeigen	Diese Option steuert, ob das Gitter sichtbar ist oder nicht.
Hilfslinieninformation zeigen	Damit können die Koordinaten der Hilfslinien angezeigt werden

3 SmartBar Steuerelemente

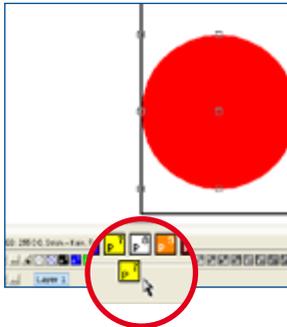


Die SmartBar ist eine besondere Werkzeugleiste von SignMax Q, die für den derzeit bearbeiteten Vorgang die benötigten Steuerelemente und Informationen enthält. Bei Auswahl einer Form zeigt die SmartBar Informationen, wie Formgröße und -position an. An dieser Stelle können Sie auch bequem die Größe eines Elements (Text, Grafik, Piktogramm usw.) verändern indem Sie in das Feld Höhe oder Breite den entsprechenden Wert eintragen. Standardmäßig werden die Objekte proportional skaliert. Das heißt: wenn Sie einen Wert ändern, ändert sich der andere proportional (im Verhältnis) mit. Durch einen Klick auf das Schloss neben der Prozentangabe können Sie diese Funktion deaktivieren.

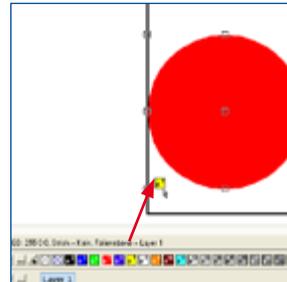
4 Die Standardfarbpalette

Die Standardposition der Standardfarbpalette, auch einfach Farbpalette genannt, ist am unteren Rand der Arbeitsfläche. Die Standardfarbpalette enthält alle Farbtafeln, die momentan zur Verwendung auf der Arbeitsfläche zur Verfügung stehen. Für die Arbeit mit einem StudioMax Q ist die Farbgebung ihrer Texte und Objekte jedoch nicht erheblich. Die Farben ergeben sich automatisch, je nach verwendeter Folienfarbe.

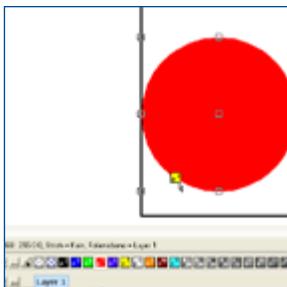
Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine der Farbtafeln klicken, wird die entsprechende Farbe nicht nur für die Füllung der momentan markierten Formen, sondern auch als Standardfüllfarbe für alle neuen Formen verwendet. Um die Füllfarbe einer Form zu ändern, ohne die Standardfüllfarbe zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:



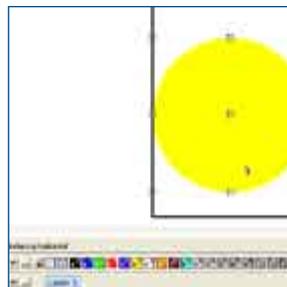
1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Farbtafel und ziehen Sie diese von der Standardfarbpalette weg.



2. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, sieht es aus als ziehe er eine kleine Farbtafel mit sich.



3. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Form und lassen Sie die Maustaste los.

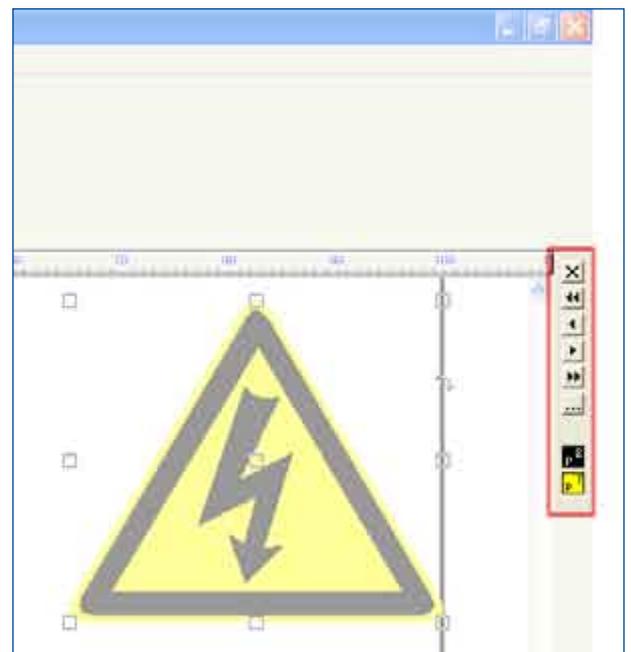


4. Die Form bekommt die neue Farbe zugewiesen.

Hinweis: Wenn Sie die Maustaste loslassen, dann bestimmt die Spitze des Cursors, wo die neue Farbe erscheint. Würde im oben stehenden Beispiel die Cursorspitze die äußere Linie des Kreises berühren, wenn die Maustaste losgelassen wird, dann würde die Linienfarbe statt der Füllfarbe gelb werden.

5 Die Jobpalette

Die Jobpalette befindet sich am rechten Fenster Rand und zeigt die Farben an, welche momentan auf der Arbeitsfläche verwendet werden. Standardmäßig zeigt die Jobpalette die Farbvorschau, welche alle Farben, die momentan auf der Arbeitsfläche verwendet werden, auflistet.



