

SignMax



Wir verbinden langjährige Erfahrungen mit neuen Ideen!

1 Vorwort

Diese Bedienungsanleitung gibt einen Überblick über die Eigenschaften und Arbeitsabläufe, die in SignMax, im Modul Print & Cut, sowie im Modul professioneller Grafikbearbeitung enthalten sind. Diese Dokumentation soll dem neuen Anwender die Orientierung erleichtern und spezielle effizienzsteigernde Arbeitsabläufe hervorheben. SignMax weist eine Vielzahl von Funktionen auf. Sie sollten nicht davor zurückschrecken, mit dem Programm zu experimentieren. Zum Urheberrecht Die Informationen, die in diesem Handbuch enthalten sind, wurden durch die Firma MAX Systems zusammengetragen und verfasst. Sie dienen nur informellen Zwecken und dürfen nicht von Dritten verändert oder erweitert werden. Die Firma MAX Systems übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Irrtümer oder Ungenauigkeiten, die in diesem Dokument enthalten sein können.

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

MAX Systems GmbH

Am Bauhof 12

27442 Gnarrenburg

Tel. 04763 / 9 45 95 – 0

Fax: 04763 / 9 45 95 -11

E-Mail: info@maxsystems.de

Internet: www.maxsystems.de

2 Installationen

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

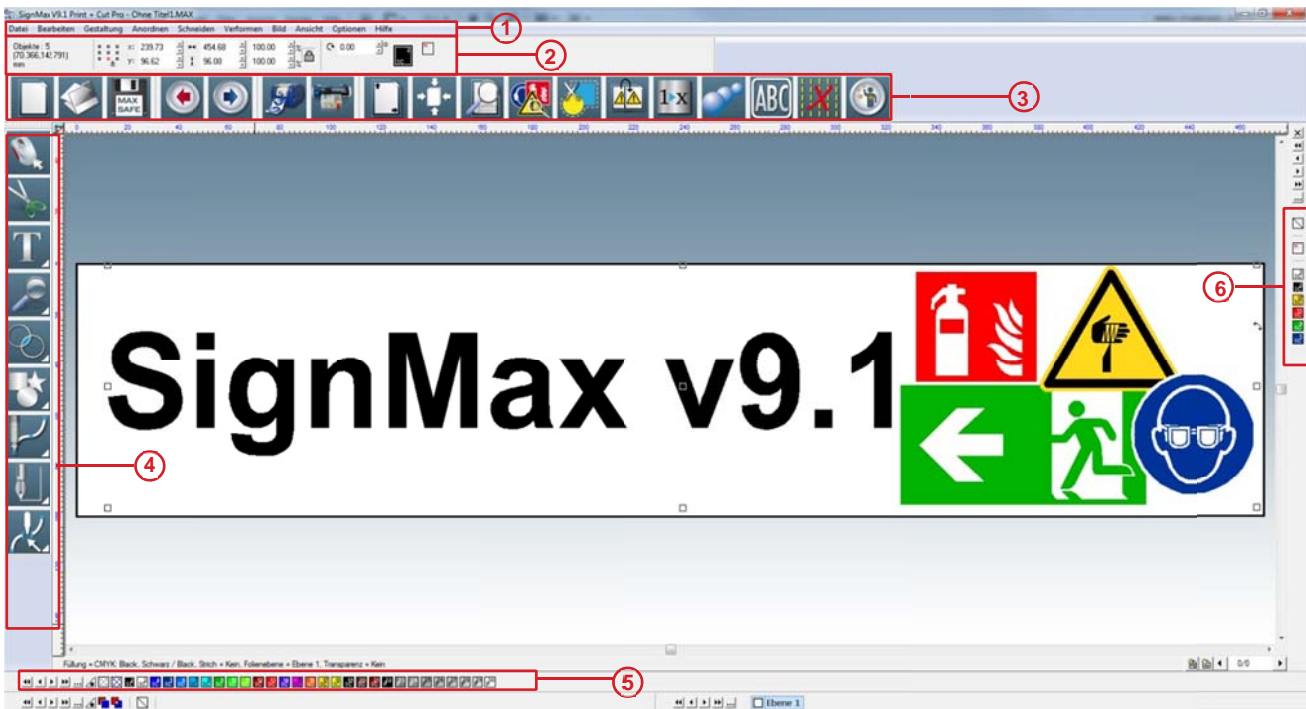
Inhaltverzeichnis

1 Vorwort	1
2 Installationen	1
3 Bedienelemente	5
3.1 Menüleiste	5
3.2 Smartbar	5
3.3 Symbolleiste	5
3.4 Werkzeugleiste	5
3.5 Farbpalette.....	5
3.6 Jobpalette	6
4 Schildfläche	6
5 Texterstellung.....	8
5.1 Texterstellung	8
5.2 Text im vorgegeben Rahmen	9
5.3 Textrahmen Eigenschaften.....	10
5.4 Interaktiver Textabstand	11
5.5 Rechtschreibprüfung.....	11
6 Lupenwerkzeuge	12
7 Verschmelzen.....	13
8 Formenwerkzeuge.....	13
8.1 Kreis.....	13
8.2 Ellipse	13
8.3 Rechteck.....	13
8.4 Polygon.....	14
8.5 Stern	14
8.6 Pfeil.....	14
8.7 Fächer.....	14
8.8 Umrandung	14
8.9 Power Weed	14
8.10 Rahmen	14
8.11 Passermarken.....	15
8.12 Mehrfach Passermarken	15
8.13 Lineal	15
8.14 Skala.....	15
9 Tools zur Grafikbearbeitung.....	15
10 Vektorisieren	15
11 Tools für Striche und Füllungen	16
12 Ginsu-Messer	16
13 Gestaltung 13.1 Clipart.....	16

13.2 Eigene Grafiken verwenden	17
14 Formen und Texte verändern.....	17
14.1 Mittelpunkt	17
14.2 Eckpunkt	17
14.3 Randpunkt	17
14.4 Rotationspunkt.....	18
14.5 Über SmartBar verändern.....	18
14.6 Proportional-Skalierung	18
14.7 Doppelklick	18
15 Layoutfunktionen	18
15.1 Ausrichten	18
15.2 Anordnen	18
15.3 Hilfslinien	20
15.4 Gruppieren.....	21
15.4.1 Gruppieren	21
15.4.2 Gruppierung aufheben	21
15.5 Duplizieren.....	21
15.6 Muster / Layouterstellung	21
15.7 Spiegeln.....	21
16 Dateifunktionen	22
16.1 Neu	22
16.2 Öffnen	22
16.3 Speichern.....	22
16.4 Importieren anderer Dateiformate	22
16.5 Exportieren	22
16.6 Bild Exportieren	23
17 Drucken	23
17.1 Drucker	23
17.2 Einstellmöglichkeiten	24
17.3 Setup Eigenschaften.....	25
18 Serialisierung.....	26
18.1 Fortlaufende Etiketten.....	26
18.2 Textersetzung aus Datei.....	28
19 Barcode	29
20 Plotten	30
20.1 Plottertreiber installieren.....	30
20.2 Konfigurieren des Plotters	30
20.3 Schneiden mit einer Farbe	31
20.4 Schneiden mit mehreren Farben	32
20.5 Weed und Power Weed.....	34
21 Druck und Schneiden.....	34

