SIGNMAX V11

HANDBUCH
SignMax v11

2025

DIE EINFACHE SCHILDERSOFTWARE
Dieses Handbuch fasst alle wichtigen Funktionen und Einstellungen zusammen,
um die Arbeit mit der Signmax Software so einfach und effizient wie möglich zu gestalten.

www.maxsystems.de

SIGNMAX V11

Willkommen zum SignMax v11 Handbuch

MAX Systems

SignMax

INHALTSVERZEICHNIS

» HANDBUCH «

1 Vorwort 5
2 Installationen 5

» GRUNDFUNKTIONEN «

3 Bedienelemente ..... 6 -7
- 3.1 Menüleiste 6
- 3.2 SmartBar 6
- 3.3 Systemleiste 6
- 3.4 Werkzeugleiste 6
- 3.5 Farbpalette 7
- 3.6 Jobpalette 7

4 Schildfläche 8
5 Texterstellungsmethoden ..... 9 - 11
- 5.1 Texterstellung [Strg + F7] 9
- 5.2 Text im vorgegebenen Rahmen [Strg + F8] 9
- 5.3 Textrahmen Eigenschaften 10
- 5.4 Interaktive Textabstandseinstellung 11
- 5.5 Rechtschreibprüfung 11
- 5.6 Text zu Barcode 11

6 Lupenwerkzeug [Scrollrad der Maus] 12
7 Verschmelzen 13
8 Formenwerkzeug ..... 13 - 16
- 8.1 Kreis 13
- 8.2 Ellipse 14
- 8.3 Rechteck 14
- 8.4 Polygon 14
- 8.5 Stern 14
- 8.6 Pfeil 14
- 8.7 Fächer 14
- 8.8 Entgitterungsrahmen 14
- 8.9 Entgitterungslinien 15
- 8.10 Rahmen 15
- 8.11 Passermarken 15
- 8.12 Mehrfach Passermarken 15
- 8.13 Lineal 15
- 8.14 Skala 16
- 8.15 Barcode 16

9 Tools zur Grafikbearbeitung (nur Pro-Version) 17
10 Vektorisieren (nur in der Ultimate-Version) 17
11 Tools für Striche und Füllungen 18
- 11.1 Funktion in allen Versionen 18
- 11.2 Hinweis für Pro-Version Nutzer 18

12 Ginsu-Messer 19
13 Gestaltung ..... 19 - 20
- 13.1 Clipart 19
- 13.2 Eigene Grafiken verwenden 20

14 Formen und Texte verändern ..... 21 - 22
- 14.1 Mittelpunkt 21
- 14.2 Eckpunkt 21
- 14.3 Randpunkt 21
- 14.4 Rotationspunkt 21
- 14.5 Über SmartBar verändern 21
- 14.6 Proportional-Skalierung 22
- 14.7 Doppelklick 22

15 Layoutfunktionen ..... 22 - 24
- 15.1 Ausrichten 22
- 15.2 Anordnen 22
- 15.3 Hilfslinien 23
- 15.4 Gruppieren [Strg + G] ..... 23 - 24
  - 15.4.1 Gruppieren [Strg + G] 24
  - 15.4.2 Gruppierung aufheben [Alt + G] 24
  - 15.4.3 Alle Gruppierungen aufheben 24
- 15.5 Duplizieren [Strg + D] 24
- 15.6 Muster / Layouterstellung 24
- 15.7 Spiegeln 24

16 Dateifunktionen ..... 25 - 26
- 16.1 Neu 25
- 16.2 Öffnen 25

16.3 Speichern 25
16.4 Importieren anderer Dateiformate 25
16.5 Exportieren 25
16.6 Bild Exportieren 26
17 Drucken [Strg + P] ..... 26 - 27
17.1 Drucker 26
17.2 Einstellmöglichkeiten 27
17.3 Setup Eigenschaften 27
18 Serialisierung ..... 28 - 29
18.1 Fortlaufende Etiketten 28
18.2 Textersetzung aus Datei 29

» ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN «

19 Plotten ..... 30 - 32
19.1 Plottertreiber installieren 30
19.2 Konfigurieren des Plotters 30
19.3 Schneiden mit einer Farbe 31
19.4 Schneiden mit mehreren Farben 31
19.5 Entgitterungsrahmen und -linien 32
20 Drucken und Schneiden ..... 33 - 34
20.1 Kontur-Cut 33
20.2 Kontur-Cut von Bildern 33
20.3 Half-Cut [Perforationsschnitt] 34
21 Printmanager (SignMax VPM) ..... 35 - 36
21.1 Drucken / Schneiden 35
21.2 Archivierte Aufträge erneut drucken 36
22 Grafikbearbeitung ..... 37 - 39
22.1 Outlines und inlines 37
22.2 Verformung 37
22.3 Text and Pfad ausrichten 37
22.4 Schatten 38
22.5 Objektkontur 38
22.6 Spezial Effekte | Plug In Erweiterung 39
23 Tastenkürzel 39
24 Schriften installieren 40

Wir verbinden langjährige Erfahrungen mit neuen Ideen!

01 Vorwort

Diese Bedienungsanleitung gibt dir einen Überblick über die Funktionen und Arbeitsabläufe in SignMax – sowohl im Modul Print & Cut als auch in der erweiterten Grafikbearbeitung der Pro-Version. Sie soll dir den Einstieg erleichtern und besonders effiziente Arbeitsschritte verständlich machen.
SignMax bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten – scheue dich also nicht, das Programm frei zu erkunden und Neues auszuprobieren.

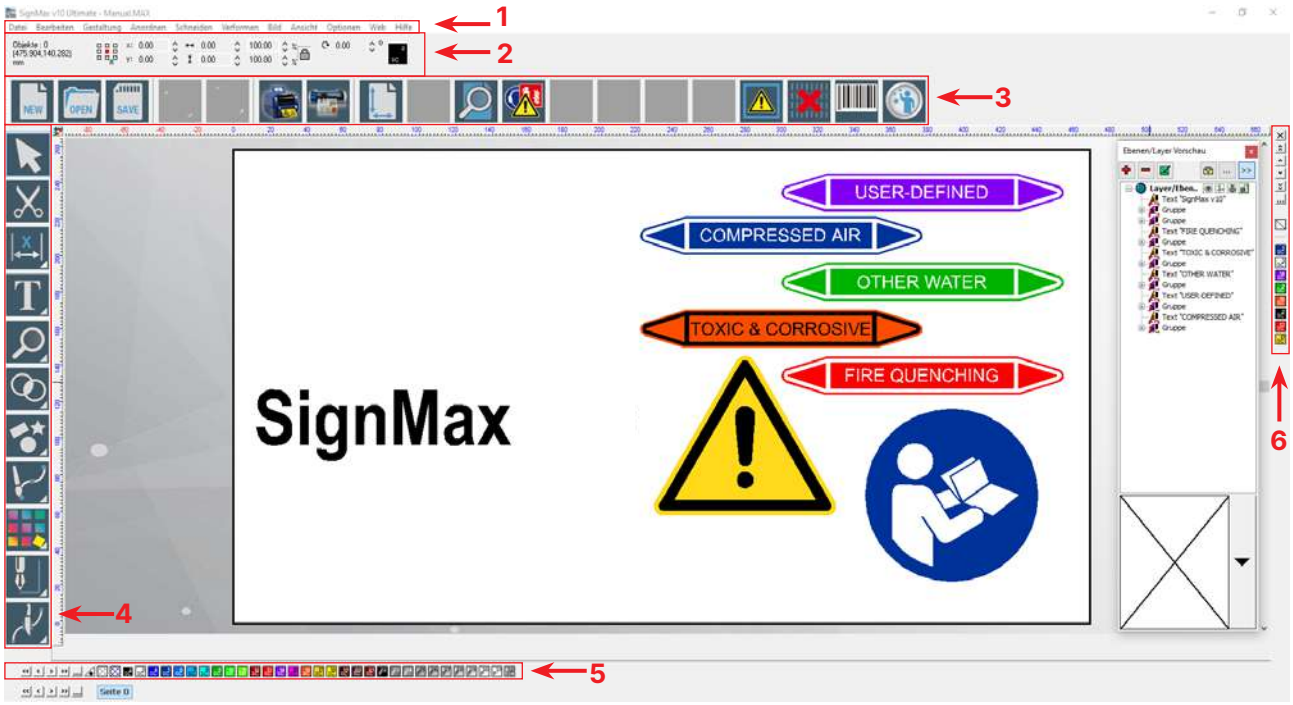
Hinweis zum Urheberrecht:
Die Inhalte dieses Handbuchs wurden von der Firma MAX Systems erstellt und zusammengestellt. Sie dienen ausschließlich zu Informationszwecken und dürfen von Dritten weder verändert noch erweitert werden. MAX Systems übernimmt keine Haftung für mögliche Fehler oder Ungenauigkeiten im Dokument.
Wir freuen uns jederzeit über Anregungen, Hinweise und Verbesserungsvorschläge.

Verfasst und gestaltet von:
MAX Systems GmbH
Am Bauhof 12
27442 Gnarrenburg, Germany
Tel.: +49 4763/94595-0
Fax: +49 4763/94595-11
E-mail: info@maxsystems.de
Internet:www.maxsystems.de

02 Installationen

Bitte beachte die Installationsanleitung, die sich auf dem Programm-USB-Stick befindet. Wenn die darin beschriebenen Schritte nicht befolgt werden, kann es zu ungewöhnlichem Verhalten der Software kommen.

03 Bedienelemente



3.1 Menüleiste

Die Menüleiste beinhaltet zusammengefasst sämtliche Funktionen der Software.

3.2 SmartBar

Die SmartBar zeigt dir Informationen zum ausgewählten Objekt an – zum Beispiel Größe und Position. Mit einem Mausklick auf ein Objekt oder einen Text kannst du die Eigenschaften direkt bearbeiten.

3.3 Systemleiste

Die Systemleiste enthält Verknüpfungen zu den wichtigsten Funktionen der Software. Du kannst sie ganz einfach an deine Bedürfnisse anpassen, indem du Schaltflächen hinzufügst oder entfernst.

3.4 Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste enthält Instrumente zum Erstellen und Bearbeiten von Texten und Formen.
Durch einen Klick auf eine Werkzeugschaltfläche werden weitere Funktionen angezeigt.

3.5 Farbpalette

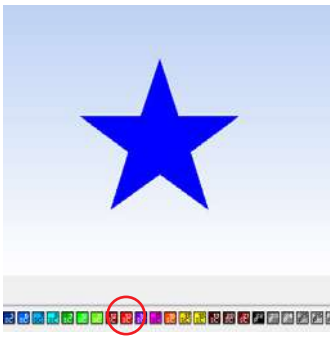
Die Farbpalette am unteren Rand der Arbeitsfläche enthält alle Farbtafeln, die zur Verwendung auf der Arbeitsfläche zur Verfügung stehen.

Durch Anklicken der Farbtafeln wird die Farbe nicht nur für das markierte Objekt, sondern auch als Standard für alle neuen Objekte verwendet. Die Füllung änderst du mit der linken Maustaste, den Umriss mit der rechten Maustaste.

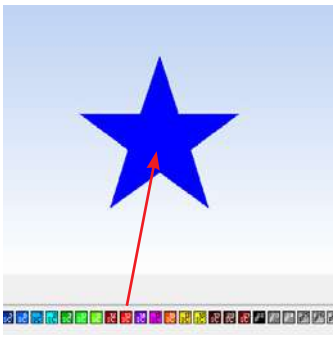
Um die Füllfarbe einer Form zu ändern, gehst du wie folgt vor:

- » Markiere das Objekt und klicke mit der linken Maustaste auf die gewünschte Farbtafel oder
- » Klicke auf die gewünschte Farbtafel und ziehe sie mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Form.
- » Sobald du die Maustaste loslässt, wird die neue Farbe zugewiesen.

Die folgenden Abbildungen zeigen den gerade beschriebenen Vorgang:



Klicke auf eine Farbtafel und ziehen diese von der Palette.



Ziehe die Farbtafel auf das Objekt.

Sobald der Mauszeiger sich über dem Objekt befindet lasse die Maustaste los.

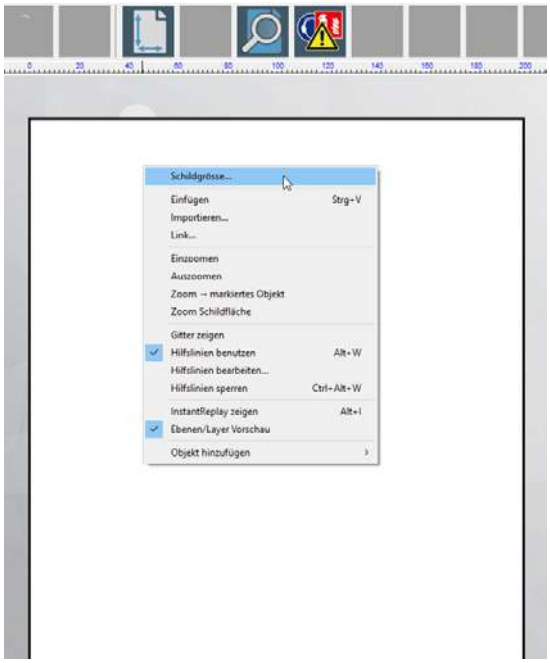
3.6 Jobpalette

Die Jobpalette zeigt die Farben, die momentan auf der Arbeitsfläche verwendet werden.

Du kannst eine Farbe in deinem Schild komplett ersetzen, indem du eine Farbe aus der Farbpalette mit gedrückter linker Maustaste hierhin ziehst und dann auf der zu ersetzenden Farbe fallen lässt.

