

SignMax v.9 | Handbuch

Sicherheit, Qualität und Schutz für Sie und Ihr Unternehmen

www.maxsystems.de

Inhaltsverzeichnis | Contents:

HANDBUCH	1
1 VORWORT	3
2 INSTALLATION	3
GRUNDFUNKTIONEN	4
3 BEDIENELEMENTE	5
4 SCHILDFLÄCHE	7
5 TEXTERSTELLUNG	8
6 LUPENWERKTEUG	13
7 VERSCHMELZEN	13
8 FORMENWERKZEUGE	14
9 TOOL ZUR GRAFIKBEARBEITUNG	16
10 VEKTORISIEREN	16
11 TOOLS FÜR STRICHE UND FÜLLUNGEN	16
12 GINSUMMESSER	17
13 GESTALTUNG	17
14 FORMEN UND TEXTE VERÄNDERN	18
15 LAYOUTFUNKTIONEN	19
16 DATEIFUNKTIONEN	23
17 DRUCKEN	24
18 SERIALISIERUNG	27
ERWEITERTE FUNKTIONEN	30
19 BARCODE	31
20 PLOTTEN	32
21 DRUCK UND SCHNEIDEN	36
22 DER PRINTMANAGER	38
23 GRAFIKBEARBEITUNG	41
24 TASTENKÜRZEL	44
25 SCHRIFTEN INSTALLIEREN	45
26 INDEX	46



Wir verbinden langjährige Erfahrungen mit neuen Ideen!

1 Vorwort

Diese Bedienungsanleitung gibt einen Überblick über die Eigenschaften und Arbeitsabläufe, die in SignMax, im Modul Print & Cut, sowie im Modul professioneller Grafikbearbeitung enthalten sind. Diese Dokumentation soll dem neuen Anwender die Orientierung erleichtern und spezielle effizienzsteigernde Arbeitsabläufe hervorheben. SignMax 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 Systems zusammengetragen und verfasst. Sie dienen nur informellen Zwecken und dürfen nicht von Dritten verändert oder erweitert werden. Die Firma MAX Systems übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Irrtümer oder Ungenauigkeiten, die in diesem Dokument enthalten sein können.

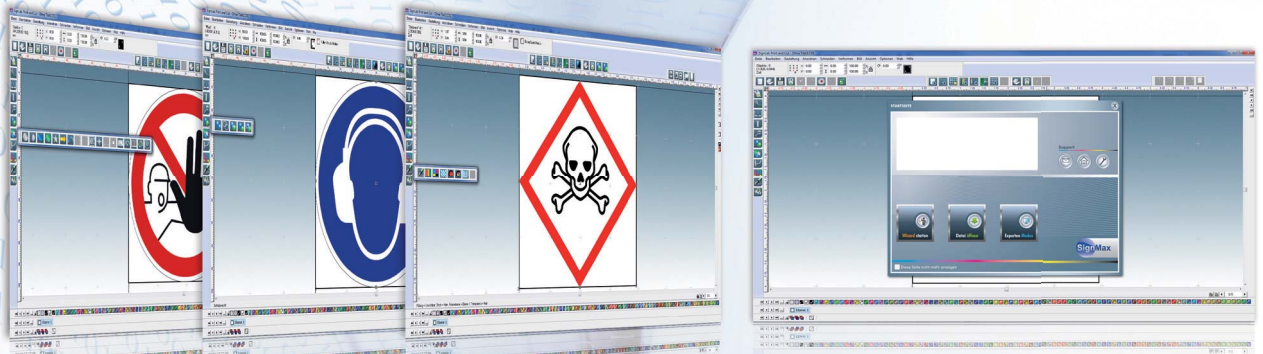
Für Anregungen, Hinweise und Verbesserungsvorschläge sind wir jederzeit dankbar. Verfasst und entworfen durch:

MAX Systems GmbH
Am Bauhof 12
27442 Gnarrenburg
Tel. 04763/94595-0
Fax 04763/94595-11
E-Mail info@maxsystems.de
Internet www.maxsystems.de

2 Installation

Bitte beachten Sie die Installationsanleitung welche sich auf der Programm DVD | USB-Stick befindet. Wenn diese Anweisungen nicht befolgt werden, kann es zu einem ungewöhnlichen Verhalten der Software kommen.

Grundfunktionen



Die Screenshots und Beschreibungen entsprechen der SignMax PRO Version.

SIGNMAX V9



Die neue Schildersoftware



3 Bedienelemente



3.1 Menüleiste

Die Menüleiste ähnelt anderen Windowsanwendungen

3.2 Smartbar

Die SmartBar ist eine besondere Werkzeugleiste von SignMax, die je nach der Art des zu bearbeitenden Vorgangs kontextbezogene Steuerelemente 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 ist das Proportionalskalieren aktiviert. 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.

3.3 Symbolleiste

Die Symbolleiste enthält Verknüpfungen zu den wichtigsten Funktionen im Programm. In dieser Werkzeugleiste können Schaltflächen hinzugefügt oder entfernt werden.

3.4 Werkzeugleiste

Die links von der Arbeitsfläche befindliche Werkzeugleiste mit Werkzeugen enthält die wichtigsten Instrumente zur Erstellung und Bearbeitung von Text und Formen. Bei den meisten der Werkzeugschaltflächen werden durch anklicken weitere Werkzeugleisten aufgerufen.

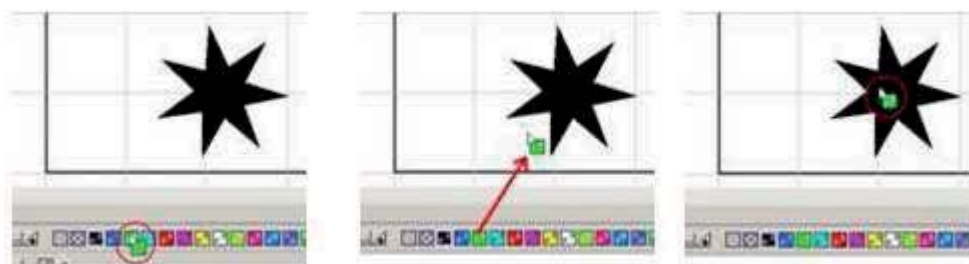
3.5 Farbpalette

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.



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:

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die gewünschte Farbtafel und ziehen Sie sie von der Standardfarbpalette weg. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen sieht es aus, als ziehe er eine kleine Farbtafel mit sich. Bewegen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Form und lassen Sie die Maustaste los. Die Form bekommt die neue Farbe zugewiesen. Die folgenden Abbildungen illustrieren den gerade beschriebenen Vorgang:



Klicken Sie auf eine Farbtafel und ziehen Sie sie von der Palette.	Ziehen Sie die Tafel auf das Objekt.	Lassen Sie die Maustaste los, wenn der Mauszeiger sich über dem Objekt befindet.
---	---	---

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

Unsichtbare Farbe

Am linken Rand der Standardfarbpalette befindet sich die unsichtbare Farbe, mit der die Abwesenheit von Farbe für die Füllung oder den Umrissstil eines Objekts angezeigt wird. Die unsichtbare Farbe kann wie eine normale Palettenfarbe auf Objekte angewandt werden.

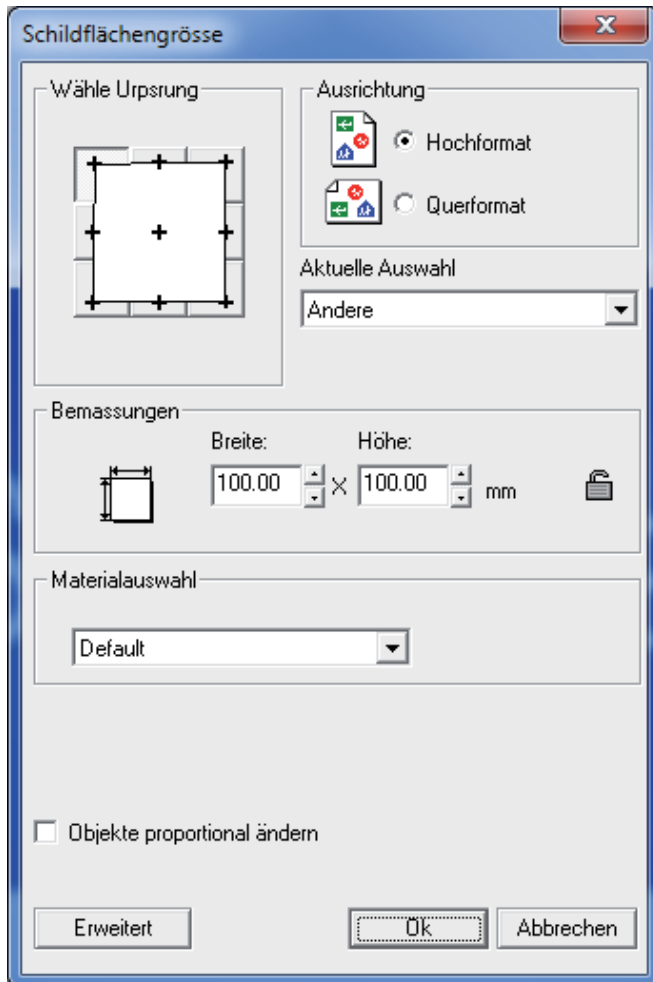
Wenn Sie als Füllfarbe angewandt wird, wird das Objekt auf seine Umrisslinie reduziert, was bei der Erstellung von Schneidpfaden von Nutzen sein kann. Wenn Sie auf den Umriss angewandt wird, werden die Umrissattribute gelöscht.

3.6 Jobpalette

Die Jobpalette befindet sich am rechten Fensterrand 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.

4 Schildfläche

Die Schildfläche ist die Darstellung des Bereichs, der gedruckt und/oder geschnitten wird. Die Abmessungen der Schildfläche werden gewöhnlich als erstes eingerichtet, so dass die Position von Grafik und Text angezeigt werden kann. 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.

Wenn bei „Aktuelle Auswahl“ „Andere“ gewählt ist, können Sie bei Bemessungen die Größe der Schildfläche manuell eingeben.

Bei „Wähle Ursprung“ können Sie den Nullpunkt der Lineale festlegen.

5 Texterstellung

Die Textwerkzeuge finden Sie in der Werkzeugleiste Textwerkzeuge.



Textgestaltung

Texterstellung im vorgegebenen Rahmen

Interaktives (Manuelles) Kerning

Rechtschreibprüfung



Unterstrichener Text

Text Suchen und Ersetzen

Preistafel

5.1 Texterstellung



Wählen Sie zum Schreiben von Text „Texterstellung“ im Menü Textwerkzeuge. Nach Auswahl des Werkzeugs Texterstellung stehen drei Möglichkeiten zur Einrichtung des Textrahmens zur Verfügung.

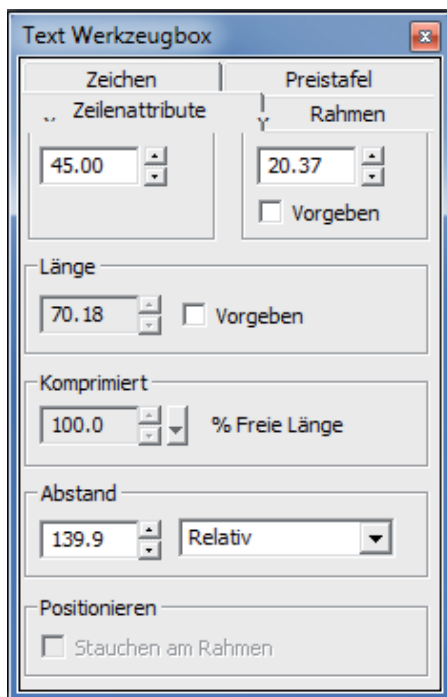
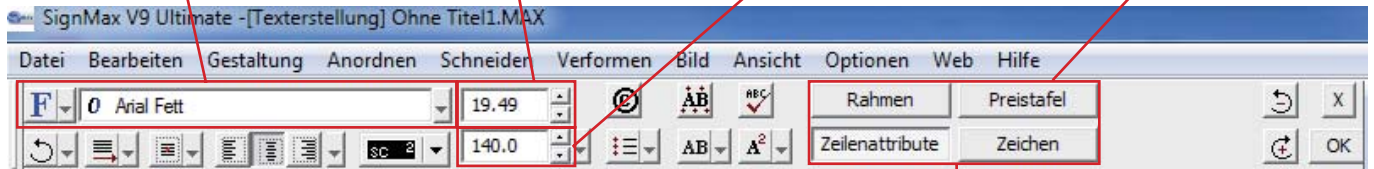
Anklicken der Arbeitsfläche: Es wird eine Eingabestelle für den Text festgelegt. Beim Schreiben des Textes vergrößert und verkleinert sich der Textrahmen so, dass er den Text einschließt.

Textrahmen mit gedrückter Maustaste aufziehen: Beim Aufziehen eines Rahmens mit der Maus werden die Textrahmenfelder festgelegt. Beim Schreiben des Textes bleibt der Textrahmen unveränderlich und der Text wird entsprechend der Eigenschaften des Textrahmens begrenzt.

Betätigung von [Shift] und Anklicken der Arbeitsfläche: Dadurch wird der Textrahmen auf die Größe der Schildfläche eingerichtet.

Nachdem Sie die Textbearbeitung gestartet haben, können folgende Parameter verändert werden:

<p>Schriftart Es stehen alle Schriften des Rechners zu Verfügung</p>	<p>Schriftgröße Die Angabe der Schriftgröße erfolgt in Millimeter</p>	<p>Zeilenabstand Angabe in Prozent</p>	<p>Text Werkzeugbox siehe Bild „Text Werkzeugbox“</p>
---	--	---	--



Zuweisen mehrerer Zeichenattribute Mithilfe der Dialogbox Text Werkzeugbox.

5.2 Text im vorgegeben Rahmen

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



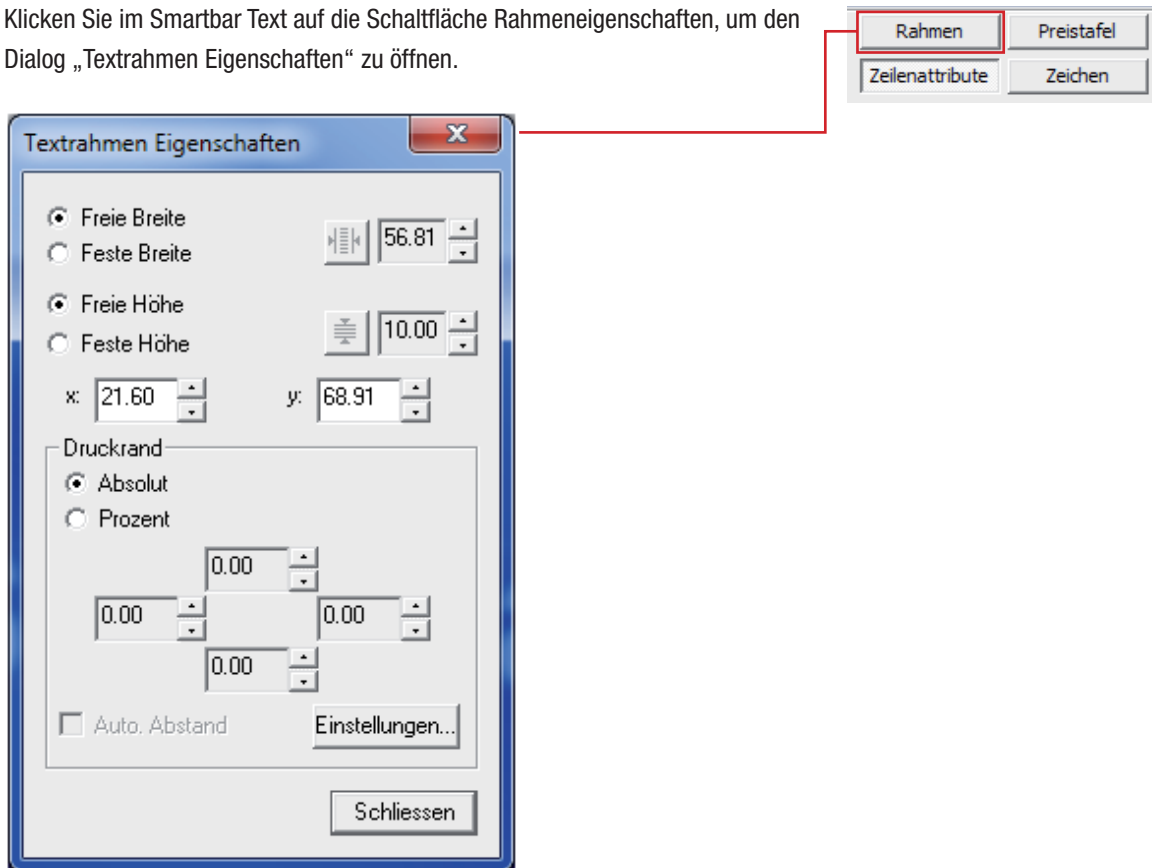
Der Textrahmen wird von der rechteckigen Strichlinie um den Text festgelegt. Beim Eingeben von Zeichen in einen Textrahmen wird durch dessen Eigenschaften bedingt, wie der Text gestaucht, gedehnt, umgebrochen wird usw. Zum Beispiel kann jede Textzeile gestaucht werden, so dass sie der Breite des Textrahmens angepasst wird, oder der Text kann in Breite und Höhe gedehnt werden, um den gesamten Textrahmen auszufüllen.



