

# MAX Systems



## HANDBUCH

|             |    |     |
|-------------|----|-----|
| MANUAL      | EN | 45  |
| MANUEL      | FR | 88  |
| MANUAL      | ES | 131 |
| MANUALE     | IT | 174 |
| HANDLEIDING | NL | 217 |

SIGN **MAX**  
V11



**SIGN** **MAX**  
v11

**Willkommen  
zum  
SignMax v11  
Handbuch**



## Inhaltsverzeichnis

### Handbuch

|                   |   |
|-------------------|---|
| 01 Vorwort        | 4 |
| 02 Installationen | 4 |

### Grundfunktionen

|  |    |
|--|----|
| 03 Bedienelemente                                  | 5  |
| 04 Schildfläche                                    | 7  |
| 05 Texterstellungsmethoden                         | 8  |
| 06 Lupenwerkzeug [Scrollrad der Maus]              | 12 |
| 07 Verschmelzen                                    | 13 |
| 08 Formenwerkzeug                                  | 14 |
| 09 Tools zur Knotenbearbeitung [nur Pro-Versionen] | 17 |
| 10 Vektorisierung [nur in der Ultimate-Version]    | 18 |
| 11 Tools für Striche & Füllungen                   | 19 |
| 12 Ginsu-Messer                                    | 20 |

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 13 ClipArt und Grafiken       | 21 |
| 14 Formen und Texte verändern | 22 |
| 15 Layoutfunktionen           | 23 |
| 16 Dateifunktionen            | 25 |
| 17 Drucken                    | 26 |
| 18 Serialisierung             | 28 |

### Zusätzliche Funktionen

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 19 Plotten                    | 31 |
| 20 Druck und Schneiden        | 35 |
| 21 Printmanager (SignMax VPM) | 37 |
| 22 Grafikbearbeitung          | 40 |
| 23 Tastenkürzel               | 43 |
| 24 Schriften installieren     | 43 |

## 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:

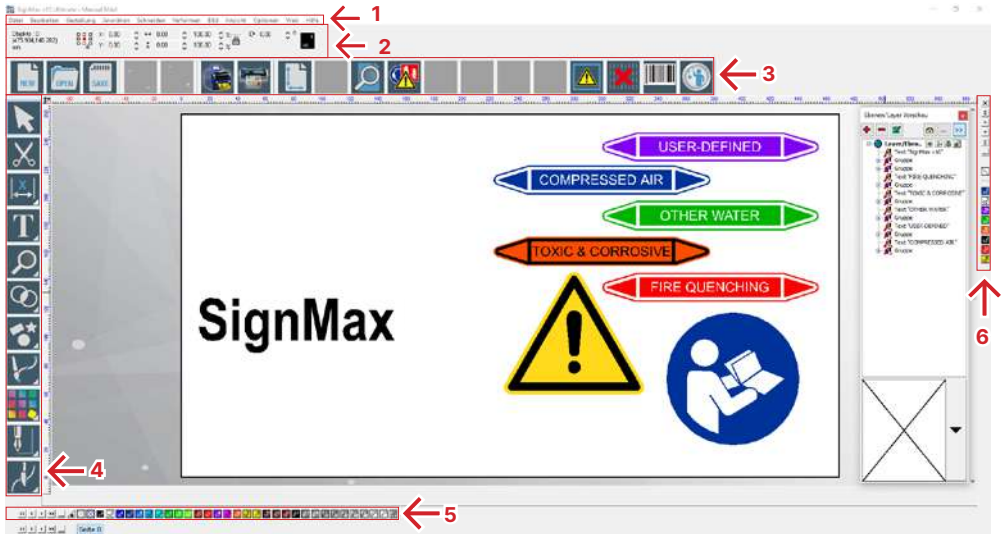
MAX Systems GmbH  
Am Bauhof 12  
27442 Gnarrenburg, Germany  
Servicehotline: +49 4763 94595 - 0  
E-Mail: [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)  
Onlineshop: [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)  
Website: [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)

---

## 02 Installationen

Bitte beachte die SignMax Installationsanleitung. Wenn die darin beschriebenen Schritte nicht befolgt werden, kann es zu ungewöhnlichem Verhalten der Software kommen.

## 03 Bedienelemente



### Menüleiste

Die Menüleiste beinhaltet zusammengefasst sämtliche Funktionen der Software. (1)

### 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. (2)

### Systemleiste

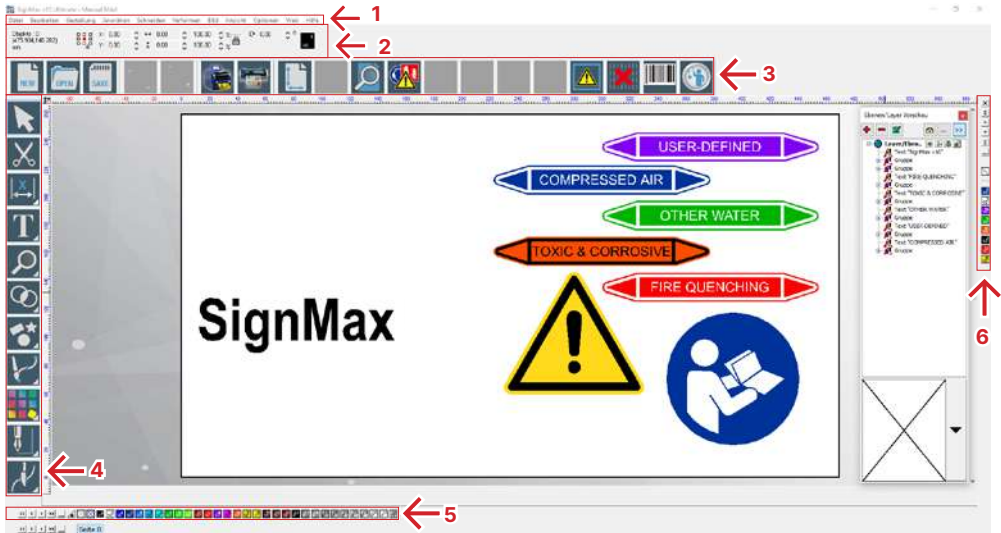
Die Systemleiste enthält Verknüpfungen zu den wichtigsten Funktionen der Software. Du kannst sie ganz einfach an deine Bedürfnisse anpassen, indem du Schaltflächen hinzufügst oder entfernst. (3)

### Werkzengleiste

Die Werkzengleiste enthält Instrumente zum Erstellen und Bearbeiten von Texten und Formen. Durch einen Klick auf eine Werkzeugschaltfläche werden weitere Funktionen angezeigt. (4)

Weitere Bedienelemente findest du auf der nächsten Seite.

## 03 Bedienelemente



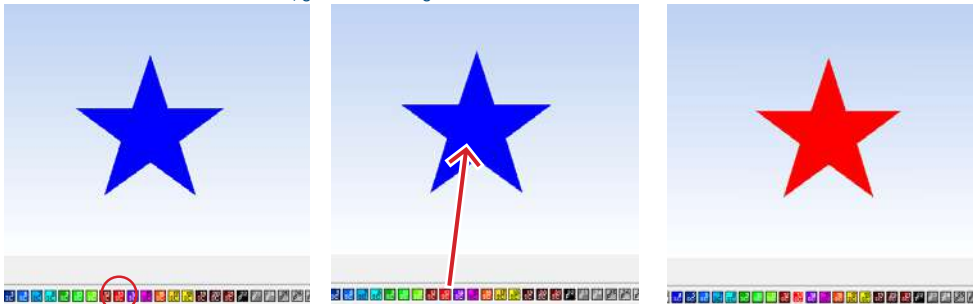
### Farbpalette

Die Farbpalette am unteren Rand der Arbeitsfläche enthält alle Farbtafeln, die zur Verwendung auf der Arbeitsfläche zur Verfügung stehen. (5)



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 das Objekt.

Sobald du die Maustaste loslässt, wird die neue Farbe zugewiesen.

### Jobpalette

Die Jobpalette zeigt die Farben, die momentan auf der Arbeitsfläche verwendet werden. (6)

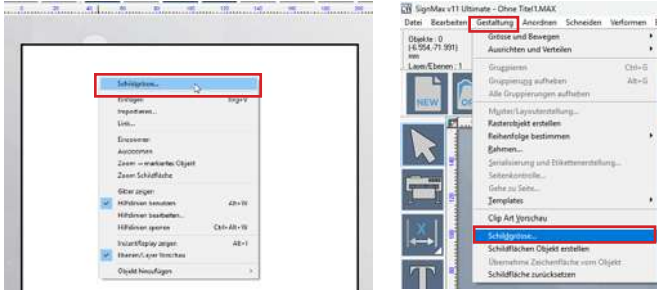
Du kannst eine Farbe in deinem Schild komplett ersetzen, indem du eine Farbe aus der Farbpalette mit gedrückter linker Maustaste hierhin ziehst und dann auf der zu ersetzenden Farbe fallen lässt.

## 04 Schildfläche

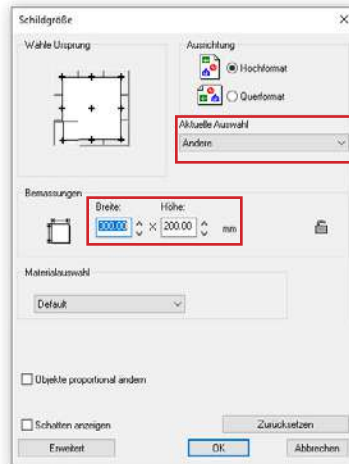
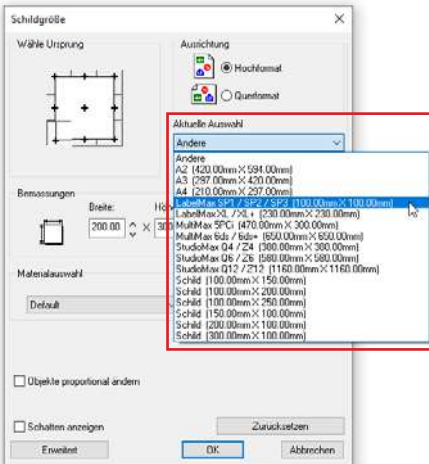
Die Schildfläche stellt den Bereich dar, der gedruckt wird. Die Abmessungen sollten zuerst festgelegt, damit Grafiken und Texte korrekt ausgerichtet werden können.

Erstelle die Schildgröße:

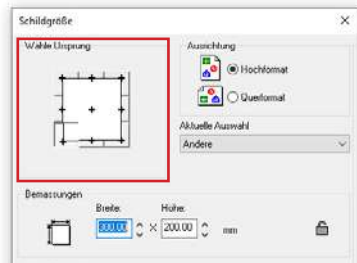
- Klicke mit der rechten Maustaste auf die Schildfläche und wähle im Menü „Schildgröße“.
- Alternativ: Wähle in der Menüleiste Gestaltung > Schildgröße.



- Es öffnet sich ein Fenster „Schildgröße“. Wo du die Ausrichtung, Schildgröße, etc. definieren kannst
- Unter „Aktuelle Auswahl“ findest du vordefinierte Schildgrößen für unsere Beschriftungssysteme.
- Oder wähle „Andere“, um Breite und Höhe manuell einzugeben.



- Über „Wähle Ursprung“ kannst du den Nullpunkt der Lineale festlegen. Bestätige deine Eingaben mit „OK“.



## 05 Texterstellungsmethoden

### Texterstellung [Strg + F7]

Schreibe einen Text:

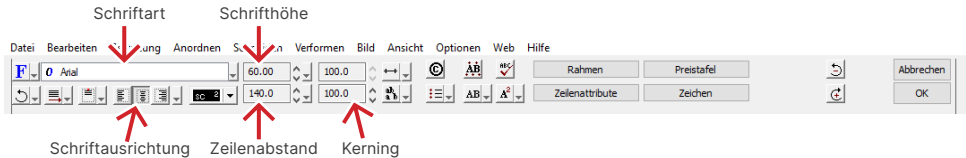
- Wähle in der Werkzeugleiste „Texterstellung“. Du hast drei Möglichkeiten zur Einrichtung des Textrahmens:



- Anklicken der Arbeitsfläche: Es wird eine Texteingügemarke für den Text angezeigt. Du kannst einfach drauf los schreiben, ohne definierten Rahmen.
- 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 Werkzeug „Texterstellung im vorgegebenen Rahmen“ (Strg+F8).

Nach dem Start der Textbearbeitung hast du in der SmartBar verschiedene Einstellungsmöglichkeiten:

Die abgebildeten Werte entsprechen den Standardeinstellungen. Falls bei der Texterstellung Probleme auftreten, stell bitte diese Werte vor dem Schreiben entsprechend ein.



### Texterstellung im vorgegebenen Rahmen [Strg + F8]

Erstelle einen Textrahmen in der Größe der Schildfläche:

- Wähle in der Werkzeugleiste „Texterstellung im vorgegebenen Rahmen“.



- Der Textrahmen wird automatisch auf die Größe der Schildfläche gesetzt und durch eine rechteckige gestrichelte Linie dargestellt. Gib hier den gewünschten Text ein.
- Der Text passt sich je nach Einstellung automatisch an den Rahmen an (stauchen, dehnen oder umbrechen).

**SignMax**

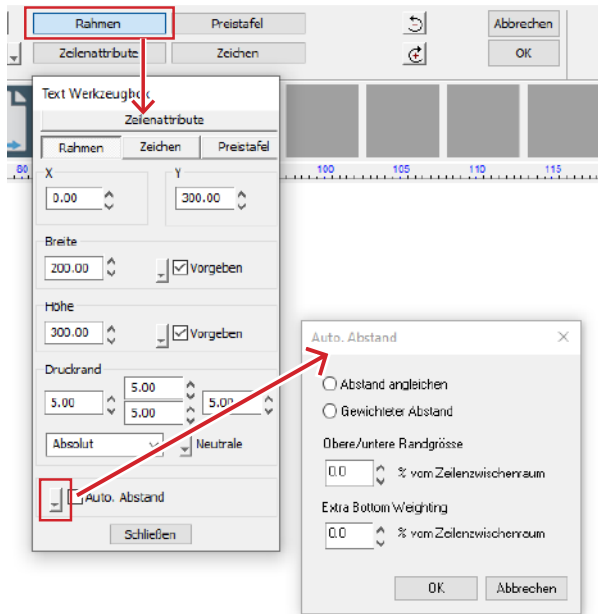
- In der SmartBar stehen dir weitere Funktionen zur Verfügung, um die Darstellung anzupassen: Horizontal stauchen, Vertikal stauchen, Zeilenattribute, Rahmeneigenschaften



## Textrahmen Eigenschaften

Ermöglicht die Anpassung von Textrahmen und Zeilenabständen. / Hinweis: Die Funktion steht nur zur Verfügung, wenn der Text mit „Texterstellung im vorgegebenen Rahmen“ erstellt wurde.

- Klicke in der SmartBar auf die Schaltfläche „Rahmen“. Das Fenster „Text-Werkzeugbox“ wird geöffnet. Hier gibt es verschiedene Einstellungsmöglichkeiten:



**Automatische Abstandseinstellung:** Passt die Abstände im Textrahmen automatisch an.

- Aktiviere die Option „Automatische Abstandseinstellung“. Der entsprechende Dialog wird geöffnet.

**Abstand angleichen:** Vereinheitlicht den Abstand zwischen den Textzeilen.

- Stelle den oberen oder unteren Rand ein:
- Unter 100 %: Ränder werden verkleinert, der Zeilenabstand vergrößert sich.
- Über 100 %: Ränder werden vergrößert, der Zeilenabstand verringert sich.

**Gewichteter Abstand:** Ermöglicht eine gezielte Anpassung des Zeilenabstands.

- Aktiviere die Option „Gewichteter Abstand“. Passe die zusätzliche untere Randgröße an:
- Über 100 %: Unterer Rand wird größer, Textzeilen verschieben sich nach oben.
- Unter 100 %: Unterer Rand und Zeilenabstand werden kleiner, Textzeilen rücken nach unten.

### Interaktive Textabstandseinstellung

Ermöglicht die Anpassung des Buchstabenabstands (Kerning) direkt am Textobjekt.

- Markiere das gewünschte Textobjekt und wähle in der Werkzeugleiste „Interaktive Textabstandseinstellung“.



- Am Text erscheinen verschiedene Bearbeitungssymbole. Passe den Buchstabenabstand durch Ziehen der Symbole an.

SignMax

Quadrat links: Verschieben des gesamten Textes

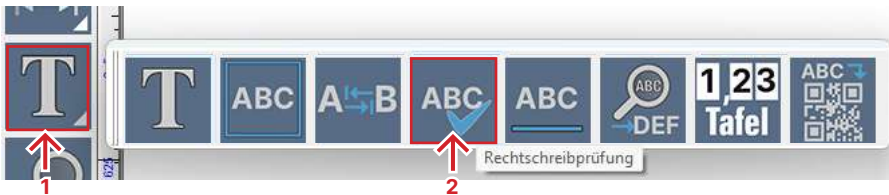
Kreis unter einem Buchstaben: Verschieben der einzelnen Buchstaben

Kreis rechts: Beim Verschieben vergrößern oder verkleinern Sie den Abstand zwischen den einzelnen Buchstaben.

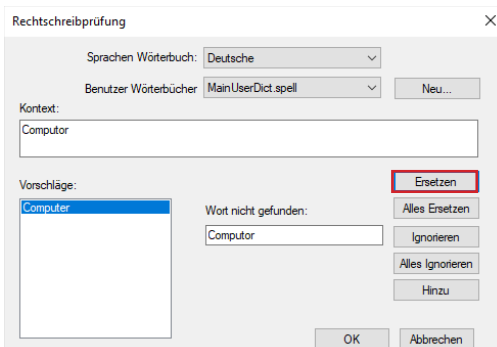
### Rechtschreibprüfung

Überprüft die Rechtschreibung von Texten.

- Markiere den gewünschten Text und wähle in der Werkzeugleiste „Rechtschreibprüfung“. Ist kein Text markiert, werden alle Texte überprüft.



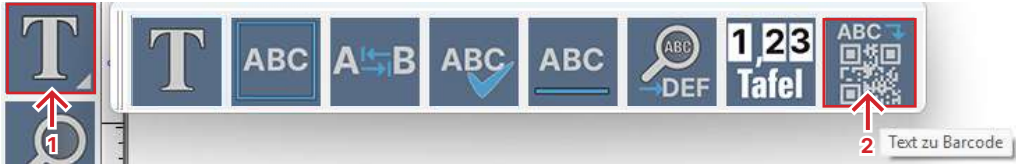
- Bei gefundenen Fehlern öffnet sich das Fenster „Rechtschreibprüfung“. Korrigiere hier die Schreibfehler und klicke auf „Ersetzen“, um die Änderungen zu übernehmen.



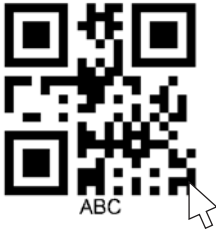
## Text zu Barcode

Wandelt einen Text in einen Barcode um.

- Markiere den gewünschten Text und wähle in der Werkzeugleiste „Text zu Barcode“.



- Der Barcode wird automatisch erstellt. Der Text wird darunter klein und mittig dargestellt.
- Klicke doppelt auf den Barcode, um Anpassungen vorzunehmen.



- Ändere in der SmartBar z. B.: Barcodetyp (z. B. QR-Code, EAN), Text / Wert, etc. Klicke auf „Zuweisen“, um die Änderungen zu übernehmen.



## 06 Lupenwerkzeug [Scrollrad der Maus]

Die Lupenwerkzeuggestreife enthält Funktionen zum Ein- und Herauszoomen.

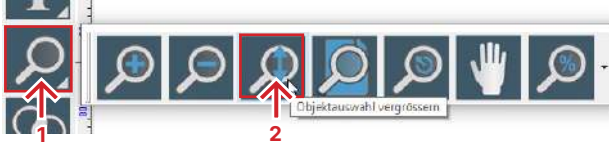
**Einzoomen:** Vergrößert die Ansicht.



**Auszoomen:** Verkleinert die Ansicht.



**Objektauswahl vergrößern:** Vergrößert die markierten Objekte.



**Zoom Schildfläche:** 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

Die Verschmelzungswerkzeuge enthält Funktionen zum Kombinieren und Beschneiden von Objekten.

Einfaches Verschmelzen: Verbindet zwei gleichfarbige Objekte zu einem einzigen Kurvenobjekt mit gemeinsamem Umriss.

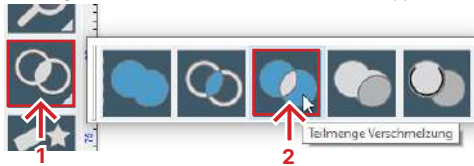
Einfaches Verschmelzen (unterschiedliche Farben): Schneidet die Objekte an den überlappenden Bereichen.



Teilmenge verschmelzen: Behält ausschließlich die sich überlappenden Objektbereiche bei.



Teilmenge ausschneiden: Schneidet die sich überlappenden Bereiche aus den Objekten heraus.

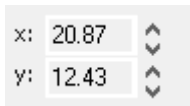


## 08 Formenwerkzeug

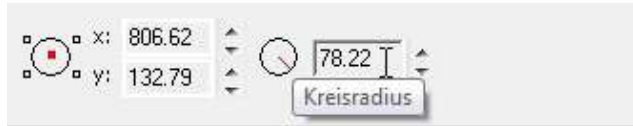
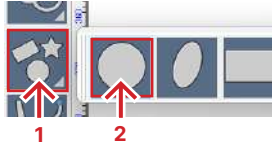
Die Formenwerkzeuge ermöglichen das Erstellen verschiedener Formen.



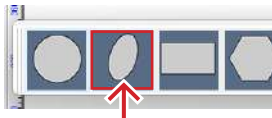
- Klicke in der Werkzeugleiste auf „Formen Werkzeuge“ und wähle im Menü die gewünschte Form aus.
- Klicke mit der linken Maustaste auf die Arbeitsfläche. Halte die Maustaste gedrückt und ziehe die Form auf die gewünschte Größe.
- Passe die Eigenschaften der Form über die SmartBar an. Bearbeite die Form nachträglich per Doppelklick auf das Objekt.  
Hinweis: Bei einigen Funktionen muss der Vorgang mit „Zuweisen“ bestätigt oder über „Schließen“ abgebrochen werden. Für eine bestimmte Positionierung des Objekts, kannst du die Werte „x:“ und „y:“ in der SmartBar einstellen.



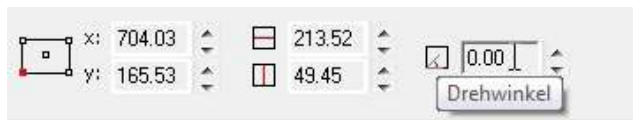
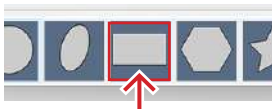
Kreis: Ermöglicht das Erstellen eines Kreises. Der Radius kann über die SmartBar eingestellt werden.



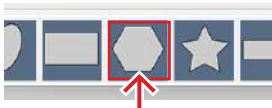
Ellipse: Erstellt eine Ellipse. Über die SmartBar können die Knotenpunkte/Segmente weiter bearbeitet werden (Ultimate-Version, siehe Tools zur Knotenbearbeitung).



Rechteck: Erstellt ein Rechteck. Länge, Breite sowie der Drehwinkel können über die SmartBar angepasst werden.



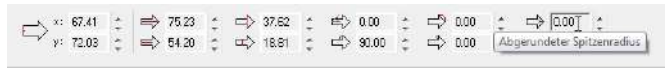
Polygon: Erstellt ein Polygon. Über die SmartBar lassen sich die Anzahl der Punkte, der Drehwinkel, der Polygonradius, der Eckenradius sowie die Seitenbuchtung einstellen.



Stern: Erstellt einen Stern. In der SmartBar können die Anzahl der Punkte, der Drehwinkel, Sternradius 1 und 2 sowie Eckenradius 1 und 2 angepasst werden.



**Pfeil:** Erstellt einen Pfeil. Über die SmartBar können Pfeillänge, Schaftlänge, Pfeilbreite, Schaftbreite, Drehwinkel, der Winkel zwischen Schaft und Kopf, die Ausbuchtung nach vorn und hinten sowie der abgerundete Spitzenradius eingestellt werden.



**Fächer:** Erstellt eine Fächerform. In der SmartBar lassen sich der Fächerwinkel, der Drehwinkel, der Außenradius, die Fächerstärke sowie abgerundete Enden (Round ends) einstellen.



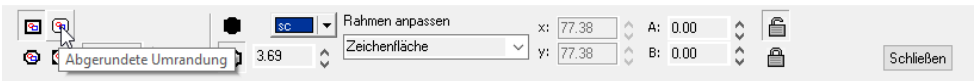
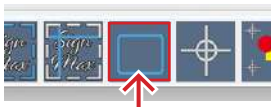
**Entgitterungsrahmen:** Erstellt einen Schnittrahmen um das markierte Objekt, um das Entgittern zu erleichtern.



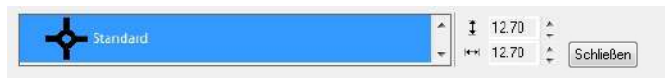
**Entgitterungslinien:** Fügt zusätzliche Schnitte in das Objekt ein. Ähnlich der Funktion „Entgitterungsrahmen“, jedoch mit einem oder mehreren Schnitten. Der Schnittbereich kann über den Wert „Zeilenüberlap.“ in der SmartBar eingestellt werden.



**Rahmen:** Erstellt eine Umrandung um die Schildfläche oder um markierte Objekte. Ist kein Objekt markiert, wird die Schildfläche umrandet, andernfalls die ausgewählten Objekte. Über die SmartBar können Eckenform, Farbe, Stärke der Umrandung sowie der Abstand zum Objekt eingestellt werden.



**Passermarken:** Erstellt Passermarken, die immer mitgeplottet werden und als Ausrichtungshilfe dienen. Markentyp sowie Höhe und Breite werden über die SmartBar festgelegt. Die Platzierung erfolgt per Linksklick auf der Schildfläche.



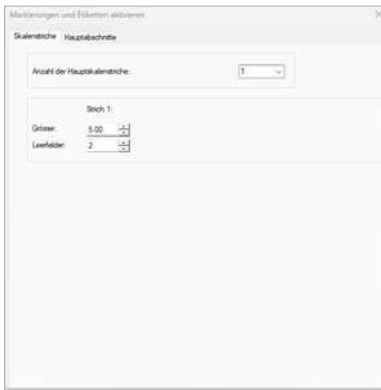
**Mehrfach-Passermarken:** Platziert mehrere Passermarken automatisch. In der SmartBar kann unter „Positionieren“ festgelegt werden, an welchen Stellen die Marken gesetzt werden.



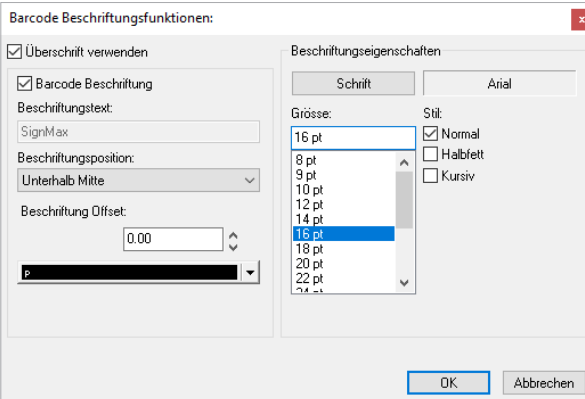
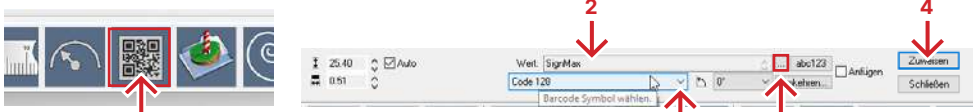
Lineal: Hilfswerkzeug zum Erstellen von Linealen auf der Arbeitsfläche.



Skala: Erstellt Skalen und Drehpotentiometer. Nach dem Aktivieren können im Pop-up-Fenster „Markierungen und Etiketten aktivieren“ weitere Einstellungen für Skalenstriche und Hauptabschnitte vorgenommen werden.



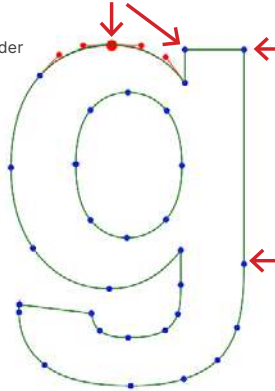
Barcode: Erstellt Barcodes (z. B. QR-Code, EAN, Code 128, ISBN). Der Barcodetyp (1) und der Wert (2) werden in der SmartBar festgelegt. Über das Drei-Punkte-Symbol (3) können zusätzliche Beschriftungsfunktionen eingestellt werden, bestätige alle Eingaben mit „Zuweisen“ (4). Die Platzierung erfolgt per Linksklick auf der Schildfläche, bestehende Barcodes lassen sich per Doppelklick bearbeiten.



## 09 Tools zur Knotenbearbeitung [nur Pro-Versionen]

Knotenpunkt (1): Kleiner blauer Kreis auf dem Objektumriss (rot, wenn aktiv/markiert). Knotenpunkte definieren die Form eines Objekts.

Steuerpunkt (3): Hilfspunkt zur Anpassung der Krümmung eines Segments. Jeder Knotenpunkt besitzt bei gekrümmten Segmenten entsprechende Steuerpunkte.



Segment (2): Verbindungslinie zwischen zwei Knotenpunkten. Segmente können gerade oder gekrümmt sein.



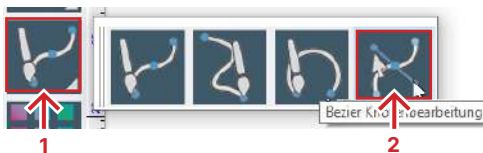
Knoten bearbeiten: Erstellt verbundene gerade Linien. Mit einem Linksklick auf die Zeichenfläche wird ein neuer Knotenpunkt gesetzt. Die Segmente zwischen den Punkten sind gerade. Weitere Funktionen stehen in der SmartBar zur Verfügung.



Frei bearbeiten: Erstellt verbundene Freihandlinien. Halte die linke Maustaste gedrückt und zeichne frei auf der Zeichenfläche. Weitere Funktionen stehen in der SmartBar zur Verfügung.



Bogen bearbeiten: Erstellt verbundene gerade oder gebogene Segmente. Ein einfacher Linksklick setzt einen Knotenpunkt und erzeugt ein gerades Segment. Wird die linke Maustaste gedrückt gehalten und die Maus bewegt, entsteht ein gebogenes Segment zwischen den Knotenpunkten. Weitere Funktionen stehen in der SmartBar zur Verfügung.



Bezier-Knoten bearbeiten: Erstellt verbundene gerade oder gebogene Segmente mit Steuerpunkten. Ein Linksklick setzt einen Knotenpunkt mit zwei Steuerpunkten. Wird die linke Maustaste gedrückt gehalten und die Maus bewegt, werden die Steuerpunkte herausgezogen und die Krümmung des Segments festgelegt. Durch einfaches Klicken ohne Ziehen entsteht ein gerades Segment. Weitere Funktionen stehen in der SmartBar zur Verfügung.

## 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.

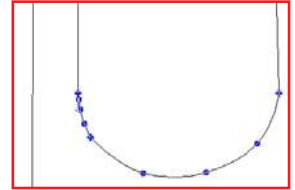
Der große Vorteil: Vektorgrafiken lassen sich stufenlos und ohne Qualitätsverlust skalieren – egal ob du sie verkleinerst oder stark vergrößerst. Deshalb sind sie besonders gut für Logos, Schilder oder technische Illustrationen geeignet.



Beispiel: Pixelgrafik

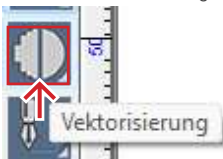


Beispiel: Vektorgrafik



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 Möglichkeiten zur Einrichtung des Umrisses zur Verfügung:

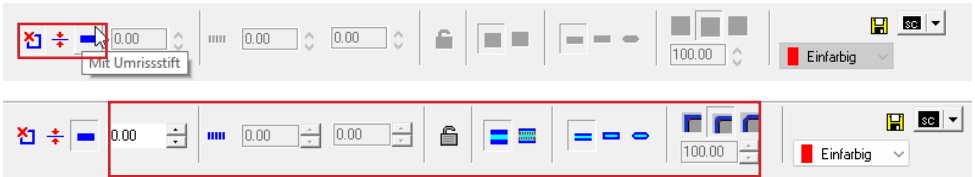
„Keine Linie“, „Haarlinie“ (eine sehr feine Linie, z. B. für Schneidefunktionen) und „Mit Umrissstift“ (mit definierbarer Strichstärke).

Gehe wie folgt vor:

- Markiere das Objekt, das du umranden möchtest, und wähle aus der Werkzeugleiste Tools für Striche und Füllungen > Umrissstil.



- In der SmartBar kannst du nun zwischen den genannten drei Möglichkeiten wählen. Unter „Mit Umrissstift“ kannst du Strichstärke, Linienfarbe und Eckform festlegen.

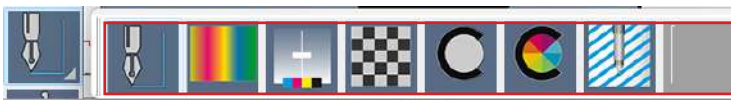


- Mit einem Klick auf das Disketten-Symbol speicherst du deine Einstellungen als Standard – diese gelten dann automatisch für alle neu erstellten Objekte.



### 11.2 Hinweis für Pro-Version-Nutzer

Wenn du die Pro-Version von SignMax verwendest, wird die Werkzeugleiste um zahlreiche zusätzliche Funktionen erweitert (Farbverläufe, CMYK Farbverläufe, Musterfüllung, Spot-farbverläufe, Multi-Spotfarbverläufe, Hatch Füllung, Transparenzfüllung). Dadurch erhältst du die Möglichkeit, Farbverläufe und Musterfüllungen auf Objekte anzuwenden



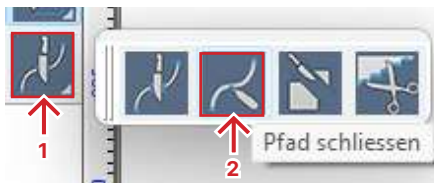
## 12 Ginsu-Messer

Mit Hilfe des Ginsu-Messers kannst du einfach und schnell Vektorobjekte und Texte trennen.

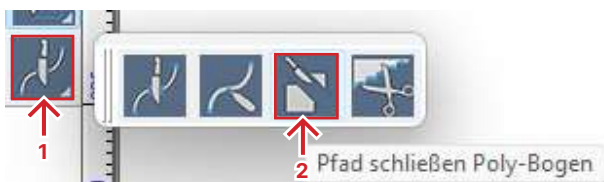
**Pfad öffnen:** Markiere das Objekt, das du bearbeiten möchtest. Wähle anschließend „Pfad öffnen“ aus der Werkzeugleiste. Klicke mit der linken Maustaste an die Stelle, an der du das Objekt trennen möchtest, und ziehe eine gerade Schnittlinie über das Objekt. Bestätige den Vorgang in der SmartBar über „Zuweisen“. Das Objekt wird in einzelne Teile mit geöffnetem Pfad zerlegt.



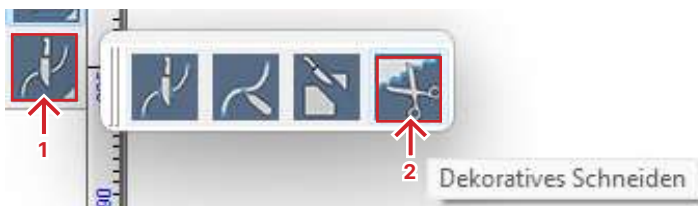
**Pfad schließen:** Markiere das Objekt, das du bearbeiten möchtest. Wähle anschließend „Pfad schließen“ aus der Werkzeugleiste. Klicke mit der linken Maustaste an die Stelle, an der du das Objekt trennen möchtest, und ziehe eine freie Schnittlinie über das Objekt. Diese kann gerade oder gekrümmt verlaufen. Bestätige den Vorgang in der SmartBar über „Zuweisen“. Das Objekt wird in einzelne Teile mit geschlossenem Pfad zerlegt.



**Pfad schließen Poly Bogen:** Markiere das Objekt, das du bearbeiten möchtest. Wähle anschließend „Pfad schließen Poly Bogen“ aus der Werkzeugleiste. Klicke mit der linken Maustaste an die Stelle, an der du das Objekt trennen möchtest, und ziehe eine Schnittlinie mit Bogenfunktion über das Objekt. Weitere Einstellungen stehen in der SmartBar zur Verfügung. Bestätige den Vorgang in der SmartBar über „Zuweisen“. Das Objekt wird in einzelne Teile mit geschlossenem Pfad zerlegt.



**Dekoratives Schneiden:** Markiere das Objekt, das du bearbeiten möchtest. Wähle anschließend „Dekoratives Schneiden“ aus der Werkzeugleiste. In der SmartBar stehen verschiedene Schneidetyp-Vorlagen zur Verfügung, z. B. „Wolke“ oder „Funky Spunky“. Um das ausgewählte Objekt wird eine dekorative Schneidekontur mit dem gewählten Muster erzeugt. Zusätzliche Parameter wie Länge, Höhe oder Abstand können in der SmartBar angepasst werden.





## 14 Formen und Texte verändern

Durch einen Linksklick auf eine Form wird diese markiert.  
An der Form erscheinen Kontrollpunkte, mit denen sich das Objekt durch Anklicken und Ziehen anpassen lässt.



**Mittelpunkt:** Verschiebt die Position der Form.  
Bewege den Mauszeiger über den Mittelpunkt, bis er als Kreuz dargestellt wird, und ziehe die Form an die gewünschte Stelle.



**Eckpunkt:** Vergrößert oder verkleinert die Form proportional.  
Ziehe den Eckpunkt, um die Größe anzupassen. Das Seitenverhältnis bleibt dabei erhalten.

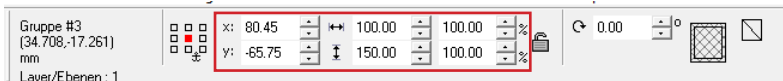


**Randpunkt:** Dehnt oder staucht die Form.  
Durch Ziehen wird die Form in eine Richtung verzerrt.

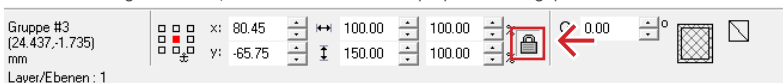


**Rotationspunkt:** Dreht die Form.  
Ziehe den Punkt, um das Objekt um seinen Mittelpunkt zu rotieren.

**SmartBar:** Ermöglicht die numerische Anpassung von Objekteigenschaften.  
Markiere ein Objekt und ändere Position, Größe oder weitere Parameter direkt über die Eingabefelder.



**Proportional-Skalierung:** Hält das Seitenverhältnis bei Größenänderungen konstant.  
Die Funktion wird durch das Vorhängeschloss-Symbol in der SmartBar dargestellt.  
Ist das Schloss geschlossen, werden Breite und Höhe proportional angepasst.



**Doppelklick:** Aktiviert eine erweiterte Bearbeitungsfunktion für das Objekt.  
Die Form kann über zusätzliche Kontrollpunkte direkt verändert werden.  
Art und Verhalten der Bearbeitungspunkte hängen vom jeweiligen Objekttyp ab (z. B. Rechteck oder Kreis).  
Bei gruppierten Objekten öffnet ein Doppelklick die Gruppenvorschau.  
Einzelne Elemente können darin ausgewählt und bearbeitet werden, ohne die Gruppierung aufzuheben.

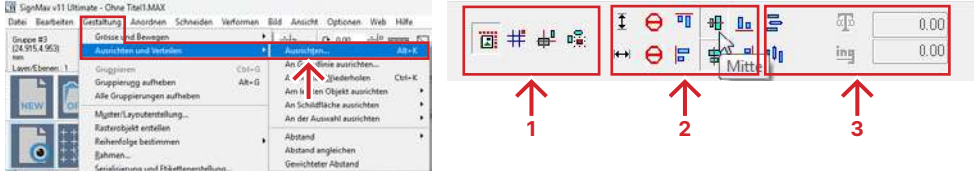
## 15 Layoutfunktionen

### Ausrichten

Ausrichten: Richtet Objekte relativ zur Schildfläche oder zueinander aus.

Über Gestaltung > Ausrichten und Verteilen > Ausrichten (Alt + K) öffnen sich in der SmartBar verschiedene Ausrichtungsoptionen.

Hier kannst du zum Beispiel wählen, ob sich die Ausrichtung am Objekt oder an der Schildfläche orientieren soll (1). Ob es sich oben, mittig oder unten ausrichten soll (2) oder ob ein bestimmter Abstand eingehalten werden soll zwischen den Objekten (3). Mit Strg + K wird die zuletzt verwendete Ausrichtung erneut ausgeführt.



### Anordnen

Anordnung: Bestimmt die Reihenfolge von Objekten in der Ebenenstruktur.

Neu erstellte Objekte liegen automatisch über älteren Objekten.

Die Reihenfolge kann über folgende Befehle angepasst werden:

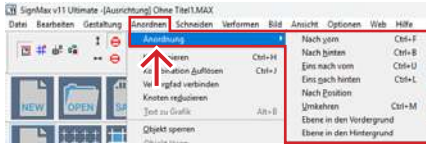
In den Vordergrund [Strg + F]: Verschiebt das Objekt in die oberste Ebene.

In den Hintergrund [Strg + B]: Verschiebt das Objekt in die unterste Ebene.

Nach vorne [Strg + U]: Verschiebt das Objekt eine Ebene nach oben.

Nach hinten [Strg + L]: Verschiebt das Objekt eine Ebene nach unten.

Umkehren [Strg + M]: Kehrt die Ebenenreihenfolge um.



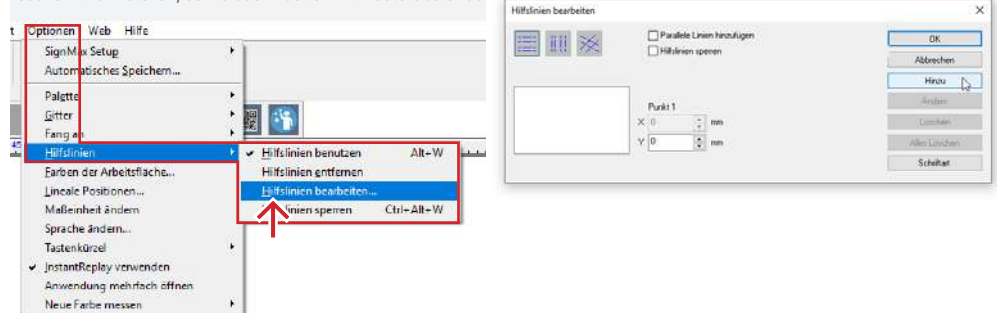
Der Kreis ist in der Ebene vor dem Rechteck.



Der Kreis ist in der Ebene hinter dem Rechteck.

### Hilfslinien

Hilfslinien: Unterstützen beim exakten Platzieren von Objekten. Es sind horizontale oder vertikale Referenzlinien, an denen sich Objekte automatisch ausrichten (magnetische Wirkung). Sie können durch Rechtsklick auf das Lineal erstellt und über die Menüleiste Optionen > Hilfslinien > „Hilfslinien bearbeiten“ angepasst werden. Zusätzliche Funktionen umfassen das Verschieben, Löschen und Erstellen, sowie das Arbeiten mit Rasterabständen.



## Gruppierung

Gruppieren [Strg + G] [Gestaltung > Gruppieren]: Fasst mehrere Objekte zu einer Einheit zusammen. Dadurch können mehrere Elemente gemeinsam verschoben oder bearbeitet werden.

Gruppierung aufheben [Alt + G]: Löst eine bestehende Gruppierung auf.

## Duplizieren

Duplizieren [Strg + D] [Bearbeiten > Duplizieren]: Erstellt eine Kopie von markierten Objekten. Die Kopie wird direkt eingefügt, der Abstand kann in den Einstellungen angepasst werden.

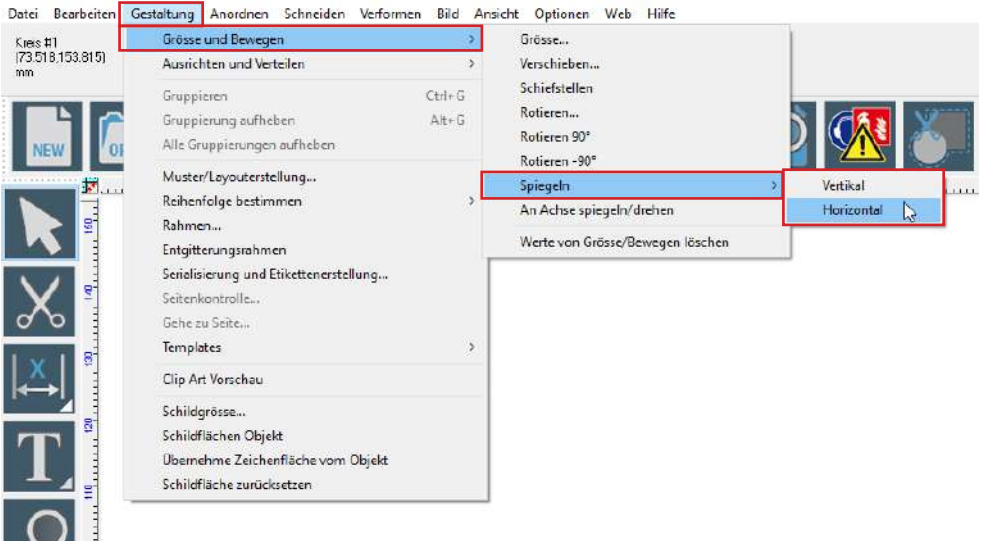
## Muster / Layouterstellung

Muster / Layouterstellung [Gestaltung > Muster/Layouterstellung]: Erstellt mehrere Kopien eines Objekts in Reihen, Spalten oder Bögen. Abstände sowie Anzahl der Kopien werden über die Parameter „Summe X“ und „Summe Y“ festgelegt.



## Spiegeln

Spiegeln [Gestaltung > Grösse und Bewegen > Spiegeln]: Spiegelt Objekte entlang einer Achse. Die Spiegelung kann horizontal oder vertikal erfolgen und eignet sich z. B. für Drucke auf transparenter Folie.



## 16 Dateifunktionen



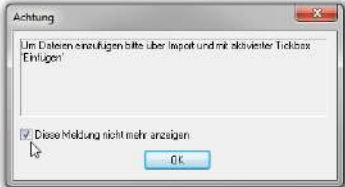
### Neu

Neu [Strg+N] [Datei > Neu]: Erstellt eine neue Datei.



### Öffnen

Öffnen [Strg+O] [Datei > Öffnen]: Öffnet bestehende Dateien. Beim Öffnen kann ein Hinweis erscheinen, dass SignMax-Dateien auch über die Importfunktion in ein bestehendes Projekt geladen werden können. Diese Meldung kann durch Aktivieren von „Diese Meldung nicht mehr anzeigen“ dauerhaft ausgeblendet werden.



### Speichern

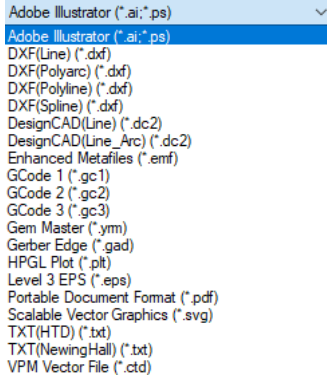
Speichern [Strg+S] [Datei > Speichern]: Speichert das aktuelle Projekt im .MAX-Format. Dieses Format ist speziell für die Software vorgesehen. Für die Weiterverwendung in anderen Programmen ist ein Export erforderlich.

### Importieren

Importieren [Datei > Importieren]: Importiert externe Dateien in das aktuelle Projekt. Unterstützt werden verschiedene Grafik- und Dateiformate wie z. B. PDF, EPS oder DXF.

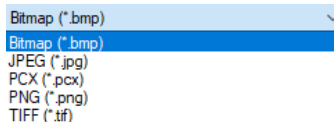
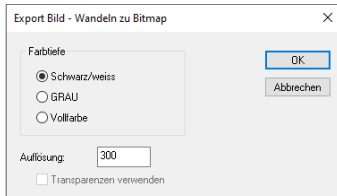
### Exportieren

Exportieren [Datei > Exportieren]: Exportiert Projekte in andere Dateiformate. Unterstützt werden u. a. AI, PDF, EPS, TXT sowie CAD-Formate.



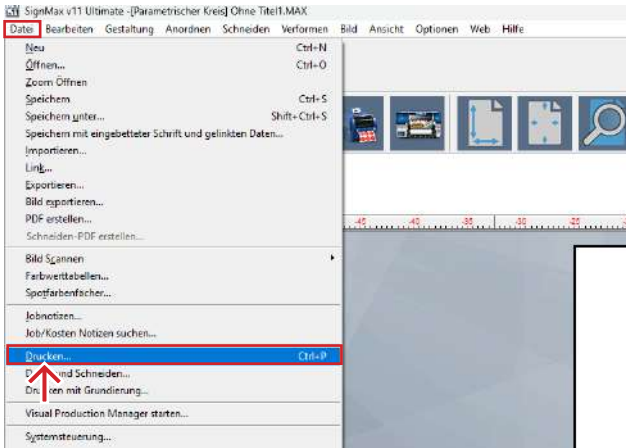
### Bild exportieren

Bild exportieren [Datei > Bild exportieren]: Speichert ein Objekt oder die gesamte Schildfläche als Grafikdatei. Farbe, Auflösung, Dateiname und Format (z. B. TIFF, JPG, BMP) können festgelegt werden.

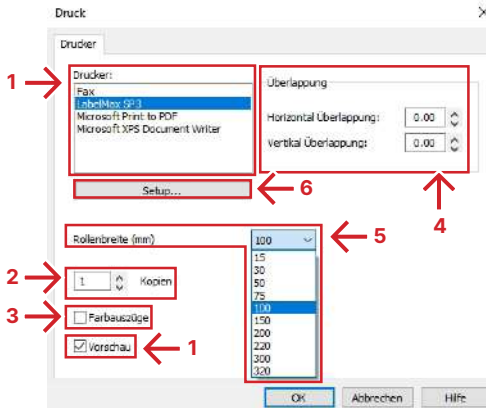


## 17 Drucken [Strg + P]

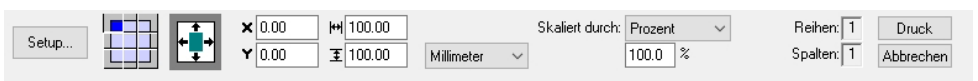
Öffne die Druckfunktion über Datei > Drucken oder das Druckersymbol in der Symbolleiste.



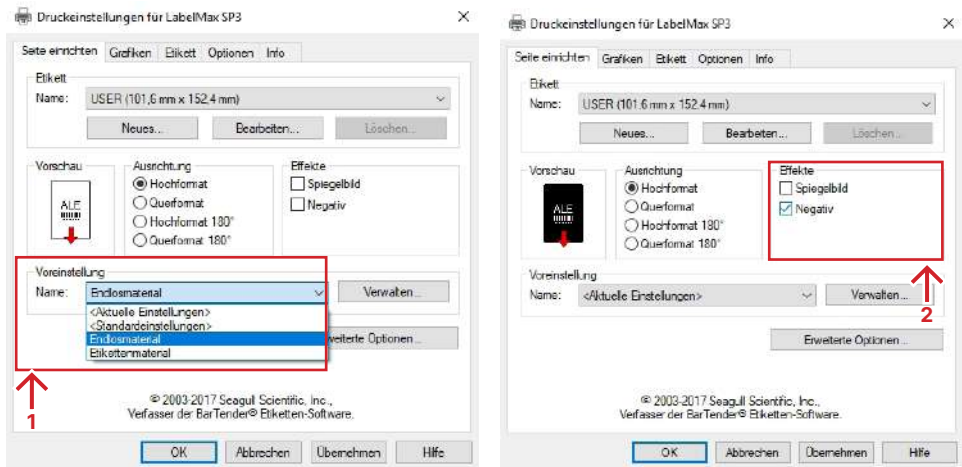
Es öffnet sich ein Fenster, in dem du verschiedene Einstellungen vornehmen kannst:



1. Drucker: Ermöglicht die Auswahl des gewünschten Druckers. Ist die Option „Vorschau“ aktiviert, wird vor dem Druck eine Vorschau angezeigt, in der der Entwurf positioniert und skaliert werden kann.
2. Kopien: Legt die Anzahl der zu druckenden Schilder oder Etiketten fest.
3. Farbauszüge: Ermöglicht das getrennte Drucken einzelner Farben. Dies ist z. B. bei Vorlagen sinnvoll, bei denen bestimmte Farben bereits vorgedruckt sind.
4. Überlappung: Definiert den Überlappungsbereich bei mehrseitigen Druckaufträgen. Wird ein Auftrag auf mehrere Seiten verteilt, enthält jede Seite den eingestellten Überlappungsbereich.
5. Rollenbreite: Legt die Breite des Druckmaterials fest (nur bei unterstützten Druckern sichtbar). Die Druckausrichtung wird automatisch angepasst. Bei Verwendung von LabelMax-Material ist hier die Rollenbreite „100“ auszuwählen.
6. Setup: Legt fest, ob Endlosmaterial oder Etikettenmaterial verwendet wird. Es öffnet sich ein Fenster, in dem du verschiedene Einstellungen vornehmen kannst:



## Setup Einstellungen:



1. Voreinstellungen: Definiert die Materialart (Endlosmaterial oder Etikettenmaterial).

2. Effekte: Aktiviert spezielle Druckeffekte wie „Negativ“. Diese Funktion wird z. B. verwendet, wenn mit weißem Farbband auf farbige Folie gedruckt wird.

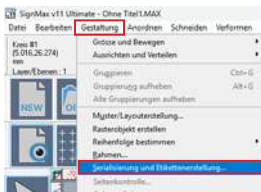
## 18 Serialisierung

Serialisierung: Ermöglicht das automatische Erzeugen von Etiketten mit fortlaufenden oder variablen Textdaten. Die Funktion ist über Gestaltung > Serialisierung und Etikettenerstellung erreichbar.

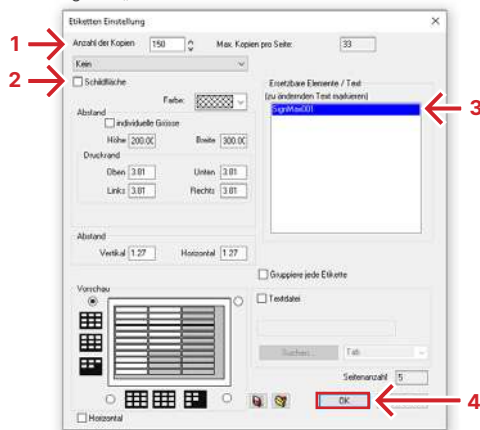
### 18.1 Fortlaufende Etiketten

Erstelle eine Serie mit automatisch steigenden Werten (z. B. Fass 001 bis Fass 150):

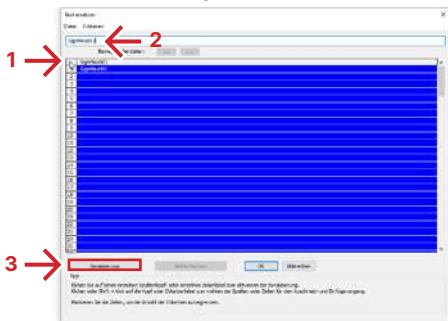
- Gestalte zunächst das gewünschte Etikett.
- Markiere den Text, der später geändert werden soll.
- Wähle Gestaltung > Serialisierung und Etikettenerstellung.



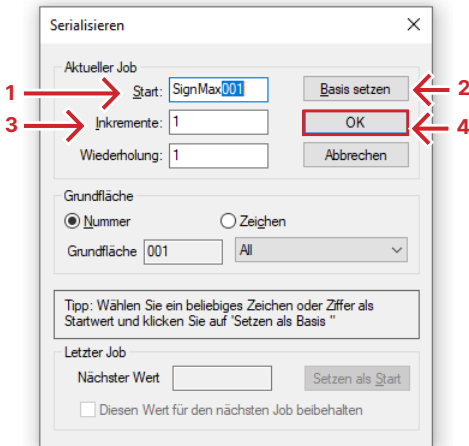
- Es öffnet sich das Fenster „Etiketten Einstellung“. Gib bei „Anzahl der Kopien“ die gewünschte Menge ein, z. B. 150 (1).
- Aktiviere die Option „Schildfläche“, wenn auf einem LabelMax gedruckt werden soll (2).
- Markiere im rechten Fenster den zu ersetzenden Text (3).
- Bestätige mit „OK“ (4).



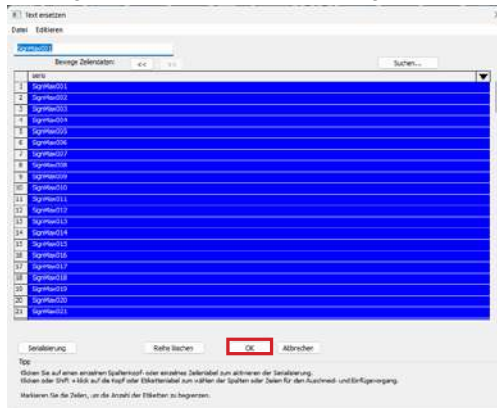
- Es öffnet sich ein neues Fenster „Text ersetzen“. Klicke auf deinen Text (oberste Zeile), so werden alle Zellen blau markiert (1).
- Gib in der oberen Zeile den gewünschten Startwert ein, z. B. SignMax001 (2).
- Klicke auf „Serialisierung“ (3).



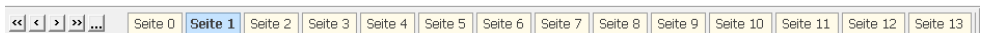
- Es öffnet sich ein neues Fenster „Serialisierung“. Markiere im Feld „Start“ den Bereich, der erhöht werden soll (1).
- Klicke auf „Basis setzen“ (2).
- Lege unter „Inkrement“ fest, in welchen Schritten erhöht werden soll, z. B. 1 (3).
- Bestätige mit „OK“ (4). Das Fenster „Serialisierung“ schließt sich.



- Du siehst wieder das „Text ersetzen“-Fenster. Es wird eine Vorschau der serialisierten Daten angezeigt.
- Bestätige erneut mit „OK“, um die Serialisierung auszuführen.



Die erzeugten Etiketten werden automatisch auf mehrere Seiten verteilt und unten am Bildschirm angezeigt. Beim Drucken kannst du auswählen, ob alle oder nur bestimmte Etiketten ausgegeben werden sollen.



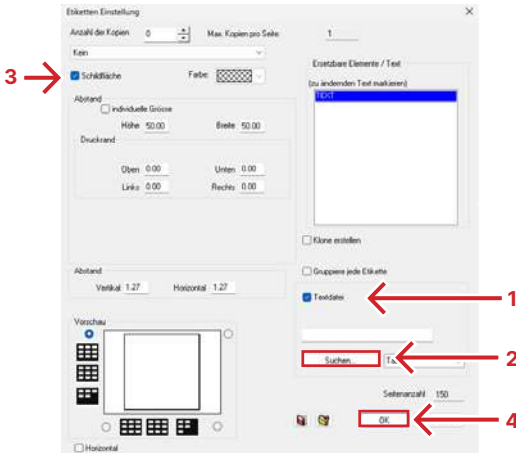
## 18.2 Textersetzung aus Datei

Erstelle Etiketten mit Daten aus einer externen Datei (z. B. Excel oder Textdatei):

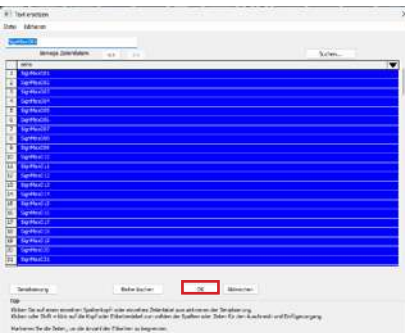
- Erstelle eine Quelldatei mit den gewünschten Inhalten (z. B. in Excel oder einem Texteditor).
- Gestalte dein Etikett in der SignMax.
- Markiere den Text, der ersetzt werden soll.
- Wähle Gestaltung > Serialisierung und Etikettenerstellung.



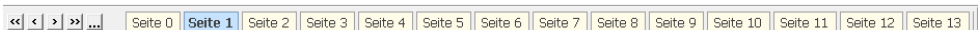
- Es öffnet sich das Fenster „Etiketten Erstellung“. Aktiviere die Option „Textdatei“ (1).
- Klicke auf „Suchen“ und wähle die erstellte Quelldatei aus (2).
- Aktiviere die Option „Schildfläche“ (3).
- Bestätige mit „OK“ (4). Das Fenster „Serialisierung“ schließt sich.



- Du siehst das „Text ersetzen“-Fenster. Dort wird eine Vorschau der serialisierten Daten angezeigt.
- Bestätige erneut mit „OK“, um die Serialisierung auszuführen.



Die erzeugten Etiketten werden automatisch auf mehrere Seiten verteilt und unten am Bildschirm angezeigt. Beim Drucken kannst du auswählen, ob alle oder nur bestimmte Etiketten ausgegeben werden sollen.