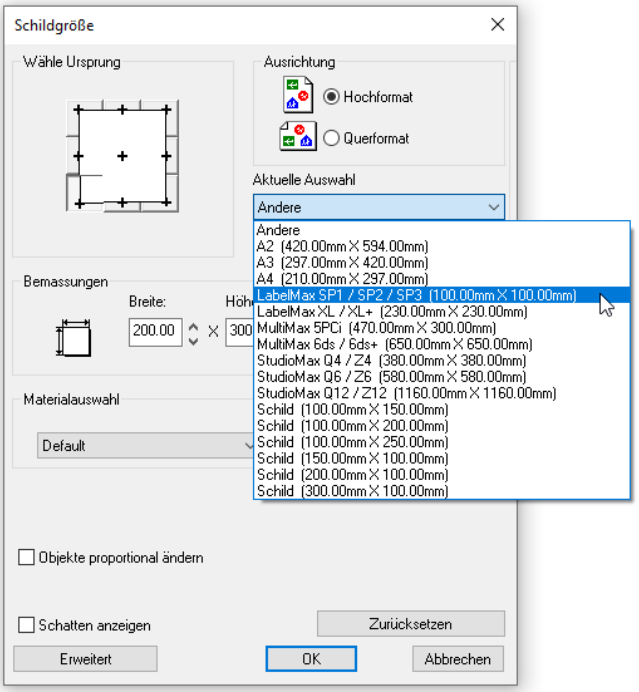
04 Schildfläche

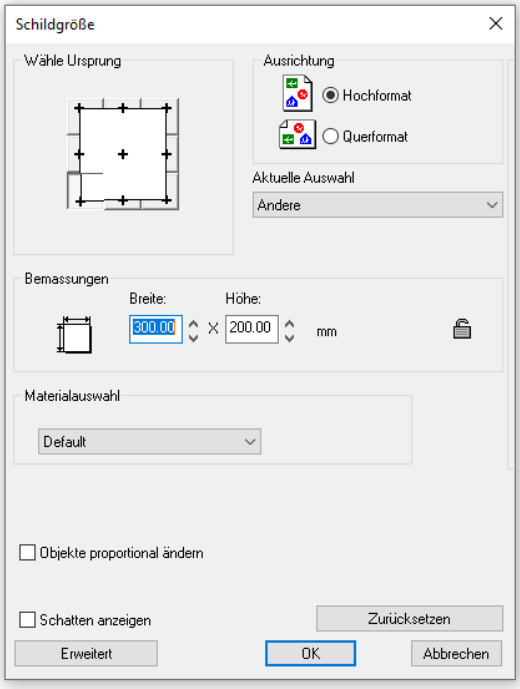
Die Schildfläche ist die Darstellung des Bereichs, der gedruckt wird.
Die Schildfläche stellt den Bereich dar, der gedruckt wird. Die Abmessungen der Schildfläche werden normalerweise zuerst eingerichtet, damit die Ausrichtung von Grafik und Text angezeigt werden kann.



Die „Schildgröße“ kannst du wie folgt einstellen:

- Drücke mit der rechten Maustaste auf die Schildfläche und klicke im Kontextmenü auf „Schildgröße“.
- Alternativ kannst du auch über die Menüleiste *Gestaltung > Schildgröße* das Dialogfenster „Schildgröße“ öffnen.
- Über „Wähle Ursprung“ kannst du den Nullpunkt der Lineale festlegen.
- Unter „Aktuelle Auswahl“ findest du vordefinierte Schildgrößen für unsere Beschriftungssysteme oder du wählst „Andere“ und gibst die Größe der Schildfläche manuell bei Breite und Höhe ein.





05 Texterstellungsmethoden

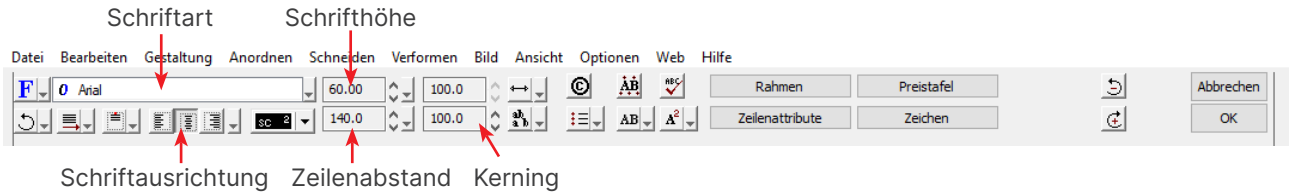
5.1 Texterstellung [Strg + F7]

Zum Schreiben von Text wählst du aus der Werkzeugleiste die Textwerkzeuge und dann im sich öffnenden Menü die „Texterstellung“.

Nach Mausklick auf „Texterstellung“ stehen dir drei Möglichkeiten zur Einrichtung des Textrahmens zur Verfügung.

Anklicken der Arbeitsfläche: Es wird eine Texteinfügemarke für den Text angezeigt. Beim Schreiben des Textes vergrößert und verkleinert sich der variable Textrahmen so, dass er den Text einschließt.
Textrahmen mit gedrückter linker Maustaste aufziehen: Zieh mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen auf, um den Textrahmen festzulegen. Beim Schreiben bleibt dieser Rahmen unverändert – der Text wird automatisch innerhalb der festgelegten Begrenzung angepasst.
Betätigung von [Shift] und Anklicken der Arbeitsfläche: Dadurch wird der Textrahmen auf die Größe der Schildfläche eingerichtet, dieselbe Funktion wie das 2. Icon „Texterstellung im vorgegebenen Rahmen“ (Strg+F8).

Nach dem Start der Textbearbeitung kannst du folgende Parameter anpassen:
Die abgebildeten Werte entsprechen den Standardeinstellungen. Falls bei der Texterstellung Probleme auftreten, stell bitte diese Werte vor dem Schreiben entsprechend ein.



5.2 Text im vorgegebenen Rahmen [Strg + F8]

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

Der Textrahmen wird durch die rechteckige gestrichelte Linie um den Text festgelegt. Beim Eingeben von Zeichen in einen Textrahmen kann der Text je nach Eigenschaften des Rahmens gestaucht, gedehnt oder umgebrochen werden.

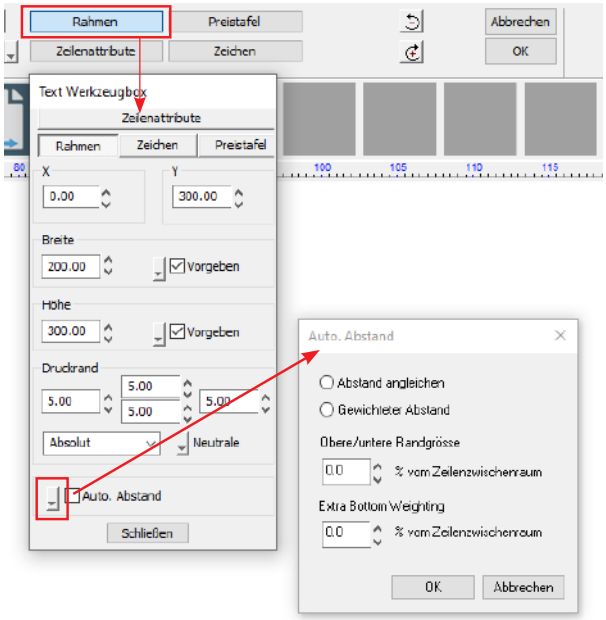
Jede Textzeile kann so gestaucht werden, dass sie sich der Breite des Textrahmens anpasst, oder der Text kann in Breite und Höhe gedehnt werden, um den gesamten Textrahmen auszufüllen.

Unabhängig davon, wie der Textrahmen erstellt wurde, kannst du die Schaltflächen **Horizontal stauchen, Vertikal stauchen, Zeilenattribute** und **Rahmeneigenschaften** nutzen, um die Texteinpassung im Rahmen zu verändern.

All das kannst du in der **Text-Werkzeugbox** einstellen.

5.3 Textrahmen Eigenschaften

Klicke in der SmartBar auf die Schaltfläche „Rahmen“, um das Fenster „Text-Werkzeugbox“ zu öffnen.



Automatische Abstandseinstellung :

Durch die Auswahl der Option „Automatische Abstandseinstellung“ wird der entsprechende Dialog geöffnet. Hinweis: Um die Kontrollfelder der „Automatischen Abstandseinstellung“ nutzen zu können, muss der Text mit der Option „Rahmentexterstellung“ erstellt worden sein.

Abstand angleichen:

Diese Option stellt die Textzeilen auf den gleichen Abstand ein.

- Wenn die obere oder untere Randgröße auf weniger als 100 % des Zeilenzwischenraums eingestellt ist, werden die Ränder verkleinert und der Abstand zwischen den Textzeilen vergrößert.
- Wenn der Wert auf über 100 % eingestellt ist, werden die Ränder vergrößert und der Abstand zwischen den Zeilen verringert.

Gewichteter Abstand:

Durch das Aktivieren der Option „Gewichteter Abstand“ kannst du den Zeilenabstand variieren.

- Wenn die zusätzliche untere Randgröße auf über 100 % erhöht wird, vergrößert sich der untere Rand, und die unteren Textzeilen verschieben sich nach oben.
- Wird die zusätzliche untere Randgröße auf weniger als 100 % gesetzt, verringert sich der untere Rand und der Zeilenabstand, sodass die Textzeilen näher an den unteren Rand rücken.Textzeilen im Textfeld verschieben sich nach oben. Wird die zusätzliche untere Randgröße auf weniger als 100% eingestellt, verringern sich der untere Rand und der Zeilenabstand ebenfalls, da die Textzeilen näher an den unteren Rand heranrücken.

5.4 Interaktive Textabstandseinstellung

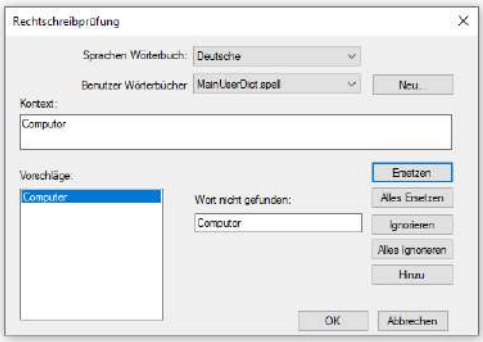
Mit diesem Werkzeug kannst du ganz einfach den Buchstabenabstand (Kerning) eines vorhandenen Textes ändern.

Dazu muss vorher das gewünschte Text Objekt markiert werden.
Um den Text befinden sich jetzt verschieden Bearbeitungssymbole.

- » Quadrat links: Verschieben des gesamten Textes
- » Kreis unter einem Buchstaben: Verschieben der einzelnen Buchstaben
- » Kreis rechts: Beim Verschieben vergrößern oder verkleinern Sie den Abstand zwischen den einzelnen Buchstaben.

5.5 Rechtschreibprüfung

Klicke beim Bearbeiten eines Textes auf die Schaltfläche „Rechtschreibprüfung“, um die Rechtschreibung des ausgewählten Textes zu überprüfen.

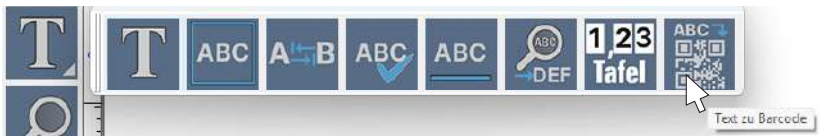


Ist kein Textobjekt markiert, werden alle Textobjekte überprüft.

Falls Rechtschreibfehler gefunden werden, öffnet sich das Dialogfenster Rechtschreibprüfung. Korrigiere die Schreibfehler und klicke auf „Ersetzen“, damit die Korrekturen sofort in deinem Text übernommen werden.

5.6 Text zu Barcode

Erstelle einen Text und klicke auf die Schaltfläche „Text zu Barcode“, um daraus einen Code zu erstellen.



Automatisch wird ein Barcode (z.B. QR Code) erstellt, darunter der Text in klein, mittig.
Möchtest du Anpassungen an dem Code vornehmen, dann klicke einfach mit einem Doppelklick auf den Code.

In der SmartBar kannst du jetzt z.B. die Art des Codes ändern (z.B. in EAN, etc.), den Text/Wert, usw.
Mit einem Klick auf „Zuweisen“ werden deine Änderungen übernommen.

06 Lupenwerkzeug [Scrollrad der Maus]

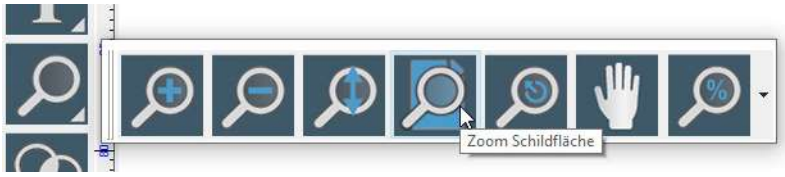
Die Lupenwerkzeugleiste enthält Funktionen zum Ein- und Herauszoomen.

Lupenvergrößerung: Vergrößert die Ansicht.

Lupenverkleinerung: Verkleinert die Ansicht.

Objektauswahl vergrößern: Vergrößert die markierten Objekte.

Schildansicht: Zentriert die Schildfläche in die Mitte des Bildschirms.



Vorherige Ansicht: Wechselt zur vorherigen Vergrößerung.

Hand-Werkzeug: Verschiebt die Ansicht mit der Maus in alle Richtungen.

Prozentuales Zoomen: Wähle einen Zoomfaktor in Prozent.

07 Verschmelzen

„Einfaches Verschmelzen“ kombiniert zwei gleichfarbige Objekte zu einem einzigen Kurvenobjekt mit einem einzelnen Umriss.
Wenn du die Funktion „Einfaches Verschmelzen“ auf Objekte anwendest, die unterschiedliche Farben haben, werden die Objekte an den Überlagerungen beschnitten.

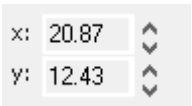
„Teilmenge Verschmelzen“, es bleiben nur die sich überlappenden Objektbereiche übrig.

„Teilmenge Verschmelzung“, die sich überlappenden Objektbereiche werden von den Objekten ausgeschnitten.

08 Formenwerkzeug

Über die Schaltfläche „Formen Werkzeuge“ aus der Werkzeugleiste können verschiedene Formen erstellt werden.

Klicke mit der linken Maustaste auf eine Form, bewege den Cursor nun an die Stelle auf der Schildfläche, wo die Form erstellt werden soll. Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe die Form auf die gewünschte Größe. Anschließend kannst du über die SmartBar die Eigenschaften der Form verändern. Durch einen Doppelklick auf das Objekt kannst du es im Nachhinein bearbeiten.
Hinweis: Bei einige Funktionen muss der Erstellungsvorgang mit einem Klick auf „Zuweisen“ abgeschlossen oder über den Button „Schließen“ verworfen werden.



Bei allen Formen können über die beiden Felder / Werte „ x: “ und „ y: “ in der SmartBar die Position des markierten Objektes auf der Arbeitsfläche bestimmt werden.

8.1 Kreis

Über die SmartBar kann der Kreisradius eingestellt werden.

8.2 Ellipse

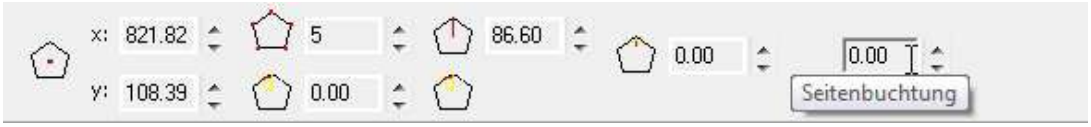
Über die SmartBar ist keine weitere Bearbeitung möglich.