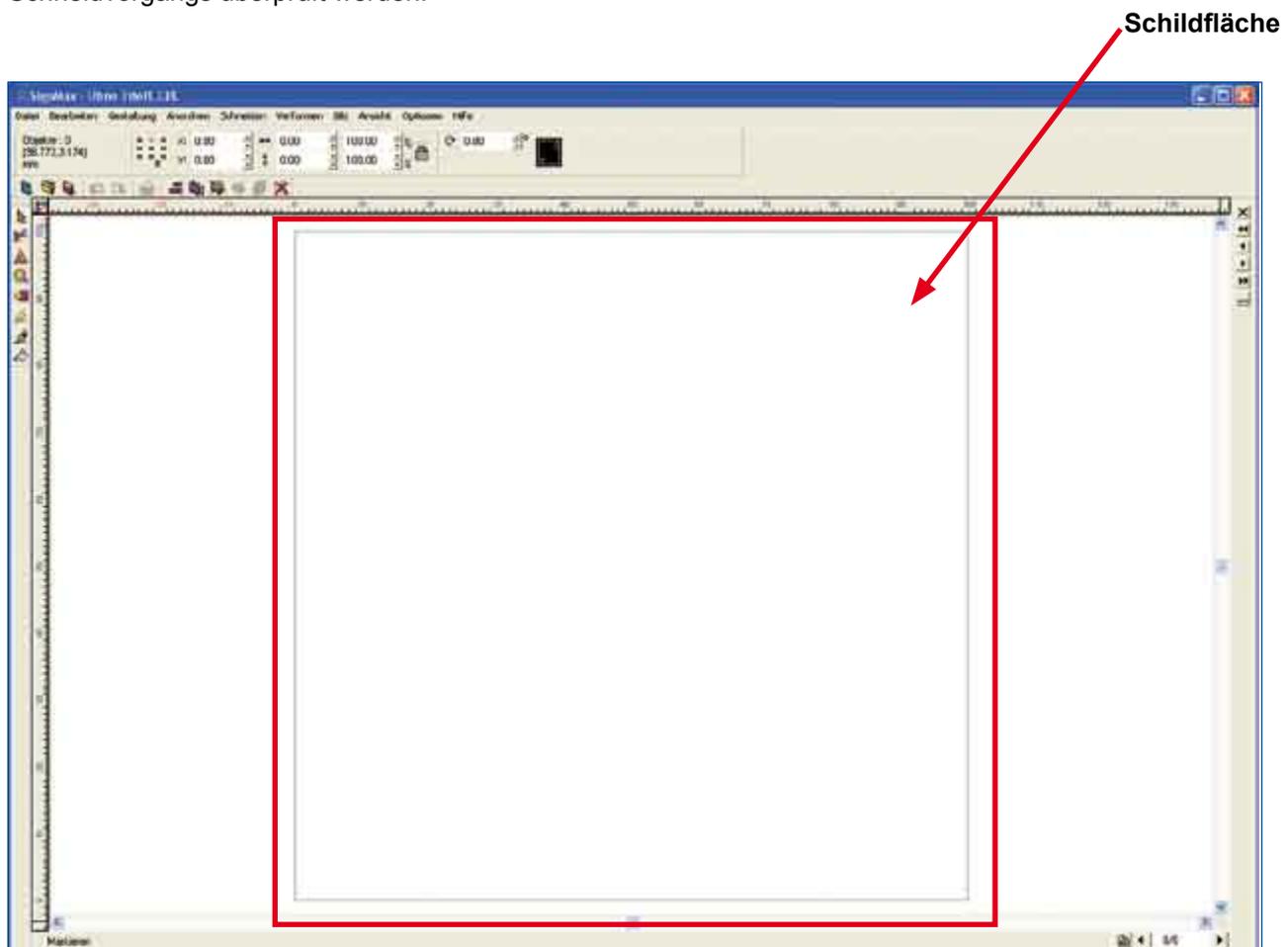
5.1 Durchführung einer Farbersetzung

Die Jobpalette kann verwendet werden, um eine Farbe durch eine andere zu ersetzen, und diese Ersetzung findet in der gesamten Arbeitsfläche statt. Nehmen wir zum Beispiel an, dass es verschiedene gelbe Warnzeichen auf der Arbeitsfläche gibt, wo das Gelb in Weiß umgewandelt werden muss.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Farbe Weiß (P11) in der Farbpalette und halten Sie die Maustaste gedrückt. Der Cursor scheint die Farbe zu ziehen.
2. Bewegen Sie den Cursor auf die Jobpalette und positionieren Sie die Spitze des Cursors über die gelbe Farbe.
3. Lassen Sie die linke Maustaste los. Alle gelben Flächen sind jetzt weiß.

6 Schildfläche

Die Schildfläche ist die Darstellung des Bereichs, der gedruckt und/oder geschnitten wird. Das Dialogfeld Schildflächengröße wird benutzt, um die Abmessungen und die Ausrichtung der Schildfläche anzupassen. Auf diese Weise kann die Position der Objekte in der Arbeitsfläche vor dem Beginn eines Druck- oder Schneidvorgangs überprüft werden.

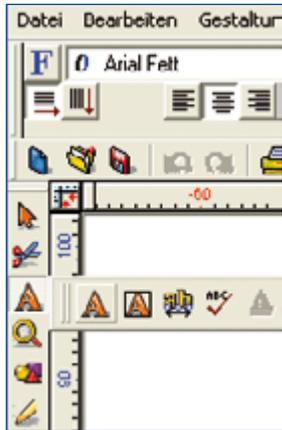


Das Dialogfeld Schildflächengröße wird durch Auswahl von Schildgröße im Menü Gestaltung aufgerufen.

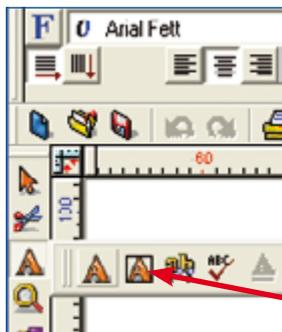
Die Angabe von Hoch- oder Querformat dienen nur zur besseren Ansicht der Schildfläche. Der StudioMax Q und der MultiMax entscheiden selbständig durch Angabe der Rollenbreite ob in Hoch- oder Querformat gedruckt wird. Die Angaben in der Schildfläche haben hierauf keinen Einfluß.

7 Texterstellung

Wählen Sie zum Schreiben von Text das Werkzeug **Texterstellung** in der **Werkzeugleiste**.
Danach stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Einrichtung des Textrahmens zur Verfügung.



Arbeitsfläche anklicken	Es wird eine Eingabestelle für den Text festgelegt. Beim Schreiben des Textes passt sich der Textrahmen Ihrem Text an.
Textrahmen mit gedrückter Maustaste aufziehen	Beim Aufziehen eines Rahmens mit der Maus wird der Textrahmen festgelegt. Beim Schreiben des Textes bleibt der Textrahmen unveränderlich und der Text wird entsprechend der Größe des Textrahmens begrenzt.
[Shift]-Taste drücken und Arbeitsfläche anklicken	Dadurch erhalten Sie einen Textrahmen der die Größe Ihrer Schildfläche ausfüllt.

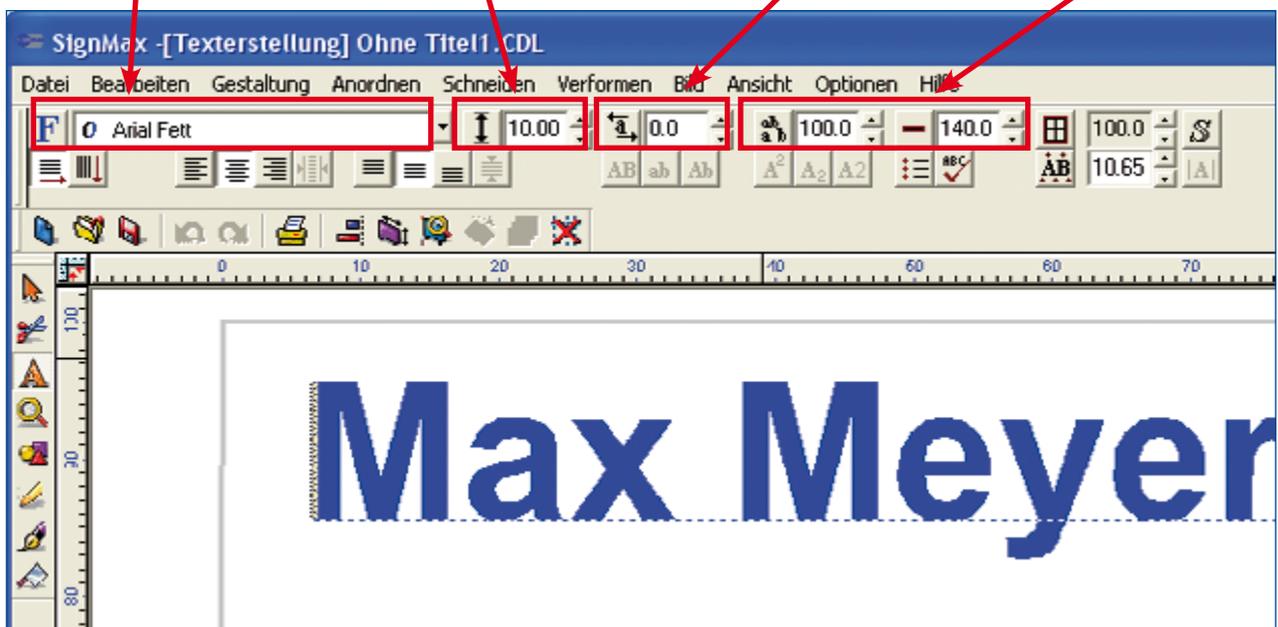


Als Erweiterung zum Werkzeug Texterstellung stellt das **Werkzeug Rahmentexterstellung** den Textrahmen automatisch auf die Größe der Schildfläche ein.