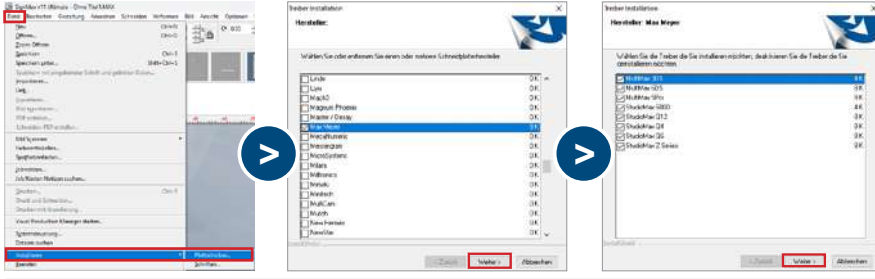


## 19 Plotten

### 19.1 Plottertreiber installieren

Instaliere den passenden Treiber für deinen Plotter:

- Wähle in der Menüleiste Datei > Installieren > Plottertreiber.
- Wähle das gewünschte Plottermodell aus, z.B. Max Meyer.
- Klicke auf „Weiter“, um die Installation abzuschließen.



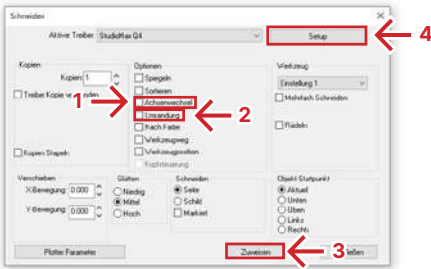
### 19.2 Plotter konfigurieren

Richte die Software für die Arbeit mit dem Plotter ein:

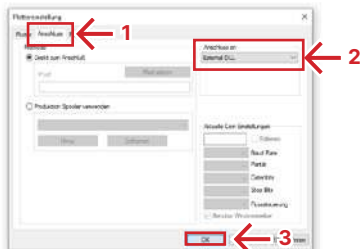
- Wähle in der Menüleiste Schneiden > Standardeinstellungen für Plotten.



- Es öffnet sich das „Schneiden“ Fenster, in dem du verschiedene Einstellungen vornehmen kannst, z.B.:
- „Achsenwechsel“: Dreht Objekte automatisch für optimale Ausrichtung (1).
- „Umrandung“: Erstellt automatisch einen Entgitterungsrahmen um Objekte (2).
- Klicke auf „Zuweisen“, um die Änderungen zu übernehmen. (3)
- Wenn du Treiber einstellen willst, klicke auf „Setup“ neben der Treiberauswahl. (4)



- Es öffnet sich ein Fenster „Plottereinstellung“. Öffne hier den Reiter „Anschluss“ (1).
- Wähle unter „Anschluss an“ den passenden Anschluss, z.B.: LPT1 für Parallel, COM2 für Seriell oder „External DLL“ für USB (2).
- Bestätige die Einstellungen mit „OK“ (3).



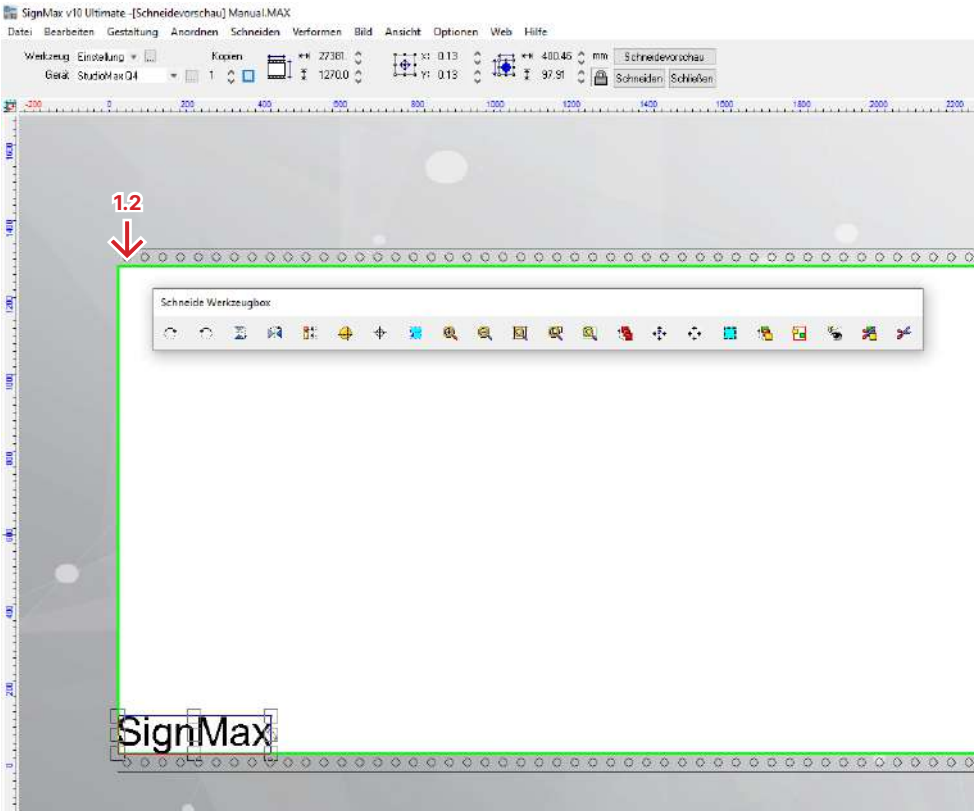
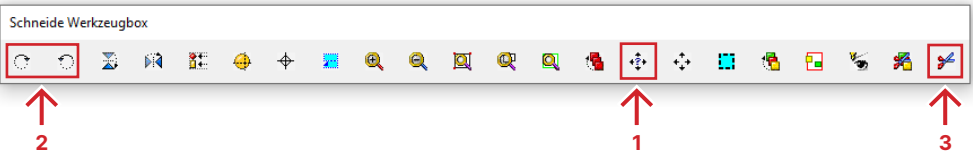
### 19.3 Schneiden mit einer Farbe

Erstelle einen Schneideauftrag für einfarbige Objekte:

- Erstelle dein gewünschtes Schild in der SignMax.
- Klicke in der Werkzeugleiste auf das Schneidewerkzeug. Es öffnet sich eine Schneidevorschau.



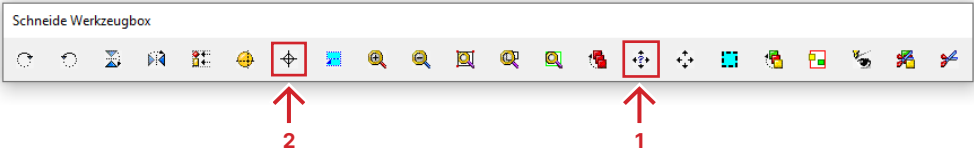
- Klicke in der Schneide Werkzeugbox auf „Überprüfen Sie den Plotter auf Höhe und Breite“ (1).
- Dann wird die exakte Rollenbreite übernommen (grüne Linie) (1.2).
- Richte das Objekt bei Bedarf mit den Drehwerkzeugen aus (2).
- Klicke auf das Scherensymbol, um den Schneideauftrag zu starten (3).



## 19.4 Schneiden mit mehreren Farben

Erstelle getrennte Schneidaufträge für mehrfarbige Objekte:

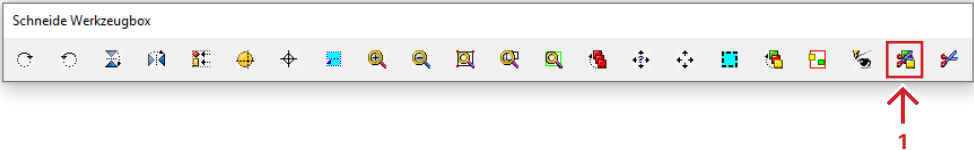
- Erstelle dein Schild mit allen gewünschten Farben.
- Klicke in der Werkzeugleiste auf das Schneidewerkzeug. Es öffnet sich eine Schneidenvorschau.
- Klicke in der Schneide Werkzeugbox auf „Überprüfen Sie den Plotter auf Höhe und Breite“, um die Rollenbreite zu übernehmen (grüne Linie) (1).
- Aktiviere die Funktion „Passermarken“ (2).



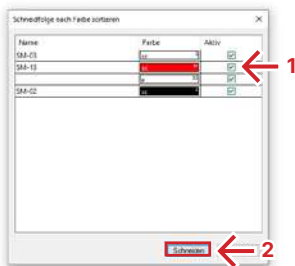
- Wähle im Fenster „Passermarken“ die Option „Standard“ (1).
- Die Passermarken werden bei jeder Farbe mit geplottet und dienen als Ausrichtungshilfe.
- Positioniere die Passermarken bei Bedarf mit der Maus (2).



- Klicke auf „Sortieren und Schneiden der Farben“ (1).



- Es öffnet sich ein Fenster „Schneidfolge nach Farbe sortieren“. Wähle die entsprechende Farbe aus, die du zuerst plotten möchtest (1).
- Lege die erste Folienfarbe (z. B. rot) in den Plotter ein.
- Klicke auf „Schneiden“ (2)



- Wiederhole den Vorgang für alle weiteren Farben.

## 19.5 Entgitterungsrahmen und Entgitterungslinien

Erstelle zusätzliche Schnittlinien zum einfacheren Entgittern:

- Wähle das gewünschte Objekt aus.
- Wähle in der Werkzeugleiste Formen Werkzeuge (1) > Entgitterungsrahmen oder Entgitterungslinien (2) aus.

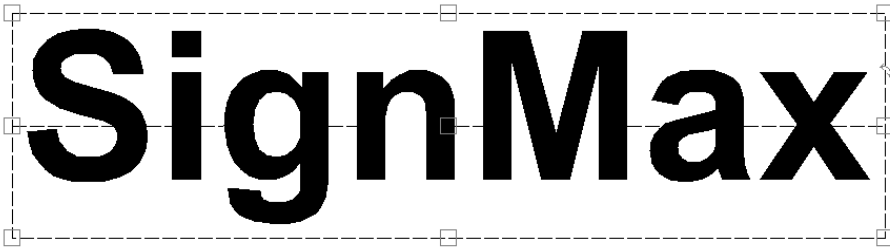


- In der SmartBar öffnen sich jetzt verschiedene Einstellungsmöglichkeiten wie z. B. Abstand der Linien (1).



- Klicke auf „Zuweisen“, um die Linien zu erstellen (2).

Diese zusätzlichen Schnittlinien erleichtern das Entgittern, insbesondere bei komplexen Formen oder Texten.



## 20 Druck und Schneiden

Druck und Schneiden: Ermöglicht die Verarbeitung von Druck- sowie kombinierten Druck- und Schneidaufträgen. Bei einem Druck- und Schneidauftrag wird das Material zunächst gedruckt und anschließend entlang definierter Konturlinien geschnitten.



### 20.1 Kontur-Cut

Erstelle Schnittlinien entlang der Kontur von Objekten:

- Wähle die Objekte aus, die geschnitten werden sollen.
- Wähle in der Menüleiste Schneiden > Kontur-Cut.



- In der SmartBar öffnen sich jetzt verschiedene Einstellungsmöglichkeiten, um die Konturschnittlinie zu erstellen.



Die Objekte werden nun konturgenau ausgeschnitten.

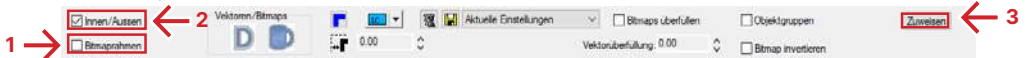
### 20.2 Kontur-Cut von Bildern

Erstelle Konturschnittlinien für importierte Bilder:

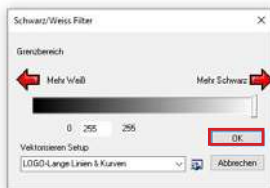
- Importiere ein Bild (ideal mit hellem Hintergrund).
- Markiere das Bild und wähle in der Menüleiste Schneiden > Kontur-Cut.



- In der SmartBar öffnen sich jetzt verschiedene Einstellungsmöglichkeiten. Deaktiviere die Option „Bitmaprahmen“ (1).
- Aktiviere die Option „Innen/Aussen“ (2). Klicke auf „Zuweisen“ (3).



- Es öffnet sich das Fenster „Schwarz/Weiß Filter“. Stelle hier den Weißfilter ein.
- Der Weißfilter bestimmt, welche Bereiche (z. B. Hintergrund) ignoriert werden. Bestätige mit „OK“.

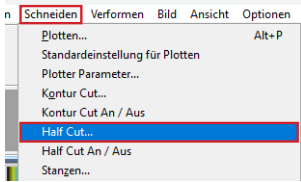


Die Konturlinie wird angezeigt und sollte dem Motiv entsprechen. Ist das Ergebnis nicht zufriedenstellend, wiederhole den Vorgang mit angepasstem Weißfilter.

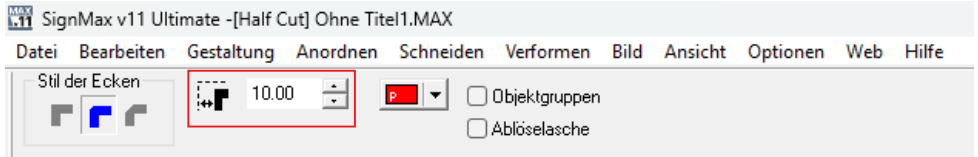
### 20.3 Half Cut [Perforationsschnitt]

Erstelle einen Perforationsschnitt durch Folie und Trägermaterial:

- Wähle die Objekte aus, die ausgeschnitten werden sollen.
- Wähle in der Menüleiste Schneiden > Half Cut.



- In der SmartBar öffnen sich jetzt verschiedene Einstellungsmöglichkeiten, z.B. stelle hier den gewünschten Abstand zur Objektkante ein.
- Wähle bei Bedarf den Eckenstil aus.



Der Schnitt folgt nun entlang der Form des Objektes.

### 20.4 Half-Cut mit eigener Form:

Erstelle eine Perforationslinie durch Folie und Trägermaterial, unabhängig von der Objektform:

- Erstelle eine eigene Form (z. B. Kreis oder Rechteck).
- Wähle in der Menüleiste Schneiden > Half Cut An/Aus.



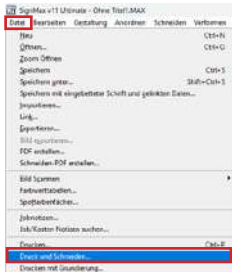
Die erstellte Form wird nun zur Half-Cut-Schnittlinie.

## 21 Printmanager (SignMax VPM)

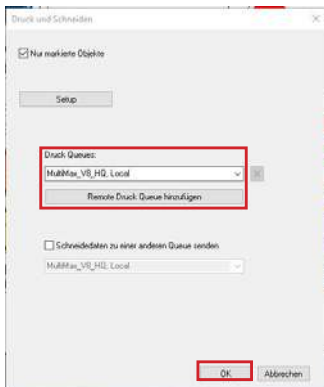
Der Printmanager dient zur Verwaltung, Archivierung und Nachverfolgung von Druckaufträgen. Alle Druckjobs werden übersichtlich angezeigt, sodass du jederzeit den aktuellen Status einsehen kannst. Eine integrierte Vorschau ermöglicht die schnelle Identifikation der Schilder. Alle Einstellungen der ursprünglichen Datei bleiben erhalten, sodass Druckaufträge jederzeit erneut in gleicher Qualität ausgeführt werden können.

### Druckdaten in den Printmanager laden:

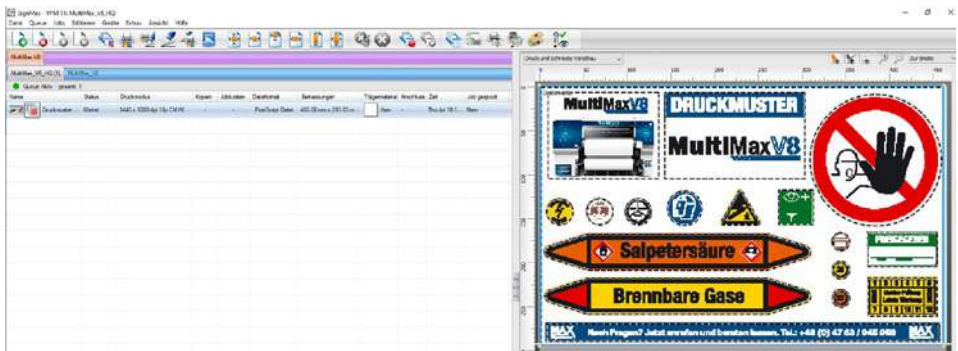
- Wähle in der Menüleiste Datei > Drucken und Schneiden oder in der Werkzeugleiste „Drucken und Schneiden“.



- Es öffnet sich ein Fenster in dem der entsprechende Drucker ausgewählt wird (Druck-Queue/Druckwarteschlange). Bestätige mit „OK“.



- Überprüfe dein Schild in der Vorschau.
- Klicke auf „Drucken“ oder „Drucken und Schneiden“, je nach Auftrag.
- Der Druckauftrag wird anschließend in den Printmanager übertragen und dort verwaltet.



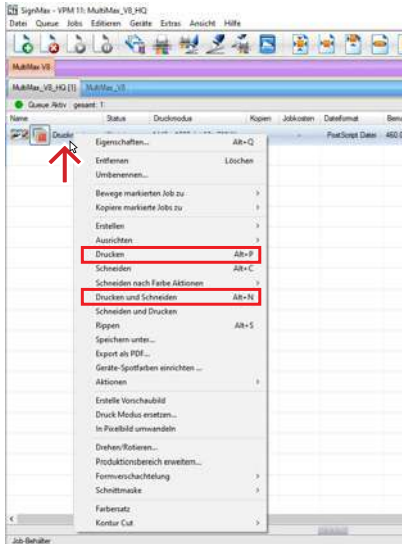
## 21.1 Drucken und Schneiden

Starte den Druck- und/oder Schneidvorgang über den Printmanager:

- Gebe in der „Druck- und Schneidvorschau“ den Befehl zum „Drucken und/oder Schneiden“, der Print & Cut Manager öffnet sich automatisch.
- Der Druckauftrag wird unter dem aktuellen Dateinamen in die Druckliste geladen.
- Warte, bis der Auftrag vollständig importiert ist.
- Hinter dem Dateinamen erscheint der Status „Haltend Job gerippt“.



- Klicke mit der rechten Maustaste auf den Auftrag und wähle „Drucken“ oder „Drucken und Schneiden“.
- Der Druckvorgang wird automatisch gestartet.



## 21.2 Archivierte Aufträge erneut drucken

Ermöglicht das erneute Ausführen bereits gespeicherter Druckaufträge:

- Bereits verarbeitete Aufträge befinden sich im unteren Bereich des Fensters.
- Nutze die Vorschau, um den gewünschten Auftrag zu identifizieren.
- Bewege den Mauszeiger über einen Auftrag, um eine Vorschau anzuzeigen.
- Markiere den Auftrag und ziehe ihn mit gedrückter Maustaste in den oberen Bereich.
- Warte, bis der Auftrag vollständig geladen ist.
- Der Status „Haltend Job gerippt“ zeigt an, dass der Auftrag bereit ist.
- Klicke mit der rechten Maustaste auf den Auftrag und wähle „Drucken“ oder „Drucken und Schneiden“.
- Der Druckvorgang wird automatisch gestartet.

The screenshot displays the SignMax VPM software interface. At the top, there is a menu bar with options: Datei, Queue, Jobs, Editieren, Geräte, Extras, Ansicht, Hilfe. Below the menu is a toolbar with various icons for file operations and printing. The main window shows a job list with columns: Name, Status, Druckmodus, Kopien, Jobkosten, Dateiformat, Bemessungen, Trägermaterial, Anschluss, Zeit, Job gespeichert. A job named 'MultiMax\_V8\_HQ' is selected. A detailed job preview window is open, showing the following information:

| Druckmuster [ Job7A10.lmp ] |                              |
|-----------------------------|------------------------------|
| Status:                     | Vollständig                  |
| Druckmodus:                 | 1440 x 1080 dpi 16p CMYK     |
| Kopien:                     | -                            |
| Gerät:                      | MultiMax v8 / MultiMax v8    |
| Anschluss:                  | -                            |
| Zeit:                       | Thu Jul 10 11:49:47 2025     |
| Job gespeichert:            | Nein                         |
| Trägermaterial:             | Kein                         |
| Seiten:                     | -                            |
| Bemessungen:                | 452,00 mm x 293,63 mm (100%) |
| Seite öffnen:               | -                            |
| Jobkosten:                  | -                            |
| Dateiformat:                | PostScript Datei             |
| Spotfarben:                 | SM-08                        |
|                             | SM-17                        |
|                             | SM-02                        |
|                             | SM-21                        |
|                             | SM-05                        |
|                             | SM-16                        |
|                             | SM-18                        |
|                             | SM-09                        |
|                             | CutContour                   |

Below the preview window, a table shows the job list with columns: Kopien, PostScript Datei, Seite, Bemessungen, Job gespeichert, Seiten, Seite öffnen, Gerät.

| Kopien | PostScript Datei | Seite | Bemessungen          | Job gespeichert | Seiten     | Seite öffnen    | Gerät                     |                           |
|--------|------------------|-------|----------------------|-----------------|------------|-----------------|---------------------------|---------------------------|
| -      | -                | -     | 452,00 mm x 293,63 m | Kein            | -          | -               | MultiMax v8 / MultiMax v8 |                           |
| 1      | -                | -     | 452,00 mm x 29...    | Kein            | TCP/IP ... | Thu Jul 10 1... | Kein                      | MultiMax v8 / MultiMax v8 |
| 1      | -                | -     | 452,00 mm x 25...    | Kein            | TCP/IP ... | Thu Jul 10 1... | Kein                      | MultiMax v8 / MultiMax v8 |

## 22 Grafikbearbeitung

### 22.1 Outlines und Inlines

Erstelle Außen- und Innenkonturen für Objekte:

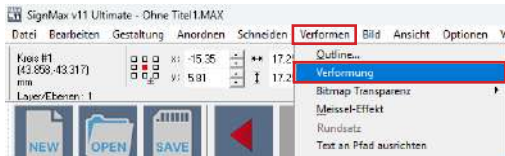
- Markiere das gewünschte Objekt.
  - In der SmartBar kannst du jetzt die Aussenkontur (links) und die Innenkontur (rechts) anpassen.
  - Stelle hier auch Farbe, Strichstärke und Eckenform nach Bedarf ein.
- Outline und Inline können gleichzeitig verwendet werden.



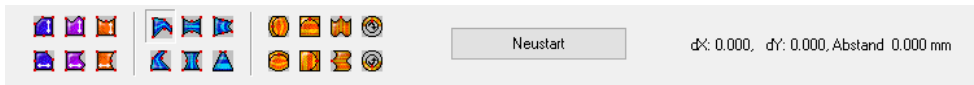
### 22.2 Verformung

Verändere die Form eines Objektes mithilfe verschiedener Effekte:

- Markiere das gewünschte Objekt.
- Wähle in der Menüleiste Verformen > Verformung.

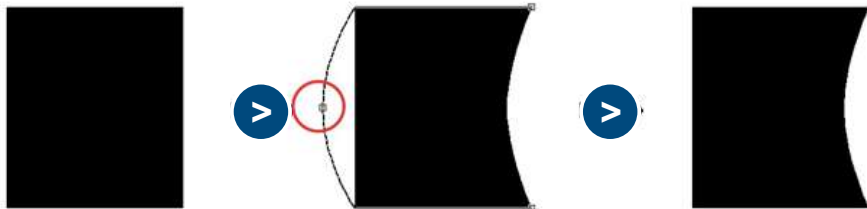


- Wähle in der SmartBar eine der folgenden Methoden aus: Verformen, Hülle Verformen, Perspektive, Anpassen an Globus, Anpassen an Zylinder, Anpassen an Flagge, Anpassen an Kreis



- An deinem Objekt erscheinen jetzt Kontrollpunkte. Passe die Form des Objekt an, indem du die Punkte verschiebst.

Beispiel Perspektiv-Anpassung:



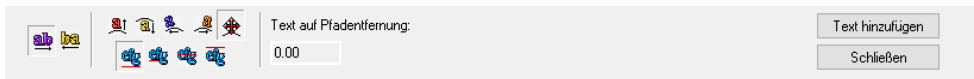
## 22.3 Text an Pfad ausrichten

Richte Text entlang eines Pfades aus:

- Erstelle oder wähle einen Pfad (Form/Vektorgrafik) und Text.
- Markiere den Text und den Pfad.
- Wähle in der Menüleiste Verformen > Text an Pfad ausrichten.



- Wähle in der SmartBar eine der folgenden Methoden aus: Laufrichtung des Textes, Startposition (z. B. oben, unten, links, rechts), Ausrichtung am Objekt



Geschlossene Pfade (z. B. Kreis) und offene Pfade (z. B. Linie) bieten unterschiedliche Einstellmöglichkeiten.

## 22.4 Schatten

Erstelle Schatteneffekte für Objekte:

- Markiere das gewünschte Objekt.
- Wähle in der Menüleiste Verformen > Schatten.



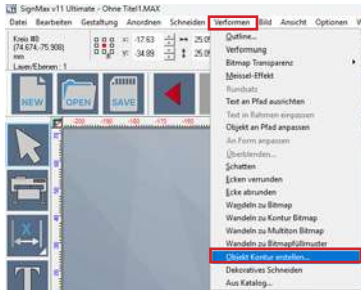
- Wähle in der SmartBar einen Schattenstil: Blockschatten, Perspektivischer Schatten, Schlagschatten, Wurfshadow
- Passe den Schatten bei Bedarf weiter über die Funktionen in der SmartBar an (z. B. Winkel, Tiefe, Abdruck).
- Oder/und verändere den Schatten zusätzlich über die Kontrollpunkte am Objekt.



## 22.5 Objekt Kontur

Erstelle eine Kontur basierend auf der Form eines Objektes:

- Markiere das gewünschte Objekt.
- Wähle in der Menüleiste Verformen > Objekt Kontur erstellen.



- Passe die Kontur über die SmartBar an: Innenkonturen füllen oder zulassen, Versatz und Gehrung einstellen, Konturfarbe
- Die Änderungen werden direkt übernommen.



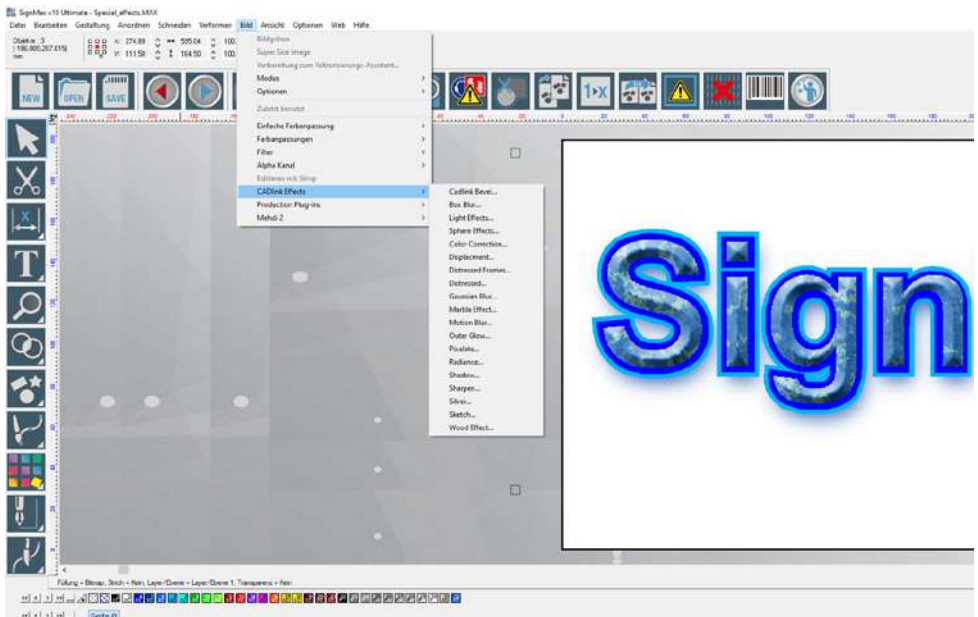
- Über das Disketten-Symbol kannst du die Einstellungen auch speichern und zukünftig über das Auswahlenmenü daneben einfach immer wieder aufrufen.

## 22.6 Spezial Effekte (Plug-Ins)

Ermöglicht die Nutzung zusätzlicher Werkzeuge zur grafischen Bearbeitung:

- In der Pro-Version stehen erweiterte Plug-Ins zur Verfügung.
- Diese bieten zusätzliche Effekte und Gestaltungsmöglichkeiten.

Beispiel:



## 23 Tastenkürzel

Das Benutzen von Tastenkürzeln kann eine enorme Arbeitserleichterung bedeuten. Falls es für einen Befehl ein Tastenkürzel gibt, erfährst du dies im Menü. Hinter dem Befehl stehen in Klammern die entsprechenden Tastenkürzel.

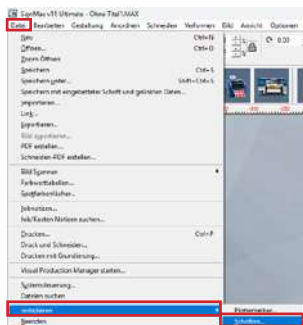
### Die wichtigsten Tastenkürzel:

- F3: Alles markieren
- F6: Ansicht verkleinern
- F7: Objektauswahl vergrößern
- F8: Schildflächenansicht
- Strg + K: Ausrichten
- Strg + G: Gruppieren
- Strg + P: Drucken
- Alt + S: Farbfüllung anzeigen ein/aus
- Strg + Z: Rückgängig
- Strg + C: Kopieren
- Strg + A: Alles markieren
- Strg + X: Ausschneiden
- Strg + V: Einfügen
- Strg + D: Duplizieren
- Alt + G: Gruppierung aufheben
- Alt + I: Instant Replay

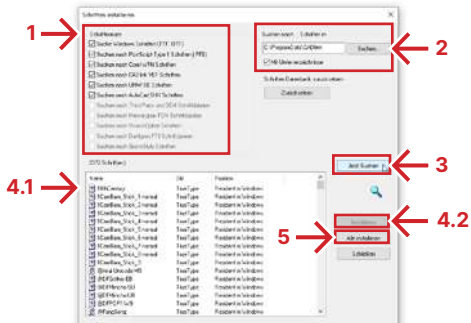
## 24 Schriften installieren

Ermöglicht das Hinzufügen neuer Schriftarten zur Software:

- Wähle in der Menüleiste Datei > Installieren > Schriften.



- Wähle unter „Schriftformate“ die gewünschten Schriftarten aus (1).
- Lege im Feld „Suchen nach...Suchen in“ das Verzeichnis fest (2).
- Klicke auf „Jetzt suchen“, um verfügbare Schriften anzuzeigen (3).
- Wähle einzelne Schriften durch anklicken/markieren aus (4.1) und klicke auf „Installieren“ (4.2).
- Alternativ klicke auf „Alle installieren“, um alle gefundenen Schriften zu übernehmen (5).



Nach dem Schließen des Fensters stehen die Schriften in der Schriftauswahl zur Verfügung.



Brauchst du Unterstützung bei der Anwendung?  
Ruf uns an, wir sind gerne für dich da!  
+49 4763 94595 - 0



SERVICEHOTLINE +49 4763 94595 - 0  
E-MAIL [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)  
ONLINESHOP [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)  
WEBSITE [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)





# SIGNMAX<sub>V11</sub>

**Welcome  
to the  
SignMax v11  
Manual**



## 01 Preface

This user manual gives you an overview of the functions and workflows in "SignMax" – both in the Print & Cut module and in the advanced graphic editing of the Pro version. It helps you get started and explains efficient workflows in a clear way. SignMax offers a wide range of possibilities – so don't hesitate to explore the program freely and try out new things.

### Copyright notice:

The contents of this manual were created and compiled by "MAX Systems". They are intended for informational purposes only and must not be modified or extended by third parties. "MAX Systems" assumes no liability for possible errors or inaccuracies in the document.

We always appreciate suggestions, feedback, and ideas for improvement.

### Written and designed by:

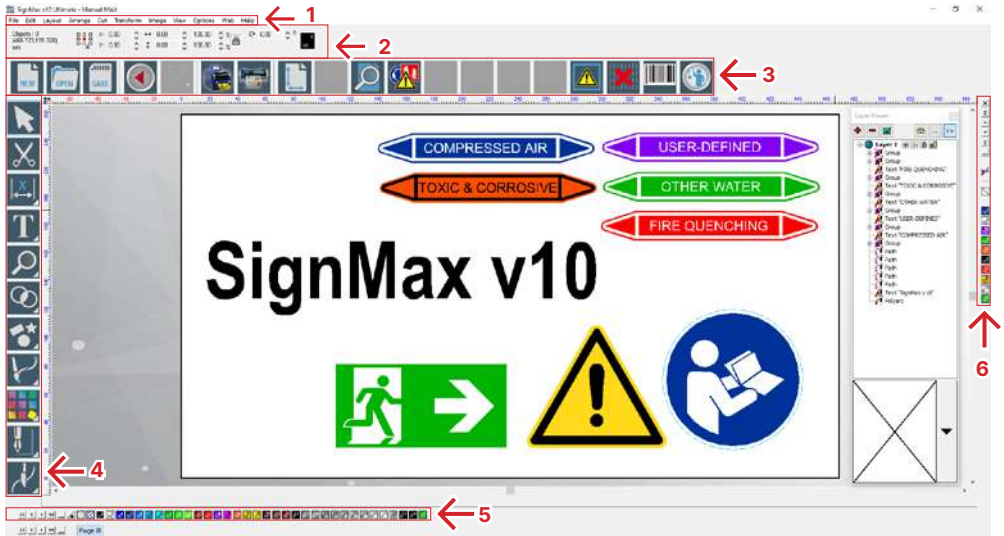
MAX Systems GmbH  
Am Bauhof 12  
27442 Gnarrenburg, Germany  
Service hotline: +49 4763 94595 - 0  
Email: [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)  
Online shop: [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)  
Website: [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)

---

## 02 Installations

Please follow the "SignMax" installation guide. If the steps described there are not followed, the software may behave unexpectedly.

## 03 Controls

**Menu bar**

The menu bar contains all software functions in a structured form. (1)

**SmartBar**

The SmartBar shows you information about the selected object – for example size and position. With a mouse click on an object or text, you can edit the properties directly. (2)

**System bar**

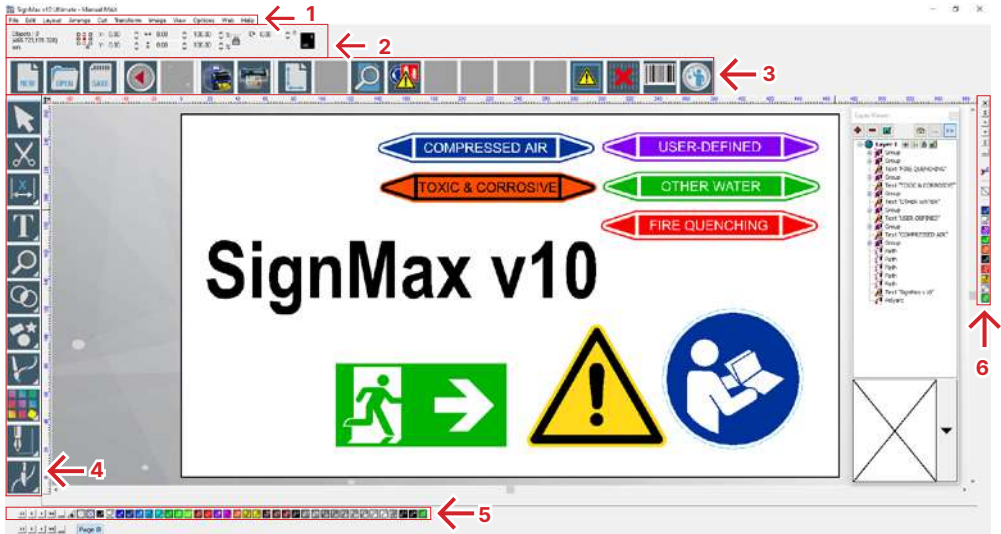
The system bar contains shortcuts to the most important functions of the software. You can easily customize it to your needs by adding or removing buttons. (3)

**Toolbar**

The toolbar contains tools for creating and editing texts and shapes. Clicking on a tool button displays additional functions. (4)

You can find more controls on the next page.

## 03 Controls



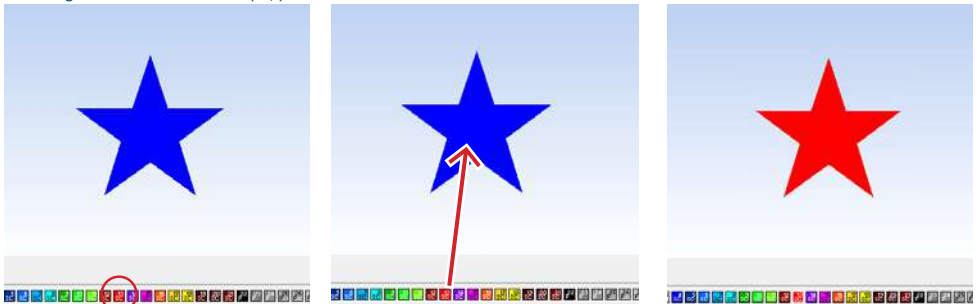
## Colour palette

The colour palette at the bottom of the workspace contains all colour swatches available for use. (5)



By clicking on the colour swatches, the colour is not only applied to the selected object, but also set as the default for all new objects. Change the fill with the left mouse button and the outline with the right mouse button.

To change the fill colour of a shape, proceed as follows:



Select the object and click the desired colour swatch with the left mouse button or...

...click the desired colour swatch and drag it onto the object while holding the left mouse button.

As soon as you release the mouse button, the new colour is assigned.

## Job palette

The job palette shows the colours currently used on the workspace. (6)

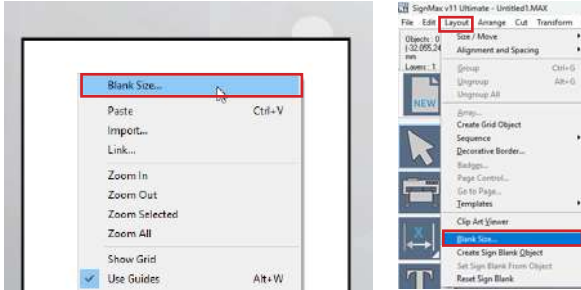
You can completely replace a colour in your sign by dragging a colour from the colour palette here while holding the left mouse button and then dropping it onto the colour you want to replace.

## 04 Sign area

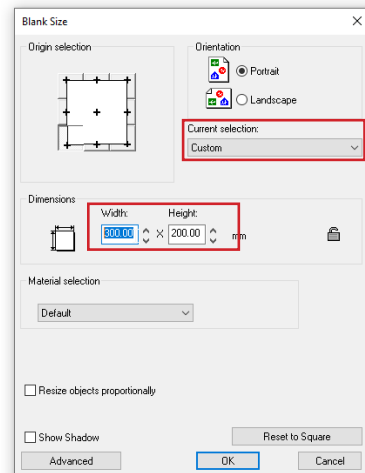
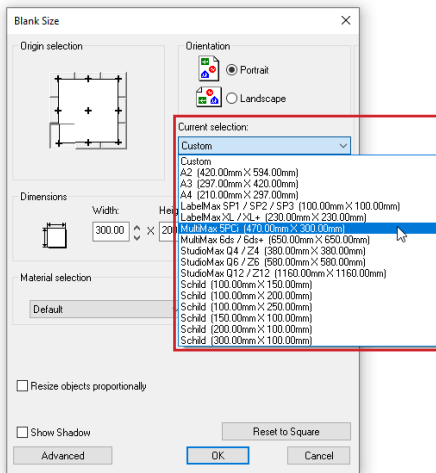
The sign area represents the area that will be printed. Define the dimensions first so that graphics and texts can be aligned correctly.

Create the sign size:

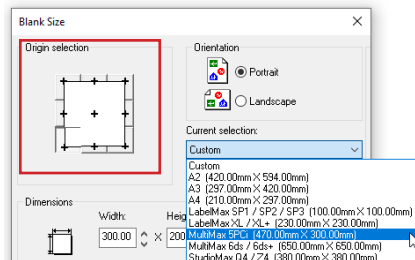
- Right-click the sign area and select "Blank Size" from the menu.
- Alternatively: Select Layout > Blank Size in the menu bar.



- A window "Blank Size" opens. There you can define orientation, Blank Size, etc.
- Under "Current selection" you find predefined sign sizes for our labeling systems.
- Or select "Custom" to enter width and height manually.



- Use "Origin selection" to define the zero point of the rulers. Confirm your entries with "OK".



## 05 Text creation methods

### Text compose [Ctrl+F7]

Write a text:

- Select "Text Compose" in the toolbar. You have three options to set up the text frame:



- Click on the workspace: A text cursor appears for entering text. Start typing directly without a defined frame.
- Drag a text frame with the left mouse button pressed: Hold the left mouse button and drag to define the text frame. While typing, the frame remains unchanged – the text automatically adapts within the defined boundaries.
- Press [Shift] and click on the workspace: The text frame is set to the size of the sign area. This is the same function as the tool "Frame Text Compose" (Ctrl+F8).

After starting text editing, you have various settings available in the SmartBar:

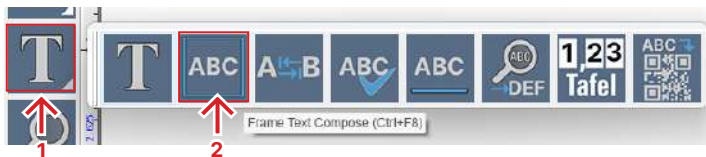
The displayed values correspond to the default settings. If problems occur during text creation, set these values accordingly before typing.



### Frame text compose [Ctrl + F8]

Create a text frame in the size of the sign area:

- Select "Frame Text Compose" in the toolbar.



- The text frame is automatically set to the size of the sign area and displayed as a rectangular dashed line. Enter your desired text here.
- The text automatically adapts to the frame depending on the settings (compress, stretch, or wrap).

**SignMax**

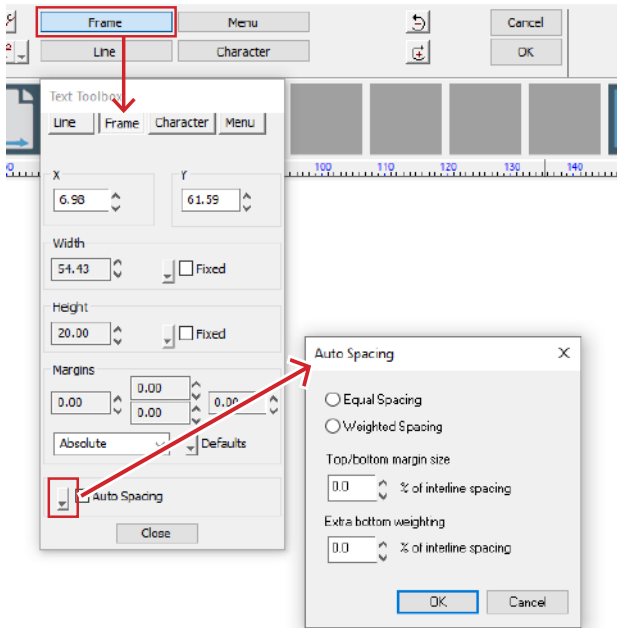
- Additional functions are available in the SmartBar to adjust the display: Horizontal compress, Vertical compress, Line attributes, Frame properties



## Text frame properties

Allows adjustment of text frames and line spacing. / Note: This function is only available if the text was created with "Frame Text Compose".

- Click the "Frame" button in the SmartBar. The "Text Toolbox" window opens. Various settings are available here:



**Auto Spacing:** Automatically adjusts spacing within the text frame.

- Enable the option "Automatic spacing adjustment". The corresponding dialog opens.

**Equal Spacing:** Standardizes the spacing between text lines.

- Set the top or bottom margin:
- Below 100%: Margins decrease, line spacing increases.
- Above 100%: Margins increase, line spacing decreases.

**Weighted Spacing:** Allows targeted adjustment of line spacing.

- Enable the option "Weighted spacing". Adjust the additional bottom margin size:
- Above 100%: Bottom margin increases, text lines move upward.
- Below 100%: Bottom margin and line spacing decrease, text lines move downward.

### Text on-screen kerning

Allows adjustment of letter spacing (kerning) directly on the text object.

- Select the desired text object and choose "Text On-Screen Kerning" in the toolbar.



- Various editing symbols appear on the text. Adjust letter spacing by dragging the symbols.

SignMax

Square left: Move the entire text

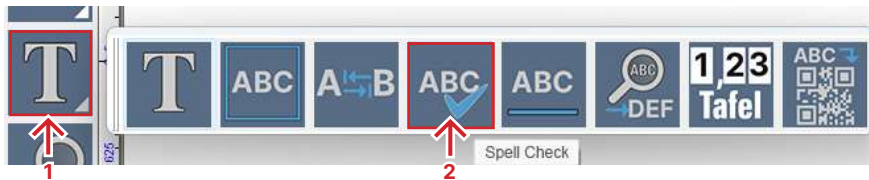
Circle under a letter: Move individual letters

Circle right: Increase or decrease spacing between letters by dragging

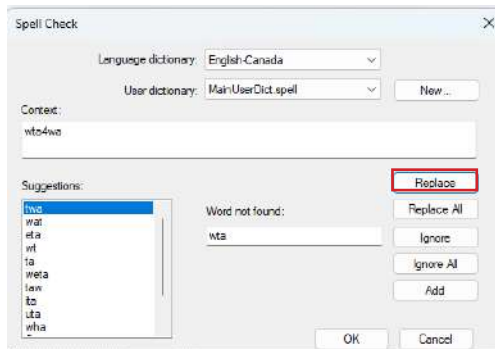
### Spell check

Checks the spelling of texts.

- Select the desired text and choose "Spell Check" in the toolbar. If no text is selected, all texts are checked.



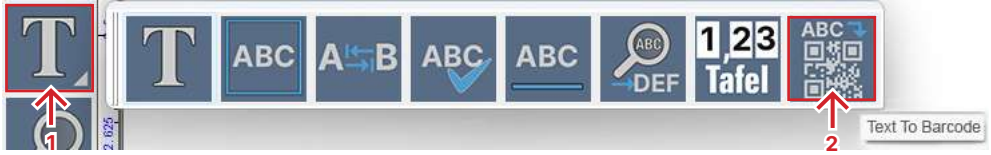
- If errors are found, the "Spell Check" window opens. Correct the spelling here and click "Replace" to apply the changes.



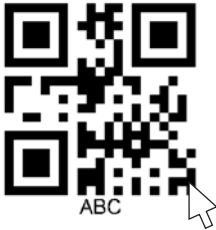
## Text to barcode

Converts text into a barcode.

- Select the desired text and choose "Text To Barcode" in the toolbar.



- The barcode is created automatically. The text is displayed below in small size and centered.
- Double-click the barcode to make adjustments.



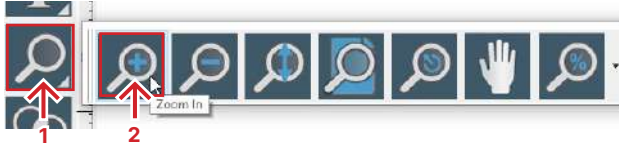
- Change settings in the SmartBar, e.g.: Barcode type (e.g. QR code, EAN), text/value, etc. Click "Apply" to apply the changes.



## 06 Zoom tool [mouse scroll wheel]

The zoom toolbar contains functions for zooming in and out.

Zoom In: Enlarges the view.



Zoom Out: Reduces the view.



Zoom to Selected Object: Enlarges the selected objects.



Zoom to Sign Blank: Centers the sign area in the middle of the screen.



Zoom to Previous View: Switches to the previous zoom level.



Pan State: Moves the view in all directions using the mouse.



Percent Zoom: Select a zoom factor in percent.

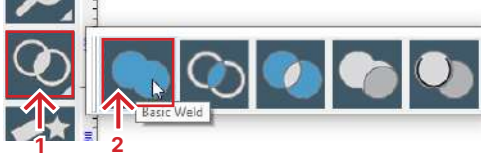


## 07 Weld

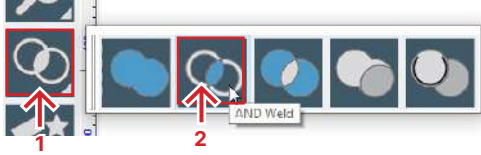
The weld tools contain functions for combining and trimming objects.

**Basic Weld:** Combines two objects of the same colour into a single curve object with a shared outline.

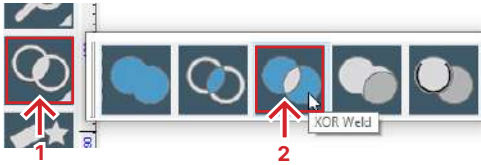
**Basic Weld (different colours):** Cuts the objects at overlapping areas.



**AND Weld:** Keeps only the overlapping areas of the objects.

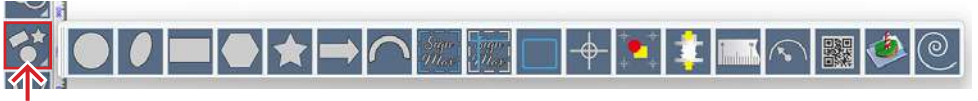


**XOR Weld:** Removes the overlapping areas from the objects.

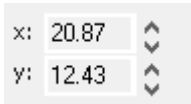


## 08 Shape tools

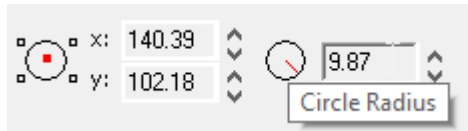
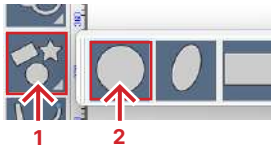
The Shape Tools allow you to create various shapes.



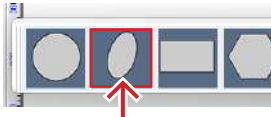
- Click "Shape Tools" in the toolbar and select the desired shape from the menu.
- Click on the workspace with the left mouse button. Hold the mouse button and drag the shape to the desired size.
- Adjust the properties of the shape via the SmartBar. Edit the shape later by double-clicking the object. Note: Some functions must be confirmed with "Apply" or canceled with "Close". For precise positioning, set the values "x:" and "y:" in the SmartBar.



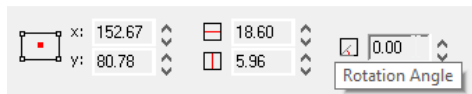
Circle: Creates a circle. Adjust the radius in the SmartBar.



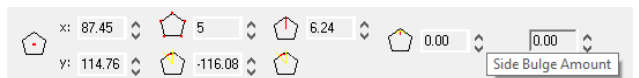
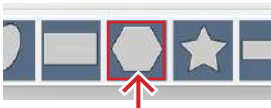
Ellipse: Creates an ellipse. Edit nodes/segments in the SmartBar (Ultimate version, see node editing tools).



Rectangle: Creates a rectangle. Adjust length, width, and rotation angle in the SmartBar.



Polygon: Creates a polygon. Adjust number of points, rotation angle, polygon radius, corner radius, and side bulge amount in the SmartBar.



Star: Creates a star. Adjust number of points, rotation angle, star radius 1 and 2, and corner radius 1 and 2 in the SmartBar.

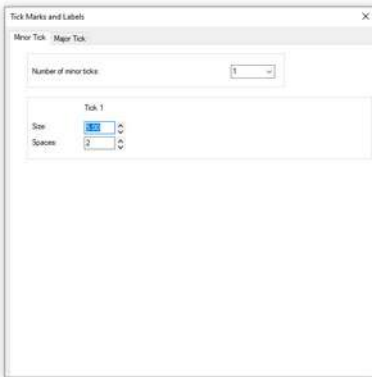




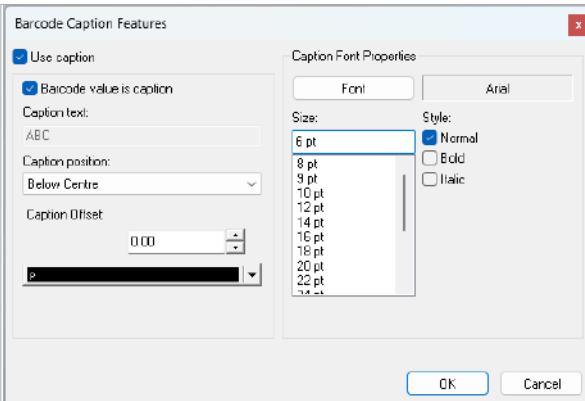
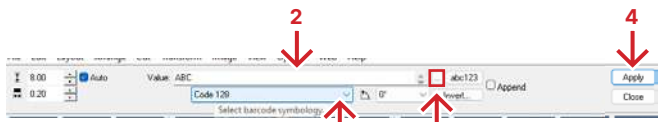
Ruler: Helper tool for creating rulers on the workspace.



Dial: Creates scales and rotary potentiometers. After activation, configure additional settings for ticks and main divisions in the pop-up window "Tick Marks and Labels".



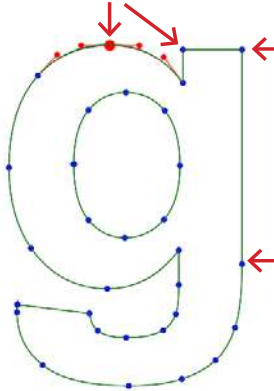
Barcode: Creates barcodes (e.g. QR code, EAN, Code 128, ISBN). Define barcode type (1) and value (2) in the SmartBar. Use the three-dot icon (3) to configure additional labeling functions and confirm all inputs with "Apply" (4). Place by left-clicking on the sign area.



## 09 Node editing tools [Pro versions only]

Node (1): Small blue circle on the object outline (red when active/selected). Nodes define the shape of an object.

Control point (3): Helper point for adjusting the curvature of a segment. Each node has corresponding control points for curved segments.



Segment (2): Connection line between two nodes. Segments can be straight or curved.



Node Edit: Creates connected straight lines. Left-click on the workspace to place a new node. The segments between points are straight. Additional functions are available in the SmartBar.



Free Edit: Creates connected freehand lines. Hold the left mouse button and draw freely on the workspace. Additional functions are available in the SmartBar.



Arc Edit: Creates connected straight or curved segments. A single left-click places a node and creates a straight segment. Hold the left mouse button and move the mouse to create a curved segment between nodes. Additional functions are available in the SmartBar.



Bezier Node Edit: Creates connected straight or curved segments with control points. A left-click places a node with two control points. Hold the left mouse button and move the mouse to pull out control points and define the curvature. Clicking without dragging creates a straight segment. Additional functions are available in the SmartBar.

## 10 Vectorization [Ultimate version only]

Unlike raster graphics, which consist of a grid of individual pixels, vector graphics are based on a mathematical image description. They consist of lines, curves, and nodes, making them flexible to edit and adjust.

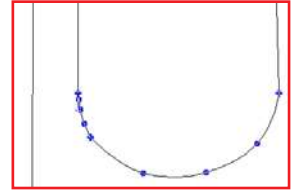
The main advantage: Vector graphics can be scaled infinitely without loss of quality – whether you reduce or enlarge them significantly. This makes them ideal for logos, signs, or technical illustrations.



Example: Pixel graphic

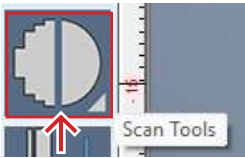


Example: Vector graphic



Example: Vector graphic / node view ("Path view")

- Select "Scan Tools" from the toolbar.



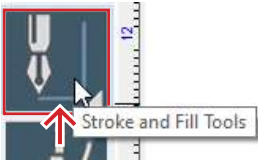
- Three additional options open – Accuscan, Photo-Machine, and Center-Line:



## 11 Stroke and fill tools

### 11.1 Function in all versions

Use the tool "Stroke and Fill Tools" to add an outline to vector objects.



You have three options to define the outline:

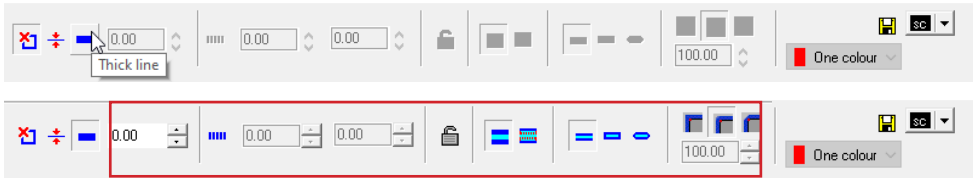
"No line", "Hair Line" (a very thin line, e.g. for cutting functions), and "Thick Line" (with definable stroke width).

Proceed as follows:

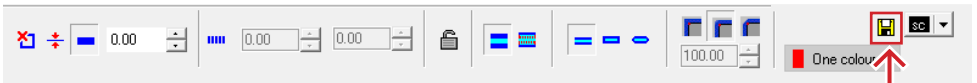
- Select the object you want to outline and choose Stroke and Fill Tools → "Line style" in the toolbar.



- In the SmartBar, select one of the three options. Under "Thick Line", define stroke width, line colour, and corner style.

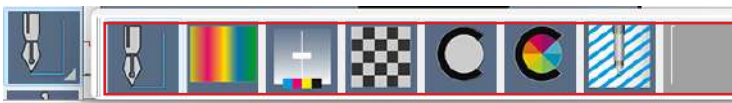


- Click the disk icon to save your settings as default – they will automatically apply to all new objects.



### 11.2 Note for Pro version users

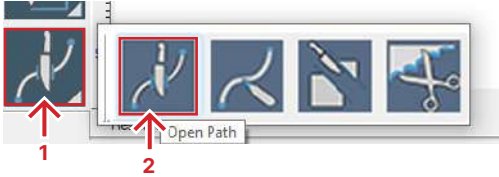
If you use the Pro version of "SignMax", the toolbar is extended with additional functions (Line Style, Gradient Fills, CMYK Gradient Fills, Pattern Fills, Spot Gradient Fills, Multi Spot Gradient Fills, Hatch Fill, Transparency Fill). This allows you to apply gradients and pattern fills to objects.



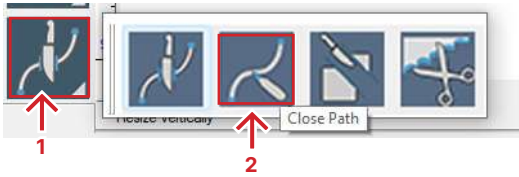
## 12 Slice tools

Use the Slice Tools to quickly and easily split vector objects and text.

**Open Path:** Select the object you want to edit. Then choose "Open Path" in the toolbar. Left-click the position where you want to split the object and drag a straight cutting line across it. Confirm in the SmartBar with "Apply". The object is split into separate parts with open paths.



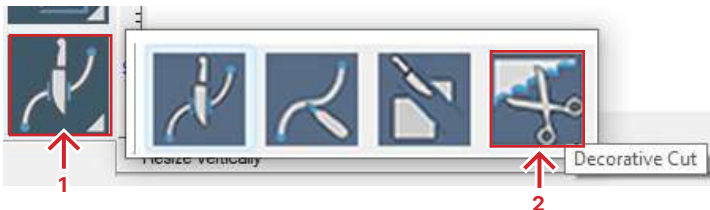
**Close Path:** Select the object and choose "Close Path". Left-click the desired position and draw a free cutting line across the object. This can be straight or curved. Confirm with "Apply". The object is split into parts with closed paths.



**Close Path PolyArc:** Select the object and choose "Close Path PolyArc". Left-click the desired position and draw a curved cutting line. Additional settings are available in the SmartBar. Confirm with "Apply". The object is split into parts with closed paths.



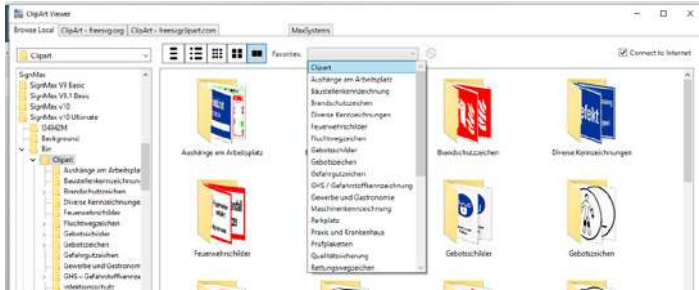
**Decorative Cut:** Select the object and choose "Decorative Cut". In the SmartBar, select from various cutting templates, e.g. "Cloud" or "Funky Spunky". A decorative cutting contour is created around the object. Adjust additional parameters such as length, height, or spacing in the SmartBar.



## 13 ClipArt and graphics

### 13.1 Insert pictograms

SignMax includes a symbol library "ClipArt library" with common pictograms organized into different categories. To insert a pictogram, select Layout > ClipArt Viewer in the menu bar. The corresponding selection window opens.



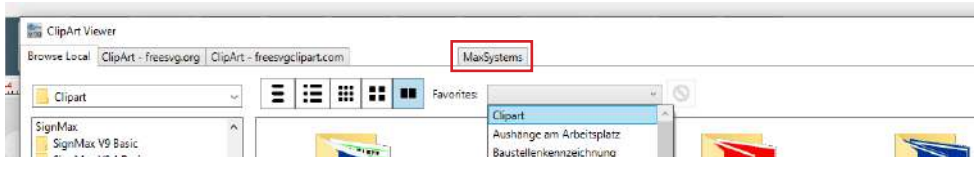
Select the desired category in different ways:

- via the dropdown menu under "Favourites"
- by double-clicking a directory folder
- via the directory tree

Within a directory, the available pictograms are displayed. Double-click a pictogram to close the window. An insertion marker appears at the mouse cursor. Move the cursor to the desired position and insert the pictogram in its original size with a left-click.

To adjust the size during insertion, hold the left mouse button and drag a frame. The pictogram is inserted in the selected size when you release the mouse button.

Use the "MaxSystems" tab to access current pictograms if an internet connection is available and access is enabled. From the Pro version onward, the OpenClipart library is also available with a wide range of free graphics.