8.3 Rechteck

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

8.4 Polygon

Über die SmartBar können die Anzahl der Punkte, Drehwinkel, Polygon Radius, Eckenradius und Seitenbuchtung eingestellt werden.

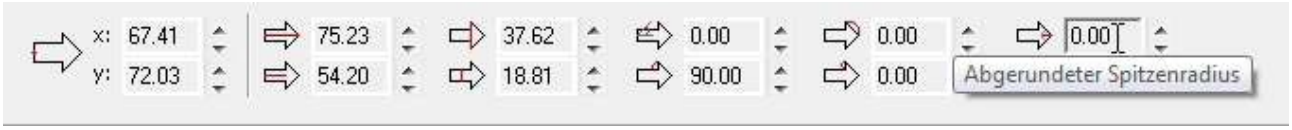


8.5 Stern

Über die SmartBar können die Anzahl der Punkte, Drehwinkel, Sternradius 1 + 2 und Eck Radius 1 + 2 eingestellt werden.

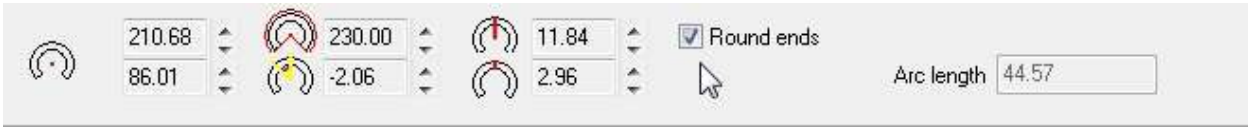
8.6 Pfeil

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 der Fächerwinkel, Drehwinkel, Aussenradius, die Fächerstärke und abgerundete Enden (Round ends) eingestellt werden.

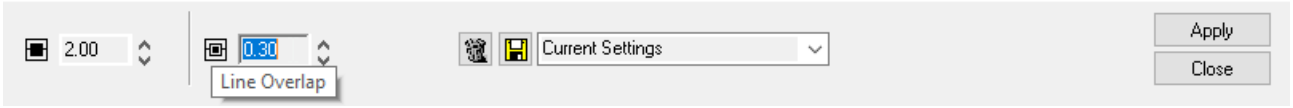


8.8 Entgitterungsrahmen

Dieses Werkzeug dient dazu einen Schnittrahmen um das markierte Objekt zu erstellen, um es leichter entgittern zu können.

8.9 Entgitterungslinien

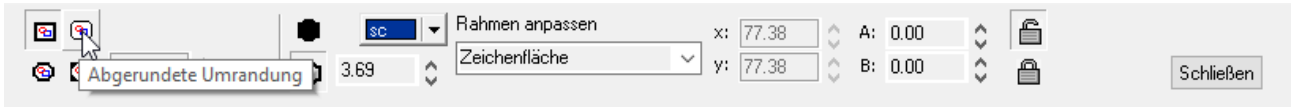
Ähnlich der Funktion „Umrandung“ allerdings erfolgt hier auch noch ein Schnitt (oder mehrere) ins Objekt. Hilfreich zum Beispiel beim Plotten von Textelementen, um sie leichter entgittern zu können. Über den Wert „Zeilenüberlap.“ kann der Schnittbereich ins Objekt eingestellt werden.



8.10 Rahmen

Der Rahmen wird benutzt, um eine Umrandung zu erstellen, die entweder die Schildfläche oder die markierten Objekte einschließt. Dieses Werkzeug ist sowohl im Menü „Formen Werkzeuge“, als auch im Menü „Gestaltung“ aufrufbar. Um eine Umrandung der Schildfläche zu erstellen, darf kein Objekt markiert sein. Andernfalls schließt die Umrandung die markierten Objekte ein.

Über die SmartBar kann die Form der Ecken, Farbe, Stärke der Umrandung und Abstand zum Objekt eingestellt werden.



8.11 Passermarken

Die Passermarken werden immer mitgeplottet und dienen dir als Ausrichtungshilfe beim Aufbringen der einzelnen Folienfarben. Wenn du in der SmartBar den Markentyp sowie Höhe und Breite eingestellt hast, kannst du die Passermarken mit einem Linksklick auf der Schildfläche platzieren.

Klicke anschließend auf den Button „Schließen“, um die Erstellung der Passermarken zu beenden.

8.12 Mehrfach Passermarken

Sobald du ein Objekt auf der Schildfläche markierst, erscheint in der SmartBar die Option „Positionieren“. Dort kannst du auswählen, an welchen Stellen die Mehrfach-Passermarken platziert werden sollen.

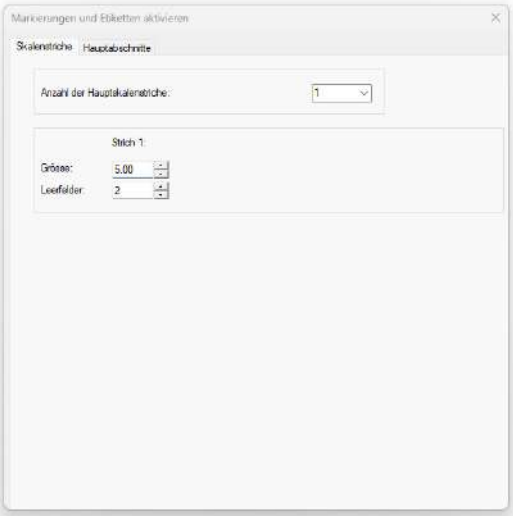
8.13 Lineal

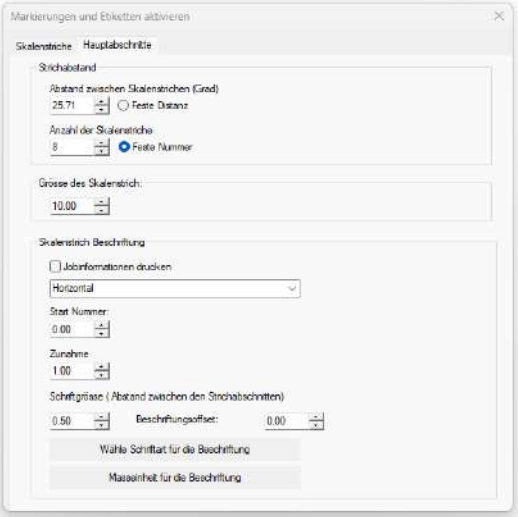
Hilfswerkzeug zum Erstellen von Linealen.

8.14 Skala

Wähle aus der Formenwerkzeugleiste die Option „Skala“. Dieses Werkzeug dient zum Erstellen von Skalen und Drehpotentiometern.

Nach dem Anklicken öffnet sich zudem das PopUp-Fenster „Markierungen und Etiketten aktivieren“. Darin kannst du unter den Bereichen „Skalenstriche“ und „Hauptabschnitte“ weitere Einstellungen vornehmen.

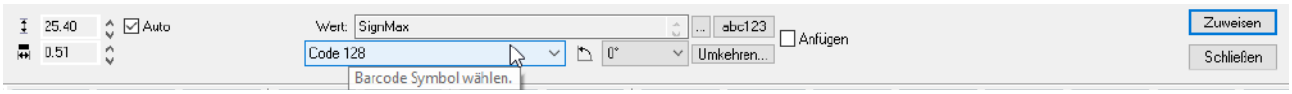




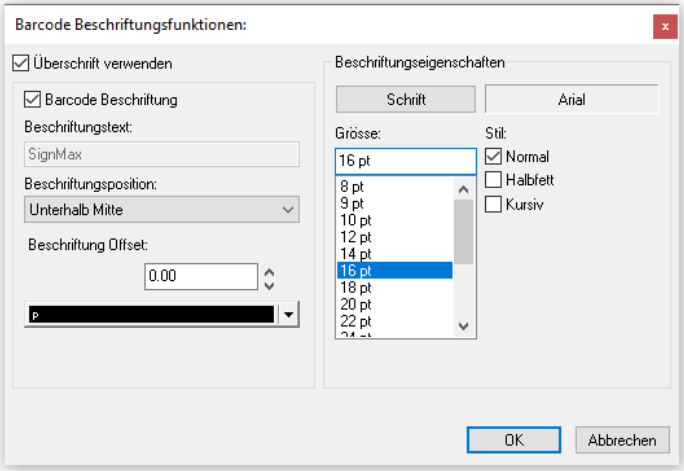
8.15 Barcode

(u.a. QR-CODE, EAN, CODE 128, ISBN,...)

Wähle aus der Formenwerkzeugleiste die Option „Barcode“.



Danach kannst du in der SmartBar die Eigenschaften des Barcodes einstellen. Zuerst solltest du den Barcodetyp festlegen, z. B. Code 128 oder QR-Code. Im Feld „Wert“ gibst du den Barcodewert ein.
Durch Klicken auf das Drei-Punkte-Symbol [...] neben dem Feld „Wert“ öffnet sich ein weiteres PopUp-Fenster „Barcode Beschriftungsfunktionen“, in dem du die Beschriftungsmöglichkeiten einstellen kannst:

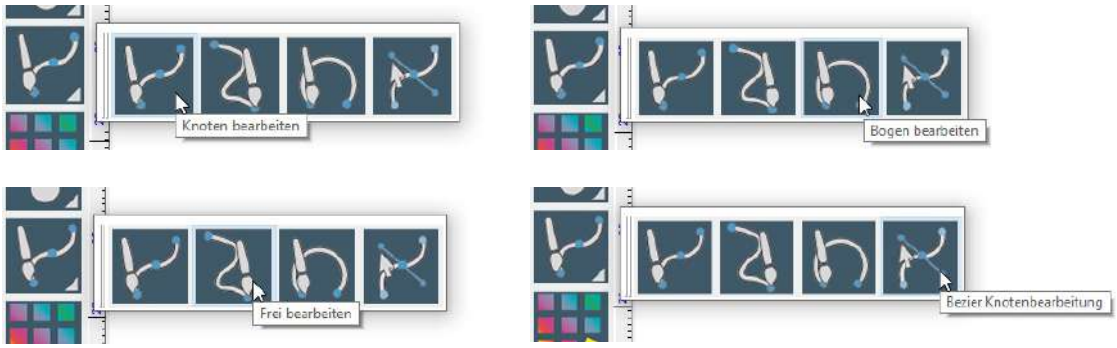


- » Bestätige dieses Fenster mit „OK“.
- » Anschließend klickst du in der SmartBar auf „Zuweisen“.
- » Der Mauszeiger wird jetzt zur Einfügemarke, die die linke obere Ecke des einzufügenden Objektes definiert. Bewege den Mauszeiger an die Stelle, wo du den Barcode platzieren möchtest, und klicke einmal mit der linken Maustaste.
- » Mit einem Doppelklick auf einen Barcode kannst du einen bereits erstellten Barcode ändern, z. B. den Wert anpassen und auf „Zuweisen“ klicken.

09 Tools zur Grafikbearbeitung
[nur Pro-Versionen]

Auf einem Kurvenobjekt befinden sich Knoten- und Steuerpunkte, mit denen man die Form des Objekts ändern 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 gekrümmte 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.



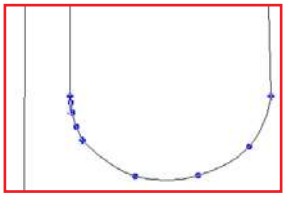
10 Vektorisierung
[nur in der Ultimate-Version]

Im Gegensatz zu Rastergrafiken, die aus einem Raster einzelner Bildpunkte (Pixel) bestehen, beruhen Vektorgrafiken auf einer mathematischen Bildbeschreibung. Sie setzen sich aus Linien, Kurven und Knotenpunkten zusammen und lassen sich dadurch flexibel bearbeiten und anpassen.

Der große Vorteil: Vektorgrafiken lassen sich stufenlos und ohne Qualitätsverlust skalieren – egal ob du sie verkleinerst oder stark vergrößerst. Deshalb sind sie besonders gut für Logos, Schilder oder technische Illustrationen geeignet.

Beispiel: Vektorgrafik

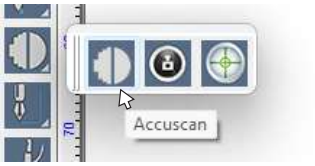
Beispiel: Pixelgrafik

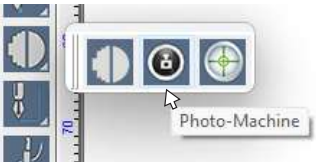


Beispiel: Vektorgrafik / Ansicht der Knotenpunkte („Pfadansicht“)

» Wähle aus der Werkzeugleiste die Option „Vektorisierung“.

» Es öffnen sich drei weitere Optionen - Accuscan, Photo-Machine und Center-Line:





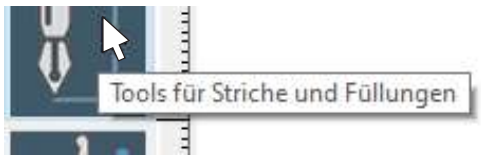
11 Tools für Striche & Füllungen

11.1 Funktion in allen Versionen

Mit dem Werkzeug „Tools für Striche und Füllungen“ kannst du Vektorobjekte mit einem Umriss versehen.
Dabei stehen dir drei Optionen zur Verfügung:
Keine Linie, *Haarlinie* (eine sehr feine Linie, z. B. für Schneidefunktionen) und *Mit Umrissstift* (mit definierbarer Strichstärke).

Gehe wie folgt vor:

- » Markiere das Objekt, das du umranden möchtest, und klicke auf das Strichtool in der Werkzeugleiste.
- » In der SmartBar kannst du nun zwischen den genannten Optionen wählen. Unter Umriss legst du zusätzlich Strichstärke, Linienfarbe und Eckform fest.
- » Mit einem Klick auf das Disketten-Symbol speicherst du deine Einstellungen als Standard – diese gelten dann automatisch für alle neu erstellten Objekte.