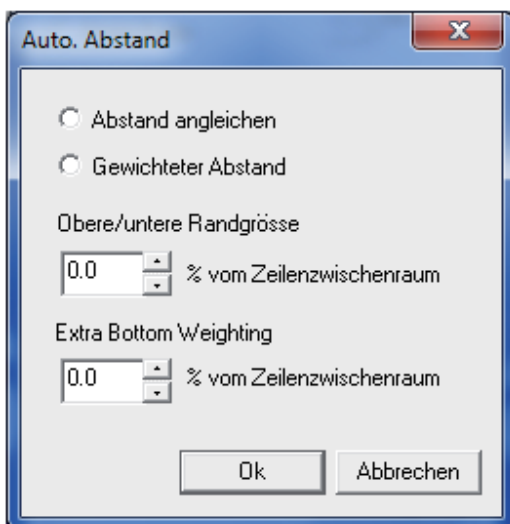
Unabhängig davon wie der Textrahmen erstellt wurde, werden die Schaltflächen: Horizontal stauchen, Vertikal stauchen, Zeilenattribute und Rahmeneigenschaften benutzt, um die Texteinpassung im Rahmen zu verändern. Das alles können Sie in der Text Werkzeugbox erstellen.

5.3 Textrahmen Eigenschaften

Klicken Sie im Smartbar Text auf die Schaltfläche Rahmeneigenschaften, um den Dialog „Textrahmen Eigenschaften“ zu öffnen.



Automatische Abstandseinstellung Durch das Markieren der Option „Automatische Abstandseinstellung“ wird die Schaltfläche Einstellungen aktiviert. Wenn Sie auf die Schaltfläche Einstellungen klicken, öffnet sich der Dialog Automatische Abstandseinstellung.



Hinweis: Um die Kontrollfelder „Automatische Abstandseinstellung“ nutzen zu können, muss der Text mit Hilfe der Option Rahmentexterstellung erstellt worden sein..

Abstand angleichen

Abstand angleichen stellt die Textzeilen auf den gleichen Abstand ein. Wenn Oben / Randgröße auf weniger als 100% vom Zeilenzwischenraum eingestellt ist, dann werden die Ränder verringert, so dass sich der Abstand zwischen den Textzeilen vergrößert. Wenn der Wert auf über 100% eingestellt ist, dann werden die Ränder vergrößert, so dass sich der Abstand zwischen den Zeilen verringert.

Gewichteter Abstand

Durch das Markieren der Option Gewichteter Abstand wird das Variieren des Zeilenabstandes ermöglicht. Wird Extra Boden Gewichtung auf über 100% erhöht, vergrößert sich auch der untere Rand, so dass niedrigere Textzeilen im Textfeld sich nach oben verschieben. Wird Extra Boden Gewichtung auf weniger als 100% eingestellt, dann wird der untere Rand verringert und der Zeilenabstand ebenfalls, da die Textzeilen näher an den unteren Rand heranrücken.

5.4 Interaktiver Textabstand



Mit diesem Werkzeug können Sie einfach das Kerning (Buchstabenabstand) von einem vorhandenen Text ändern. Dazu muss das Textfeld markiert werden. Dann das Werkzeug auswählen.

□ SignMax ○

Um den Text befinden sich jetzt verschiedenen Bearbeitungssymbole.

- **Quadrat links:** Mit dessen Hilfe kann der Text verschoben werden
- **Kreis unter einem Buchstaben:** Beim Verschieben dieses Kontrollpunktes nach rechts werden alle Buchstaben rechts von diesem Punkt nach rechts verschoben. Die übrigen bleiben stehen.
- **Kreis rechts:** Beim Verschieben vergrößern oder verkleinern Sie den Abstand zwischen den einzelnen Buchstaben.

5.5 Rechtschreibprüfung

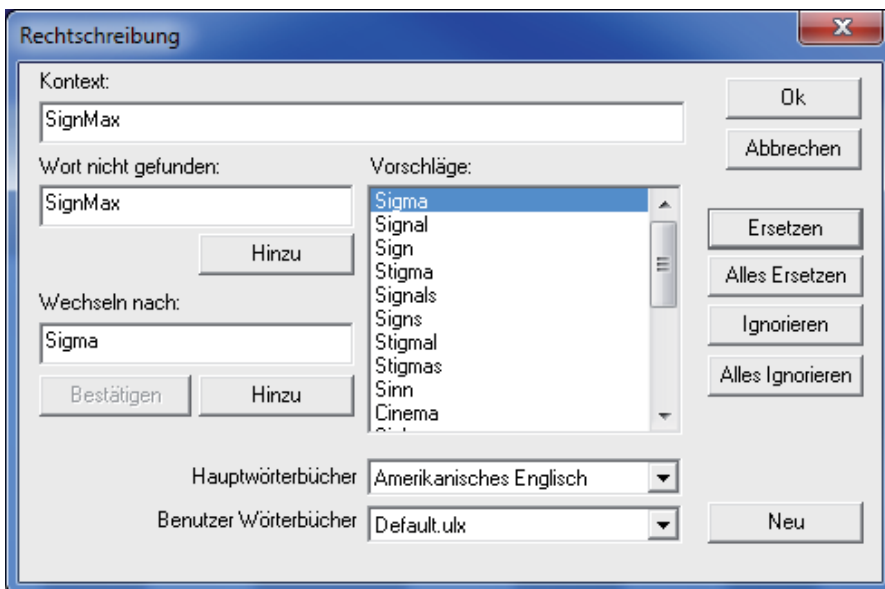


Klicken Sie beim Bearbeiten eines Textes auf die Schaltfläche Rechtschreibprüfung, um die Rechtschreibung des aktuell ausgewählten Textes zu prüfen. Ist kein Text markiert, wird das gesamte Textobjekt geprüft.

Wählen Sie zur Rechtschreibprüfung aller Textobjekte der Arbeitsfläche die Option Rechtschreibprüfung im Menü Textwerkzeuge.



Werden Rechtschreibfehler gefunden, öffnet sich das Dialogfeld Rechtschreibung.



6 Lupenwerkzeuge

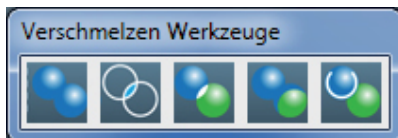


Die Lupenwerkzeugeleiste enthält Funktionen zum Ein- und Auszoomen.

Tipp: Zum Ein- und Auszoomen können Sie auch das Scrollrad der Maus verwenden

- **Lupenvergrößerung:** Markieren Sie mit gedrückter Maus den Bereich den Sie vergrößern möchten.
- **Lupenverkleinerung:** Verkleinert die Ansicht
- **Objektauswahl** vergrößern: Vergrößert die markierten Objekte
- **Schildansicht:** Zentriert die Schildfläche wieder in die Mitte des Bildschirms
- **Vorherige Ansicht:** Wechselt zur vorherigen Vergrößerung
- **Verschieben:** Verschieben Sie die Ansicht mit der Maus in alle Richtungen
- **Prozentuales Zoomen:** Wählen Sie den Zoomfaktor in Prozent

7 Verschmelzen



Das Kombinieren zweier Objekte zu einem einzelnen Kurvenobjekt mit einem einzelnen Umriss. Ein Quellobjekt wird mit einem Zielobjekt verschmolzen, um ein neues Objekt zu erstellen, das die Füll- und Umrissattribute des Zielobjekts übernimmt.

8 Formenwerkzeuge



Über die Schaltfläche „Formen“ aus der Werkzeugleiste können verschiedene Formen erstellt werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen Form. Bewegen Sie jetzt den Cursor an die Stelle der Arbeitsfläche, wo die Form erstellt werden soll. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Form in die gewünschte Größe. Anschließend können über die Smartbar die Eigenschaften der Form verändert werden. Wenn Sie später die Eigenschaften einer Form ändern möchten, dann machen Sie einen Doppelklick auf die Form.

x:	20.87
y:	13.43

Die beiden Felder „X“ und „Y“ der Smartbar bestimmen immer die Position auf der Arbeitsfläche. Dies ist für die meisten Anwender nicht von Bedeutung

8.1 Kreis

	x:	16.72		1.31
	y:	5.74		

Über die Smartbar kann der Radius eingestellt werden.

8.2 Ellipse

Über die Smartbar ist keine Bearbeitung möglich.

8.3 Rechteck

	x:	-9.79		8.79		0.00
	y:	8.09		3.49		

Über die Smartbar können Länge und Breite, sowie der Drehwinkel eingestellt werden.

8.4 Polygon

	x:	7.61		5		3.79		0.00	0.00
	y:	14.53		-123.78					

Über die Smartbar können die Anzahl der Punkte, Drehwinkel, Polygonradius, Eckenradius und Seitenbuchtung eingestellt werden.

8.5 Stern

	x:	-8.20		5		3.32		0.00
	y:	14.29		-135.01		1.29		0.00

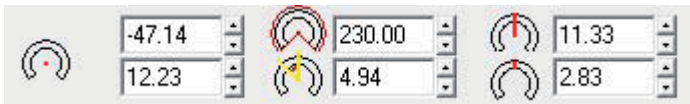
Über die Smartbar können die Anzahl der Punkte, Drehwinkel, Sternradius 1 + 2 und Eckenradius 1 + 2 eingestellt werden.

8.6 Pfeil



Über die Smartbar können Pfeillänge, Schaftlänge, Pfeilbreite, Schaftbreite, Drehwinkel, Winkel zwischen Schaft und Kopf, Ausbuchtung nach vorn und hinten und Abgerundeter Spitzenradius eingestellt werden.

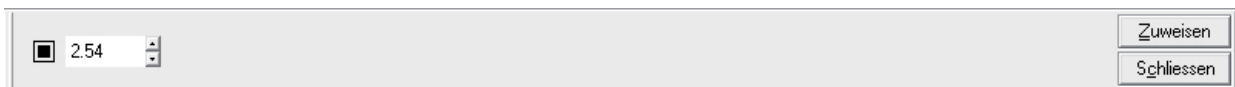
8.7 Fächer



Über die Smartbar können die Anzahl der Punkte, Drehwinkel, Sternradius 1 + 2 und Eckenradius 1 + 2 eingestellt werden.

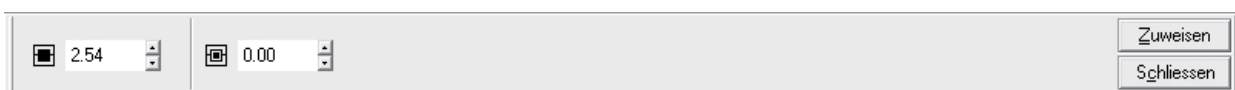
8.8 Umrandung

Das Werkzeug dient zur erleichterung zum entgittern von Texten und Objekten.



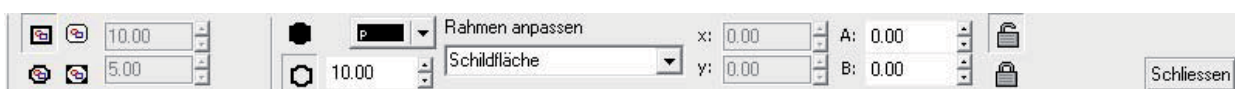
8.9 Power Weed

Zur besonderen Optimierung beim entgittern von Texten und Objekten.



8.10 Rahmen

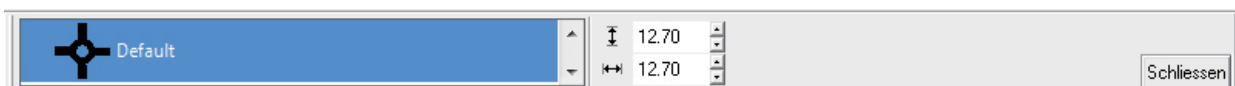
Das Werkzeug Schmuckrahmen wird benutzt, um eine Umrandung zu erstellen, die entweder die Schildfläche oder die markierte Objekte einschließt. Dieses Werkzeug ist sowohl im Menü Formenwerkzeuge, als im Menü Gestaltung vorhanden. Um eine Umrandung der Schildfläche zu machen, darf nichts markiert sein. Andernfalls schließt die Umrandung die markierten Objekte ein.



Über die Smartbar können Form der Ecken, Farbe, Stärke der Umrandung und Abstand zum Objekt eingestellt werden. Wichtig: Wenn der Rahmen dem Objekt folgen soll, müssen Sie auf die Schaltfläche „Übernehmen“ klicken.

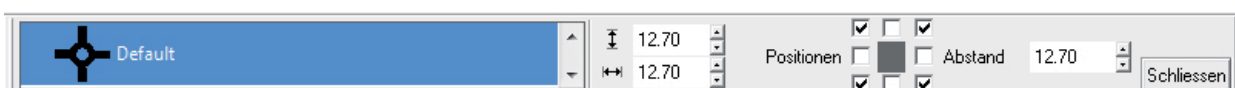
8.11 Passermarken

Die Passermarken werden bei jeder Farbe mit geplottet, so dass Sie sich beim Aufkleben der einzelnen Folien danach richten können. Mit der Maus können Sie die Passermarken verschieben.



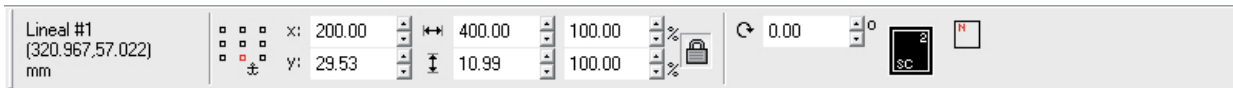
8.12 Mehrfach Passermarken

Die Mehrfach Passermarken haben noch die erweiterte Option, das man die Passermarken automatisch Positionieren kann.



8.13 Lineal

Hilfswerkzeug zum erstellen von Linealen.



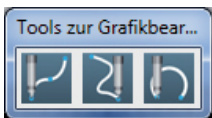
8.14 Skala

Hilfswerkzeug zum erstellen von Skalen | Drehpotentiometer.



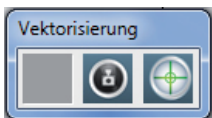
9 Tools zur Grafikbearbeitung

Auf einem Kurvenobjekt befinden sich Knotenpunkte und Steuerpunkte, die Form des Objekts kann geändert werden kann. Objekte in Kurven können jede Form haben, einschließlich der Form gerader oder gekrümmter Linien. Die Knotenpunkte eines Objekts sind die kleinen Quadrate, die auf dem Objektumriss angezeigt werden. Die Linie zwischen zwei Knotenpunkten wird als Segment bezeichnet. Segmente können gerade oder gekrümmt Objekte sein. Jeder Knotenpunkt verfügt für jedes gekrümmte Segment, das mit dem Knotenpunkt verbunden ist, über einen Steuerpunkt. Steuerpunkte helfen Ihnen beim Anpassen der Krümmung eines Segments.



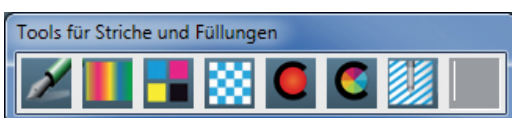
10 Vektorisieren

Vektorgrafiken basieren anders als Rastergrafiken nicht auf einem Pixelraster, in dem jedem Bildpunkt ein Farbwert zugeordnet ist, sondern auf einer Bildbeschreibung, die ein Objekt, auf dem das Bild aufgebaut ist, exakt definiert. Eines der wesentlichen Merkmale und Vorteile gegenüber der Rastergrafik ist die stufenlose und verlustfreie Skalierbarkeit.