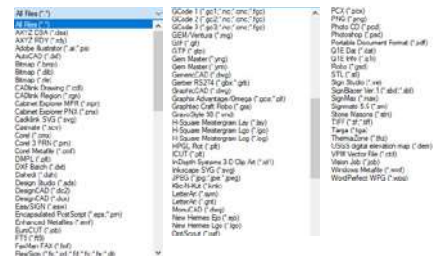


### 13.2 Import your own graphics

To import your own graphics, select File > Import.

To see all supported formats, select the type "All files (\*.\*)" in the file dialog.

For optimal results, use vector graphics, e.g. in the following formats: EPS, PRN, SVG, or PDF. Common raster formats are also supported, including: JPEG, BMP, TIF, GIF, PNG, and WMF. CAD files can also be imported. Save AutoCAD files in DXF format (instead of DWG).



## 14 Modify shapes and texts

By a left-click on a shape, it is selected.

Control points appear on the shape, allowing you to adjust the object by clicking and dragging.



Center point: Moves the position of the shape.

Move the mouse pointer over the center point until it is displayed as a cross, and drag the shape to the desired position.



Corner point: Enlarges or reduces the shape proportionally.

Drag the corner point to adjust the size. The aspect ratio is maintained.



Edge point: Stretches or compresses the shape.

By dragging, the shape is distorted in one direction.

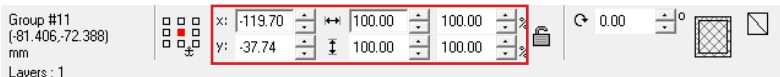


Rotation point: Rotates the shape.

Drag the point to rotate the object around its center.

SmartBar: Enables numeric adjustment of object properties.

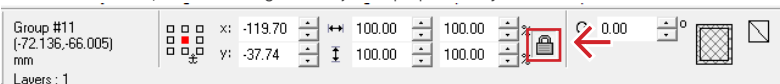
Select an object and change position, size or other parameters directly via the input fields.



Proportional scaling: Keeps the aspect ratio constant when resizing.

The function is represented by the padlock symbol in the SmartBar.

If the lock is closed, width and height are adjusted proportionally.



Double-click: Activates an advanced editing function for the object.

The shape can be modified directly via additional control points.

The type and behavior of editing points depend on the respective object type (e.g. rectangle or circle).

For grouped objects, a double-click opens the group preview.

Individual elements can be selected and edited without ungrouping.

## 15 Layout functions

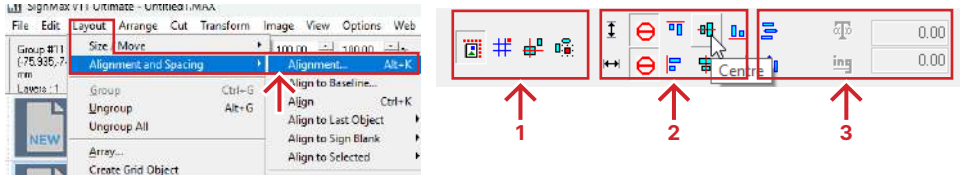
### Align

Align: Aligns objects relative to the sign area or to each other.

Via Layout > Alignment and Spacing > Alignment... (Alt + K), different alignment options open in the SmartBar.

Here you can choose whether alignment is based on the object or the sign area (1), whether it aligns to top, centre, or bottom (2), or whether a specific spacing between objects should be maintained (3).

With Ctrl + K, the last used alignment is executed again.



### Arrange

Arrange > Order: Defines the order of objects in the layer structure.

Newly created objects are automatically placed above older objects.

The order can be adjusted using the following commands:

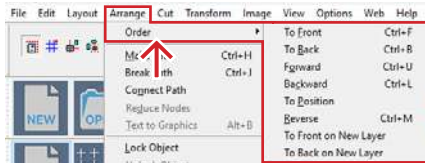
To front [Ctrl + F]: Moves the object to the top layer.

To back [Ctrl + B]: Moves the object to the bottom layer.

Forward [Ctrl + U]: Moves the object one layer up.

Backward [Ctrl + L]: Moves the object one layer down.

Reverse [Ctrl + M]: Reverses the layer order.



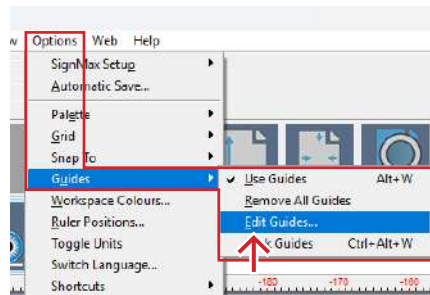
The circle is in front of the rectangle in the layer.



The circle is behind the rectangle in the layer.

### Guides

Guides: Support precise positioning of objects. These are horizontal or vertical reference lines that objects automatically snap to (magnetic behavior). They can be created by right-clicking on the ruler and adjusted via the menu Options > Guides > Edit guides. Additional functions include moving, deleting, creating, and working with grid spacing.



## Grouping

Group [Ctrl + G] [Layout > Group]: Combines multiple objects into one unit. This allows several elements to be moved or edited together.

Ungroup [Alt + G][Layout > Ungroup]: Removes an existing grouping.

## Duplicate

Duplicate [Ctrl + D][Edit > Duplicate]: Creates a copy of selected objects. The copy is inserted directly; spacing can be adjusted in the settings.

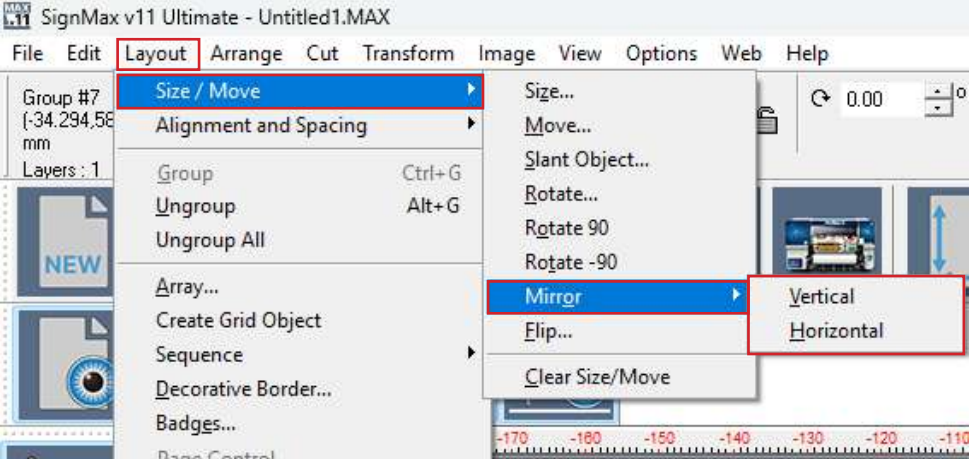
## Array (Pattern / layout creation)

Pattern / layout creation [Layout > Array]: Creates multiple copies of an object in rows, columns, or arcs. Spacing and number of copies are defined via the parameters "Sum X" and "Sum Y".



## Mirror

Mirror [Layout > Size / Move > Mirror]: Mirrors objects along an axis. Mirroring can be horizontal or vertical and is suitable e.g. for printing on transparent film.



## 16 File functions



### New

New [Ctrl+N] [File > New]: Creates a new file.



### Open

Open [Ctrl+O][File > Open]: Opens existing files. When opening, a message may appear stating that SignMax files can also be imported into an existing project via the import function. This message can be permanently disabled by activating "Do not show this message again".



### Save

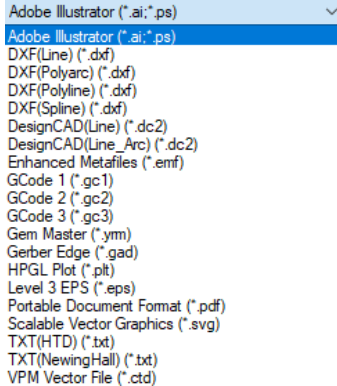
Save [Ctrl+S] [File > Save]: Saves the current project in .MAX format. This format is specific to the software. For use in other programs, export is required.

### Import

Import [File > Import]: Imports external files into the current project. Various graphic and file formats are supported, e.g. PDF, EPS, or DXF.

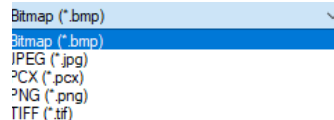
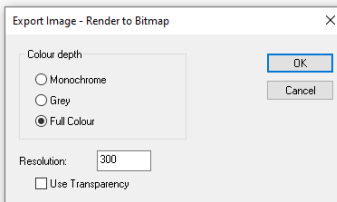
### Export

Export [File > Export]: Exports projects to other file formats. Supported formats include AI, PDF, EPS, TXT, as well as CAD formats.



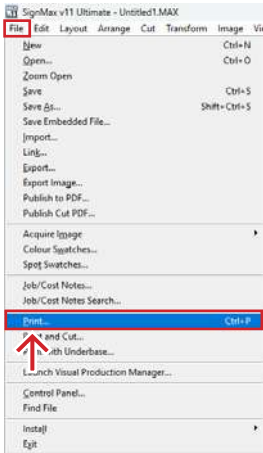
### Export Image

Export Image [File > Export Image]: Saves an object or the entire sign area as an image file. colour, resolution, file name, and format (e.g. TIFF, JPG, BMP) can be defined.

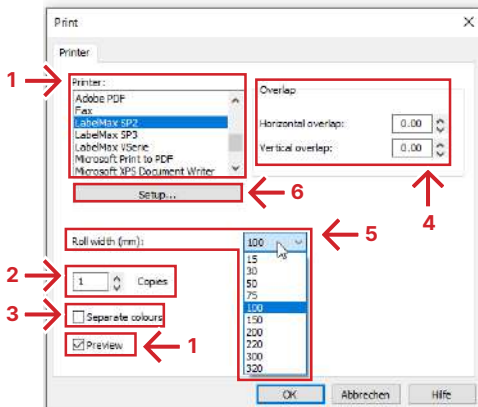


## 17 Print [Ctrl + P]

Open the print function via File > Print or the printer icon in the toolbar.



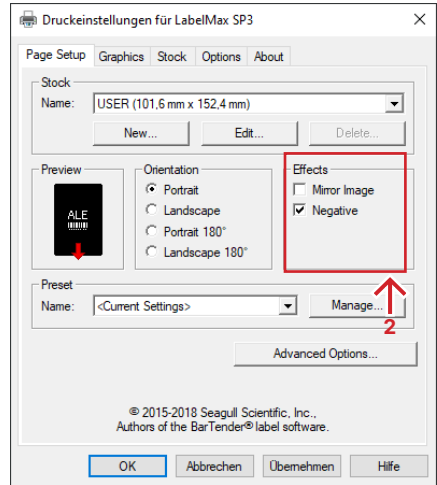
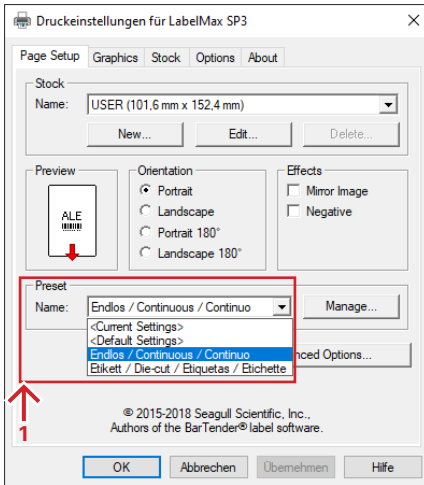
A window opens where you can configure various settings:



1. Printer: Allows selection of the desired printer. If the "Preview" option is enabled, a preview is shown before printing, where the design can be positioned and scaled.
2. Copies: Defines the number of signs or labels to be printed.
3. Separate Colours: Allows printing individual colours separately. This is useful, for example, for templates where certain colours are already pre-printed.
4. Overlap: Defines the overlap area for multi-page print jobs. If a job is split across multiple pages, each page includes the defined overlap area.
5. Roll width: Defines the width of the print material (only visible for supported printers). The print orientation is adjusted automatically.  
When using LabelMax material, select roll width "100" here.
6. Setup: Defines whether continuous material or label material is used. A window opens where you can configure different settings:



## Setup settings:



1. Preset: Defines the material type (continuous material or label material).

2. Effects: Activates special print effects such as "Negative". This function is used, for example, when printing with white ribbon on coloured film.

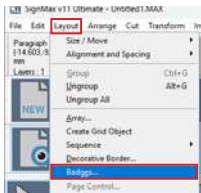
## 18 Serialization

Serialization: Enables automatic creation of labels with sequential or variable text data. The function is accessible via Layout > Serialization and label creation.

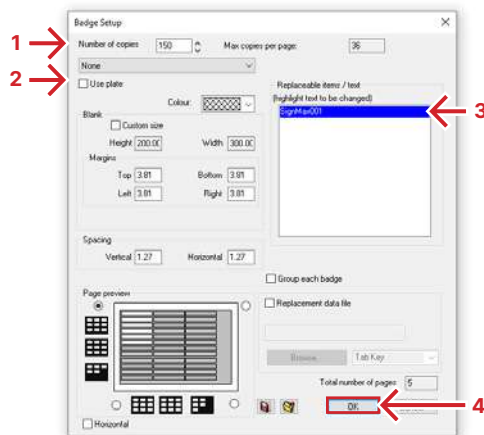
### 18.1 Sequential labels

Create a series with automatically increasing values (e.g. Barrel 001 to Barrel 150):

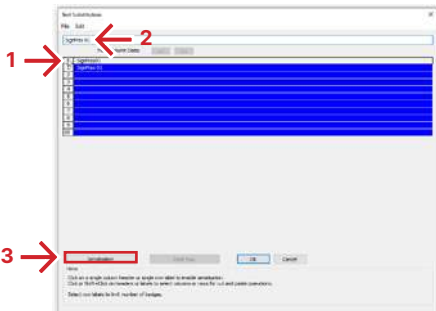
- First design the desired label.
- Select the text that will be replaced later.
- Choose Layout > Badges and label creation.



- The "Badge Setup" window opens. Enter the desired quantity in "Number of copies", e.g. 150 (1).
- Activate the option "Use plate" if printing on LabelMax (2).
- In the right window, select the text to be replaced (3).
- Confirm with "OK" (4).



- A new window "Text Substitution" opens. Click your text (top line), all cells are highlighted in blue (1).
- Enter the desired start value in the top line, e.g. SignMax01 (2).
- Click "Serialization" (3).



- A new window "Serialize" opens. In the field "Start", select the range to be incremented (1).
- Click "Set as Base" (2).
- Define under "Increment" the step size, e.g. 1 (3).
- Confirm with "OK" (4). The "Serialize" window closes.

- You return to the "Text Substitution" window. A preview of the serialised data is shown.
- Confirm again with "OK" to execute Serialization.

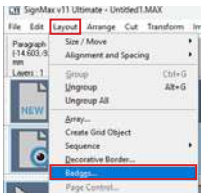
| Line | Text        |
|------|-------------|
| 1    | SignMax 001 |
| 2    | SignMax 002 |
| 3    | SignMax 003 |
| 4    | SignMax 004 |
| 5    | SignMax 005 |
| 6    | SignMax 006 |
| 7    | SignMax 007 |
| 8    | SignMax 008 |
| 9    | SignMax 009 |
| 10   | SignMax 010 |
| 11   | SignMax 011 |
| 12   | SignMax 012 |
| 13   | SignMax 013 |
| 14   | SignMax 014 |
| 15   | SignMax 015 |
| 16   | SignMax 016 |
| 17   | SignMax 017 |
| 18   | SignMax 018 |
| 19   | SignMax 019 |
| 20   | SignMax 020 |
| 21   | SignMax 021 |

The generated labels are automatically distributed across multiple pages and displayed at the bottom of the screen. When printing, you can select whether all or only specific labels should be output.

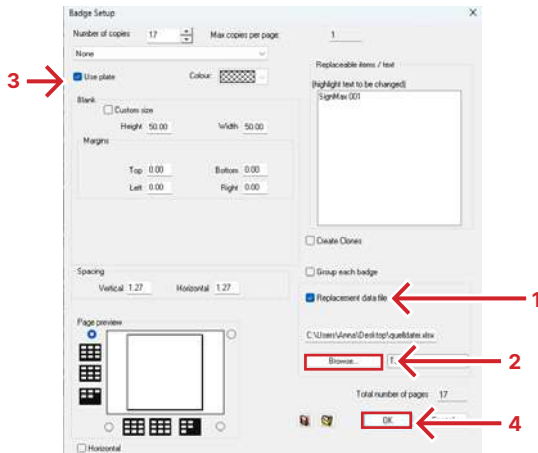
## 18.2 Text replacement from file

Create labels using data from an external file (e.g. Excel or text file):

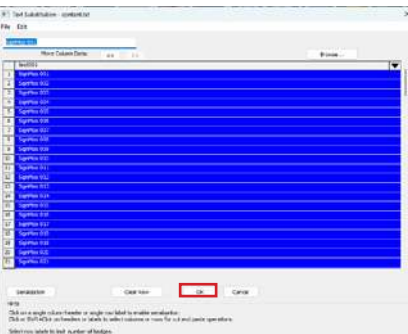
- Create a source file with the desired content (e.g. in Excel or a text editor).
- Design your label in "SignMax".
- Select the text to be replaced.
- Choose Layout > Badges.



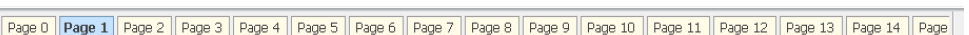
- The "Badge Setup" window opens. Activate the option "Replacement data file" (1).
- Click "Browse" and select the created source file (2).
- Activate the option "Use plate" (3).
- Confirm with "OK" (4). The "Badge Setup" window closes.



- The "Text Substitution" window appears. A preview of the serialised data is shown.
- Confirm again with "OK" to execute Serialization.



The generated labels are automatically distributed across multiple pages and displayed at the bottom of the screen. When printing, you can select whether all or only specific labels should be output.

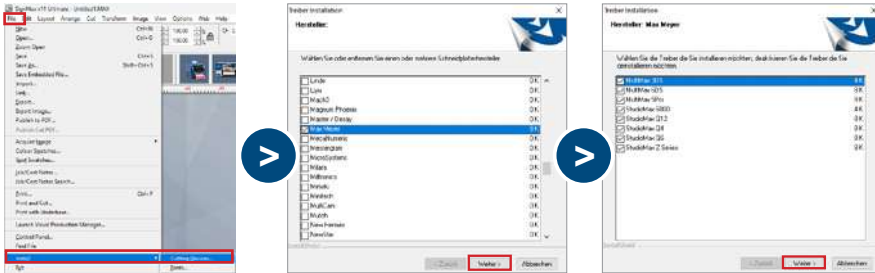


## 19 Plotting

### 19.1 Install plotter driver

Install the appropriate driver for your plotter:

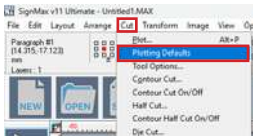
- Select File > Install > Cutting Devices in the menu bar.
- Select the desired plotter model, e.g. Max Meyer.
- Click "Weiter (Next)" to complete the installation.



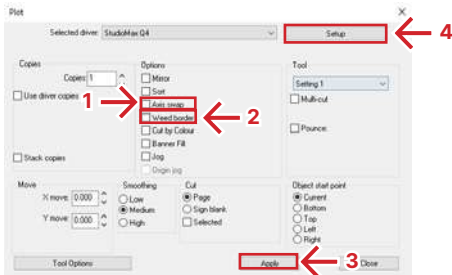
### 19.2 Configure plotter

Set up the software for working with the plotter:

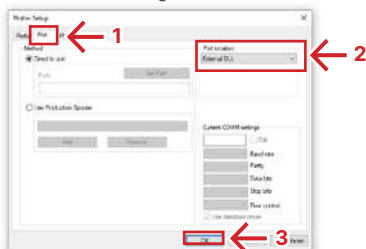
- Select Cut > Plotting Defaults for plotting in the menu bar.



- The "Cut" window opens, where you can configure different settings, e.g.:
- "Axis swap": Automatically rotates objects for optimal alignment (1).
- "Weed Border": Automatically creates a weeding frame around objects (2).
- Click "Apply" to apply the changes. (3)
- To configure driver settings, click "Setup" next to the driver selection. (4)



- The "Plotter Setup" window opens. Open the "Port" tab (1).
- Under "Port location", select the appropriate port, e.g.: LPT1 for parallel, COM2 for serial, or "External DLL" for USB (2).
- Confirm the settings with "OK" (3).



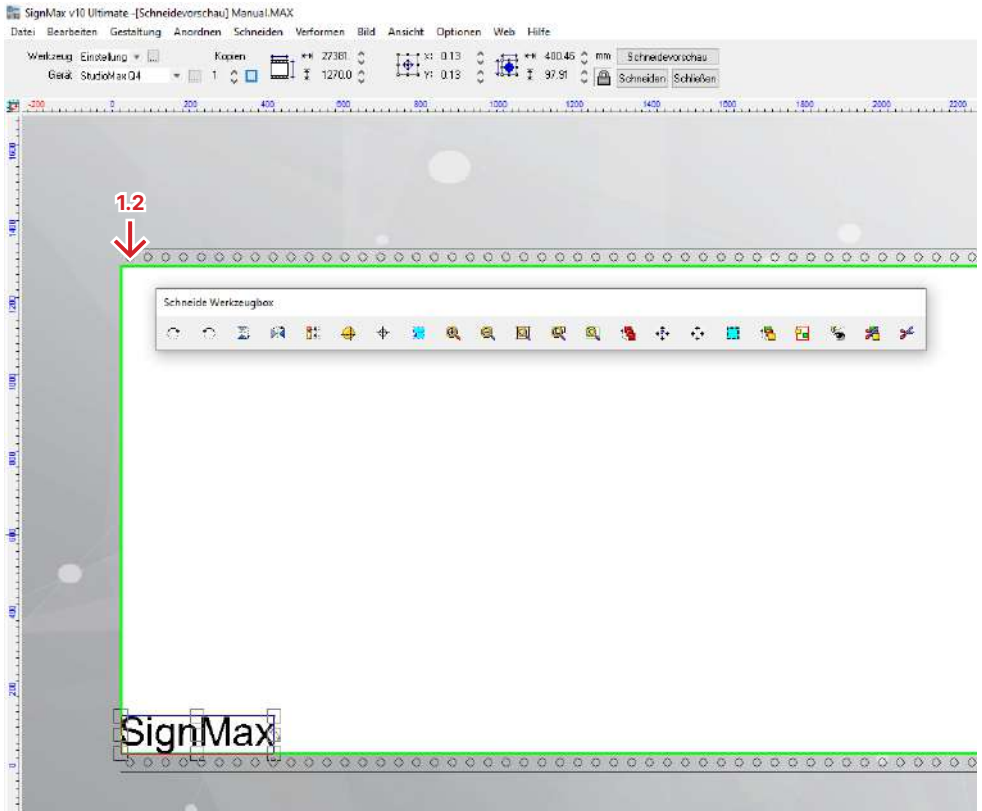
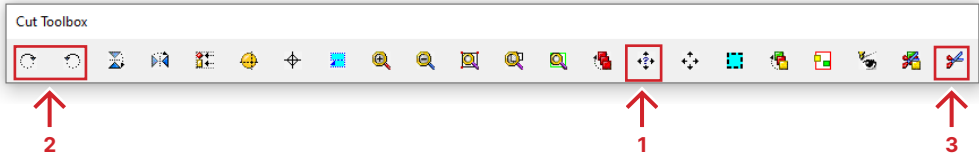
### 19.3 Cutting with a single colour

Create a cutting job for single-colour objects:

- Create your desired sign in "SignMax".
- Click the "Cut Tool" in the toolbar. A cutting preview opens.



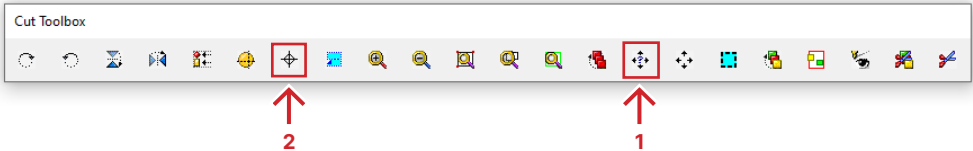
- In the cutting toolbox, click "Poll the Plotter for Height and Width" (1).
- The exact roll width is then applied (green line) (1.2).
- If necessary, align the object using the rotation tools (2).
- Click the scissors icon "Cut" to start the cutting job (3).



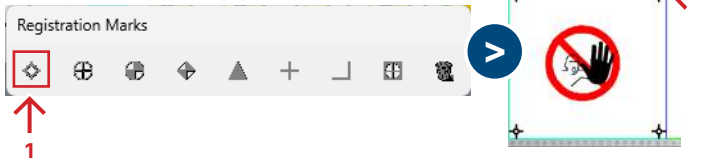
### 19.4 Cutting with multiple colours

Create separate cutting jobs for multicolour objects:

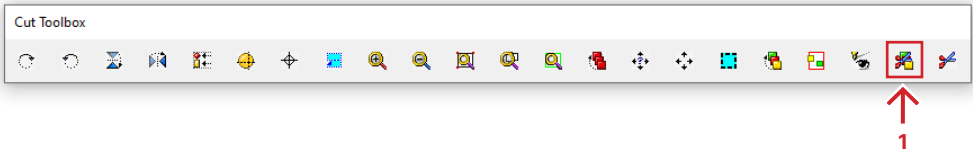
- Create your sign with all desired colours.
- Click the cutting tool in the toolbar. A cutting preview opens.
- In the cutting toolbox, click "Poll the Plotter for Height and Width" (1).
- Activate the "Registration Marks" function (2).



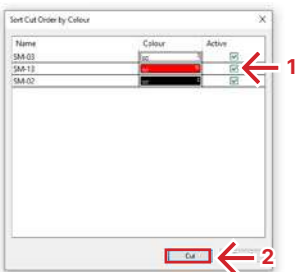
- In the "Registration Marks" window, select the "Default" option (1).
- The registration marks are plotted with each colour and serve as alignment guides.
- Position the registration marks manually if needed (2).



- Click "Sort and Cut All Colours" (1).



- The window "Sort Cut Order by Colour" opens. Select the colour to be plotted first (1).
- Load the first film colour (e.g. red) into the plotter.
- Click "Cut" (2).



- Repeat the process for all remaining colours.

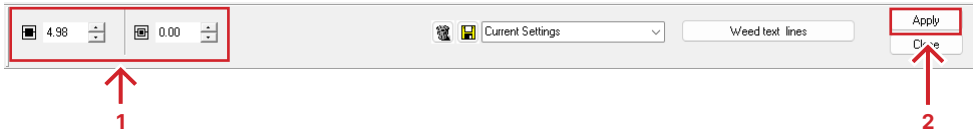
### 19.5 Weed border and power weed

Create additional cut lines to simplify weeding:

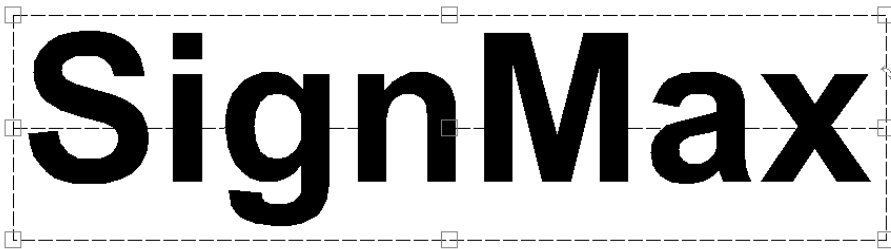
- Select the desired object.
- Select in the toolbar Shapes tools (1) > Weed Border or Power Weed (2).



- The SmartBar opens with settings such as line spacing (1).
- Click "Apply" to create the lines (2).



These additional cut lines simplify weeding, especially for complex shapes or text.



## 20 Print and cut

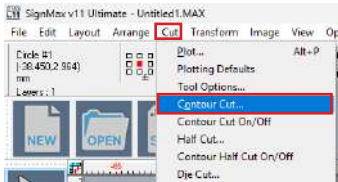
Print and cut: Enables processing of print jobs as well as combined print-and-cut jobs. In a print-and-cut job, the material is printed first and then cut along defined contour lines.



### 20.1 Contour cut

Create cut lines along the contour of objects:

- Select the objects to be cut.
- Choose Cut > Contour Cut in the menu bar.



- The SmartBar opens with settings for creating the contour cut line.



The objects are now cut precisely along their contours.

### 20.2 Contour cut from images

Create contour cut lines for imported images:

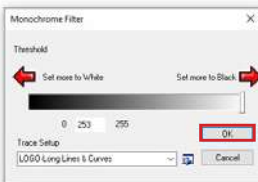
- Import an image (ideally with a light background).
- Select the image and choose Cut > Contour Cut.



- The SmartBar opens with settings. Deactivate "Bitmap frame" (1).
- Activate "Inside/Outside" (2). Click "Apply" (3).



- The "Monochrome Filter" window opens. Adjust the white filter.
- The white filter determines which areas (e.g. background) are ignored. Confirm with "OK".

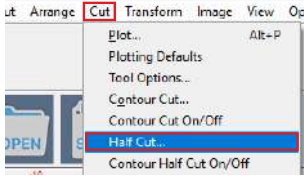


The contour line is displayed and should match the motif. If the result is not satisfactory, repeat the process with adjusted white filter.

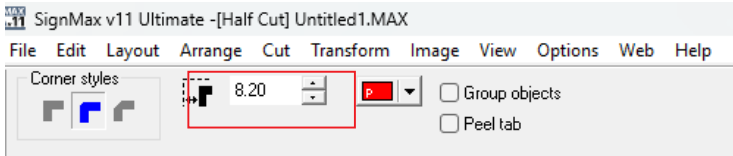
### 20.3 Half-Cut [perforation cut]

Create a perforation cut through film and backing material:

- Select the objects that you want to cut out.
- Choose Cut > Half Cut in the menu bar.



- In the SmartBar, various settings options open, e.g. set the desired distance to the object edge.
- Select the corner style.



The cut now follows along the shape of the object.

### 20.4 Half-Cut with custom shape:

Create a perforation line independent of the object shape:

- Create a custom shape (e.g. circle or rectangle).
- Select in the menu bar Cut > Contour Half Cut On/Off.



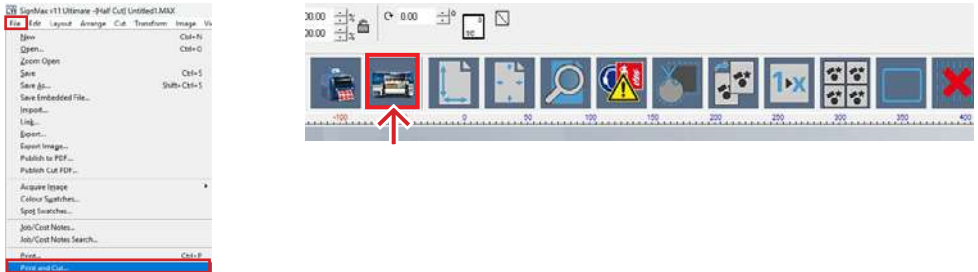
The created shape is now the Half Cut cutting line.

## 21 Printmanager (SignMax VPM)

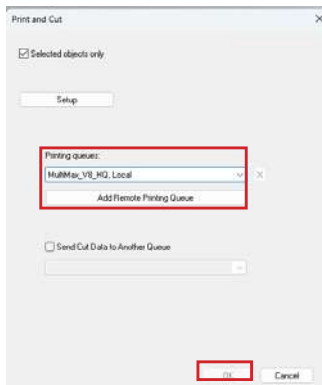
The "Printmanager" is used for managing, archiving, and tracking print jobs. All print jobs are displayed clearly so you can view the current status at any time. An integrated preview enables quick identification of the signs. All settings from the original file are retained so print jobs can always be executed again in the same quality.

### Load print data into the Printmanager:

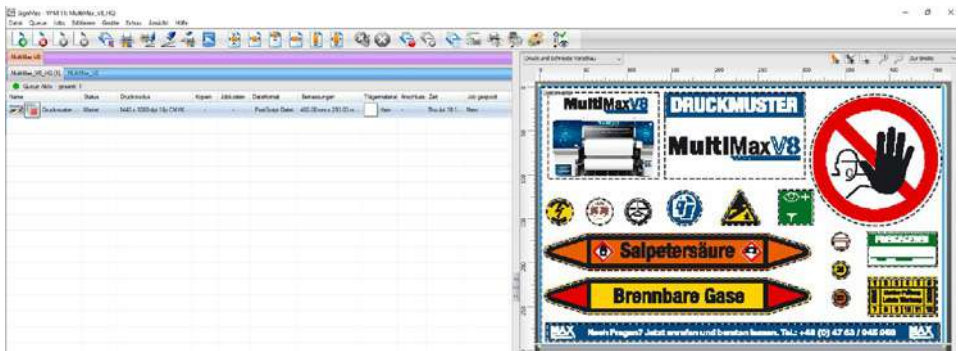
- Select in the menu bar File > Print and Cut or in the toolbar "Print and Cut".



- The "Print and Cut" window opens, where you select the appropriate printer under "Printing queues". Confirm with "OK".
- Check your sign in the preview.



- Click "Print" or "Print and Cut", depending on the job.
- The print job is then transferred to the Printmanager and managed there.



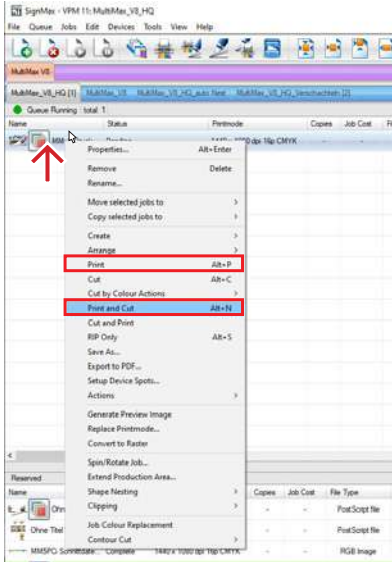
## 21.1 Print and cut

Start the print and/or cutting process via the Printmanager:

- Enter in the "Print and Cut Previews" the command "Print and/or Cut", the Print & Cut Manager opens automatically.
- The print job is loaded into the print list under the current file name.
- Wait until the job is fully imported.
- The status "Haltend Job gerippt" appears behind the file name.



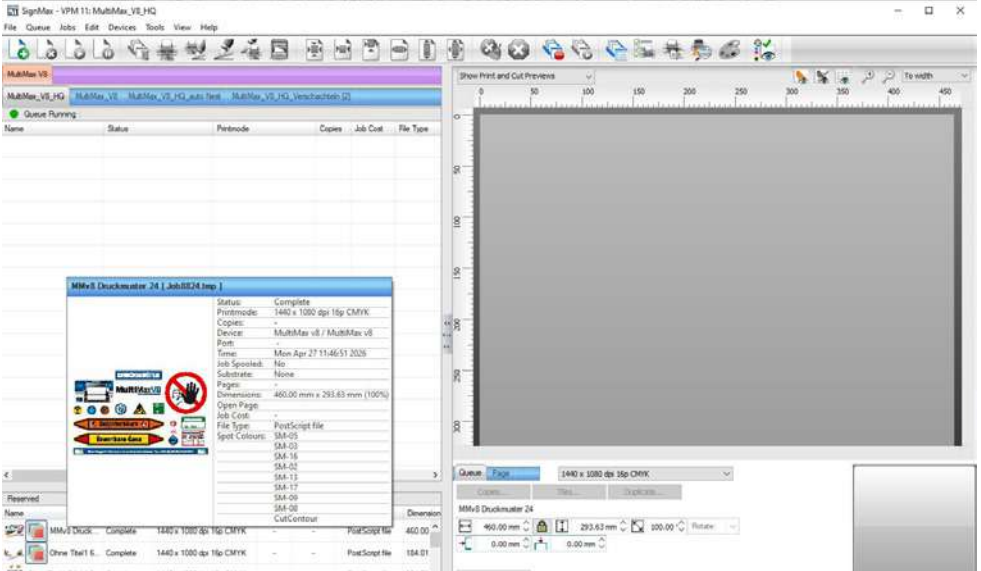
- Right-click the job and select "Print" or "Print and Cut".
- The printing process starts automatically.



## 21.2 Reprint archived jobs

Enables re-execution of already saved print jobs:

- Already processed jobs are located in the lower area of the window.
- Use the preview to identify the desired job.
- Move the mouse pointer over a job to display a preview.
- Select the job and drag it into the upper area while holding the mouse button.
- Wait until the job is fully loaded.
- The status "Haltend Job gerippt" indicates that the job is ready.
- Right-click the job and select "Print" or "Print and Cut".
- The printing process starts automatically.



## 22 Graphic editing

### 22.1 Outlines and inlines

Create outer and inner contours for objects:

- Select the desired object.
- In the SmartBar you can now adjust the outer contour (left) and the inner contour (right).
- Set colour, stroke width, and corner shape as needed here.

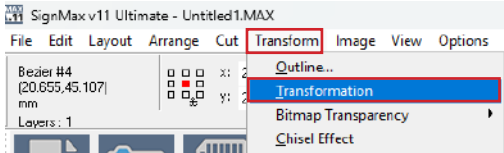
Outline and Inline can be used simultaneously.



### 22.2 Distortion

Change the shape of an object using different effects:

- Select the desired object.
- Select in the menu bar Transform > Transformation.

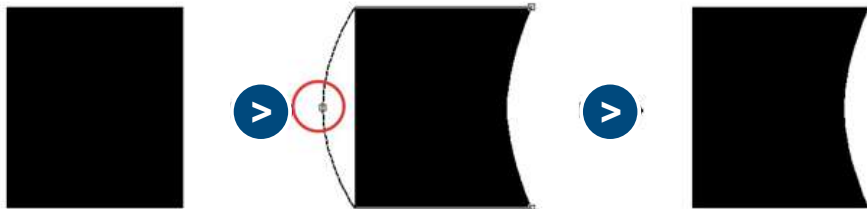


- In the SmartBar, select one of the following methods: Distort, Envelope Distort, Perspective, Fit to Globe, Fit to Cylinder, Fit to Flag, Fit to Circle.



- Control points now appear on your object. Adjust the shape of the object by moving the points.

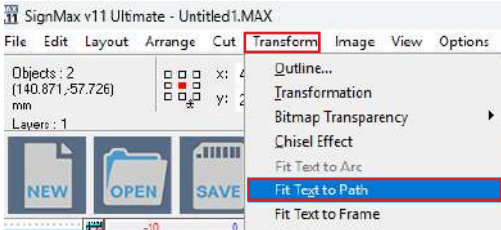
Example Perspective adjustment:



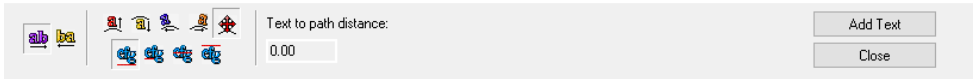
## 22.3 Text on path alignment

Align text along a path:

- Create or select a path (shape/vector graphic) and text.
- Select the text and the path.
- Select in the menu bar Transform > Fit Text to Path.



- In the SmartBar, select one of the following methods: text direction, start position (e.g. top, bottom, left, right), alignment to object.

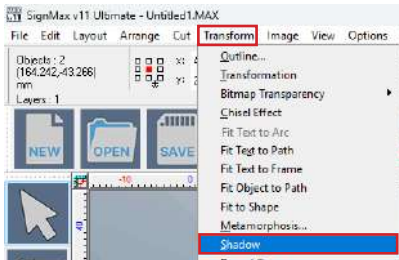


Closed paths (e.g. circle) and open paths (e.g. line) offer different configuration options.

## 22.4 Shadow

Create shadow effects for objects:

- Select the desired object.
- Select in the menu bar Transform > Shadow.



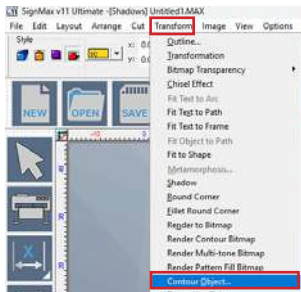
- In the SmartBar, select a shadow style: block shadow, perspective shadow, drop shadow, cast shadow.
- Adjust the shadow if needed using the functions in the SmartBar (e.g. angle, depth, offset).
- Or/and additionally modify the shadow using the control points on the object.



## 22.5 Object contour

Create a contour based on the shape of an object:

- Select the desired object.
- Select in the menu bar Transform > Contour Object.



- Adjust the contour using the SmartBar: enable or disable inner contours, set offset and miter, set contour colour
- The changes are applied immediately.



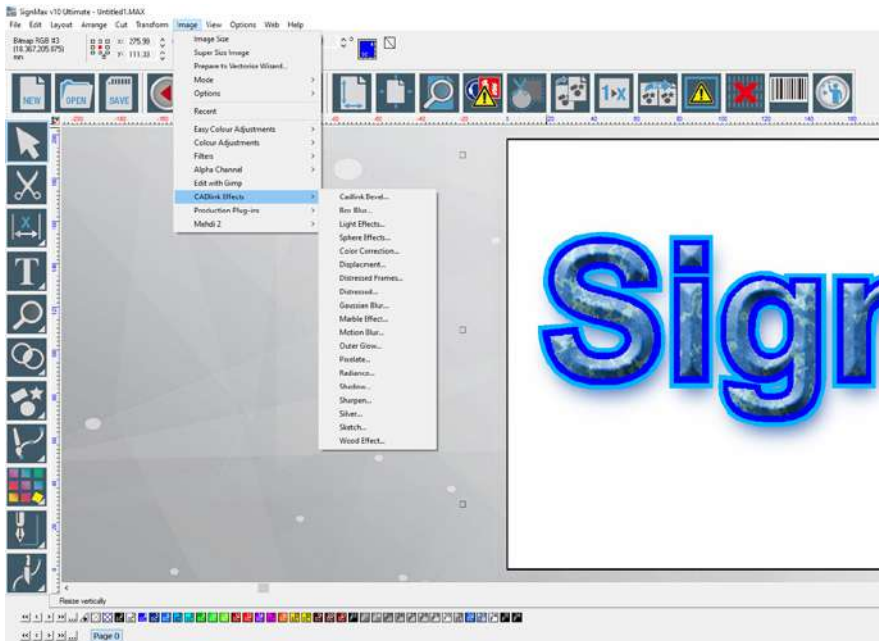
- You can also save the settings using the disk icon and later reload them via the selection menu next to it.

## 22.6 Special effects (plug-ins)

Enables the use of additional tools for graphic editing:

- In the Pro version, extended plug-ins are available.
- These provide additional effects and design options.

Example:



## 23 Keyboard shortcuts

Using keyboard shortcuts can significantly improve workflow efficiency. If a command has a shortcut, it is shown in the menu. The shortcut is displayed in brackets next to the command.

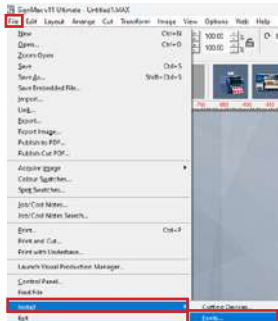
The most important keyboard shortcuts:

- F3: Select all
- F6: Zoom out
- F7: Increase object selection
- F8: Sign surface view
- Ctrl + K: Align
- Ctrl + G: Group
- Ctrl + P: Print
- Alt + S: Toggle colour fill on/off
- Ctrl + Z: Undo
- Ctrl + C: Copy
- Ctrl + A: Select all
- Ctrl + X: Cut
- Ctrl + V: Paste
- Ctrl + D: Duplicate
- Alt + G: Ungroup
- Alt + I: Instant Replay

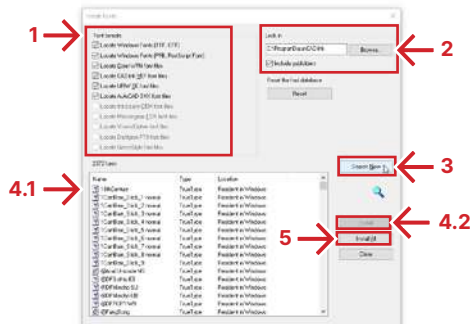
## 24 Install fonts

Allows adding new fonts to the software:

- Select in the menu bar File > Install > Fonts.



- The "Install Fonts" window opens. Under "Font formats", select the desired fonts (1).
- In the field "Look in", set the directory (2).
- Click "Search Now" to display available fonts (3).
- Select individual fonts by clicking/marking them (4.1) and click "Install" (4.2).
- Alternatively click "Install All" to install all found fonts (5).



After closing the window, the fonts are available in the font selection.



Do you need help using the application?  
Call us, we are happy to assist you!  
+49 4763 94595 - 0



SERVICEHOTLINE +49 4763 94595 - 0  
E-MAIL [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)  
ONLINESHOP [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)  
WEBSITE [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)





**SIGN** **MAX**  
v11

**Bienvenue  
dans le  
Manuel  
SignMax v11**



## Table des matières

### Manuel

|                  |    |
|------------------|----|
| 01 Préface       | 90 |
| 02 Installations | 90 |

### Fonctions de base

|  |     |
|--|-----|
| 03 Commandes                           | 91  |
| 04 Zone d'impression                   | 93  |
| 05 Méthodes de création de texte       | 94  |
| 06 Outils de zoom                      | 98  |
| 07 Soudure                             | 99  |
| 08 Outils de forme                     | 100 |
| 09 Outils d'édition de nœuds           | 103 |
| 10 Vectorisation                       | 104 |
| 11 Outils de contour et de remplissage | 105 |
| 12 Outils de découpe                   | 106 |

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 13 ClipArt et graphiques           | 107 |
| 14 Modifier des formes et du texte | 108 |
| 15 Fonctions de disposition        | 109 |
| 16 Fonctions de fichier            | 111 |
| 17 Imprimer                        | 112 |
| 18 Sérialisation                   | 114 |

### Fonctions supplémentaires

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 19 Découpe                    | 117 |
| 20 Impression et découpe      | 121 |
| 21 Printmanager (SignMax VPM) | 123 |
| 22 Édition graphique          | 126 |
| 23 Raccourcis clavier         | 129 |
| 24 Installer des polices      | 129 |

## 01 Préface

Ce manuel utilisateur te donne un aperçu des fonctions et des flux de travail dans "SignMax" – aussi bien dans le module Print & Cut que dans l'éditeur avancé.

SignMax offre de nombreuses possibilités : n'hésite pas à explorer librement le programme et à essayer de nouvelles choses.

### Copyright :

Le contenu de ce manuel a été créé et compilé par "MAX Systems". Il est destiné à titre informatif uniquement et ne doit pas être copié ni transmis à des tiers sans autorisation.

Nous apprécions toujours suggestions, remarques et idées d'amélioration.

### Rédaction et conception :

MAX Systems GmbH

Am Bauhof 12

27442 Gnarrenburg, Allemagne

Hotline service : +49 4763 94595 - 0

Email : [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)

Boutique en ligne : [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)

Site : [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)

---

## 02 Installations

Merci de suivre le guide d'installation "SignMax". Si les étapes décrites ne sont pas respectées, le logiciel peut se comporter de façon inattendue.

## 03 Commandes



### Barre de menu

La barre de menu contient toutes les fonctions logicielles de façon structurée. (1)

### SmartBar

La SmartBar affiche des informations sur l'objet sélectionné – par exemple taille et position. Un clic sur un objet ou texte avec la souris te permet d'effectuer un changement direct.

### Barre système

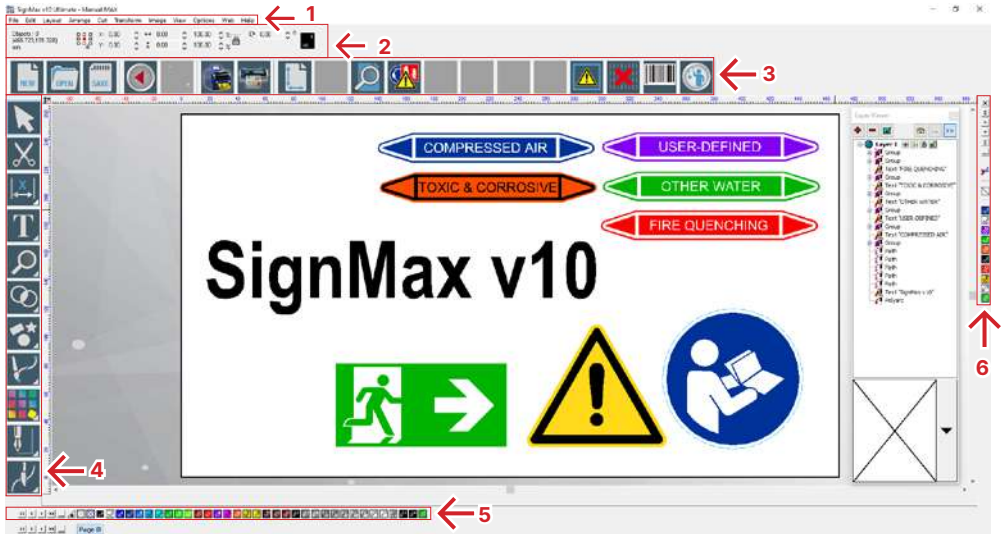
La barre système contient des raccourcis vers les fonctions les plus importantes. Tu peux aussi personnaliser cette barre selon tes besoins en y ajoutant tes fonctions préférées.

### Barre d'outils

La barre d'outils contient des outils pour créer et éditer des textes et des formes. Un clic sur un outil montre des fonctions supplémentaires. (4)

Tu trouveras plus de commandes sur la page suivante.

## 03 Commandes



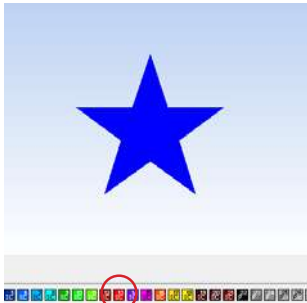
### Palette de couleurs

La palette de couleurs en bas de l'espace de travail contient tous les échantillons de couleurs disponibles. (5)

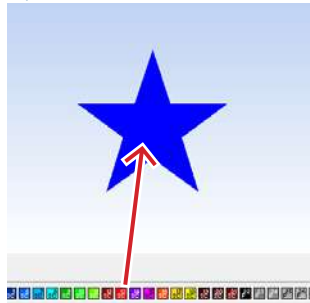


En cliquant sur une couleur, la couleur n'est pas seulement appliquée à l'objet sélectionné, mais aussi réglée par défaut pour tous les nouveaux objets.

Pour modifier la couleur de fond d'une forme, procède comme suit :



Sélectionne l'objet et clique sur l'échantillon de couleur souhaité avec le bouton gauche de la souris ou...



...clique sur l'échantillon de couleur souhaité et fais-le glisser sur l'objet en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé.



Dès que tu relâches la souris, la nouvelle couleur est attribuée.

### Palette de tâches

La palette de tâches montre les couleurs actuellement utilisées dans l'espace de travail. (6)

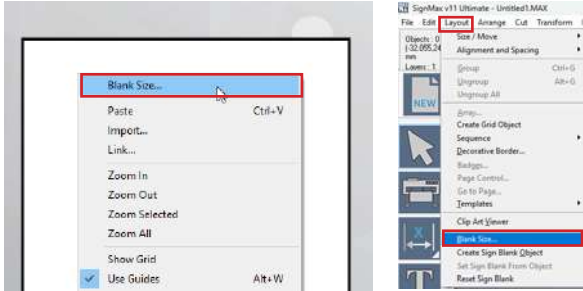
Tu peux remplacer complètement une couleur dans ton panneau en faisant glisser une couleur depuis la palette de couleurs ici, en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé et...

## 04 Zone d'impression

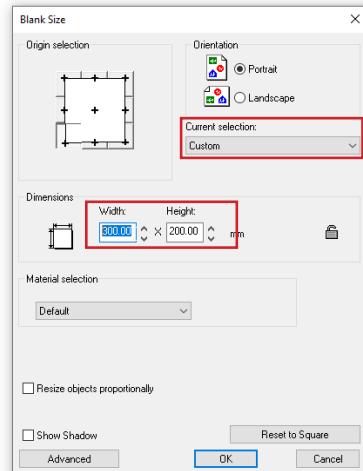
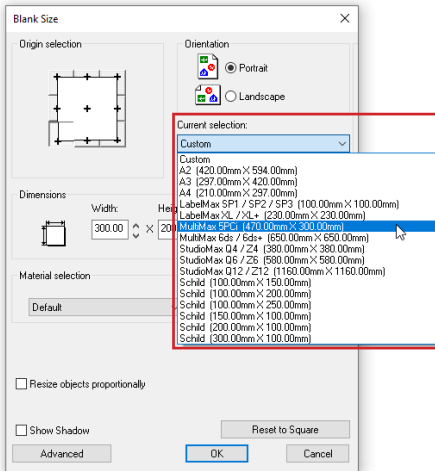
La zone d'impression correspond à la surface qui sera imprimée. Défini d'abord les dimensions afin d'aligner correctement graphiques et textes.

Crée la taille de la zone d'impression :

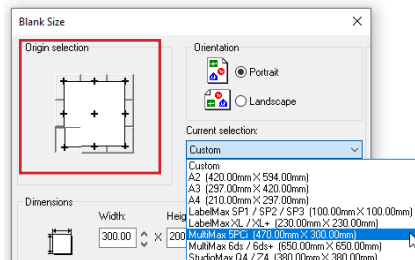
- Clique-droit sur la zone d'impression et sélectionne "Blank Size" dans le menu.
- Alternativement : Sélectionne Layout > Blank Size dans la barre de menu.



- Une fenêtre "Blank Size" s'ouvre. Ici, tu peux définir l'orientation, la taille de la zone, etc.
- Sous "Current selection", tu trouves des tailles prédéfinies pour nos systèmes d'étiquetage.
- Ou sélectionne "Custom" pour saisir manuellement largeur et hauteur.



- Utilise "Origin selection" pour définir le point zéro des règles. Confirme tes saisies avec "OK".



## 05 Méthodes de création de texte

### Text Compose [Ctrl+F7]

Écris un texte :

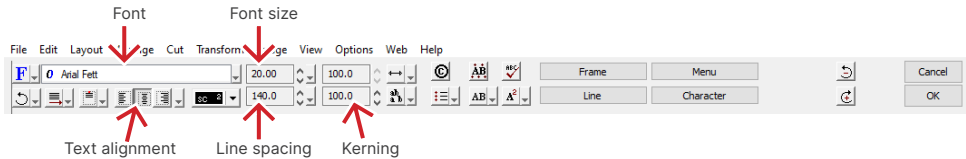
- Sélectionne "Text Compose" dans la barre d'outils. Tu as trois options pour configurer le cadre de texte :



- Clique sur l'espace de travail : Un curseur de texte apparaît pour saisir du texte. Commence à saisir directement sans cadre défini.
- Fais glisser un cadre texte avec le bouton gauche de la souris enfoncé : Maintiens le bouton enfoncé et fais glisser pour définir le cadre. Pendant la saisie, le texte s'ajuste automatiquement.
- Appuie sur [Shift] et clique sur l'espace de travail : Le cadre texte est ajusté à la taille de la zone d'impression. C'est la même fonction que "Frame Text Compose".

Après avoir commencé la saisie, diverses options sont disponibles dans la SmartBar :

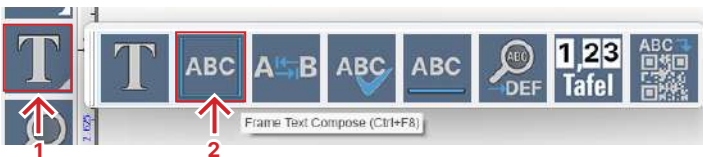
Les valeurs affichées correspondent aux réglages par défaut. Si des problèmes surviennent lors de la saisie, règle ces valeurs préalablement.



### Frame Text Compose [Ctrl + F8]

Crée un cadre texte dans la zone d'impression :

- Sélectionne "Frame Text Compose" dans la barre d'outils.



- Le cadre texte est automatiquement adapté à la taille de la zone d'impression et affiché comme un rectangle en pointillés.
- Saisis ici le texte souhaité.
- Le texte s'adapte automatiquement au cadre selon les réglages (compression, étirement ou retour à la ligne).

**SignMax**

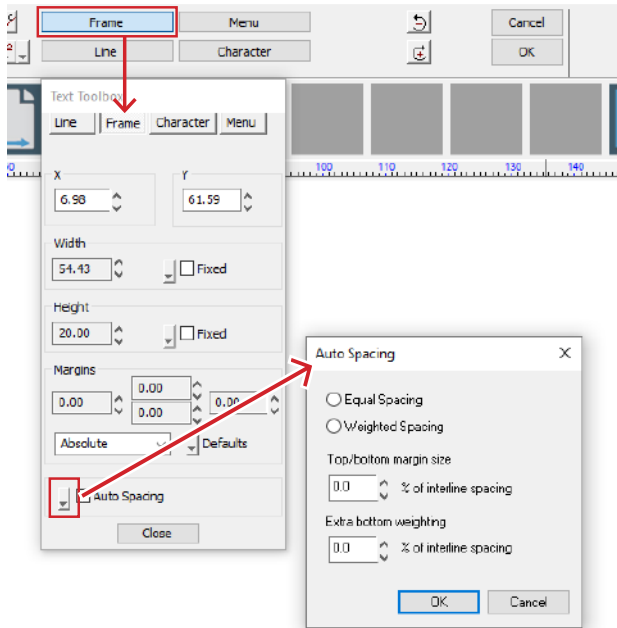
- D'autres fonctions sont disponibles dans la SmartBar pour ajuster l'affichage : Horizontal compress, Vertical compress, Line attributes, Frame.



## Text frame properties

Permet d'ajuster les cadres texte et l'interligne. / Remarque : cette fonction n'est disponible qu'avec "Frame Text Compose".

- Cliquez sur le bouton "Frame" dans la SmartBar. La fenêtre "Text Toolbox" s'ouvre. Divers réglages sont disponibles ici :



**Auto Spacing** : ajuste automatiquement l'espacement à l'intérieur du cadre texte.

- Active l'option "Automatic spacing adjustment". La boîte de dialogue correspondante s'ouvre.

**Equal Spacing** : standardise l'espacement entre les lignes de texte.

- Définit la marge supérieure ou inférieure :
- En dessous de 100 % : les marges diminuent, l'espacement des lignes augmente.
- Au-dessus de 100 % : les marges augmentent, l'espacement des lignes diminue.

**Weighted Spacing** : ajuste l'interligne de façon ciblée.

- Active "Weighted spacing". Ajuste la taille supplémentaire de la marge inférieure.
- Au-dessus de 100 % : la marge inférieure augmente, les lignes montent.
- En dessous de 100 % : la marge et l'interligne diminuent, les lignes descendent.

### Text On-Screen Kerning

Permet d'ajuster l'approche lettre par lettre (kerning) directement sur l'objet texte.

- Sélectionne l'objet texte désiré et active "Text On-Screen Kerning" dans la barre d'outils.



- Divers symboles d'édition apparaissent sur le texte. Ajuste l'espacement des lettres en faisant glisser ces symboles.

SignMax

Carré gauche : déplacer l'ensemble du texte.

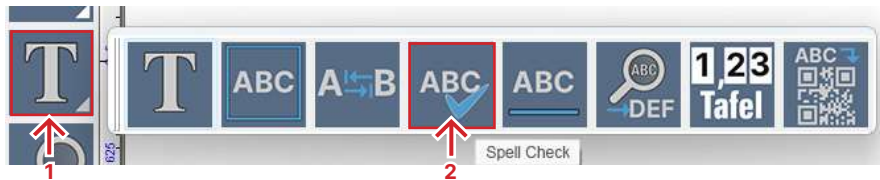
Cercle sous une lettre : déplacer les lettres individuellement.

Cercle droit : augmenter ou diminuer l'espacement entre lettres en faisant glisser.

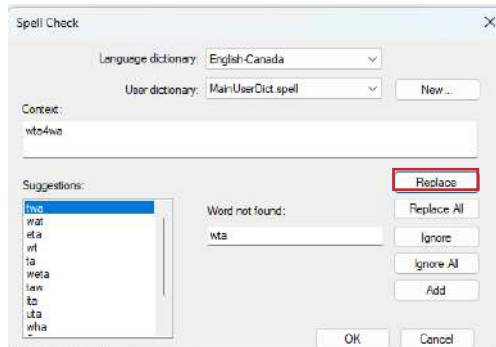
### Spell Check

Vérifie l'orthographe des textes.

- Sélectionne le texte désiré et choisis "Spell Check" dans la barre d'outils. Si aucun texte n'est sélectionné, tous les textes seront vérifiés.



- Si des erreurs sont trouvées, la fenêtre "Spell Check" s'ouvre. Corrige les erreurs et clique sur "Replace" pour appliquer les modifications.



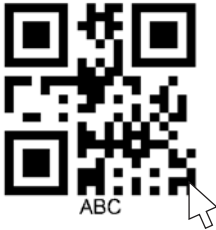
## Text to Barcode

Convertit le texte en code-barres.

- Sélectionne le texte voulu et clique sur "Text To Barcode" dans la barre d'outils.



- Le code-barres est créé automatiquement. Le texte est affiché en petit et au centre.
- Double-clique sur le code-barres pour effectuer des ajustements.



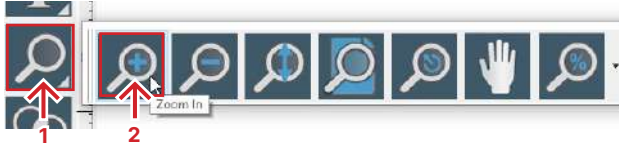
- Modifie les réglages dans la SmartBar, ex : Barcode type (QR code, EAN), valeur, etc. Clique sur "Apply" pour appliquer les modifications.



## 06 Outil de zoom [Molette de la souris]

La barre d'outils de zoom contient des fonctions pour agrandir et réduire l'affichage.

Zoom In : Agrandit l'affichage.



Zoom Out : Réduit l'affichage.



Zoom to Selected Object : Agrandit les objets sélectionnés.



Zoom to Sign Blank : Centre la zone de panneau au milieu de l'écran.