21.1 Kontur-Cut	34
21.2 Kontur-Cut von Bildern	35
21.3 Flex-Cut	36
22 Der Printmanager	36
22.1 Drucken / Schneiden	37
22.2 Archivierte Aufträge erneut drucken	38
23 Grafikbearbeitung	38
23.1 Outlines und Inlines	38
23.2 Verformung	39
23.3 Text an Pfad ausrichten	39
23.4 Schatten	39
23.5 Objektkontur	40
23.6 Spezial Effekte Plug In Erweiterung	41
24 Tastenkürzel	41
25 Schriften Installieren	42
Index:	43

3 Bedienelemente



3.1 Menüleiste

Die Menüleiste beinhaltet zusammengefasst sämtliche Funktionen der Software.

3.2 Smartbar

Die SmartBar zeigt die Informationen zu dem ausgewählten Objekt an, wie zum Beispiel Größe oder Position. Mit einem Doppelklick auf ein Objekt / Text können Sie die Eigenschaften ändern.

3.3 Symbolleiste

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

3.4 Werkzeugleiste

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

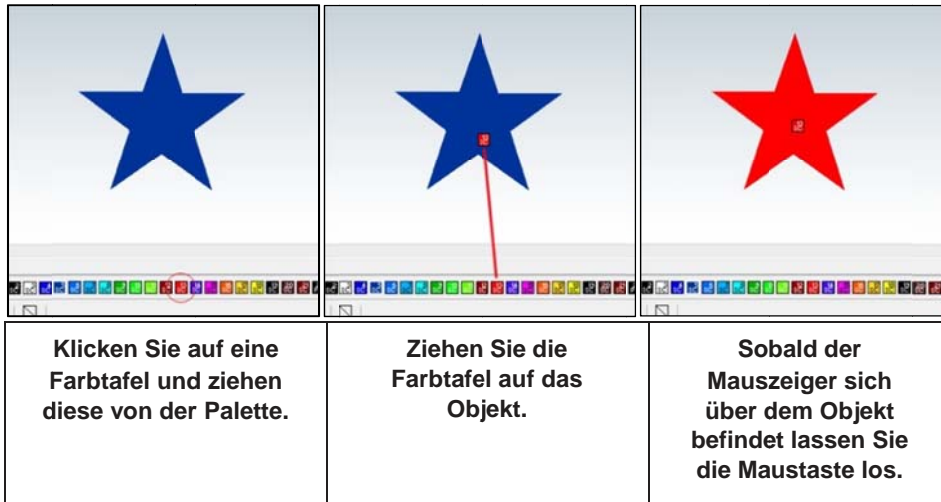
3.5 Farbpalette

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



Durch Anklicken der Farbtafeln, wird die Farbe nicht nur für die Füllung der markierten Formen, sondern auch als Standard für alle neuen Formen verwendet. Um die Füllfarbe einer Form zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

Klicken Sie auf die gewünschte Farbtafel und ziehen diese mit gedrückter Maustaste auf die gewünschte Form und lassen Sie die Maustaste los. Die Form bekommt die neue Farbe zugewiesen. Die folgenden Abbildungen zeigen den gerade beschriebenen Vorgang:

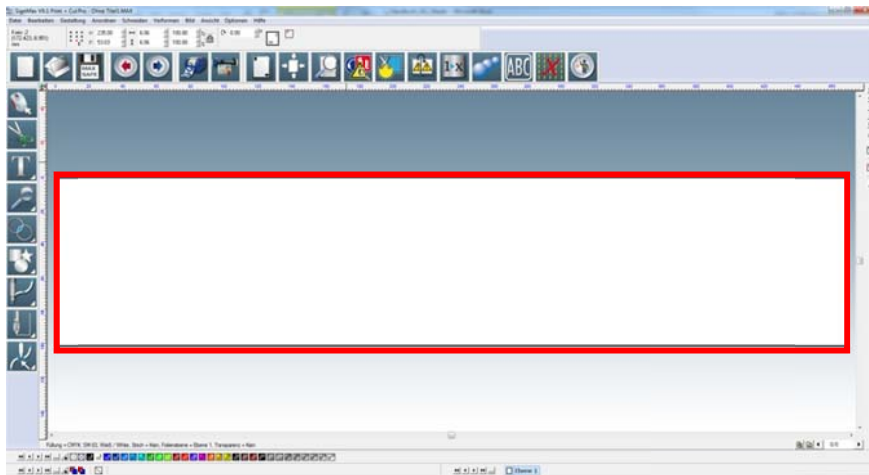


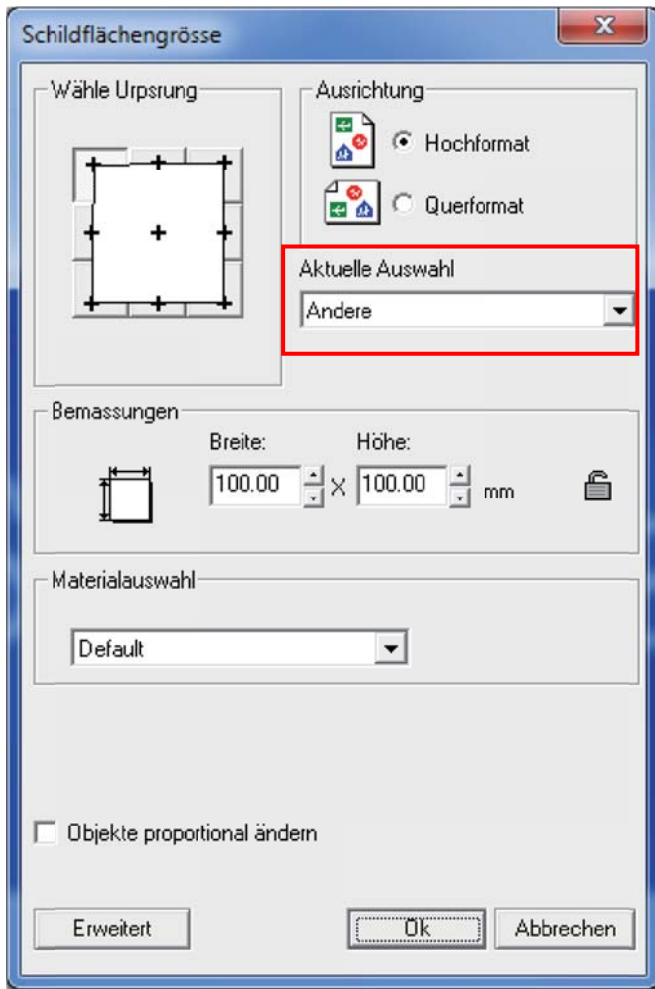
3.6 Jobpalette

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

4 Schildfläche

Die Schildfläche ist die Darstellung des Bereichs, der gedruckt wird. Die Abmessungen der Schildfläche werden gewöhnlich als erstes eingerichtet, so dass die Ausrichtung von Grafik und Text angezeigt werden kann. Das Dialogfeld „Schildflächengröße“ wird benutzt, um die Abmessungen der Schildfläche anzupassen.





Durch Menü → Gestaltung → Schildflächengröße gelangen Sie in das dargestellte Dialogfeld „Schildflächengröße“.

Unter „Aktuelle Auswahl“ können Sie bei Bemaßungen aus den vorgegebenen Größen wählen oder unter „Andere“ die Größe der Schildfläche manuell eingeben.

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

5 Texterstellung



Die Textwerkzeuge finden Sie in der Werkzeugleiste Textwerkzeuge.

	Textgestaltung
	Texterstellung im vorgegebenen Rahmen
	Interaktives (Manuelles) Kerning
	Rechtschreibprüfung
	Unterstrichener Text

5.1 Texterstellung



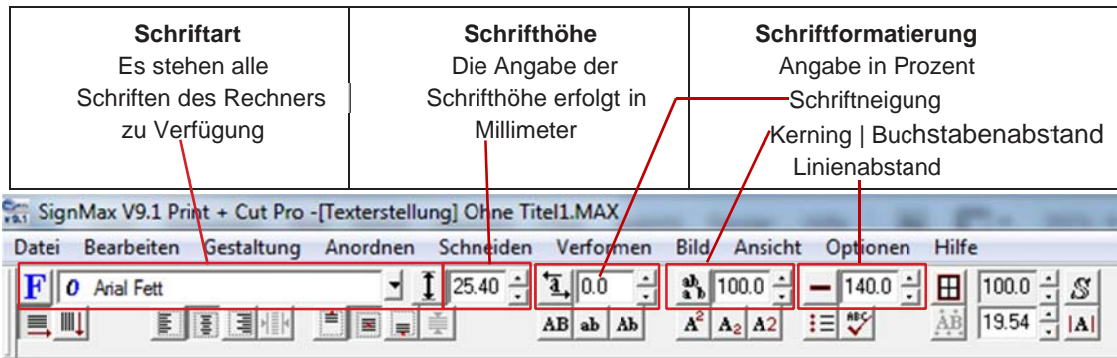
Wählen Sie zum Schreiben von Text „Texterstellung“ im Menü Textwerkzeuge. Nach Auswahl des Werkzeugs Texterstellung stehen drei Möglichkeiten zur Einrichtung des Textrahmens zur Verfügung.

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

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

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

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



5.2 Text im vorgegeben Rahmen

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



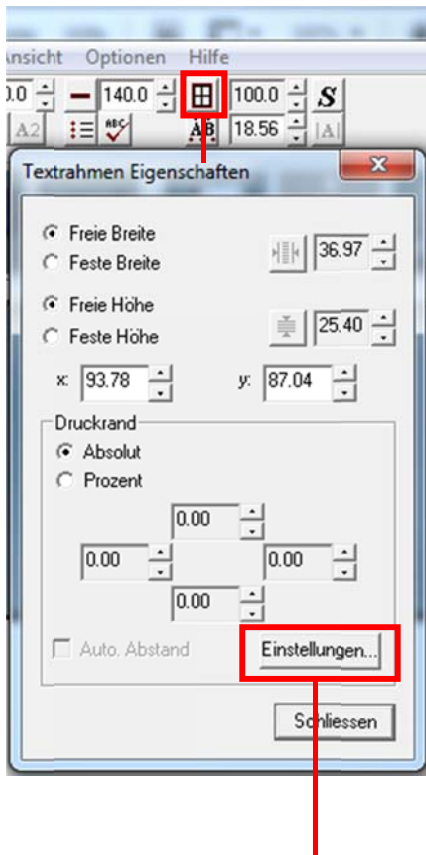
Der Textrahmen wird von der rechteckigen gestrichelten Linie um den Text festgelegt. Beim Eingeben von Zeichen in einen Textrahmen wird durch dessen Eigenschaften bedingt der Text gestaucht, gedehnt, umgebrochen usw. Jede Textzeile kann so gestaucht werden, dass sie der Breite des Textrahmens angepasst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



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

5.3 Textrahmen Eigenschaften

Klicken Sie in der SmartBar auf die Schaltfläche Rahmeneigenschaften, um den Dialog „Textrahmen Eigenschaften“ zu öffnen.



Automatische Abstandseinstellung

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



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

Abstand angleichen

Stellt die Textzeilen auf den gleichen Abstand ein. Wenn obere / untere Randgröße auf weniger als 100% vom Zeilenzwischenraum eingestellt ist, dann werden die Ränder verringert und der Abstand zwischen den Textzeilen vergrößert. Wenn der Wert auf über 100% eingestellt ist, werden die Ränder vergrößert und der Abstand zwischen den Zeilen verringert.

Gewichteter Abstand

Durch das Markieren der Option „Gewichteter Abstand“ wird das Variieren des Zeilenabstandes ermöglicht. Wird die zusätzliche untere Randgröße auf über 100% erhöht, vergrößert sich auch der untere Rand, die niedrigeren Textzeilen im Textfeld verschieben sich nach oben. Wird die zusätzliche untere Randgröße auf weniger als 100% eingestellt, verringern sich der untere Rand und der Zeilenabstand ebenfalls, da die Textzeilen näher an den unteren Rand heranrücken.

5.4 Interaktiver Textabstand



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

SignMax

Um den Text befinden sich jetzt verschiedene Bearbeitungssymbole.