Texterstellung im vorgegebenen Rahmen

Nachdem Sie auf der Arbeitsfläche geklickt haben können folgende Einstellungen verändert werden:

Schriftart Es stehen alle Schriften des Rechners zu Verfügung	Schriftgröße Die Angabe der Schriftgröße erfolgt in Millimeter	Schriftneigung Angabe in Prozent. Positiv = nach rechts Negativ = nach links	Buchstabenweite und Zeilenabstand Diese Werte sollten nicht verändert werden
---	--	--	--



8 Formerstellung



Durch das Klicken auf die **Werkzengleiste Formen** stehen verschiedenen Formen zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Form. Bewegen Sie jetzt der Cursor an der Stelle der Arbeitsfläche wo der Form erstellt werden soll. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Form in der gewünschten Größe. Anschließend kann über die SmartBar die Eigenschaften der Form verändert werden.

8.1 Kreis

Einstellen des Radius ist über SmartBar möglich.

8.2 Ellipse

Einstellen des Radius ist über SmartBar möglich.

8.3 Rechteck

Einstellen der Größe ist über SmartBar möglich.

8.4 Polygon

In der SmartBar können Sie die Anzahl der Ecken einstellen. Bei drei Ecken erhalten Sie ein Dreieck.

8.5 Stern

In der SmartBar können Sie die Anzahl der Spitzen einstellen.

8.6 Pfeil

Wird während des Aufziehens eines Pfeils die Steuerungstaste gedrückt, sind nur 45° Winkel möglich. Dadurch können problemlos gerade Pfeile gezogen werden.

8.7 Fächer

Radius und Fächerstärke können in der SmartBar eingestellt werden.

8.8 Schmuckrahmen

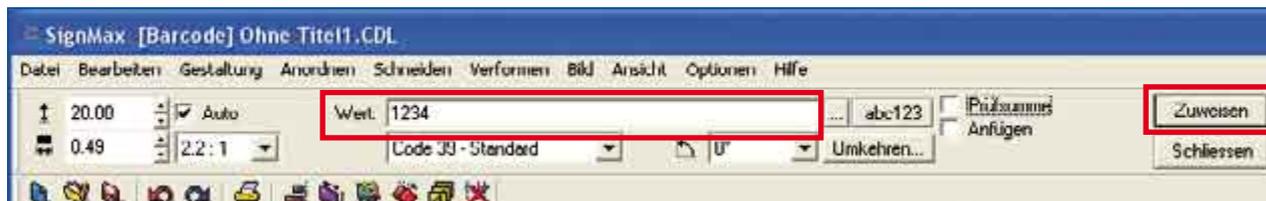
Mit einem Schmuckrahmen können mehrere Objekte mit einem Rahmen eingefasst werden. Rahmen können nicht nur um Objekte, sondern auch um die gesamte Schildfläche gelegt werden.

8.9 Barcode (optional)

Wählen Sie aus dem Formenwerkzeug die letzte Option Barcode.



Danach können Sie in der SmartBar die Eigenschaften des Barcodes einstellen. Zuerst sollten die den Barcodetype festlegen wie z. B. Code 39 Standard.



Im Feld Wert geben Sie den Barcodewert ein. Anschließend auf Zuweisen klicken. Der Mauszeiger hat jetzt eine Einfügemarke. Bewegen Sie den Mauszeiger an der Stelle wo Sie den Barcode platzieren möchten und bestätigen einmal mit der linken Maustaste.

9 Piktogramme

Ihre SignMax Q Software enthält eine Symbolbibliothek mit allen gängigen Piktogrammen. Als Übersicht haben Sie von uns auch ein Poster erhalten. Die Piktogramme sind aufgeteilt in Kategorien. Bitte beachten Sie, dass die Piktogramme separat installiert werden müssen.



Zum Einfügen eines Piktogramms wählen Sie die gewünschte Kategorie aus. Das Piktogramm markieren und OK klicken. Auf der Arbeitsfläche erscheint die Einfügemarke. Bewegen Sie jetzt die Maus an die gewünschte Stelle und betätigen Sie die linke Maustaste. Das Piktogramm wird in der Originalgröße eingefügt. Halten Sie jedoch die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie dabei ein Rahmen, können Sie die Größe beim Einfügen festlegen.

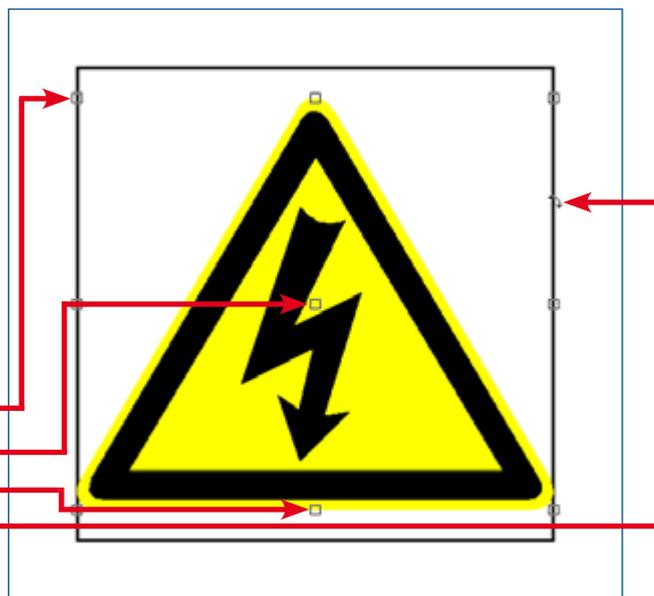
Hinweis

Wenn sich auf der Schildfläche noch keine Objekten befinden, wird die Schildfläche automatisch an das Piktogramm angepasst.

10 Formen und Texte verändern

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf ein Objekt klicken wird dieses markiert. Es erscheinen Kontrollpunkte auf der gewählten Form, mittels denen die Form durch Anklicken und Ziehen eines bestimmten Kontrollpunkts angepasst werden kann. Es gibt folgende Kontrollpunkte:

- Eckpunkt**
- Mittelpunkt**
- Randpunkt**
- Rotationspunkt**



10.1 Mittelpunkt

Der Mittelpunkt wird verwendet um die Position einer Form zu verändern und entspricht hiermit dem Mode Befehl im Layout Menü.

1. Bewegen Sie den Cursor über den Mittelpunkt bis er zu einem Kreuz wird.
2. Wenn das Kreuz erscheint, klicken Sie und ziehen Sie die Form.
3. Sobald sich das Objekt in der gewünschten Position befindet, lassen Sie die Maustaste los.

10.1 Eckpunkt

Der Eckpunkt dient der Vergrößerung der Form, wobei die originale Form beibehalten wird.

1. Bewegen Sie den Cursor über den Eckpunkt bis er zu einem Doppelpfeil wird.
2. Sobald der Pfeil diese Form annimmt, klicken Sie und ziehen Sie, um die Form zu vergrößern.
3. Lassen Sie die Maustaste los, sobald die gewünschte Größe erreicht ist.

10.1 Randpunkt

Der Randpunkt wird dazu verwendet, die Form entweder horizontal oder vertikal zu verändern.

1. Bewegen Sie den Cursor über einen Randpunkt bis er zu einem Doppelpfeil wird.
2. Sobald der Doppelpfeil erscheint, können Sie durch Klicken und Ziehen die Form neu festzulegen.
3. Sobald die gewünschte Form erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los.

10.1 Rotationspunkt

Der Rotationspunkt wird zur Drehung des Objektes verwendet.

1. Bewegen Sie den Cursor über den Drehpunkt bis er zu einer Hand wird.
2. Klicken Sie den Drehpunkt an und ziehen Sie ihn. Die Begrenzungsbox der Form wird gedreht zur Anpassung an die Mausbewegung gedreht.
3. Sobald die gewünschte Drehung erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los.