Zoom to Previous View : Revient au niveau de zoom précédent.



Pan State : Déplace l'affichage dans toutes les directions à l'aide de la souris.



Percent Zoom : Sélectionne un facteur de zoom en pourcentage.



## 07 Soudure

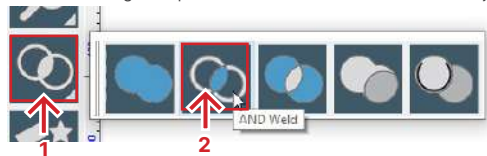
Les outils de soudure proposent des fonctions pour combiner et découper des objets.

Basic Weld : Combine deux objets de la même couleur en un seul objet courbe avec un contour commun.

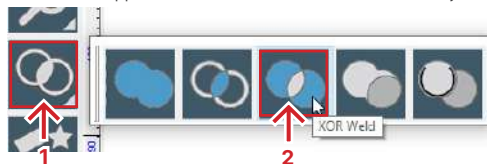
Basic Weld (different colors) : Coupe les objets au niveau des zones de chevauchement.



AND Weld : Ne garde que les zones de chevauchement des objets.



XOR Weld : Supprime les zones de chevauchement des objets.

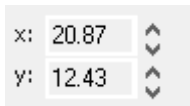


## 08 Outil de forme

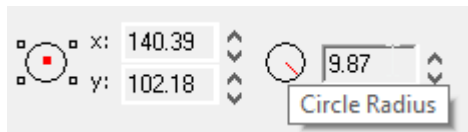
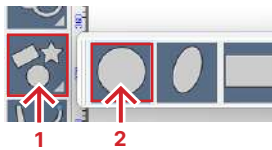
Les Shape Tools permettent de créer différentes formes.



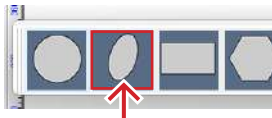
- Cliquez sur "Shape Tools" dans la barre d'outils et sélectionnez la forme souhaitée dans le menu.
- Cliquez sur l'espace de travail avec le bouton gauche de la souris. Maintenez le bouton enfoncé et faites glisser la forme à la taille souhaitée.
- Ajustez les propriétés de la forme via la SmartBar. Modifiez la forme ultérieurement en double-cliquant sur l'objet. Remarque : certaines fonctions doivent être activées dans la version correspondante.



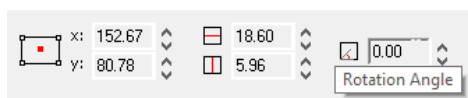
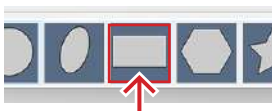
**Cercle** : Crée un cercle. Ajuste le rayon dans la SmartBar.



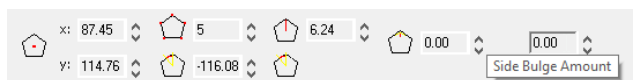
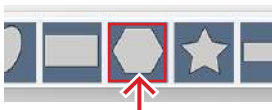
**Ellipse** : Crée une ellipse. Modifie les nœuds/segments dans la SmartBar (version Ultimate, voir outils d'édition de nœuds).



**Rectangle** : Crée un rectangle. Ajuste la longueur, la largeur et l'angle de rotation dans la SmartBar.



**Polygon** : Crée un polygone. Ajuste le nombre de points, l'angle de rotation, le rayon, le rayon des coins et la longueur des côtés dans la SmartBar.



**Star** : Crée une étoile. Ajuste le nombre de points, l'angle de rotation, le rayon 1, le rayon 2, et les rayons des coins 1 et 2 dans la SmartBar.



**Arrow :** Crée une flèche. Ajuste la longueur, la largeur, la largeur de la flèche, la largeur de la tête, l'angle de rotation, l'angle entre la tige et la tête, le rayon dans la SmartBar.



**Fan :** Crée une forme d'éventail. Ajuste l'angle, le rayon extérieur, l'épaisseur des branches et les coins arrondis dans la SmartBar.



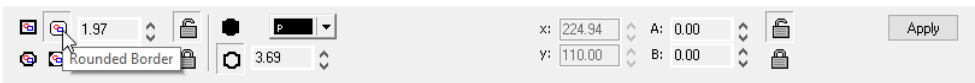
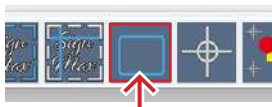
**Weed Border :** Crée un contour de découpe autour de l'objet sélectionné pour simplifier le désherbage.



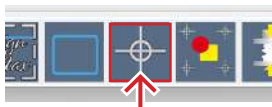
**Power Weed :** Ajoute des coupes supplémentaires à l'objet. Semblable à "Weed Border", mais avec une ou plusieurs coupes en plus. Définit la zone de coupe via "Line Overview".



**Decorative Border :** Crée un contour autour de la zone panneau ou des objets sélectionnés. Si aucun objet n'est sélectionné, la zone panneau est utilisée ; sinon, ce sont les objets sélectionnés.



**Registration Mark :** Crée des repères d'enregistrement qui sont toujours tracés et utilisés pour l'alignement. Définit le type, la hauteur et la largeur du repère dans la SmartBar.



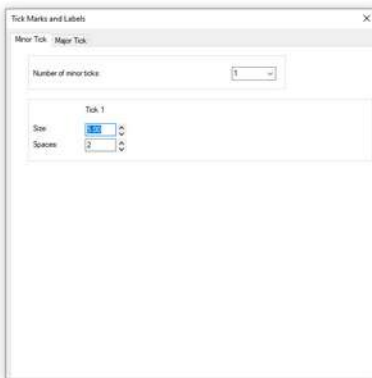
**Multi-Registration Mark :** Place automatiquement plusieurs repères d'enregistrement. Définit la position dans la SmartBar sous "Positions".



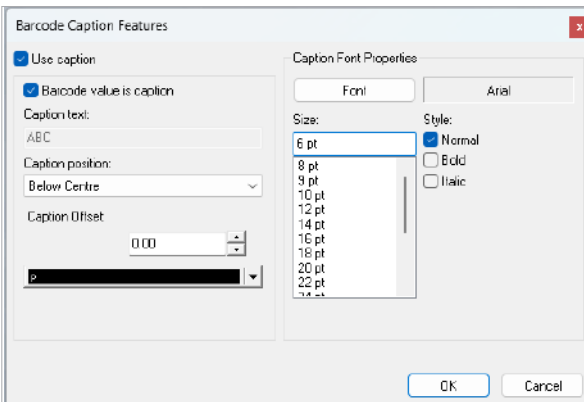
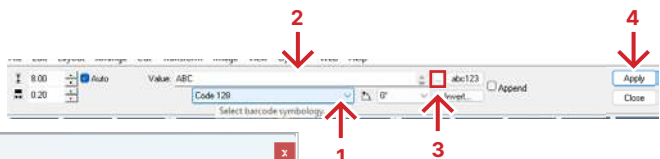
Ruler : Outil d'aide pour créer des repères sur l'espace de travail.



Dial : Crée des échelles et des potentiomètres rotatifs. Après l'activation, configure les paramètres supplémentaires pour les graduations et les divisions principales dans la fenêtre contextuelle.



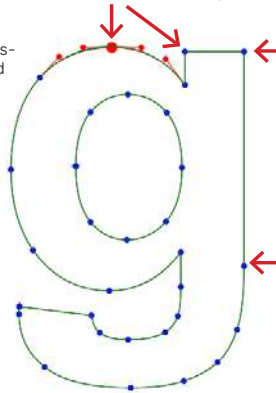
Barcode : Crée des codes-barres (ex. QR code, EAN, Code 128, ISBN). Défini le type de code-barres (1) et la valeur (2) dans la SmartBar. Utilise le bouton à trois points pour d'autres paramètres.



## 09 Outils d'édition de nœuds [Pro versions only]

Node (1) : Petit cercle bleu sur le contour de l'objet (rouge si actif/sélectionné). Les nœuds définissent la forme d'un objet.

Control point (3) : Point de réglage pour ajuster la courbure d'un segment. Chaque nœud possède des points de contrôle correspondants pour les segments courbes.



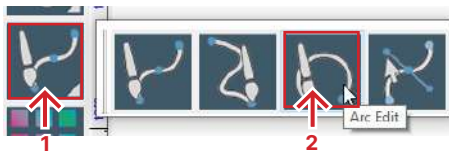
Segment (2) : Ligne de connexion entre deux nœuds. Les segments peuvent être droits ou courbes.



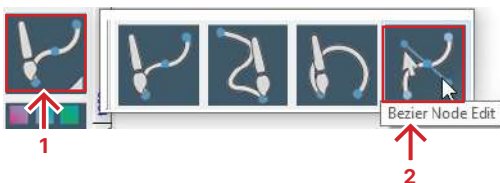
Node Edit : Crée des lignes droites connectées. Cliquez sur l'espace de travail pour placer un nouveau nœud. Les segments entre les points sont droits.



Free Edit : Crée des lignes connectées à main levée. Maintiens le bouton gauche de la souris enfoncé et dessine librement sur l'espace de travail. Des fonctions supplémentaires sont disponibles.



Arc Edit : Crée des segments connectés droits ou courbes. Un simple clic place un nœud et crée un segment droit. Maintiens le bouton gauche de la souris enfoncé pour dessiner une courbe.



Bezier Node Edit : Crée des segments connectés droits ou courbes avec points de contrôle. Un clic place un nœud avec deux points de contrôle.

## 10 Vectorisation [Ultimate version only]

Contrairement aux images matricielles, qui consistent en une grille de pixels individuels, les images vectorielles sont basées sur une description mathématique de l'image.

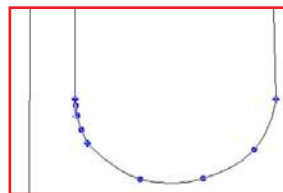
L'avantage principal : Les images vectorielles peuvent être agrandies ou réduites à l'infini sans perte de qualité, que tu les réduises ou que tu les agrandisses considérablement.



Exemple : Pixel graphic

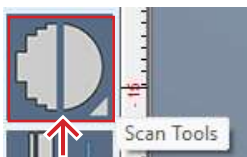


Exemple : Vector graphic

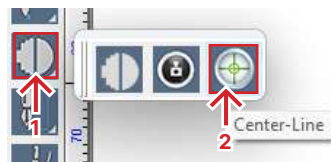
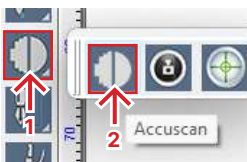


Exemple : Vector graphic / node view  
("Path view")

- Sélectionne "Scan Tools" dans la barre d'outils.



- Trois options supplémentaires s'ouvrent – Accuscan, Photo-Machine et Center-Line :



## 11 Outils de contour et de remplissage

### 11.1 Fonction dans toutes les versions

Utilise l'outil "Stroke and Fill Tools" pour ajouter un contour aux objets vectoriels.



Tu as trois options pour définir le contour :

"No line", "Hair Line" (une ligne très fine, par ex. pour les fonctions de découpe) et "Thick Line" (avec largeur de trait définissable).

Procède comme suit :

- Sélectionne l'objet à contourer et choisis "Stroke and Fill Tools" > "Line style" dans la barre d'outils.



- Dans la SmartBar, sélectionne une des trois options. Sous "Thick Line", défini la largeur du trait, la couleur de la ligne et le style des angles.

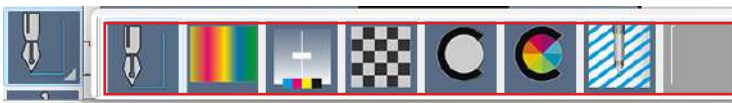


- Clique sur l'icône disque pour enregistrer tes réglages par défaut – ils s'appliqueront automatiquement à tous les nouveaux objets.



### 11.2 Remarque pour les utilisateurs Pro

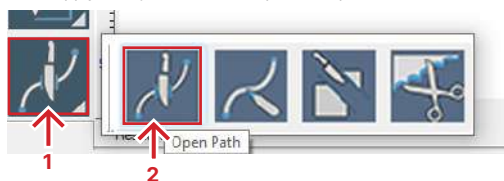
Si tu utilises la version Pro de "SignMax", la barre d'outils est enrichie de fonctions supplémentaires ("Line Style", "Gradient Fills", "CMYK Gradient Fills", etc.).



## 12 Outils de découpe

Utilise les outils de découpe pour scinder rapidement et facilement des objets vectoriels et du texte.

**Open Path** : Sélectionne l'objet que tu veux modifier. Choisis ensuite "Open Path" dans la barre d'outils. Clique avec le bouton gauche à l'endroit où tu veux scinder l'objet et trace une ligne de découpe droite à travers celui-ci. Confirme dans la SmartBar avec "Apply". L'objet se scinde en plusieurs parties avec des chemins ouverts.



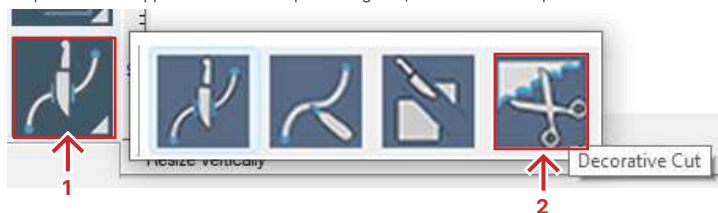
**Close Path** : Sélectionne l'objet et choisis "Close Path". Clique avec le bouton gauche à l'endroit souhaité et trace une ligne de découpe libre à travers l'objet. Cette ligne peut être droite ou courbe. Confirme avec "Apply". L'objet se scinde en parties avec des chemins fermés.



**Close Path PolyArc** : Sélectionne l'objet et choisis "Close Path PolyArc". Clique avec le bouton gauche à l'endroit souhaité et trace une ligne de découpe courbe. Utilise les paramètres supplémentaires dans la SmartBar. Confirme avec "Apply". L'objet se scinde en parties avec des chemins fermés.



**Decorative Cut** : Sélectionne l'objet et choisis "Decorative Cut". Dans la SmartBar, sélectionne l'un des différents modèles de découpe, par exemple (p. ex.) "Cloud" ou "Funky Spunky". Un contour de découpe décoratif est créé autour de l'objet. Ajuste les paramètres supplémentaires tels que la longueur, la hauteur ou l'espacement dans la SmartBar.





## 14 Modifier des formes et du texte

En cliquant sur une forme, elle est sélectionnée.

Des points de contrôle apparaissent sur la forme, ce qui permet d'ajuster l'objet en cliquant et en faisant glisser.



Center point : Déplace la position de la forme.

Déplace le pointeur au centre jusqu'à affichage d'une croix, puis fais glisser la forme à la position souhaitée.



Corner point : Agrandit ou réduit la forme proportionnellement.

Fais glisser le point d'angle pour ajuster la taille. Le rapport hauteur/largeur est conservé.



Edge point : Étire ou compresse la forme.

En la faisant glisser, la forme est déformée dans une seule direction.

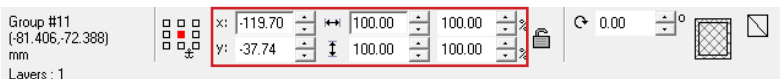


Rotation point : Fait pivoter la forme.

Fais glisser le point pour faire pivoter l'objet sur son centre.

SmartBar : Permet d'ajuster numériquement les propriétés de l'objet.

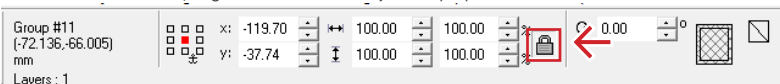
Sélectionne un objet et modifie la position, la taille ou d'autres paramètres directement dans les champs de saisie.



Proportional scaling : Maintient le rapport hauteur/largeur lors du redimensionnement.

La fonction est représentée par le symbole cadenas dans la SmartBar.

Si le cadenas est fermé, largeur et hauteur sont ajustées proportionnellement.



Double-clik : Active une fonction d'édition avancée pour l'objet.

La forme peut être directement modifiée via d'autres points de contrôle.

Le type et le comportement des points d'édition dépendent du type d'objet (ex. rectangle ou cercle).

Pour les objets groupés, un double-clik ouvre l'aperçu du groupe.

Les éléments individuels peuvent être sélectionnés et édités sans dissocier le groupe.

## 15 Fonctions de disposition

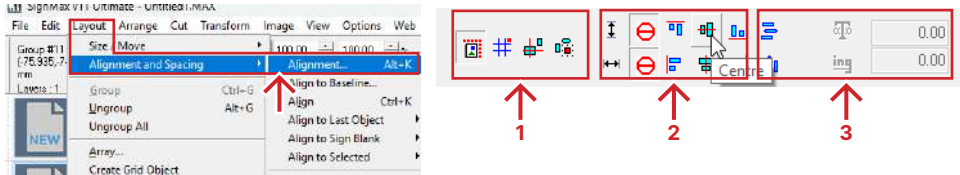
### Aligner

Align : Aligne les objets par rapport à la zone de panneau ou entre eux.

Via Layout > Alignment and Spacing > Alignment... (Alt + K), différentes options d'alignement s'ouvrent dans la SmartBar.

Ici, tu peux choisir si l'alignement se base sur l'objet ou la zone de panneau (1), s'il s'aligne en haut, centre ou bas (2), ou sur plusieurs objets.

Avec Ctrl + K, le dernier alignement utilisé est appliqué à nouveau.



### Disposer

Arrange > Order : Définit l'ordre des objets dans la structure des calques.

Les objets nouvellement créés sont automatiquement placés au-dessus des objets plus anciens.

L'ordre peut être modifié avec les commandes suivantes :

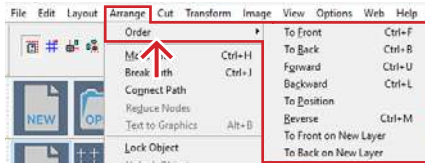
To front [Ctrl + F] : Place l'objet tout en haut.

To back [Ctrl + B] : Place l'objet tout en bas.

Forward [Ctrl + U] : Déplace l'objet d'un calque vers le haut.

Backward [Ctrl + L] : Déplace l'objet d'un calque vers le bas.

Reverse [Ctrl + M] : Inverse l'ordre des calques.



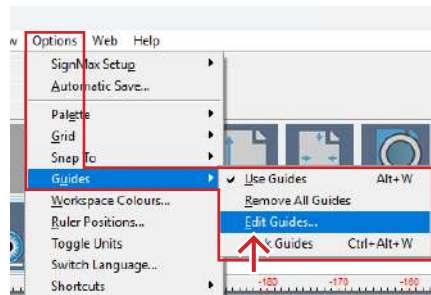
Le cercle est devant le rectangle dans le calque.



Le cercle est derrière le rectangle dans le calque.

### Repères

Guides : Permettent un positionnement précis des objets. Ce sont des lignes de référence horizontales ou verticales auxquelles les objets s'alignent automatiquement (magnétisme).



## Grouper

Group [Ctrl + G] [Layout > Group] : Combine plusieurs objets en une seule unité. Cela permet de déplacer ou d'éditer plusieurs éléments simultanément.

Ungroup [Alt + G][Layout > Ungroup] : Dissocie une sélection groupée.

## Dupliquer

Duplicate [Ctrl + D][Edit > Duplicate] : Crée une copie des objets sélectionnés. La copie est insérée directement ; l'espacement peut être réglé dans les paramètres.

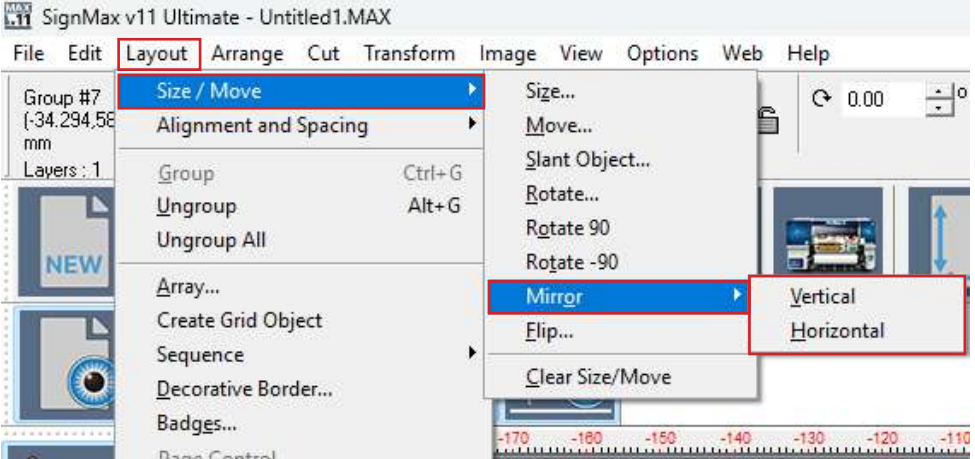
## Array (Pattern / création de disposition)

Pattern / layout creation [Layout > Array] : Crée plusieurs copies d'un objet en lignes, colonnes ou arcs. L'espacement et le nombre de copies sont ajustables.



## Miroir

Mirror [Layout > Size / Move > Mirror] : Miroite les objets par rapport à un axe. La mise en miroir peut être horizontale ou verticale, utile par ex. pour l'impression.



## 16 Fonctions de fichier



### Nouveau

New [Ctrl+N] [File > New] : Crée un nouveau fichier.



### Ouvrir

Open [Ctrl+O][File > Open] : Ouvre des fichiers existants. Lors de l'ouverture, un message peut indiquer que les fichiers SignMax peuvent aussi être importés.



### Enregistrer

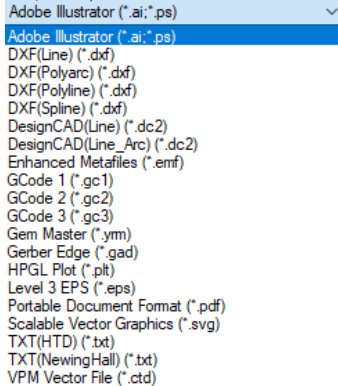
Save [Ctrl+S] [File > Save] : Enregistre le projet actuel au format .MAX. Ce format est spécifique au logiciel. Pour une utilisation dans d'autres programmes, exporter dans un format universel.

### Importer

Import [File > Import] : Importe des fichiers externes dans le projet actuel. Divers formats graphiques et de fichiers sont pris en charge, ex. PDF, EPS, ou DXF.

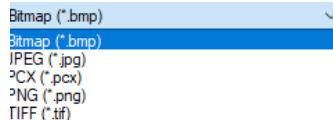
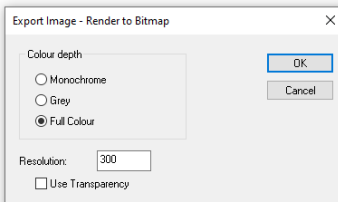
### Exporter

Export [File > Export] : Exporte les projets vers d'autres formats de fichier. Les formats pris en charge incluent AI, PDF, EPS, TXT, ainsi que des formats CAO.



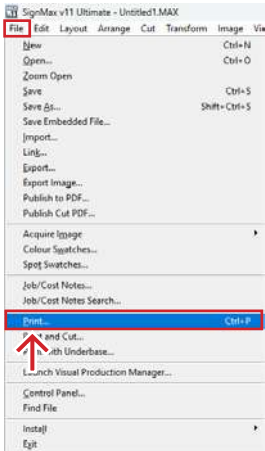
### Exporter une image

Export Image [File > Export Image] : Enregistre un objet ou toute la zone panneau comme fichier image. Couleur, résolution, nom du fichier et format (ex. PNG, JPG) peuvent être définis.

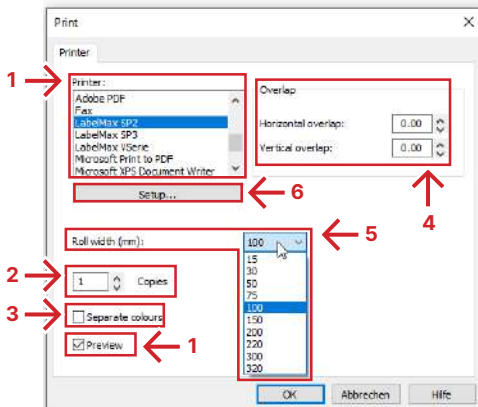


## 17 Imprimer [Ctrl + P]

Ouvre la fonction d'impression via File > Print ou l'icône d'imprimante dans la barre d'outils.



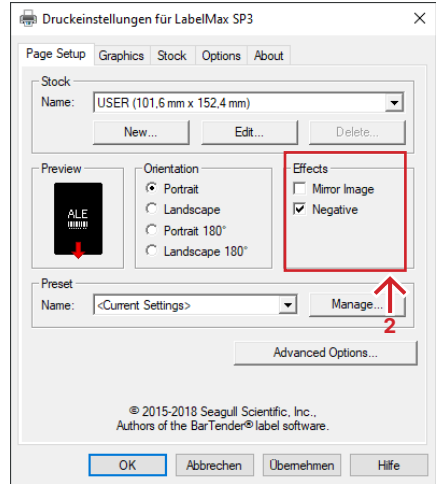
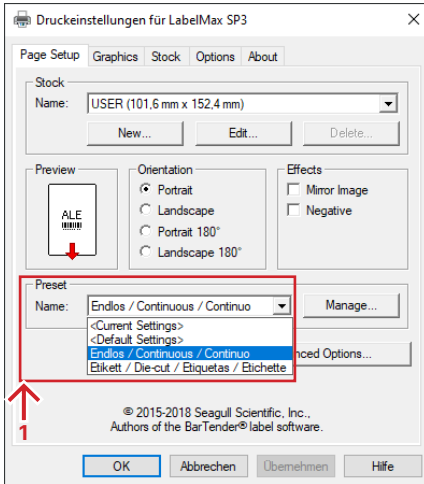
Une fenêtre s'ouvre où tu peux configurer différents paramètres :



1. Printer : Permet de sélectionner l'imprimante souhaitée. Si l'option "Preview" est activée, un aperçu s'affiche avant l'impression, où le document s'affiche en détail.
2. Copies : Définit le nombre de panneaux ou d'étiquettes à imprimer.
3. Seperate Colours : Permet d'imprimer les couleurs individuellement. Utile par exemple pour les modèles où certaines couleurs sont déjà présentes sur le support.
4. Overlap : Définit la zone de superposition pour les impressions sur plusieurs pages. Si un travail est réparti sur plusieurs pages, chaque page inclut la zone de superposition définie.
5. Roll width : Définit la largeur du support d'impression (visible uniquement pour les imprimantes compatibles). L'orientation d'impression est ajustée automatiquement. Lors de l'utilisation de matériel LabelMax, sélectionne "100" pour la largeur du rouleau ici.
6. Setup : Définit si on utilise du matériel continu ou du matériel d'étiquettes. Une fenêtre s'ouvre pour configurer différents paramètres :



## Setup settings :



1. Preset : Définit le type de matériau (matériau continu ou matériau d'étiquettes).
2. Effects : Active des effets spéciaux comme "Negative". Cette fonction est utilisée par exemple pour l'impression avec du ruban blanc sur un fond coloré.

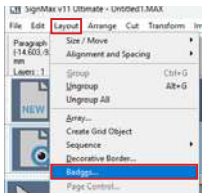
## 18 Sérialisation

Sérialisation : Permet la création automatique d'étiquettes avec des données textuelles séquentielles ou variables. Cette fonction est accessible via Layout > Serialisation.

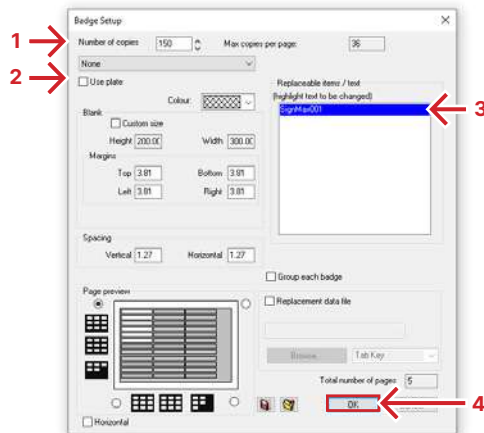
### 18.1 Étiquettes séquentielles

Crée une série avec des valeurs croissantes automatiquement (par ex. Barrel 001 à Barrel 150) :

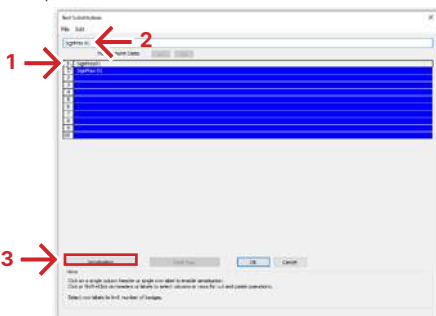
- Conçois d'abord l'étiquette souhaitée.
- Sélectionne le texte à remplacer ultérieurement.
- Choisis Layout > Badges and label creation.



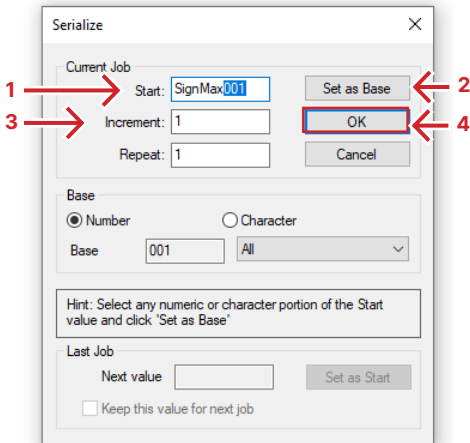
- La fenêtre "Badge Setup" s'ouvre. Saisis la quantité désirée dans "Number of copies", par ex. 150 (1).
- Active l'option "Use plate" si tu imprimes sur LabelMax (2).
- Dans la fenêtre de droite, sélectionne le texte à remplacer (3).
- Confirme avec "OK" (4).



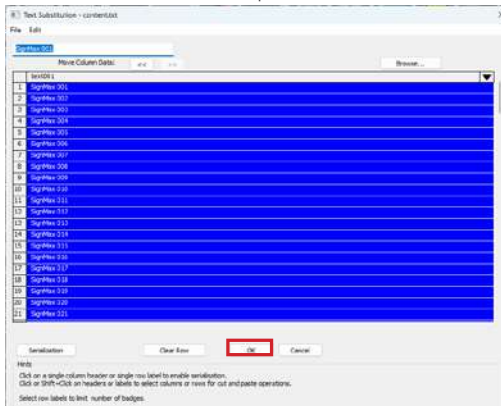
- Une nouvelle fenêtre "Text Substitution" s'ouvre. Clique sur ton texte (ligne du haut), toutes les cellules sont surlignées en bleu (1).
- Saisis la valeur de début souhaitée dans la ligne du haut, ex. SignMax01 (2).
- Clique sur "Serialization" (3).



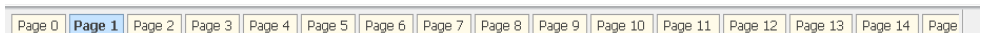
- Une nouvelle fenêtre "Serialize" s'ouvre. Dans le champ "Start", sélectionne la page à incrémenter (1).
- Clique sur "Set as Base" (2).
- Définis dans "Increment" la taille du pas, par ex. 1 (3).
- Confirme avec "OK" (4). La fenêtre "Serialize" se ferme.



- Tu reviens à la fenêtre "Text Substitution". Un aperçu des données sérialisées s'affiche.
- Confirme à nouveau avec "OK" pour lancer la sérialisation.



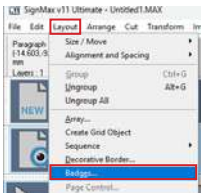
Les étiquettes générées sont automatiquement réparties sur plusieurs pages et affichées en bas de l'écran. Lors de l'impression, tu peux sélectionner si toutes ou seulement certaines étiquettes doivent être imprimées.



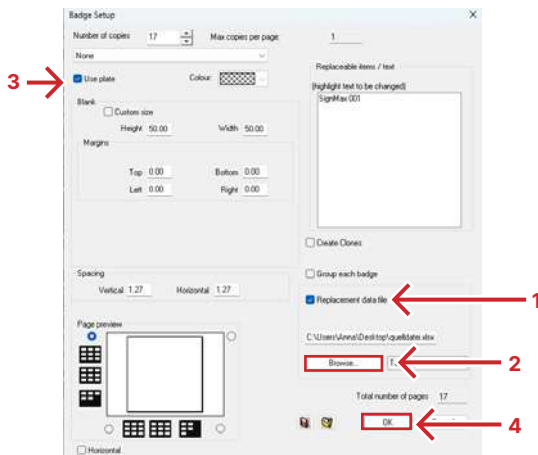
## 18.2 Remplacement du texte à partir d'un fichier

Crée des étiquettes à partir de données issues d'un fichier externe (par ex. Excel ou fichier texte) :

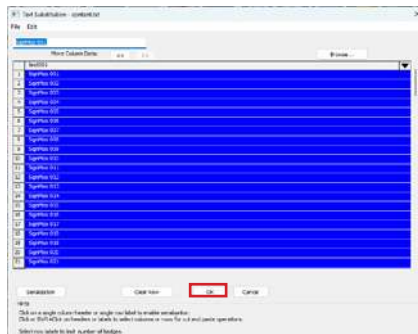
- Crée un fichier source avec le contenu désiré (par ex. sous Excel ou dans un éditeur de texte).
- Conçois ton étiquette dans "SignMax".
- Sélectionne le texte à remplacer.
- Choisis Layout > Badges.



- La fenêtre "Badge Setup" s'ouvre. Active l'option "Remplacement data file" (1).
- Clique sur "Browse" et sélectionne le fichier source créé (2).
- Active l'option "Use plate" (3).
- Confirme avec "OK" (4). La fenêtre "Badge Setup" se ferme.



- La fenêtre "Text Substitution" apparaît. Un aperçu des données sérialisées est affiché.
- Confirme à nouveau avec "OK" pour démarrer la sérialisation.



Les étiquettes générées sont automatiquement réparties sur plusieurs pages et affichées en bas de l'écran. Lors de l'impression, tu peux choisir si toutes ou seulement certaines étiquettes doivent être imprimées.

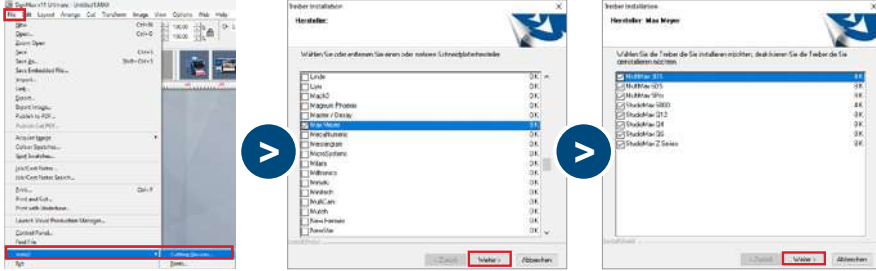


## 19 Découpe

### 19.1 Installer le pilote du traceur

Installe le pilote approprié pour ton traceur :

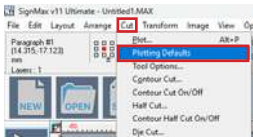
- Sélectionne File > Install > Cutting Devices dans la barre de menu.
- Sélectionne le modèle de traceur souhaité, par exemple Max Meyer.
- Clique sur "Weiter (Next)" pour terminer l'installation.



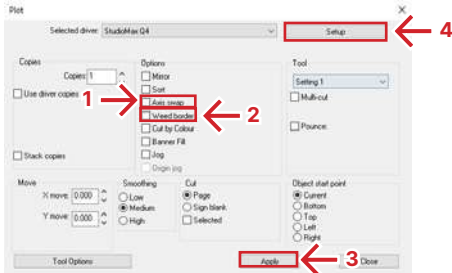
### 19.2 Configurer le traceur

Configure le logiciel pour l'utilisation avec le traceur :

- Sélectionne Cut > Plotting Defaults for plotting dans la barre de menu.



- La fenêtre "Cut" s'ouvre, où tu peux configurer différents paramètres, par exemple :
  - "Axis swap" : fait pivoter automatiquement les objets pour un alignement optimal (1).
  - "Weed Border" : crée automatiquement un cadre de désherbage autour des objets (2).
- Clique sur "Apply" pour appliquer les modifications. (3)
- Pour configurer les paramètres du pilote, clique sur "Setup" à côté de la sélection du pilote. (4)



- La fenêtre "Plotter Setup" s'ouvre. Ouvre l'onglet "Port" (1).
- Sous "Port location", sélectionne le port approprié, par ex. : LPT1 pour parallèle, COM2 pour série, ou "External DLL" pour USB (2).

• Confirme les paramètres avec "OK" (3).



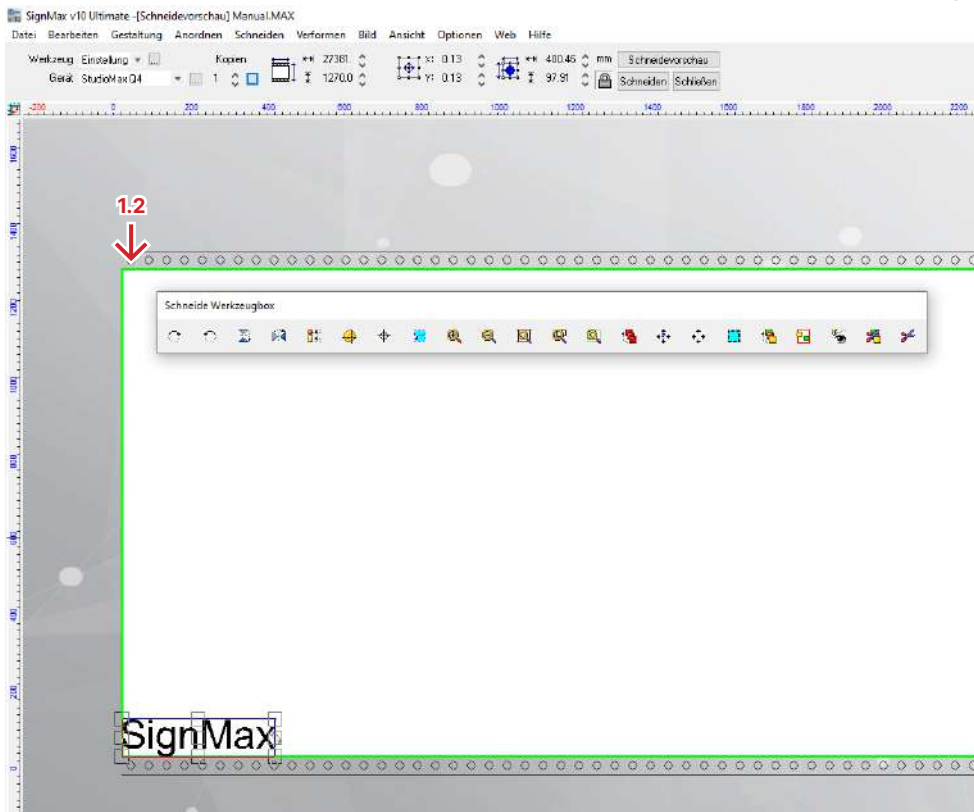
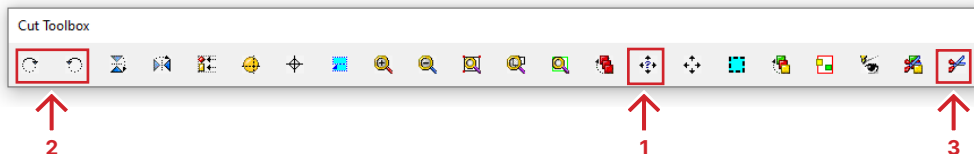
### 19.3 Découpe couleur unique

Crée un travail de découpe pour des objets monochromes :

- Crée ton panneau dans "SignMax".



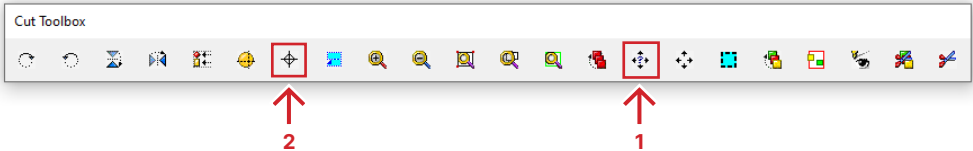
- Clique sur le "Cut Tool" dans la barre d'outils. Une fenêtre d'aperçu s'ouvre.
- Dans la barre d'outils de découpe, clique sur "Poll the Plotter for Height and Width" (1.2).
- La largeur exacte du rouleau est alors appliquée (ligne verte) (1.2).
- Si nécessaire, aligne l'objet avec les outils de rotation (2).
- Clique sur l'icône de ciseaux "Cut" pour démarrer la découpe (3).



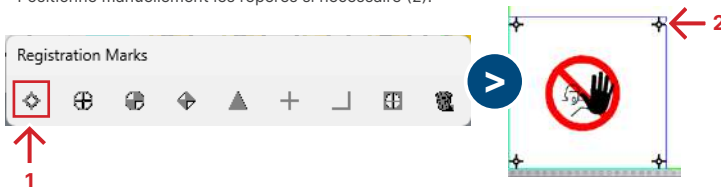
### 19.4 Découpe couleurs multiples

Crée des travaux de découpe séparés pour des objets multicolores :

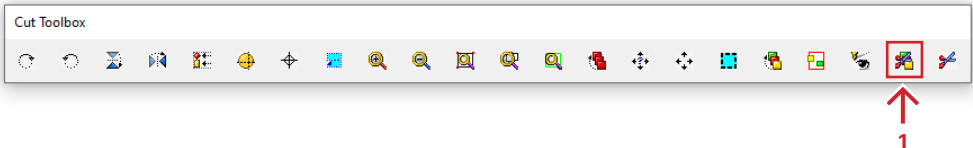
- Crée ton dessin avec toutes les couleurs souhaitées.
- Clique sur l'outil de découpe dans la barre d'outils. Une fenêtre d'aperçu s'ouvre.
- Dans la barre d'outils de découpe, clique sur "Poll the Plotter for Height and Width" pour appliquer la largeur du rouleau (ligne verte) (1).
- Active la fonction "Registration Marks" (2).



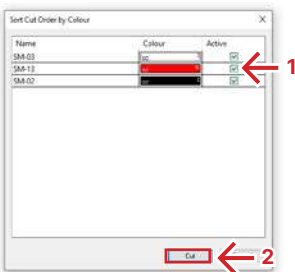
- Dans la fenêtre "Registration Marks", sélectionne l'option "Default" (1).
- Les repères sont placés à chaque découpe de couleur et servent de guides d'alignement.
- Positionne manuellement les repères si nécessaire (2).



- Clique sur "Sort and Cut All Colours" (1).



- La fenêtre "Sort Cut Order by Colour" s'ouvre. Sélectionne la couleur à découper en premier (1).
- Insère la première couleur de film (par ex. rouge) dans le traceur.
- Clique sur "Cut" (2).



- Répète le processus pour toutes les couleurs restantes.

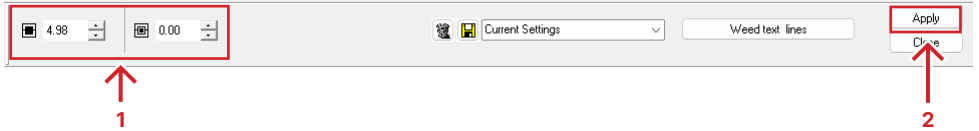
### 19.5 Weed Border et Power Weed

Crée des lignes de coupe supplémentaires pour faciliter le désherbage :

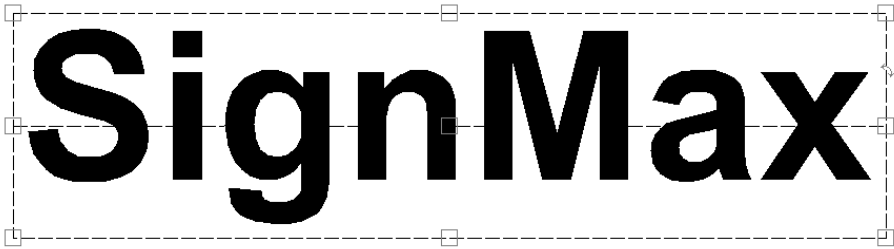
- Sélectionne l'objet souhaité.
- Sélectionne dans les outils de forme (1) > Weed Border ou Power Weed (2).



- La SmartBar ouvre les réglages tels que réglage de ligne (1).
- Clique sur "Apply" pour créer les lignes (2).



Ces lignes de coupe supplémentaires simplifient le désherbage, particulièrement pour les formes ou textes complexes.



## 20 Impression et découpe

Print and cut : Permet de traiter des travaux d'impression ainsi que des travaux combinés impression + découpe.

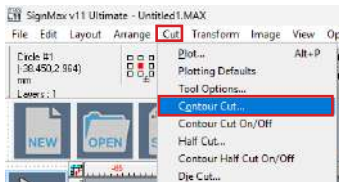
Dans un travail d'impression + découpe, le matériau est d'abord imprimé puis découpé suivant les lignes de découpe définies.



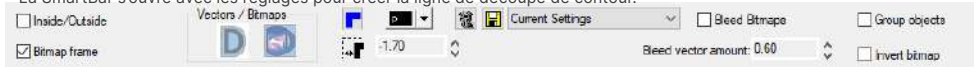
### 20.1 Découpe de contour

Crée des lignes de découpe le long du contour des objets :

- Sélectionne les objets à découper.



- Choisis Cut > Contour Cut dans la barre de menu.
- La SmartBar s'ouvre avec les réglages pour créer la ligne de découpe de contour.



Les objets sont maintenant découpés précisément le long de leur contour.

### 20.2 Découpe de contour d'images

Crée des lignes de découpe de contour pour des images importées :

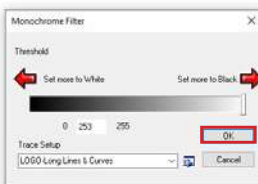
- Importe une image (de préférence avec un arrière-plan clair).
- Sélectionne l'image puis choisis Cut > Contour Cut.



- La SmartBar s'ouvre avec les réglages. Désactive "Bitmap frame" (1).
- Active "Inside/Outside" (2). Clique sur "Apply" (3).



- La fenêtre "Monochrome Filter" s'ouvre. Ajuste le filtre blanc.
- Le filtre blanc détermine quelles zones (ex. arrière-plan) sont ignorées. Confirme avec "OK".

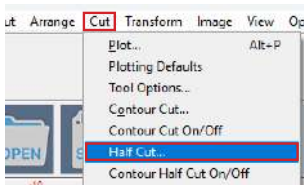


La ligne de contour s'affiche et doit correspondre au motif. Si le résultat n'est pas satisfaisant, recommence avec un filtre blanc ajusté.

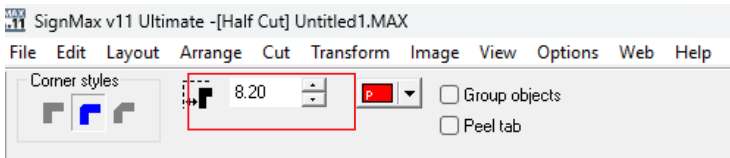
### 20.3 Demi-découpe [découpe en pointillés]

Crée une découpe en pointillés à travers le film et le support :

- Sélectionne les objets à découper.
- Choisis Cut > Half Cut dans la barre de menu.



- Dans la SmartBar, différentes options s'ouvrent, par ex. définis la distance souhaitée au bord de l'objet.
- Sélectionne le style d'angle.



La découpe suit maintenant la forme de l'objet.

### 20.4 Demi-découpe avec forme personnalisée

Crée une ligne de découpe en pointillés indépendante de la forme de l'objet :

- Crée une forme personnalisée (par ex. cercle ou rectangle).
- Sélectionne dans la barre de menu Cut > Contour Half Cut On/Off.



La forme créée est maintenant la ligne de demi-découpe.

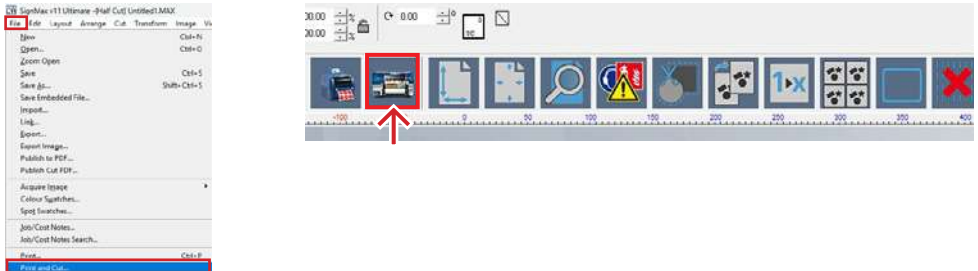
## 21 Printmanager (SignMax VPM)

Le "Printmanager" est utilisé pour gérer, archiver et suivre les travaux d'impression. Tous les travaux d'impression sont affichés clairement afin que tu puisses voir l'état actuel.

Un aperçu intégré permet une identification rapide des panneaux. Tous les paramètres du fichier original sont conservés pour permettre de répéter les impressions à tout moment.

Charger et imprimer des données dans le Printmanager :

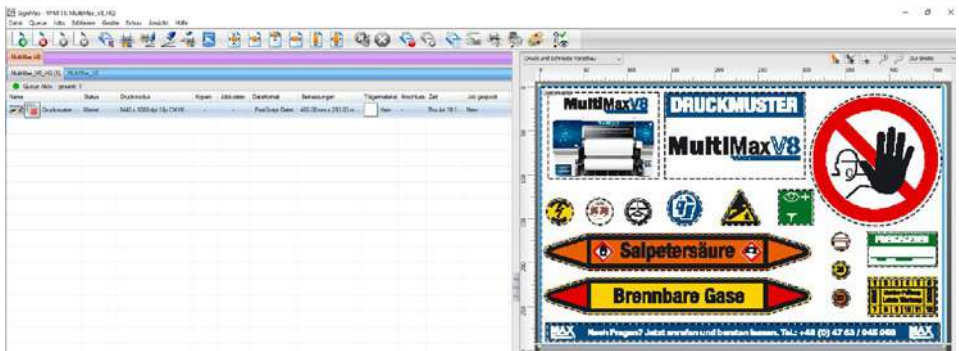
- Sélectionne dans la barre de menu File > Print and Cut ou dans la barre d'outils "Print and Cut".



- La fenêtre "Print and Cut" s'ouvre, sélectionne l'imprimante appropriée sous "Printing queues". Confirme avec "OK".
- Vérifie ton panneau dans l'aperçu.



- Clique sur "Print" ou "Print and Cut", selon le travail.
- Le travail d'impression est ensuite transféré au Printmanager et géré là-bas.



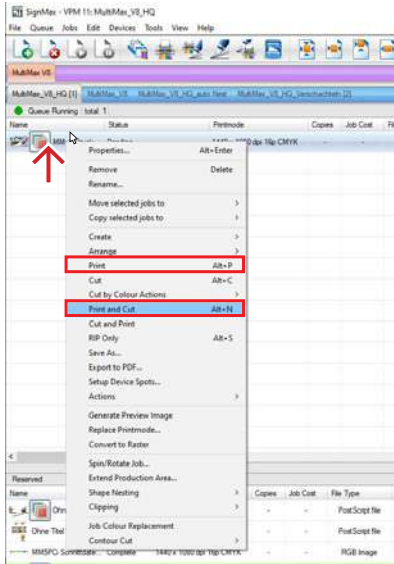
## 21.1 Print and Cut

Lance le processus d'impression et/ou de découpe via le Printmanager :

- Dans "Print and Cut Previews", saisis la commande "Print and/or Cut", le Print & Cut Manager s'ouvre automatiquement.
- Le travail est chargé dans la liste sous le nom de fichier actuel.
- Attends que le travail soit entièrement importé.
- Le statut "Haltend Job gerippt" apparaît derrière le nom du fichier.



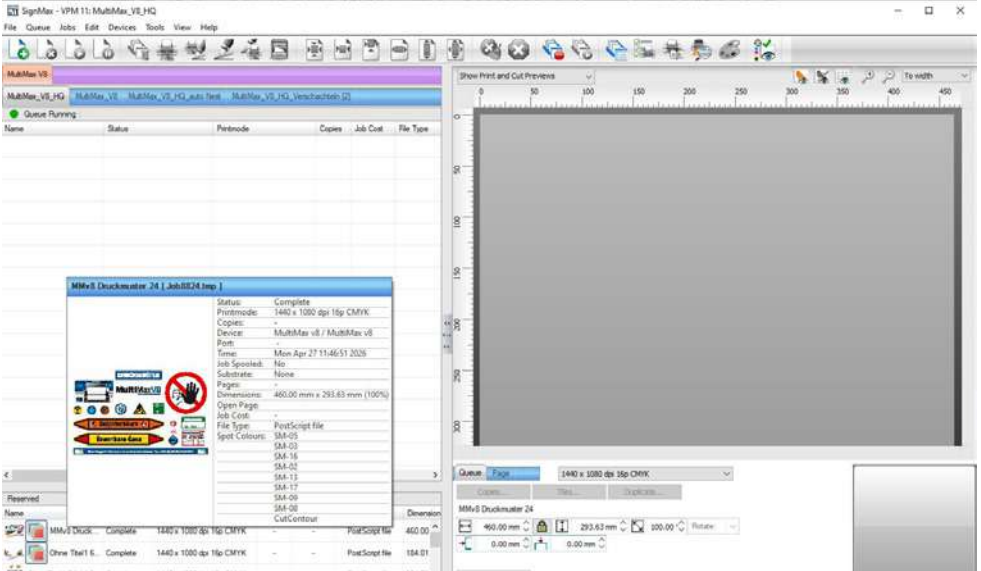
- Cliquez-droit sur le travail et sélectionne "Print" ou "Print and Cut".
- Le processus d'impression démarre automatiquement.



## 21.2 Réimprimer des travaux archivés

Permet de réexécuter des impressions déjà enregistrées :

- Les travaux déjà traités se trouvent dans la partie inférieure de la fenêtre.
- Utilisez l'aperçu pour identifier le travail souhaité.
- Déplace le pointeur sur un travail pour afficher un aperçu.
- Sélectionne le travail et fais-le glisser dans la zone supérieure en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Attends que le travail soit entièrement chargé.
- Le statut "Haltend Job gerippt" indique que le travail est prêt.
- Cliquez-droit sur le travail et sélectionne "Print" ou "Print and Cut".
- Le processus d'impression démarre automatiquement.



## 22 Édition graphique

### 22.1 Contours extérieur et intérieur

Crée des contours extérieur et intérieur pour les objets :

- Sélectionne l'objet souhaité.
- Dans la SmartBar, tu peux maintenant ajuster le contour extérieur (gauche) et le contour intérieur (droite).
- Défini ici la couleur, la largeur du trait et la forme des angles selon tes besoins.

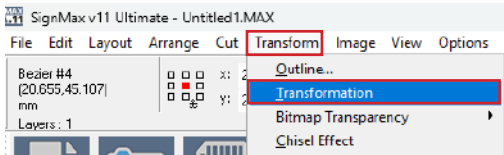
Outline et Inline peuvent être utilisés simultanément.



### 22.2 Distorsion

Modifie la forme d'un objet à l'aide de différents effets :

- Sélectionne l'objet souhaité.
- Sélectionne dans la barre de menu Transform > Transformation.

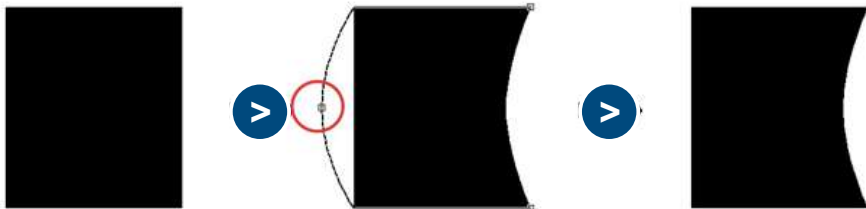


- Dans la SmartBar, sélectionne l'une des méthodes suivantes : Distort, Enveloppe Distort, Perspective, Fit to Globe, Fit to Cylinder, Fit to Flag, Fit to Arc.



- Des points de contrôle apparaissent sur ton objet. Ajuste la forme de l'objet en déplaçant les points.

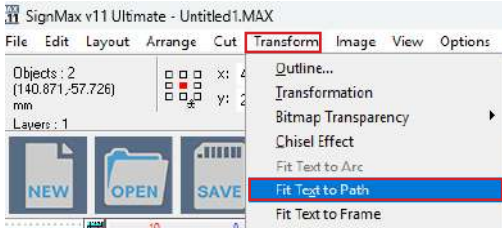
Exemple d'ajustement de la perspective :



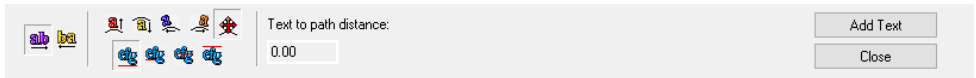
## 22.3 Alignement de texte sur un tracé

Aligne le texte le long d'un tracé :

- Crée ou sélectionne un tracé (forme/graphique vectoriel) et un texte.
- Sélectionne le texte et le tracé.
- Sélectionne dans la barre de menu Transform > Fit Text to Path.



- Dans la SmartBar, sélectionne l'une des méthodes suivantes : direction du texte, position de départ (par ex. haut, bas, gauche, droite), alignement sur l'objet.

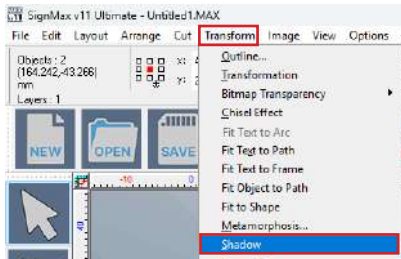


Les tracés fermés (ex. cercle) et les tracés ouverts (ex. ligne) proposent différentes options de configuration.

## 22.4 Ombre

Crée des effets d'ombre pour les objets :

- Sélectionne l'objet désiré.
- Sélectionne dans la barre de menu Transform > Shadow.



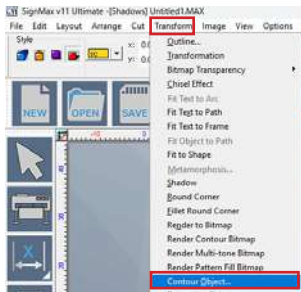
- Dans la SmartBar, sélectionne un style d'ombre : block shadow, perspective shadow, drop shadow, cast shadow.
- Si besoin, ajuste l'ombre avec les fonctions de la SmartBar (par ex. angle, profondeur, décalage).
- Ou modifie aussi l'ombre avec les points de contrôle sur l'objet.



## 22.5 Contour d'objet

Crée un contour basé sur la forme d'un objet :

- Sélectionne l'objet souhaité.
- Sélectionne dans la barre de menu Transform > Contour Object.



- Ajuste le contour via la Smart Bar : active ou désactive les contours internes, règle l'écartement et la coupe d'angle, règle la couleur du contour
- Les modifications sont appliquées immédiatement.



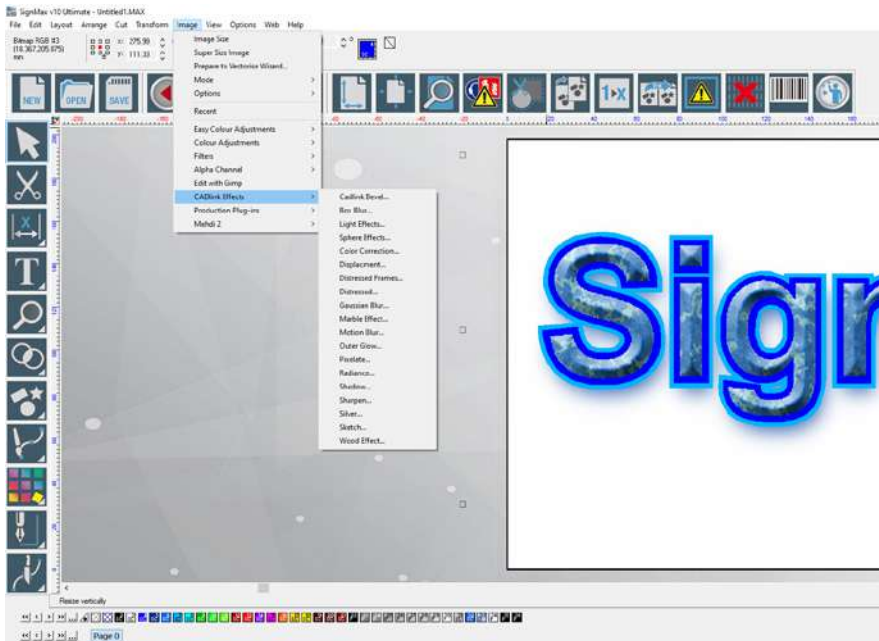
- Tu peux aussi enregistrer les réglages avec l'icône du disque, puis les recharger via le menu de sélection à côté.

## 22.6 Effets spéciaux (Plug-Ins)

Permet l'utilisation d'outils supplémentaires pour l'édition graphique :

- Dans la version Pro, des plug-ins étendus sont disponibles.
- Ceux-ci offrent des effets supplémentaires et des options de design.

Exemple :



## 23 Raccourcis clavier

L'utilisation de raccourcis clavier peut considérablement améliorer l'efficacité du travail. Si une commande possède un raccourci, il est indiqué dans le menu.