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

5.5 Rechtschreibprüfung

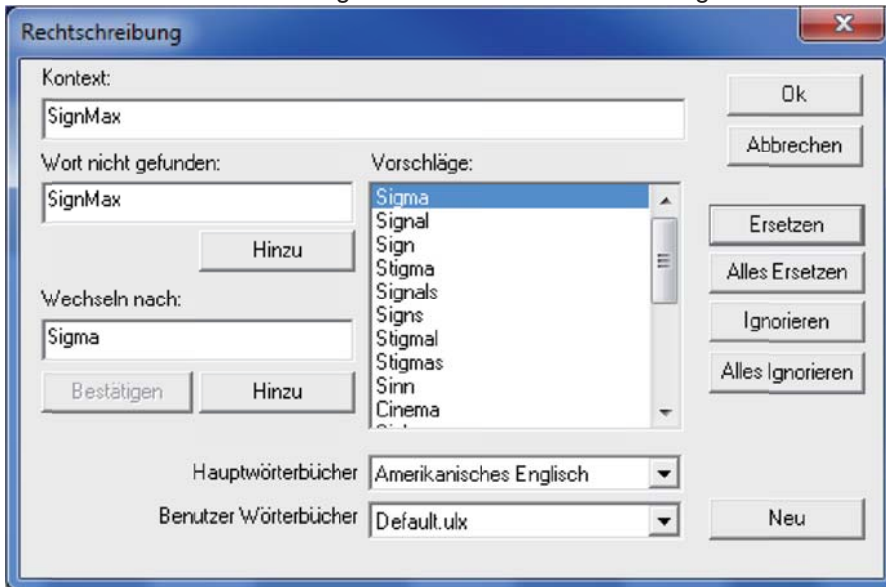


Klicken Sie beim Bearbeiten eines Textes auf die Schaltfläche Rechtschreibprüfung, um die Rechtschreibung des ausgewählten Textes zu überprüfen. Ist kein Text markiert, wird das gesamte Textobjekt geprüft.

Wählen Sie zur Rechtschreibprüfung aller Textobjekte die Option Rechtschreibprüfung im Menü „Textwerkzeuge“.



Werden Rechtschreibfehler gefunden öffnet sich das Dialogfeld Rechtschreibung.



6 Lupenwerkzeuge



Die Lupenwerkzeuggestreife enthält Funktionen zum Ein- und Auszoomen.

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

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

7 Verschmelzen



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

8 Formenwerkzeuge



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



Die beiden Felder „X“ und „Y“ der SmartBar bestimmen immer die Position auf der Arbeitsfläche.

8.1 Kreis



Über die SmartBar kann der Radius eingestellt werden.

8.2 Ellipse

Über die SmartBar ist keine Bearbeitung möglich.

8.3 Rechteck



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

8.4 Polygon



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

8.5 Stern



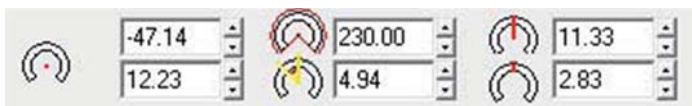
Über die SmartBar können die Anzahl der Punkte, Drehwinkel, Sternradius 1 + 2 und Eckenradius 1 + 2 eingestellt werden.

8.6 Pfeil



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

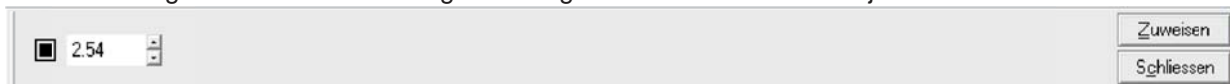
8.7 Fächer



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

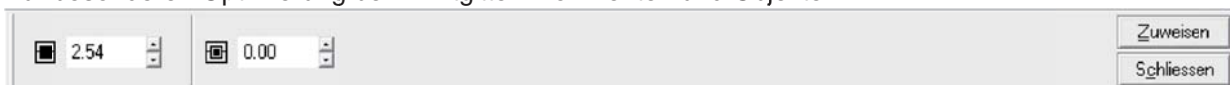
8.8 Umrandung

Das Werkzeug dient zur Erleichterung zum Entgittern von Texten und Objekten.



8.9 Power Weed

Zur besonderen Optimierung beim Entgittern von Texten und Objekten.



8.10 Rahmen

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



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

Wichtig: Wenn der Rahmen dem Objekt folgen soll, müssen Sie auf die Schaltfläche „Übernehmen“ klicken.

8.11 Passermarken

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



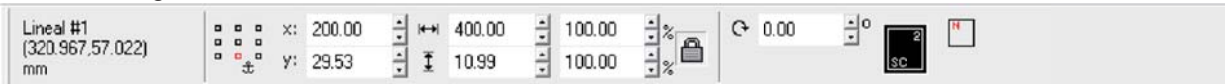
8.12 Mehrfach Passermarken

Die Mehrfach-Passermarken haben noch die erweiterte Option, dass man die Passermarken automatisch positionieren kann.



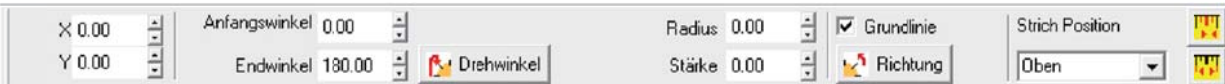
8.13 Lineal

Hilfswerkzeug zum Erstellen von Linealen.



8.14 Skala

Hilfswerkzeug zum Erstellen von Skalen / Drehpotentiometer.



9 Tools zur Grafikbearbeitung

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



10 Vektorisieren

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



11 Tools für Striche und Füllungen

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



12 Ginsu-Messer

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



13 Gestaltung

13.1 Clipart

Ihre SignMax Software enthält eine Symbolbibliothek mit allen gängigen Piktogrammen. Die Piktogramme sind aufgeteilt in Kategorien.



Zum Einfügen eines Piktogramms wählen Sie die gewünschte Kategorie aus. Das Piktogramm markieren und „OK“ klicken. Auf der Arbeitsfläche erscheint die Einfügemarke. Bewegen Sie die Maus an die gewünschte Stelle, mit Hilfe der linken Maustaste werden die Piktogramme in Originalgröße eingefügt. Halten Sie jedoch die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie dabei einen Rahmen, können Sie die Größe beim Einfügen festlegen. Hinweis: Wenn sich auf der Schildfläche noch keine Objekte befinden, wird die Schildfläche automatisch an das Piktogramm angepasst.