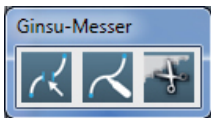
11 Tools für Striche und Füllungen

Mit Hilfe des Strichtools können Vektorobjekte mit einem Umriss versehen werden. Es wird zwischen Haarlinie und Umrissstift unterschieden. Die Haarlinie ist eine extrem dünne Linie, welche oft für Schnittfunktion verwendet wird. Markieren Sie zuerst das Objekt, das Sie mit einem Umriss versehen möchten. Klicken Sie dann auf das Tool in der Werkzeugleiste. In der Smartbar kann jetzt zwischen Haarlinie oder Umriss gewählt werden. Bei Umriss können Sie auch die Strichstärke, Farbe, sowie die Form der Ecken festlegen. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Speichern“ klicken, werden die aktuellen Einstellungen als Standard hinterlegt. Nun bekommen alle neuen Formen diesen Umriss. Desweiteren haben Sie die Möglichkeit diverse Farbverläufe und Musterfüllungen auszuwählen.



12 Ginsu-Messer

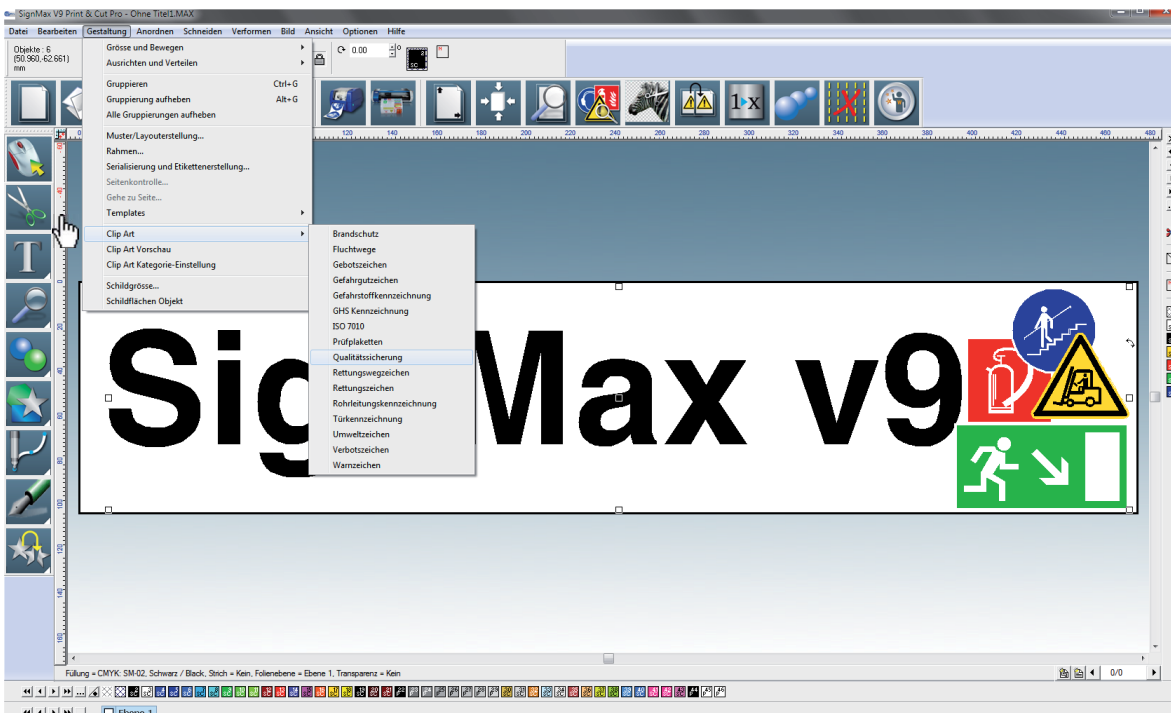
Mit Hilfe des Ginsu-Messers können Sie einfach und schnell Vektorobjekte und Texte trennen.



13 Gestaltung

13.1 Clipart

Ihre SignMax Software enthält eine Symbolbibliothek mit allen gängigen Piktogrammen. 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 einen Rahmen, können Sie die Größe beim Einfügen festlegen. Hinweis: Wenn sich auf der Schildfläche noch keine Objekte befinden, wird die Schildfläche automatisch an das Piktogramm angepasst.

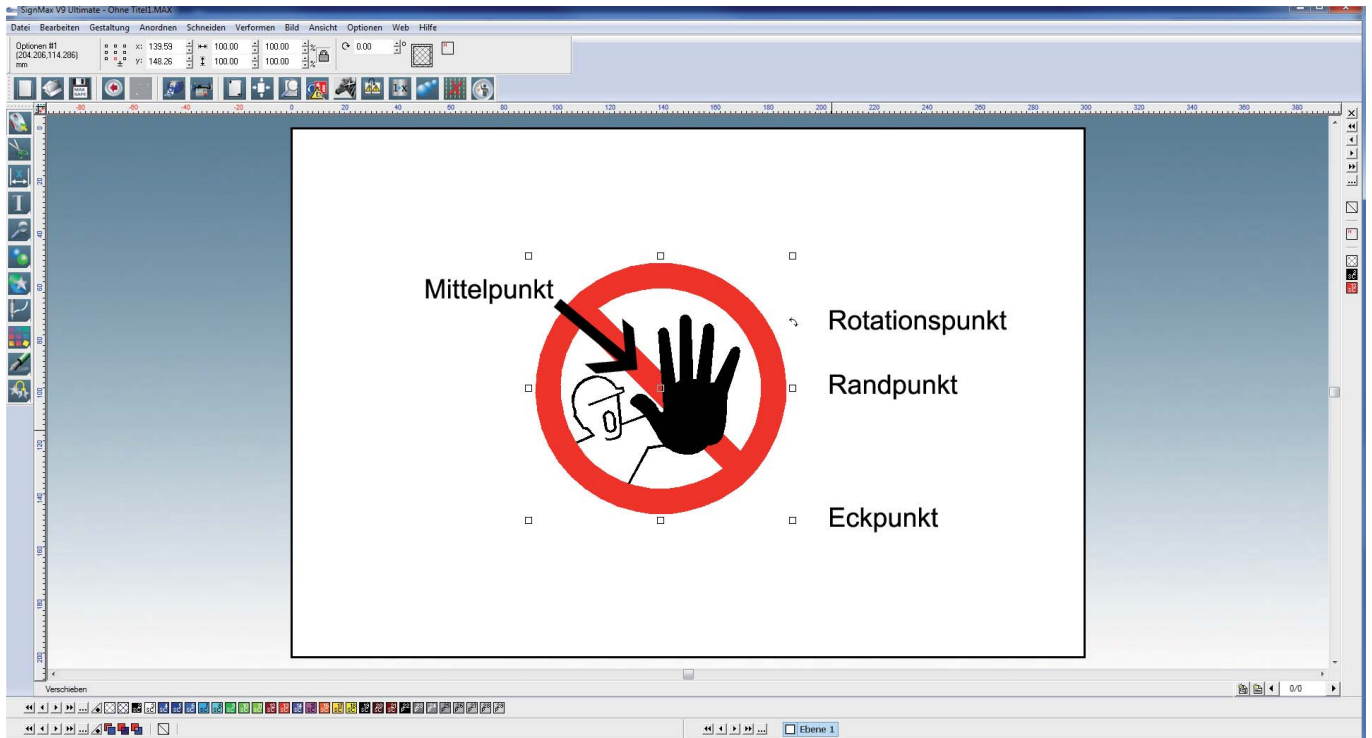
13.2 Eigene Grafiken verwenden

Natürlich ist es auch möglich eigene Logos und Grafiken in SignMax zu verwenden. Beachten Sie, dass die besten Ergebnisse mit Vektorgrafiken erzielt werden. Alle gängigen Grafikformate, wie JPEG, BMP, TIF, GIF, PNG, WMF, usw. werden von SignMax unterstützt. Auch haben Sie die Möglichkeit CAD Dateien zu importieren. Aus AutoCAD dürfen Sie dann nicht als .DWG speichern, sondern als .DXF.

Über „Datei“ > „Importieren“ können Sie die Dateien importieren.

14 Formen und Texte verändern

Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen Form klicken wird diese 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:



14.1 Mittelpunkt

Der Mittelpunkt wird verwendet, um die Position einer Form zu verändern. Bewegen Sie den Cursor über den Zentralpunkt, bis er zu einem Kreuzsymbol wird. Wenn das Kreuzsymbol erscheint, klicken Sie und ziehen die Form. Sobald sich die Form in der gewünschten Position befindet, lassen Sie die Maustaste los.

14.2 Eckpunkt

Der Eckpunkt dient der Vergrößerung und der Verkleinerung der Form, wobei die originale Form beibehalten wird. Bewegen Sie den Pfeil über den Eckpunkt bis er zu einem Doppelpfeil wird. Sobald der Pfeil diese Form annimmt, können Sie durch ziehen mit der Maus das Objekt vergrößern und verkleinern. Lassen Sie die Maustaste los, sobald die gewünschte Größe erreicht ist.

14.3 Randpunkt

Der Randpunkt dient zum dehnen oder stauchen.

14.4 Rotationspunkt

Der Rotationspunkt wird zur Winkelanpassung der Form verwendet. Bewegen Sie den Pfeil über den Drehpunkt. Klicken Sie den Drehpunkt an und ziehen Sie ihn. Das Objekt wird passend zur Mausbewegung rotiert. Sobald die gewünschte Drehung erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los.

14.5 Über Smartbar verändern

Sie können alle auf der Arbeitsfläche vorhandenen 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 gewünschte Größe in Millimeter eintragen. Wenn Sie den einen Wert geändert haben, ändert sich der andere proportional mit.

14.6 Proportional-Skalierung

Diese Funktion wird durch das Vorhängeschloss-Symbol in der Smartbar dargestellt. Bei aktivierter Proportionalskalierung (Schloss ist geschlossen) bleibt das Seitenverhältnis bestehen, weil bei Änderung eines Wertes in der SmartBar, der zweite proportional mit verändert wird.

14.7 Doppelklick

Mittels Doppelklick auf eine Form erhält man eine spezielle Bearbeitungsmethode. Die Konturen des Objektes können mittels Anklicken und Ziehen der Kontrollpunkte verändert werden. In einigen Fällen verhalten sich die Bearbeitungspunkte gleich 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.

15 Layoutfunktionen

15.1 Ausrichten



Im Menü Anordnen > Anordnen und Ausrichten > Ausrichten stehen verschiedene Ausrichtungsmöglichkeiten zur Verfügung. Die meist genutzte Einstellung ist die wie im oberen Bild. Hier werden die Objekte in der Schildfläche vertikal und horizontal mittig ausgerichtet. Mit der Tastenkombination STRG + K wird immer die letzte Einstellung zum Ausrichten wiederholt.

15.2 Anordnen

Die Anordnung der Elemente hängt von der chronologischen Erstellungsreihenfolge ab. Das heißt wenn Sie zuerst ein Rechteck erstellen und dann einen Kreis, liegt der Kreis über dem Rechteck.



Der Kreis ist in der Ebene vor dem Rechteck



Der Kreis ist in der Ebene hinter dem Rechteck

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:

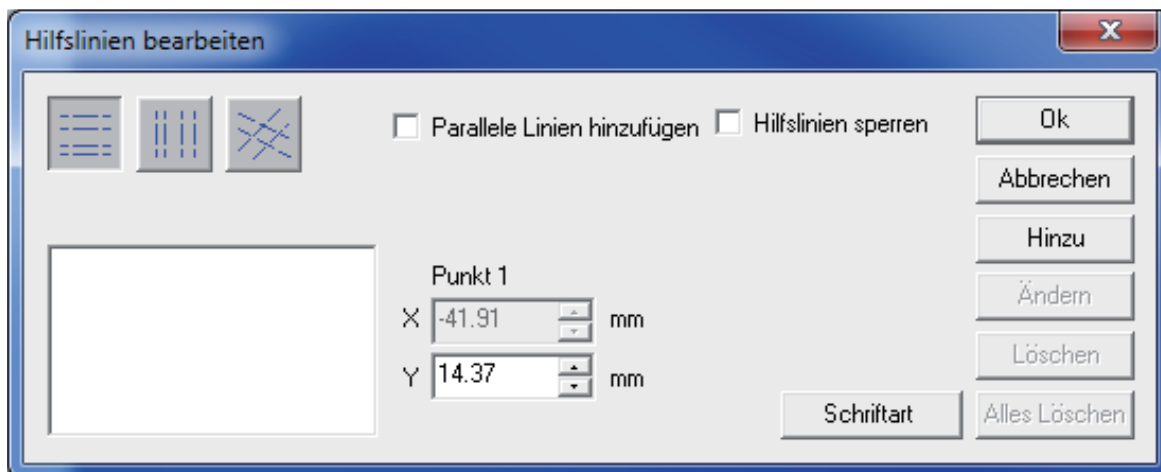
Nach Vorne	[Strg + F]	Objekt wird in den Vordergrund geschoben
Nach Hinten	[Strg + B]	Objekt wird in den Hintergrund geschoben.
Eins nach vorn	[Strg + U]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach oben.
Eins Zurück	[Strg + L]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach unten.
Umkehren	[Strg + M]	Dreht die Ebenenreihenfolge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

15.3 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 Hilfslinie magnetisch und das Objekt richtet sich daran aus.

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 vertikale Hilfslinie:



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Arbeitsfläche, um das Dialogfeld Hilfslinien bearbeiten zu öffnen. Legen Sie die Ausrichtung der Linie mit vertikal fest. Legen Sie die Koordinaten für Punkt 1 fest.

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 von Knoten Hilfslinien hinzuzufügen, drücken Sie [Shift] und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Knoten.
- 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.

15.4 Gruppieren

Die Funktion **Gruppieren** wird benutzt um mehrere Objekte zu einem Objekt zusammen zu fassen. Dadurch wird verhindert, dass beim verschieben nicht alle Teile verschoben werden. Auch die Piktogramme sind alle gruppiert. Eine Gruppierung können Sie natürlich auch wieder aufheben.

Gruppieren

Markieren Sie alle Objekte die Sie gruppieren möchten indem Sie mit der Maus einen Rahmen um alle Objekte ziehen. Dann auf **Menü > Gestaltung > Gruppieren. Alternativ [STRG + G]**

Gruppierung aufheben

Markieren Sie das gruppierte Objekt. Dann auf Menü > Gestaltung > Gruppierung aufheben. Alternativ [ALT + G]

15.5 Duplizieren

Alternativ zu Kopieren und Einfügen kann auch das Duplizieren verwendet werden. Wenn Sie ein Objekt (oder mehrere) Duplizieren wird es sofort eingefügt. Markieren Sie alle Objekte die Sie duplizieren möchten indem Sie mit der Maus einen Rahmen um alle Objekten ziehen. Über Menü > Gestaltung > Duplizieren erreichen Sie diese Funktion. Alternativ [STRG + D]

15.6 Muster / Layouterstellung

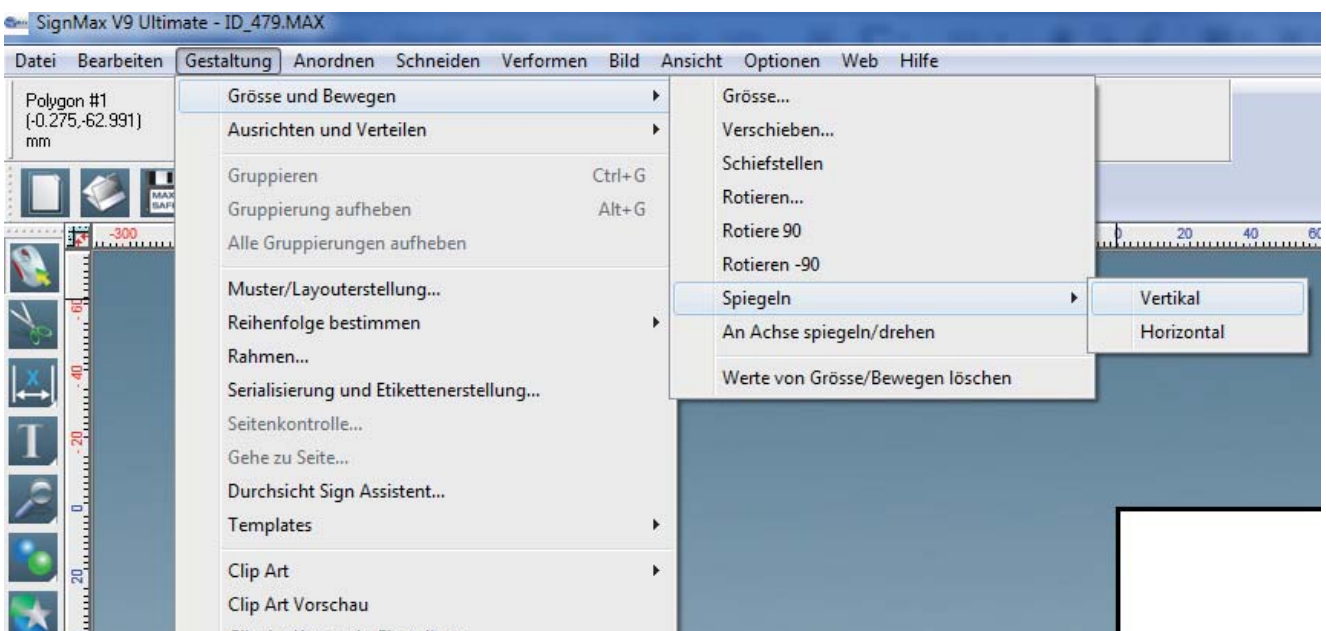
Der Befehl „Muster/Layout Erstellung“ wird benutzt, um mehrere Kopien in Zeilen, Spalten oder Bögen zu ordnen. Als erstes muss das Objekt markiert werden. Dann auf Menü > Gestaltung > Muster/Layouterstellung.