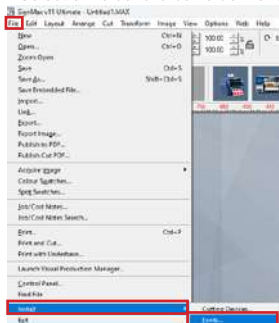
Les principaux raccourcis clavier :

- F3 : Tout sélectionner
- F6 : Zoom arrière
- F7 : Augmenter la sélection d'objets
- F8 : Vue surface panneau
- Ctrl + K : Aligner
- Ctrl + G : Grouper
- Ctrl + P : Imprimer
- Alt + S : Activer/désactiver le remplissage couleur
- Ctrl + Z : Annuler
- Ctrl + C : Copier
- Ctrl + A : Tout sélectionner
- Ctrl + X : Couper
- Ctrl + V : Coller
- Ctrl + D : Dupliquer
- Alt + G : Dissocier
- Alt + I : Instant Replay

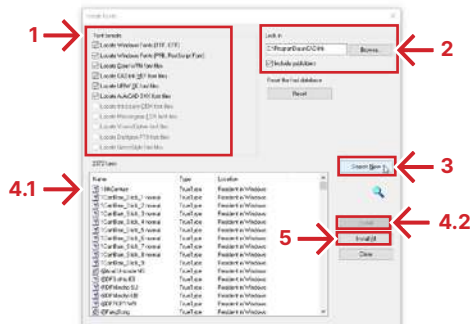
## 24 Installer des polices

Permet d'ajouter de nouvelles polices au logiciel :

- Sélectionne dans la barre de menu File > Install > Fonts.



- La fenêtre "Install Fonts" s'ouvre. Sous "Font formats", sélectionne les polices souhaitées (1).
- Dans le champ "Look in", définis le dossier (2).
- Clique sur "Search Now" pour afficher les polices disponibles (3).
- Sélectionne les polices individuelles en cliquant/marquand (4.1) et clique sur "Install" (4.2).
- Ou clique sur "Install All" pour installer toutes les polices trouvées (5).



Après la fermeture de la fenêtre, les polices sont disponibles dans la sélection de polices.



Besoin d'aide pour utiliser le logiciel ?  
Appelez-nous, nous sommes heureux de vous aider.  
+49 4763 94595 - 0



SERVICEHOTLINE +49 4763 94595 - 0  
E-MAIL [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)  
ONLINESHOP [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)  
WEBSITE [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)





**SIGN** **MAX**  
V11

**Bienvenido  
al  
Manual de  
SignMax v11**



## Tabla de contenidos

### Manual

|                  |     |
|------------------|-----|
| 01 Prefacio      | 133 |
| 02 Instalaciones | 133 |

### Funciones básicas

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 03 Controles                        | 134 |
| 04 Área de impresión                | 136 |
| 05 Métodos de creación de texto     | 137 |
| 06 Herramienta de zoom              | 141 |
| 07 Soldar                           | 142 |
| 08 Herramienta de forma             | 143 |
| 09 Herramientas de edición de nodos | 146 |
| 10 Vectorización                    | 147 |
| 11 Herramientas de trazo y relleno  | 148 |
| 12 Herramientas de corte            | 149 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| 13 ClipArt y gráficos        | 150 |
| 14 Modificar formas y textos | 151 |
| 15 Funciones de disposición  | 152 |
| 16 Funciones de archivo      | 154 |
| 17 Imprimir                  | 155 |
| 18 Serialización             | 157 |

### Funciones adicionales

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 19 Trazado                    | 160 |
| 20 Imprimir y cortar          | 164 |
| 21 Printmanager (SignMax VPM) | 166 |
| 22 Edición gráfica            | 169 |
| 23 Atajos de teclado          | 172 |
| 24 Instalar fuentes           | 172 |

## 01 Prefacio

Este manual proporciona una visión general de las funciones y los flujos de trabajo de "SignMax", tanto en el módulo Print & Cut como en el editor avanzado.

SignMax ofrece una amplia gama de posibilidades, así que no dudes en explorar el programa libremente y probar cosas nuevas.

### Aviso de copyright:

El contenido de este manual fue creado y compilado por "MAX Systems". Está destinado solo para fines informativos y no debe copiarse ni distribuirse sin permiso.

Siempre agradecemos sugerencias, comentarios e ideas para mejorar.

### Escrito y diseñado por:

MAX Systems GmbH

Am Bauhof 12

27442 Gnarrenburg, Alemania

Línea de atención: +49 4763 94595 - 0

Email: [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)

Tienda online: [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)

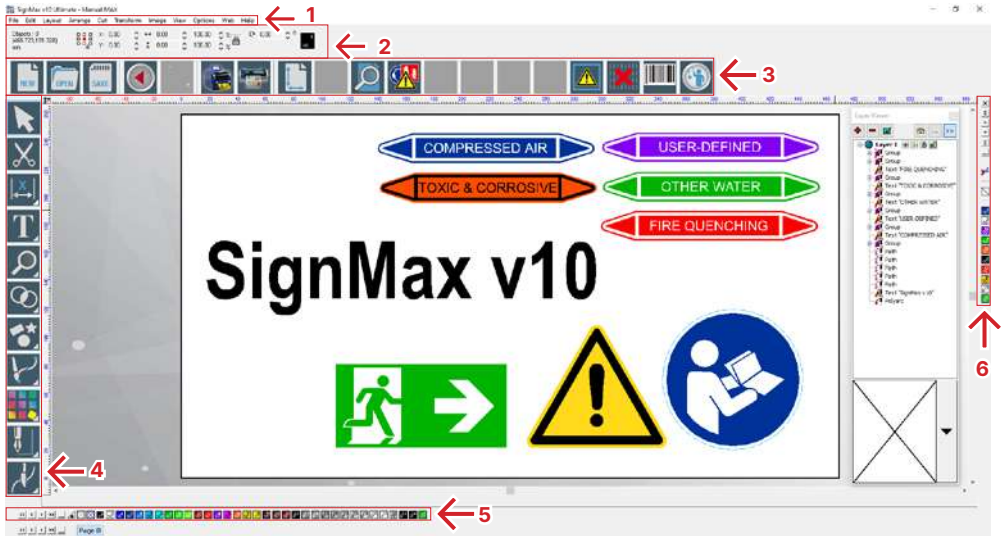
Web: [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)

---

## 02 Instalaciones

Sigue la guía de instalación de "SignMax". Si no se siguen los pasos indicados, el software puede funcionar de forma inespereada.

## 03 Controles



### Barra de menús

La barra de menús contiene todas las funciones del software de forma estructurada. (1)

### SmartBar

La SmartBar muestra información sobre el objeto seleccionado, por ejemplo tamaño y posición. Un clic del ratón en un objeto o texto permite cambios directos.

### Barra del sistema

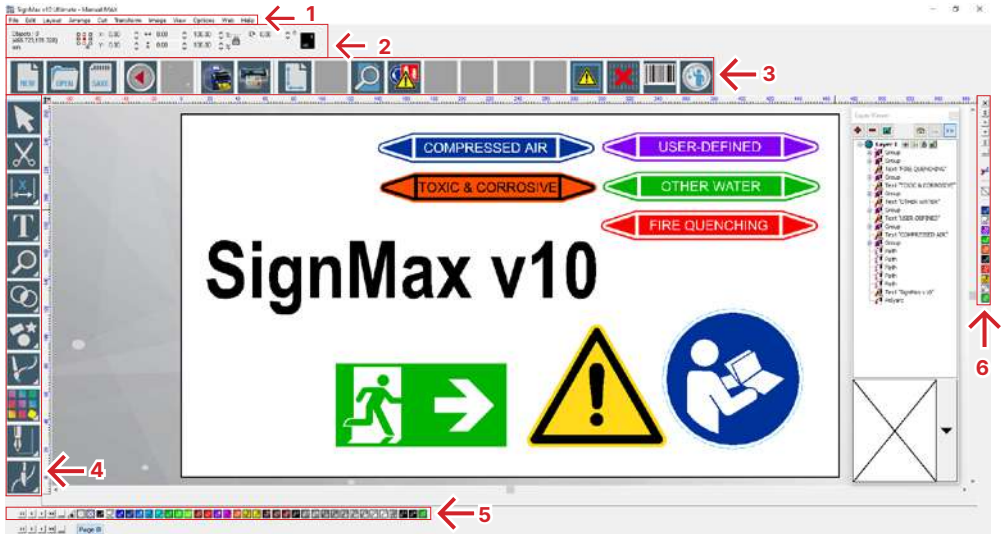
La barra del sistema muestra accesos directos a las funciones más importantes del software. Puedes personalizarla fácilmente según tus necesidades añadiendo tus funciones favoritas.

### Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene herramientas para crear y editar textos y formas. Al hacer clic en un botón, se muestran funciones adicionales. (4)

Puedes encontrar más controles en la página siguiente.

## 03 Controles

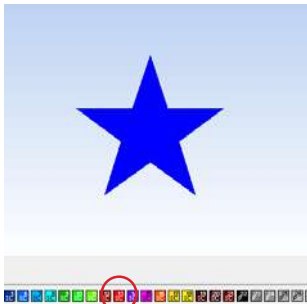


## Paleta de colores

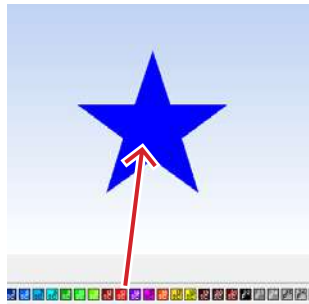
La paleta de colores en la parte inferior del área de trabajo contiene todas las muestras de color disponibles. (5)  
Al hacer clic en un color, este se aplica tanto al objeto seleccionado como por defecto a todos los nuevos objetos.



Para cambiar el color de relleno de una forma, sigue estos pasos:



Selecciona el objeto y haz clic en la muestra de color deseada con el botón izquierdo del ratón o...



...haz clic en la muestra de color deseada y arrástrala sobre el objeto manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón.



En cuanto sueltes el botón del ratón, se asigna el nuevo color.

## Paleta de trabajo

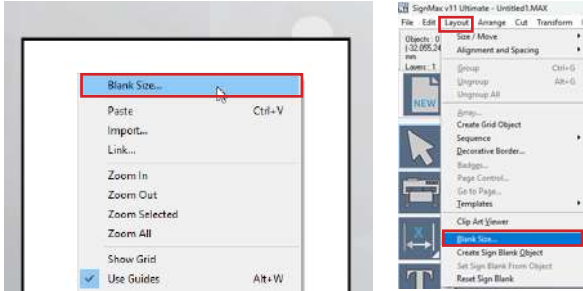
La paleta de trabajo muestra los colores que se están utilizando actualmente en el área de trabajo. (6)  
Puedes reemplazar completamente un color en tu cartel arrastrando un color desde la paleta de colores aquí mientras mantienes pulsado el botón izquierdo del ratón y...

## 04 Área de impresión

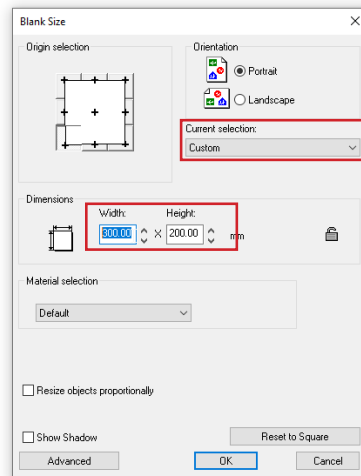
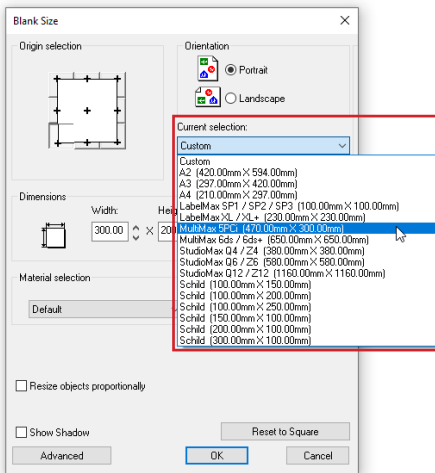
El área de impresión representa la zona que se va a imprimir. Define primero las dimensiones para poder alinear correctamente los gráficos y textos.

Crea el tamaño del área de impresión:

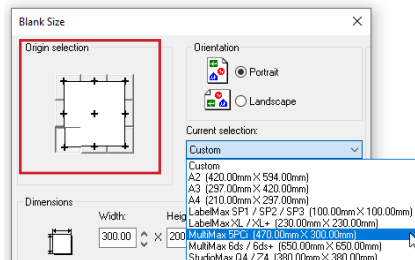
- Haz clic derecho en el área de impresión y selecciona «Blank Size» en el menú.
- Alternativamente: Selecciona Layout > Blank Size en la barra de menús.



- Se abre una ventana «Blank Size». Allí puedes definir orientación, tamaño, etc.
- En «Current selection» encuentras tamaños de área predefinidos para nuestros sistemas de etiquetado.
- O selecciona «Custom» para ingresar ancho y alto manualmente.



- Utiliza «Origin selection» para definir el punto cero de las reglas. Confirma tus entradas con «OK».



## 05 Métodos de creación de texto

### Text Compose [Ctrl+F7]

Escribe un texto:

- Selecciona «Text Compose» en la barra de herramientas. Tienes tres opciones para establecer el marco de texto:



- Haz clic en el área de trabajo: Aparece un cursor de texto para introducir texto. Escribe directamente sin un marco definido.
- Arrastra un marco de texto manteniendo presionado el botón izquierdo del ratón: Mantén presionado el botón izquierdo y arrastra para definir el marco de texto. Mientras escribes, el texto se ajusta automáticamente.
- Pulsa [Shift] y haz clic en el área de trabajo: El marco de texto se ajusta al tamaño del área de impresión. Es la misma función que «Frame Text Compose».

Después de comenzar a escribir, tienes varias opciones disponibles en la SmartBar:

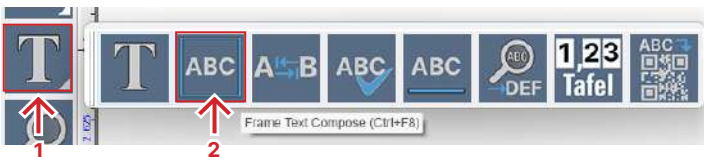
Los valores mostrados corresponden a los ajustes predeterminados. Si tienes problemas al crear texto, ajusta estos valores según sea necesario antes de escribir.



### Frame Text Compose [Ctrl + F8]

Crea un marco de texto en el área de impresión:

- Selecciona «Frame Text Compose» en la barra de herramientas.



- El marco de texto se ajusta automáticamente al tamaño del área de impresión y se muestra como una línea de puntos rectangular. Ingresar tu texto aquí.
- El texto se adapta automáticamente al marco según los ajustes (comprimir, estirar o ajustar).

**SignMax**

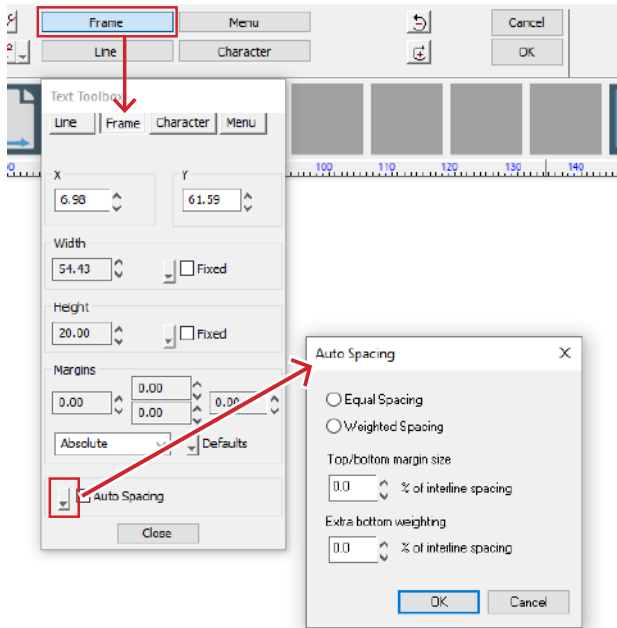
- Hay funciones adicionales disponibles en la SmartBar para ajustar la visualización: Horizontal compress, Vertical compress, Line attributes, Frame.



## Text frame properties

Permite ajustar los marcos de texto y el espaciado de líneas. / Nota: esta función solo está disponible si el texto se creó con «Frame Text Compose».

- Haz clic en el botón «Frame» en la SmartBar. Se abre la ventana «Text Toolbox». Aquí tienes varias opciones:



**Auto Spacing:** ajusta automáticamente el espaciado dentro del marco de texto.

- Activa la opción «Automatic spacing adjustment». Se abre el cuadro de diálogo correspondiente.

**Equal Spacing:** estandariza el espaciado entre líneas de texto.

- Establece el margen superior o inferior:
- Menos de 100%: el margen disminuye, el espaciado de línea aumenta.
- Más de 100%: el margen aumenta, el espaciado de línea disminuye.

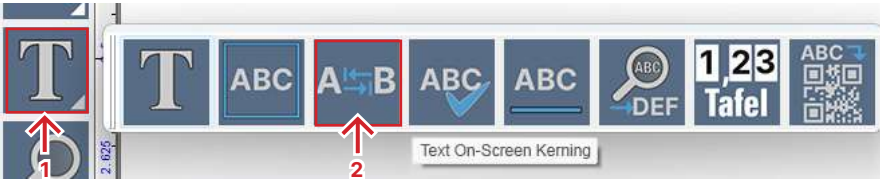
**Weighted Spacing:** permite el ajuste objetivo del espaciado de línea.

- Activa la opción «Weighted spacing». Ajusta el tamaño adicional del margen inferior.
- Más de 100%: el margen inferior aumenta, las líneas ascienden.
- Menos de 100%: el margen inferior y el espaciado de línea disminuyen, las líneas descienden.

### Text On-Screen Kerning

Permite ajustar el espaciado entre letras (kerning) directamente en el objeto de texto.

- Selecciona el objeto de texto deseado y activa «Text On-Screen Kerning» en la barra de herramientas.



- Aparecen varios símbolos de edición sobre el texto. Ajusta el espaciado entre letras arrastrando los símbolos.

SignMax

Cuadro a la izquierda: mover todo el texto.

Círculo bajo la letra: mover letras individuales.

Círculo derecho: aumentar o disminuir el espaciado entre letras arrastrando.

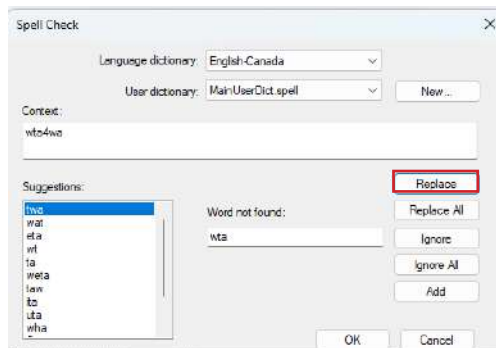
### Spell Check

Verifica la ortografía de los textos.

- Selecciona el texto deseado y elige «Spell Check» en la barra de herramientas. Si no se selecciona ningún texto, se revisan todos los textos.



- Si se encuentran errores, se abre la ventana «Spell Check». Corrige los errores y haz clic en «Replace» para aplicar los cambios.



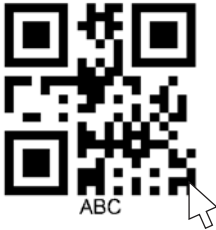
## Text to Barcode

Convierte texto en un código de barras.

- Selecciona el texto deseado y haz clic en «Text To Barcode» en la barra de herramientas.



- El código de barras se crea automáticamente. El texto se muestra en tamaño pequeño y centrado.
- Haz doble clic en el código de barras para realizar ajustes.



- Cambia la configuración en la SmartBar, por ejemplo: Barcode type (QR code, EAN), valor, etc. Haz clic en «Apply» para aplicar los cambios.



## 06 Herramienta de zoom [Rueda del ratón]

La barra de herramientas de zoom contiene funciones para acercar y alejar la vista.

Zoom In: Amplía la vista.



Zoom Out: Reduce la vista.



Zoom to Selected Object: Amplía los objetos seleccionados.



Zoom to Sign Blank: Centra el área del panel en el medio de la pantalla.



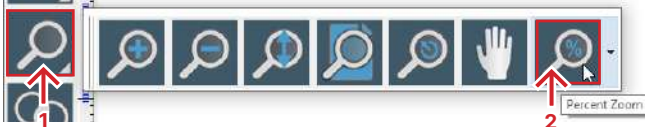
Zoom to Previous View: Cambia al nivel de zoom anterior.



Pan State: Mueva la vista en todas las direcciones usando el ratón.



Percent Zoom: Selecciona un factor de zoom en porcentaje.



## 07 Soldar

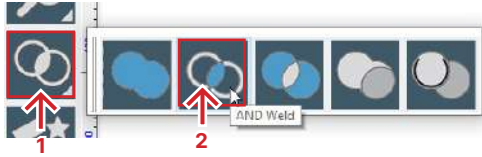
Las herramientas de soldadura contienen funciones para combinar y recortar objetos.

**Basic Weld:** Combina dos objetos del mismo color en un solo objeto de curva con un contorno compartido.

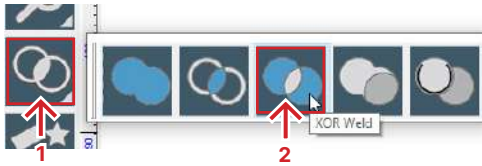
**Basic Weld (different colors):** Corta los objetos en las áreas superpuestas.



**AND Weld:** Conserva solo las áreas superpuestas de los objetos.



**XOR Weld:** Elimina las áreas superpuestas de los objetos.



## 08 Herramienta de forma

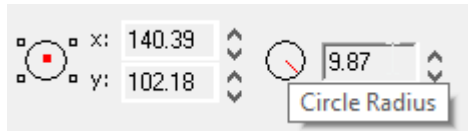
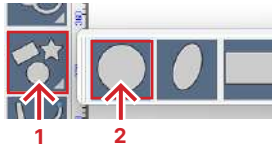
Las Shape Tools permiten crear varias formas.



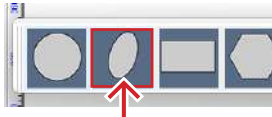
- Haz clic en «Shape Tools» en la barra de herramientas y selecciona la forma deseada del menú.
- Haz clic en el área de trabajo con el botón izquierdo del ratón. Mantén pulsado el botón y arrastra la forma al tamaño deseado.
- Ajusta las propiedades de la forma en la SmartBar. Modifica la forma más tarde haciendo doble clic en el objeto. Nota: algunas funciones deben estar activadas en la versión correspondiente.



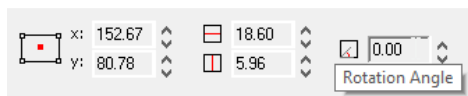
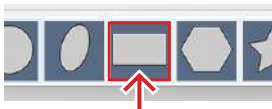
Circle: Crea un círculo. Ajusta el radio en la SmartBar.



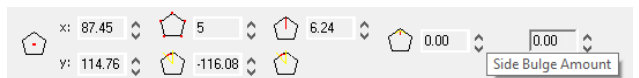
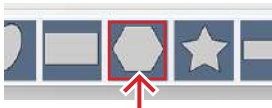
Ellipse: Crea una elipse. Edita nodos/segmentos en la SmartBar (versión Ultimate, consulta las herramientas de edición de nodos).



Rectangle: Crea un rectángulo. Ajusta la longitud, anchura y ángulo de rotación en la SmartBar.



Polygon: Crea un polígono. Ajusta el número de puntos, ángulo de rotación, radio del polígono, radio de los vértices y cantidad de lados en la SmartBar.



Star: Crea una estrella. Ajusta el número de puntos, ángulo de rotación, radios 1 y 2 de la estrella y radios de esquina 1 y 2 en la SmartBar.



**Arrow:** Crea una flecha. Ajusta la longitud de flecha, altura, ancho del eje, ancho de la cabeza, ángulo de rotación, ángulo entre eje y cabeza y radio en la SmartBar.



**Fan:** Crea una forma de abanico. Ajusta el ángulo del abanico, radio exterior, grosor de la pieza y extremos redondeados en la SmartBar.



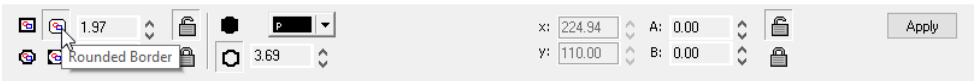
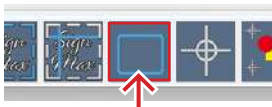
**Weed Border:** Crea un contorno de corte alrededor del objeto seleccionado para facilitar el pelado.



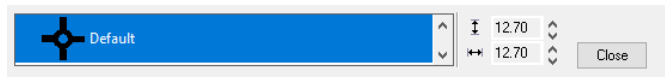
**Power Weed:** Añade cortes adicionales al objeto. Similar a «Weed Border», pero con uno o más cortes. Define el área de corte mediante «Line Overview».



**Decorative Border:** Crea un contorno alrededor del área del panel o de los objetos seleccionados. Si no se selecciona ningún objeto, se utiliza el área del panel; de lo contrario, los objetos seleccionados.



**Registration Mark:** Crea marcas de registro que siempre son dibujadas y utilizadas para la alineación. Define tipo, altura y anchura de la marca en la SmartBar.



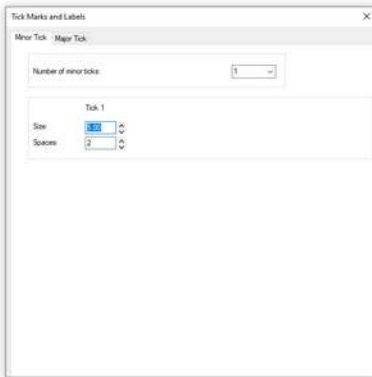
**Multi-Registration Mark:** Coloca automáticamente varias marcas de registro. Define posiciones en la SmartBar bajo «Positions».



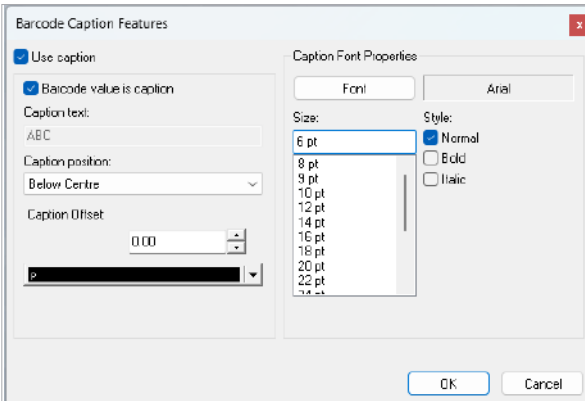
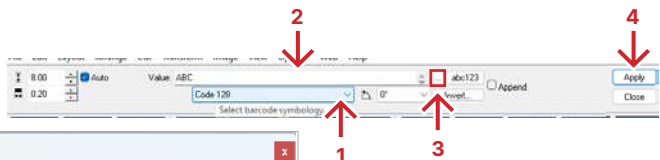
Ruler: Herramienta auxiliar para crear reglas en el área de trabajo.



Dial: Crea escalas y potenciómetros rotativos. Tras la activación, configura los ajustes adicionales para marcas y divisiones principales en la ventana emergente.



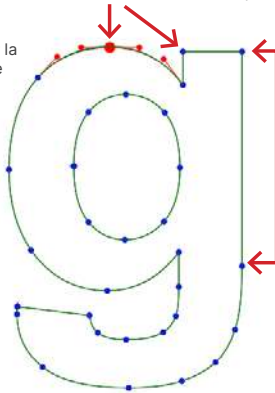
Barcode: Crea códigos de barras (por ejemplo, QR code, EAN, Code 128, ISBN). Define el tipo (1) y el valor (2) del código de barras en la SmartBar. Usa el botón de tres puntos para otros ajustes.



## 09 Herramientas de edición de nodos [Solo versiones Pro]

Node (1): Pequeño círculo azul en el contorno del objeto (rojo cuando está activo/seleccionado). Los nodos definen la forma de un objeto.

Control point (3): Punto auxiliar para ajustar la curvatura de un segmento. Cada nodo tiene puntos de control correspondientes para segmentos curvos.



Segment (2): Línea de conexión entre dos nodos. Los segmentos pueden ser rectos o curvos.



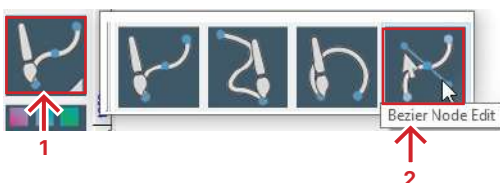
Node Edit: Crea líneas rectas conectadas. Haz clic en el área de trabajo para colocar un nuevo nodo. Los segmentos entre los puntos son rectos.



Free Edit: Crea líneas conectadas a mano alzada. Mantén presionado el botón izquierdo del ratón y dibuja libremente en el área de trabajo. Hay funciones adicionales disponibles.



Arc Edit: Crea segmentos conectados rectos o curvos. Un solo clic coloca un nodo y crea un segmento recto. Mantén presionado el botón izquierdo del ratón para dibujar una curva.



Bezier Node Edit: Crea segmentos conectados rectos o curvos con puntos de control. Un clic coloca un nodo con dos puntos de control.

## 10 Vectorización [Ultimate version only]

A diferencia de los gráficos rasterizados, que consisten en una cuadrícula de píxeles individuales, los gráficos vectoriales se basan en una descripción matemática de la imagen.

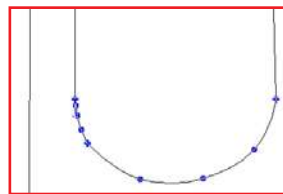
La principal ventaja: Los gráficos vectoriales se pueden escalar infinitamente sin pérdida de calidad, tanto si los reduces como si los amplías considerablemente.



Ejemplo: Pixel graphic

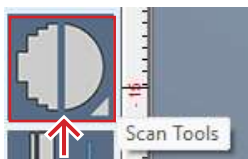


Ejemplo: Vector graphic



Ejemplo: Vector graphic / node view  
("Path view")

- Selecciona «Scan Tools» en la barra de herramientas.



- Se abren tres opciones adicionales: Accuscan, Photo-Machine y Center-Line:



## 11 Herramientas de trazo y relleno

### 11.1 Función en todas las versiones

Utiliza la herramienta «Stroke and Fill Tools» para añadir un contorno a objetos vectoriales.



Tienes tres opciones para definir el contorno:

«No line», «Hair Line» (una línea muy fina, por ejemplo para funciones de corte) y «Thick Line» (con ancho de trazo definible).

Procede así:

- Selecciona el objeto al que quieras agregar contorno y elige «Stroke and Fill Tools» > «Line style» en la barra de herramientas.



- En la SmartBar, selecciona una de las tres opciones. En «Thick Line», define el grosor, el color y el estilo de las esquinas de la línea.



- Haz clic en el icono del disco para guardar la configuración como predeterminada; se aplicará automáticamente a todos los nuevos objetos.



### 11.2 Nota para usuarios de la versión Pro

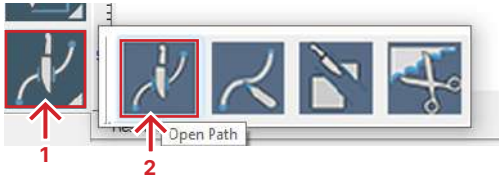
Si usas la versión Pro de «SignMax», la barra de herramientas se amplía con funciones adicionales («Line Style», «Gradient Fills», «CMYK Gradient Fills», etc.).



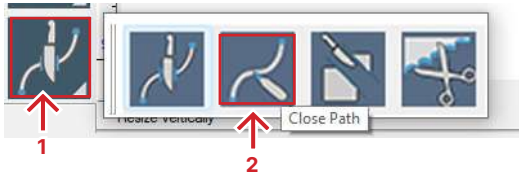
## 12 Herramientas de corte

Usa las herramientas de corte para dividir objetos vectoriales y texto de forma rápida y sencilla.

**Open Path:** Selecciona el objeto que quieres editar. A continuación, elige «Open Path» en la barra de herramientas. Haz clic con el botón izquierdo en la posición donde quieres dividir el objeto y arrastra una línea de corte recta a través de él. Confirma en la SmartBar con «Apply». El objeto se divide en partes separadas con trazados abiertos.



**Close Path:** Selecciona el objeto y elige «Close Path». Haz clic con el botón izquierdo en la posición deseada y dibuja una línea de corte libre a través del objeto. Esta línea puede ser recta o curva. Confirma con «Apply». El objeto se divide en partes con trazados cerrados.



**Close Path PolyArc:** Selecciona el objeto y elige «Close Path PolyArc». Haz clic con el botón izquierdo en la posición deseada y dibuja una línea de corte curva. Usa los ajustes adicionales de la SmartBar. Confirma con «Apply». El objeto se divide en partes con trazados cerrados.



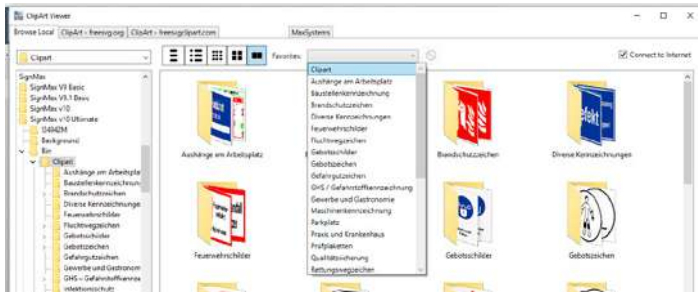
**Decorative Cut:** Selecciona el objeto y elige «Decorative Cut». En la SmartBar, selecciona una de las distintas plantillas de corte, por ejemplo (p. ej.) «Cloud» o «Funky Spunky». Se crea un contorno de corte decorativo alrededor del objeto. Ajusta parámetros adicionales como la longitud, la altura o el espaciado en la SmartBar.



## 13 ClipArt y gráficos

### 13.1 Insertar pictogramas

SignMax incluye una biblioteca de símbolos «ClipArt library» con pictogramas comunes organizados en diferentes categorías. Para insertar un pictograma, selecciona Layout > ClipArt Viewer en la barra de menús. Se abre la ventana de selección correspondiente.



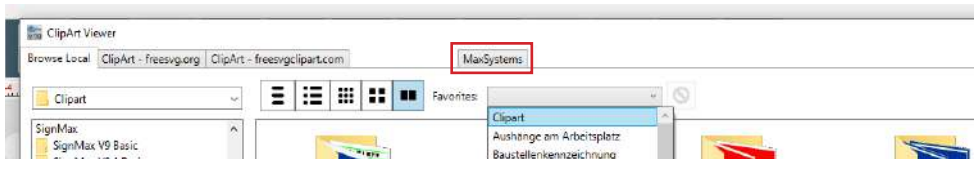
Selecciona la categoría deseada de diferentes maneras:

- mediante el menú desplegable «Favorites»
- haciendo doble clic en una carpeta del directorio
- mediante el árbol de directorios

Dentro de una categoría, se muestran los pictogramas disponibles. Haz doble clic en un pictograma para cerrar la ventana. Aparece un marcador de inserción en el área de trabajo.

Para ajustar el tamaño durante la inserción, mantén presionado el botón izquierdo del ratón y dibuja un marco. El pictograma se inserta en el tamaño seleccionado.

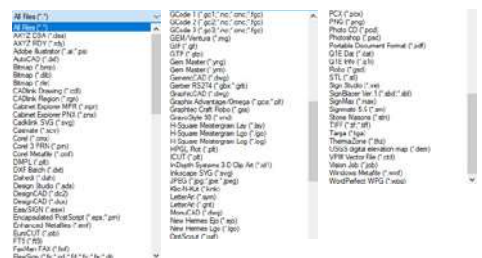
Utiliza la pestaña «MaxSystems» para acceder a pictogramas actuales si hay conexión a Internet y el acceso está habilitado. Disponible en la versión Pro.



### 13.2 Importar tus propios gráficos

Para importar tus propios gráficos, selecciona File > Import. Para ver todos los formatos admitidos, selecciona el tipo «All files (\*.\*)» en el cuadro de diálogo de archivos.

Para obtener los mejores resultados, utiliza gráficos vectoriales, por ejemplo, en los siguientes formatos: EPS, PRN, SVG o PDF. También se admiten los formatos ráster más habituales.



## 14 Modificar formas y textos

Al hacer clic izquierdo sobre una forma, se selecciona.

Aparecen puntos de control en la forma, lo que permite ajustar el objeto haciendo clic y arrastrando.



Center point: Mueve la posición de la forma.  
Mueve el puntero sobre el centro hasta que se muestre una cruz y arrastra la forma a la posición deseada.  
Corner point: Amplía o reduce la forma proporcionalmente.



Arrastra el punto de esquina para ajustar el tamaño. Se mantiene la relación de aspecto.  
Edge point: Estira o comprime la forma.



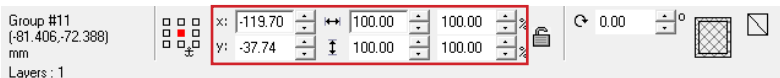
Al arrastrar, la forma se deforma en una sola dirección.  
Rotation point: Rota la forma.



Arrastra el punto para rotar el objeto alrededor de su centro.

SmartBar: Permite el ajuste numérico de las propiedades del objeto.

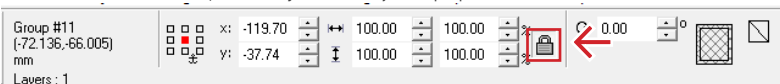
Selecciona un objeto y cambia su posición, tamaño u otros parámetros directamente en los campos de entrada.



Proportional scaling: Mantiene la relación de aspecto constante al cambiar el tamaño.

La función está representada por el icono del candado en la SmartBar.

Si el candado está cerrado, el ancho y el alto se ajustan proporcionalmente.



Doble clic: Activa una función de edición avanzada para el objeto.

La forma puede modificarse directamente mediante otros puntos de control.

El tipo y el comportamiento de los puntos de edición dependen del tipo de objeto (por ejemplo, rectángulo o círculo).

En objetos agrupados, un doble clic abre la vista previa del grupo.

Los elementos individuales se pueden seleccionar y editar sin desagrupar.

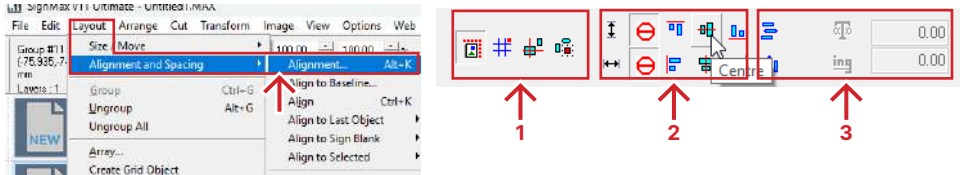
## 15 Funciones de disposición

### Alinear

Alinear: Alinea objetos con respecto al área del panel o entre sí.

A través de Layout > Alignment and Spacing > Alignment... (Alt + K), se abren diferentes opciones de alineación en la SmartBar. Aquí puedes elegir si la alineación se basa en el objeto o en el área del panel (1), si se alinea arriba, centro o abajo (2), o sobre varios objetos.

Con Ctrl + K se repite la última alineación utilizada.



### Organizar

Arrange > Order: Define el orden de los objetos en la estructura de capas.

Los objetos recién creados se colocan automáticamente sobre los objetos antiguos.

El orden se puede ajustar con los siguientes comandos:

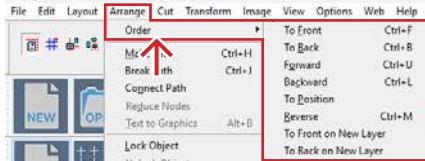
To front [Ctrl + F]: Lleva el objeto a la parte superior.

To back [Ctrl + B]: Lleva el objeto al fondo.

Forward [Ctrl + U]: Sube el objeto una capa.

Backward [Ctrl + L]: Baja el objeto una capa.

Reverse [Ctrl + M]: Invierte el orden de la capa.



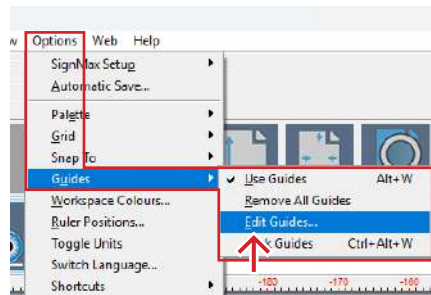
El círculo está delante del rectángulo en la capa.



El círculo está detrás del rectángulo en la capa.

### Guías

Guides: Permiten el posicionamiento preciso de los objetos. Estas son líneas de referencia horizontales o verticales a las que los objetos se ajustan automáticamente (imán).



## Agrupar

Group [Ctrl + G][Layout > Group]: Combina varios objetos en una sola unidad. Permite mover o editar varios elementos a la vez.  
Ungroup [Alt + G][Layout > Ungroup]: Elimina una agrupación existente.

## Duplicar

Duplicate [Ctrl + D][Edit > Duplicate]: Crea una copia de los objetos seleccionados. La copia se inserta directamente; el espaciado se puede ajustar en la configuración.

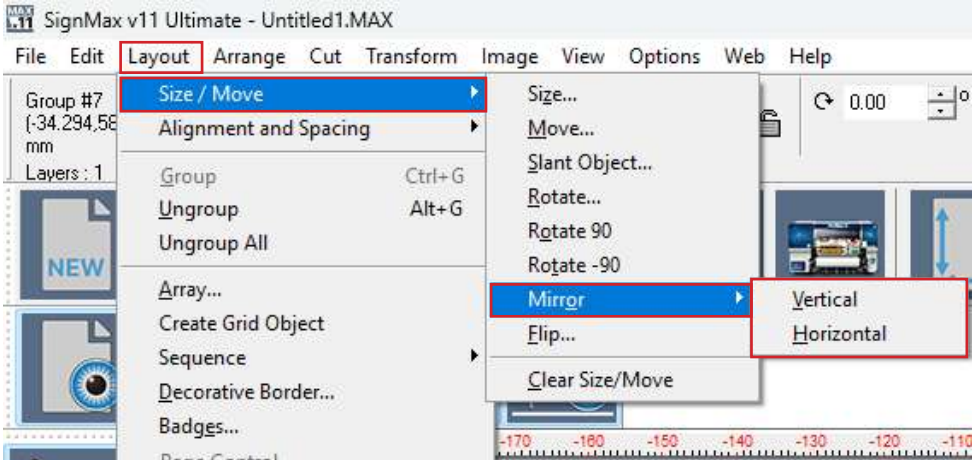
## Array (Patrón / creación de distribución)

Pattern / layout creation [Layout > Array]: Crea múltiples copias de un objeto en filas, columnas o arcos. El espaciado y el número de copias se pueden ajustar.



## Reflejar

Mirror [Layout > Size / Move > Mirror]: Refleja los objetos a lo largo de un eje. El reflejo puede ser horizontal o vertical, útil por ejemplo para impresión.



## 16 Funciones de archivo



### Nuevo

New [Ctrl+N] [File > New]: Crea un archivo nuevo.



### Abrir

Open [Ctrl+O][File > Open]: Abre archivos existentes. Al abrir, puede aparecer un mensaje que indica que los archivos de SignMax también pueden importarse.



### Guardar

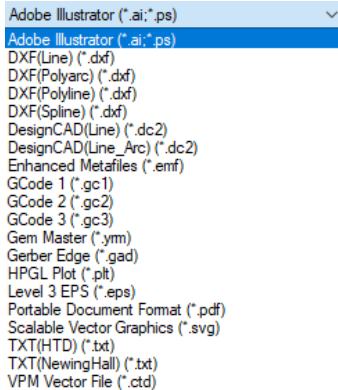
Save [Ctrl+S] [File > Save]: Guarda el proyecto actual en formato .MAX. Este formato es específico del software. Para usar en otros programas, exporta a un formato universal.

### Importar

Import [File > Import]: Importa archivos externos al proyecto actual. Se admiten varios formatos gráficos y de archivos, por ejemplo, PDF, EPS o DXF.

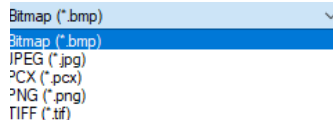
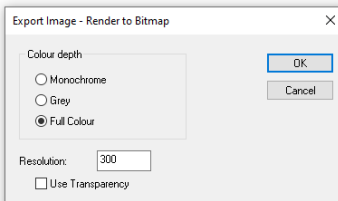
### Exportar

Export [File > Export]: Exporta proyectos a otros formatos de archivo. Los formatos admitidos incluyen AI, PDF, EPS, TXT y formatos CAD.



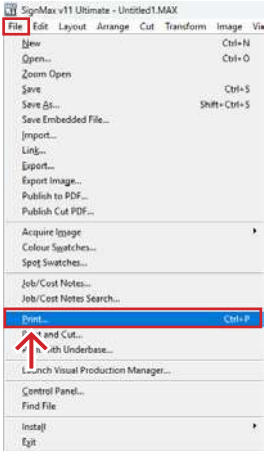
### Exportar imagen

Export Image [File > Export Image]: Guarda un objeto o toda el área del panel como archivo de imagen. Se pueden definir el color, la resolución, el nombre del archivo y el formato (por ejemplo, PNG, JPG).

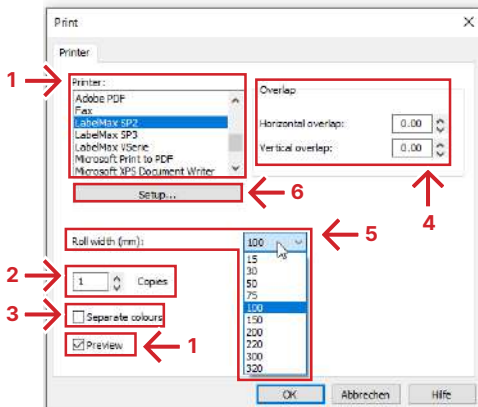


## 17 Imprimir [Ctrl + P]

Abre la función de impresión vía File > Print o el icono de la impresora en la barra de herramientas.



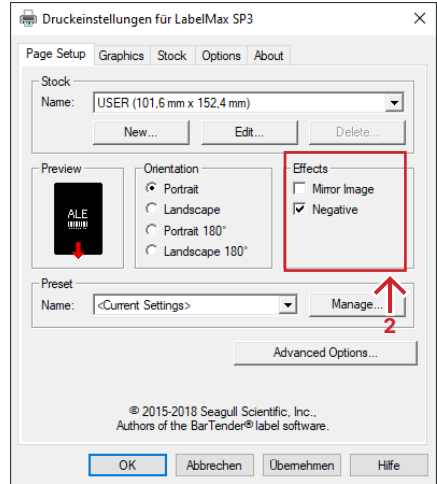
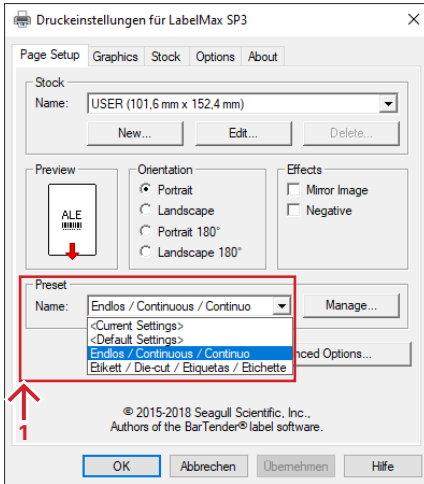
Se abre una ventana donde puedes configurar varias opciones:



1. Printer: Permite seleccionar la impresora deseada. Si la opción «Preview» está activada, se muestra una vista previa antes de imprimir, donde el documento se ve con detalle.
2. Copies: Define el número de paneles o etiquetas a imprimir.
3. Separate Colours: Permite imprimir colores individuales por separado. Esto es útil, por ejemplo, para plantillas donde ciertos colores ya están presentes en el material.
4. Overlap: Define el área de solapamiento para trabajos de impresión en varias páginas. Si un trabajo se divide en varias páginas, cada una incluye el área de solape definida.
5. Roll width: Define el ancho del material de impresión (solo visible para impresoras compatibles). La orientación de la impresión se ajusta automáticamente. Usando material LabelMax, selecciona el valor "100" aquí.
6. Setup: Define si se usa material continuo o material para etiquetas. Se abre una ventana donde puedes configurar diferentes opciones:



## Setup settings:



1. Preset: Define el tipo de material (material continuo o material para etiquetas).

2. Effects: Activa efectos especiales como «Negative». Esta función se emplea, por ejemplo, al imprimir con cinta blanca sobre material de color.

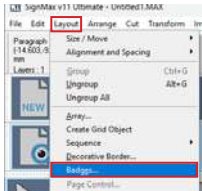
## 18 Serialización

Serialisation: Permite la creación automática de etiquetas con datos de texto secuenciales o variables. La función está disponible vía Layout > Serialisation.

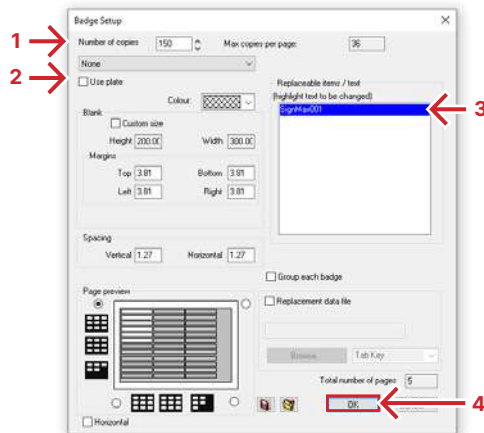
### 18.1 Etiquetas secuenciales

Crea una serie con valores crecientes automáticamente (por ej. Barrel 001 a Barrel 150):

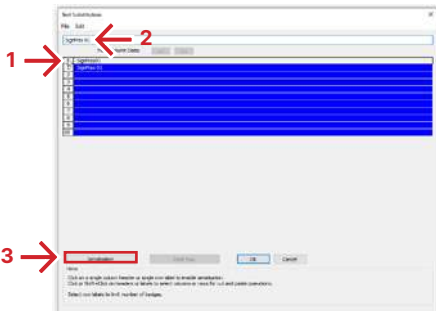
- Diseña primero la etiqueta deseada.
- Selecciona el texto que será reemplazado más tarde.
- Elige Layout > Badges and Label creation.



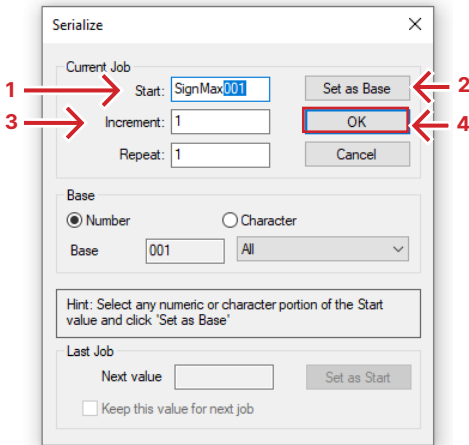
- Se abre la ventana "Badge Setup". Ingresa la cantidad deseada en "Number of copies", por ej. 150 (1).
- Activa la opción "Use plate" si imprimes en LabelMax (2).
- En la ventana derecha, selecciona el texto a reemplazar (3).
- Confirma con "OK" (4).



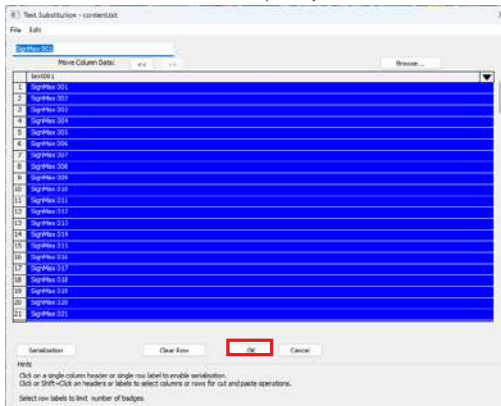
- Se abre una nueva ventana "Text Substitution". Haz clic en tu texto (línea superior), todas las celdas se resaltan en azul (1).
- Ingresa el valor inicial deseado en la parte superior, por ej. SignMax01 (2).
- Haz clic en "Serialization" (3).



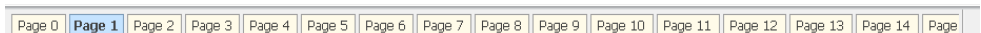
- Se abre la ventana "Serialize". En el campo "Start", selecciona el rango a incrementar (1).
- Haz clic en "Set as Base" (2).
- Define en "Increment" el paso, por ej. 1 (3).
- Confirma con "OK" (4). La ventana "Serialize" se cierra.



- Regresas a la ventana "Text Substitution". Se muestra una vista previa de los datos serializados.
- Confirma nuevamente con "OK" para ejecutar la serialización.



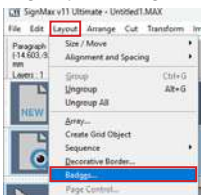
Las etiquetas generadas se distribuyen automáticamente en varias páginas y se muestran en la parte inferior de la pantalla. Al imprimir, puedes seleccionar si deseas imprimir todas las etiquetas o solo algunas etiquetas específicas.



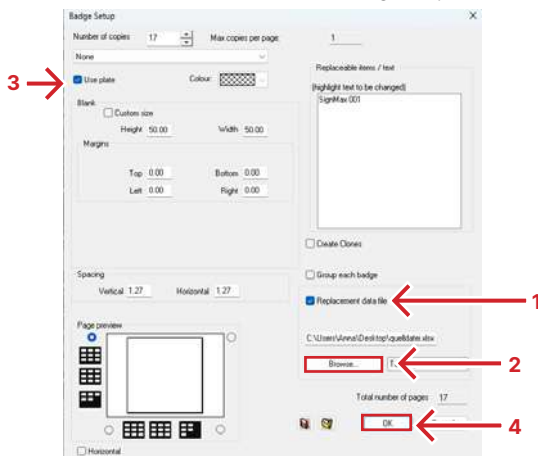
## 18.2 Reemplazo de texto desde archivo

Crea etiquetas usando datos de un archivo externo (por ejemplo, Excel o archivo de texto):

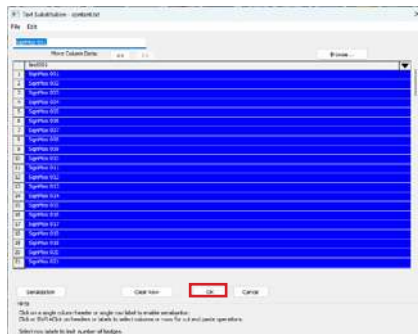
- Crea un archivo fuente con el contenido deseado (por ejemplo, en Excel o en un editor de texto).
- Diseña tu etiqueta en "SignMax".
- Selecciona el texto a reemplazar.
- Elige Layout > Badges.



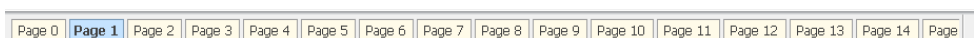
- Se abre la ventana "Badge Setup". Activa la opción "Replacement data file" (1).
- Haz clic en "Browse" y selecciona el archivo fuente creado (2).
- Activa la opción "Use plate" (3).
- Confirma con "OK" (4). Se cierra la ventana "Badge Setup".



- Aparece la ventana "Text Substitution". Se muestra una vista previa de los datos serializados.
- Confirma de nuevo con "OK" para ejecutar la serialización.



Las etiquetas generadas se distribuyen automáticamente en varias páginas y se muestran en la parte inferior de la pantalla. Al imprimir, puedes elegir si imprimir todas o solo algunas etiquetas específicas.

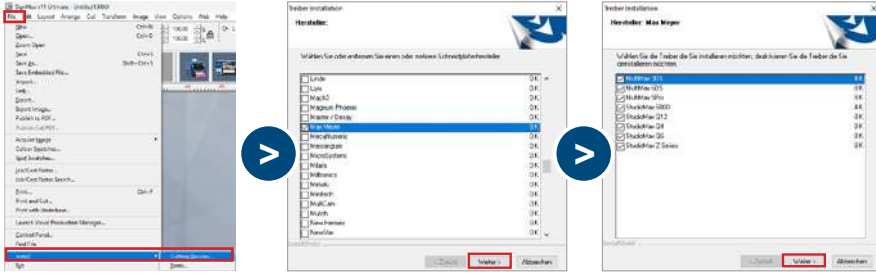


## 19 Trazado

### 19.1 Instalar el controlador del plotter

Instala el controlador adecuado para tu plotter:

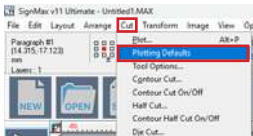
- Selecciona File > Install > Cutting Devices en la barra de menús.
- Selecciona el modelo de plotter deseado, por ejemplo, Max Meyer.
- Haz clic en «Weiter (Next)» para completar la instalación.



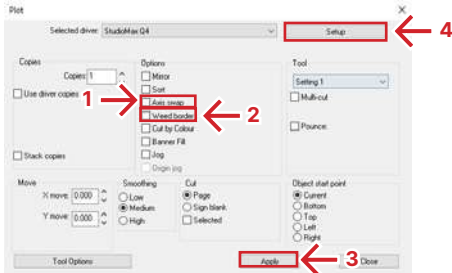
### 19.2 Configurar el plotter

Configura el software para trabajar con el plotter:

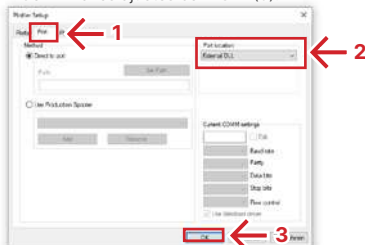
- Selecciona Cut > Plotting Defaults for plotting en la barra de menús.



- Se abre la ventana "Cut", donde puedes configurar diferentes ajustes, por ejemplo:
- "Axis swap": rota automáticamente los objetos para una alineación óptima (1).
- "Weed Border": crea automáticamente un borde para pelado alrededor de los objetos (2).
- Haz clic en "Apply" para aplicar los cambios. (3)
- Para configurar los ajustes del controlador, haz clic en "Setup" junto a la selección del controlador. (4)



- Se abre la ventana "Plotter Setup". Ve a la pestaña "Port" (1).
- En "Port location", selecciona el puerto adecuado, por ejemplo: LPT1 para paralelo, COM2 para serie o "External DLL" para USB (2).
- Confirma los ajustes con "OK" (3).



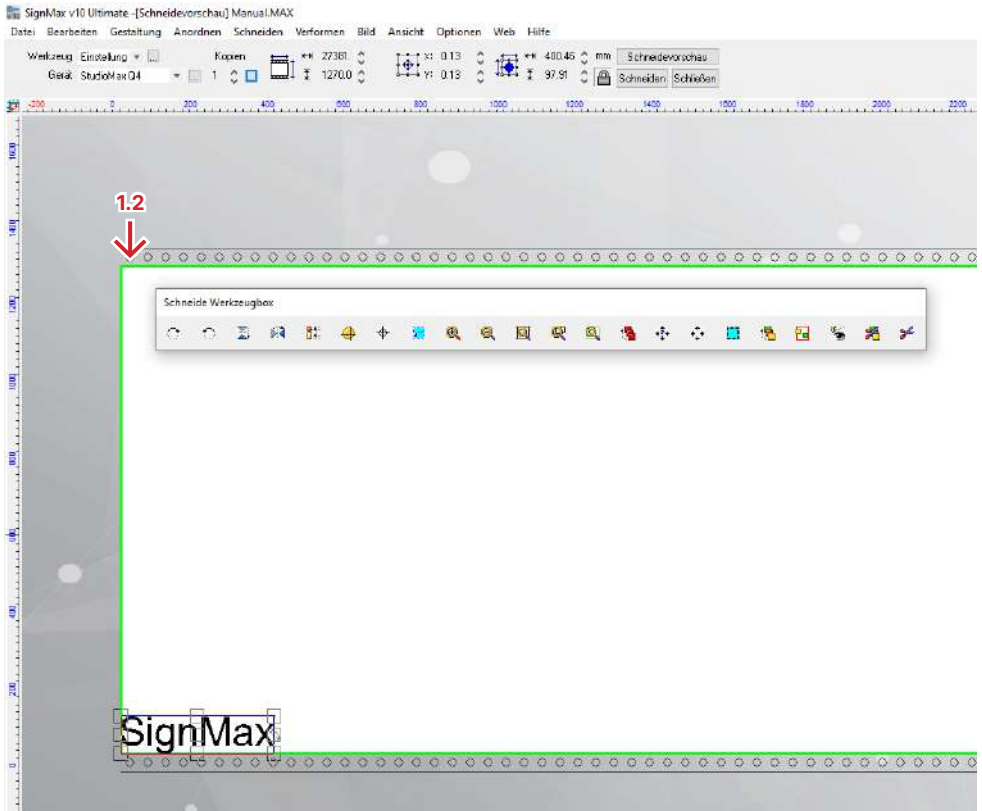
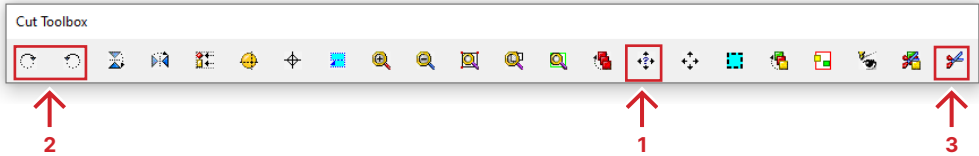
### 19.3 Corte con un solo color

Crea un trabajo de corte para objetos de un solo color:

- Crea el rótulo deseado en "SignMax".



- Haz clic en la herramienta "Cut Tool" en la barra de herramientas. Se abre una vista previa.
- En la barra de corte, haz clic en "Poll the Plotter for Height and Width" (1).
- Se aplica el ancho real del rollo (línea verde) (1.2).
- Si es necesario, alinea el objeto usando las herramientas de rotación (2).

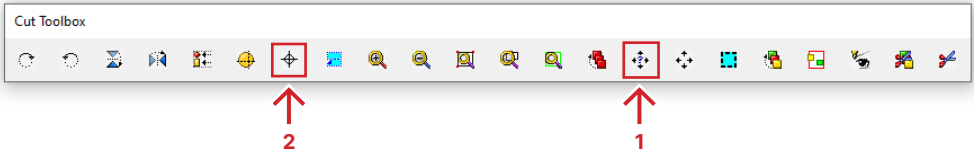


- Haz clic en el icono de tijeras "Cut" para iniciar el trabajo de corte (3).