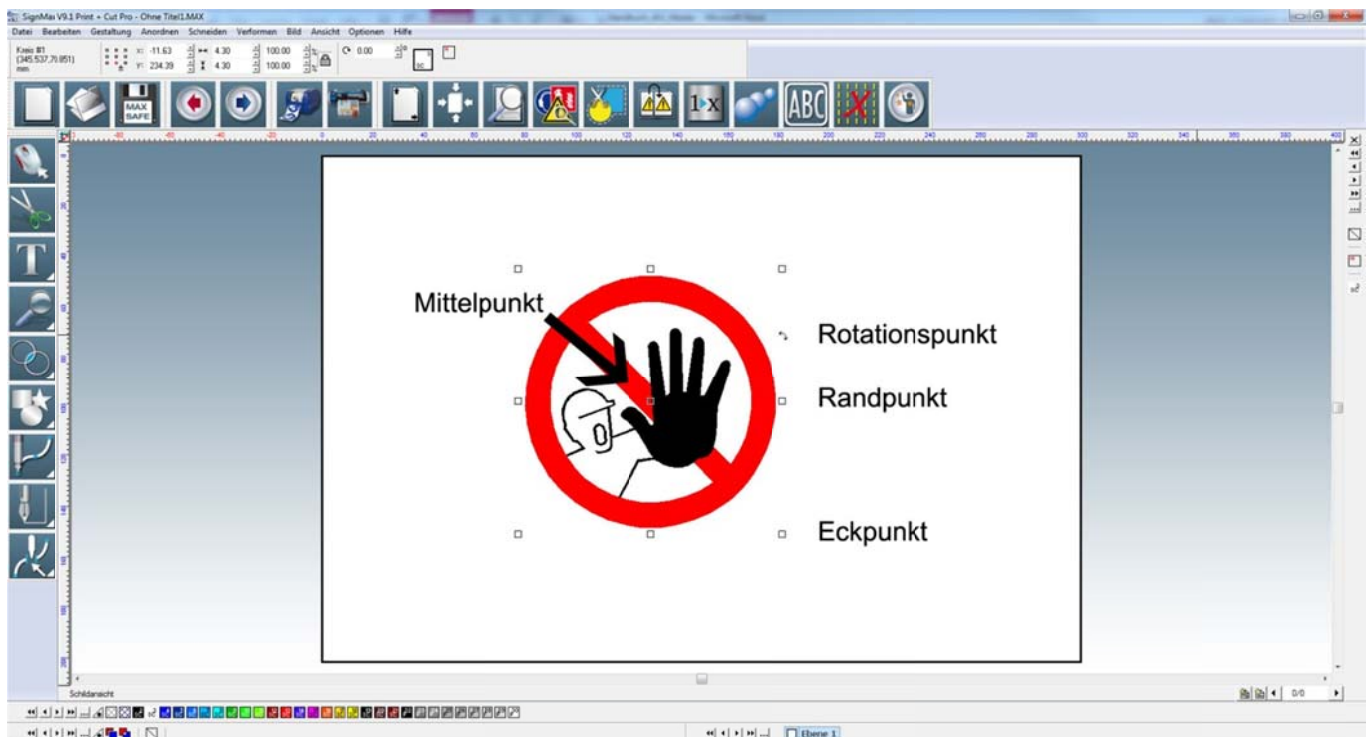
13.2 Eigene Grafiken verwenden

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

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

14 Formen und Texte verändern

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



14.1 Mittelpunkt

Der Mittelpunkt wird verwendet, um die Position einer Form zu verändern. Bewegen Sie den Mauszeiger über den Mittelpunkt, bis er zu einem Kreuz wird. Sobald sich die Form in der gewünschten Position befindet, lassen Sie die Maustaste los.

14.2 Eckpunkt

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

14.3 Randpunkt

Der Randpunkt dient zum Dehnen oder Stauchen der Form.

14.4 Rotationspunkt

Der Rotationspunkt dient zum Rotieren der Form.

14.5 Über SmartBar verändern

Sie können alle auf der Arbeitsfläche vorhandenen Objekte auch über die SmartBar verändern. Dazu müssen Sie das Objekt mit der Maus markieren und in der SmartBar die gewünschten Werte eingeben.

14.6 Proportional-Skalierung

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

14.7 Doppelklick

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

15 Layoutfunktionen

15.1 Ausrichten



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

15.2 Anordnen

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



Der Kreis ist in der Ebene vor dem Rechteck



Der Kreis ist in der Ebene hinter dem Rechteck

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

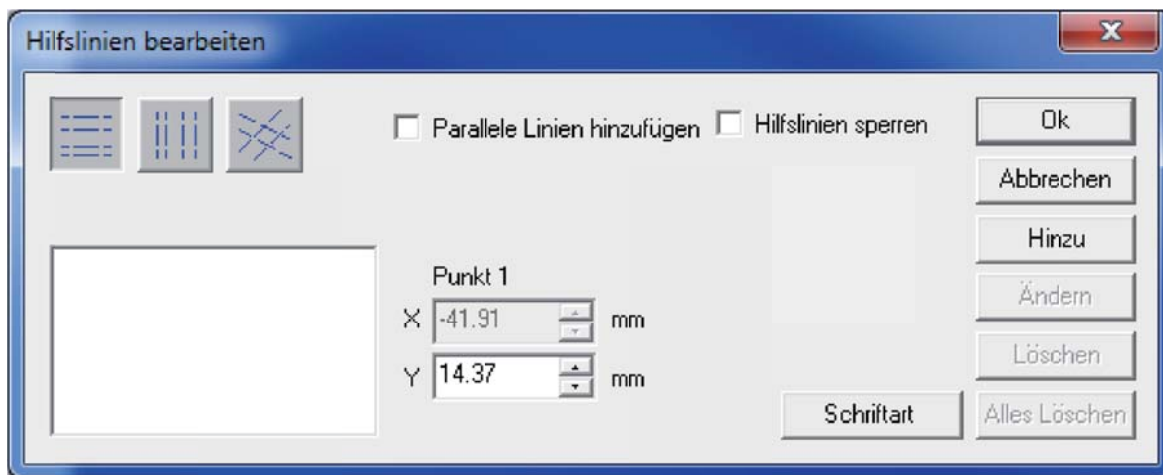
Nach Vorne	[Strg + F]	Objekt wird in den Vordergrund geschoben
Nach Hinten	[Strg + B]	Objekt wird in den Hintergrund geschoben.
Eins nach vorn	[Strg + U]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach oben.
Eins Zurück	[Strg + L]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach unten.
Umkehren	[Strg + M]	Dreht die Ebenenreihenfolge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

15.3 Hilfslinien

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

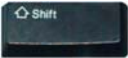
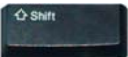


Die Hilfslinien können entweder durch rechten Mausklick auf die Hilfslinie oder durch das Menü **Optionen > Hilfslinien** bearbeitet werden. Ein rechter Mausklick auf die Arbeitsfläche öffnet das „Dialogfeld Hilfslinien“ bearbeiten.