10.1 Über SmartBar verändern

Sie können alle auf der Arbeitsfläche vorhandene Objekte auch über die SmartBar verändern. Dazu müssen Sie das Objekt mit der Maus markieren. In der Smartbar können Sie jetzt bei Höhe oder Breite die gewünschten Größe in Millimeter eintragen. Wenn Sie den einen Wert geändert haben, ändert sich der andere proportional mit.

10.1.1 Proportionale Skalierung

Diese Funktion wird durch das Vorhängeschloss in der SmartBar dargestellt, so kann das Längen- und Seitenverhältnis durch Aktivierung (Schloss ist geschlossen) dieses Knopfes bewahrt werden und das markierte Objekt wird proportional skaliert. Wenn das Schloss geöffnet ist können Sie die Breite und Höhe unabhängig voneinander eingeben.

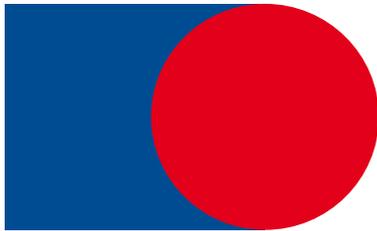
10.2 Doppelklick

Mit Doppelklick auf ein Objekt erhält man eine spezielle Bearbeitungsmöglichkeit.

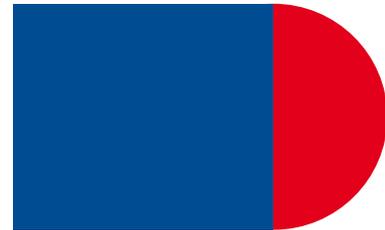
Die Konturen des Objektes können durch Anklicken und Ziehen der Kontrollpunkte verändert werden. In einigen Fällen verhalten sich die Bearbeitungspunkte genauso wie die Punkte auf dem Objekt. Trotzdem hängt die präzise Nutzung dieser Bearbeitungspunkte von der Art des Objektes ab. Vergleichen Sie zum Beispiel das Doppelklicken auf ein Rechteck, mit dem auf eine Kreisform.

11 Anordnung von Objekten

Alle Objekte die Sie erstellen befinden sich in einer eigenen Ebene. Die Reihenfolge der Erstellung bestimmt die Ebene. Das heißt wenn Sie zuerst ein Viereck erstellen und dann einen Kreis, liegt der Kreis über dem Viereck.



Der Kreis ist in der Ebene vor dem Viereck.



Der Kreis ist in der Ebene hinter dem Viereck.

Wenn Sie wollen dass der Kreis hinter dem Viereck liegt, muss die Anordnung der Objekte geändert werden. Diese Anordnung kann für einzelne Objekte durch die folgenden Befehle verändert werden:

Nach Vorne	[Strg + F]	Objekt wird in den Vordergrund geschoben
Nach Hinten	[Strg + B]	Objekt wird in den Hintergrund geschoben.
Eins nach vorn	[Strg + U]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach oben
Eins Zurück	[Strg + L]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach unten
Umkehren	[Strg + M]	Dreht die Ebenenreihenfolge um

12 Hilfslinien

Eine Hilfslinie ist eine horizontale oder vertikale Referenz, die zum platzieren von Objekten verwendet wird. Um eine Hilfslinie zu erstellen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stelle im Lineal wo die Hilfslinien platziert werden soll. Verschieben Sie ein Objekt an die Hilfslinie, wirkt die Hilfslinien magnetisch und das Objekt richtet sich daran aus.

Anmerkung: Es können insgesamt sechzig Hilfslinien vertikal und horizontal auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Die Hilfslinien können entweder durch rechten Mausklick auf die Hilfslinie oder durch das Menü **Optionen > Hilfslinien** bearbeitet werden. Ein rechter Mausklick auf die Arbeitsfläche öffnet das Dialogfeld Hilfslinien bearbeiten.

Die folgenden Schritte erzeugen eine Hilfslinie zwischen zwei Punkten:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Arbeitsfläche, um das Dialogfeld Hilfslinien bearbeiten zu öffnen.
2. Legen Sie die Ausrichtung der Linie mit diagonal fest.
3. Wählen Sie 2 Punkte aus der Auswahlliste.
4. Legen Sie die Koordinaten für Punkt 1 und Punkt 2 fest.
5. Klicken Sie auf **Hinzu**.



Die entstandene Hilfslinie verläuft durch die angezeigten Punkte.

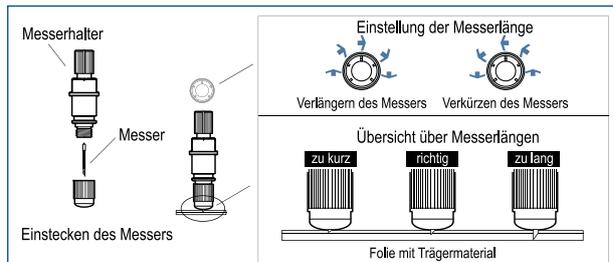
Die Funktionalität der Hilfslinien lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Lineal, um eine Hilfslinie zu erstellen.
- Halten Sie bei einem markierten Objekt [Shift] gedrückt und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ziehpunkte des Objektes, um Hilfslinien zu erstellen (nicht beim Bearbeiten einer Vektorform).
- Um beim Bearbeiten einer Grafik Hilfslinien hinzuzufügen, drücken Sie [Shift] und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Grafik.
- Öffnen Sie den Dialog Hilfslinien bearbeiten, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Arbeitsfläche klicken (wenn keine Objekte markiert sind).
- Öffnen Sie den Dialog Hilfslinien bearbeiten über **Optionen > Hilfslinien > Hilfslinien bearbeiten**.
- Wenn Sie die Position einer Hilfslinie ziehen, dann drücken Sie [Shift], um die Hilfslinie auf die nächstgelegene Schrittgröße des Lineals zu beschränken.
- Drücken Sie zum Entfernen einer Hilfslinie [Shift] und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Hilfslinie (wenn keine Objekte markiert sind).
- Nutzen Sie die Hilfslinien um Ihre Objekte auf der Schildfläche mit dem Mittelpunkt oder den Randpunkten an den Hilfslinien auszurichten.

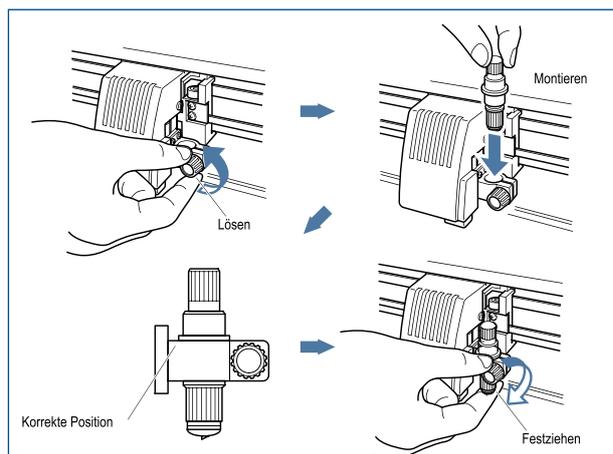
13 Einstellungen am Gerät

Achtung! um Verletzungen zu vermeiden, gehen Sie jederzeit vorsichtig mit dem Schneidmesser um!!!