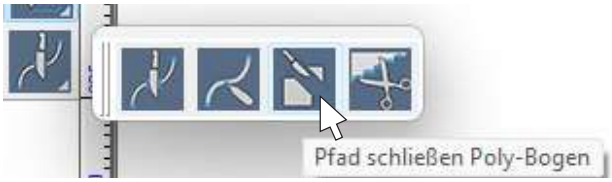


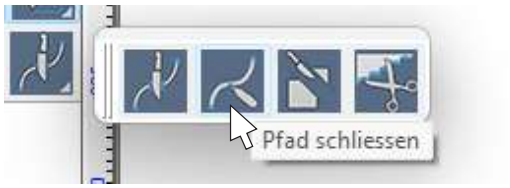
11.2 Hinweis für Pro-Version-Nutzer

Wenn du die Pro-Version von SignMax verwendest, wird die Werkzeugleiste um zahlreiche zusätzliche Funktionen erweitert. Dadurch erhältst du die Möglichkeit, Farbverläufe und Musterfüllungen auf Objekte anzuwenden

12 Ginsu-Messer

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



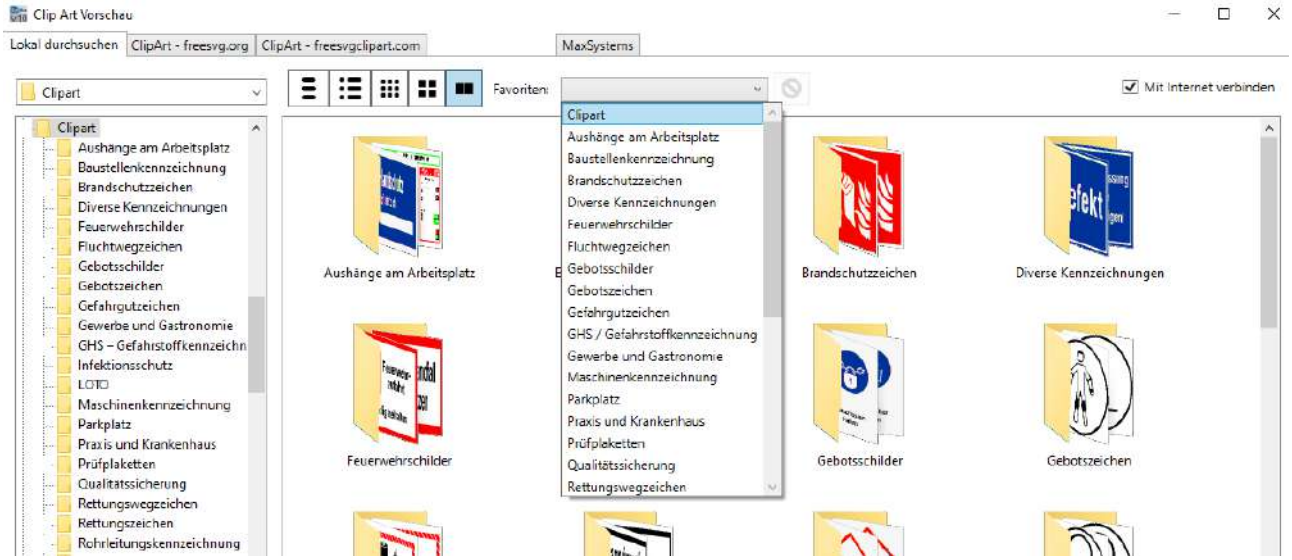


13 Gestaltung

13.1 Clipart

Deine SignMax Software enthält eine Symbolbibliothek mit allen gängigen Piktogrammen.

Die Piktogramme sind in Kategorien unterteilt. Zum Einfügen eines Piktogramms wählst du in der Menüleiste *Gestaltung > Clip Art Vorschau*. Es öffnet sich dann folgendes Fenster:



Du kannst die gewünschte Kategorie folgendermaßen auswählen:

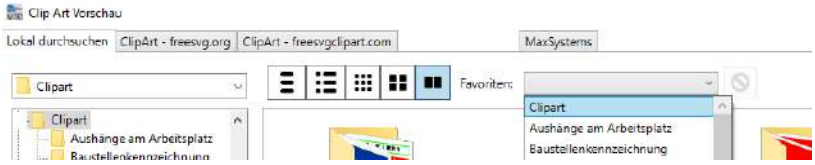
- » über das Dropdown Menü bei „Favoriten“
- » direkt per Doppelklick auf den Verzeichnisordner
- » über den Verzeichnisbaum

Bist du in einem Verzeichnis, werden dir die verschiedenen Piktogramme angezeigt. Durch Doppelklick auf ein Piktogramm wird das Fenster „Clip Art Vorschau“ geschlossen, und du erhältst am Mauszeiger eine Einfügemarke. Bewege nun die Maus an die gewünschte Stelle auf der Schildfläche und füge das Piktogramm mit der linken Maustaste in Originalgröße ein.

Möchtest du das Piktogramm beim Einfügen schon in der Größe anpassen, kannst du dies tun, indem du mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen aufziehst. Das Piktogramm wird dann beim Loslassen in diesem Rahmen eingefügt.

Über den Reiter „MaxSystems“ kannst du bei bestehender Internetverbindung und entsprechender Freigabe durch deine IT auf unsere aktuellsten Piktogramme zugreifen.

Ab der Pro-Version hast du zusätzlich Zugriff auf die OpenClipart-Bibliothek, die unzählige Grafiken zur freien Nutzung bereitstellt.



13.2 Eigene Grafiken verwenden

Über *Datei > Importieren* kannst du Dateien importieren.

Einen Überblick über die Importformate erhälst du, wenn du den Dateityp **„Alle Dateien (*.*)“** anklickst.

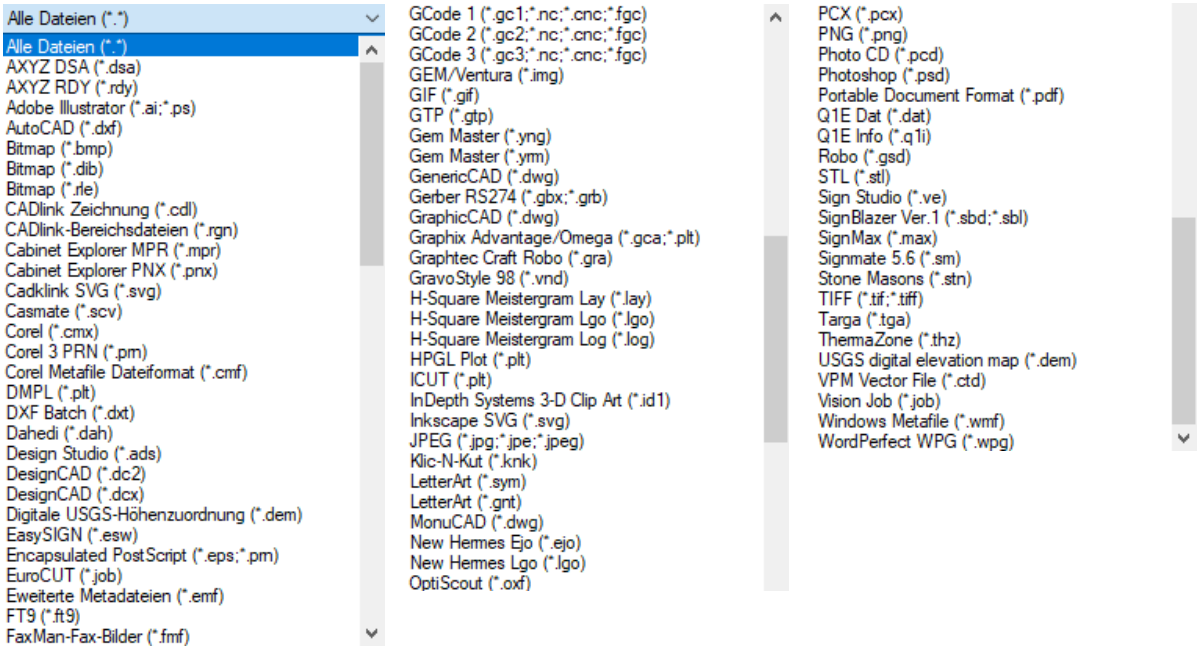
Natürlich ist es auch möglich eigene Logos und Grafiken in der SignMax zu verwenden.

Für beste Ergebnisse empfehlen sich Vektorgrafiken mit den Dateiendungen:

EPS, PRN, SVG oder PDF.

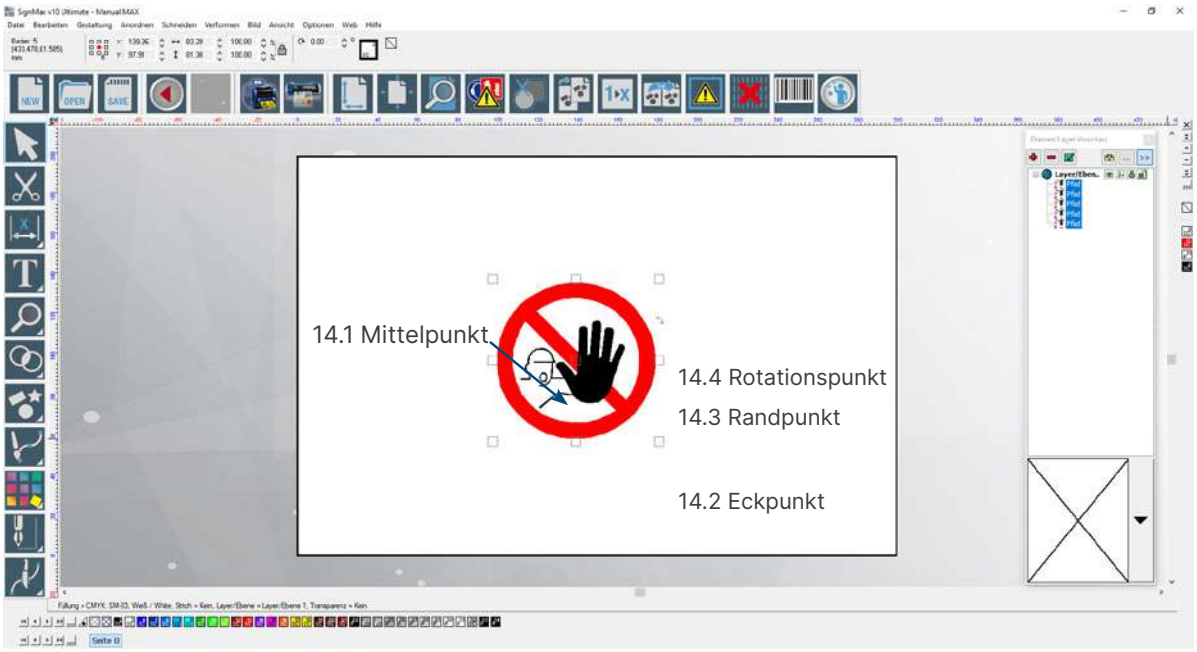
Aber auch alle gängigen Grafikformate wie JPEG, BMP, TIF, GIF, PNG, WMF usw. werden unterstützt.

Du kannst außerdem CAD-Dateien importieren. Speichere AutoCAD-Dateien dazu bitte nicht als .DWG, sondern als .DXF.



14 Formen und Texte verändern

Wenn du mit der linken Maustaste auf eine Form klickst, 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 dient dazu, die Position einer Form zu verändern.
Bewege den Mauszeiger über den Mittelpunkt, bis er sich in ein Kreuz verwandelt. Ziehe die Form an die gewünschte Stelle und lasse dann die Maustaste los.

14.2 Eckpunkt

Der Eckpunkt dient zur Vergrößerung und Verkleinerung der Form, wobei die Proportionen beibehalten werden.
Bewege den Mauszeiger über den Eckpunkt, bis er zu einem Doppelpfeil wird. Sobald der Pfeil diese Form annimmt, kannst du durch ziehen das Objekt vergrößern oder verkleinern. Lass die Maustaste los, sobald die gewünschte Größe erreicht ist.

14.3 Randpunkt

Der Randpunkt dient zum Dehnen oder Stauchen der Form.

14.4 Rotationspunkt

Der Rotationspunkt dient zum Rotieren der Form.

14.5 Über SmartBar verändern

Du kannst alle auf der Arbeitsfläche vorhandenen Objekte auch über die SmartBar verändern.
Dazu musst du das Objekt mit der Maus markieren und in der SmartBar die gewünschten Werte eingeben.

14.6 Proportional-Skalierung

Diese Funktion wird durch das Vorhängeschloss-Symbol in der SmartBar dargestellt.

Bei aktivierter Proportional-Skalierung (Schloss geschlossen) bleibt bei Änderung eines Wertes in der SmartBar das Seitenverhältnis bestehen.

14.7 Doppelklick

Mittels Doppelklick auf eine Form erhält man eine spezielle Bearbeitungsmethode.

Die Konturen des Objekts 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 Objekts ab. Vergleiche zum Beispiel das Doppelklicken auf ein Rechteck mit dem auf eine Kreisform.

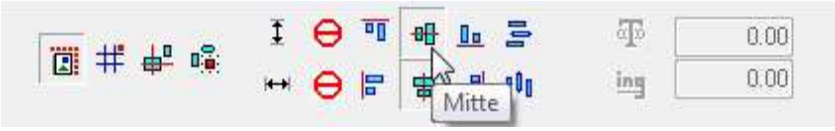
Sollten die Objekte gruppiert worden sein, erhältst du per Doppelklick die Gruppenvorschau. Wenn du in der Gruppenvorschau ein Objekt auswählst, kannst du es bearbeiten, ohne die Gruppierung aufheben zu müssen.

15 Layoutfunktionen

15.1 Ausrichten

Im Menü *Gestaltung > Ausrichten und Verteilen > Ausrichten* (Alt + K) stehen verschiedene Ausrichtungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Die meist genutzte Einstellung ist die oben gezeigte. Hier werden die Objekte in der Schildfläche vertikal und horizontal zur Mitte 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 du zuerst ein Rechteck erstellst und danach 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 du willst, 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:

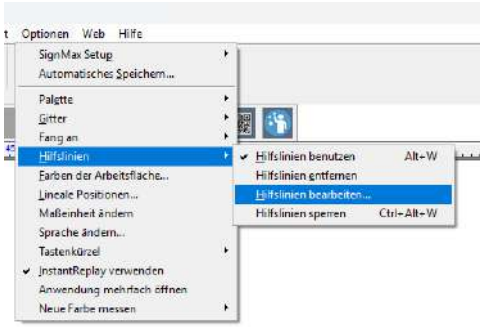
Nach vorne	[Strg + F]	Objekt wird in den Vordergrund geschoben.
Nach hinten	[Strg + B]	Objekt wird in den Hintergrund geschoben.
Eins nach vorne	[Strg + U]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach oben.
Eins zurück	[Strg + L]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach unten.
Umkehren	[Strg + M]	Dreht die Ebenenreihenfolge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

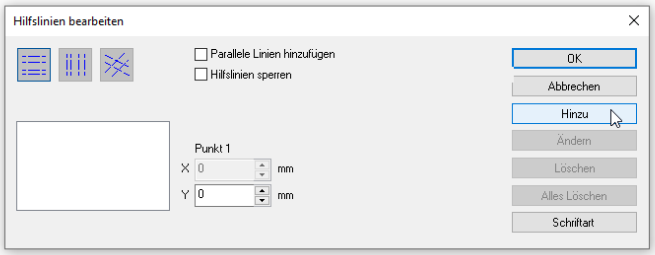
15.3 Hilfslinien

Hilfslinien sind horizontale oder vertikale Referenzen, die dir beim Platzieren von Objekten helfen.