Die folgenden Schritte erzeugen eine vertikale Hilfslinie:



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

Klicken Sie auf „Hinzu“. Die entstandene Hilfslinie verläuft durch die angezeigten Punkte. Die Funktionalität der Hilfslinien lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

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

15.4 Gruppieren

Die Funktion **Gruppieren** wird benutzt um mehrere Objekte zu einem Objekt zusammen zu fassen. Dadurch wird verhindert, dass beim Verschieben nicht alle Objekte verschoben werden. Die Piktogramme sind gruppiert. Eine Gruppierung kann selbstverständlich auch wieder aufgehoben werden.

15.4.1 Gruppieren

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

15.4.2 Gruppierung aufheben

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

15.5 Duplizieren

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

15.6 Muster / Layouterstellung

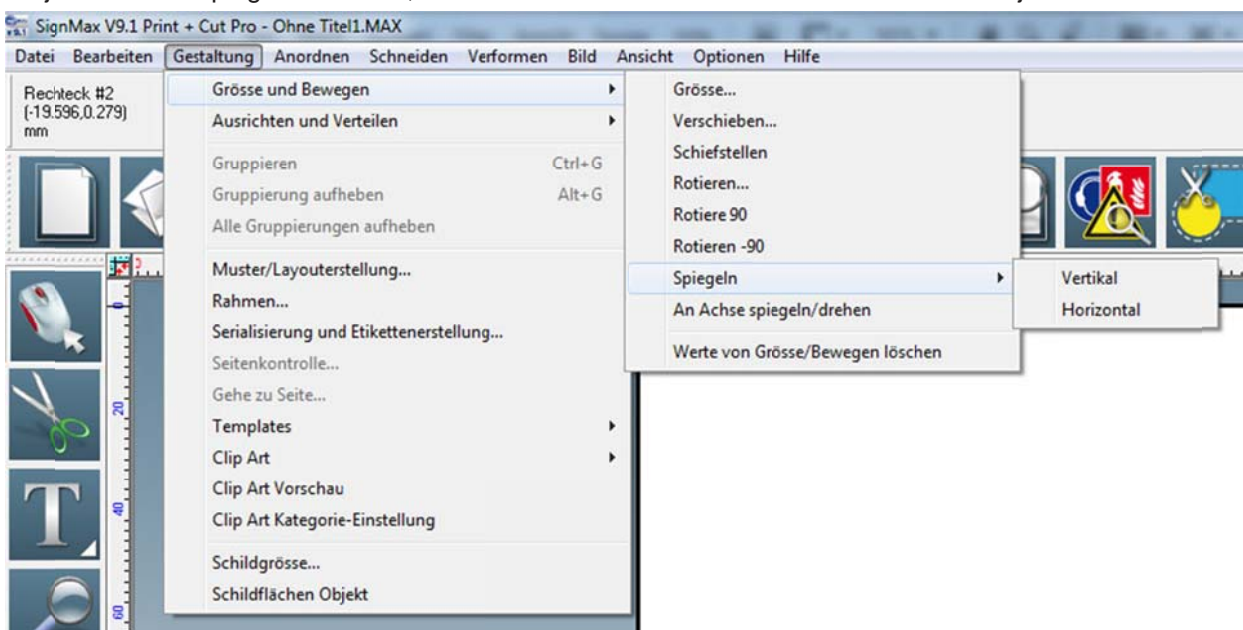
Der Befehl „Muster/Layout Erstellung“ wird benutzt, um mehrere Kopien in Zeilen, Spalten oder Bögen zu ordnen. Als erstes muss das Objekt markiert werden. Dann auf **Menü > Gestaltung > Muster/Layouterstellung**.



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

15.7 Spiegeln

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



Dann auf **Menü > Gestaltung > Grösse und Bewegen > Spiegeln**. Hier können Sie noch zwischen vertikalen und horizontalen Spiegeln wählen.

16 Dateifunktionen

16.1 Neu

Erstellt eine neue Datei.

16.2 Öffnen



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

16.3 Speichern

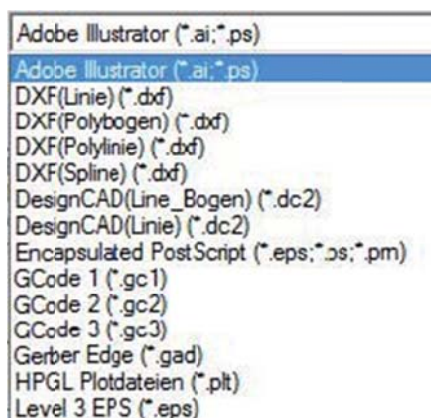
Hierüber können Sie alle erstellten Projekte speichern. Die Dateien werden im MAX Format gespeichert. Dieses Format kann nur von SignMax gelesen werden. Möchten Sie ein Piktogramm in einer anderen Software nutzen, müssen Sie es Exportieren (siehe Kapitel 16.5 Exportieren).

16.4 Importieren anderer Dateiformate

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

16.5 Exportieren

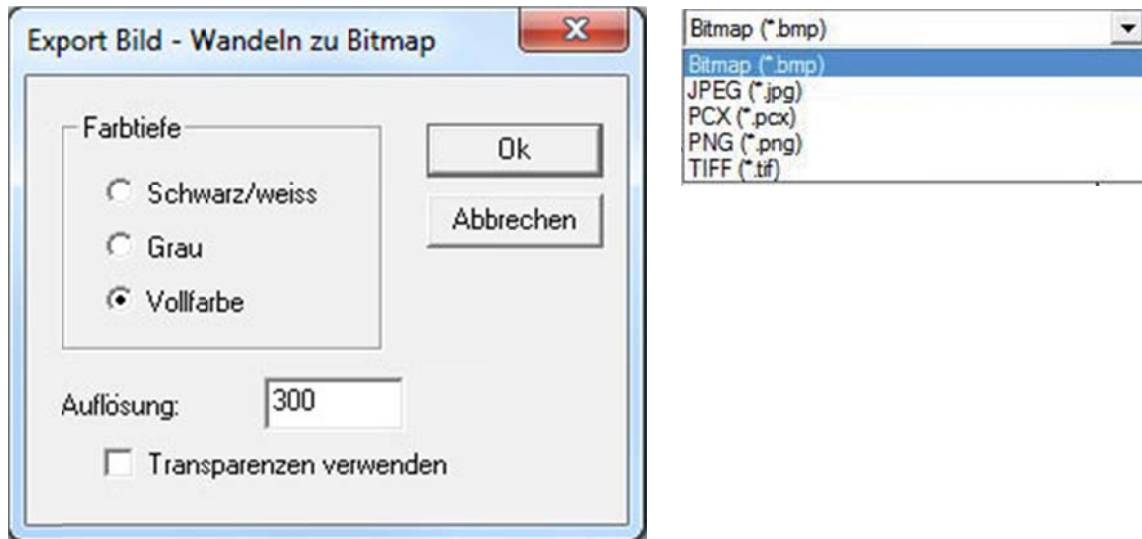
Sie können Ihre Datei in viele andere Formate wie AI, PDF, EPS, TXT, CAD Formate usw. exportieren.