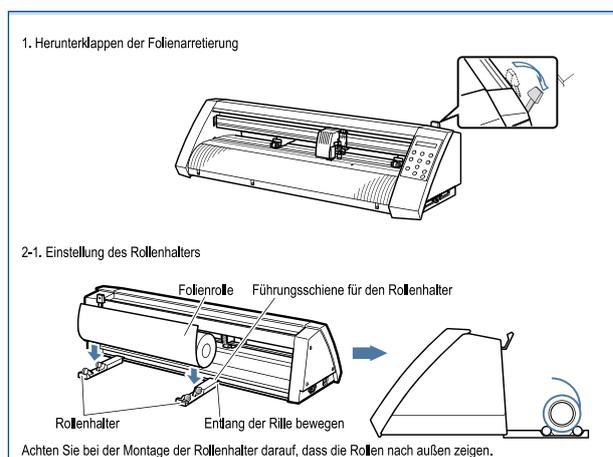
13.1 Vorbereitung des Messers und des Messerhalters



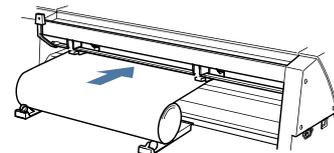
13.2 Montieren des Messerhalters



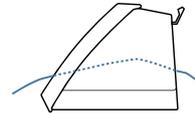
13.3 Druckmedium laden



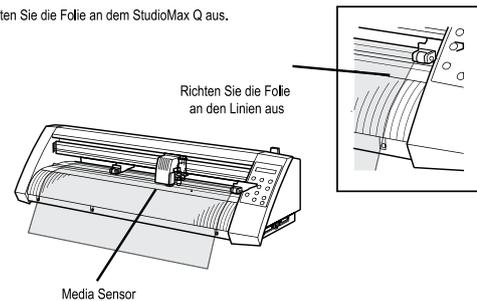
3.1 Wenn Sie von einer Rolle plotten, rollen Sie ein Stück der Rolle aus und führen Sie die abgerollte Folie durch den StudioMax Q hindurch.



3.2 Wenn Sie aus einem Bogen plotten, führen Sie den Folienbogen durch den StudioMax Q hindurch.

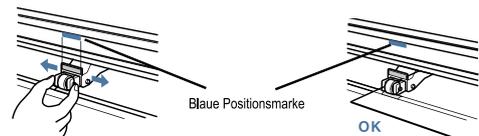


4. Richten Sie die Folie an dem StudioMax Q aus.



5. Folientransportrollen justieren

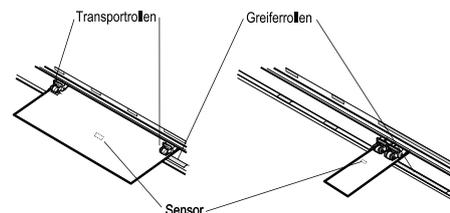
Richten Sie die Folientransportrollen an den dafür vorgesehenen Positionsmarken aus



Bewegen Sie die Transportrolle nur wenn die Folienarretierung herunter geklappt ist.

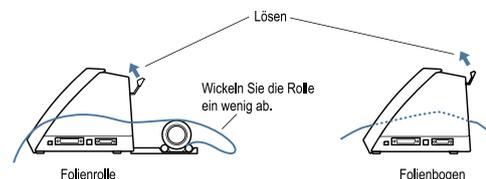
Die Folie kann nicht weiter transportiert werden wenn die Transportrollen nicht auf der blauen Marke stehen.

Stellen Sie sicher, dass der Sensor von der Folie abgedeckt wird.

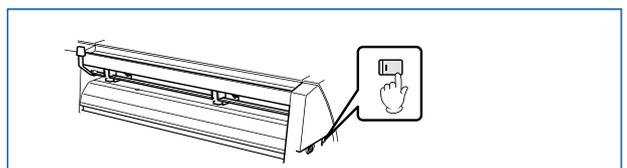


Beim Laden von sehr schmaler Folie positionieren Sie beide Transportrollen über der breitesten Greiferrolle.

6. Justieren der Folie



13.4 Anschalten des Plotters



13.5 Auswahl des Druckmediums

Wählen Sie die Medienart mit Hilfe der Pfeiltasten.

Bestätigen Sie dann mit ENTER um die Größeneinstellung zu starten.

Wenn Sie einen Bogen eingelegt haben

SHEET PRESS ENTR

Nullpunkt

Wenn Sie eine Rolle eingelegt haben und den Startpunkt in den Bereich legen wollen an dem das Messer steht.

ROLL2 PRESS ENTR

Nullpunkt

Wenn Sie eine Rolle eingelegt haben und den Startpunkt an den Anfang der Rolle legen möchten

ROLL1 PRESS ENTR

Nullpunkt

13.6 Festlegen von Einstellbereichen für Schneidmesserbedingungen

Bewegen Sie das Schneidmesser mit Hilfe der Pfeiltasten an die Stellen an der Sie den Test durchführen möchten.

COND. Drücken Sie den COND Knopf

Wählen Sie die COND. Nr. aus

COND.No. WERKZ. OFFSET KRAFT QUALITÄT

2 0 9 U 0 14 30 2

Wählen Sie das 09U. Das ist das Standardmesser, gespeichert unter COND. 2

Bewegen Sie den Cursor

COND.No. WERKZ. OFFSET KRAFT QUALITÄT

2 0 9 U 0 14 30 2

Wählen Sie das Messer

COND.No. WERKZ. OFFSET KRAFT QUALITÄT

2 0 9 U 0 14 30 2

Stellen Sie Kraft, Geschwindigkeit und Qualität anhand der unten stehenden Tabelle ein.

Ein grober Überblick über die Einstellungen

Material	Dicke (mm)	Klinge	Schneidekraft	Geschw.	Qualität
Vinyl für Außenanwendungen	0,05 bis 0,08	CB9UA	10 - 14	1 - 30	2
Vinyl für Außenanwendungen (Für Plots in kleinen Größen)	0,05 bis 0,08	CB15UB	10 - 14	1 - 20	1
Dekofole	0,08 bis 0,1	CB9UA	14 - 17	1 - 30	2
Transparente Folie	0,08 bis 0,1	CB9UA	14 - 20	1 - 30	2
Reflektierende Folie	0,08 bis 0,1	CB9UA	14 - 20	1 - 30	2
Nachleuchtende Folie	0,2 bis 0,25	CB9UA oder CB15U	20 - 21	1 - 20	1

TEST Drücken Sie die TEST Taste

Achtung: Vergewissern Sie sich das ihre Hände, ihre Haare und ihr Gesicht außerhalb der Reichweite des Gerätes sind.

Überprüfen Sie die Ecken des Dreiecks

Bestätigen Sie mit ENTER

Bewegen Sie den Cursor um den OFFSET Wert anzupassen. Wiederholen sie diese Anpassung bis Sie ein zufrieden stellendes Ergebnis erhalten.

Zu viel Verringern Sie den OFFSET Wert

Zu wenig Erhöhen Sie den OFFSET Wert

Richtig Die Ecken sind sauber ausgeschnitten Bestätigen Sie mit ENTER

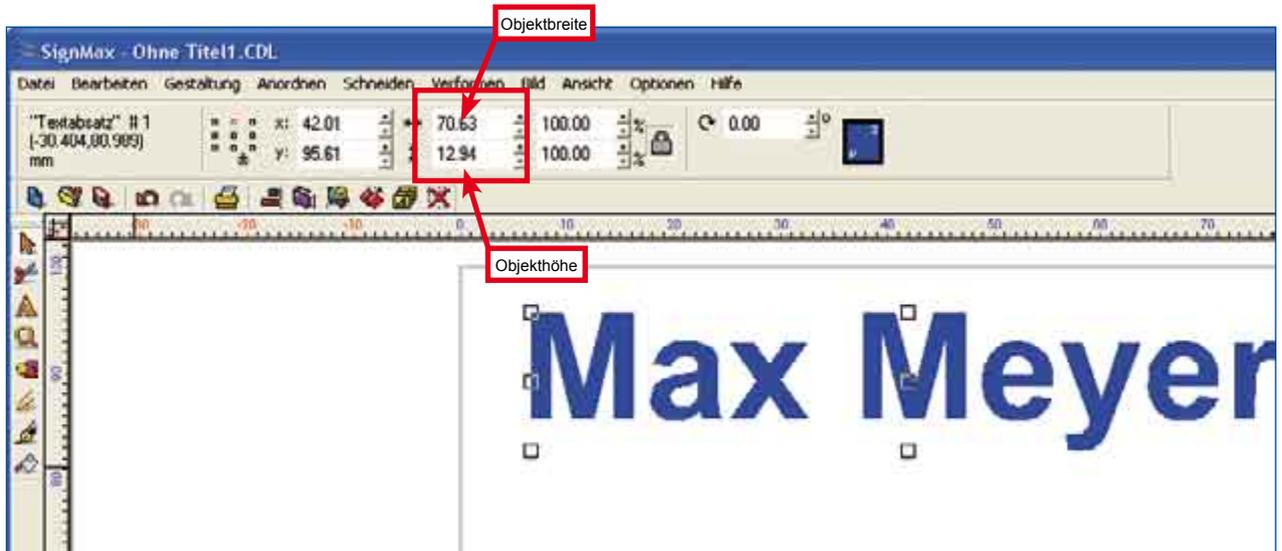
13.7 Einstellen der Sprache für die Menüs

1. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten ENTER und ORIGIN und schalten Sie dann den Plotter ein.
2. Wählen Sie mit den PFEIL NACH OBEN und PFEIL NACH UNTEN Tasten die gewünschte Sprache aus.
3. Drücken Sie die ENTER Taste.
4. Schalten Sie den Plotter wieder aus.

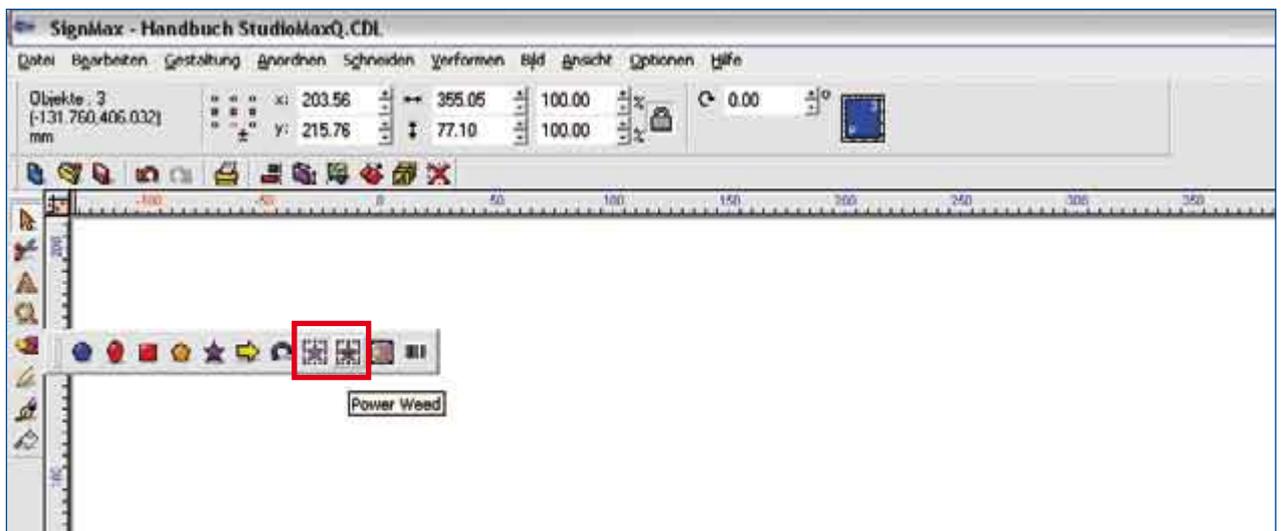
14 Schneiden

14.1 Plotten mit einer Farbe

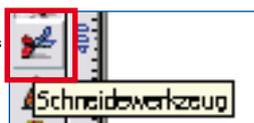
Öffnen Sie die Software SignMax, und erstellen sich ihr gewünschtes Schild. Stellen Sie nun ihre Objektbreite ein, indem Sie ihr Objekt markieren und in dem Feld Objektbreite die Breite (hier 70,63 mm) eingeben und die ENTER Taste drücken.



Um das entgittern der Buchstaben zu erleichtern, können unter „Formen und Werkzeuge“ den Menüpunkt „POWERWEED“ auswählen und zusätzliche Entgitterungslinien erstellen.

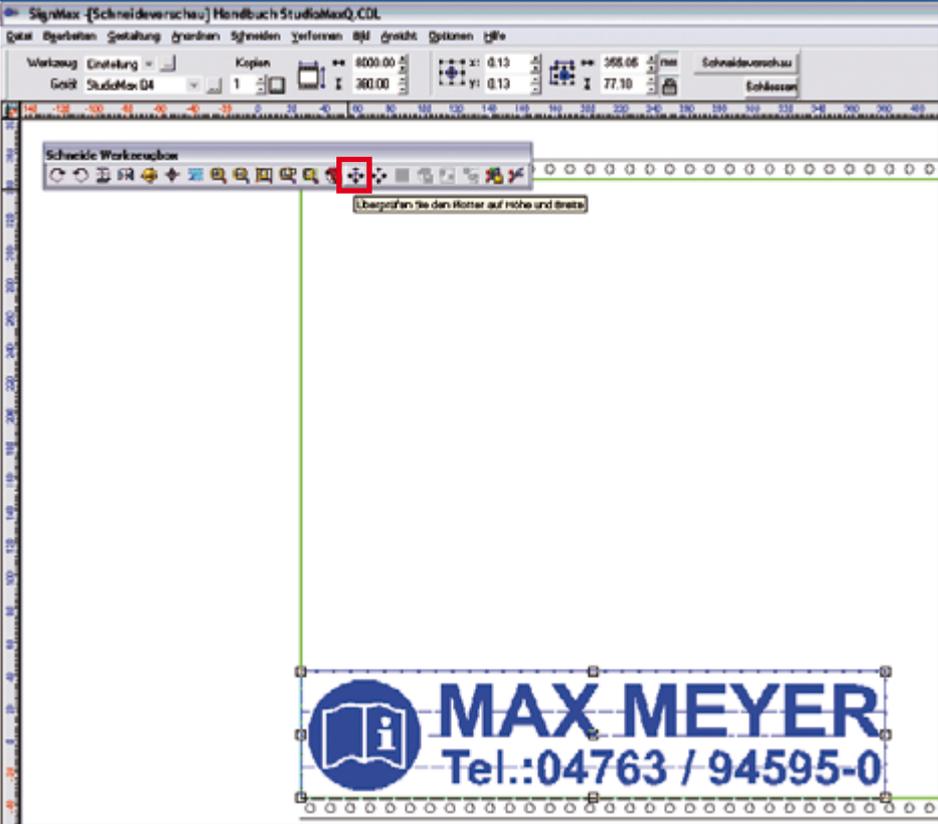


Nun können Sie auf „Schneiden“



klicken.