Um eine Hilfslinie zu erstellen, klicke mit der rechten Maustaste auf das Lineal an die Stelle, an der die Hilfslinie stehen soll. Wenn du ein Objekt an eine Hilfslinie verschiebst, wirkt diese magnetisch – das Objekt richtet sich automatisch daran aus.

Hilfslinien kannst du bearbeiten, ändern oder neu erstellen, indem du entweder mit der rechten Maustaste auf die Hilfslinie klickst, oder über das Menü ***Optionen > Hilfslinien*** bzw. per Rechtsklick auf der Arbeitsfläche das Kontextmenü öffnest und dort „Hilfslinien bearbeiten…“ auswählst.





Die folgenden Schritte erzeugen eine vertikale Hilfslinie:

- » Öffne das Fenster „Hilfslinien bearbeiten“.
- » Lege die Ausrichtung der Linie auf vertikal fest. Du kannst nun bei Y die gewünschten Koordinaten für Punkt 1 eingeben, hier im Beispiel 0 mm, und auf den Button „Hinzu“ klicken. Die Hilfslinie wird erstellt und angezeigt.
- » Du kannst weitere Hilfslinien erstellen oder ändern.
- » Wenn du die Bearbeitung verlassen möchtest, klicke auf „OK“.

Die Funktionalität der Hilfslinien lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

- » Klicke mit der rechten Maustaste auf ein Lineal, um eine Hilfslinie zu erstellen.
- » Öffne den Dialog „Hilfslinien bearbeiten“ über ***Optionen > Hilfslinien > Hilfslinien bearbeiten***.
- » Öffne den Dialog „Hilfslinien bearbeiten“, indem du mit der rechten Maustaste klickst aus dem Kontextmenü (nicht direkt auf einem Objekt, ansonsten wird das Gestalten-Kontextmenü angezeigt).
- » Halte bei einem markierten Objekt die Umschalt-Taste (Shift) gedrückt und klicke mit der rechten Maustaste auf die Kontrollpunkte des Objektes, um Hilfslinien zu erstellen (nicht beim Bearbeiten einer Vektorform).
- » Um beim Bearbeiten von Knoten Hilfslinien hinzuzufügen, drücke und klicke mit der rechten Maustaste auf den Knoten.
- » Wenn du die Position einer Hilfslinie ziehst, dann drücke die Umschalt-Taste (Shift), um die Hilfslinie im definierten Gitterabstand zu verschieben (Optionen auf die nächstgelegene Schrittgröße des Lineals zu beschränken).
- » Drücke zum Entfernen einer Hilfslinie und klicke mit der rechten Maustaste auf die Hilfslinie (es darf kein Objekt markiert sein).
- » Nutze den Mittelpunkt oder die Randpunkte deines Objektes, um es an den Hilfslinien auszurichten.

15.4 Gruppieren

Die Funktion „Gruppieren“ wird verwendet, um mehrere Objekte zu einer Objektgruppe zusammenzufassen.

Dadurch wird zum Beispiel verhindert, dass beim Verschieben nicht alle Objekte verschoben werden. Die Piktogramme aus der ClipArt-Bibliothek sind gruppiert. Eine Gruppierung kannst du selbstverständlich auch wieder aufheben.

15.4.1 Gruppieren [Strg + G]

Markiere alle Objekte, die du zu einer Objektgruppe gruppieren möchtest, indem du mit der Maus einen Rahmen um die gewünschten Objekte ziehst (möchtest du alle Objekte auswählen, klicke bitte [Strg + A]), anschließend wählst du aus der Menüleiste *Gestaltung > Gruppieren*.

15.4.2 Gruppierung aufheben [Alt + G]

Markiere das gruppierte Objekt, nun wählst du aus der Menüleiste *Gestaltung > Gruppierung aufheben*.

15.4.3 Alle Gruppierung aufheben

Hast du mehrere Objektgruppen zu einer weiteren Objektgruppe gruppiert, kannst du mit diesem Eintrag alle Objekte aus ihren Gruppierungen lösen. Markiere das gruppierte Objekt, nun wählst du aus der Menüleiste *Gestaltung > Alle Gruppierung aufheben*.

15.5 Duplizieren [Strg + D]

Alternativ zu Kopieren und Einfügen kann auch das Duplizieren verwendet werden.

Wenn du ein Objekt (oder auch mehrere) duplizierst, wird dieses sofort eingefügt (du kannst unter *Optionen > Max Systems Setup > Grundeinstellungen > Generelle Optionen* bei *Duplikate* den gewünschten Abstand einstellen). Markiere alle Objekte, die du duplizieren möchtest, indem du mit der Maus einen Rahmen um alle Objekte ziehst. Über die Menüleiste *Bearbeiten > Duplizieren* erreichst du diese Funktion.

15.6 Muster / Layouterstellung

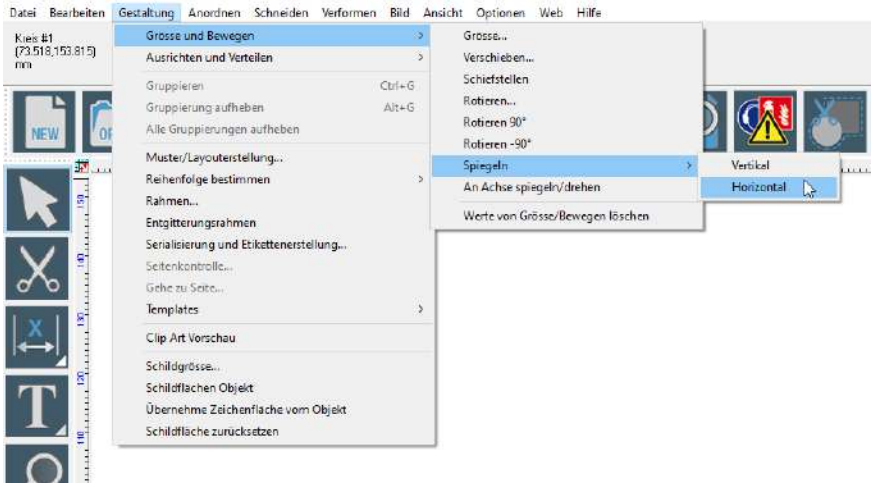
Der Befehl „Muster/Layout Erstellung“ wird benutzt, um mehrere Kopien eines Objektes in Zeilen, Spalten oder Bögen zu erzeugen.

Markiere das gewünschte Objekt und wähle in der Menüleiste *Gestaltung > Muster/Layouterstellung*.
Als erstes kannst du den Abstand zwischen den Kopien einstellen (in diesem Beispiel 10 mm). Danach gibst du über „Summe Y“ und „Summe X“ die Anzahl der gewünschten Kopien ein.
Beende die Funktion über den Button Schließen.

15.7 Spiegeln

Manchmal ist es nützlich Objekte zu spiegeln.

Zum Beispiel beim Drucken auf transparenter Folie. Markiere alle Objekte die du spiegeln möchtest, indem du mit der Maus einen Rahmen um alle Objekte ziehst. Dann über Menüleiste *Gestaltung > Größe und Bewegen > Spiegeln > Vertikal oder Horizontal* die gewünschte Spiegelachse wählen.



16 Dateifunktionen

16.1 Neu

Erstellt eine neue Datei.

16.2 Öffnen

Beim Öffnen erscheint unten dargestellte Meldung.

Dies ist lediglich ein Hinweis, dass SignMax-Dateien auch über die Importfunktion in ein bestehendes Projekt geladen werden können.

Setze einfach den Haken bei „Diese Meldung nicht mehr anzeigen“.

Danach kannst du wie gewohnt deine Dateien öffnen.

16.3 Speichern

Hierüber kannst du alle erstellten Projekte speichern.

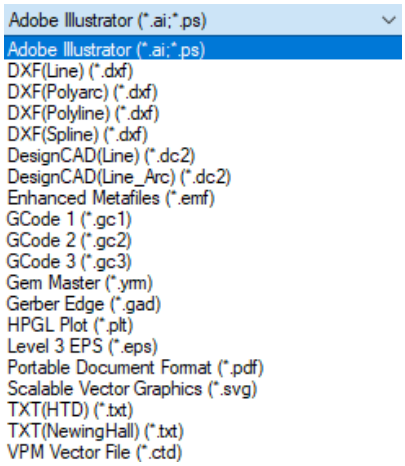
Die Dateien werden im .MAX Format gespeichert. Dieses Format kann nur von SignMax gelesen werden. Möchtest du ein Piktogramm in einer anderen Software nutzen, musst du es Exportieren (siehe Kapitel 16.5 Exportieren).

16.4 Importieren anderer Dateiformate

Wie bereits in „Kapitel 13.2 Eigene Grafiken verwenden“ beschrieben, kannst du außer grafischen Dateien auch Dateien anderer Formate wie PDF, EPS und DXF, usw. in deiner SignMax-Version verwenden.

16.5 Exportieren

Du kannst deine Datei in viele andere Formate wie AI, PDF, EPS, TXT, CAD und weitere Formate exportieren.



16.6 Bild Exportieren

Bei der Funktion „Bild Exportieren“, kannst du ein Piktogramm oder ein komplettes Schild als grafische Datei speichern.

Du kannst die Farbe und Auflösung einstellen. Im nächsten Schritt kann dann der Dateiname und das Grafikformat (TIFF, JPG, BMP) festgelegt werden.

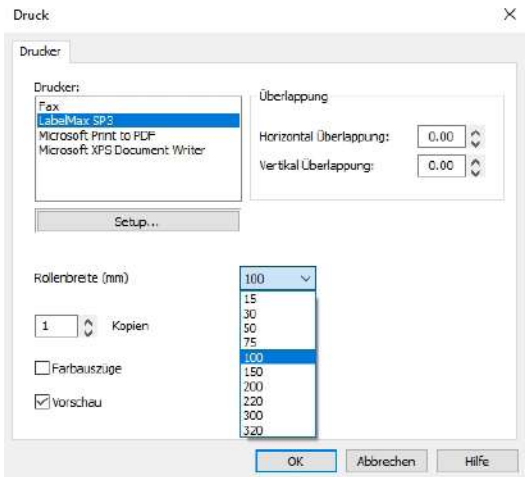
17 Drucken [Strg + P]

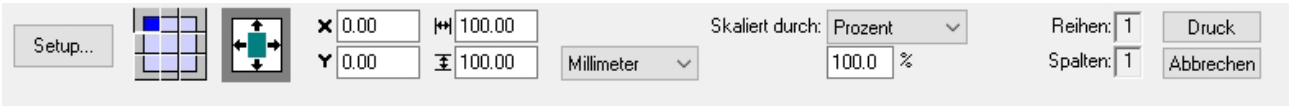
Über das Menü *Datei > Drucken* gelangst du zu der Druckfunktion oder du klickst auf das Druckersymbol in der Symbolleiste.

17.1 Drucker

Hier kannst du deinen Drucker auswählen.

Wenn der Haken bei „Vorschau“ gesetzt ist, wird vor dem Druck eine Druckvorschau gezeigt, die es dir ermöglicht, den Entwurf zu positionieren und zu skalieren.





17.2 Einstellmöglichkeiten

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

Farbauszüge: Bei manchen Vorlagen, zum Beispiel bei Verbotszeichen, sind die Farben einzeln angelegt. Beispiel Verbotszeichen (LabelMax Serie): Der rote Kreis ist bereits vorgedruckt, du musst nur die schwarze Ebene drucken.

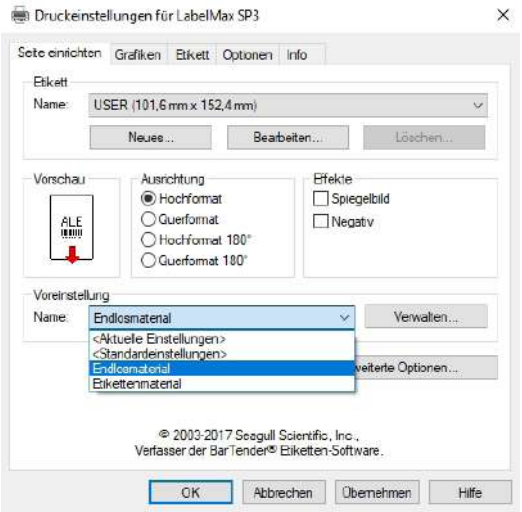
Überlappung: Diese Werte sind wichtig wenn der Druckauftrag nicht auf eine Seite passt. Der Auftrag wird dann automatisch geteilt. Die eingestellte Überlappung ist dann auf beiden Seiten vorhanden.

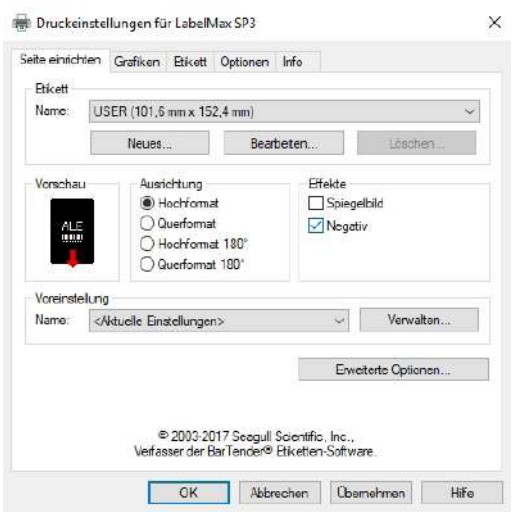
Rollenbreite: Dieses Feld wird nur bei bestimmten Druckern eingeblendet. Es besteht dadurch die Möglichkeit die Breite des zu bedruckenden Materials auszuwählen. SignMax wird dann automatisch die optimale Druckrichtung (Hoch- oder Querformat) auswählen.

Hinweis: Hast du das Etikettenmaterial in den LabelMax eingelegt, dann musst du hier immer die Rollenbreite von „100“ auswählen.

Setup: Hier musst du auswählen, ob Endlosmaterial oder Etikettenmaterial verarbeitet werden soll.

17.3 Setup Eigenschaften





Voreinstellungen: Hier musst du auswählen ob du **Endlosmaterial** oder **Etikettenmaterial** verarbeiten möchtest.

Effekte: Negativ wird z.B. für Gebotszeichen ausgewählt, wenn mit „weißem“ Farbband auf blaue Folie gedruckt wird.