16.6 Bild Exportieren

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

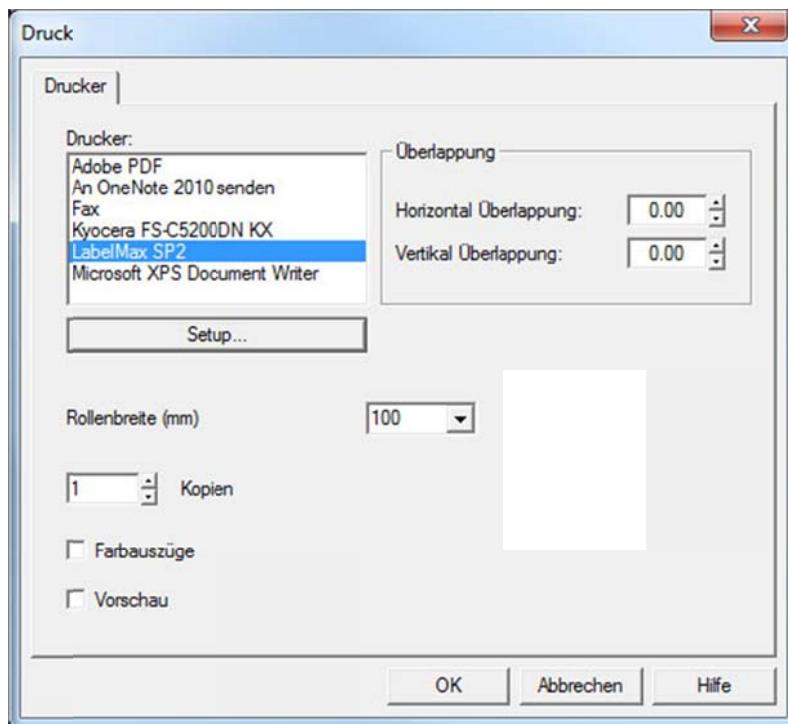
Sie können die Farbe und Auflösung einstellen. Im nächsten Schritt kann dann der Dateiname und das Grafikformat (TIFF, JPG, BMP) festgelegt werden.



17 Drucken

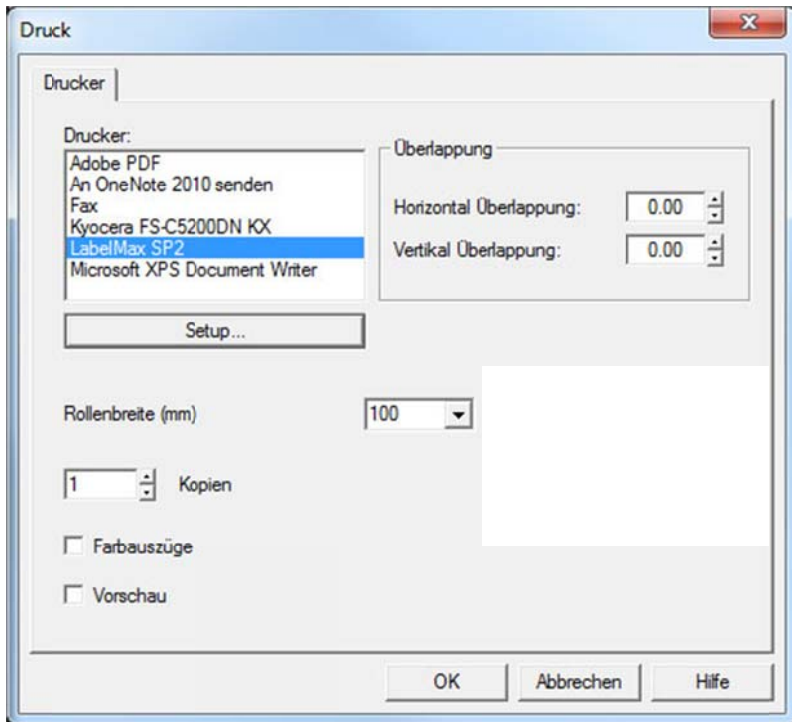
Über das Menü **Datei > Drucken** gelangen Sie zu der Druckfunktion. **Alternativ STRG + P** oder das Druckersymbol in der Symbolleiste.

17.1 Drucker



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

17.2 Einstellmöglichkeiten



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

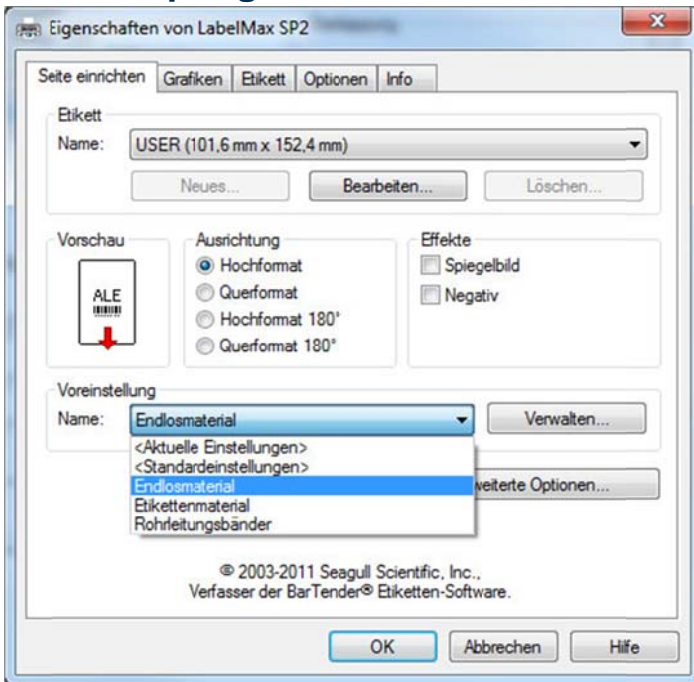
Farbauszüge: Bei manchen Vorlagen z. B. bei den Verbotsschildern sind die Farben einzeln angelegt d.h. Beispiel, Verbotsschilder: Hier ist der rote Kreis vorgedruckt und Sie müssen nur die schwarze Ebene drucken.