Als erstes können Sie den Abstand zwischen den Kopien einstellen (in diesem Beispiel 10 mm). Danach über „Summe X“ und „Summe Y“ die Anzahl der Kopien einstellen.

15.7 Spiegeln

Manchmal ist es nützlich Objekte zu spiegeln. Z. B. beim Drucken auf transparente Folie. Markieren Sie alle Objekte die Sie spiegeln möchten, indem Sie mit der Maus einen Rahmen um alle Objekte ziehen.



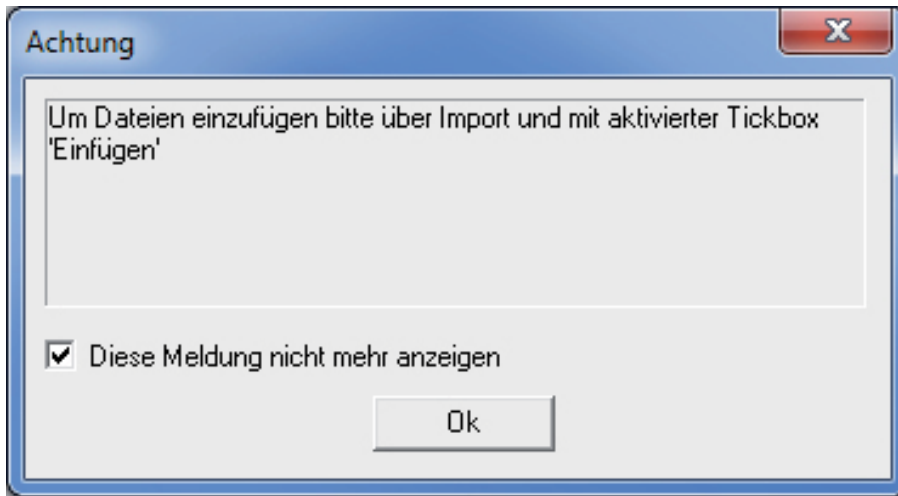
Dann auf Menü > Gestaltung > Größe und Bewegen > Spiegeln. Hier können Sie noch zwischen Vertikal und Horizontal wählen.

16 Dateifunktionen

16.1 Neu

Öffnet eine neue Datei.

16.2 Öffnen



Beim Öffnen erscheint folgende Meldung. Dies ist lediglich ein Hinweis, dass SignMax-Dateien auch über die Importfunktion in ein bestehendes Projekt geladen werden können. Setzen Sie einfach den Haken bei „Dialog nicht mehr anzeigen“. Danach können Sie wie gewohnt Ihre Dateien öffnen.

16.3 Speichern

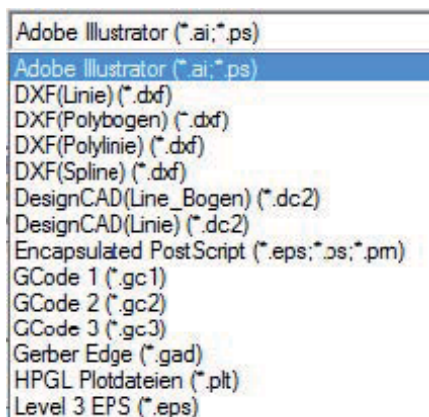
Wie in jeder anderen Windowsanwendung können Sie alle erstellten Projekte speichern. Die Dateien werden im MAX Format gespeichert. Dieses Format kann nur von SignMax gelesen werden. Möchten Sie ein Piktogramm in einer anderen Software nutzen, müssen Sie es Exportieren.

16.4 Importieren anderer Dateiformate

Wie bereits in „Kapitel 13.2 Eigene Grafiken verwenden“ beschrieben, können Sie außer grafische Dateien auch Dateien in andere Formate wie PDF, EPS und DXF, usw. in Ihrer SignMax Version verwenden.

16.5 Exportieren

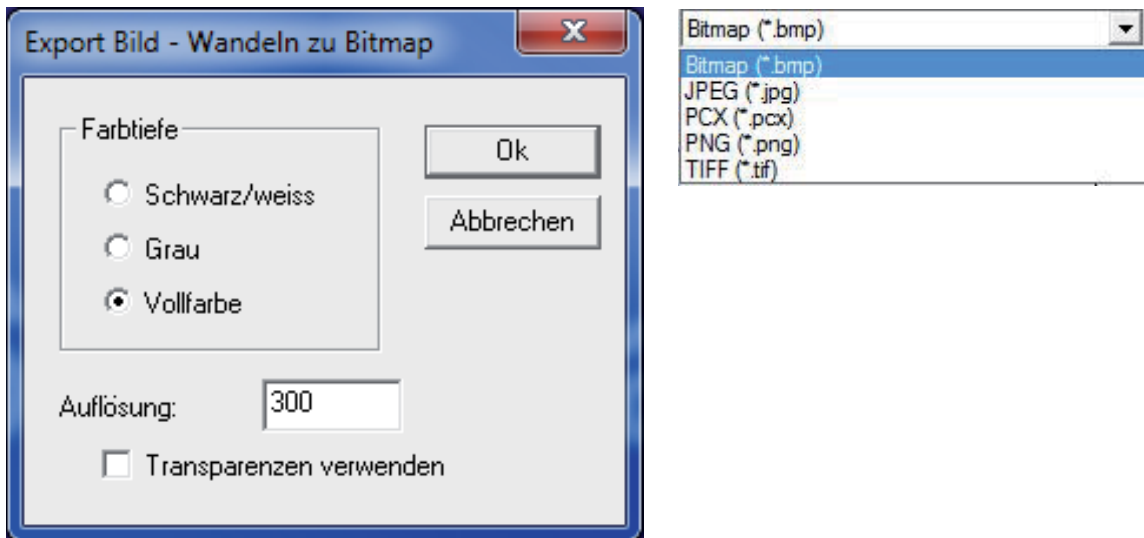
Sie können Ihre Datei in viele andere Formate wie AI, PDF, EPS, TXT, CAD Formate usw. exportieren.



16.6 Bild Exportieren

Bei der Funktion Bild Exportieren, können Sie ein Piktogramm oder ein komplettes Schild als grafische Datei speichern.

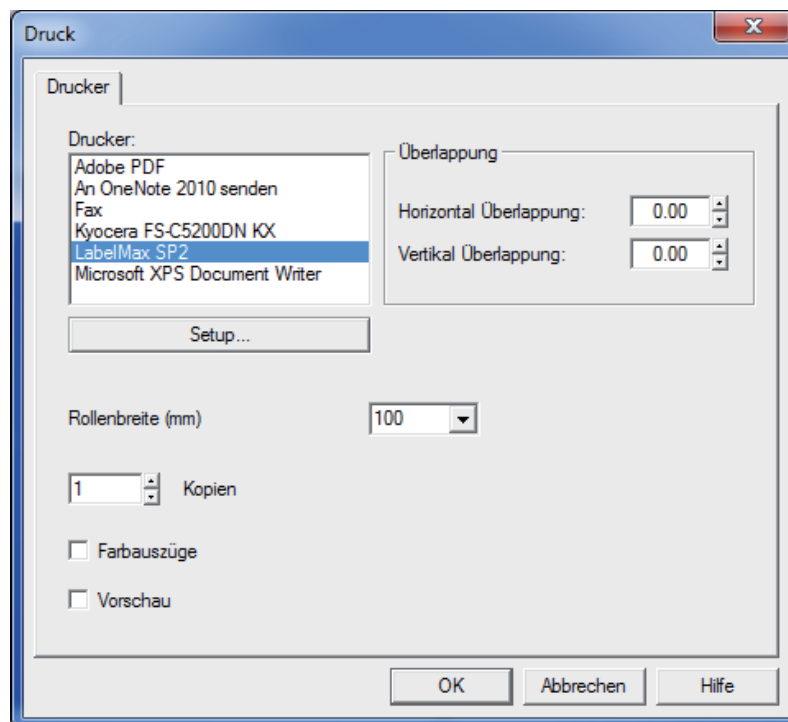
Sie können Farbe und Auflösung einstellen. Im nächsten Schritt kann dann noch Dateiname und Grafikformat (TIFF, JPG, BMP) festgelegt werden.



17 Drucken

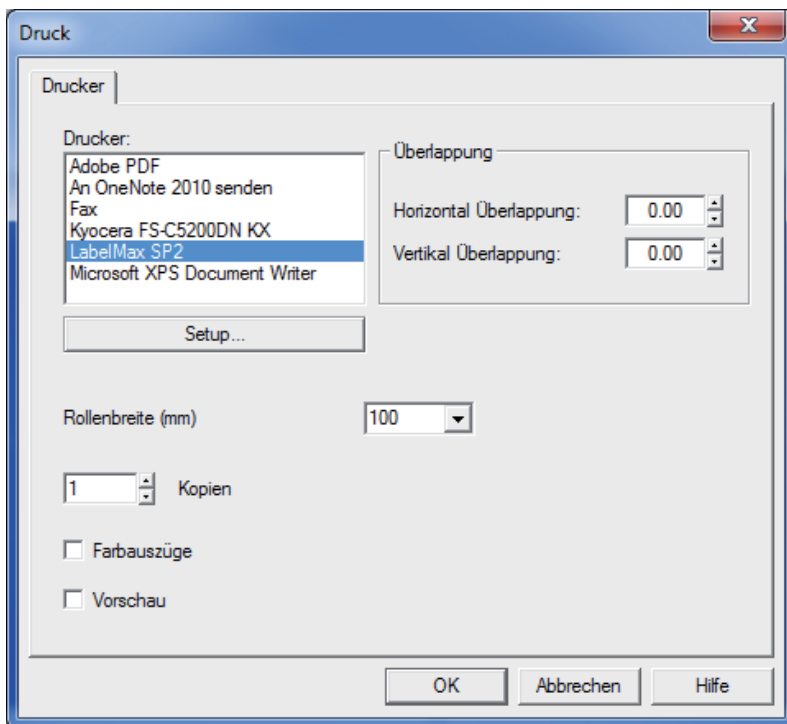
Über das Menü „Datei“ > „Drucken“ gelangen Sie zu der Druckfunktion. Alternativ STRG + P oder das Druckersymbol in der Symbolleiste.

17.1 Drucker



Hier können Sie Ihren Drucker auswählen. Wenn der Haken bei „Vorschau“ gesetzt ist, wird vor dem Druck eine Druckvorschau gezeigt die es Ihnen ermöglicht, den Entwurf zu positionieren und zu skalieren.

17.2 Grundeinstellung



Kopien: Geben Sie hier die Menge der gewünschten Schilder / Etiketten ein.

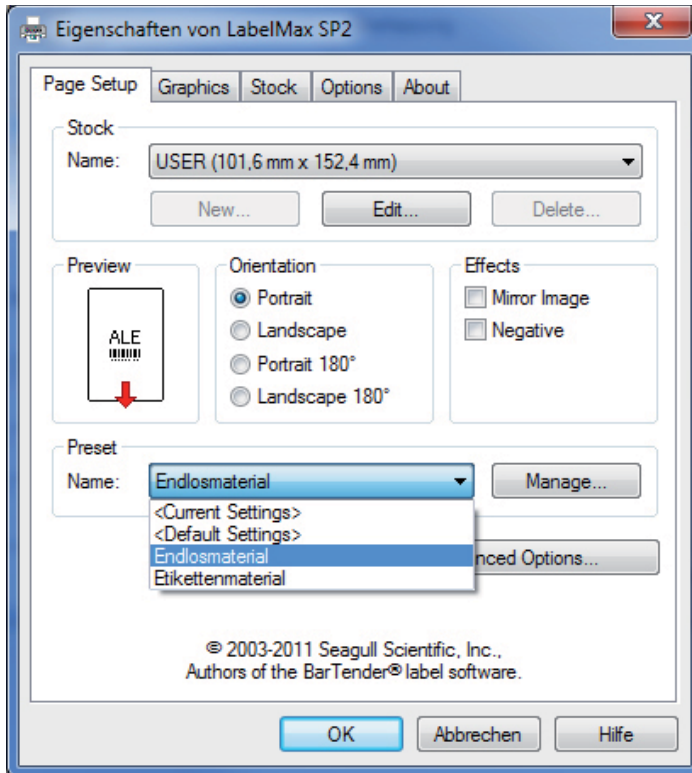
Farbauszüge: Bei manchen Vorlagen z.B. Verbotsschilder sind die Farben einzeln angelegt d.h. Beispiel, Verbotsschild: Hier ist der „rote“ Kreis vorgedruckt und Sie müssen nur die schwarze Ebene drucken.

Überlappung: Diese Werte sind wichtig wenn der Druckauftrag nicht auf eine Seite passt. Der Auftrag wird dann automatisch geteilt. Die eingestellte Überlappung ist dann auf beiden Seiten vorhanden.

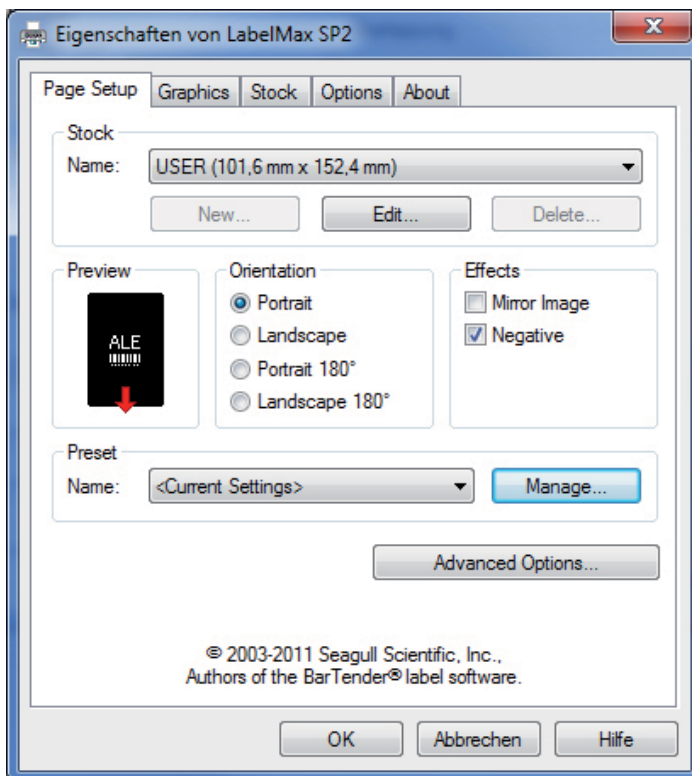
Rollenbreite: Dieses Feld wird nur bei bestimmten Druckern eingeblendet. Es besteht dadurch die Möglichkeit die Breite des zu bedruckenden Materials auszuwählen. SignMax wird dann automatisch die optimale Druckrichtung (Hoch- oder Querformat) auswählen.

Setup: Hier müssen Sie auswählen ob Sie Endlosmaterial oder Etikettenmaterial verarbeiten wollen.