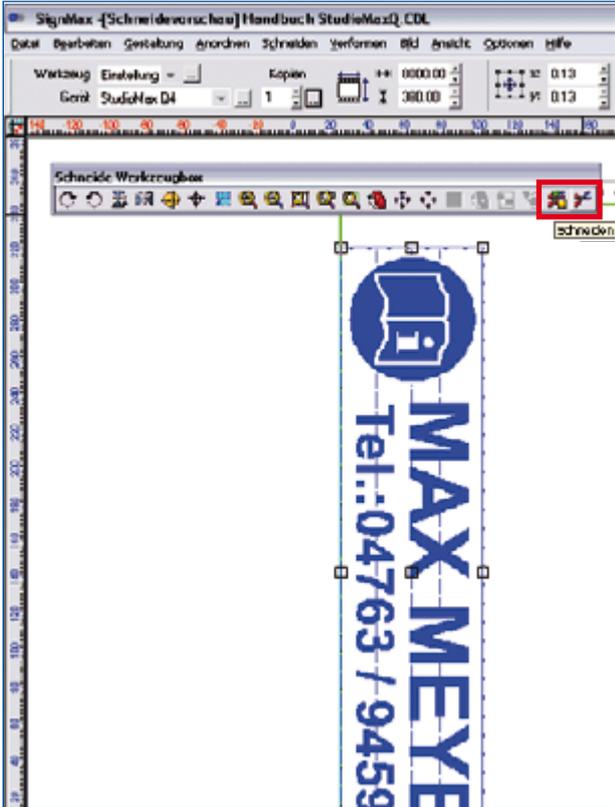
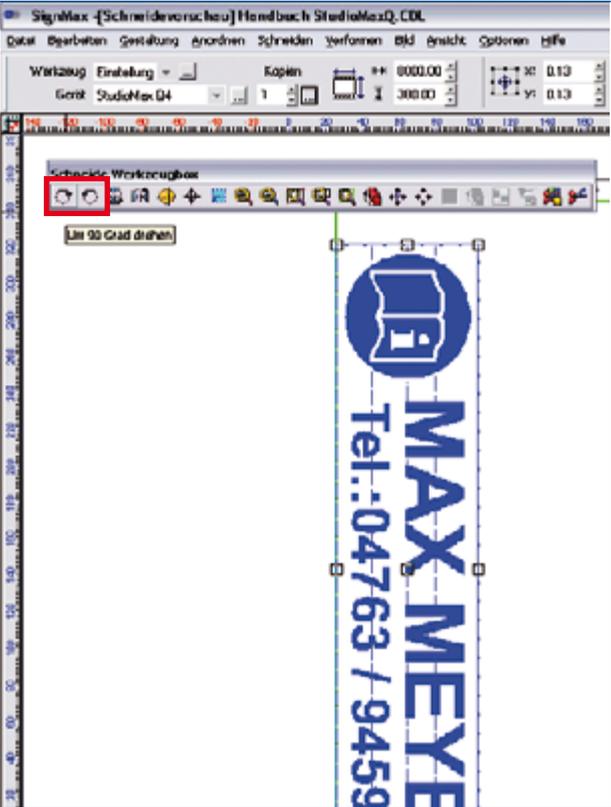
Es öffnet sich das Fenster „Schneidevorschau“

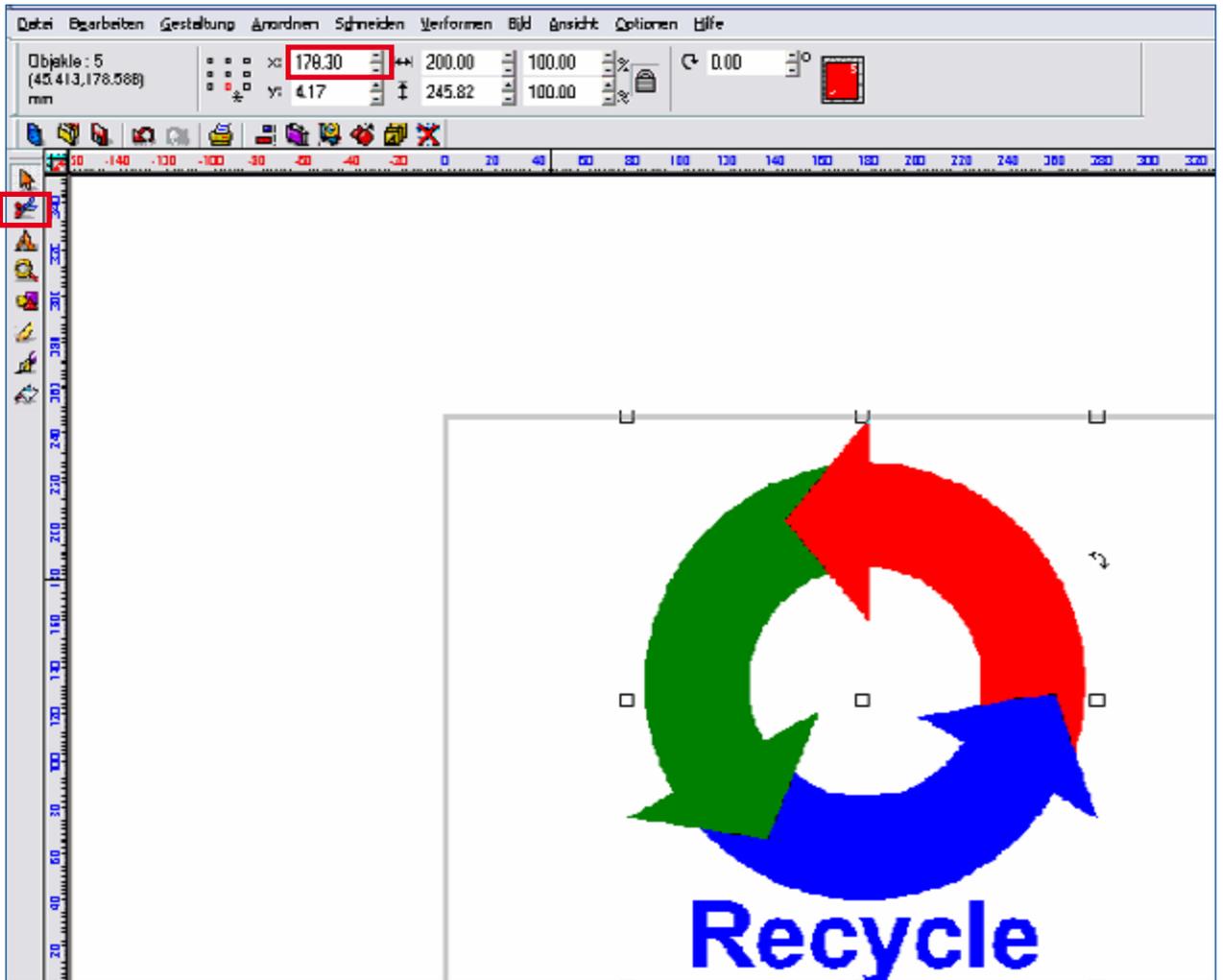


Hier sollten Sie zu- nächst auf den Button „Überprüfen Sie den Plotter auf Höhe und Breite“ klicken.

Dann wird Ihnen die exakte Rollenbreite an- gezeigt (Grüne Linie).

Sollte das erstellte Schild, wie hier in dem Beispiel, auch auf die Breite passen, können Sie es um 90° drehen. Zum Plotten klicken Sie den Button „Schneiden“ an und der Plottauftrag wird zu Ihrem StudioMax gesendet.

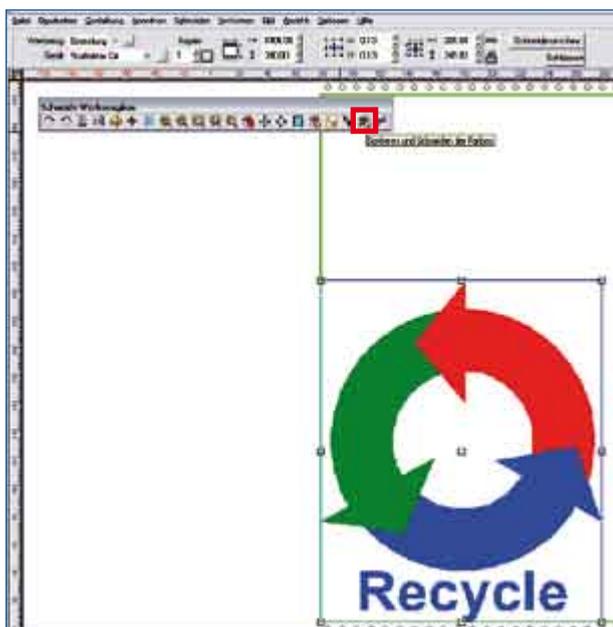




14.2 Plotten mit mehreren Farben.

Erstellen Sie ihr Schild mit allen Farben die Sie plotten wollen.
 Markieren Sie alles, stellen Sie die Objektbreite ein (wie oben beschrieben).