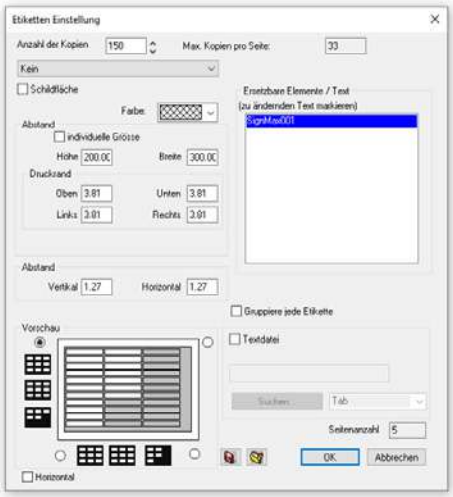
18 Serialisierung

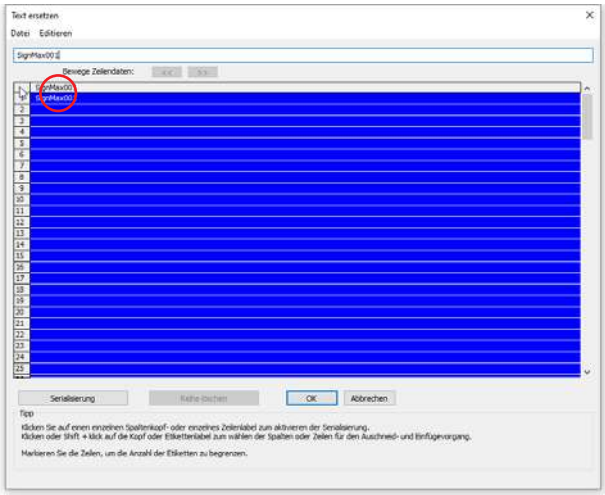
Der Befehl Serialisierung und Etikettenerstellung aus dem Menü „Gestaltung“ wird zum Serialisieren von Textdaten benutzt.

18.1 Fortlaufende Etiketten

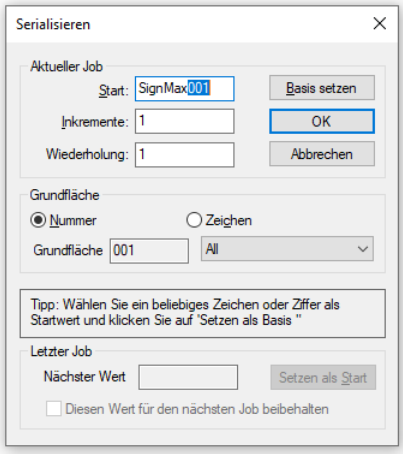
Um eine fortlaufende Serie zu erstellen (z. B. Fass 001 bis Fass 150) gehe wie folgt vor:

- Das Etikett gestalten.
- Den zu ändernden Text 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“ wenn die Ausgabe auf einem LabelMax erfolgen soll, für die MultiMax Serie kannst du auch mehrere serialisierte Etiketten auf der Schildfläche anordnen lassen.
- Den zu ändernden Text im rechten Fenster markieren.
- Mit „OK“ bestätigen.





- Im nächsten Fenster „Text ersetzen“ in den Bereich des roten Kreises klicken. Alle Zellen sollten jetzt farbig hinterlegt sein.
- In der oberen Zeile kannst du den Text tippen.
- Auf „Serialisierung“ klicken.



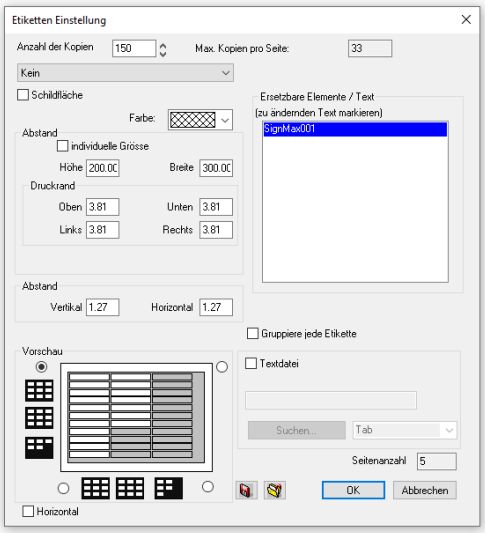
- Im Feld „Start“ den Bereich markieren, der erhöht werden soll.
- Einmal auf „Basis setzen“ klicken.
- Bei „Inkremente“ einstellen, um wie viel jedes Etikett erhöht werden soll.
- Mit „OK“ bestätigen.
- Jetzt erfolgt noch eine Vorschau auf die Daten.
- Mit einem Klick auf „OK“ wird die Serialisierung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

Unten am Bildschirm werden dir nun die Seiten angezeigt, auf denen die einzelnen Etiketten platziert sind.
Beim Drucken wirst du gefragt, ob du alle Etiketten oder nur bestimmte drucken möchtest.

18.2 Textersetzung aus Datei

Wenn du Etiketten mit Daten aus einer Datenquelle erstellen möchten, gehe wie folgt vor:

- » Quelldatei mittels Excel oder Texteditor erstellen.
- » Das Etikett gestalten.
- » Den Text, der ersetzt werden soll, markieren.
- » Auf *Gestaltung > Serialisierung* und *Etikettenerstellung* klicken.
- » Bei Anzahl der Kopien muss nichts eingegeben werden, dies 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.
- » Mit „OK“ bestätigen.
- » Jetzt erfolgt eine Vorschau auf die Daten.
- » Mit einem Klick auf „OK“ wird die Serialisierung ausgeführt.

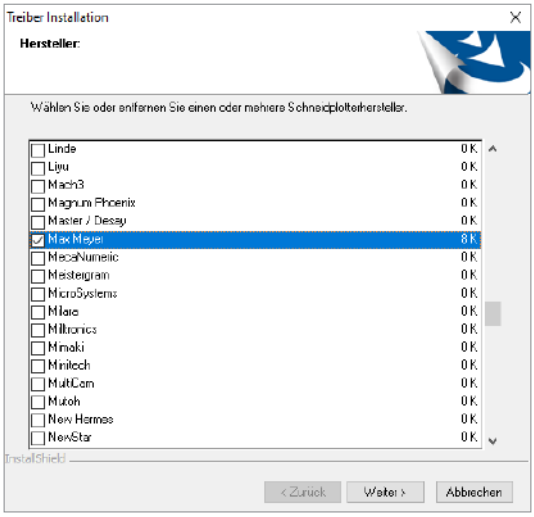
Unten am Bildschirm werden dir nun die Seiten angezeigt, auf denen die einzelnen Etiketten platziert sind. Beim Drucken wirst du gefragt, ob du alle Etiketten oder nur bestimmte drucken möchtest.

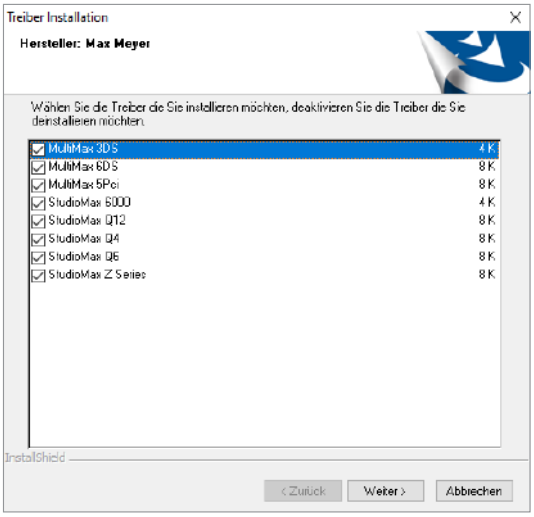
19 Plotten

SignMax unterstützt eine Reihe von Plottern.
Bitte beachte, dass nur Vektorobjekte geschnitten werden können. Alles was du in der SignMax erstellst (auch die Cliparts) sind Vektorobjekte.

19.1 Plottertreiber installieren

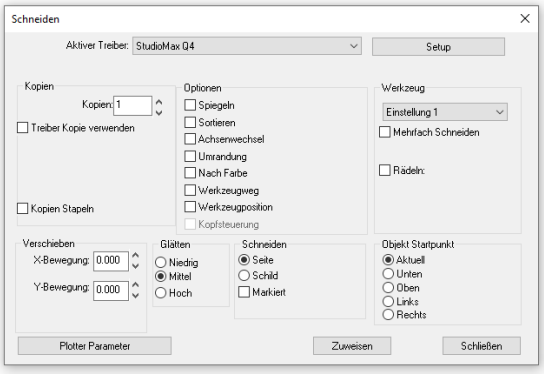
Zum Installieren eines Plottertreibers gehe in der Menüleiste auf *Datei » Installieren » Plottertreiber*.
Dann das Plottermodell auswählen und auf „Weiter“ klicken.

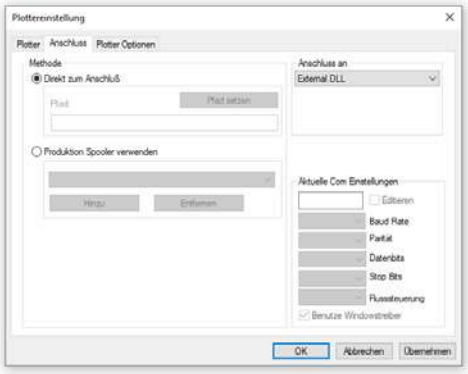




19.2 Konfigurieren des Plotters

Nachdem du deinen Plotter installiert hast, muss SignMax noch für die Arbeit mit deinem Gerät eingerichtet werden.
Dazu gehst du in der Menüleiste auf *Schneiden > Standardeinstellungen für Plotten*. Hier kannst du einige Einstellungen in Bezug auf die Ausgabe machen. Zum Beispiel sorgt „Achsenwechsel“ dafür, dass deine Objekte immer gedreht werden. Mit „Umrandung“ kannst du allen Objekten einen Entgitterungsrahmen geben. Wichtig ist, dass du bei Änderungen auf die Schaltfläche „Einstellungen speichern“ klickst.
Durch Klicken auf „Setup“ neben der Treiberauswahl kannst du den Treiber einstellen.



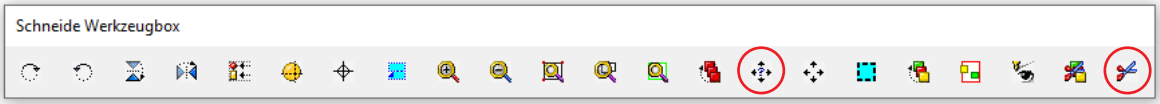


Wichtig ist hier der Reiter „Anschluss“. Bei „Anschluss an“ musst du den richtigen Anschluss deines Plotters wählen, z. B. LPT1 für Parallel oder COM2 für Seriell. Für USB-Anschluss muss „External DLL“ ausgewählt sein.

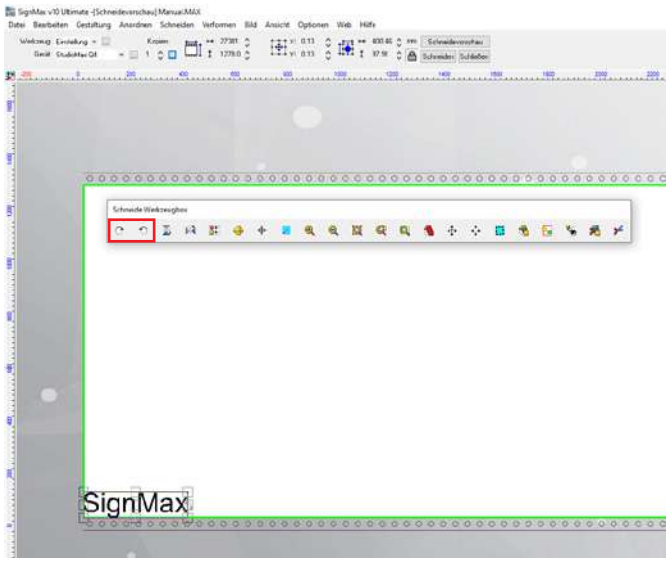
19.3 Schneiden mit einer Farbe

Öffne die Software SignMax und erstelle dir dein gewünschtes Schild.

» Klicke in der Werkzeugleiste auf das Schneidewerkzeug.



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



» Durch Klicken auf die links rot markierten Werkzeuge kannst du das Objekt drehen, so dass die Folie optimal genutzt wird.

» Anschließend klicke auf das Scherensymbol in der Schneidewerkzeugbox, der Schneideauftrag wird gestartet.

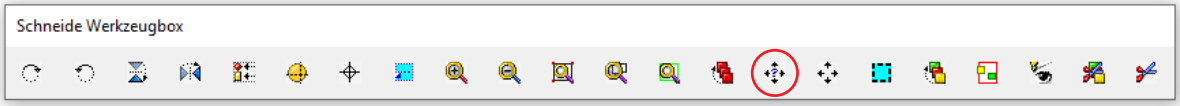
19.4 Schneiden mit mehreren Farben

Erstelle dein Schild mit allen Farben, die du plotten willst.

In diesem Beispiel wollen wir ein Verbotszeichen plotten:

» Klicke in der Werkzeugleiste auf das Schneidewerkzeug.

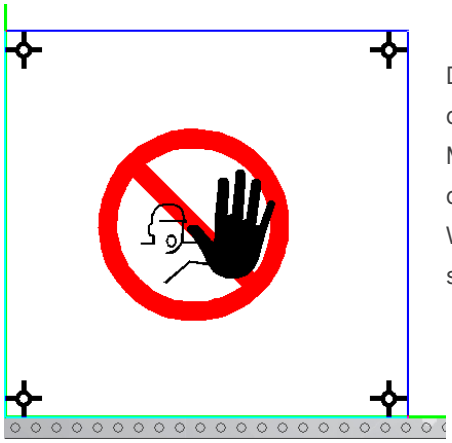
» Es öffnet sich jetzt die Schneidevorschau.



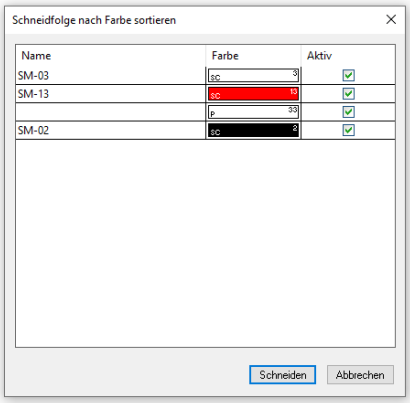
» Hier solltest du zunächst auf den Button „Überprüfen Sie den Plotter auf Höhe und Breite“ klicken. Dann wird dir die exakte Rollenbreite angezeigt (Grüne Linie). Zum einfacheren Verkleben drücke auf „Passermarken“.

» Es öffnet sich das Fenster „Passermarken“.