17.3 Setup Eigenschaften

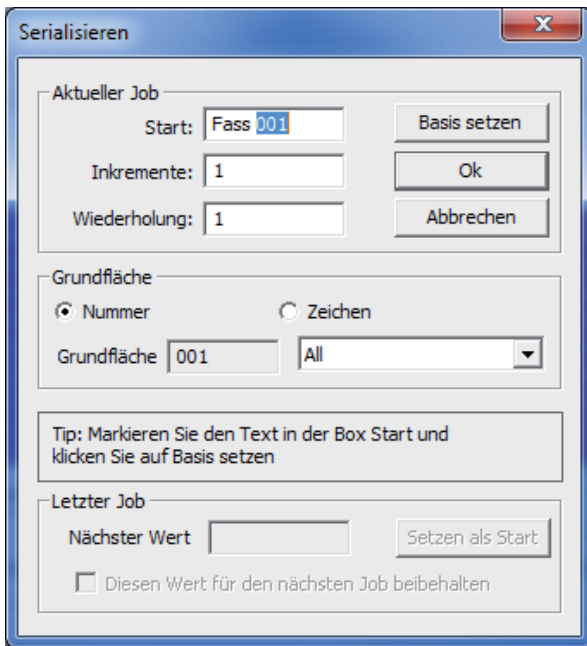


Voreinstellungen: Hier müssen Sie auswählen ob Sie Endlosmaterial oder Etikettenmaterial verarbeiten wollen.



Effekte: z.B. Gebotszeichen „weißes“ Farbband auf blauem Folienband

18 Serialisierung

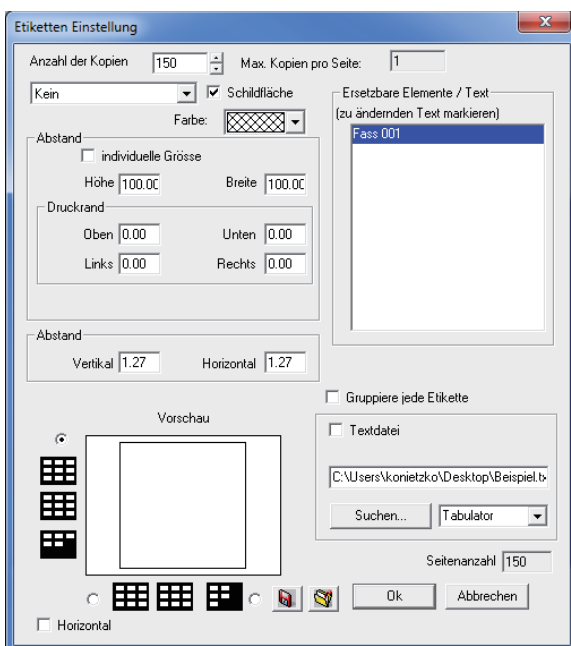


Der Befehl „Serialisierung und Etikettenerstellung“ aus dem Menü Gestaltung wird zum Serialisieren von Textdaten benutzt. Zum Beispiel um Schilder für Türen, Namensschilder, Anlagenbeschriftung usw. zu erstellen.

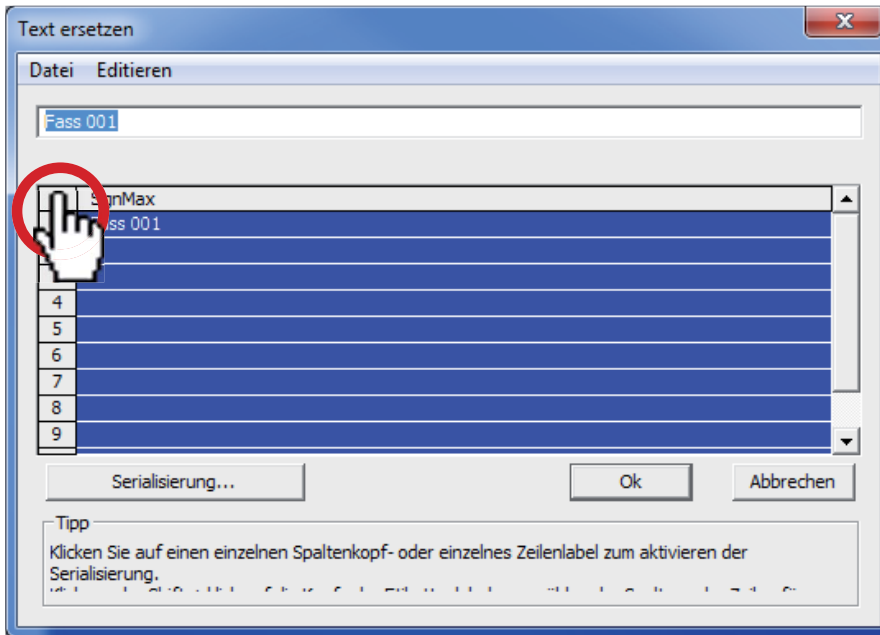
18.1 Fortlaufende Etiketten

Um eine fortlaufende Serie zu erstellen (z. B. Fass 001 bis Fass 150) gehen Sie wie folgt vor:

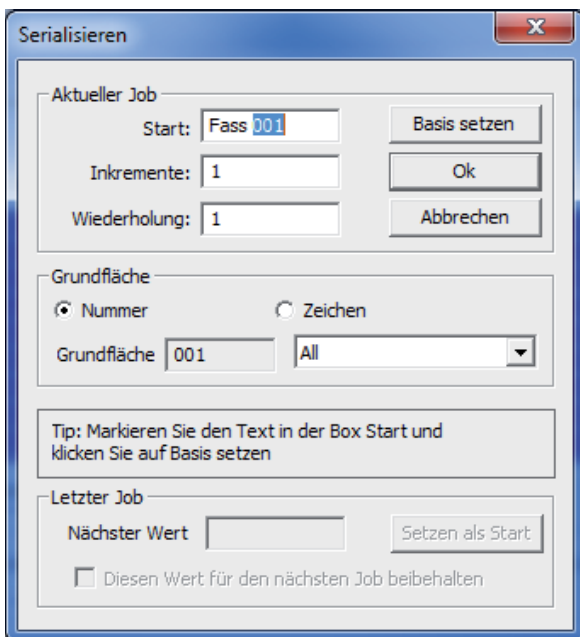
- Das Etikett gestalten
- Den Text, der ersetzt werden soll, markieren
- Auf Gestaltung > Serialisierung und Etikettenerstellung klicken



- Bei Anzahl der Kopien die Menge einstellen. In diesem Beispiel 150 für 150 Etiketten
- Wichtig ist der Haken bei „Schildfläche“
- Den zu ändernden Text im rechten Fenster markieren
- Auf OK klicken



- Im nächsten Fenster in den Bereich des roten Kreises klicken. Alle Zellen sollten jetzt blau hinterlegt sein.
- In der oberen Zeile können Sie den Text ersetzen.
- Auf Serialisierung klicken.



- Bei Start den Bereich vom Text markieren der erhöht werden soll
- Einmal auf „Basis setzen“ klicken
- Bei „Inkrement“ einstellen, um wie viel jedes Etikett erhöht werden soll
- Auf OK klicken
- Jetzt erfolgt noch eine Vorschau auf die Daten
- Mit einem Klick auf OK wird die Serialisierung ausgeführt

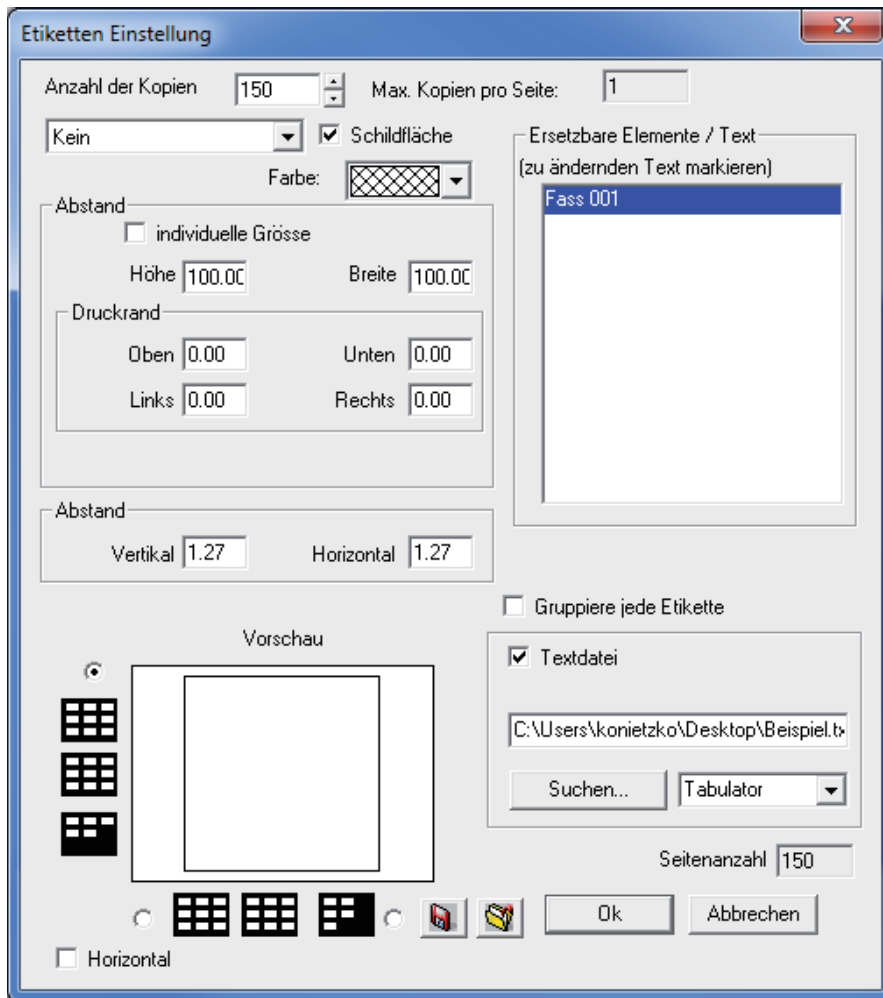


Rechts unten am Bildschirm können jetzt die einzelnen Etiketten durchblättert werden. Beim Drucken werden Sie gefragt, ob Sie alle Etiketten oder nur bestimmte drucken möchten.

18.2 Textersetzung aus Datei

Wenn Sie Etiketten mit Daten aus einer Datenquelle erstellen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- Datenquelle erstellen. Dies MUSS eine TXT-Datei sein. Entweder können Sie mit einem Editor die Datei erstellen, oder eine Excel-Tabelle exportieren. (in Excel Datei > Speichern unter . Beim Dateiformat dann „Text (Tabstopp getrennt)(* .txt)“ auswählen)
- Das Etikett gestalten
- Den Text der ersetzt werden soll markieren
- Auf Gestaltung > Serialisierung und Etikettenerstellung klicken



- Bei Anzahl der Kopien brauchen Sie nichts einzugeben. Das ergibt sich aus der Datei
- Wichtig ist der Haken bei „Schildfläche“
- Den zu ändernden Text im rechten Fenster markieren
- Den Haken bei Textdatei setzen
- Auf „Suchen“ klicken und die Quelldatei auswählen
- Auf OK Klicken
- Jetzt erfolgt noch eine Vorschau auf die Daten
- Mit einem Klick auf OK wird die Serialisierung ausgeführt



Rechts unten am Bildschirm können jetzt die einzelnen Etiketten durchblättert werden. Beim Drucken werden Sie gefragt, ob Sie alle Etiketten oder nur bestimmte drucken möchten.

Erweiterte Funktionen

Im Folgenden werden Funktionen aus dem Programm SignMax beschrieben, die als zusätzliches Update erworben werden können.

Die Bearbeitungsvielfalt Ihrer Dateien kann durch den Erwerb von Zusatzmodulen, wie z.B. „Barcodes“ oder der „Pro“ enorm gesteigert werden.



19 Barcode

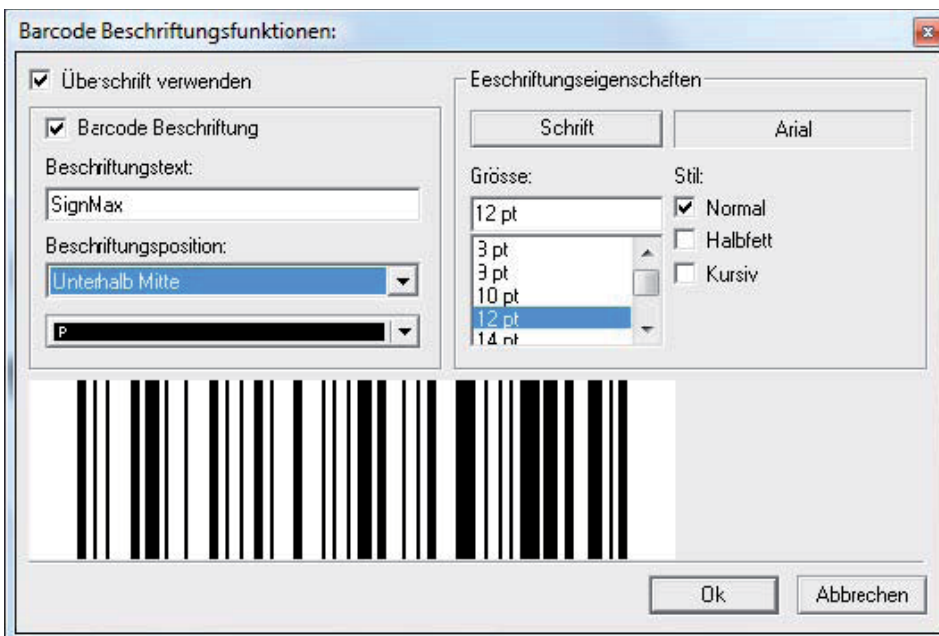


Wählen Sie aus der Formenwerkzeuggeste die Option „Barcode“.



Danach können Sie in der SmartBar die Eigenschaften des Barcodes einstellen. Zuerst sollten Sie den Barcodetype festlegen wie z. B. Code 128. Im Feld Wert geben Sie den Barcodewert ein. Der aktuelle QR Code ist jetzt auch verfügbar.

Durch klicken auf das Drei-Punkten-Symbol  neben dem Feld für Wert, öffnet sich ein weiteres Menü, in dem Sie die Beschriftungsoptionen einstellen können.

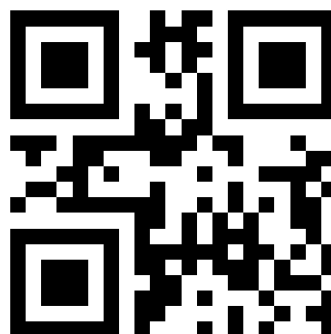


Dieses Fenster mit OK bestätigen.

Anschließend auf Zuweisen klicken.

Der Mauszeiger hat jetzt eine Einfügemarke. Bewegen Sie den Mauszeiger an die Stelle, wo Sie den Barcode platzieren möchten und bestätigen einmal mit der linken Maustaste.

Mit einem Doppelklick auf einen Barcode können, Sie einen bereits erstellten Barcode ändern. Z. b. einfach den Wert ändern und auf Zuweisen klicken.



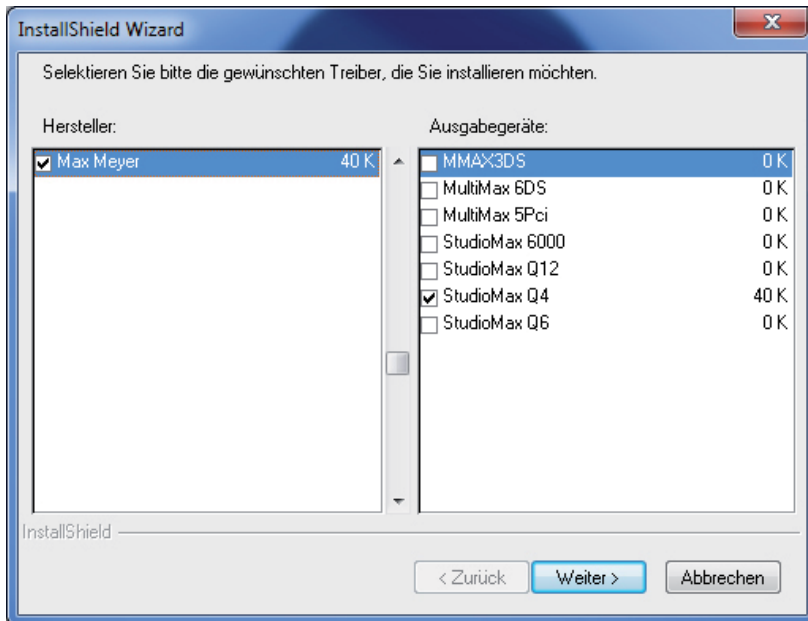
20 Plotten

SignMax unterstützt eine Reihe von Plottern. Bitte beachten Sie, dass nur Vektorobjekte geschnitten werden können. Alles was Sie mit der SignMax erstellen (auch die Cliparts) sind Vektorobjekte.