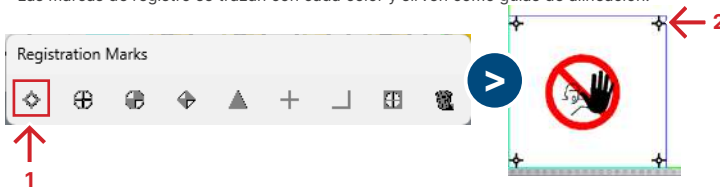
### 19.4 Corte con varios colores

Crea trabajos de corte separados para objetos multicolor:

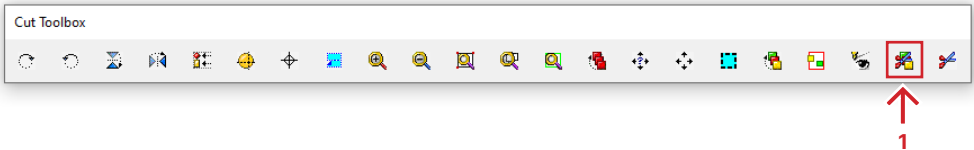
- Crea el diseño con todos los colores deseados.
- Haz clic en la herramienta de corte en la barra de herramientas. Se abre una vista previa.
- En la barra de corte, haz clic en "Poll the Plotter for Height and Width" para aplicar el ancho del rollo (línea verde) (1).



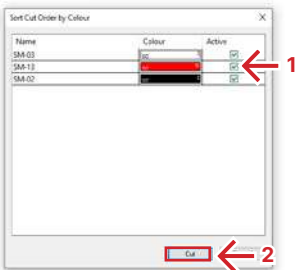
- Activa la función "Registration Marks" (2).
- En la ventana "Registration Marks", selecciona la opción "Default" (1).
- Las marcas de registro se trazan con cada color y sirven como guías de alineación.



- Si es necesario, coloca las marcas de registro manualmente (2).



- Haz clic en "Sort and Cut All Colours" (1).
- Se abre la ventana "Sort Cut Order by Colour". Selecciona el color que se cortará primero (1).
- Introduce el primer color de vinilo (p.ej. rojo) en el plotter.
- Haz clic en "Cut" (2).



- Repite el proceso para todos los colores restantes.

### 19.5 Weed Border y Power Weed

Crea líneas de corte adicionales para facilitar el pelado:

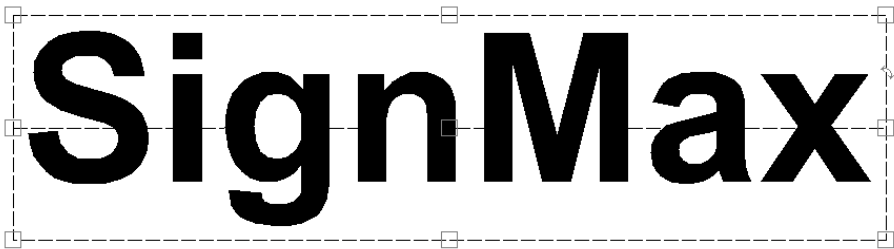
- Selecciona el objeto deseado.
- Selecciona en las herramientas de formas (1) > Weed Border o Power Weed (2).



- La SmartBar abre los ajustes como tipo de línea (1).
- Haz clic en "Apply" para crear las líneas (2).



Estas líneas de corte adicionales facilitan el pelado, especialmente en formas o textos complejos.



## 20 Imprimir y cortar

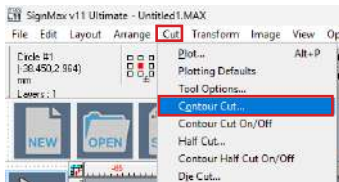
Print and cut: Permite procesar trabajos de impresión así como trabajos combinados de impresión y corte. En un trabajo print-and-cut, el material se imprime primero y luego se corta según las líneas de corte definidas.



### 20.1 Corte de contorno

Creación de líneas de corte a lo largo del contorno de los objetos:

- Selecciona los objetos a cortar.
- Elige Cut > Contour Cut en la barra de menús.



- La SmartBar se abre con configuraciones para crear la línea de contorno de corte.



Los objetos ahora se cortan con precisión siguiendo su contorno.

### 20.2 Corte de contorno desde imágenes

Creación de líneas de corte de contorno para imágenes importadas:

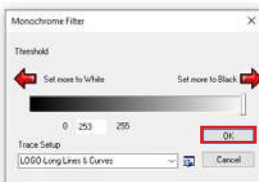
- Importa una imagen (idealmente con fondo claro).
- Selecciona la imagen y elige Cut > Contour Cut.



- La SmartBar se abre con ajustes. Desactiva "Bitmap frame" (1).
- Activa "Inside/Outside" (2). Haz clic en "Apply" (3).



- Se abre la ventana "Monochrome Filter". Ajusta el filtro blanco.
- El filtro blanco determina qué áreas (ej. fondo) se ignoran. Confirma con "OK".

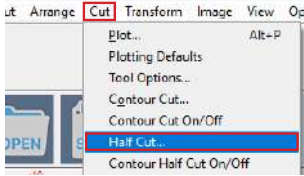


La línea de contorno se muestra y debe coincidir con el motivo. Si el resultado no es satisfactorio, repite el proceso ajustando el filtro blanco.

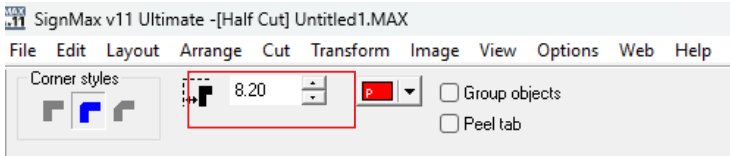
### 20.3 Medio corte [corte perforado]

Realiza un corte perforado a través del vinilo y el material soporte:

- Selecciona los objetos que deseas cortar.
- Elige Cut > Half Cut en la barra de menú.



- En la SmartBar se abren varias opciones, por ejemplo, configura la distancia deseada al borde del objeto.
- Selecciona el estilo de la esquina.



El corte sigue ahora la forma del objeto.

### 20.4 Medio corte con forma personalizada

Crema una línea de corte perforado independiente de la forma del objeto:

- Crea una forma personalizada (por ejemplo, círculo o rectángulo).
- Selecciona en la barra de menú Cut > Contour Half Cut On/Off.



La forma creada es ahora la línea de corte Half Cut.

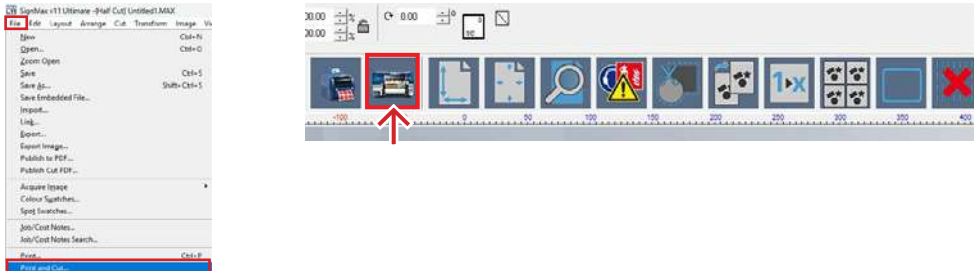
## 21 Printmanager (SignMax VPM)

El "Printmanager" se utiliza para gestionar, archivar y rastrear trabajos de impresión. Todos los trabajos se muestran claramente para que puedas ver el estado actual.

Una vista previa integrada permite identificar rápidamente los carteles. Todos los parámetros del archivo original se conservan, así los trabajos se pueden repetir más tarde.

Cargar e imprimir datos en el Printmanager:

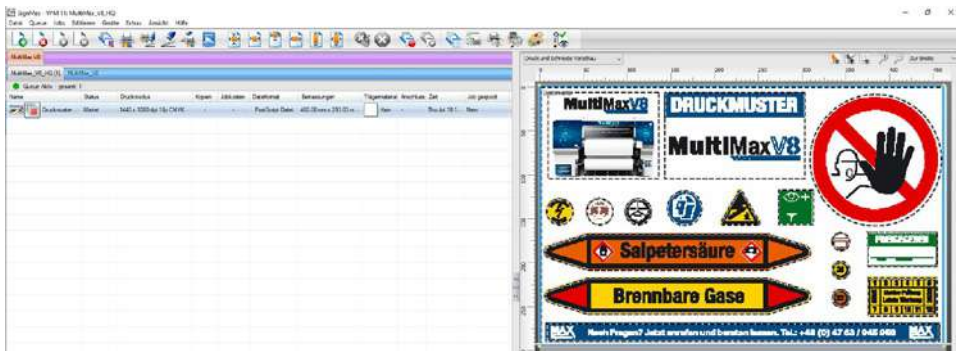
- Selecciona en el menú File > Print and Cut o en la barra de herramientas "Print and Cut".



- Se abre la ventana "Print and Cut", selecciona la impresora adecuada en "Printing queues". Confirma con "OK".
- Revisa tu cartel en la vista previa.



- Haz clic en "Print" o "Print and Cut", según lo que corresponda.
- El trabajo se transfiere al Printmanager y se gestiona desde allí.



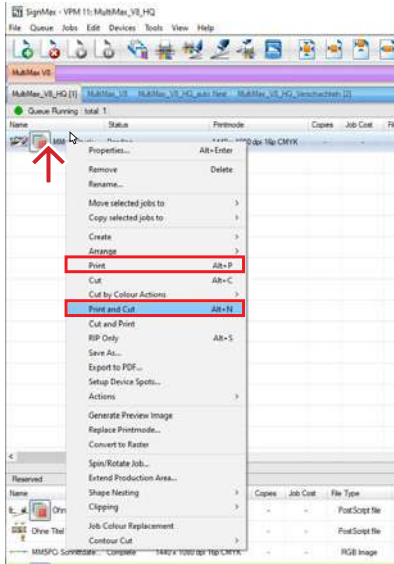
## 21.1 Print and Cut

Inicia el proceso de impresión y/o corte a través del Printmanager:

- En "Print and Cut Previews" introduce el comando "Print and/or Cut", el Print & Cut Manager se abre automáticamente.
- El trabajo se carga en la lista con el nombre del archivo actual.
- Espera hasta que el trabajo esté completamente importado.
- El estado "Haltend Job gerippt" aparece detrás del nombre de archivo.



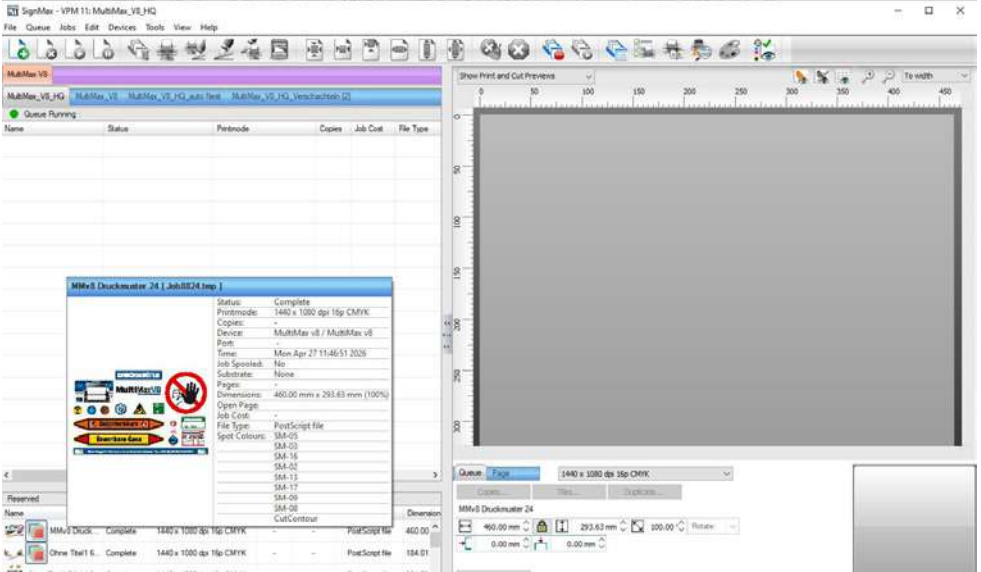
- Haz clic derecho en el trabajo y selecciona "Print" o "Print and Cut".
- El proceso de impresión se inicia automáticamente.



## 21.2 Reimprimir trabajos archivados

Permite volver a ejecutar impresiones ya almacenadas:

- Los trabajos procesados se encuentran en la parte inferior de la ventana.
- Usa la vista previa para identificar el trabajo deseado.
- Mueve el ratón sobre un trabajo para ver la vista previa.
- Selecciona el trabajo y arrástralo a la parte superior manteniendo presionado el botón del ratón.
- Espera hasta que el trabajo esté completamente cargado.
- El estado "Haltend Job gerippt" indica que el trabajo está listo.
- Haz clic derecho en el trabajo y selecciona "Print" o "Print and Cut".
- El proceso de impresión comienza automáticamente.



## 22 Edición gráfica

### 22.1 Contornos exteriores e interiores

Crea contornos exteriores e interiores para objetos:

- Selecciona el objeto deseado.
- En la SmartBar ahora puedes ajustar el contorno exterior (izquierda) y el interior (derecha).
- Establece color, grosor del trazo y forma de la esquina según sea necesario aquí.

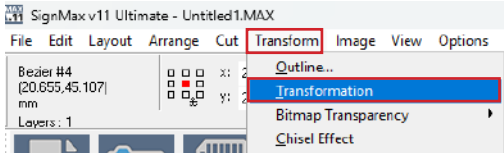
Outline e Inline pueden usarse simultáneamente.



### 22.2 Distorsión

Cambia la forma de un objeto usando diferentes efectos:

- Selecciona el objeto deseado.
- Selecciona en la barra de menús Transform > Transformation.

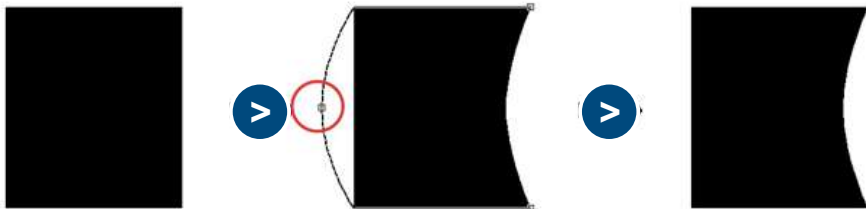


- En la SmartBar, selecciona uno de los siguientes métodos: Distort, Envelope Distort, Perspective, Fit to Globe, Fit to Cylinder, Fit to Flag, Fit to Arc.



- Ahora aparecen puntos de control sobre tu objeto. Ajusta la forma del objeto moviendo los puntos.

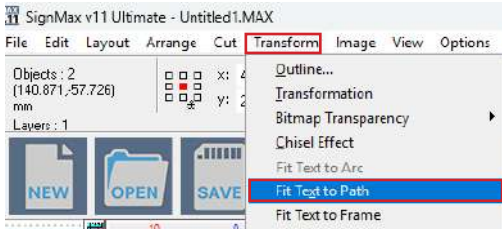
Ejemplo de ajuste de perspectiva:



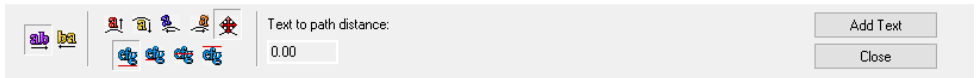
## 22.3 Alineación de texto en un trazo

Alinea el texto a lo largo de un trazo:

- Crea o selecciona un trazo (forma/gráfico vectorial) y un texto.
- Selecciona el texto y el trazo.
- Selecciona en la barra de menú Transform > Fit Text to Path.



- En la SmartBar, selecciona uno de los siguientes métodos: dirección del texto, posición inicial (por ejemplo: arriba, abajo, izquierda, derecha), alineación al objeto.

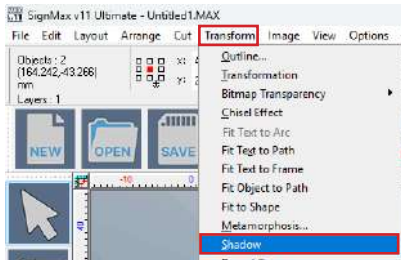


Las trayectorias cerradas (por ejemplo, círculo) y abiertas (por ejemplo, línea) ofrecen diferentes opciones de configuración.

## 22.4 Sombra

Crea efectos de sombra para objetos:

- Selecciona el objeto deseado.
- Selecciona en la barra de menú Transform > Shadow.



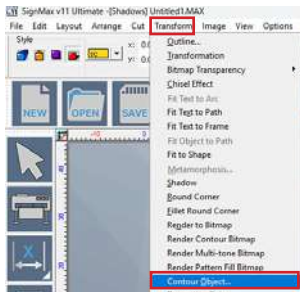
- En la SmartBar, selecciona un estilo de sombra: block shadow, perspective shadow, drop shadow, cast shadow.
- Ajusta la sombra si es necesario usando las funciones en la SmartBar (por ejemplo: ángulo, profundidad, desplazamiento).
- O bien, modifica adicionalmente la sombra usando los puntos de control del objeto.



## 22.5 Contorno de objeto

Crea un contorno basado en la forma de un objeto:

- Selecciona el objeto deseado.
- Selecciona en la barra de menú Transform > Contour Object.



- Ajusta el contorno usando la SmartBar: habilita o deshabilita contornos internos, establece el margen y el ángulo de bisel, establece el color del contorno
- Los cambios se aplican inmediatamente.



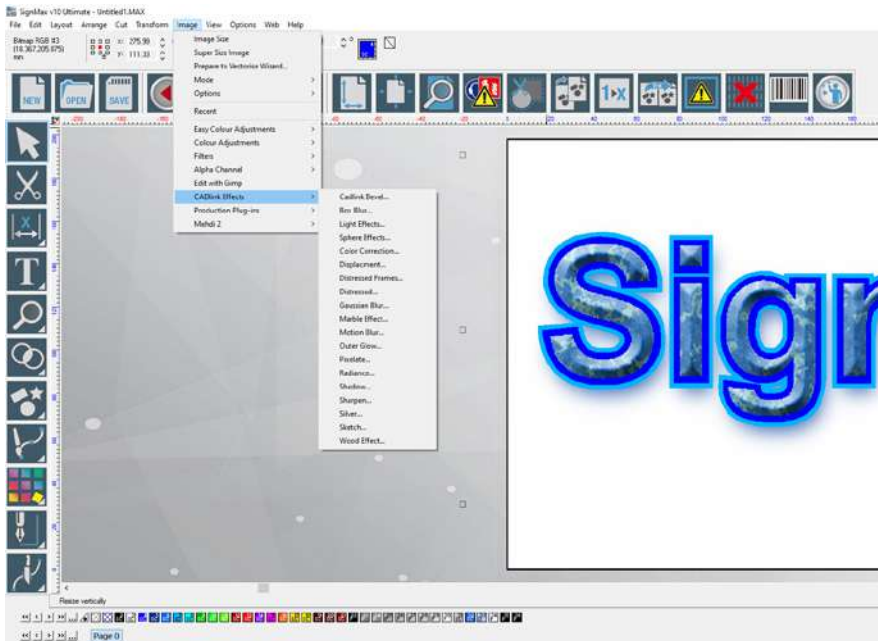
- También puedes guardar la configuración usando el icono del disco y luego cargarlas con el menú de selección al lado.

## 22.6 Efectos especiales (Plug-Ins)

Permite el uso de herramientas adicionales para edición gráfica:

- En la versión Pro hay plug-ins extendidos disponibles.
- Proveen efectos y opciones de diseño adicionales.

Ejemplo:



## 23 Atajos de teclado

El uso de atajos de teclado puede mejorar significativamente la eficiencia del flujo de trabajo. Si un comando tiene un atajo, se muestra en el menú.

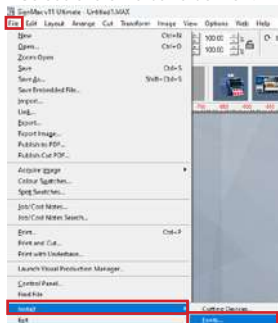
Los atajos de teclado más importantes:

- F3: Seleccionar todo
- F6: Alejar zoom
- F7: Aumentar selección de objetos
- F8: Vista superficie cartel
- Ctrl + K: Alinear
- Ctrl + G: Agrupar
- Ctrl + P: Imprimir
- Alt + S: Activar/desactivar relleno de color
- Ctrl + Z: Deshacer
- Ctrl + C: Copiar
- Ctrl + A: Seleccionar todo
- Ctrl + X: Cortar
- Ctrl + V: Pegar
- Ctrl + D: Duplicar
- Alt + G: Desagrupar
- Alt + I: Repetición instantánea

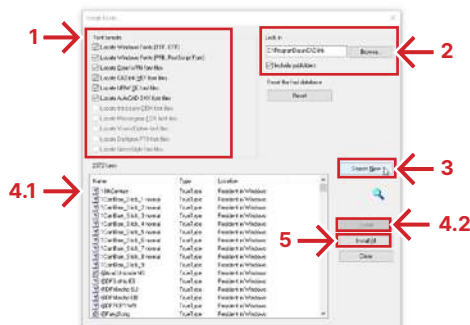
## 24 Instalar fuentes

Permite añadir nuevas fuentes al software:

- Selecciona en la barra de menú File > Install > Fonts.



- Se abre la ventana "Install Fonts". En "Font formats", selecciona las fuentes deseadas (1).
- En el campo "Look in", define el directorio (2).
- Haz clic en "Search Now" para mostrar las fuentes disponibles (3).
- Selecciona fuentes individuales pulsando/marcando (4.1) y haz clic en "Install" (4.2).
- O haz clic en "Install All" para instalar todas las fuentes encontradas (5).



Después de cerrar la ventana, las fuentes estarán disponibles en la selección de fuentes.



¿Necesitas ayuda para usar el software?  
Llámanos, estaremos encantados de ayudarte.  
+49 4763 94595 - 0



SERVICEHOTLINE +49 4763 94595 - 0  
E-MAIL [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)  
ONLINESHOP [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)  
WEBSITE [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)





**SIGN** **MAX**  
v11

**Benvenuto  
nel  
Manuale  
SignMax v11**



## Indice dei contenuti

### Manuale

|                  |     |
|------------------|-----|
| 01 Prefazione    | 176 |
| 02 Installazioni | 176 |

### Funzioni di base

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 03 Comandi                          | 177 |
| 04 Area di stampa                   | 179 |
| 05 Metodi di creazione del testo    | 180 |
| 06 Strumento zoom                   | 184 |
| 07 Saldatura                        | 185 |
| 08 Strumento forma                  | 186 |
| 09 Strumenti di modifica dei nodi   | 189 |
| 10 Vettorizzazione                  | 190 |
| 11 Strumenti contorno e riempimento | 191 |
| 12 Strumenti di taglio              | 192 |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 13 ClipArt e grafica        | 193 |
| 14 Modificare forme e testi | 194 |
| 15 Funzioni di layout       | 195 |
| 16 Funzioni file            | 197 |
| 17 Stampa                   | 198 |
| 18 Serializzazione          | 200 |

### Funzioni aggiuntive

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 19 Plottaggio                 | 203 |
| 20 Stampa e taglio            | 207 |
| 21 Printmanager (SignMax VPM) | 209 |
| 22 Modifica grafica           | 212 |
| 23 Scorciatoio da tastiera    | 215 |
| 24 Installa font              | 215 |

## 01 Prefazione

Questo manuale d'uso offre una panoramica delle funzioni e dei flussi di lavoro di "SignMax" – sia nel modulo Print & Cut che nell'editor avanzato.

SignMax offre un'ampia gamma di possibilità – quindi non esitare a esplorare liberamente il programma e a provare nuove cose.

### Avviso di copyright:

I contenuti di questo manuale sono stati realizzati e raccolti da "MAX Systems". Sono destinati solo a scopo informativo e non devono essere copiati o ceduti a terzi senza autorizzazione.

Accogliamo sempre con piacere suggerimenti, feedback e idee di miglioramento.

### Scritto e progettato da:

MAX Systems GmbH

Am Bauhof 12

27442 Gnarrenburg, Germania

Assistenza clienti: +49 4763 94595 - 0

Email: [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)

Shop online: [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)

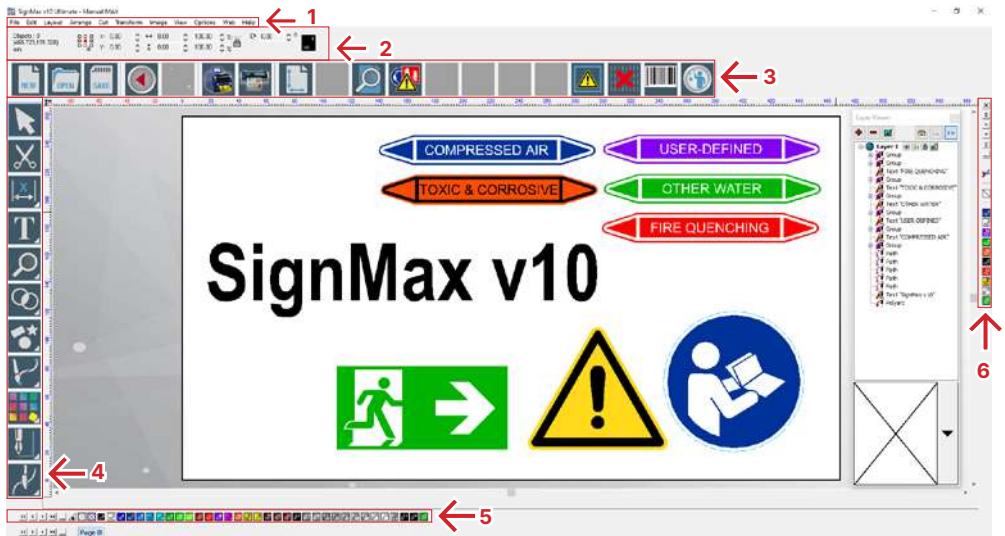
Sito web: [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)

---

## 02 Installazioni

Seguire la guida all'installazione "SignMax". Se non si seguono i passaggi descritti, il software può funzionare in modo inaspettato.

## 03 Comandi



### Barra dei menu

La barra dei menu contiene tutte le funzioni del software in maniera strutturata. (1)

### SmartBar

La SmartBar mostra informazioni sull'oggetto selezionato – ad esempio dimensione e posizione. Con un clic del mouse su un oggetto o un testo puoi modificare direttamente.

### Barra di sistema

La barra di sistema contiene scorciatoie per le funzioni più importanti del software. Puoi personalizzarla secondo le tue esigenze aggiungendo funzioni preferite.

### Barra degli strumenti

La barra degli strumenti contiene strumenti per creare e modificare testi e forme. Facendo clic su uno strumento si visualizzano funzioni aggiuntive. (4)

Altri comandi sono disponibili nella pagina successiva.

## 03 Comandi



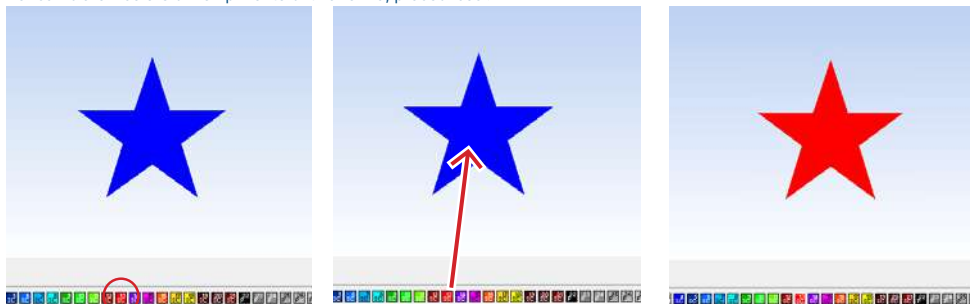
## Palette colori

La palette dei colori in basso nell'area di lavoro contiene tutti i campioni colore disponibili. (5)



Facendo clic su un colore, il colore non viene solo applicato all'oggetto selezionato, ma anche impostato come predefinito per tutti i nuovi oggetti.

Per cambiare il colore di riempimento di una forma, procedi così:



Seleziona l'oggetto e fai clic con il tasto sinistro del mouse sul campione colore desiderato oppure...

...clicca sul campione colore desiderato e trascinalo sull'oggetto tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.

Non appena rilasci il mouse, il nuovo colore viene assegnato.

## Palette lavoro

La palette lavoro mostra i colori attualmente utilizzati nell'area di lavoro. (6)

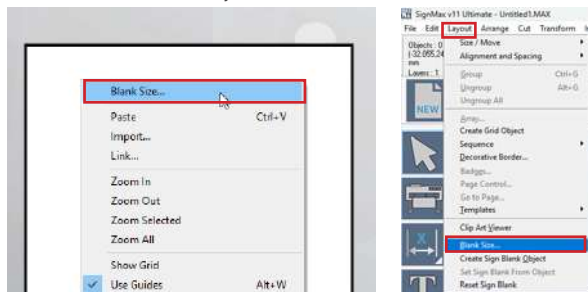
Puoi sostituire completamente un colore nel tuo cartello trascinando un colore dalla palette colori qui mentre tieni premuto il tasto sinistro del mouse e...

## 04 Area di stampa

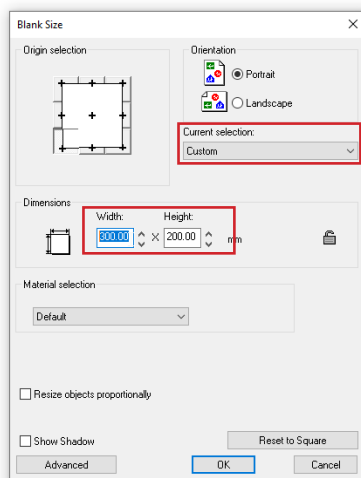
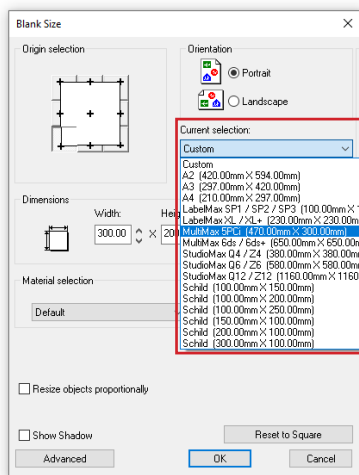
L'area di stampa rappresenta la zona che verrà stampata. Definisci prima le dimensioni per poter allineare correttamente grafica e testo.

Crea la dimensione dell'area di stampa:

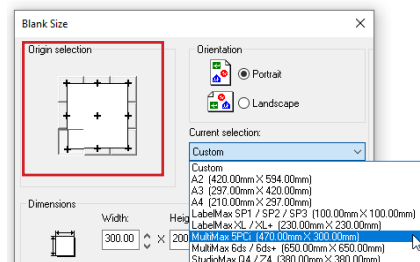
- Fai clic con il tasto destro sull'area di stampa e seleziona «Blank Size» dal menu.
- In alternativa: seleziona Layout > Blank Size nella barra dei menu.



- Si apre una finestra «Blank Size». Qui puoi impostare orientamento, dimensioni, ecc.
- In «Current selection» trovi dimensioni predefinite per i nostri sistemi di etichettatura.
- Oppure seleziona «Custom» per inserire manualmente larghezza e altezza.



- Usa «Origin selection» per definire il punto zero dei rigelli. Conferma i dati inseriti con «OK».



## 05 Metodi di creazione del testo

### Text Compose [Ctrl+F7]

Scrivi un testo:

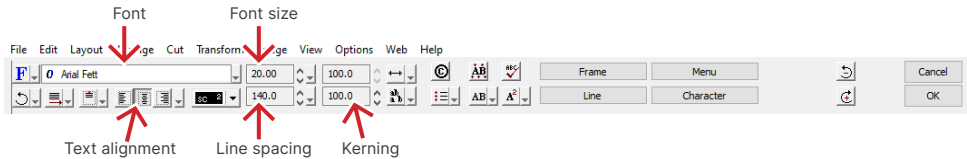
- Seleziona «Text Compose» nella barra degli strumenti. Hai tre opzioni per impostare il riquadro di testo:



- Fai clic sull'area di lavoro: viene visualizzato un cursore di testo per inserire il testo. Inizia a scrivere direttamente senza un riquadro definito.
- Trascina un riquadro di testo con il pulsante sinistro del mouse premuto: tieni premuto il pulsante sinistro e trascina per definire la cornice di testo. Durante la scrittura il testo si adatta automaticamente.
- Premi [Shift] e fai clic sull'area di lavoro: il riquadro di testo viene adattato alla dimensione dell'area del pannello. Questa funzione è identica a «Frame Text Compose».

Dopo aver iniziato la scrittura, hai diverse impostazioni disponibili nella SmartBar:

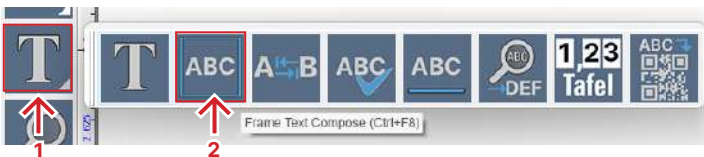
I valori visualizzati corrispondono alle impostazioni predefinite. Se si verificano problemi durante la creazione del testo, imposta questi valori di conseguenza prima di scrivere.



### Frame Text Compose [Ctrl + F8]

Crea un riquadro di testo nell'area del pannello:

- Seleziona «Frame Text Compose» nella barra degli strumenti.



- Il riquadro di testo viene automaticamente adattato alla dimensione dell'area e visualizzato come un rettangolo tratteggiato. Inserisci qui il testo desiderato.
- Il testo si adatta automaticamente al riquadro in base alle impostazioni (compressione, estensione o a capo).

**SignMax**

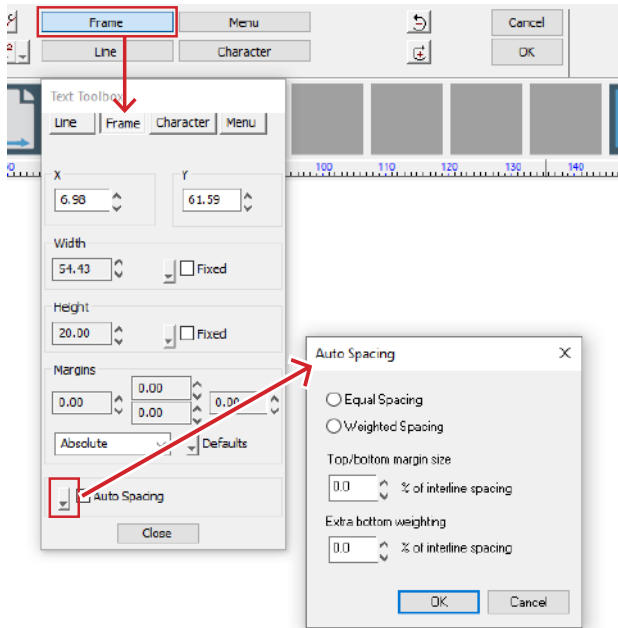
- Funzioni aggiuntive sono disponibili nella SmartBar per regolare la visualizzazione: Horizontal compress, Vertical compress, Line attributes, Frame.



## Text frame properties

Consente la regolazione dei riquadri di testo e dell'interlinea. / Nota: questa funzione è disponibile solo se il testo è stato creato con «Frame Text Compose».

- Fai clic sul pulsante «Frame» nella SmartBar. Si apre la finestra «Text Toolbox».



**Auto Spacing:** regola automaticamente la spaziatura all'interno del riquadro di testo.

- Abilita l'opzione «Automatic spacing adjustment». Si apre la finestra di dialogo corrispondente.

**Equal Spacing:** standardizza la spaziatura tra le righe di testo.

- Imposta il margine superiore o inferiore:
- Sotto il 100%: i margini diminuiscono, l'interlinea aumenta.
- Sopra il 100%: i margini aumentano, l'interlinea diminuisce.

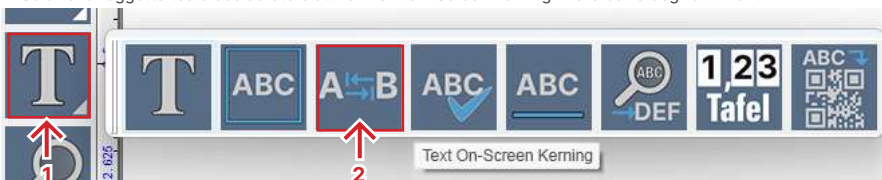
**Weighted Spacing:** consente una regolazione mirata dell'interlinea.

- Abilita l'opzione «Weighted spacing». Regola la dimensione aggiuntiva del margine inferiore.
- Sopra il 100%: il margine inferiore aumenta, le righe di testo si spostano verso l'alto.
- Sotto il 100%: il margine inferiore e l'interlinea diminuiscono, le righe di testo si spostano verso il basso.

### Text On-Screen Kerning

Consente la regolazione dello spazio tra le lettere (kerning) direttamente nell'oggetto testo.

- Seleziona l'oggetto testo desiderato e attiva «Text On-Screen Kerning» nella barra degli strumenti.



- Sul testo compaiono vari simboli di modifica. Regola la distanza tra le lettere trascinando i simboli.

SignMax

Quadrato a sinistra: sposta tutto il testo

Cerchio sotto una lettera: sposta la singola lettera

Cerchio a destra: aumenta o diminuisce lo spazio tra le lettere trascinando

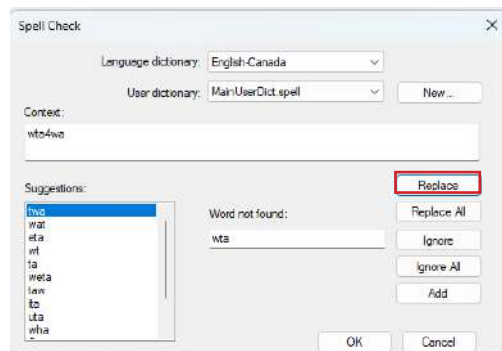
### Spell Check

Controlla l'ortografia dei testi.

- Seleziona il testo desiderato e scegli «Spell Check» nella barra degli strumenti. Se non viene selezionato alcun testo, vengono controllati tutti i testi.



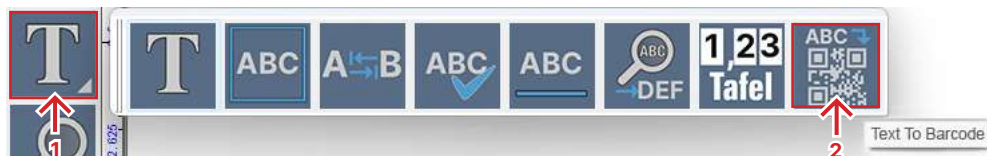
- Se vengono trovati errori, si apre la finestra «Spell Check». Correggi gli errori e fai clic su «Replace» per applicare le modifiche.



## Text to Barcode

Convertire il testo in un codice a barre.

- Seleziona il testo desiderato e clicca su «Text To Barcode» nella barra degli strumenti.



- Il codice a barre viene generato automaticamente. Il testo viene visualizzato in piccolo e centrato.
- Fai doppio clic sul codice a barre per effettuare modifiche.



- Cambia le impostazioni nella SmartBar, ad esempio: Barcode type (QR code, EAN), valore, ecc. Fai clic su «Apply» per applicare le modifiche.



## 06 Strumento zoom [Rotellina del mouse]

La barra degli strumenti dello zoom contiene funzioni per ingrandire e ridurre la visualizzazione.

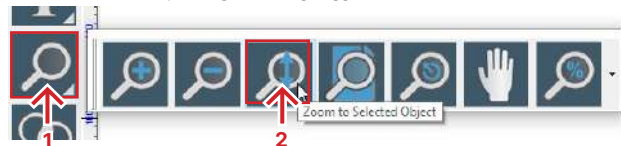
Zoom In: Ingrandisce la vista.



Zoom Out: Riduce la vista.



Zoom to Selected Object: Ingrandisce gli oggetti selezionati.



Zoom to Sign Blank: Centra l'area del pannello al centro dello schermo.



Zoom to Previous View: Passa al livello di zoom precedente.



Pan State: Sposta la vista in tutte le direzioni usando il mouse.



Percent Zoom: Seleziona un fattore di zoom in percentuale.



## 07 Saldatura

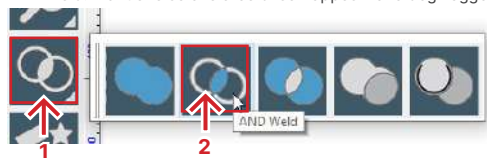
Gli strumenti di saldatura offrono funzioni per combinare e rifilare oggetti.

Basic Weld: Combina due oggetti dello stesso colore in un unico oggetto curva con un contorno condiviso.

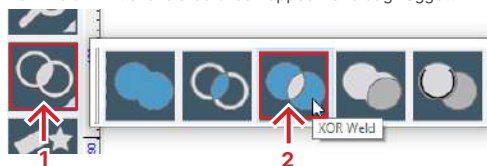
Basic Weld (different colors): Taglia gli oggetti nelle aree di sovrapposizione.



AND Weld: Mantiene solo le aree di sovrapposizione degli oggetti.



XOR Weld: Rimuove le aree di sovrapposizione dagli oggetti.

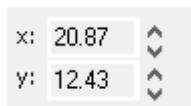


## 08 Strumento forma

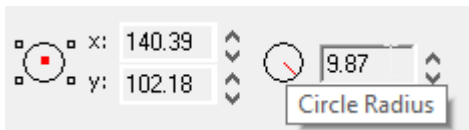
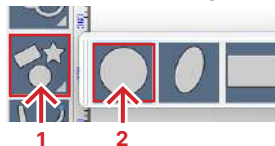
Gli Shape Tools consentono di creare varie forme.



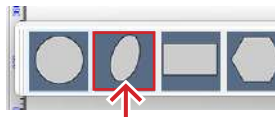
- Clicca su «Shape Tools» nella barra degli strumenti e seleziona la forma desiderata dal menu.
- Clicca sull'area di lavoro con il pulsante sinistro del mouse. Tieni premuto il pulsante e trascina la forma alla dimensione desiderata.
- Regola le proprietà della forma tramite la SmartBar. Modifica la forma successivamente facendo doppio clic sull'oggetto.  
Nota: alcune funzioni devono essere attivate nella versione corrispondente.



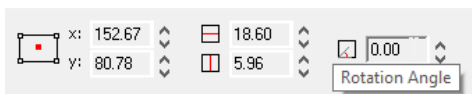
Circle: Crea un cerchio. Regola il raggio nella SmartBar.



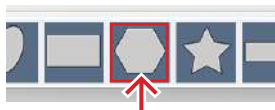
Ellipse: Crea un'ellisse. Modifica nodi/segmenti nella SmartBar (versione Ultimate, vedi strumenti modifica nodi).



Rectangle: Crea un rettangolo. Regola lunghezza, larghezza e angolo di rotazione nella SmartBar.



Polygon: Crea un poligono. Regola il numero di punti, l'angolo di rotazione, il raggio, il raggio degli angoli e il numero di lati nella SmartBar.



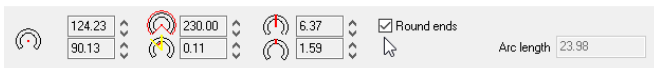
Star: Crea una stella. Regola il numero di punti, l'angolo di rotazione, il raggio 1 e 2, e i raggi degli angoli 1 e 2 nella SmartBar.



Arrow: Crea una freccia. Regola lunghezza della freccia, altezza, larghezza dell'asta, larghezza della testa, angolo di rotazione, angolo tra asta e testa, e raggio nella SmartBar.



Fan: Crea una forma a ventaglio. Regola angolo di apertura, raggio esterno, spessore delle lamine e angoli arrotondati nella SmartBar.



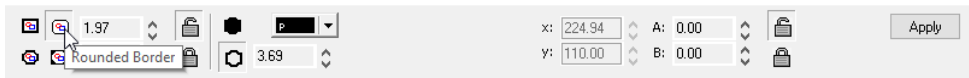
Weed Border: Crea un bordo di taglio attorno all'oggetto selezionato per semplificare il lavoro di spelcolatura.



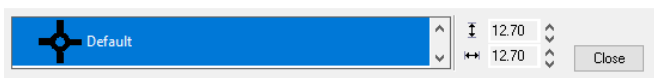
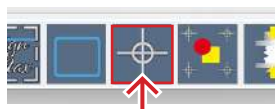
Power Weed: Aggiunge tagli supplementari all'oggetto. Simile a «Weed Border», ma con uno o più tagli aggiuntivi. Definisci l'area di taglio tramite «Line Overview».



Decorative Border: Crea un contorno attorno all'area del pannello o agli oggetti selezionati. Se non è selezionato nessun oggetto, viene usata l'area del pannello; altrimenti gli oggetti selezionati.



Registration Mark: Crea marcatori di registrazione che vengono sempre tracciati e utilizzati per l'allineamento. Definisci tipo, altezza e larghezza del marcatore nella SmartBar.



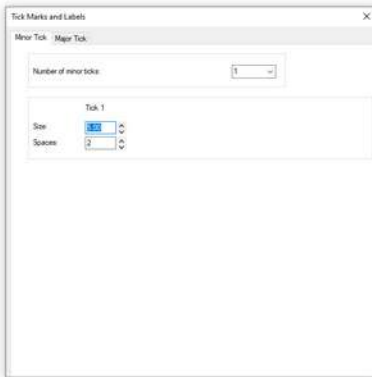
Multi-Registration Mark: Posiziona automaticamente più marcatori di registrazione. Definisci le posizioni nella SmartBar alla voce «Positions».



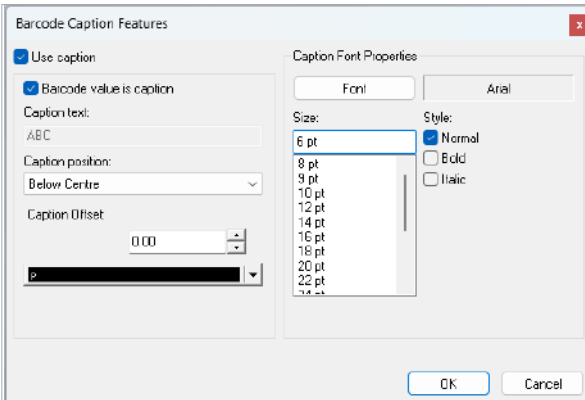
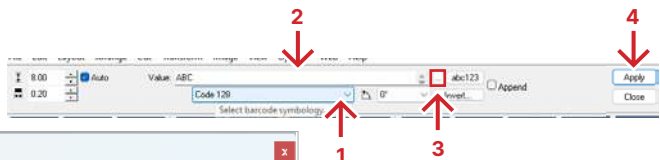
Ruler: Strumento di supporto per creare righe nell'area di lavoro.



Dial: Crea scale e potenziometri rotativi. Dopo l'attivazione, configura impostazioni aggiuntive per le tacche e le divisioni principali nella finestra pop-up.



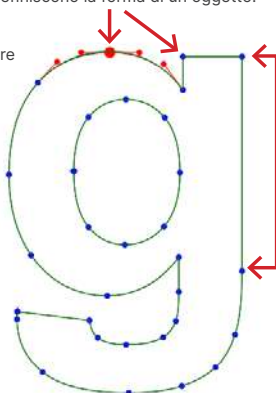
Barcode: Crea codici a barre (es. QR code, EAN, Code 128, ISBN). Definisci il tipo (1) e il valore (2) del codice a barre nella SmartBar. Usa il pulsante con i tre punti per altre impostazioni.



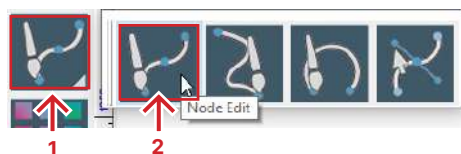
## 09 Strumenti di modifica dei nodi [Solo versioni Pro]

Node (1): Piccolo cerchio blu sul contorno dell'oggetto (rosso se attivo/selezionato). I nodi definiscono la forma di un oggetto.

Control point (3): Punto ausiliario per regolare la curvatura di un segmento. Ogni nodo ha punti di controllo corrispondenti per i segmenti curvi.



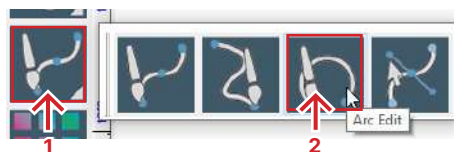
Segment (2): Linea di collegamento tra due nodi. I segmenti possono essere lineari o curvi.



Node Edit: Crea linee collegate dritte. Fai clic sull'area di lavoro per aggiungere un nuovo nodo. I segmenti tra i punti sono lineari.



Free Edit: Crea linee collegate a mano libera. Tieni premuto il tasto sinistro del mouse e disegna liberamente sull'area di lavoro. Sono disponibili funzioni aggiuntive.



Arc Edit: Crea segmenti collegati dritti o curvi. Un singolo clic inserisce un nodo e crea un segmento dritto. Tieni premuto il tasto sinistro del mouse per disegnare una curva.



Bezier Node Edit: Crea segmenti collegati dritti o curvi con punti di controllo. Un clic inserisce un nodo con due punti di controllo.

## 10 Vettorizzazione [Ultimate version only]

A differenza della grafica raster, composta da una griglia di pixel individuali, la grafica vettoriale si basa su una descrizione matematica dell'immagine.

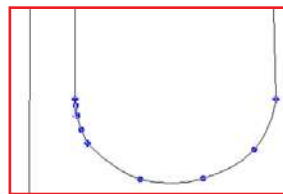
Il principale vantaggio: La grafica vettoriale può essere scalata all'infinito senza perdita di qualità, sia che venga ridotta che ingrandita notevolmente.



Esempio: Pixel graphic

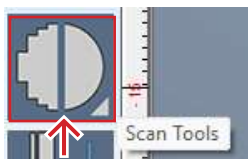


Esempio: Vector graphic

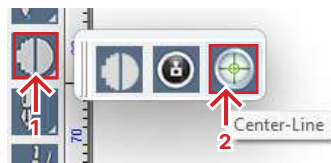
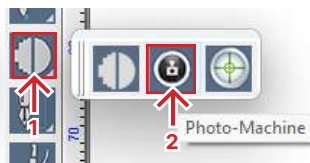
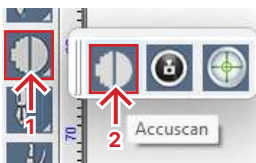


Esempio: Vector graphic / node view  
("Path view")

- Seleziona «Scan Tools» dalla barra degli strumenti.



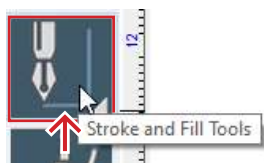
- Si aprono tre opzioni aggiuntive: Accuscan, Photo-Machine e Center-Line:



## 11 Strumenti contorno e riempimento

### 11.1 Funzione in tutte le versioni

Utilizza lo strumento «Stroke and Fill Tools» per aggiungere un contorno agli oggetti vettoriali.



Hai tre opzioni per definire il contorno:

«No line», «Hair Line» (una linea molto sottile, ad esempio per funzioni di taglio) e «Thick Line» (con larghezza personalizzabile).

Procedi come segue:

- Seleziona l'oggetto a cui vuoi aggiungere il contorno e scegli «Stroke and Fill Tools» > «Line style» nella barra degli strumenti.



- Nella SmartBar, seleziona una delle tre opzioni. In «Thick Line» definisci la larghezza del contorno, il colore della linea e lo stile degli angoli.

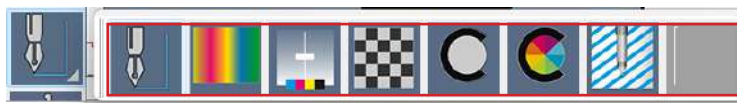


- Fai clic sull'icona del disco per salvare le impostazioni come predefinite: saranno applicate automaticamente a tutti i nuovi oggetti.



### 11.2 Nota per gli utenti della versione Pro

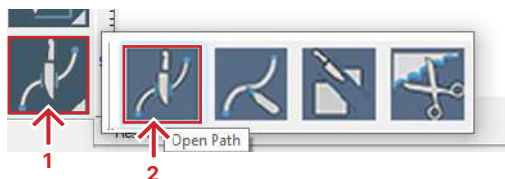
Se utilizzi la versione Pro di «SignMax», la barra degli strumenti si amplia con funzioni aggiuntive («Line Style», «Gradient Fills», «CMYK Gradient Fills», ecc.).



## 12 Strumenti di taglio

Usa gli strumenti di taglio per dividere oggetti vettoriali e testo in modo rapido e semplice.

**Open Path:** Seleziona l'oggetto che vuoi modificare. Quindi scegli «Open Path» nella barra degli strumenti. Fai clic con il pulsante sinistro nella posizione in cui vuoi dividere l'oggetto e trascina una linea di taglio dritta attraverso di esso. Conferma nella SmartBar con «Apply». L'oggetto viene diviso in parti separate con percorsi aperti.



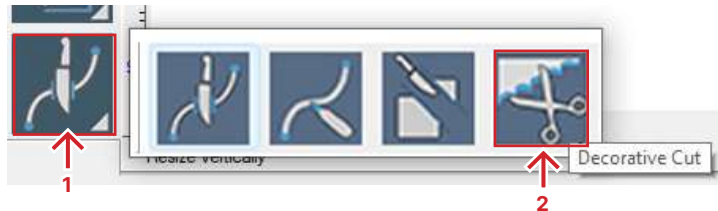
**Close Path:** Seleziona l'oggetto e scegli «Close Path». Fai clic con il pulsante sinistro nella posizione desiderata e disegna una linea di taglio libera attraverso l'oggetto. Questa linea può essere dritta o curva. Conferma con «Apply». L'oggetto viene diviso in parti con percorsi chiusi.



**Close Path PolyArc:** Seleziona l'oggetto e scegli «Close Path PolyArc». Fai clic con il pulsante sinistro nella posizione desiderata e disegna una linea di taglio curva. Usa le impostazioni aggiuntive nella SmartBar. Conferma con «Apply». L'oggetto viene diviso in parti con percorsi chiusi.



**Decorative Cut:** Seleziona l'oggetto e scegli «Decorative Cut». Nella SmartBar, seleziona uno dei diversi modelli di taglio, per esempio (ad es.) «Cloud» o «Funky Spunky». Viene creato un contorno di taglio decorativo attorno all'oggetto. Regola i parametri aggiuntivi come lunghezza, altezza o spaziatura nella SmartBar.





## 14 Modificare forme e testi

Facendo clic sinistro su una forma, questa viene selezionata.

Sulla forma compaiono punti di controllo che permettono di regolare l'oggetto facendo clic e trascinando.



Center point: Sposta la posizione della forma.

Sposta il puntatore del mouse sul centro finché non viene visualizzata una croce, quindi trascina la forma nella posizione desiderata.



Corner point: Ingrandisce o riduce la forma proporzionalmente.

Trascina il punto d'angolo per regolare la dimensione. Il rapporto è mantenuto.



Edge point: Stiramenti o comprime la forma.

Trascinando, la forma viene deformata in una sola direzione.

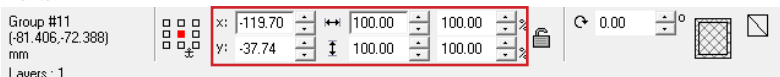


Rotation point: Ruota la forma.

Trascina il punto per ruotare l'oggetto attorno al proprio centro.

SmartBar: Consente la regolazione numerica delle proprietà dell'oggetto.

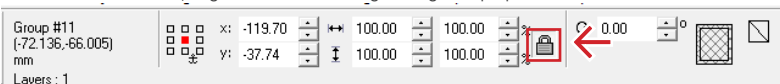
Seleziona un oggetto e modifica posizione, dimensione o altri parametri direttamente nei campi di inserimento.



Proportional scaling: Mantiene costante il rapporto tra larghezza e altezza durante il ridimensionamento.

La funzione è rappresentata dal simbolo del lucchetto nella SmartBar.

Se il lucchetto è chiuso, larghezza e altezza vengono regolate proporzionalmente.



Doppio clic: Attiva una funzione di modifica avanzata per l'oggetto.

La forma può essere modificata direttamente tramite ulteriori punti di controllo.

Il tipo e il comportamento dei punti di modifica dipendono dal tipo di oggetto (es. rettangolo o cerchio).

Per oggetti raggruppati, un doppio clic apre l'anteprima del gruppo.

Gli elementi singoli possono essere selezionati e modificati senza separare il gruppo.

## 15 Funzioni di layout

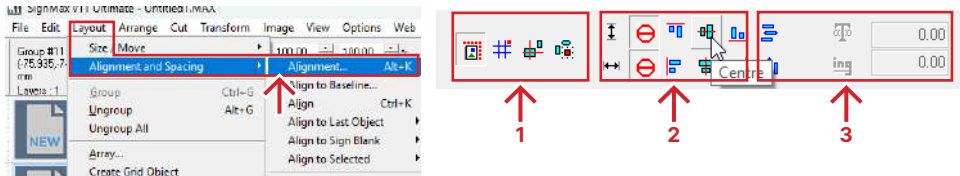
### Allinea

Align: Allinea gli oggetti rispetto all'area del pannello o tra loro.

Tramite Layout > Alignment and Spacing > Alignment... (Alt + K) si aprono diverse opzioni di allineamento nella SmartBar.

Qui puoi scegliere se l'allineamento si basa sull'oggetto o sull'area del pannello (1), se si allinea in alto, al centro o in basso (2), oppure su più oggetti.

Con Ctrl + K viene eseguito nuovamente l'ultimo allineamento utilizzato.



### Disponi

Arrange > Order: Definisce l'ordine degli oggetti nella struttura dei livelli.

Gli oggetti appena creati vengono automaticamente posizionati sopra quelli più vecchi.

L'ordine può essere regolato con i seguenti comandi:

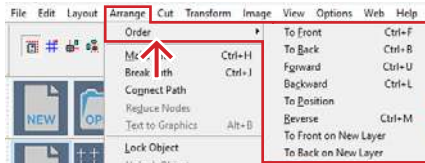
To front [Ctrl + F]: Sposta l'oggetto in cima al livello.

To back [Ctrl + B]: Sposta l'oggetto in fondo al livello.

Forward [Ctrl + U]: Sposta l'oggetto di un livello verso l'alto.

Backward [Ctrl + L]: Sposta l'oggetto di un livello verso il basso.

Reverse [Ctrl + M]: Inverte l'ordine dei livelli.

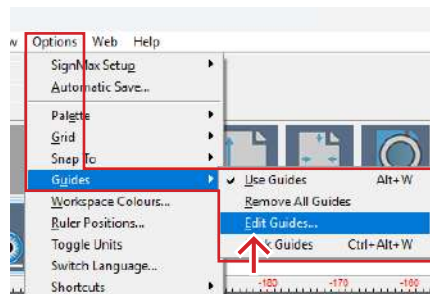


Il cerchio è davanti al rettangolo nel livello.

Il cerchio è dietro il rettangolo nel livello.

### Guide

Guides: Permettono il posizionamento preciso degli oggetti. Sono linee di riferimento orizzontali o verticali a cui gli oggetti si agganciano automaticamente (magnete).



## Raggruppamento

Group [Ctrl + G] [Layout > Group]: Combina più oggetti in un'unica unità. Questo consente di spostare o modificare più elementi contemporaneamente.

Ungroup [Alt + G][Layout > Ungroup]: Rimuove un raggruppamento esistente.

## Duplica

Duplicate [Ctrl + D][Edit > Duplicate]: Crea una copia degli oggetti selezionati. La copia viene inserita direttamente; la distanza può essere regolata dalle impostazioni.

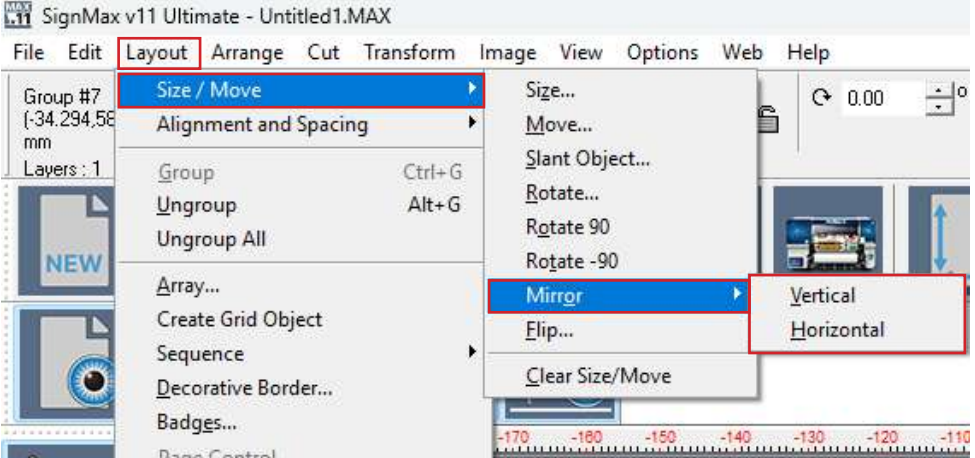
## Array (Pattern / creazione layout)

Pattern / layout creation [Layout > Array]: Crea più copie di un oggetto in righe, colonne o archi. Distanza e numero delle copie possono essere regolati.



## Specchia

Mirror [Layout > Size / Move > Mirror]: Rispecchia gli oggetti lungo un asse. Il mirroring può essere orizzontale o verticale ed è adatto, ad esempio, per la stampa.



## 16 Funzioni file



### Nuovo

New [Ctrl+N] [File > New]: Crea un nuovo file.



### Apri

Open [Ctrl+O][File > Open]: Apre file esistenti. Durante l'apertura può apparire un messaggio che informa che i file SignMax possono anche essere importati.