Klicken Sie nun auf den Button „Schneiden“
 und es erscheint die „Schneidevorschau“



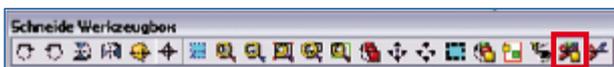
Zum einfacheren Verkleben drücken
 Sie auf „Passermarken“.
 Es öffnet sich das Fenster „Passermarken“.



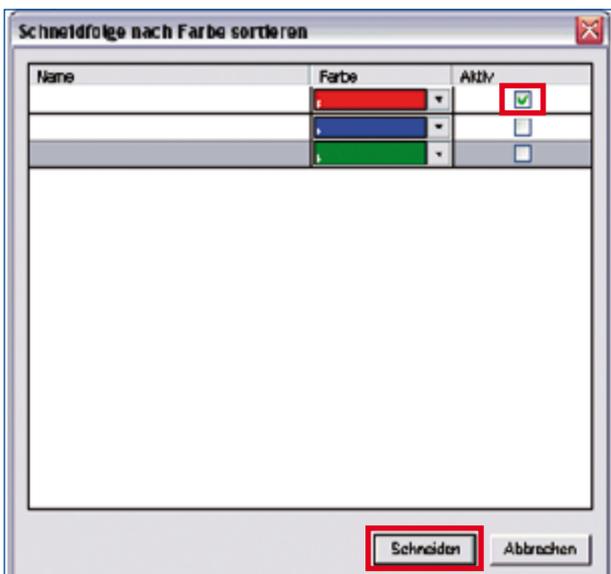
Wählen Sie hier „Standard“.



Die Passermarken werden bei jeder Farbe mitgeplottet, so das Sie beim Aufkleben der einzelnen Folien sich danach richten können.



Klicken Sie auf den Button „Sortieren und Schneiden der Farben“



Nun öffnet sich das Fenster „Schneidfolge nach Farbe sortieren“

Wenn Sie mit Rot beginnen möchten, legen Sie die rote Folie in den StudioMax Q ein. Aktivieren Sie dann die Farbe Rot und klicken Sie auf „Schneiden“ selben Fenster.

Für die anderen Farben wiederholen Sie den Vorgang.

15 Troubleshooting

15.1 Der Plotter ist eingeschaltet, arbeitet jedoch nicht

Fehler	Mögliche Ursache	Abhilfe
Die Lampe STATUS auf der Kontrolltafel leuchtet nicht auf	Der Plotter erhält keinen Strom.	Prüfen Sie, ob das Netzkabel fest mit dem Netzausgang am Plotter und der Steckdose verbunden ist.
Die Lampe BETRIEB leuchtet, es erscheint jedoch nichts auf dem LCD-Display.	Der Plotter ist defekt.	Kontaktieren Sie die Firma Max Meyer unter Telefon: 047 63-94595-0

15.2 Der Plotter arbeitet fehlerhaft

Fehler	Mögliche Ursache	Abhilfe
SCALIERG. FALSCH erscheint beim Empfang von Daten. Einige Bereiche können nicht geschnitten werden.	Die empfangenen Daten liegen außerhalb des Schneid- bzw. Plotbereiches.	Korrigieren Sie den Schneid- bzw. Plotbereich. Überprüfen Sie die Seitenlänge.
	Die empfangenen Daten sind größer als der Schneid- bzw. Plotbereich.	Legen Sie ein größeres Medium ein. Reduzieren Sie die Datengröße.
Schneidbedingungen können nicht eingehalten werden. Schneidbedingungen können nicht geändert werden.	Die Priorität der Schneidbedingungen steht auf PROGRAMM.	Setzen Sie die Priorität auf MANUELL
	Nach Änderung der Einstellungen wurde die Eingabetaste nicht gedrückt.	Überprüfen Sie dies und legen Sie die Schneidbedingungen erneut fest.
Ein Medium wurde eingelegt, die Aufforderung PAPIER EINLEGEN! erscheint jedoch.	Ein Medium kann auf Grund seiner Transparenz nicht von den Mediensensoren ermittelt werden.	Deaktivieren Sie die Mediensensoren und stellen Sie den Schneid-/Plotbereich manuell ein
	Stark reflektierendes Licht verhindert, dass die Sensoren eingelegte Medien korrekt erkennen.	Verändern Sie die Position der Lichtquelle und vermeiden Sie direktes Sonnenlicht.
	Das eingelegte Medium wurde nicht über den Mediensensoren platziert.	Legen Sie das Medium so ein, dass es über den Sensoren liegt.
	Die rechte Klemmrolle liegt nicht über der rechten langen Gritrolle.	Positionieren Sie diese Klemmrolle über der langen Gritrolle.
Die linke Klemmrolle liegt nicht über der linken Gritrolle.	Positionieren Sie diese Klemmrolle über der rechten Gritrolle.	Das Medium wird schräg einge-zogen.
	Das Medium wurde bereits winklig eingelegt.	Legen Sie das Medium erneut ein.
	Die Länge des zu bearbeitenden Mediums wurde vor dem Einziehen nicht von der Medienrolle abgerollt.	Rollen Sie die benötigte Länge von der Medienrolle ab.
Das Medium wird plötzlich einge-zogen.	Die Einstellungen zum Medien-einzug sind inkorrekt.	Überprüfen Sie die Medienauswahl (ROLLE1 – ENTER, ROLLE2 – ENTER, BLATT – ENTER).

15.3 Eine Fehlermeldung erscheint

Fehler	Mögliche Ursache	Abhilfe
OVER CURRENT oder POSITION ALARM erscheint. Die STATUS-Lampe blinkt.	Die Schnittbedingungen entsprechen nicht dem zu schneidenden Medium.	Reduzieren Sie die Schnittgeschwindigkeit und/oder die Schnittkraft
	Ein zu großes Gewicht verursacht Probleme in der Stromversorgung des Motors.	Entfernen Sie den Fremdkörper und schalten Sie den Schneideplotter erneut an.
	Die Bewegung des Werkzeugkopfes wird erschwert.	
	Der Werkzeugkopf wurde beim Schneiden einem externen Druck ausgesetzt.	
	Medienstreifen in den beweglichen Teilen behindern den Schneidvorgang.	
	Kontaktieren Sie die Firma Max Meyer unter Telefon: 04763-94595-0	
SPEED ALARM erscheint. Die STATUS-Lampe blinkt.	Der Werkzeugkopf wurde nach dem Einschalten einem externen Druck ausgesetzt.	Schalten Sie den Schneideplotter aus und dann erneut ein.
	Die interne Geschwindigkeitskontrolle ist defekt.	
	Kontaktieren Sie die Firma Max Meyer unter Telefon: 04763-94595-0	

16 Tastenkürzel

Das Benutzen von Tastenkürzel kann für geübten PC-Anwender eine enorme Arbeitserleichterung bedeuten. Die wichtigsten Tastenkürzel haben wir hier für Sie aufgelistet. Fall es für ein Befehl ein Tastenkürzel gibt, erfahren Sie dies im Menü. Hinter dem Befehl stehen in Klammern die entsprechenden Tastenkürzel.

F3	Alles markieren
F6	Ansicht verkleinern
F7	Objektauswahl vergrößern
F8	Schildflächen Ansicht
STRG + K	Ausrichten
STRG + G	Gruppieren
STRG + P	Drucken
STRG + Z	Rückgängig
STRG + C	Kopieren
STRG + V	Einfügen
STRG + D	Duplizieren
ALT + G	Gruppierung aufheben
ALT + S	Farbfüllung zeigen An /Aus
ALT + I	Instant replay