20.1 Plottertreiber installieren

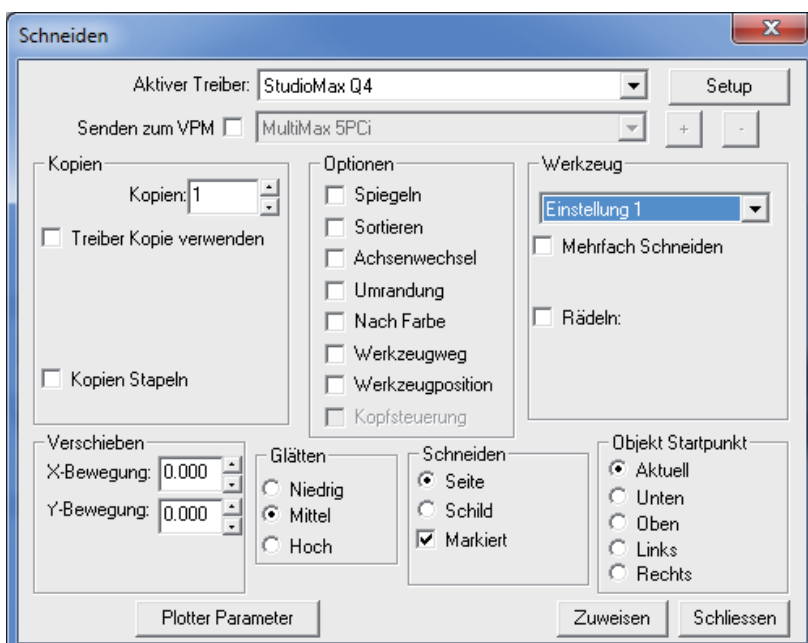
Zum Installieren eines Plottertreibers gehen Sie in der Menüleiste auf Datei > Installieren > Plottertreiber.

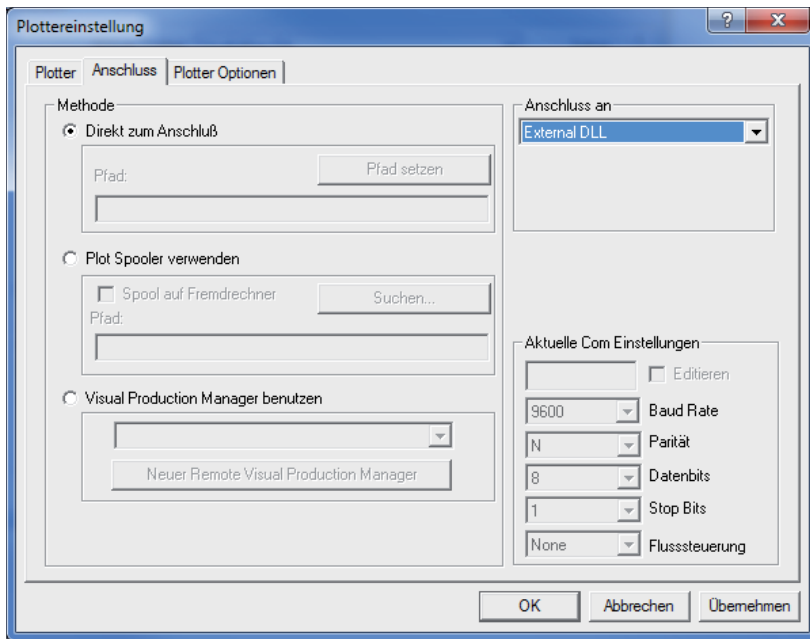
Dann Ihr Plottermodell auswählen und auf „Weiter“ klicken.



20.2 Konfigurieren des Plotters

Nachdem Sie Ihren Plotter installiert haben, muss SignMax noch für die Arbeit mit Ihrem Gerät eingerichtet werden. Dazu gehen Sie in der Menüleiste auf „Schneiden“ > „Standardeinstellungen für Plotten“. Hier können Sie einige Einstellungen im Bezug auf die Ausgabe machen. Z. b. „Achsenwechsel“ sorgt dafür dass Ihre Objekte immer gedreht werden. Mit „Umrandung“ können Sie allen Objekten einen Entgitterungsrahmen geben. Wichtig ist, dass Sie bei Änderungen auf die Schaltfläche „Einstellungen speichern“ klicken. Durch klicken auf „Setup“ neben der Treiberauswahl können Sie den Treiber einstellen.



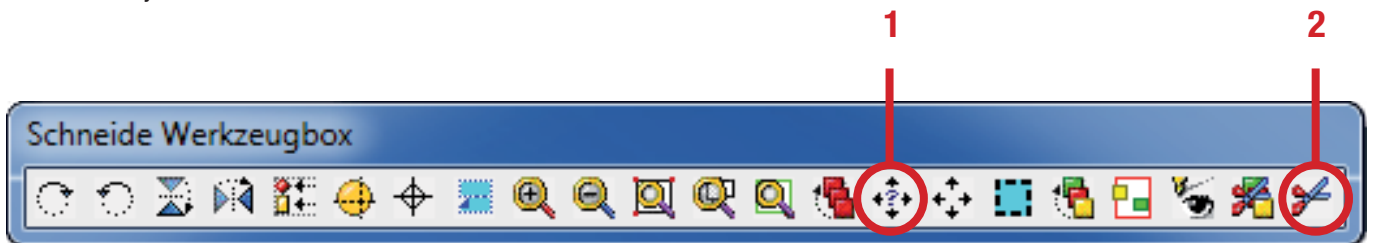


Wichtig ist hier der Reiter Anschluss. Bei „Anschluss an“ müssen Sie den richtigen Anschluss Ihres Plotters wählen. z.B. LPT1 für Parallel oder COM2 für Seriell. Für USB-Anschluss muss „External DLL“ ausgewählt sein.

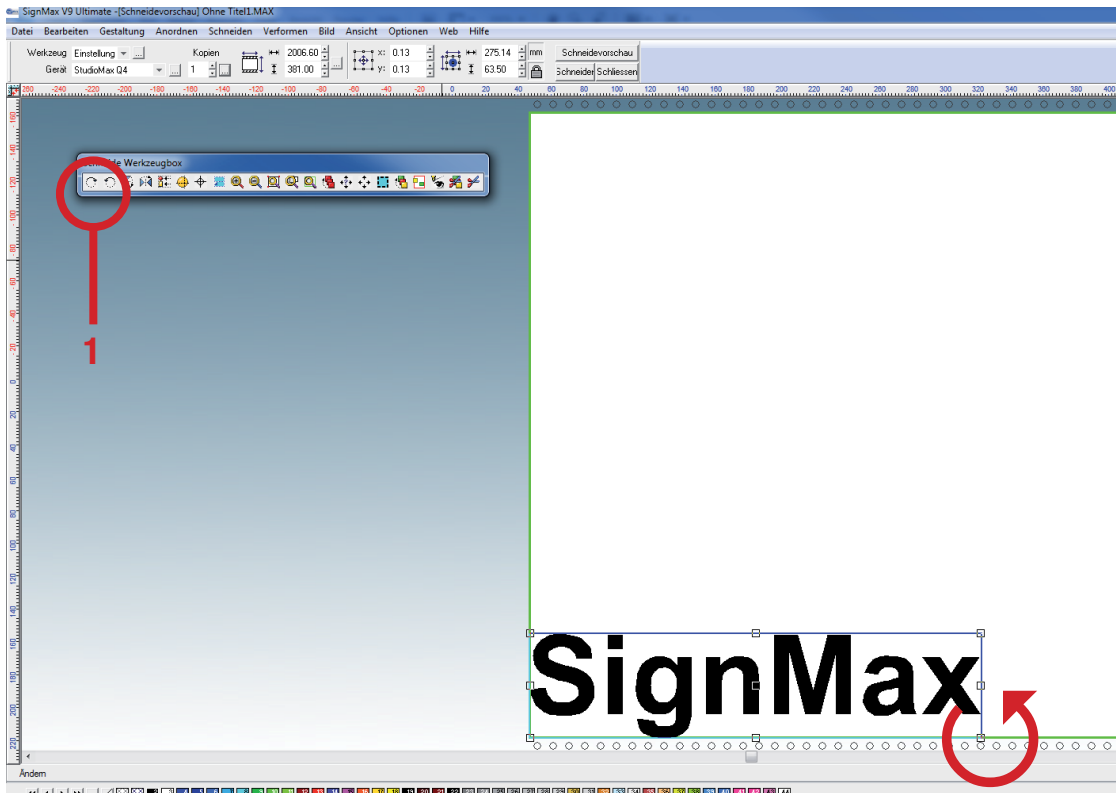
20.3 Schneiden mit einer Farbe




Öffnen Sie die Software SignMax, und erstellen sich Ihr gewünschtes Schild. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Schere. Es öffnet sich jetzt die Schneidevorschau.



Hier sollten Sie zunächst auf den Button „Überprüfen Sie den Plotter auf Höhe und Breite“ klicken. Dann wird Ihnen die exakte Rollenbreite angezeigt (Grüne Linie).



Mit Hilfe von Button 1 können Sie das Objekt drehen, so dass die Folie optimal genutzt wird. Anschließend auf die Schere  in der Schneidewerkzeugbox klicken. Der Schneideauftrag wird gestartet.

20.4 Schneiden mit mehreren Farben

Erstellen Sie ihr Schild mit allen Farben die Sie plotten wollen. In diesem Beispiel wollen wir ein Verbotsschild plotten.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf . Es öffnet sich jetzt die Schneidenvorschau.

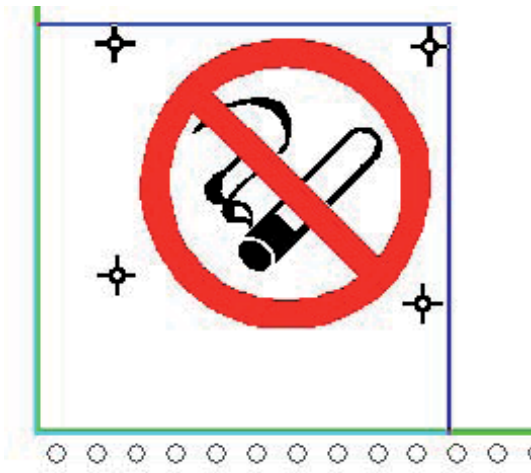



Hier sollten Sie zunächst auf den Button „Überprüfen Sie den Plotter auf Höhe und Breite“ klicken. Dann wird Ihnen die exakte Rollenbreite angezeigt (Grüne Linie).

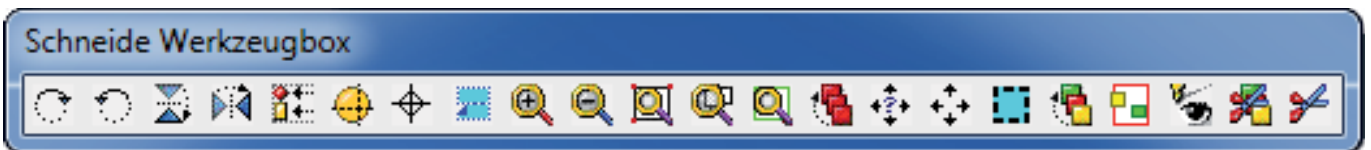
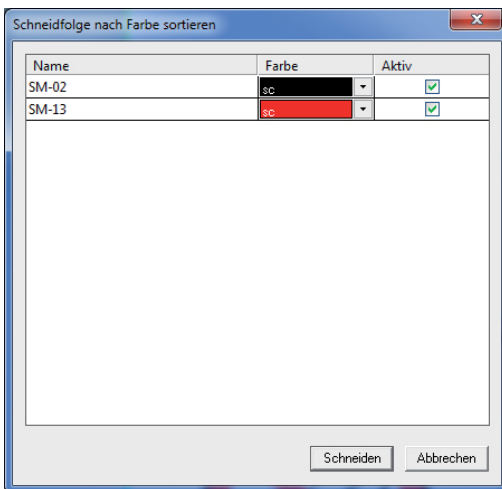
Zum einfacheren Verkleben drücken Sie auf „Passermarken“.
Es öffnet sich das Fenster „Passermarken“.



Wählen Sie hier „Standard“.



Die Passermarken werden bei jeder Farbe mit geplottet, so dass Sie sich beim Aufkleben der einzelnen Folien danach richten können. Mit der Maus können Sie die Passermarken verschieben. Klicken Sie auf den Button  „Sortieren und Schneiden der Farben“ in der Schneide-Werkzeugbox. Nun öffnet sich das Fenster „Schneidfolge nach Farbe sortieren“.



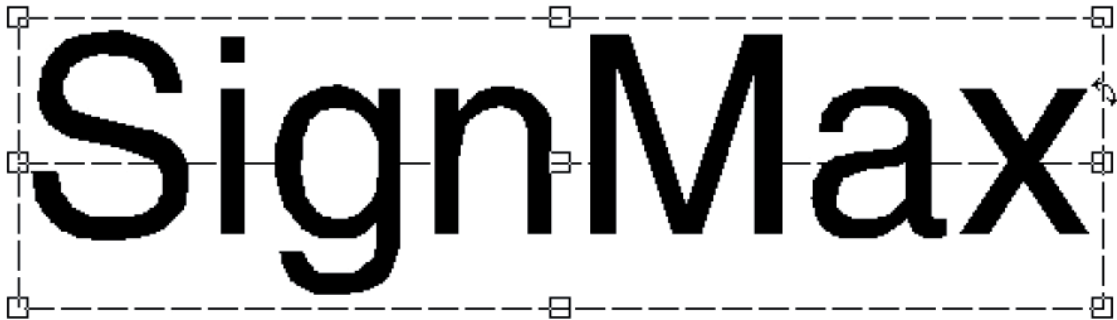
Wenn Sie mit Rot beginnen möchten, legen Sie die rote Folie in den Plotter ein. Aktivieren Sie dann die Farbe Rot und klicken Sie auf „Schneiden“ im selben Fenster.

Für die anderen Farben wiederholen Sie den Vorgang.

20.5 Weed und Power Weed

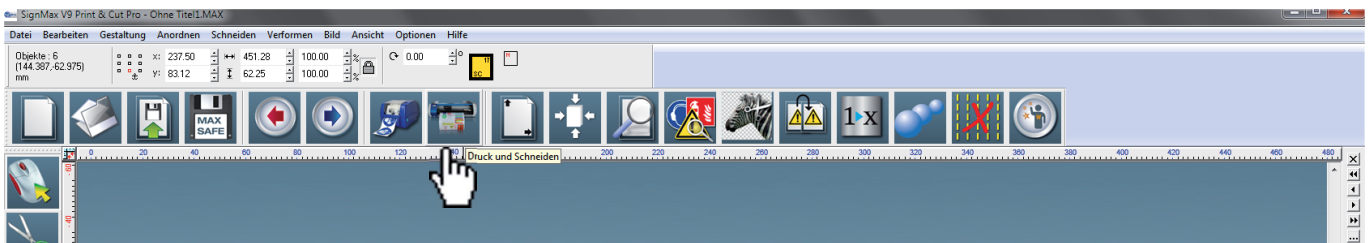


Die beiden Funktionen Weed und Powerweed aus der Formenwerkzeuggeste erzeugen zusätzliche Entgitterungslinien, die es Ihnen erleichtern komplexe Texte oder Formen zu entgittern. Nachdem Sie die Linien erstellt haben müssen Sie noch auf „Zuweisen“ klicken.



21 Druck und Schneiden

Über den Befehl Druck & Schneiden unterstützt SignMax sowohl die Verarbeitung von „nur Druck“ als auch von „Druck & Schneiden“ Aufträgen. Ein „Druck & Schneiden“ Auftrag beinhaltet mindestens eine Konturschnittlinie, so dass das gedruckte Material mit einem Folienplotter entlang der Konturlinien beschnitten werden kann. So werden zum Beispiel Aufkleber oft mit Hilfe des Prozesses „Drucken und Schneiden“ hergestellt. Wird der „Druck & Schneide“ Auftrag an einen Hybriddrucker (der Schnittfunktionen unterstützt) gesendet, dann beschneidet der Drucker die Konturlinien nach dem Drucken automatisch.