### Salva

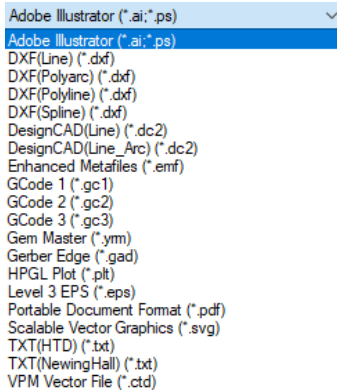
Save [Ctrl+S] [File > Save]: Salva il progetto attuale nel formato .MAX. Questo formato è specifico del software. Per l'uso in altri programmi, esporta in un formato universale.

### Importa

Import [File > Import]: Importa file esterni nel progetto attuale. Sono supportati vari formati grafici e di file, ad es. PDF, EPS o DXF.

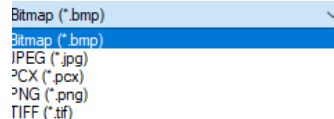
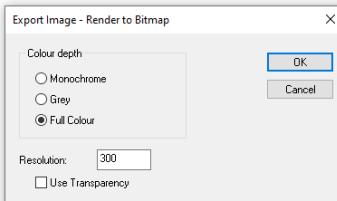
### Esporta

Export [File > Export]: Esporta i progetti in altri formati di file. I formati supportati includono AI, PDF, EPS, TXT e formati CAD.



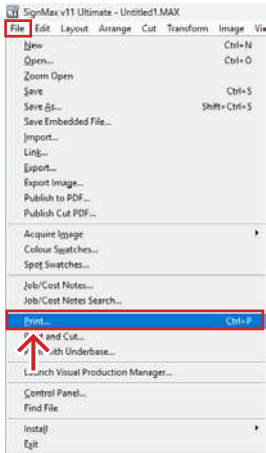
### Esporta immagine

Export Image [File > Export Image]: Salva un oggetto o l'intera area del pannello come file immagine. Puoi definire colore, risoluzione, nome file e formato (ad es. PNG, JPG).

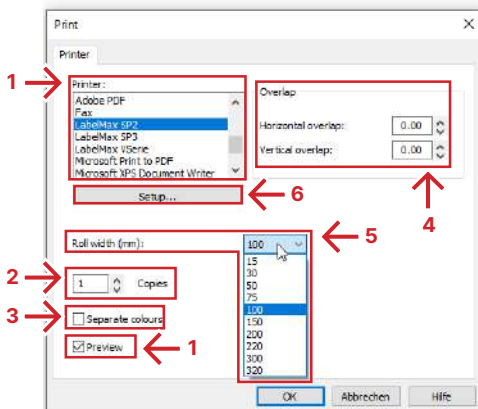


## 17 Stampa [Ctrl + P]

Apri la funzione di stampa tramite File > Print o tramite l'icona della stampante nella barra degli strumenti.



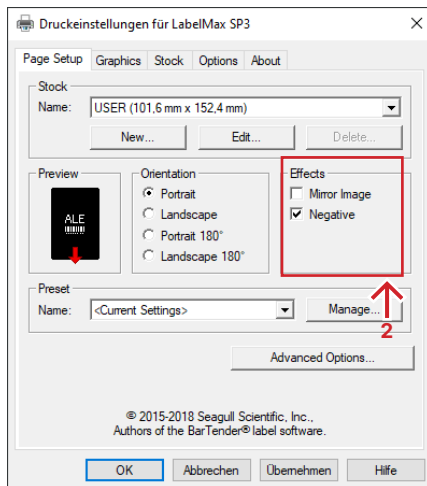
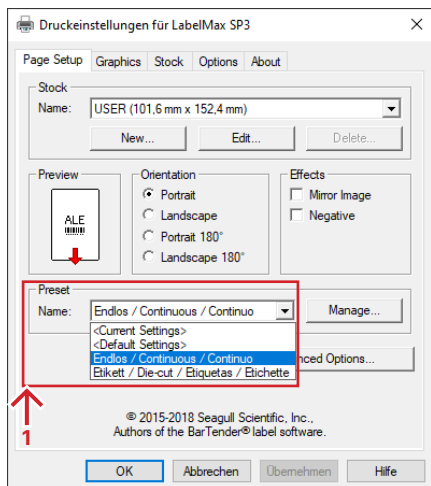
Si apre una finestra in cui puoi configurare diverse impostazioni:



1. Printer: Permette di selezionare la stampante desiderata. Se l'opzione «Preview» è attiva, prima della stampa viene mostrata un'anteprima dettagliata del documento.
2. Copies: Definisce il numero di cartelli o etichette da stampare.
3. Separate Colours: Permette di stampare separatamente i singoli colori. Utile ad esempio per modelli in cui alcuni colori sono già presenti sul materiale.
4. Overlap: Definisce l'area di sovrapposizione per stampe su più pagine. Se un lavoro viene suddiviso su più pagine, ogni pagina include la zona di sovrapposizione definita.
5. Roll width: Definisce la larghezza del materiale di stampa (visibile solo per le stampanti compatibili). L'orientamento della stampa si adatta automaticamente. Usando materiale LabelMax, seleziona qui "100" come larghezza del rotolo.
6. Setup: Definisce se si usa materiale continuo o etichette. Si apre una finestra in cui puoi configurare diverse impostazioni:



## Setup settings:



1. Preset: Definisce il tipo di materiale (materiale continuo o materiale per etichette).

2. Effects: Attiva effetti speciali come «Negative». Questa funzione è usata per esempio per la stampa con nastro bianco su materiale colorato.

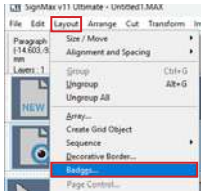
## 18 Serializzazione

Serialisation: Consente la creazione automatica di etichette con dati testuali sequenziali o variabili. La funzione è accessibile tramite Layout > Serialisation.

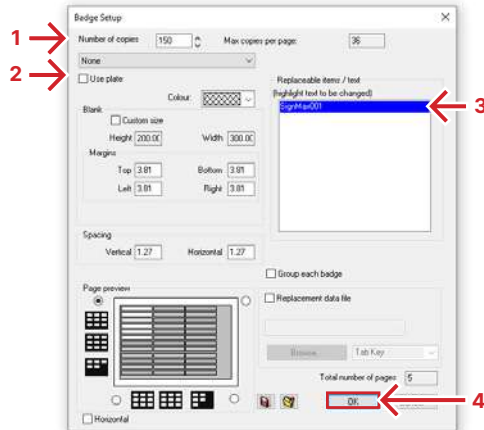
### 18.1 Etichette sequenziali

Crea una serie con valori che aumentano automaticamente (es. Barrel 001 a Barrel 150):

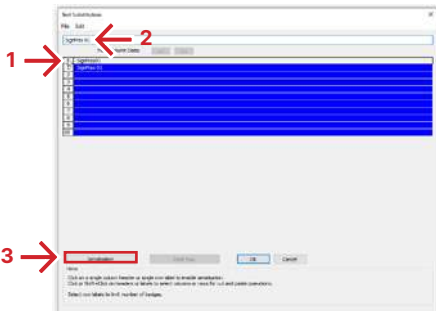
- Progetta prima l'etichetta desiderata.
- Seleziona il testo che vuoi sostituire più avanti.
- Scegli Layout > Badges and label creation.



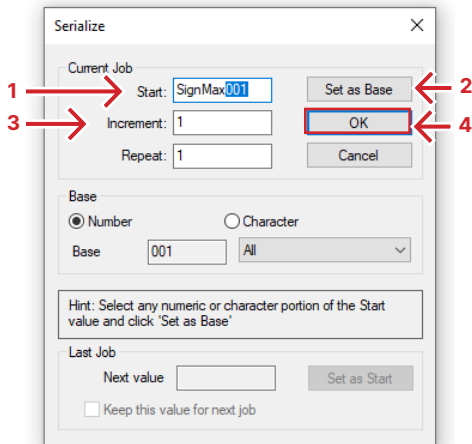
- Si apre la finestra "Badge Setup". Inserisci la quantità desiderata in "Number of copies", ad es. 150 (1).
- Attiva l'opzione "Use plate" se stampi su LabelMax (2).
- Nella finestra a destra, seleziona il testo da sostituire (3).
- Conferma con "OK" (4).



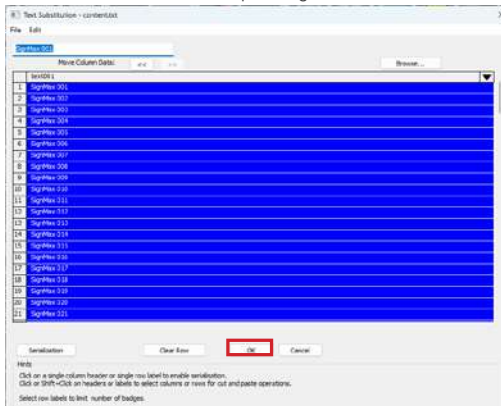
- Si apre una nuova finestra "Text Substitution". Clicca sul tuo testo (riga superiore), tutte le celle vengono evidenziate in blu (1).
- Inserisci il valore iniziale desiderato in alto, ad es. SignMax01 (2).
- Clicca su "Serialization" (3).



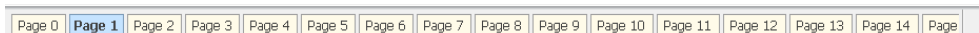
- Si apre una nuova finestra "Serialize". Nel campo "Start", seleziona l'intervallo da incrementare (1).
- Clicca su "Set as Base" (2).
- Definisci in "Increment" la dimensione del passo, ad es. 1 (3).
- Conferma con "OK" (4). La finestra "Serialize" si chiude.



- Torni alla finestra "Text Substitution". Viene mostrata un'anteprima dei dati serializzati.
- Conferma di nuovo con "OK" per eseguire la serializzazione.

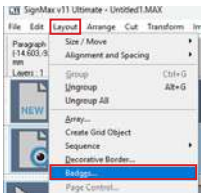


Le etichette generate vengono distribuite automaticamente su più pagine e visualizzate in basso sullo schermo. Durante la stampa, è possibile selezionare se stampare tutte le etichette o solo alcune specifiche.

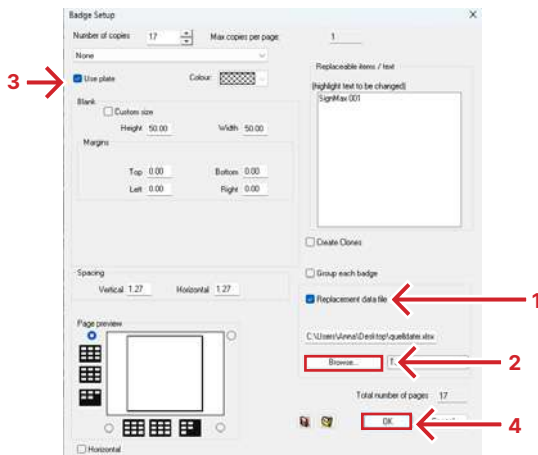


## 18.2 Sostituzione testo da file

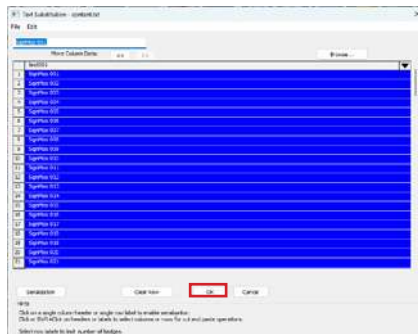
- Crea etichette utilizzando dati provenienti da un file esterno (es. Excel o file di testo):
- Crea un file sorgente con il contenuto desiderato (es. in Excel o in un editor di testo).
  - Progetta la tua etichetta in "SignMax".
  - Seleziona il testo da sostituire.
  - Scegli Layout > Badges.



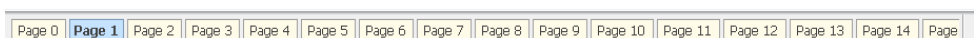
- Si apre la finestra "Badge Setup". Attiva l'opzione "Replacement data file" (1).
- Clicca su "Browse" e seleziona il file sorgente creato (2).
- Attiva l'opzione "Use plate" (3).
- Conferma con "OK" (4). La finestra "Badge Setup" si chiude.



- Appare la finestra "Text Substitution". Viene mostrata un'anteprima dei dati serializzati.
- Conferma di nuovo con "OK" per eseguire la serializzazione.



Le etichette generate vengono distribuite automaticamente su più pagine e visualizzate in fondo allo schermo. Durante la stampa puoi scegliere se stampare tutte le etichette o solo alcune specifiche.

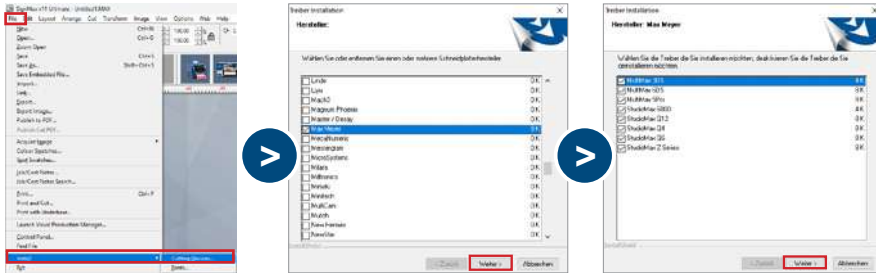


## 19 Plottaggio

### 19.1 Installare il driver del plotter

Installa il driver appropriato per il tuo plotter:

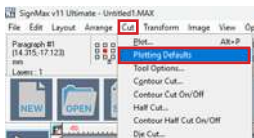
- Seleziona File > Install > Cutting Devices nella barra dei menu.
- Seleziona il modello di plotter desiderato, ad es. Max Meyer.
- Fai clic su «Weiter (Next)» per completare l'installazione.



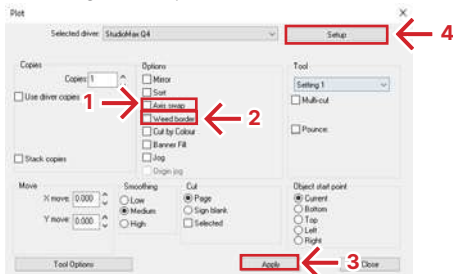
### 19.2 Configurare il plotter

Configura il software per lavorare con il plotter:

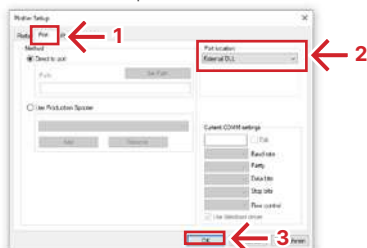
- Seleziona Cut > Plotting Defaults for plotting nella barra dei menu.



- Si apre la finestra "Cut", dove puoi configurare diverse impostazioni, ad esempio:
  - "Axis swap": ruota automaticamente gli oggetti per un allineamento ottimale (1).
  - "Weed Border": crea automaticamente un bordo di spellicolatura attorno agli oggetti (2).
- Fai clic su "Apply" per applicare le modifiche. (3)
- Per configurare le impostazioni del driver, fai clic su "Setup" accanto alla selezione del driver. (4)



- Si apre la finestra "Plotter Setup". Apri la scheda "Port" (1).
- In "Port location" seleziona la porta appropriata, ad esempio: LPT1 per parallelo, COM2 per seriale o "External DLL" per USB (2).
- Conferma le impostazioni con "OK" (3).



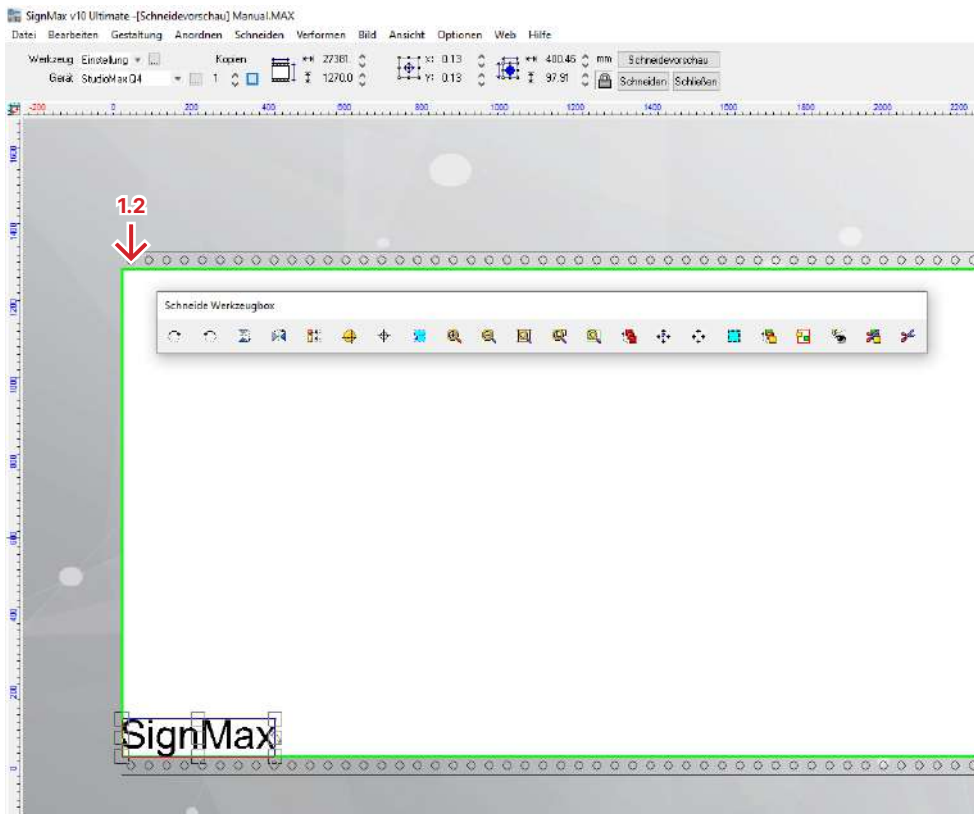
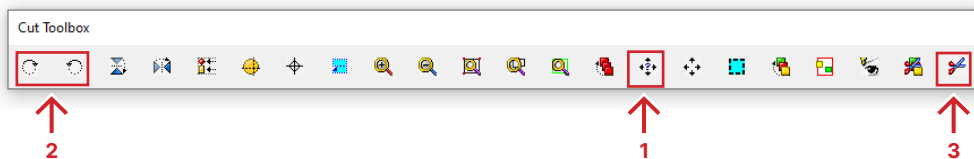
### 19.3 Taglio con un solo colore

Crea un lavoro di taglio per oggetti monocolori:

- Crea il cartello desiderato in "SignMax".
- Fai clic su "Cut Tool" nella barra degli strumenti. Si apre una finestra di anteprima del taglio.



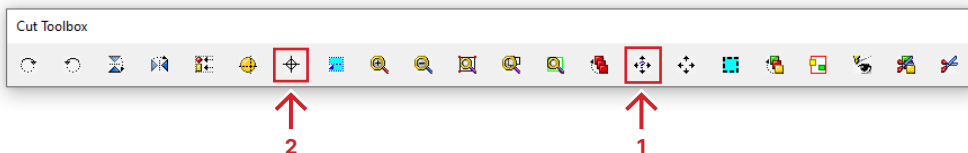
- Nella barra di taglio, fai clic su "Poll the Plotter for Height and Width" (1).
- La larghezza esatta del rotolo viene quindi applicata (linea verde) (1.2).
- Se necessario, allinea l'oggetto usando gli strumenti di rotazione (2).
- Fai clic sull'icona forbici "Cut" per avviare il lavoro di taglio (3).



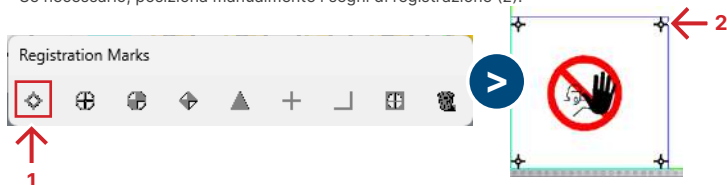
## 19.4 Taglio con più colori

Crea lavori di taglio separati per oggetti multicromatici:

- Crea il tuo disegno con tutti i colori desiderati.
- Fai clic sullo strumento di taglio nella barra degli strumenti. Si apre una finestra di anteprima.
- Nella barra di taglio, fai clic su "Poll the Plotter for Height and Width" per applicare la larghezza del rotolo (linea verde) (1).
- Attiva la funzione "Registration Marks" (2).



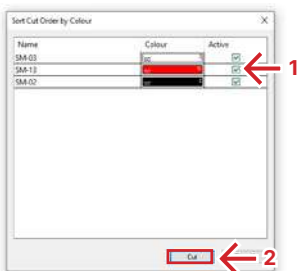
- Nella finestra "Registration Marks", seleziona l'opzione "Default" (1).
- I segni di registrazione vengono disegnati con ogni colore e servono da riferimento di allineamento.
- Se necessario, posiziona manualmente i segni di registrazione (2).



- Fai clic su "Sort and Cut All Colours" (1).



- Si apre la finestra "Sort Cut Order by Colour". Seleziona il colore da tagliare per primo (1).
- Carica il primo colore della pellicola (ad es. rosso) nel plotter.
- Fai clic su "Cut" (2).



- Ripeti il processo per tutti i colori restanti.

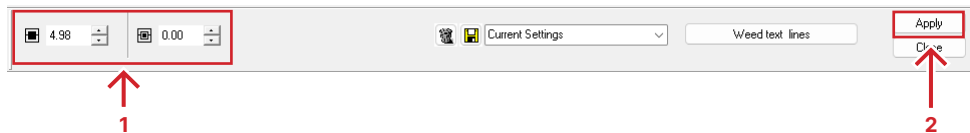
### 19.5 Weed Border e Power Weed

Crea linee di taglio aggiuntive per facilitare lo spellicolamento:

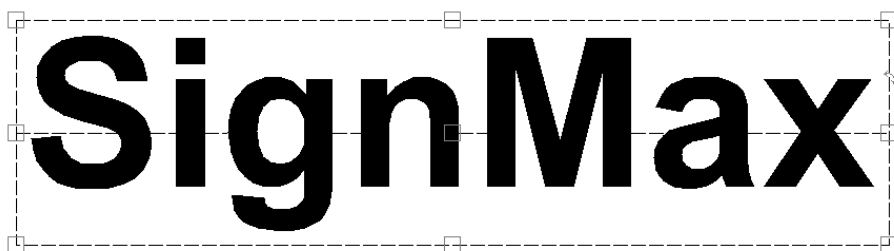
- Seleziona l'oggetto desiderato.
- Seleziona negli strumenti forma (1) > Weed Border o Power Weed (2).



- La SmartBar consente di regolare impostazioni come il tipo di linea (1).
- Fai clic su "Apply" per creare le linee (2).



Queste linee di taglio aggiuntive semplificano lo spellicolamento, soprattutto per forme o testi complessi.



## 20 Stampa e taglio

Print and cut: Consente di lavorare sia con lavori di stampa che con lavori combinati stampa e taglio.  
In un lavoro di print-and-cut il materiale viene prima stampato e poi tagliato lungo le linee di contorno definite.



### 20.1 Taglio di contorno

Crea linee di taglio lungo il contorno degli oggetti:

- Seleziona gli oggetti da tagliare.
- Scegli Cut > Contour Cut nella barra dei menu.



- La SmartBar si apre con le impostazioni per creare la linea di taglio di contorno.



Gli oggetti vengono ora tagliati con precisione lungo il loro contorno.

### 20.2 Taglio di contorno da immagini

Crea linee di taglio di contorno per immagini importate:

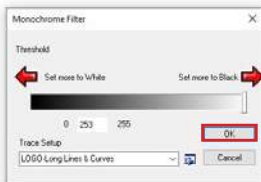
- Importa un'immagine (meglio se con sfondo chiaro).
- Seleziona l'immagine e scegli Cut > Contour Cut.



- La SmartBar si apre con le impostazioni. Disattiva "Bitmap frame" (1).
- Attiva "Inside/Outside" (2). Clicca su "Apply" (3).



- Si apre la finestra "Monochrome Filter". Regola il filtro bianco.
- Il filtro bianco determina quali aree (es. lo sfondo) vengono ignorate. Conferma con "OK".

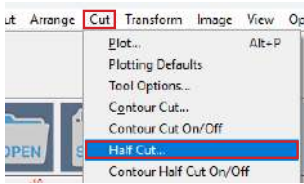


La linea di contorno viene mostrata e deve corrispondere al motivo. Se il risultato non è soddisfacente, ripeti la procedura regolando il filtro bianco.

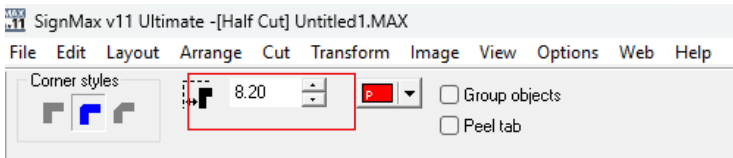
### 20.3 Mezza fustellatura [taglio perforato]

Crea un taglio perforato su pellicola e materiale di supporto:

- Seleziona gli oggetti che desideri tagliare.
- Scegli Cut > Half Cut nella barra del menu.



- Nella SmartBar si aprono diverse opzioni, ad esempio imposta la distanza desiderata dal bordo dell'oggetto.
- Seleziona lo stile degli angoli.

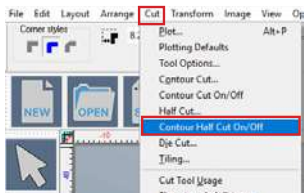


Il taglio segue ora la forma dell'oggetto.

### 20.4 Mezza fustellatura con forma personalizzata

Crea una linea di taglio perforato indipendente dalla forma dell'oggetto:

- Crea una forma personalizzata (ad esempio un cerchio o un rettangolo).
- Seleziona nel menu Cut > Contour Half Cut On/Off.



La forma creata è ora la linea di taglio Half Cut.

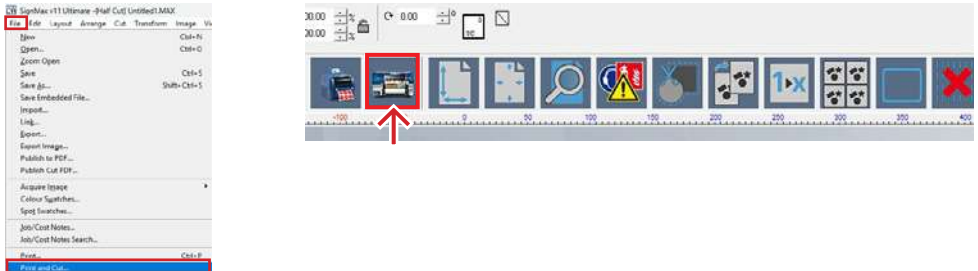
## 21 Printmanager (SignMax VPM)

Il "Printmanager" viene utilizzato per gestire, archiviare e monitorare i lavori di stampa. Tutti i lavori di stampa sono visualizzati chiaramente per poter vedere lo stato attuale.

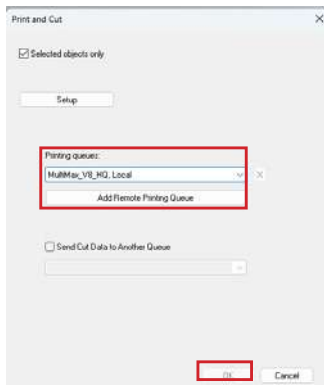
Un'anteprima integrata consente una rapida identificazione dei cartelli. Tutte le impostazioni del file originale vengono mantenute in modo che i lavori possano essere sempre ripetuti.

Carica e stampa i dati nel Printmanager:

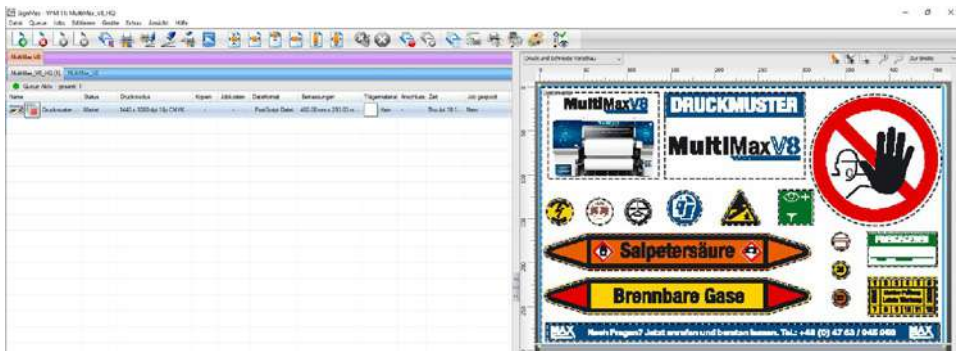
- Seleziona dal menu File > Print and Cut oppure dalla barra degli strumenti "Print and Cut".



- Si apre la finestra "Print and Cut", seleziona la stampante appropriata in "Printing queues". Conferma con "OK".
- Controlla il cartello nell'anteprima.



- Fai clic su "Print" oppure "Print and Cut", a seconda del lavoro.
- Il lavoro di stampa viene trasferito al Printmanager e gestito da lì.



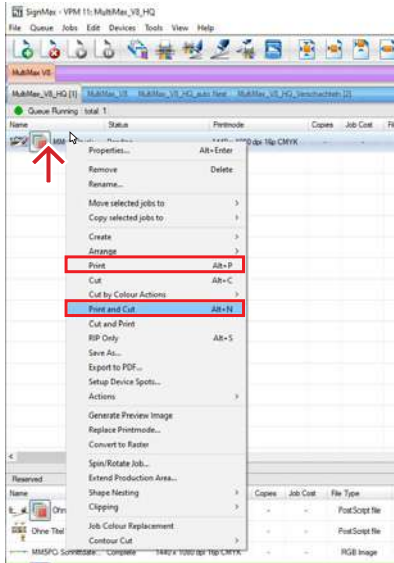
## 21.1 Print and Cut

Avvia il processo di stampa e/o taglio tramite Printmanager:

- Inserisci in "Print and Cut Previews" il comando "Print and/or Cut", il Print & Cut Manager si apre automaticamente.
- Il lavoro viene caricato nell'elenco con il nome file corrente.
- Attendi che il lavoro sia completamente importato.
- Lo stato "Haltend Job gerippt" appare dietro il nome del file.



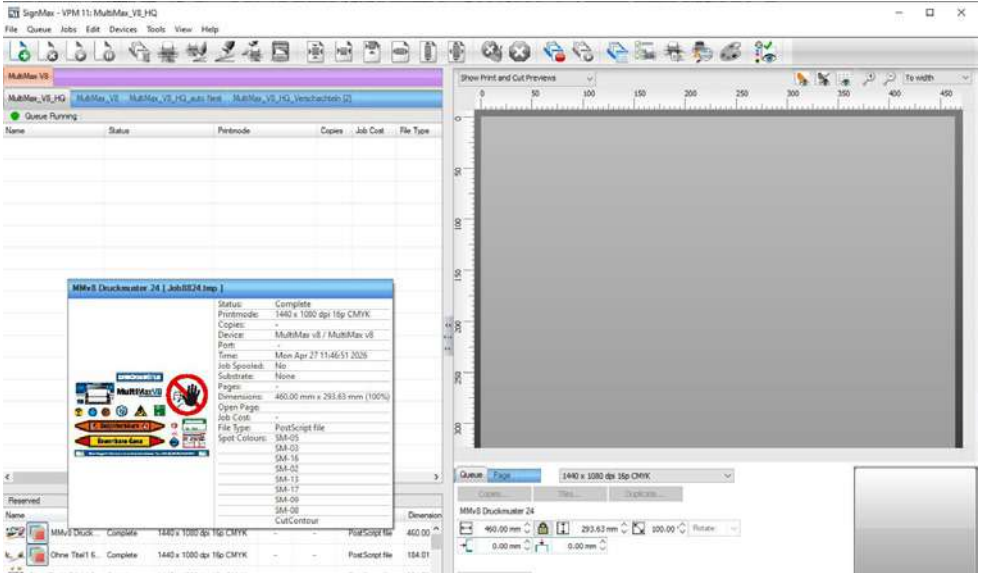
- Fai clic destro sul lavoro e seleziona "Print" o "Print and Cut".
- Il processo di stampa inizia automaticamente.



## 21.2 Ristampa lavori archiviati

Permette di rieseguire lavori di stampa già memorizzati:

- I lavori già elaborati si trovano nella parte inferiore della finestra.
- Usa l'anteprima per individuare il lavoro desiderato.
- Sposta il mouse sopra un lavoro per visualizzare l'anteprima.
- Seleziona il lavoro e trascinalo nell'area superiore tenendo premuto il pulsante del mouse.
- Attendi che il lavoro sia completamente caricato.
- Lo stato "Haltend Job gerippt" indica che il lavoro è pronto.
- Fai clic destro sul lavoro e seleziona "Print" o "Print and Cut".
- Il processo di stampa parte automaticamente.



## 22 Modifica grafica

### 22.1 Contorni esterni e interni

Crea contorni esterni e interni per gli oggetti:

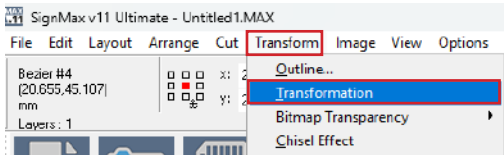
- Seleziona l'oggetto desiderato.
  - Nella SmartBar puoi ora regolare il contorno esterno (sinistra) e quello interno (destra).
  - Imposta qui colore, spessore della linea e forma degli angoli secondo le necessità.
- Outline e Inline possono essere utilizzati contemporaneamente.



### 22.2 Distorsione

Cambia la forma di un oggetto utilizzando diversi effetti:

- Seleziona l'oggetto desiderato.
- Seleziona nella barra dei menu Transform > Transformation.

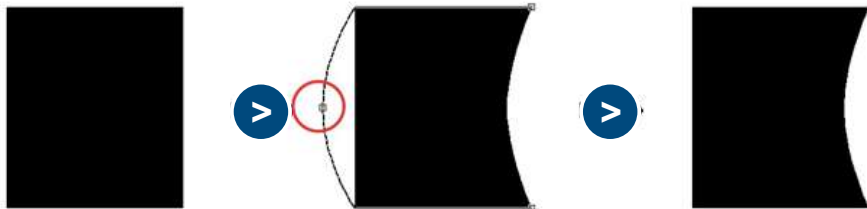


- Nella SmartBar seleziona uno dei seguenti metodi: Distort, Envelope Distort, Perspective, Fit to Globe, Fit to Cylinder, Fit to Flag, Fit to Arc.



- Ora compaiono punti di controllo sull'oggetto. Regola la forma dell'oggetto spostando i punti.

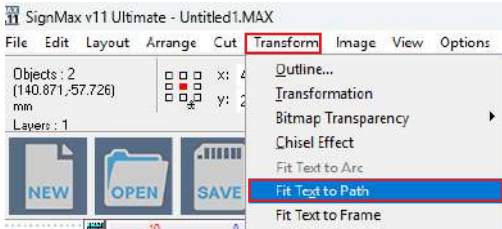
Esempio regolazione prospettiva:



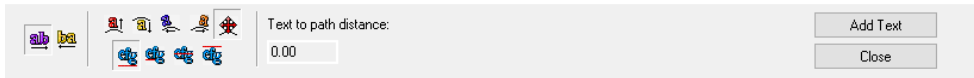
## 22.3 Allineamento testo su tracciato

Allinea il testo lungo un tracciato:

- Crea o seleziona un tracciato (forma/grafica vettoriale) e un testo.
- Seleziona il testo e il tracciato.
- Seleziona nella barra del menu Transform > Fit Text to Path.



- Nella SmartBar seleziona uno dei seguenti metodi: direzione testo, posizione iniziale (es. sopra, sotto, sinistra, destra), allineamento all'oggetto.

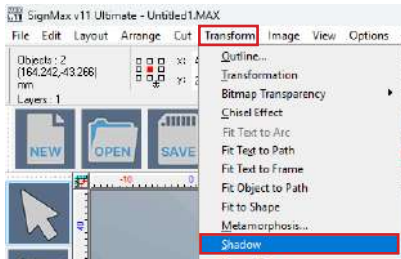


I tracciati chiusi (es. cerchio) e i tracciati aperti (es. linea) offrono diverse opzioni di configurazione.

## 22.4 Ombra

Crea effetti ombra per gli oggetti:

- Seleziona l'oggetto desiderato.
- Seleziona nella barra del menu Transform > Shadow.



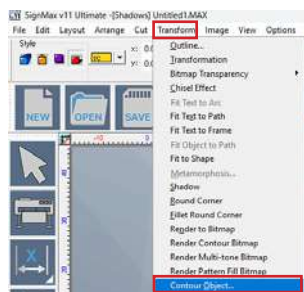
- Nella SmartBar seleziona uno stile di ombra: block shadow, perspective shadow, drop shadow, cast shadow.
- Se necessario regola l'ombra usando le funzioni nella SmartBar (ad esempio angolo, profondità, offset).
- Oppure modifica ulteriormente l'ombra tramite i punti di controllo sull'oggetto.



## 22.5 Contorno oggetto

Crea un contorno basato sulla forma di un oggetto:

- Seleziona l'oggetto desiderato.
- Seleziona nella barra del menu Transform > Contour Object.



- Regola il contorno tramite la SmartBar: attiva o disattiva i contorni interni, imposta la distanza e la smussatura, imposta il colore del contorno
- Le modifiche vengono applicate immediatamente.



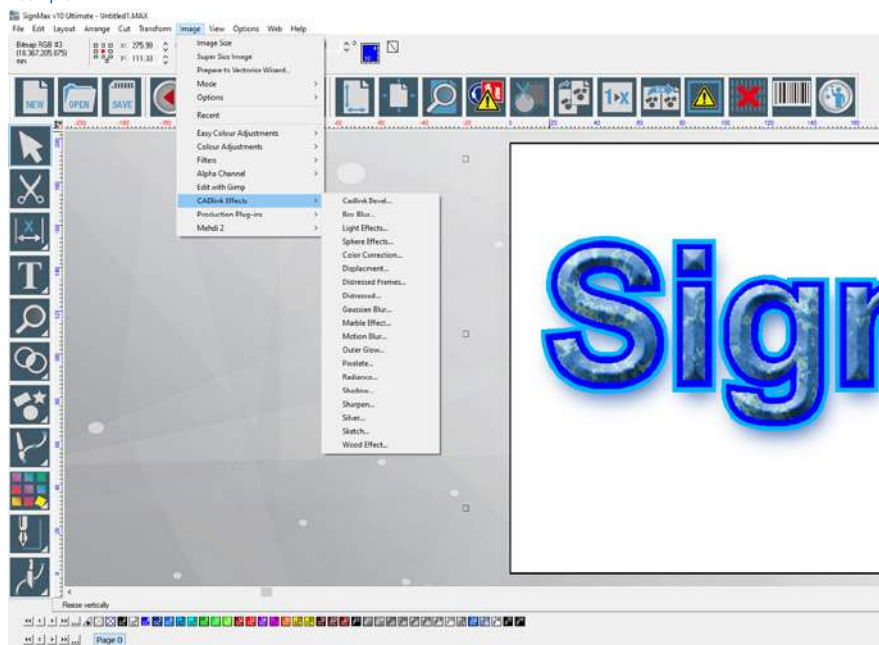
- Puoi anche salvare le impostazioni usando l'icona del disco e ricaricarle successivamente tramite il menu di selezione accanto.

## 22.6 Effetti speciali (plug-in)

Consente di utilizzare strumenti aggiuntivi per la modifica grafica:

- Nella versione Pro sono disponibili plug-in avanzati.
- Questi offrono effetti aggiuntivi e opzioni di design.

Esempio:



## 23 Scorciatoie da tastiera

L'utilizzo delle scorciatoie da tastiera può migliorare notevolmente l'efficienza del lavoro. Se un comando ha una scorciatoia, viene mostrata nel menu.

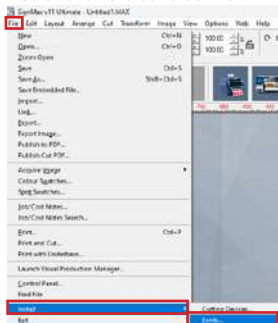
Le scorciatoie da tastiera più importanti:

- F3: Seleziona tutto
- F6: Zoom indietro
- F7: Aumenta selezione oggetti
- F8: Vista area cartello
- Ctrl + K: Allinea
- Ctrl + G: Raggruppa
- Ctrl + P: Stampa
- Alt + S: Attiva/disattiva riempimento colore
- Ctrl + Z: Annulla
- Ctrl + C: Copia
- Ctrl + A: Seleziona tutto
- Ctrl + X: Taglia
- Ctrl + V: Incolla
- Ctrl + D: Duplica
- Alt + G: Separa gruppo
- Alt + I: Replay istantaneo

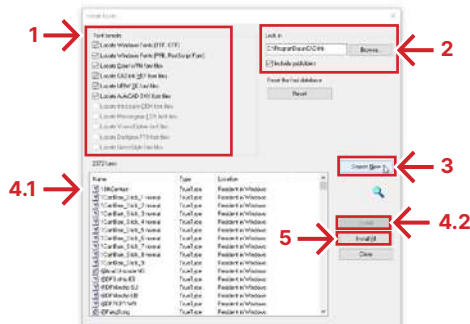
## 24 Installa font

Permette di aggiungere nuovi font al software:

- Seleziona nella barra del menu File > Install > Fonts.



- Si apre la finestra "Install Fonts". In "Font formats", seleziona i font desiderati (1).
- Nel campo "Look in", imposta la directory (2).
- Fai clic su "Search Now" per visualizzare i font disponibili (3).
- Seleziona i font desiderati cliccando/selezionando (4.1) e clicca su "Install" (4.2).
- O in alternativa clicca su "Install All" per installare tutti i font trovati (5).



Dopo la chiusura della finestra, i font sono disponibili nella selezione dei font.



Hai bisogno di aiuto con il software?  
Chiamaci, siamo felici di aiutarti.  
+49 4763 94595 - 0



**SERVICEHOTLINE** +49 4763 94595 - 0  
**E-MAIL** [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)  
**ONLINESHOP** [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)  
**WEBSITE** [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)





**SIGN** **MAX**  
v11

**Welkom  
bij de  
SignMax v11  
Handleiding**



## Inhoudsopgave

### Handleiding

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 01 Inleiding    | 219 |
| 02 Installaties | 219 |

### Basisfuncties

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 03 Bediening                       | 220 |
| 04 Afdrukgebied                    | 222 |
| 05 Methoden voor tekstcreatie      | 223 |
| 06 Zoomtool                        | 227 |
| 07 Lassen                          | 228 |
| 08 Vormgereedschap                 | 229 |
| 09 Knooppuntbewerkingshulpmiddelen | 232 |
| 10 Vectorisatie                    | 233 |
| 11 Omtrek- en vulgereedschappen    | 234 |
| 12 Snijtools                       | 235 |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 13 ClipArt en afbeeldingen  | 236 |
| 14 Vormen en tekst bewerken | 237 |
| 15 Lay-outfuncties          | 238 |
| 16 Bestand functies         | 240 |
| 17 Afdrukken                | 241 |
| 18 Serialisatie             | 243 |

### Aanvullende functies

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 19 Plotten                    | 246 |
| 20 Print en cut               | 250 |
| 21 Printmanager (SignMax VPM) | 252 |
| 22 Grafisch bewerken          | 255 |
| 23 Sneltoetsen                | 258 |
| 24 Lettertypen installeren    | 258 |

## 01 Inleiding

Deze gebruikershandleiding geeft een overzicht van de functies en workflows in "SignMax" – zowel in de Print & Cut-module als in de geavanceerde editor.

SignMax biedt veel mogelijkheden – aarzel dus niet om het programma vrij te verkennen en nieuwe dingen uit te proberen.

### Auteursrecht:

De inhoud van deze handleiding is gemaakt en samengesteld door "MAX Systems". Bedoeld alleen voor informatieve doeleinden en mag niet zonder toestemming worden gekopieerd of doorgegeven aan derden.

We waarderen altijd suggesties, feedback en ideeën voor verbetering.

### Geschreven en ontworpen door:

MAX Systems GmbH

Am Bauhof 12

27442 Gnarrenburg, Duitsland

Servicelijn: +49 4763 94595 - 0

E-mail: [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)

Online shop: [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)

Website: [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)

---

## 02 Installaties

Volg a.u.b. de "SignMax" installatiehandleiding. Als de beschreven stappen niet worden gevolgd, kan de software onverwacht gedrag vertonen.

## 03 Bediening



### Menubalk

De menubalk bevat alle softwarefuncties in een gestructureerde weergave. (1)

### SmartBar

De SmartBar toont informatie over het geselecteerde object, bijvoorbeeld formaat en positie. Met een muisklik op een object of tekst kunnen direct wijzigingen worden gemaakt.

### Systeembalk

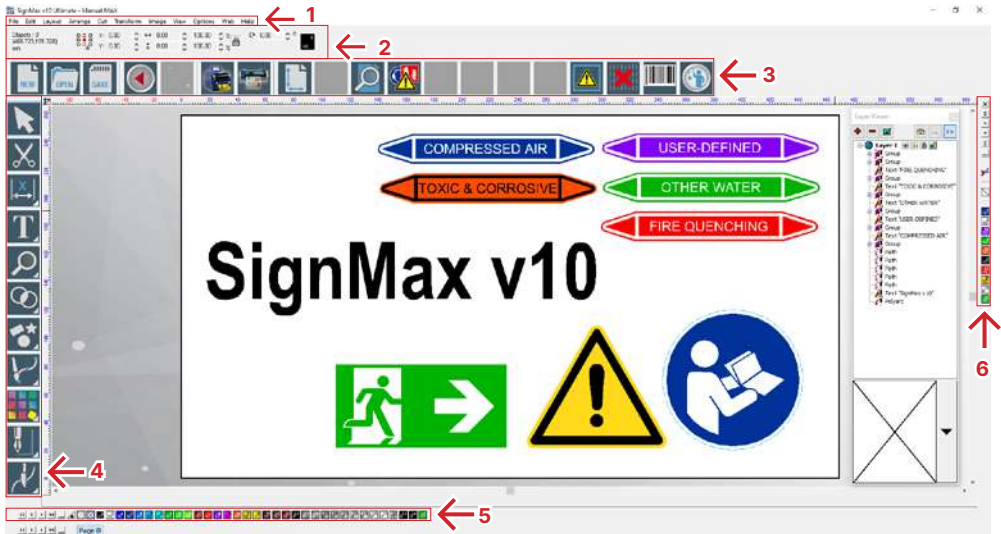
De systeembalk bevat snelkoppelingen naar de belangrijkste functies van het programma. Je kunt deze eenvoudig aanpassen naar behoefte door favoriete functies toe te voegen.

### Werkbalk

De werkbalk bevat tools om teksten en vormen te maken en te bewerken. Door op een tool te klikken worden extra functies getoond. (4)

Meer bedieningselementen vind je op de volgende pagina.

## 03 Bediening



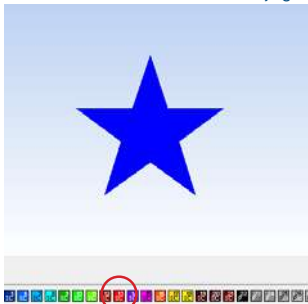
### Kleurenpalet

Het kleurenpalet onderaan het werkvlak bevat alle beschikbare kleurstalen. (5)

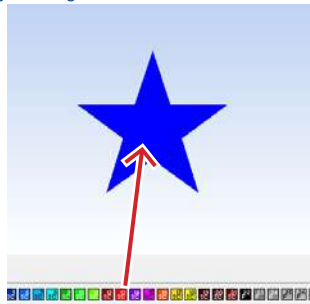


Bij het klikken op een kleurstaal wordt de kleur niet alleen op het geselecteerde object toegepast, maar ook als standaard voor alle nieuwe objecten opgeslagen.

Om de vulkleur van een vorm te wijzigen, ga als volgt te werk:



Selecteer het object en klik met de linkermuisknop op de gewenste kleurstaal of...



...klik op de gewenste kleurstaal en sleep deze naar het object terwijl je de linkermuisknop ingedrukt houdt.



Zodra je de muisknop loslaat, wordt de nieuwe kleur toegekend.

### Kleurenpalet voor de taak

Het taakpalet toont de kleuren die momenteel op het werkvlak worden gebruikt. (6)

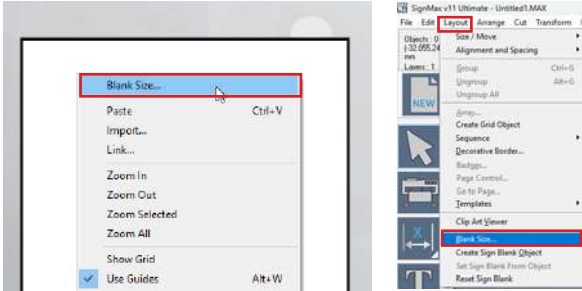
Je kunt een kleur volledig vervangen in je bord door een kleur uit het kleurenpalet hierheen te slepen terwijl je de linkermuisknop ingedrukt houdt en...

## 04 Afdrukgebied

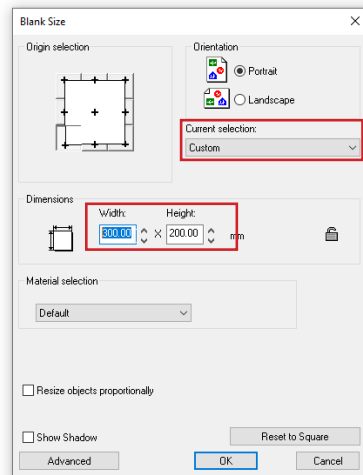
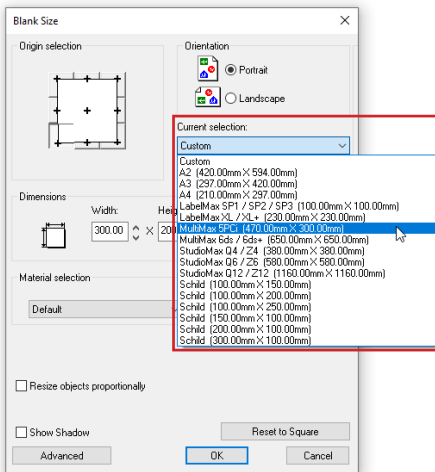
Het afdrukgebied is het gedeelte dat wordt afgedrukt. Stel eerst de afmetingen in zodat afbeeldingen en teksten correct kunnen worden uitgeijnd.

Stel de afdrukkingsgrootte in:

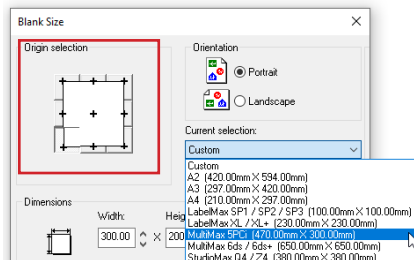
- Klik met de rechtermuisknop op het afdrukgebied en selecteer "Blank Size" in het menu.
- Of: Selecteer Layout > Blank Size in de menubalk.



- Een venster "Blank Size" wordt geopend. Hier stel je oriëntatie, formaat, enz. in.
- Onder "Current selection" vind je vooraf ingestelde formaten voor onze labelsystemen.
- Of selecteer "Custom" om breedte en hoogte handmatig in te voeren.



- Gebruik "Origin selection" om het nulpunt van de lijnalen te bepalen. Bevestig je invoer met "OK".



## 05 Methoden voor tekstcreatie

### Text Compose [Ctrl+F7]

Voer een tekst in:

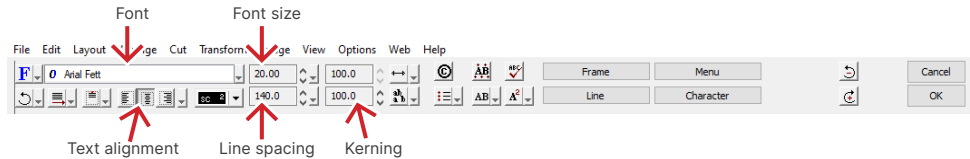
- Selecteer "Text Compose" in de werkbalk. Je hebt drie opties om het tekstkader in te stellen:



- Klik op het werkgebied: Er verschijnt een tekstcursor om tekst in te voeren. Typ direct zonder een gedefinieerd kader.
- Sleep een tekstkader met de linkermuisknop ingedrukt: Houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep om het tekstkader te definiëren. Tijdens het typen past de tekst zich automatisch aan.
- Druk op [Shift] en klik op het werkgebied: Het tekstkader wordt aangepast aan het formaat van het bord. Dit is dezelfde functie als "Frame Text Compose".

Na het starten van de tekst invoer heb je verschillende instellingen beschikbaar in de SmartBar:

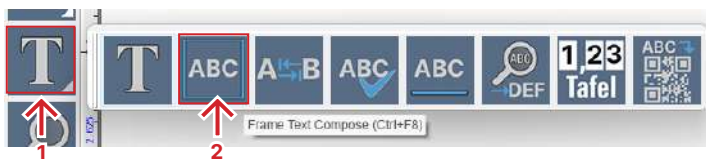
De weergegeven waarden komen overeen met de standaardinstellingen. Als er problemen ontstaan tijdens het invoeren van tekst, stel deze waarden dan vooraf in.



### Frame Text Compose [Ctrl + F8]

Maak een tekstkader in de zone van het bord:

- Selecteer "Frame Text Compose" in de werkbalk.



- Het tekstkader wordt automatisch aangepast aan het formaat van het bord en weergegeven als een rechthoekige streepjeslijn. Voer hier de gewenste tekst in.
- De tekst past zich automatisch aan het kader aan, afhankelijk van de instellingen (comprimeren, uitrekken of afbreken).

**SignMax**

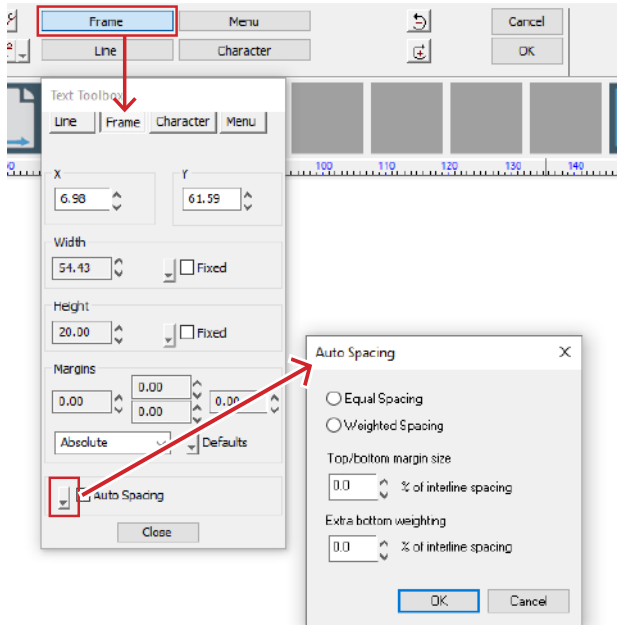
- In de SmartBar zijn extra functies beschikbaar om de weergave aan te passen: Horizontal compress, Vertical compress, Line attributes, Frame.



## Text frame properties

Maakt aanpassing van tekstkaders en regelafstand mogelijk. / Let op: deze functie is alleen beschikbaar als de tekst is aange-  
maakt met "Frame Text Compose".

- Klik op de knop "Frame" in de SmartBar. Het venster "Text Toolbox" wordt geopend. Hier zijn verschillende instellingen beschikbaar:



**Auto Spacing:** Past de regelafstand automatisch aan binnen het tekstkader.

- Schakel de optie "Automatic spacing adjustment" in. Het bijhorende dialogvenster wordt geopend.

**Equal Spacing:** Standaardiseert de afstand tussen de regels.

- Stel de boven- of ondermarge in:
- Onder 100%: marges nemen af, regelafstand neemt toe.
- Boven 100%: marges nemen toe, regelafstand neemt af.

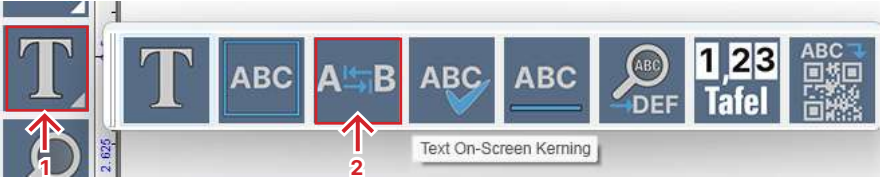
**Weighted Spacing:** Gerichte aanpassing van de regelafstand.

- Schakel de optie "Weighted spacing" in. Stel de extra ondermarge in.
- Boven 100%: ondermarge neemt toe, tekstregels verschuiven omhoog.
- Onder 100%: ondermarge en regelafstand nemen af, tekstregels verschuiven omlaag.

## Text On-Screen Kerning

Maakt het aanpassen van letterafstand (kerning) direct op het tekstobject mogelijk.

- Selecteer het gewenste tekstobject en activeer "Text On-Screen Kerning" in de werkbalk.



- Op de tekst verschijnen diverse bewerkingssymbolen. Pas de letterafstand aan door de symbolen te slepen.

SignMax

Vierkant links: Hele tekst verschuiven

Cirkel onder een letter: Individuele letters verschuiven

Cirkel rechts: Afstand tussen letters vergroten of verkleinen door te slepen

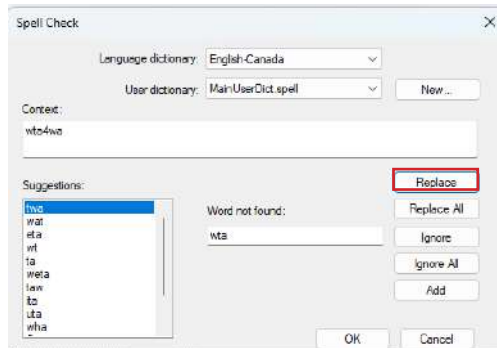
## Spell Check

Controleert de spelling van teksten.

- Selecteer de gewenste tekst en kies "Spell Check" in de werkbalk. Als er geen tekst is geselecteerd, wordt alle tekst gecontroleerd.



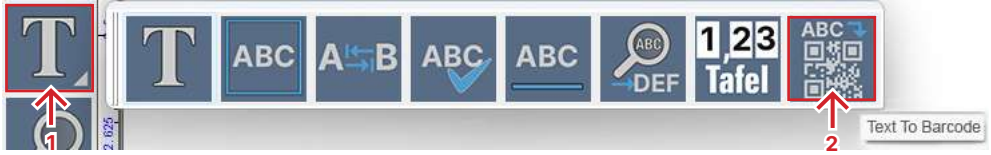
- Als er fouten worden gevonden, wordt het venster "Spell Check" geopend. Corrigeer de spelling en klik op "Replace" om de wijzigingen toe te passen.



## Text to Barcode

Zet tekst om in een barcode.

- Selecteer de gewenste tekst en klik op "Text To Barcode" in de werkbalk.



- De barcode wordt automatisch aangemaakt. De tekst wordt klein en gecentreerd weergegeven.
- Dubbelklik op de barcode om aanpassingen te maken.



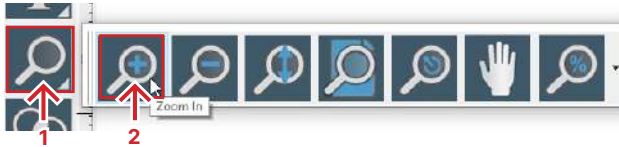
- Wijzig instellingen in de SmartBar, bijvoorbeeld: Barcode type (QR code, EAN), waarde, enz. Klik op "Apply" om de wijzigingen toe te passen.



## 06 Zoomtool [Muisscrollwiel]

De zoomwerkbalk bevat functies om in en uit te zoomen.

Zoom In: Vergroot het beeld.



Zoom Out: Verkleint het beeld.



Zoom to Selected Object: Vergroot de geselecteerde objecten.



Zoom to Sign Blank: Centreert het bordgebied in het midden van het scherm.



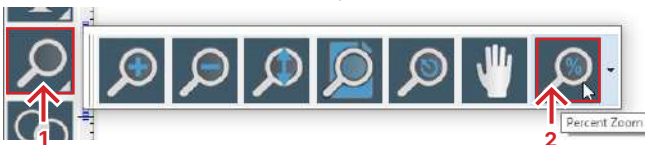
Zoom to Previous View: Gaat terug naar het vorige zoomniveau.



Pan State: Verschuift het beeld in alle richtingen met de muis.



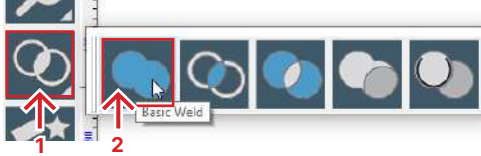
Percent Zoom: Selecteer een zoomfactor in procenten.



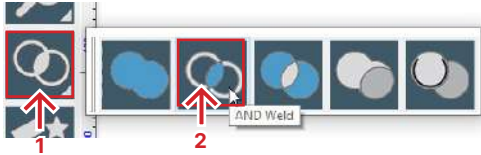
## 07 Lassen

Met de lasgereedschappen kun je objecten combineren en bijsnijden.

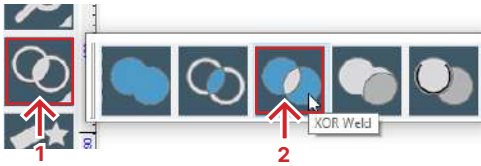
**Basic Weld:** Combineert twee objecten van dezelfde kleur tot één kromme object met een gedeelde omtrek.  
**Basic Weld (different colors):** Snijdt de objecten op de overlappende gebieden.



**AND Weld:** Behoudt alleen de overlappende gebieden van de objecten.



**XOR Weld:** Verwijdert de overlappende gebieden uit de objecten.



## 08 Vormgereedschap

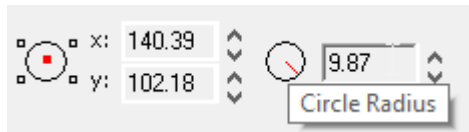
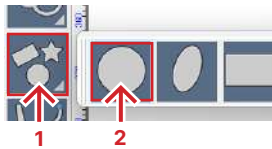
Met de Shape Tools kun je verschillende vormen maken.