» Wähle hier „Standard“.



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



Wenn du mit Rot beginnen möchtest, lege die rote Folie in den Plotter ein. Aktiviere dann die Farbe Rot und klicke auf „Schneiden“ im selben Fenster. Für die anderen Farben wiederhole den Vorgang.

19.5 Entgitterungsrahmen und Entgitterungslinien

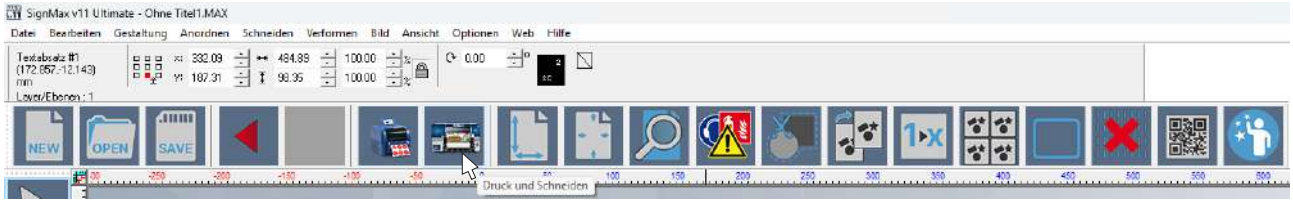
Diese beiden Funktionen aus der Formenwerkzeugleiste erzeugen zusätzliche Entgitterungslinien, die es dir erleichtern, komplexe Texte oder Formen zu entgittern.

Nachdem du die Linien erstellt hast, musst du nur noch auf „Zuweisen“ klicken.

20 Druck und Schneiden

Über den Befehl „Druck und Schneiden“ unterstützt SignMax sowohl die Verarbeitung von „nur Druck“ als auch von „Druck- und Schneide“-Aufträgen.

Ein „Druck und Schneiden”-Auftrag beinhaltet mindestens eine Konturschnittlinie, so dass das gedruckte Material mit einem Folienplotter entlang der Konturlinien geschnitten werden kann. So werden zum Beispiel Aufkleber oft mit Hilfe des Prozesses „Druck und Schneiden“ hergestellt. Wird der „Druck- und Schneide“-Auftrag an einen Hybriddrucker gesendet, beschneidet dieser die Konturlinien nach dem Drucken automatisch.



20.1 Kontur-Cut

Bevor du einen Druck- und Schneideauftrag startest, müssen zuerst die Schnittlinien hinzugefügt werden.

Die Funktion Kontur-Cut ermöglicht es dir, sämtliche Schilder, Piktogramme, Texte und alle anderen Formen konturgenau auszuschneiden.

» Wähle die zu schneidenden Objekte aus.

» Wähle Menü *Schneiden > Kontur-Cut*.

20.2 Kontur-Cut von Bildern

Auch importierte Bilder können per Kontur-Cut ausgeschnitten werden.

Hierfür folgst du einfach den folgenden Anweisungen.

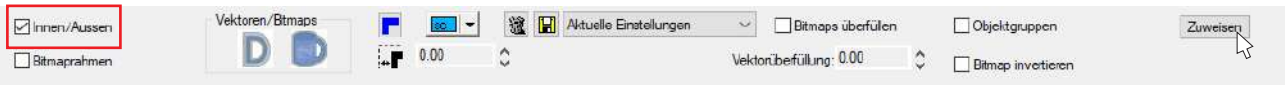
Hier siehst du drei Beispiele, bei denen Schnittlinien hinzugefügt wurden.

Im ersten Bild folgen die Schnittlinien der rechteckigen Begrenzung des Bildes.

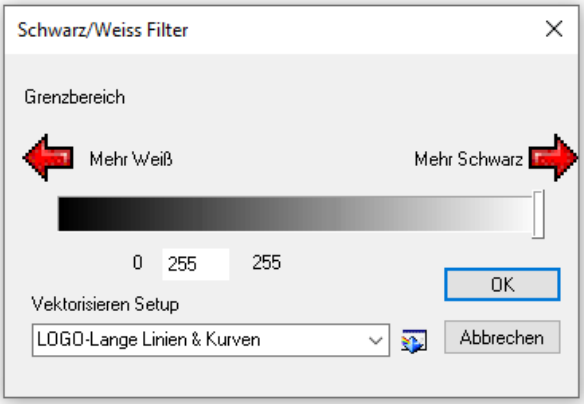
Im zweiten Bild folgen die Schnittlinien der Kontur des Bildes.

Im dritten Bild schließen die Schnittlinien den inneren freien Bereich ein.

» Importiere ein Bild. Besonders geeignet für diese Funktion sind Bilder, bei denen das Motiv auf einem möglichst hellen Hintergrund abgebildet ist. So kann das Programm erkennen, wie weit das Bild beschnitten werden muss.
» Wähle das Bild aus.
» Wähle über das Menü *Schneiden > Kontur Cut* aus.
» Achte darauf, dass die Schaltfläche „Bitmaprahmen“ deaktiviert ist & „Innen/Aussen“ aktiviert ist.



» Sobald du auf „Zuweisen“ geklickt hast, erscheint ein Pop-up-Fenster.



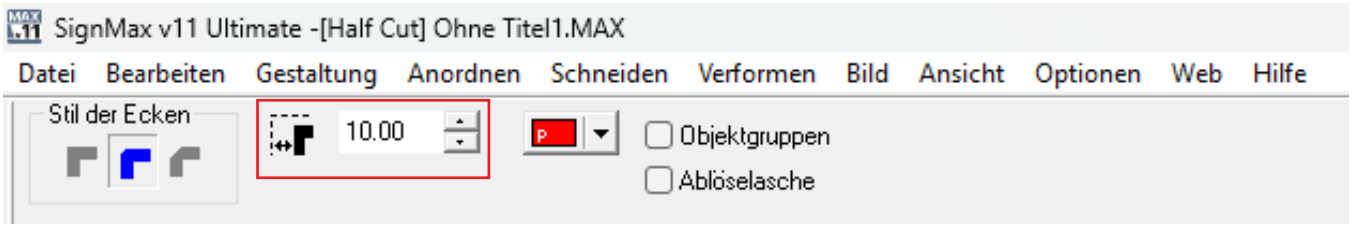
» In diesem Fenster muss der Weißfilter eingestellt werden. Dieser Weißfilter bestimmt, welche Teile des Bildes (der weiße Hintergrund) von der Schneidelinie außer Acht gelassen werden. Das Ergebnis kannst du beurteilen, wenn du mit „OK“ bestätigst. Die Kontur-Cut-Linie wird dann angezeigt und sollte nun ein Abbild des Motives sein.
» Sollte das Ergebnis für dich nicht zufriedenstellend sein, wiederhole die Anweisungen und versuche es mit einem anderen Wert für den Weißfilter.

20.3 Half-Cut [Perforationsschnitt]

Im Gegensatz zur Funktion Kontur-Cut, bei der nur die Folie geschnitten wird, durchtrennt die Option Half-Cut auch das Trägermaterial – und zwar mit einem Perforationsschnitt.

Einen Half-Cut erstellst du folgendermaßen:

» Wähle die auszuschneidenden Objekte aus.
» Wähle über das Menü *Schneiden > Half-Cut*.



» Stelle den Abstand ein. Hiermit legst du fest, wie weit der Schnitt von den Kanten des Objektes entfernt ist.
» Den Eckenstil kannst du hier auch auswählen.
» Der Schnitt hat nun die gleiche Form wie dein Objekt.

Solltest du einen Schnitt wünschen, der nicht die Form des Objektes hat, sondern eine eigene Form, gehe wie folgt vor:

» Erstelle die Form, die ausgeschnitten werden soll (z.B. ein Kreis).
» Wähle über das Menü *Schneiden > Halfcut Objekt an/aus*.
» Aus deiner Form wird nun eine Half-Cut-Linie erstellt.

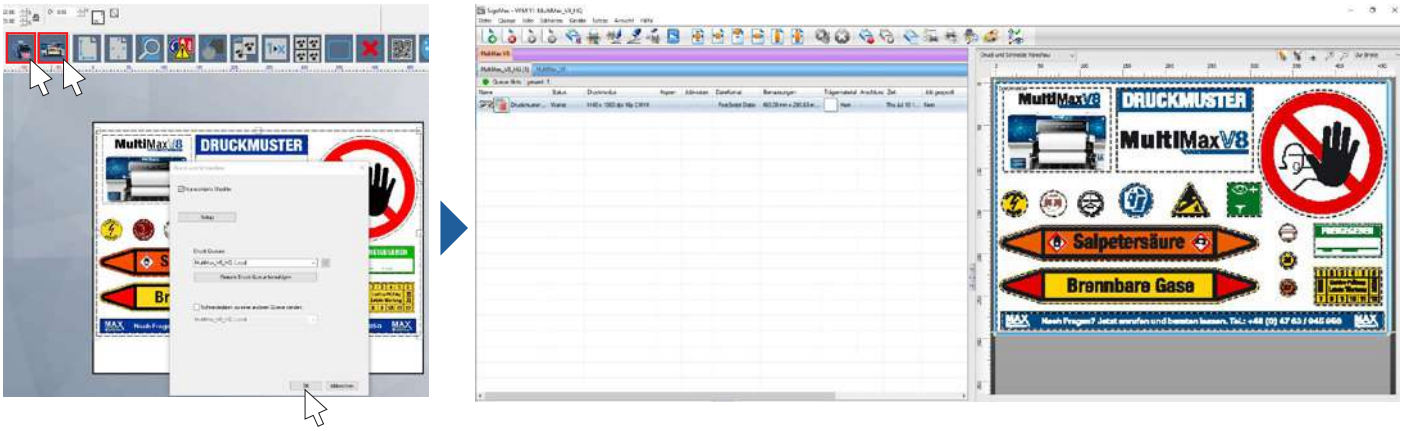
21 Printmanager (SignMax VPM)

Der Visual Production Manager wurde entwickelt, um dir die Archivierung und die Kontrolle deiner Druckaufträge zu erleichtern.

Der Visual Production Manager wurde entwickelt, um dir die Verwaltung und Nachverfolgung deiner Druckaufträge so einfach wie möglich zu machen. Du siehst auf einen Blick, welche Schilder bereits produziert wurden und welche noch offen sind. Eine integrierte Vorschau hilft dir dabei, das jeweilige Schild sofort zu erkennen. Alle Einstellungen aus der ursprünglichen SignMax-Datei bleiben gespeichert – so kannst du das Schild jederzeit erneut in identischer Qualität produzieren.

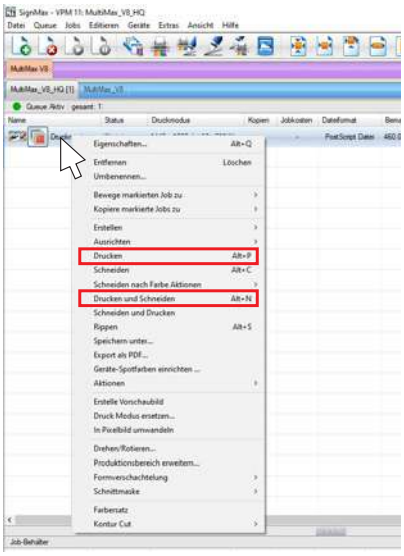
So lädtst du Druckdaten in den Printmanager:

- Wähle über das Menü *Datei > Drucken und Schneiden* aus.
- Überprüfe dein Schild in der Vorschau.
- Klicke auf das Symbol „Drucken“ oder „Drucken und Schneiden“, je nachdem, ob deine Datei einen Schneidebefehl enthält oder nicht.
- Dein Druckjob läuft nun in den Print & Cut Manager ein.



21.1 Drucken und Schneiden

Nachdem du in der „Druck- und Schneidevorschau“ den Befehl zum Drucken und/oder Schneiden gegeben hast, öffnet sich automatisch der Print & Cut Manager. Dein Druckjob läuft unter dem aktuellen Dateinamen in der Druckliste ein.



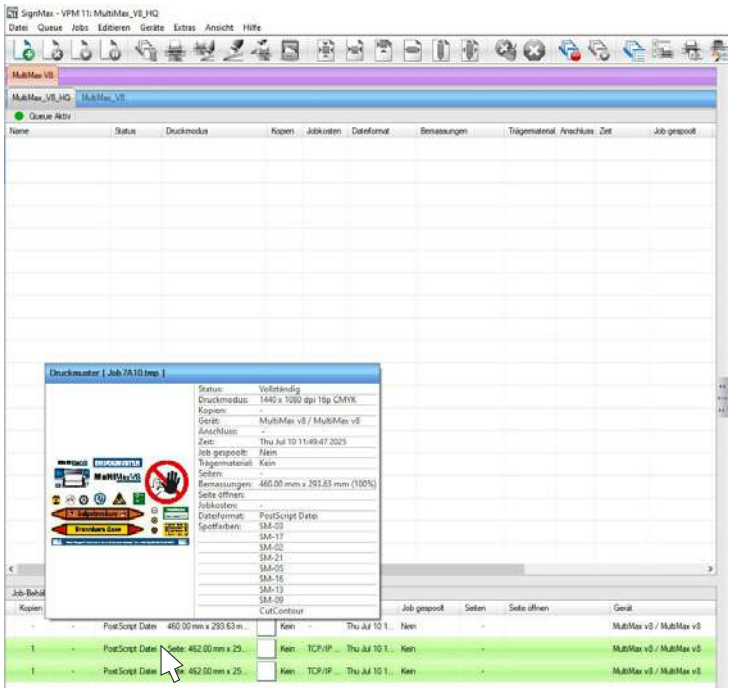
» Warte, bis der Druckauftrag vollständig importiert ist und hinter dem Dateinamen der Hinweis „Haltend Job gerippt“ erscheint.
» Drücke die rechte Maustaste und wähle im Kontextmenü *Drucken > „Schneiden“* oder *„Drucken und Schneiden“* aus.
» Der Drucker beginnt die Datei zu verarbeiten.

21.2 Archivierte Aufträge erneut drucken

Der Print & Cut Manager speichert deine Druckaufträge automatisch und bietet dir so die Möglichkeit, diese effizient zu verwalten.

Deine Druckaufträge werden mit allen Einstellungen gespeichert und können jederzeit erneut ausgeführt werden.

» Bereits gedruckte Schilder findest du im unteren Bereich des Fensters. Suche die gewünschte Datei aus – die Vorschau hilft dir dabei, das richtige Schild schnell zu erkennen.
» Wenn du mit der Maus im Jobbehälter über einen abgearbeiteten Auftrag fährst erscheint eine Vorschau.