21.1 Kontur cut

Bevor Sie einen Druck und Schneideauftrag starten, müssen zuerst die Schnittlinien hinzugefügt werden. Die Funktion Kontur Cut ermöglicht es Ihnen sämtliche Schilder, Piktogramme, Texte und alle anderen Formen konturgenau auszuschneiden. Das Trägermaterial bleibt hierbei intakt.

- Wählen Sie die zu schneidenden Objekte aus.
- Wählen Sie Menü Schneiden -> Kontur Cut



21.2 Kontur Cut Bilder

Auch importierte Bilder können per Kontur Cut  ausgeschnitten werden. Hierfür folgen Sie einfach den unten stehenden Anweisungen.

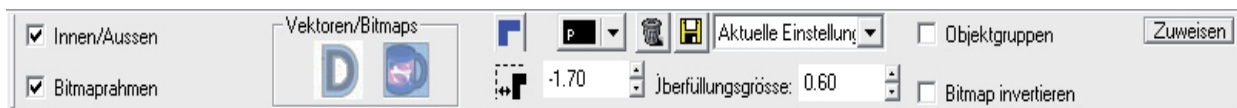


Hier sehen Sie drei Beispiele bei denen einem Bild Schnittlinien hinzugefügt wurden. Im ersten Bild folgen die Schnittlinien der rechteckigen Begrenzung des Bildes. Im zweiten Bild folgen die Schnittlinien der Kontur des Bildes. Im dritten Bild schließen die Schnittlinien den Schatten ein, der dem Bild hinzugefügt wurde.

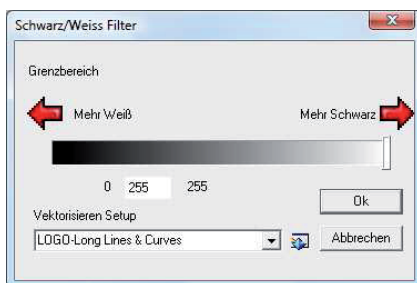
- Importieren Sie ein Bild. Besonders geeignet für diese Funktion sind Bilder, bei denen das Motiv auf einem möglichst hellen Hintergrund abgebildet ist. So kann das Programm entscheiden, wie weit das Bild beschnitten werden muss.
- Wählen Sie das Bild aus.
- Wählen Sie über das Menü Schneiden Kontur Cut aus.
- Achten Sie darauf, dass die Schaltfläche „Schneiden innerhalb Bitmaps an/aus“ aktiviert ist.

Bevor Sie einen Druck und Schneideauftrag starten, müssen zuerst die Schnittlinien hinzugefügt werden. Die Funktion Kontur Cut ermöglicht es Ihnen sämtliche Schilder, Piktogramme, Texte und alle anderen Formen konturgenau auszuschneiden. Das Trägermaterial bleibt hierbei intakt.

- Wählen Sie die zu schneidenden Objekte aus.
- Wählen Sie Menü Schneiden -> Kontur Cut



- Sobald Sie auf „Zuweisen“ geklickt haben erscheint ein Pop-up Fenster.



In diesem Fenster muss der Weißfilter eingestellt werden. Dieser Weißfilter bestimmt, welche Teile des Bildes (der weiße Hintergrund) von der Schneidelinie außer acht gelassen werden. Das Ergebnis können Sie schon während des Einstellens beurteilen, da die Kontur Cut Linie, die erstellt wird, angezeigt wird. Die Kontur Cut Linie sollte nun ein exaktes Abbild des Motives sein.

- Sollte das Ergebnis für Sie nicht zufriedenstellend sein, wiederholen Sie die Anweisungen und versuchen Sie es mit einem anderen Wert für den Weißfilter.

21.3 Flex Cut

Die Option Flex Cut schneidet nicht, wie die Funktion Kontur Cut lediglich die Folie, sondern durchtrennt auch das Trägermaterial mit einem Perforationsschnitt. Einen Flex Cut erstellen Sie folgendermaßen:

- Wählen Sie die auszuschneidenden Objekte aus.
- Wählen Sie über das Menü Schneiden -> Half Cut.
- Stellen Sie den Abstand ein. Hiermit legen Sie fest wie weit der Schnitt von den Kanten des Objektes oder der Objekte entfernt ist. Der Schnitt hat nun die gleiche Form wie Ihr Objekt.

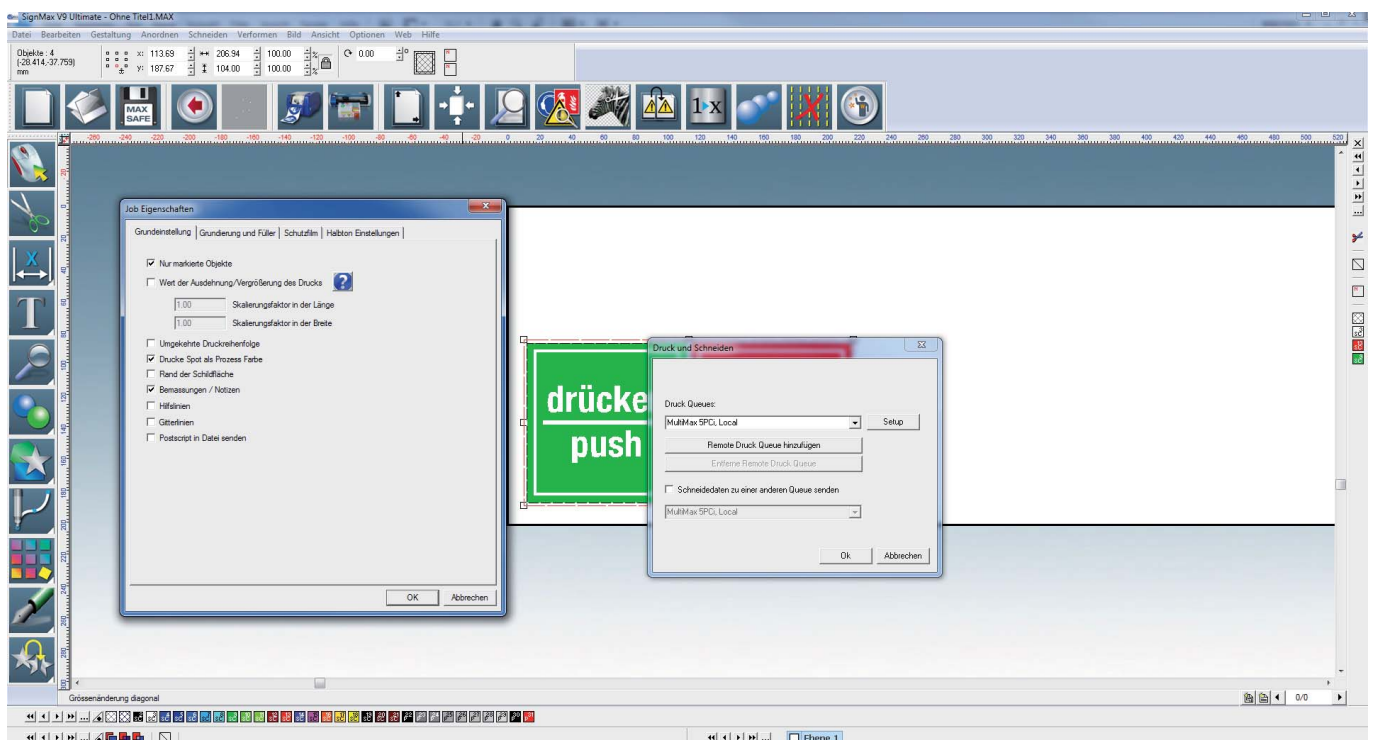
Sollten Sie einen Schnitt wünschen, der nicht die Form des Objektes hat, sondern eine eigene Form, gehen Sie wie folgt vor:

- Erstellen Sie die Form die ausgeschnitten werden soll. (Z.B. ein Rechteck)
- Wählen Sie über das Menü Schneiden -> Kontur Halfcut Objekt an/aus
- Aus Ihrer Form wird nun eine Flex Cut Linie erstellt

22 Der Printmanager

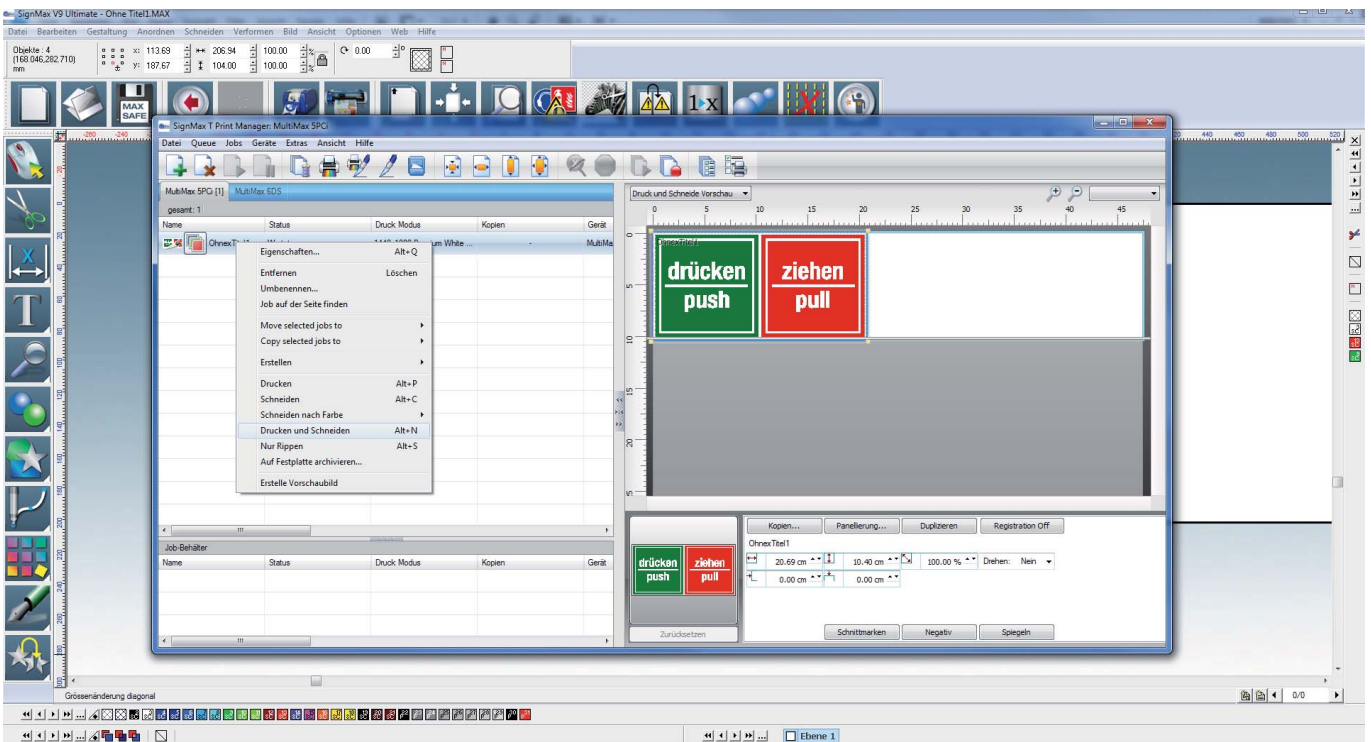
Der Print & Cut Manager wurde entwickelt um Ihnen die Archivierung und die Kontrolle Ihrer Druckaufträge zu erleichtern. Auf einen Blick können Sie hier sehen, welche Schilder bereits produziert wurden und welche noch nicht. Eine kleine Vorschau hilft Ihnen das Schild sofort wieder erkennen zu können. Alle Einstellungen, die in der SignMax Datei vorgenommen wurden bleiben erhalten und das Schild kann in der gleichen Qualität wieder und wieder produziert werden. Einfach auf Datei > Drucken und Schneiden klicken.

- Überprüfen Sie Ihr Schild in der Vorschau.
- Klicken Sie auf das Symbol „Drucken“ oder „Drucken und Schneiden“, je nachdem, ob Ihre Datei einen Schneidebefehl enthält oder nicht.
- Ihr Druckjob läuft nun in den Print & Cut Manager ein.

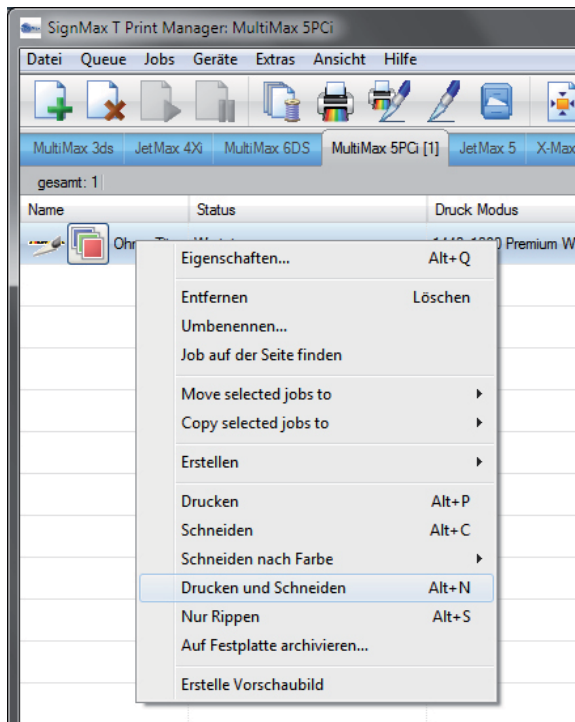


22.1 Drucken / Schneiden

Nachdem Sie in der Druck und Schneide Vorschau der Software SignMax den Befehl zum Drucken und / oder Schneiden gegeben haben öffnet sich automatisch der Print & Cut Manager. Ihr Druckjob läuft unter dem aktuellen Dateinamen in der Druckliste ein.



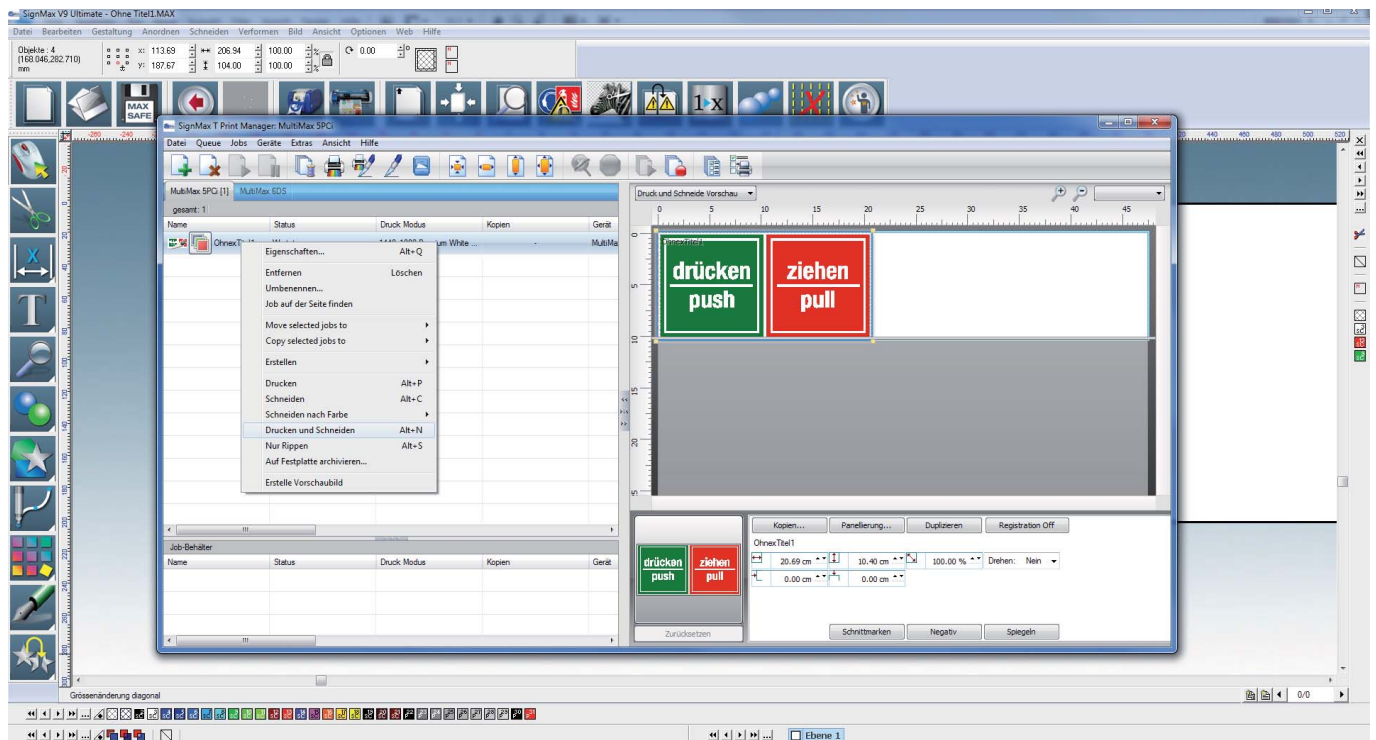
- Warten Sie ab, bis der Druckauftrag vollständig eingelaufen ist und hinter dem Dateinamen der Hinweis „Haltend Job gerippt“ erscheint. Drücken Sie die rechte Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Drucken“, „Schneiden“ oder „Drucken und Schneiden“ aus.