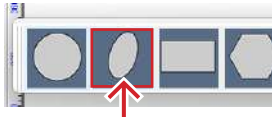
- Klik op "Shape Tools" in de werkbalk en selecteer de gewenste vorm in het menu.
- Klik op het werkgebied met de linkermuisknop. Houd de knop ingedrukt en sleep de vorm naar het gewenste formaat.
- Pas de eigenschappen van de vorm aan via de SmartBar. Bewerk de vorm later door dubbel te klikken op het object. Let op: sommige functies moeten in de juiste versie beschikbaar zijn.



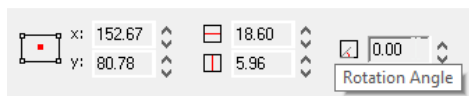
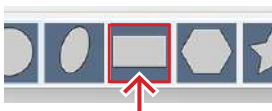
Circle: Maakt een cirkel. Pas de straal aan in de SmartBar.



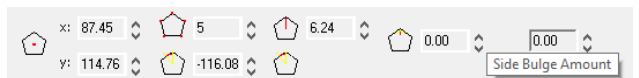
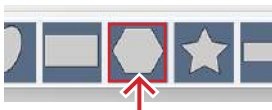
Ellipse: Maakt een ellips. Bewerk knooppunten/segmenten in de SmartBar (Ultimate-versie, zie node editing tools).



Rectangle: Maakt een rechthoek. Pas lengte, breedte en rotatiehoek aan in de SmartBar.



Polygon: Maakt een veelhoek. Pas het aantal punten, de rotatiehoek, straal, hoekradius en het aantal zijden aan in de SmartBar.



Star: Maakt een ster. Pas het aantal punten, de rotatiehoek, straal 1 en 2, en hoekradius 1 en 2 aan in de SmartBar.



Arrow: Maakt een pijl. Pas pijl-lengte, pijl-hoogte, breedte, schachtbreedte, rotatiehoek, hoek tussen staaf en kop, en straal aan in de SmartBar.



Fan: Maakt een waaijer. Pas waaierhoek, buitenstraal, dikte van het blad en afgeronde uiteinden aan in de SmartBar.



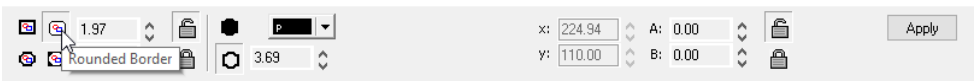
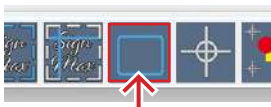
Weed Border: Creëert een extra snijlijn rond het geselecteerde object om het wieden te vergemakkelijken.



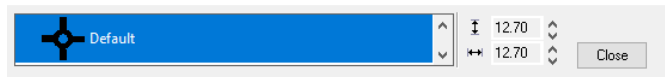
Power Weed: Voegt extra snijlijnen toe aan het object. Vergelijkbaar met "Weed Border", maar met één of meer extra snijlijnen. Stel het snijgebied in via "Line Overview".



Decorative Border: Maakt een omlijning om het bordgebied of geselecteerde objecten. Als geen object is geselecteerd, wordt het bordgebied gebruikt; anders de geselecteerde objecten.



Registration Mark: Maakt registratiepunten die altijd worden getekend en gebruikt voor uitlijning. Definieer markeringstype, hoogte en breedte in de SmartBar.



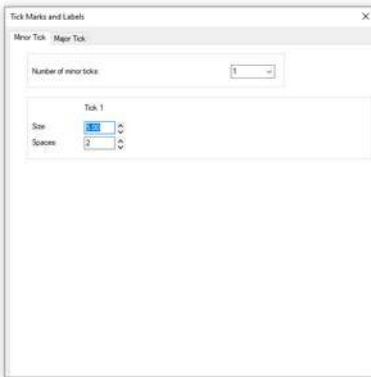
Multi-Registration Mark: Plaatst automatisch meerdere registratiepunten. Definieer posities in de SmartBar onder "Positions".



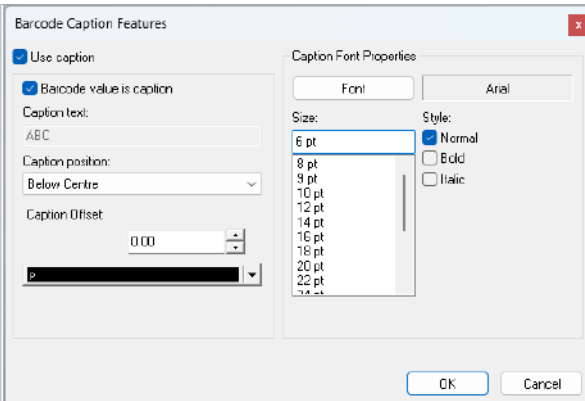
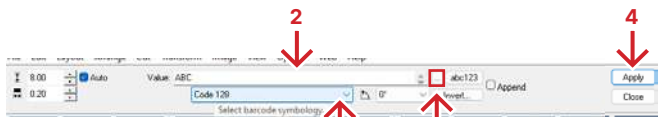
Ruler: Hulpmiddel voor het maken van hulplijnen op het werkgebied.



Dial: Maakt schalen en draairegelaars. Na activering stel je extra instellingen voor de verdelingen en hoofdindelingen in het pop-upvenster in.



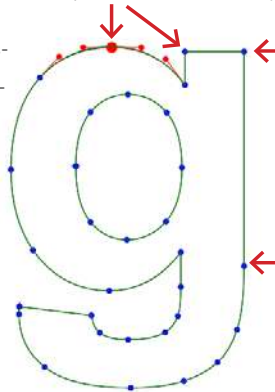
Barcode: Maakt barcodes (zoals QR code, EAN, Code 128, ISBN). Stel het barcodetype (1) en de waarde (2) in de SmartBar in. Gebruik de driepunt-knop voor meer instellingen.



## 09 Knooppuntbewerkingshulpmiddelen [Alleen voor Pro-versies]

Node (1): Kleine blauwe cirkel op de objectomtrek (rood als deze actief/geselecteerd is). Knooppunten bepalen de vorm van een object.

Control point (3): Hulp punt voor het aanpassen van de kromming van een segment. Elk knooppunt heeft overeenkomstige controlepunten voor gebogen segmenten.



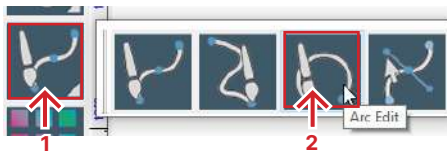
Segment (2): Verbindingslijn tussen twee knooppunten. Segmenten kunnen recht of gebogen zijn.



Node Edit: Maakt verbonden rechte lijnen. Klik op het werkvlak om een nieuw knooppunt te plaatsen. De segmenten tussen de punten zijn recht.



Free Edit: Maakt verbonden vrije hand lijnen. Houd de linkermuisknop ingedrukt en teken vrij op het werkvlak. Extra functies zijn beschikbaar.



Arc Edit: Maakt verbonden rechte of gebogen segmenten. Een enkele klik plaatst een knooppunt en creëert een recht segment. Houd de linkermuisknop ingedrukt om een gebogen segment te tekenen.



Bezier Node Edit: Maakt verbonden rechte of gebogen segmenten met controlepunten. Een klik plaatst een knooppunt met twee controlepunten.

## 10 Vectorisatie [Ultimate version only]

In tegenstelling tot rasterafbeeldingen, die bestaan uit een raster van afzonderlijke pixels, zijn vectorafbeeldingen gebaseerd op een wiskundige beschrijving van het beeld.

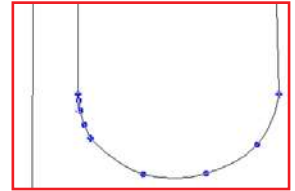
Het belangrijkste voordeel: Vectorafbeeldingen kunnen oneindig worden geschaald zonder kwaliteitsverlies, ongeacht of je ze verkleint of sterk vergroot.



Voorbeeld: Pixel graphic

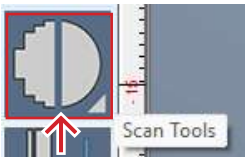


Voorbeeld: Vector graphic



Voorbeeld: Vector graphic / node view ("Path view")

- Selecteer "Scan Tools" in de werkbalk.



- Er openen drie extra opties – Accuscan, Photo-Machine en Center-Line:



## 11 Omtrek- en vulgereedschappen

### 11.1 Functie in alle versies

Gebruik het gereedschap "Stroke and Fill Tools" om een omtrek toe te voegen aan vectorobjecten.



Je hebt drie opties om de omtrek te definiëren:

"No line", "Hair Line" (een zeer dunne lijn, bijv. voor snijfuncties) en "Thick Line" (met instelbare lijnbreedte).

Ga als volgt te werk:

- Selecteer het object waarin je een omtrek wilt aanbrengen en kies "Stroke and Fill Tools" > "Line style" in de werkbalk.



- Selecteer in de SmartBar een van de drie opties. Bij "Thick Line" stel je de lijnbreedte, lijnkleur en hoekstijl in.

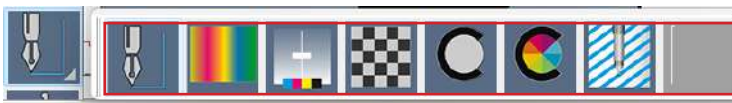


- Klik op het schijficoontje om je instellingen als standaard op te slaan – deze worden automatisch toegepast op alle nieuwe objecten.



### 11.2 Opmerking voor Pro-versie gebruikers

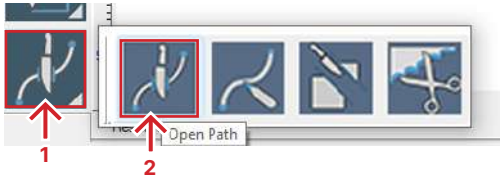
Als je de Pro-versie van "SignMax" gebruikt, wordt de werkbalk uitgebreid met extra functies ("Line Style", "Gradient Fills", "CMYK Gradient Fills", enz.).



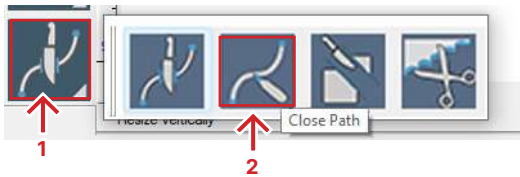
## 12 Snijtools

Gebruik de snijtools om vectorobjecten en tekst snel en eenvoudig te splitsen.

**Open Path:** Selecteer het object dat je wilt bewerken. Kies daarna "Open Path" in de werkbalk. Klik met de linkermuisknop op de positie waar je het object wilt splitsen en sleep een rechte snijlijn erdoorheen. Bevestig in de SmartBar met "Apply". Het object wordt opgesplitst in afzonderlijke delen met open paden.



**Close Path:** Selecteer het object en kies "Close Path". Klik met de linkermuisknop op de gewenste positie en teken een vrije snijlijn door het object. Deze lijn kan recht of gebogen zijn. Bevestig met "Apply". Het object wordt opgesplitst in delen met gesloten paden.



**Close Path PolyArc:** Selecteer het object en kies "Close Path PolyArc". Klik met de linkermuisknop op de gewenste positie en teken een gebogen snijlijn. Gebruik de aanvullende instellingen in de SmartBar. Bevestig met "Apply". Het object wordt opgesplitst in delen met gesloten paden.



**Decorative Cut:** Selecteer het object en kies "Decorative Cut". Selecteer in de SmartBar een van de verschillende snijsjablonen, bijvoorbeeld (bijv.) "Cloud" of "Funky Spunky". Er wordt een decoratieve snijcontour rond het object gemaakt. Pas aanvullende parameters zoals lengte, hoogte of afstand aan in de SmartBar.





## 14 Vormen en teksten bewerken

Door links op een vorm te klikken, wordt deze geselecteerd.

Er verschijnen controlepunten op de vorm, waarmee je het object kunt aanpassen door te klikken en te slepen. Center point: Verplaatst de positie van de vorm.



Verplaats de muisaanwijzer naar het midden tot er een kruis verschijnt, en sleep de vorm naar de gewenste positie.  
Corner point: Vergroot of verkleint de vorm proportioneel.



Sleep het hoekpunt om de grootte aan te passen. De beeldverhouding blijft behouden.  
Edge point: Rekt of verkleint de vorm.



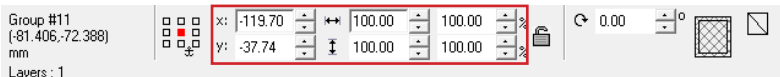
Door te slepen, wordt de vorm in één richting vervormd.  
Rotation point: Draaipunt van de vorm.



Sleep het punt om het object rond zijn midden te draaien.

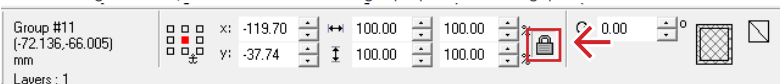
SmartBar: Hier kun je de objecteigenschappen numeriek aanpassen.

Selecteer een object en wijzig positie, grootte of andere parameters direct via de invoervelden.



Proportional scaling: Houdt de verhouding tussen breedte en hoogte constant bij het aanpassen van de grootte. De functie wordt weergegeven door het hangslotssymbool in de SmartBar.

Als het slot gesloten is, worden breedte en hoogte proportioneel aangepast.



Dubbeklik: Activeert een geavanceerde bewerkingsfunctie voor het object.

De vorm kan direct worden aangepast via extra controlepunten.

Het type en gedrag van de bewerkingspunten hangt af van het betreffende objecttype (bijv. rechthoek of cirkel).

Bij gegroepeerde objecten opent een dubbeklik de groepvoorbeeldweergave.

Individuele elementen kunnen worden geselecteerd en bewerkt zonder te degroeperen.

## 15 Lay-outfuncties

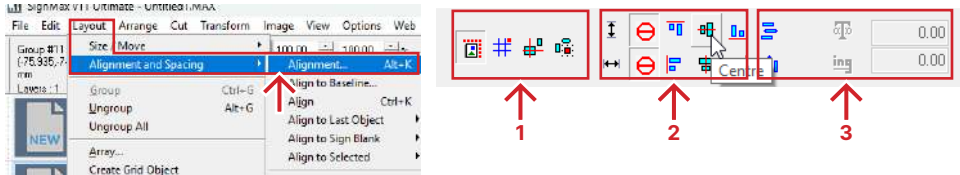
### Uitlijnen

Align: Lijnt objecten uit ten opzichte van het bordgebied of ten opzichte van elkaar.

Via Layout > Alignment and Spacing > Alignment... (Alt + K) worden verschillende uitlijnopties geopend in de SmartBar.

Hier kun je kiezen of de uitlijning is gebaseerd op het object of het bordgebied (1), of er wordt uitgelijnd aan de boven-, midden- of onderzijde (2), of tussen meerdere objecten.

Met Ctrl + K wordt de laatst gebruikte uitlijning opnieuw uitgevoerd.



### Ordenen

Arrange > Order: Bepaalt de volgorde van objecten in de lagenstructuur.

Nieuw gemaakte objecten worden automatisch boven oudere objecten geplaatst.

De volgorde kan als volgt worden aangepast:

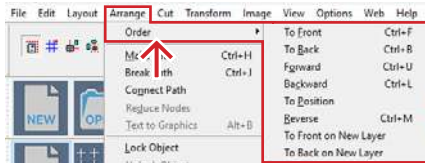
To front [Ctrl + F]: Verplaatst het object helemaal naar voren.

To back [Ctrl + B]: Verplaatst het object helemaal naar achteren.

Forward [Ctrl + U]: Verplaatst het object één laag omhoog.

Backward [Ctrl + L]: Verplaatst het object één laag omlaag.

Reverse [Ctrl + M]: Draait de volgorde van de lagen om.



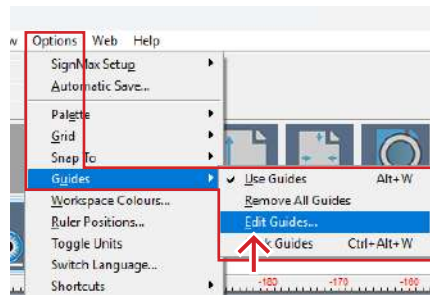
De cirkel ligt boven de rechthoek in de laag.



De cirkel ligt achter de rechthoek in de laag.

### Hulplijnen

Guides: Ondersteunen nauwkeurige positionering van objecten. Dit zijn horizontale of verticale referentielijnen waar objecten automatisch op vastklikken (magneet).



## Groeperen

Group [Ctrl + G] [Layout > Group]: Combineert meerdere objecten tot één geheel. Hiermee kun je meerdere elementen tegelijk verplaatsen of bewerken.

Ungroup [Alt + G][Layout > Ungroup]: Verwijdert een bestaande groepering.

## Dupliceren

Duplicate [Ctrl + D][Edit > Duplicate]: Maakt een kopie van de geselecteerde objecten. De kopie wordt direct ingevoegd; afstand kan in de instellingen worden aangepast.

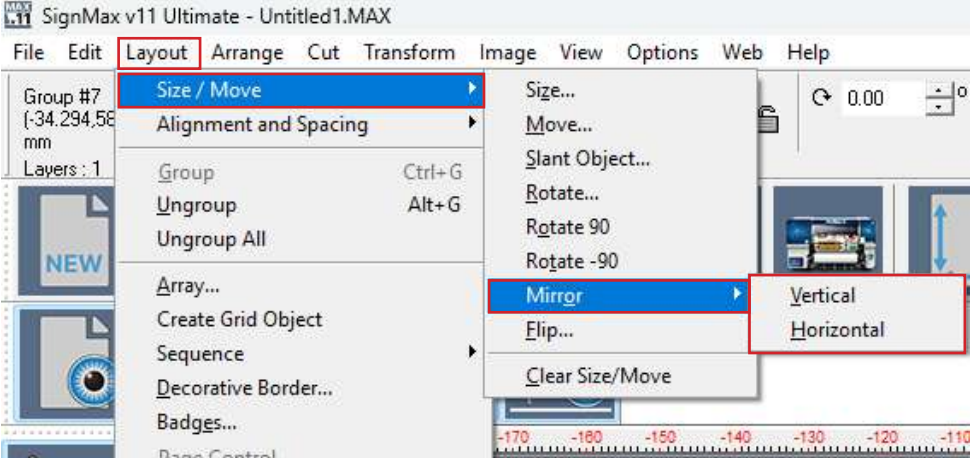
## Array (Patroon / lay-outcreatie)

Pattern / layout creation [Layout > Array]: Maakt meerdere kopieën van een object in rijen, kolommen of bogen. Afstand en aantal kopieën zijn instelbaar.



## Spiegelen

Mirror [Layout > Size / Move > Mirror]: Spiegelt objecten langs een as. Spiegelen kan horizontaal of verticaal, bijvoorbeeld voor printing.



## 16 Bestand functies



### Nieuw

New [Ctrl+N] [File > New]: Maakt een nieuw bestand aan.



### Openen

Open [Ctrl+O][File > Open]: Opent bestaande bestanden. Bij het openen kan een bericht verschijnen dat SignMax-bestanden ook kunnen worden geïmporteerd.



### Opslaan

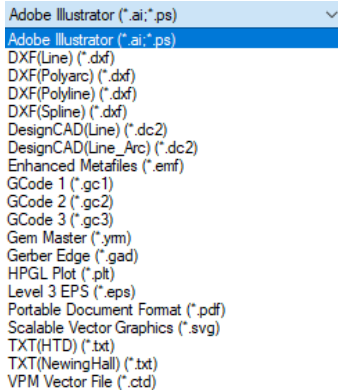
Save [Ctrl+S] [File > Save]: Slaat het huidige project op in .MAX-formaat. Dit formaat is specifiek voor de software. Voor gebruik in andere programma's exporteren naar een universeel formaat.

### Importeren

Import [File > Import]: Importeert externe bestanden in het huidige project. Diverse grafische- en bestandsformaten worden ondersteund, bijvoorbeeld PDF, EPS of DXF.

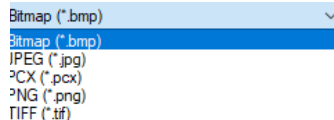
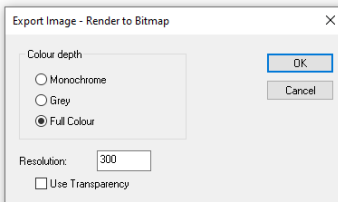
### Exporteren

Export [File > Export]: Exporteert projecten naar andere bestandsformaten. Ondersteunde formaten zijn AI, PDF, EPS, TXT en CAD-formaten.



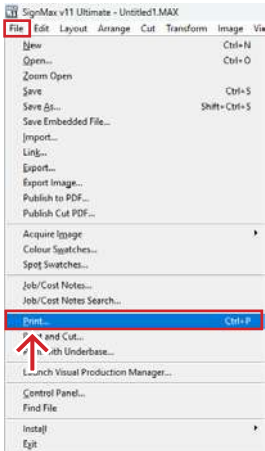
### Afbeelding exporteren

Export Image [File > Export Image]: Slaat een object of het hele bordgebied op als afbeeldingsbestand. Kleur, resolutie, bestandsnaam en formaat (bijv. PNG, JPG) kunnen worden opgegeven.

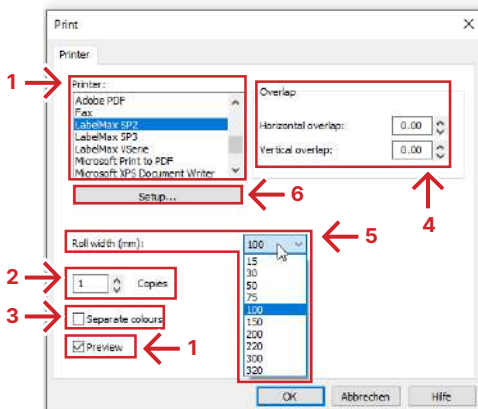


## 17 Afdrukken [Ctrl + P]

Open de printfunctie via File > Print of het printericoon in de werkbalk.



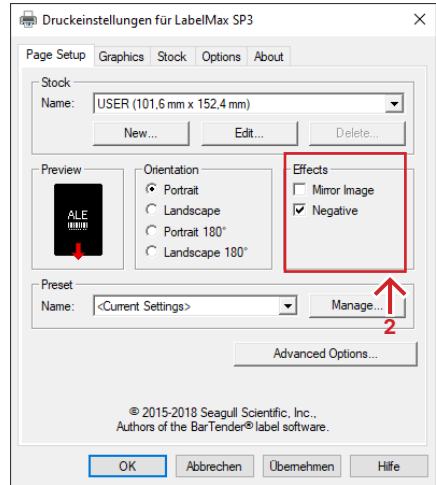
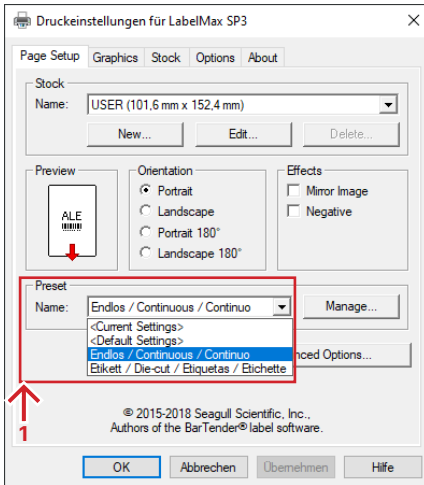
Er wordt een venster geopend waarin je verschillende instellingen kunt configureren:



1. Printer: Biedt de mogelijkheid de gewenste printer te selecteren. Als de optie "Preview" is ingeschakeld, wordt voor het afdrukken een voorbeeld getoond.
2. Copies: Bepaalt het aantal borden of labels dat moet worden geprint.
3. Separate Colours: Hiermee kun je individuele kleuren afzonderlijk afdrukken. Dit is handig voor sjablonen waarbij bepaalde kleuren reeds aanwezig zijn op het materiaal.
4. Overlap: Bepaalt het overlappinggebied voor printopdrachten over meerdere pagina's. Als een taak wordt gesplitst over meerdere pagina's, bevat elke pagina het ingestelde overlappinggebied.
5. Roll width: Bepaalt de breedte van het printmateriaal (alleen zichtbaar voor ondersteunde printers). De printoriëntatie wordt automatisch aangepast. Bij gebruik van LabelMax-materiaal selecteer je hier de waarde "100".
6. Setup: Bepaalt of continu- of labelmateriaal wordt gebruikt. Er verschijnt een venster waarin je verschillende instellingen kunt configureren:



## Setup settings:



1. Preset: Bepaalt het materiaaltype (continu materiaal of labelmateriaal).

2. Effects: Activeert speciale effecten zoals "Negative". Deze functie wordt bijvoorbeeld gebruikt bij printen met wit lint op gekleurd materiaal.

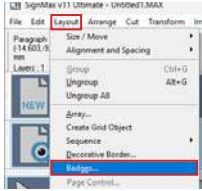
## 18 Serialisatie

Serialisation: Maakt automatische aanmaak van labels met opeenvolgende of variabele tekstgegevens mogelijk. De functie is bereikbaar via Layout > Serialisation.

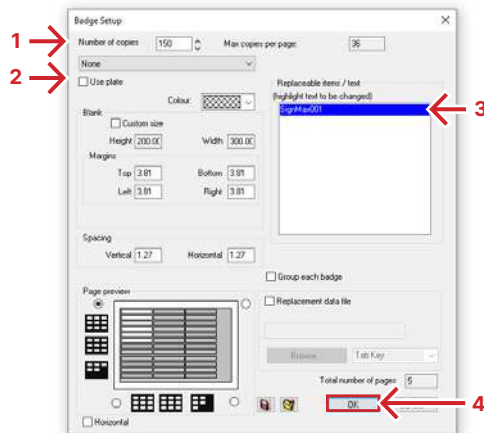
### 18.1 Opeenvolgende labels

Maak een reeks met automatisch oplopende waarden (bijv. Barrel 001 tot Barrel 150):

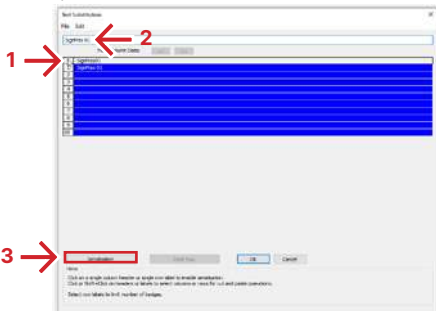
- Ontwerp eerst het gewenste label.
- Selecteer de tekst die later vervangen moet worden.
- Kies Layout > Badges and label creation.



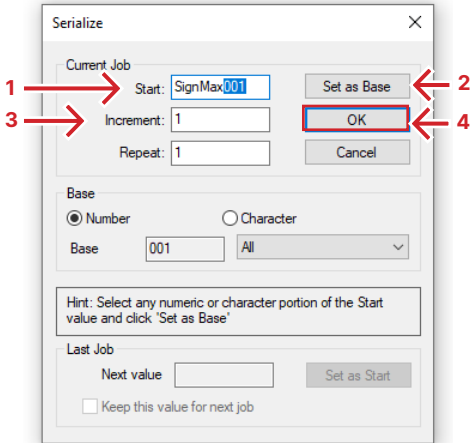
- Het venster "Badge Setup" wordt geopend. Voer het gewenste aantal in bij "Number of copies", bijv. 150 (1).
- Activeer de optie "Use plate" als je op LabelMax print (2).
- Selecteer in het rechter venster de tekst die vervangen moet worden (3).
- Bevestig met "OK" (4).



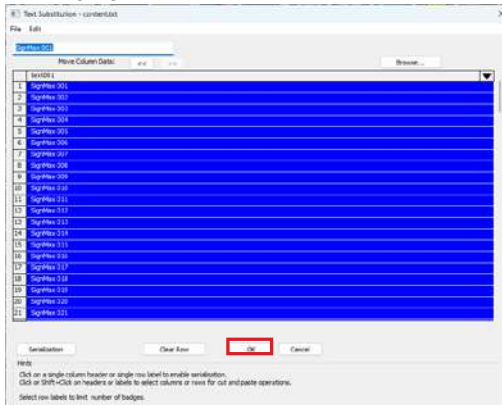
- Er opent een nieuw venster "Text Substitution". Klik op je tekst (bovenste regel), alle cellen worden blauw gemarkeerd (1).
- Voer de gewenste startwaarde in op de bovenste regel, bijv. SignMax01 (2).
- Klik op "Serialization" (3).



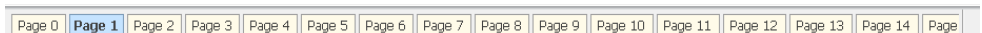
- Er opent een nieuw venster "Serialize". Selecteer bij "Start" het bereik dat moet worden verhoogd (1).
- Klik op "Set as Base" (2).
- Stel bij "Increment" de stapgrootte in, bijv. 1 (3).
- Bevestig met "OK" (4). Het venster "Serialize" wordt gesloten.



- Je keert terug naar het venster "Text Substitution". Een voorbeeld van de geserialiseerde gegevens wordt getoond.
- Bevestig nogmaals met "OK" om de serialisatie uit te voeren.



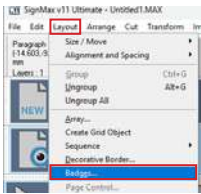
De gegenereerde labels worden automatisch verdeeld over meerdere pagina's en onderaan het scherm weergegeven. Bij het afdrukken kun je selecteren of alle labels of alleen bepaalde labels moeten worden uitgevoerd.



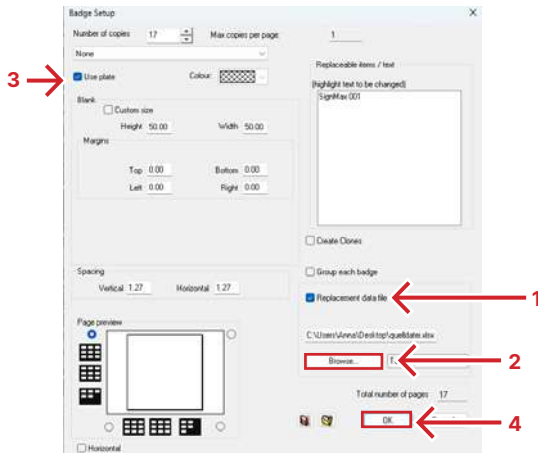
## 18.2 Tekstvervangng via bestand

Maak labels aan met gegevens uit een extern bestand (bijvoorbeeld Excel of tekstbestand):

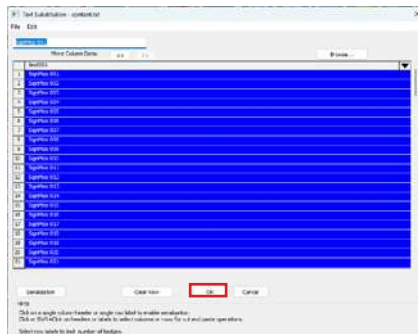
- Maak een bronbestand met de gewenste inhoud (bijv. in Excel of een teksteditor).
- Ontwerp je label in "SignMax".
- Selecteer de tekst die moet worden vervangen.
- Kies Layout > Badges.



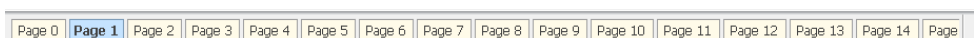
- Het venster "Badge Setup" wordt geopend. Activeer de optie "Replacement data file" (1).
- Klik op "Browse" en selecteer het aangemaakte bronbestand (2).
- Activeer de optie "Use plate" (3).
- Bevestig met "OK" (4). Het venster "Badge Setup" sluit.



- Het venster "Text Substitution" verschijnt. Er wordt een voorbeeld van de geserialiseerde gegevens getoond.
- Bevestig opnieuw met "OK" om serialisatie uit te voeren.



De gegenereerde labels worden automatisch verdeeld over meerdere pagina's en onderaan het scherm weergegeven. Bij het afdrukken kun je kiezen of alle labels of alleen bepaalde labels moeten worden uitgevoerd.

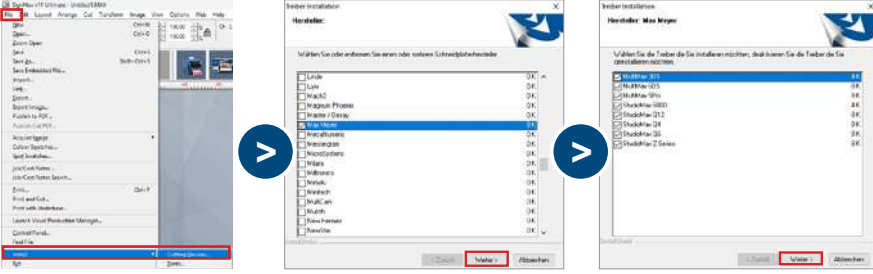


## 19 Plotten

### 19.1 Plotterdriver installeren

Installeer het juiste stuurprogramma voor je plotter:

- Selecteer File > Install > Cutting Devices in de menubalk.
- Selecteer het gewenste plottermodel, bijv. Max Meyer.
- Klik op "Weiter (Next)" om de installatie te voltooien.



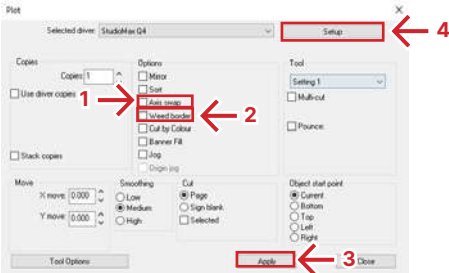
### 19.2 Plotter configureren

Stel de software in voor gebruik met de plotter:

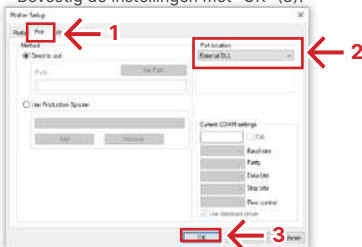
- Selecteer Cut > Plotting Defaults for plotting in de menubalk.



- Het "Cut"-venster wordt geopend, waar je verschillende instellingen kunt configureren, zoals:
- "Axis swap": roteert objecten automatisch voor optimale uitlijning (1).
- "Weed Border": maakt automatisch een wieden-kader rondom objecten (2).
- Klik op "Apply" om de wijzigingen toe te passen. (3)
- Om de stuurprogramma-instellingen te configureren, klik je op "Setup" naast de driversselectie. (4)



- Het venster "Plotter Setup" wordt geopend. Open het tabblad "Port" (1).
- Onder "Port location" selecteer je de juiste poort, bijvoorbeeld: LPT1 voor parallel, COM2 voor serieel of "External DLL" voor USB (2).
- Bevestig de instellingen met "OK" (3).



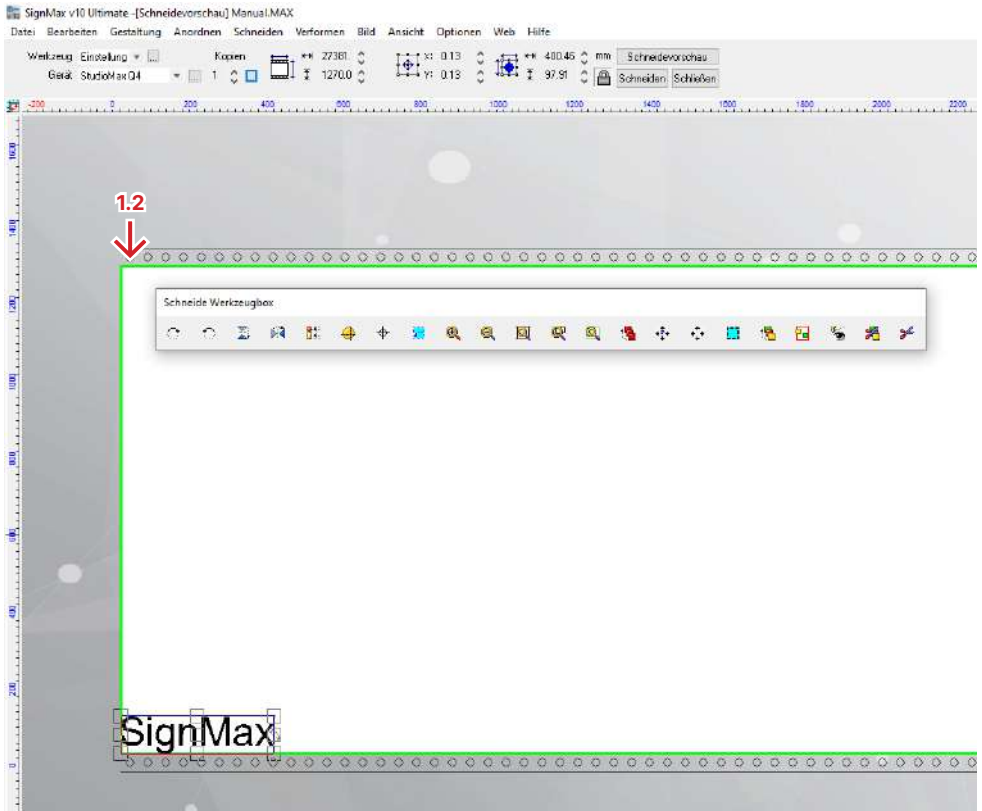
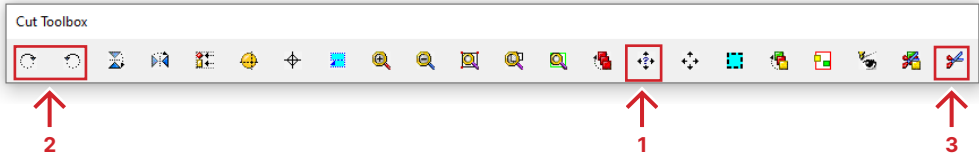
### 19.3 Snijden met één kleur

Maak een snijopdracht voor enkelkleurige objecten:

- Maak het gewenste bord aan in "SignMax".



- Klik op het "Cut Tool" in de werkbalk. Er verschijnt een voorbeeldvenster.
- Klik in de snijgereedheidsbalk op "Poll the Plotter for Height and Width" (1).
- De exacte rolbreedte wordt toegepast (groene lijn) (1.2).
- Lijn het object indien nodig uit met de rotatiehulpmiddelen (2).

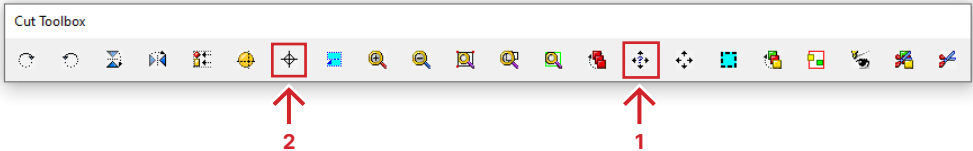


- Klik op het schaarpictogram "Cut" om de snijopdracht te starten (3).

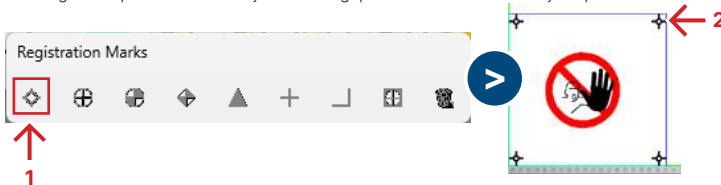
### 19.4 Snijden met meerdere kleuren

Maak aparte snijopdrachten voor meerkleurige objecten:

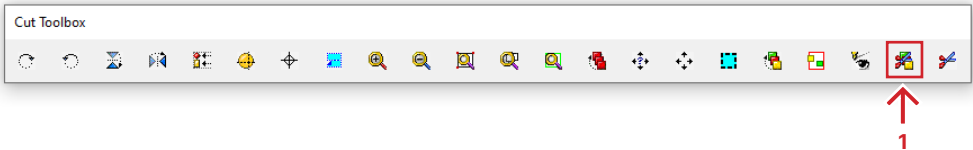
- Maak je ontwerp met alle gewenste kleuren.
- Klik op het snijgereedschap in de werkbalk. Er verschijnt een voorbeeldvenster.
- Klik in de snijgereedschapsbalk op "Poll the Plotter for Height and Width" om de rolbreedte toe te passen (groene lijn) (1).



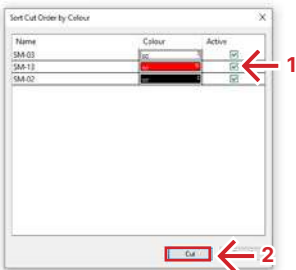
- Activeer de functie "Registration Marks" (2).
- Selecteer de optie "Default" in het venster "Registration Marks" (1).
- De registratiepunten worden bij elke kleur geplaatst en dienen als uitlijnhielpunten.



- Positioneer indien nodig de registratiepunten handmatig (2).



- Klik op "Sort and Cut All Colours" (1).
- Het venster "Sort Cut Order by Colour" wordt geopend. Selecteer de kleur die als eerste gesneden moet worden (1).
- Laad de eerste folie kleur (bijv. rood) in de plotter.
- Klik op "Cut" (2).



- Herhaal het proces voor alle overige kleuren.

### 19.5 Weed Border en Power Weed

Maak extra snijlijnen om het wieden te vereenvoudigen:

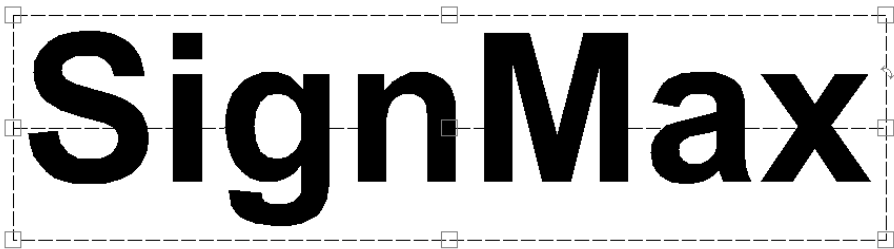
- Selecteer het gewenste object.
- Selecteer in de vormgereedschappen (1) > Weed Border of Power Weed (2).



- In de SmartBar stel je instellingen in zoals lijntype (1).
- Klik op "Apply" om de lijnen te creëren (2).



Deze extra snijlijnen vergemakkelijken het wieden, vooral bij complexe vormen of tekst.



## 20 Print en cut

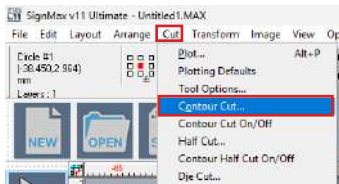
Print and cut: Maakt het mogelijk om printopdrachten en gecombineerde print-en-cut taken te verwerken. Bij print-en-cut wordt het materiaal eerst bedrukt en daarna langs de gedefinieerde contourlijnen gesneden.



### 20.1 Contoursnede

Maak snijlijnen langs de contour van objecten:

- Selecteer de te snijden objecten.
- Kies Cut > Contour Cut in de menubalk.



- De SmartBar opent met instellingen voor het maken van de contoursnijlijn.



De objecten worden nu nauwkeurig langs hun contour gesneden.

### 20.2 Contoursnede uit afbeeldingen

Maak contoursnijlijnen voor geïmporteerde afbeeldingen:

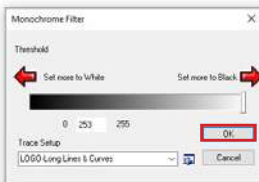
- Importeer een afbeelding (bij voorkeur met een lichte achtergrond).
- Selecteer de afbeelding en kies Cut > Contour Cut.



- De SmartBar opent met instellingen. Deactiveer "Bitmap frame" (1).
- Activeer "Inside/Outside" (2). Klik op "Apply" (3).



- Het venster "Monochrome Filter" wordt geopend. Pas het witfilter aan.
- Het witfilter bepaalt welke gebieden (bijv. achtergrond) worden genegeerd. Bevestig met "OK".

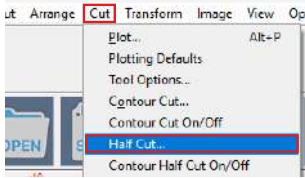


De contoursnijlijn wordt weergegeven en moet overeenkomen met het motief. Als het resultaat niet goed is, herhaal je het proces met het aangepast witfilter.

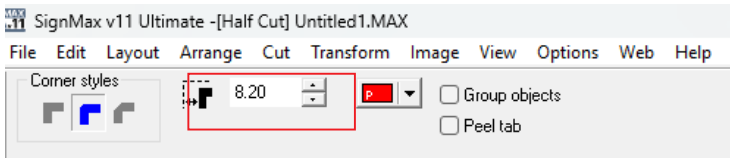
### 20.3 Half-Cut [perforatiesnede]

Maak een perforatiesnede door folie en drager:

- Selecteer de objecten die je wilt snijden.
- Kies Cut > Half Cut in de menubalk.



- In de SmartBar verschijnen verschillende opties, bijvoorbeeld stel de gewenste afstand tot de objectrand in.
- Selecteer de hoekstijl.

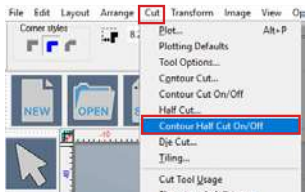


De snede volgt nu de vorm van het object.

### 20.4 Half-Cut met aangepaste vorm

Maak een perforatielijn onafhankelijk van de objectvorm:

- Maak een aangepaste vorm (bijv. cirkel of rechthoek).
- Selecteer in de menubalk Cut > Contour Half Cut On/Off.



De aangemaakte vorm is nu de Half Cut-snijlijn.

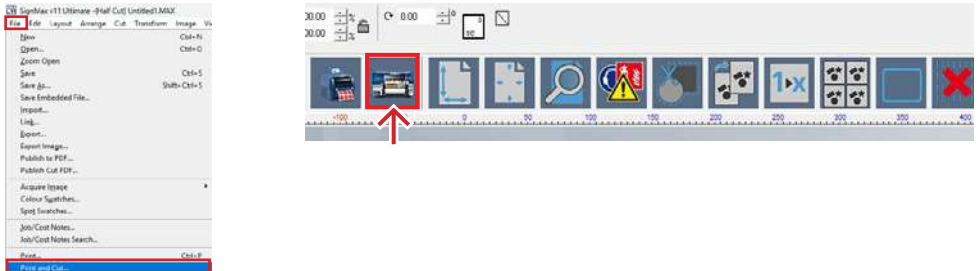
## 21 Printmanager (SignMax VPM)

De "Printmanager" wordt gebruikt voor het beheren, archiveren en volgen van printopdrachten. Alle printopdrachten worden duidelijk weergegeven zodat je de actuele status kunt zien.

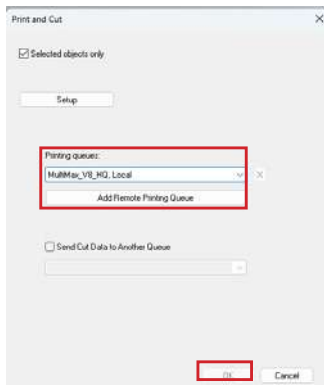
Een geïntegreerd voorbeeld zorgt voor snelle identificatie van borden. Alle instellingen van het originele bestand blijven behouden, zodat printopdrachten altijd opnieuw kunnen worden uitgevoerd.

**Printgegevens inladen in de Printmanager:**

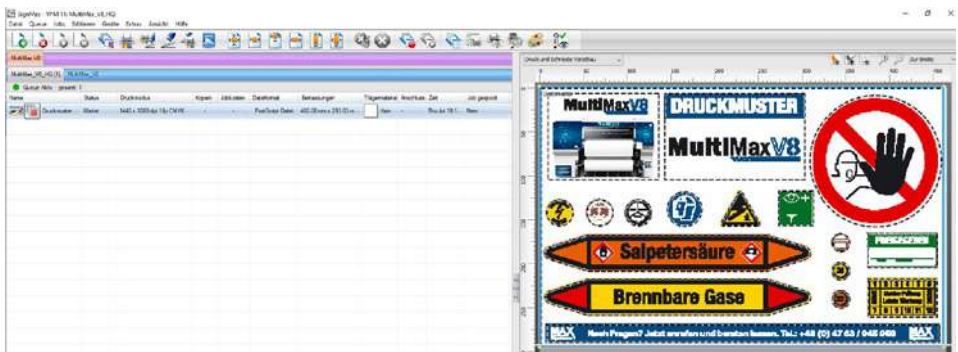
- Selecteer in de menubalk File > Print and Cut of in de werkbalk "Print and Cut".



- Het venster "Print and Cut" opent, selecteer de gewenste printer onder "Printing queues". Bevestig met "OK".
- Controleer je bord in het voorbeeld.



- Klik op "Print" of "Print and Cut", afhankelijk van de opdracht.
- De printopdracht wordt vervolgens overgedragen aan de Printmanager en daar beheerd.



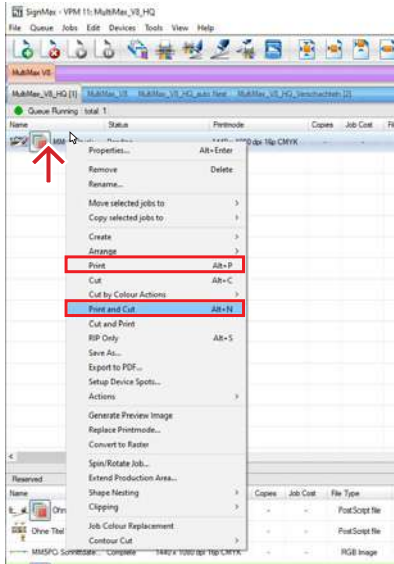
## 21.1 Print and Cut

Start het print- en snijproces via de Printmanager:

- Voer in "Print and Cut Previews" het commando "Print and/or Cut" uit, de Print & Cut Manager opent automatisch.
- De opdracht wordt in de lijst geladen onder de huidige bestandsnaam.
- Wacht tot de opdracht volledig geïmporteerd is.
- De status "Haltend Job gerijpt" verschijnt achter de bestandsnaam.



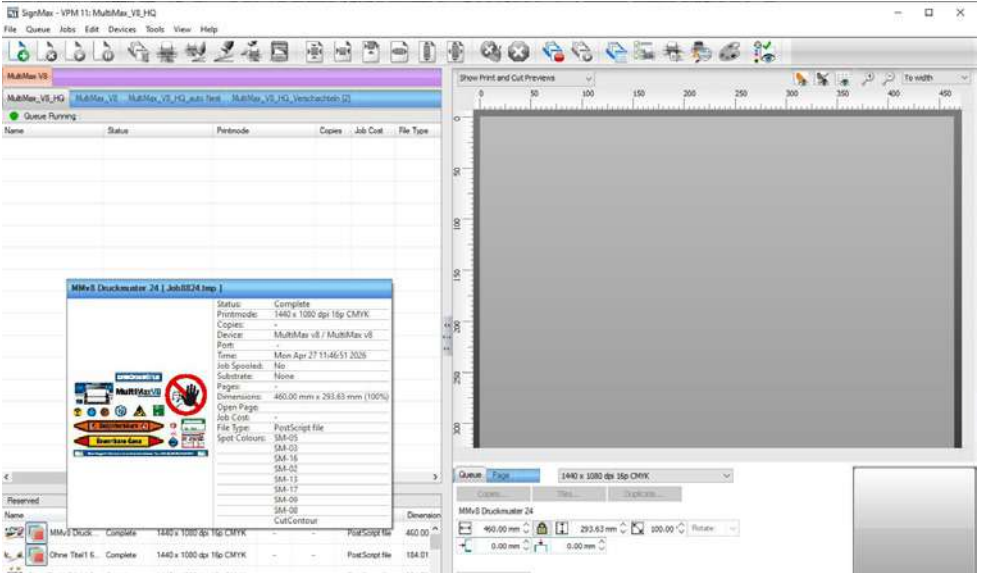
- Klik met rechts op de opdracht en selecteer "Print" of "Print and Cut".
- Het printproces start automatisch.



## 21.2 Eerder opgeslagen opdrachten opnieuw afdrucken

Maakt het mogelijk eerder opgeslagen printopdrachten opnieuw uit te voeren:

- Verwerkte opdrachten staan onderaan het venster.
- Gebruik het voorbeeld om de gewenste opdracht te herkennen.
- Beweeg de muis over een opdracht om een voorbeeld te tonen.
- Selecteer de opdracht en sleep deze naar het bovenste deel terwijl de muisknop ingedrukt blijft.
- Wacht tot de opdracht volledig is geladen.
- De status "Haltend Job gerippt" geeft aan dat de opdracht gereed is.
- Klik met rechts op de opdracht en selecteer "Print" of "Print and Cut".
- Het printproces start automatisch.



## 22 Grafisch bewerken

### 22.1 Outlines en Inlines

Maak buiten- en binnencontouren voor objecten:

- Selecteer het gewenste object.
- In de SmartBar kun je nu de buitencontour (links) en de binnencontour (rechts) aanpassen.
- Stel hier kleur, lijndikte en hoekvorm in zoals gewenst.

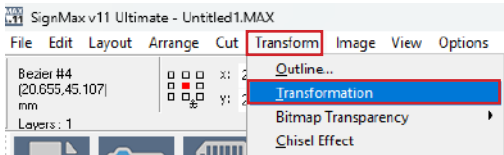
Outline en Inline kunnen gelijktijdig worden gebruikt.



### 22.2 Vervorming

Verander de vorm van een object met verschillende effecten:

- Selecteer het gewenste object.
- Selecteer in de menubalk Transform > Transformation.

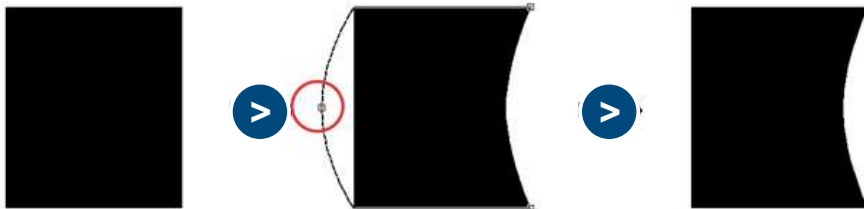


- Selecteer in de SmartBar een van de volgende methoden: Distort, Envelope Distort, Perspective, Fit to Globe, Fit to Cylinder, Fit to Flag, Fit to Arc.



- Er verschijnen controlepunten op het object. Pas de vorm aan door de punten te verslepen.

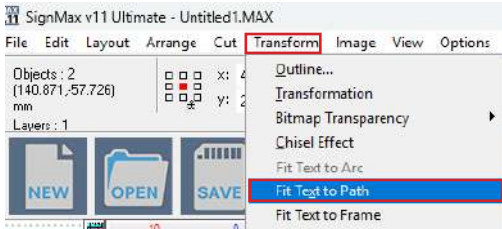
Voorbeeld perspectiefaanpassing:



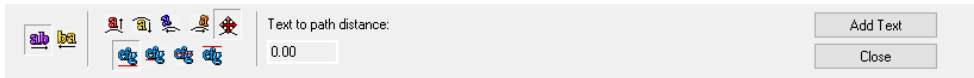
## 22.3 Tekst uitlijnen op pad

Lijn tekst uit langs een pad:

- Maak of selecteer een pad (vorm/vectorafbeelding) en tekst.
- Selecteer de tekst en het pad.
- Selecteer in de menubalk Transform > Fit Text to Path.



- Selecteer in de SmartBar een van de volgende methoden: tekstrichting, startpositie (bijv. boven, onder, links, rechts), uitlijning op object.

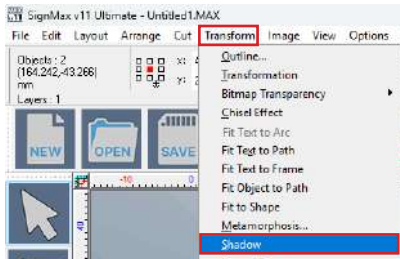


Gesloten paden (bijv. cirkel) en open paden (bijv. lijn) bieden verschillende configuratieopties.

## 22.4 Schaduw

Maak schaduweffecten voor objecten:

- Selecteer het gewenste object.
- Selecteer in de menubalk Transform > Shadow.



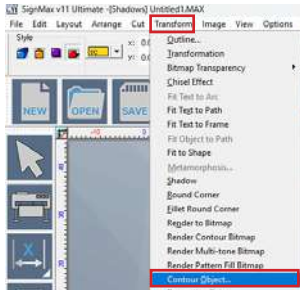
- Selecteer in de SmartBar een schaduwtype: block shadow, perspective shadow, drop shadow, cast shadow.
- Pas de schaduw indien nodig aan met de functies in de SmartBar (bijv. hoek, diepte, offset).
- Of pas de schaduw extra aan met de controlepunten op het object.



## 22.5 Objectcontour

Maak een contour op basis van de vorm van een object:

- Selecteer het gewenste object.
- Selecteer in de menubalk Transform > Contour Object.



- Pas de contour aan via de SmartBar: binnencontouren aan- of uitzetten, afstand en afschuining instellen, contourkleur instellen
- De wijzigingen worden direct toegepast.



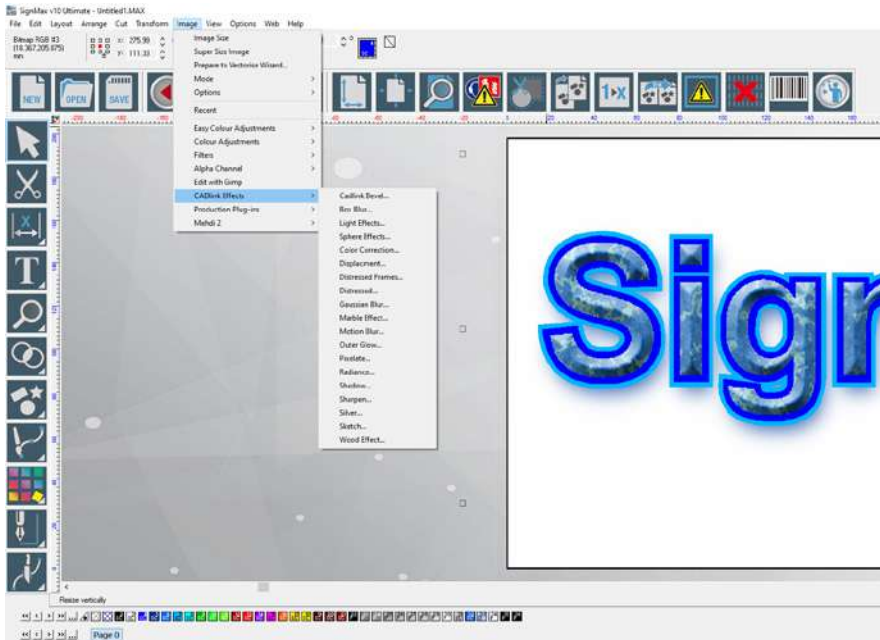
- Je kunt de instellingen ook opslaan via het schijficoon en later opnieuw laden via het keuzemenu ernaast.

## 22.6 Speciale effecten (plug-ins)

Maakt het gebruik van extra tools voor grafische bewerking mogelijk:

- In de Pro-versie zijn uitgebreide plug-ins beschikbaar.
- Deze bieden extra effecten en opmaakmogelijkheden.

Voorbeeld:



## 23 Sneltoetsen

Het gebruik van sneltoetsen kan de workflow aanzienlijk efficiënter maken. Als een commando een sneltoets heeft, wordt deze in het menu getoond.

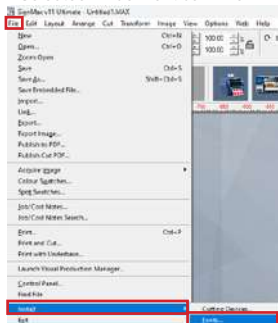
De belangrijkste sneltoetsen:

- F3: Alles selecteren
- F6: Uitzoomen
- F7: Objectselectie vergroten
- F8: Bordoppervlak weergeven
- Ctrl + K: Uitlijnen
- Ctrl + G: Groeperen
- Ctrl + P: Printen
- Alt + S: Kleurvulling aan/uit
- Ctrl + Z: Ongedaan maken
- Ctrl + C: Kopiëren
- Ctrl + A: Alles selecteren
- Ctrl + X: Knippen
- Ctrl + V: Plakken
- Ctrl + D: Dupliceren
- Alt + G: Degroeperen
- Alt + I: Instant Replay

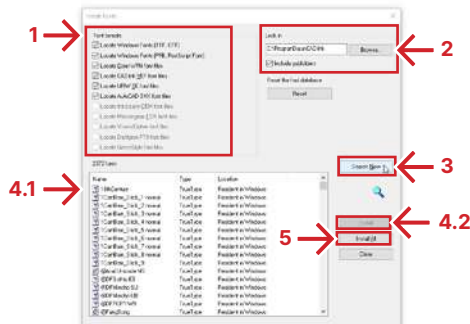
## 24 Lettertypen installeren

Hiermee kun je nieuwe lettertypen aan de software toevoegen:

- Selecteer in de menubalk File > Install > Fonts.



- Het venster "Install Fonts" opent. Selecteer bij "Font formats" de gewenste lettertypen (1).
- Stel onder "Look in" de map in (2).
- Klik op "Search Now" om de beschikbare lettertypen weer te geven (3).
- Selecteer individuele lettertypen door te klikken/markeren (4.1) en klik op "Install" (4.2).
- Of klik op "Install All" om alle gevonden lettertypen in één keer te installeren (5).



Na het sluiten van het venster zijn de lettertypen beschikbaar bij de lettertype-selectie.



Hulp nodig bij het gebruik van de software?  
Bel ons, we helpen je graag.  
+49 4763 94595 - 0



**SERVICEHOTLINE** +49 4763 94595 - 0  
**E-MAIL** [info@maxsystems.de](mailto:info@maxsystems.de)  
**ONLINESHOP** [shop.maxsystems.de](http://shop.maxsystems.de)  
**WEBSITE** [www.maxsystems.de](http://www.maxsystems.de)