» Markiere den Auftrag mit einem Klick und ziehe ihn mit gedrückter Maustaste zurück in das obere Fenster.
» Warte, bis der Auftrag vollständig geladen wurde. Sobald hinter dem Dateinamen „Haltend Job gerippt“ steht, ist alles bereit.
» Klicke mit der rechten Maustaste auf den Auftrag und wähle im Kontextmenü „Auftrag drucken“ oder „Auftrag drucken und schneiden“ aus.
» Der Drucker startet nun automatisch den Druckvorgang.

22 Grafikbearbeitung

22.1 Outlines und Inlines

Outline und Inline können gleichzeitig erstellt werden.

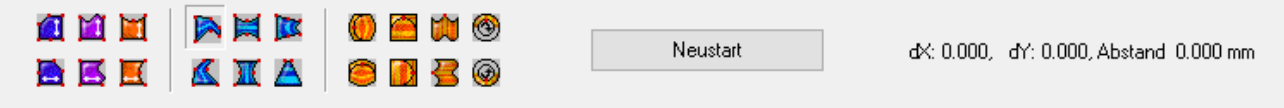
Die Outline-Kontrollfelder befinden sich auf der linken Seite der SmartBar, die Inline-Kontrollfelder auf der rechten Seite. Die Farbe kann separat eingestellt werden. Es stehen noch verschiedene Möglichkeiten zur Gestaltung der Ecken, sowie die Strichstärke in der SmartBar zur Verfügung.

22.2 Verformung

Das Menü „Verformen“ bietet verschiedene Möglichkeiten um eine Form zu verändern.

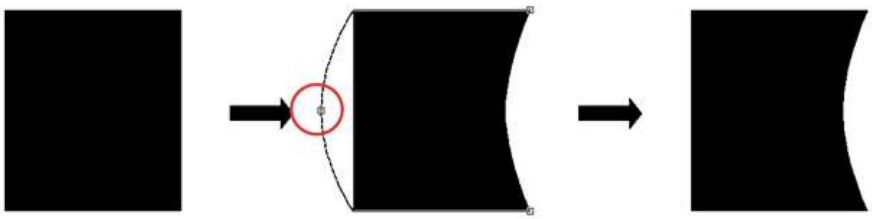
Markiere zuerst das Objekt, und wähle dann im Menü *Verformen > Verformung* aus.

» Verformen



» Hülle Verformen
» Perspektive
» Anpassen an Globus
» Anpassen an Zylinder
» Anpassen an Flagge
» Anpassen an Kreis

In der SmartBar stehen dir jetzt verschiedene Methoden zur Verfügung. Wähle einfach eine Methode aus. Danach erscheinen am Objekt Kontrollpunkte, die du mit der Maus bewegen kannst. Im Beispiel unten wird die Perspektive verändert. Bewege dazu den Kontrollpunkt im roten Kreis.



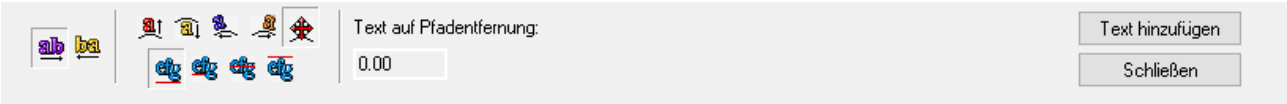
22.3 Text and Pfad ausrichten

Der Befehl „Text an Pfad ausrichten“ (Menü *Verformen > Text an Pfad ausrichten*) wird verwendet, um eine Textform an einer Vektorgrafikform auszurichten.

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 Kreis oder 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 du den Text an einem

geschlossenen oder offenen Pfad ausrichtest.
Für einen geschlossenen Pfad stehen dir Schaltflächen für die Startposition zur Verfügung, die anzeigen, ob der Text links, rechts, oben oder unten an der geschlossenen Form beginnen soll.
Mit den beiden ersten Schaltflächen kannst du die Laufrichtung ändern. Die vier oberen bestimmen die



Startposition. Die vier unteren sind für die Ausrichtung am Objekt zuständig.

22.4 Schatten

Die Option „Schatten“ (Menü *Verformen* > *Schatten*) ermöglicht die Erstellung schneller Schatteneffekte für eine oder mehrere Formen.
Nachdem du den Schattentyp ausgewählt hast, erscheinen um die Form herum Kontrollpunkte, und die Schatteneigenschaften kannst du über die SmartBar bearbeiten.
Standardmäßig wird der Schatten an den Koordinaten (0,0) am Objekt ausgerichtet. Alternativ zum Anpassen dieser Koordinatenwerte stehen dir auf der SmartBar Eigenschaften für Winkel und Tiefe zur Verfügung.

Im Bereich Stil auf der SmartBar kannst du vier verschiedene Schattentypen auswählen:

Blockschatten
Der Blockschatten verleiht einem Objekt die Illusion von Tiefe.
Perspektivischer Schatten
Der perspektivische Schatten erzeugt die Illusion von Distanz. Die am weitesten entfernte Position des Schattens ist ein Prozentsatz der Formgröße und wird durch den Wert „Abdruck“ angegeben. Wenn der Abdruckwert zum Beispiel 50 beträgt, dann ist die am weitesten entfernte Position des Schattens 50% kleiner als die Formgröße. Stelle den Abdruckwert auf 100 (also 100 % kleiner als die Formgröße) ein, um den Schatten in einem unendlichen Punkt auslaufen zu lassen.
Schlagschatten
Der Schlagschatten gleicht dem Blockschatten, aber der „Raum“ zwischen der ursprünglichen Form und ihrem Schatten wird nicht ausgefüllt.
Wurfschatten
Der Wurfschatten erzeugt die Illusion einer Lichtquelle, so dass die Objekte einen Schatten auf eine imaginäre Oberfläche werfen.

22.5 Objekt Kontur

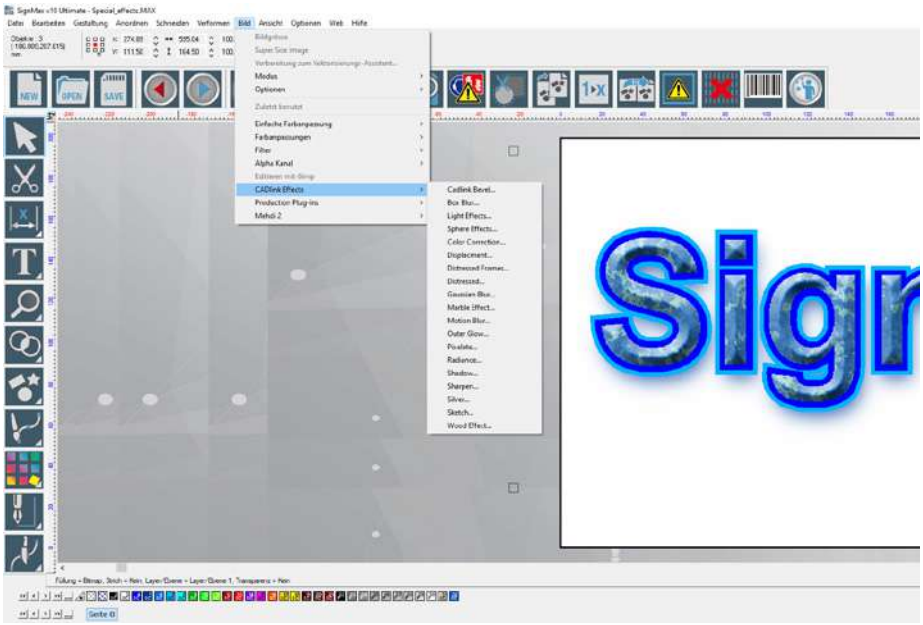
Der Befehl „Objekt Kontur erstellen“ (Menü *Verformen* > *Objekt Kontur erstellen*) wird verwendet, um eine Form zu erstellen, die mit den Konturen der markierten Formen übereinstimmt.
Die Objekt Kontur kannst du so einstellen, dass die inneren Konturen der Originalformen erhalten bleiben, oder du kannst sie auf eine feste Form ohne innere Konturen einstellen.

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

22.6 Spezial Effekte | Plug In Erweiterung

Viele nützliche weitere Tools (Plug Ins) zur grafischen Ausarbeitung sind in der Pro-Version enthalten!

Hier siehst du ein Beispiel:



23 Tastenkürzel

Das Benutzen von Tastenkürzeln kann für geübte PC-Anwender eine enorme Arbeitserleichterung bedeuten.

Die wichtigsten Tastenkürzel haben wir hier für dich aufgelistet. Falls es für einen Befehl ein Tastenkürzel gibt, erfährst du dies im Menü. Hinter dem Befehl stehen in Klammern die entsprechenden Tastenkürzel.

F3 Alles markieren	Strg + Z Rückgängig
F6 Ansicht verkleinern	Strg + C Kopieren
F7 Objektauswahl vergrößern	Strg + A Alles Markieren
F8 Schildflächen Ansicht	Strg + X Ausschneiden
Strg + K Ausrichten	Strg + V Einfügen
Strg + G Gruppieren	Strg + D Duplizieren
Strg + P Drucken	Alt + G Gruppierung aufheben
Alt + S Farbfüllung zeigen An /Aus	Alt + I Instant Replay

24 Schriften Installieren

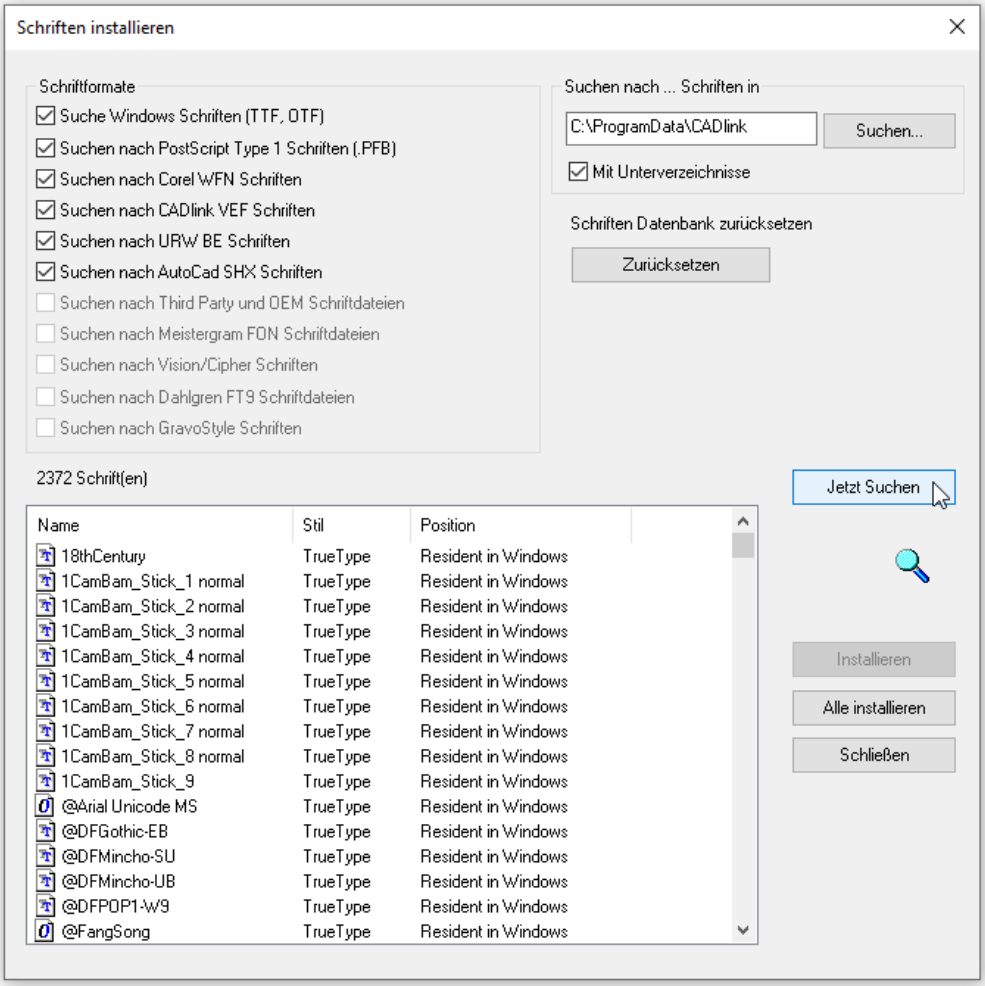
Da SignMax Schriften unabhängig von Windows verwalten kann:

- » müssen neuinstallierte Windows Schriften in diese Datenbank eingetragen werden
- » können mit den SignMax Pro-Versionen Adobe Postscript Type 1-Schriften, Corel WFN Schriften, URW BE Schriften verwendet werden, ohne dass diese in Windows installiert sein müssen.

Um Schriften hinzuzufügen, rufe bitte über die Menüleiste ***Datei > Installieren > Schriften...*** auf. In dem sich öffnenden Fenster kannst du unter „Schriftformate“ selektieren, welche Schriftarten du hinzufügen möchtest. Im Feld „Suchen in“ gibst du bitte das Suchverzeichnis ein (oder wählst es nach Klick auf „Suchen...“) und klickst dann auf den Button „Jetzt Suchen“.

Es werden dir die gefundenen Schriften aufgelistet, du kannst nun einzelne Schriften anklicken und über den Button „Installieren“ der Software hinzufügen. Über den Button „Alle installieren“ werden alle gefundenen Schriften komplett hinzugefügt.

Wenn du das Fenster schließt, stehen dir die Schriften in der Schriftauswahl zur Verfügung.



Notizen

UNSER SERVICEANGEBOT

KOSTENLOSE WORKSHOPS

Nimm an unseren kostenlosen SignMax Workshops teil und verbringe einen lehrreichen Tag in entspannter Atmosphäre. Die Termine finden regelmäßig an wechselnden Orten deutschlandweit oder online statt!

PERSÖNLICHE ANWENDERSCHULUNGEN

Erhalte maßgeschneiderte Schulungen für dein Team direkt bei dir im Unternehmen und lerne alles über die Funktionen der SignMax sowie die einfache Handhabung deines Beschriftungssystems.

PROFESSIONELLER WARTUNGSSERVICE

Wir garantieren dir langfristige Unterstützung für deine Beschriftungssysteme und bieten Einzelwartungen, sowie Wartungsverträge an. Erhöhe jetzt die Lebensdauer deines Systems und beuge Ausfällen vor.

KOSTENLOSE DEMO?
SPRICH UNS EINFACH AN.

MAX Systems

SERVICEHOTLINE +49 (0) 47 63 / 9 45 95 - 0
E-MAIL info@maxsystems.de
ONLINESHOP shop.maxsystems.de
WEBSITE www.maxsystems.de

BESUCHT UNS AUF