- Der Drucker beginnt die Datei zu verarbeiten

22.2 Archivierte Aufträge erneut drucken

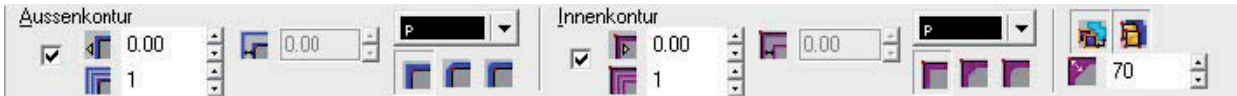
Der Print & Cut Manager speichert Ihre Druckaufträge automatisch und bietet Ihnen so die Möglichkeit, diese effizient zu verwalten. Die Druckaufträge werden mit allen Einstellungen gespeichert und können bei Bedarf erneut gedruckt werden.



- Bereits gedruckte Schilder finden Sie in der unteren Fensterhälfte. Suchen Sie die gewünschte Datei heraus. Hierbei kann sich die Vorschau als hilfreich erweisen.
- Markieren Sie den Auftrag mit einem Klick und ziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste wieder in das obere Fenster zurück.
- Warten Sie ab, bis der Druckauftrag vollständig eingelaufen ist und hinter dem Dateinamen der Hinweis „Haltend Job gerippt“ erscheint.
- Drücken Sie die rechte Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Auftrag Drucken“ oder „Auftrag Drucken und Schneiden“ aus.
- Der Drucker beginnt die Datei zu drucken.

23 Grafikbearbeitung

23.1 Outlines und Inlines



Outline und Inline können gleichzeitig erstellt werden. Die Outline-Kontrollfelder befinden sich auf der linken Seite der SmartBar, die Inline-Kontrollfelder auf der rechten Seite. Die Farbe kann separat eingestellt werden. Es stehen noch verschiedene Möglichkeiten zur Gestaltung der Ecken, sowie die Strichstärke in der Smartbar zur Verfügung.

23.2 Verformung

Das Menü „Verformen“ bietet verschiedene Möglichkeiten um eine Form zu verändern. Als erstes das Objekt markieren. Dann im Menü „Verformen“ auf „Verformung“ klicken.



Verformen

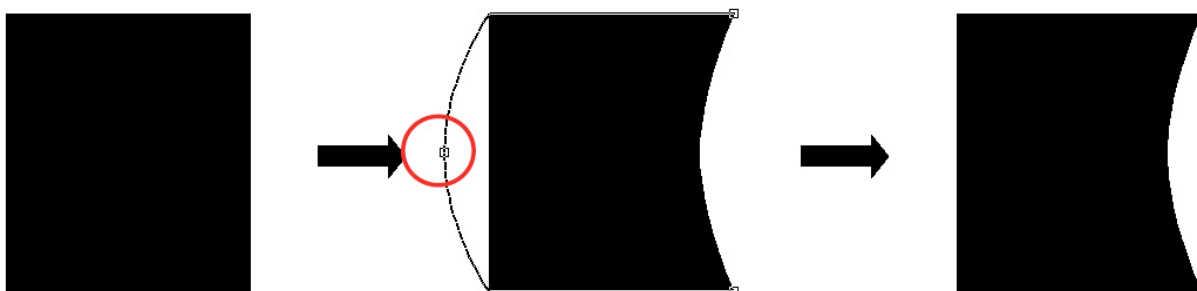
Hülle

Verformen

Perspektive

- Anpassen an Globus
- Anpassen an Zylinder
- Anpassen an Flagge
- Anpassen an Kreis

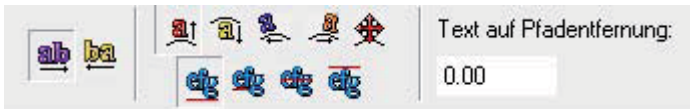
In der Smartbar stehen jetzt verschiedene Methoden zur Verfügung. Einfach eine Methode Auswählen. Danach erscheinen am Objekt Kontrollpunkte die Sie mit der Maus bewegen können. Im Beispiel unten wird die Perspektive verändert. Dazu den Kontrollpunkt im roten Kreis bewegen.



23.3 Text an Pfad ausrichten

Der Befehl Text an Pfad ausrichten (Menü Verformen) wird zum Ausrichten einer Textform an einer Vektorgrafikform verwendet. Jede Vektorgrafikform wird als „Pfad“ behandelt, wobei die Vektorgrafik entweder ein „geschlossener Pfad“ oder ein „offener Pfad“ ist. Ein geschlossener Pfad hat eine zusammenhängende, nicht unterbrochene Kontur, wie beispielsweise eine Kreisoder Quadratform. Ein offener Pfad ist nicht zusammenhängend, wie beispielsweise eine gerade Linie oder eine gezeichnete Kurve.

Die Kontrollfelder der SmartBar unterscheiden sich geringfügig, je nachdem ob der Text an einem geschlossenen oder offenen Pfad ausgerichtet wird. Für einen geschlossenen Pfad gibt es Schaltflächen für die Startposition, die anzeigen, ob der Text links, rechts, oben oder unten an der geschlossenen Form beginnen soll.



Mit den beiden ersten Schaltflächen kann die Laufrichtung geändert werden. Die vier oberen bestimmen die Startposition. Die vier unteren sind für Ausrichtung am Objekt.

23.4 Schatten

Die Option Schatten (Menü Verformen) ermöglicht die Erstellung schneller Schatteneffekte für eine oder mehrere Formen. Nachdem der Schattentyp ausgewählt wurde, erscheinen um die Form herum Ziehpunkte und die Schatteneigenschaften können über die SmartBar bearbeitet werden.

Standardmäßig wird der Schatten an den Koordinaten (0,0) auf das Objekt ausgerichtet. Alternativ zum Anpassen dieser Koordinatenwerte gibt es auf der SmartBar Eigenschaften für Winkel und Tiefe.



Im Bereich Stil auf der Smartbar können vier verschiedene Schattentypen ausgewählt werden:

Blockschatten

Der Block-Schatten verleiht einem Objekt die Illusion der Tiefe.

Perspektivischer Schatten

Der perspektivische Schatten erzeugt die Illusion der Distanz. Die am weitesten entfernte Position des Schattens ist ein Prozentsatz der Formgröße und wird durch den Wert Wurf angegeben. Wenn der Wurfwert zum Beispiel 50 beträgt, dann ist die am weitesten entfernte Position des Schattens 50% kleiner als die Formgröße. Stellen Sie den Wurfwert auf 100 (also 100% kleiner als die Formgröße) ein, um den Schatten in einem unendlichen Punkt auslaufen zu lassen.

Schlag-Schatten

Der Schlag-Schatten gleicht dem Blockschatten, der „Raum“ zwischen der ursprünglichen Form und ihrem Schatten wird jedoch nicht ausgefüllt.

Wurf-Schatten

Der Wurf-Schatten erzeugt die Illusion einer Lichtquelle, so dass die Objekte einen Schatten auf eine imaginäre Oberfläche werfen.

23.5 Objektkontur

Der Befehl Kontur Objekt (Menü Verformen) wird zum Erstellen einer Form verwendet, die mit den Konturen der markierten Formen übereinstimmt. Kontur Objekt kann so eingestellt werden, dass die inneren Konturen der Originalformen erhalten bleiben oder es kann auf eine feste Form ohne innere Konturen eingestellt werden.



- Innenkonturen füllen
- Innenkonturen zulassen
- Ausmaß des Versatzes
- Ausmaß der Gehrung
- Konturfarbe
- Gespeicherte Einstellungen

23.6 Spezial Effekte | Plug In Erweiterung

Viele nützliche weitere Tools (Plug Ins) sind in der PRO Version enthalten! Alle Spezialeffekte die eine Grafiker heute benötigt.

Wir haben einige der populärsten Plug-ins in der SignMax integriert. Sie benötigen nicht mehr mehrere Anwendungen für solche Effekte zu erstellen. SignMax verfügt über alle grafischen Werkzeuge die den gewissen "WOW Effekt" in ihre Grafik bringt.



24 Tastenkürzel

Das Benutzen von Tastenkürzel kann für geübte PC-Anwender eine enorme Arbeitserleichterung bedeuten. Die wichtigsten Tastenkürzel haben wir hier für Sie aufgelistet. Falls es für einen 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 + A Alles Markieren

STRG + X Ausschneiden

STRG + V Einfügen

STRG + D Duplizieren

ALT + G Gruppierung aufheben

ALT + S Farbfüllung zeigen An /Aus

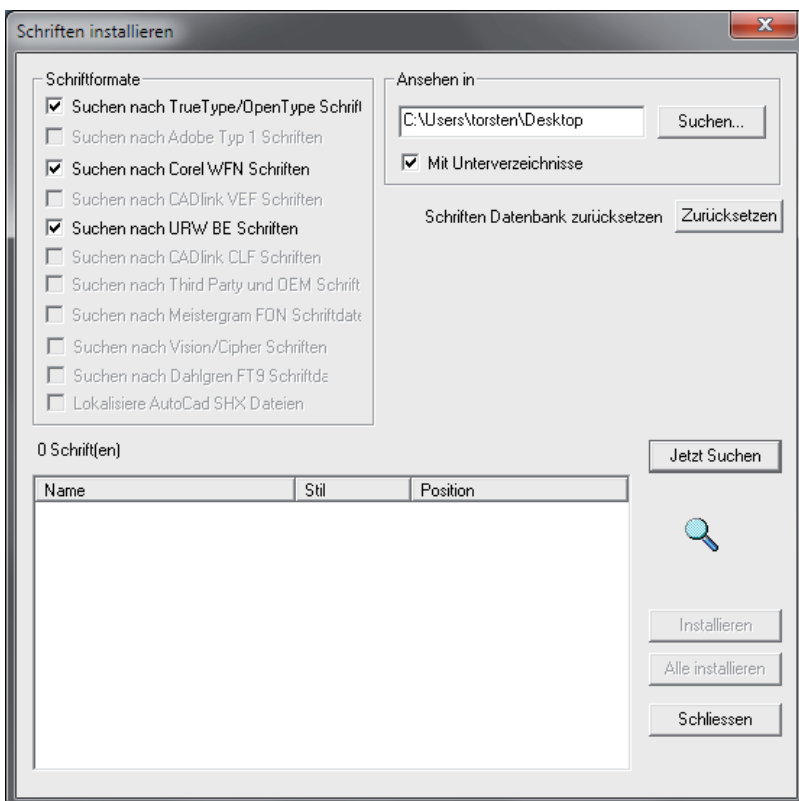
ALT + I Instant replay

25 Schriften Installieren

Zum Verwenden einer neuen Schrift mit SignMax oder wenn Sie nachträglich in Windows neue Schriften installiert haben.

Kopieren Sie die Schriftdateien in das Windows Fontverzeichnis (Standard C:\Windows\Fonts). Wählen Sie im SignMax-Menü Datei die Option Schriften installieren, um das Dialogfeld Schriften installieren zu öffnen. Dieses Dialogfeld wird benutzt, um die neuen Schriftdateien, die auf die Festplatte kopiert wurden, zu suchen und zu speichern.

Hinweis: Vorsicht beim Speichern von Schriften auf einer CD oder einem anderen entfernbaren Medium, da es dann erforderlich ist, dass die CD vor dem Arbeiten mit SignMax eingelegt wird.



Zum Verwenden einer neuen Schrift mit SignMax oder wenn Sie nachträglich in Windows neue Schriften installiert haben.

Kopieren Sie die Schriftdateien in das Windows Fontverzeichnis (Standard C:\Windows\Fonts). Wählen Sie im SignMax-Menü Datei die Option Schriften installieren, um das Dialogfeld Schriften installieren zu öffnen. Dieses Dialogfeld wird benutzt, um die neuen Schriftdateien, die auf die Festplatte kopiert wurden, zu suchen und zu speichern.

Hinweis: Vorsicht beim Speichern von Schriften auf einer CD oder einem anderen entfernbaren Medium, da es dann erforderlich ist, dass die CD vor dem Arbeiten mit SignMax eingelegt wird.

Index:

- Anordnen 20
- Archivierte Aufträge 40
- Ausrichten 19
- Barcode 31
- Bedienelemente 5
- Bild exportieren 24
- Clipart 17
- Dateifunktionen 23
- Doppelklick 19
- Drucken | Schneiden 39
- Drucken 24
- Drucken und Schneiden 36
- Drucker wählen 24
- Duplizieren 22
- Eckpunkt 18
- Eigene Grafik verwenden 17
- Ellipse 14
- Erweiterte Funktionen 30
- Exportieren 23
- Fächer 15
- Farbpalette 6
- Flex Cut 38
- Formen und Texte verändern 18
- Formwerkzeuge 14
- Fortlaufende Etiketten 27
- Ginsu-Messer 17
- Grundeinstellung 25
- Grundfunktionen 4
- Gruppieren 22
- Gruppierung aufheben 22
- Hilfslinien 21
- Importieren und Dateiformate 23
- Interaktiver Textabstand 11
- Jobpalette 6
- Konfiguration des Plotters 32
- Kontur Cut 36
- Kontur Cut Bilder 37
- Kreis 14
- Layouterstellung 22
- Lineal 16
- Lupenwerkzeuge 13
- Menüleiste 5
- Mittelpunkt 18
- Objektkontur 43
- Outlines und Inlines 41
- Passermarken 15
- Pfeil 15
- Plotter 32
- Plottertreiber installieren 32
- Polygon 14
- Power Weed 15
- Printmanager 38
- Proportional Skalieren 19
- Rahmen 15
- Randpunkt 18
- Rechteck 14
- Rechtschreibprüfung 12
- Rotationspunkt 18
- Schatten 42
- Schildfläche 7
- Schneiden mit einer Farbe 33
- Schneiden mit mehreren Farben 34
- Schriften installieren 45
- Serialisierung 27
- Setup Eigenschaften 26
- Skala 16
- Smartbar 5
- Speichern 23
- Spezial Effekte | Plug In 43
- Spiegeln 22
- Stern 14
- Symbolleiste 5
- Tastenkürzel 44
- Text an Pfad ausrichten 42
- Text im vorgegeben Rahmen 9
- Texterstellung 8
- Textersetzung aus Datei 29
- Textrahmen Eigenschaften 10
- Textwerkzeug 8
- Tools für Striche und Füllungen 16
- Tools zur Grafikbearbeitung 16
- Umrandung 15
- Unsichtbare Farbe 6
- Vektorisieren 16
- Verformung 41
- Verschmelzen 13
- Vorwort 3
- Weed und Power Weed 36
- Werkzeugbox 9
- Werkzeuggeste 5

Vielen Dank für Ihre Entscheidung zu diesem Produkt.

- Bitte lesen Sie sich diese Bedienungsanleitung vollständig durch, um beim Einsatz dieses Produkts alles richtig zu machen. Bewahren Sie die Anleitung danach an einem sicheren Ort auf.
- Jegliche Form der nicht schriftlich genehmigten Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung ist verboten.
- Der Inhalt dieses Dokuments sowie die technischen Daten können jederzeit ohne Vorankündigung geändert werden.
- Die in dieser Anleitung erwähnten Bedienschritte sollten eigentlich richtig sein und sind auch nachgeprüft worden. Wenn trotzdem etwas unrichtig ist, verständigen Sie uns bitte.
- MAX Systems haftet weder für direkte, noch indirekte Schäden bzw. Verdienstausfall, die/der sich aus der Verwendung der mit diesem Gerät gefertigten Objekte ergeben könnte/n.



SCHILDER | SIGNS

MAX Systems GmbH
Am Bauhof 12
D-27442 Gnarrenburg

Tel. | Fon: +49 (0) 47 63 / 9 45 95 - 0
Fax: +49 (0) 47 63 / 9 45 95 - 11

E-Mail: info@maxsystems.eu
Homepage | Internet: www.maxsystems.de