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

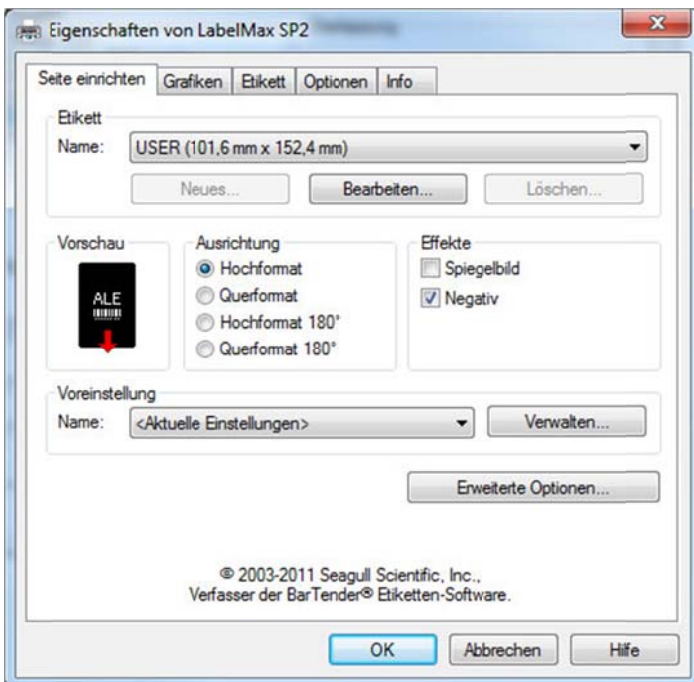
Rollenbreite: Dieses Feld wird nur bei bestimmten Druckern eingeblendet. Es besteht dadurch die Möglichkeit die Breite des zu bedruckenden Materials auszuwählen. SignMax wird dann automatisch die optimale Druckrichtung (Hoch- oder Querformat) auswählen.

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

17.3 Setup Eigenschaften



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



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

18 Serialisierung

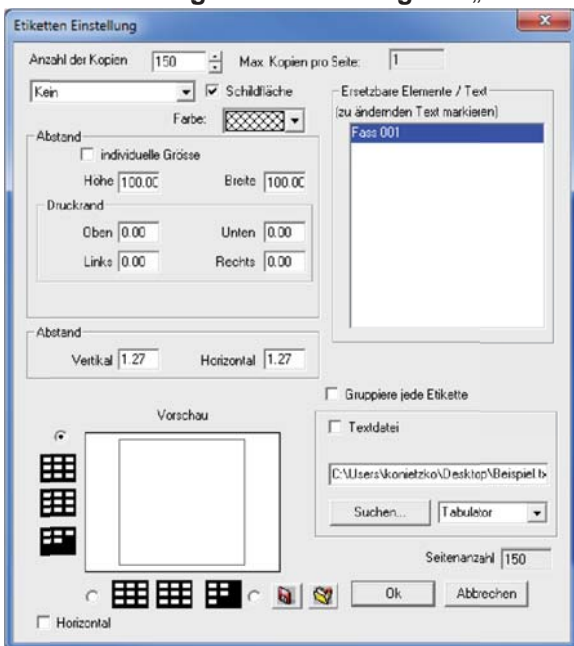


Der Befehl „Serialisierung und Etikettenerstellung“ aus dem Menü „Gestaltung“ wird zum Serialisieren von Textdaten benutzt.

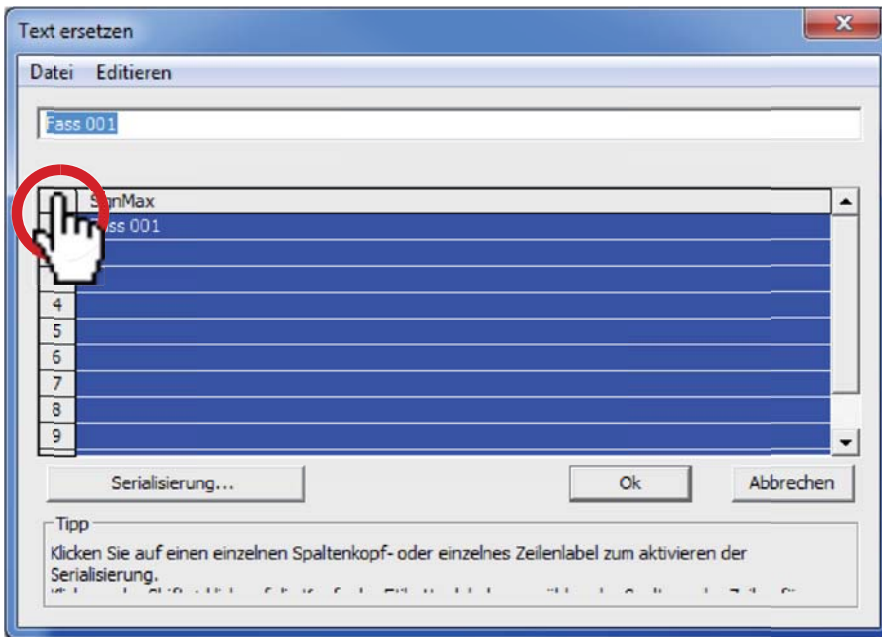
18.1 Fortlaufende Etiketten

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

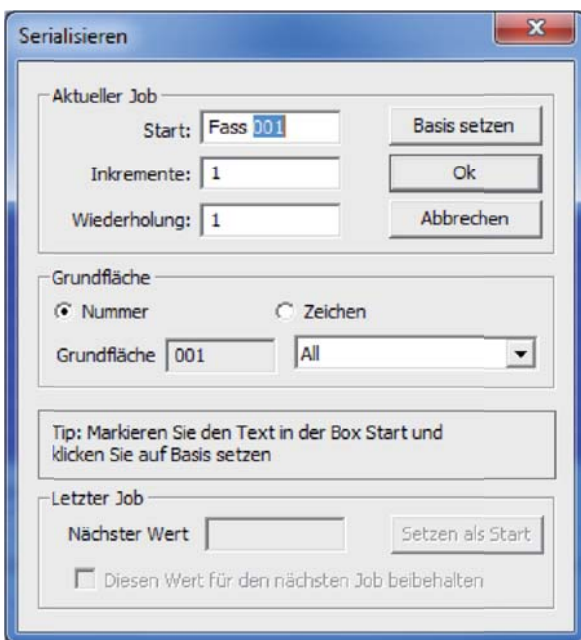
- Das Etikett gestalten
- Den zu ändernden Text markieren
- Auf **Gestaltung > Serialisierung** und „Etikettenerstellung“ klicken



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



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



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

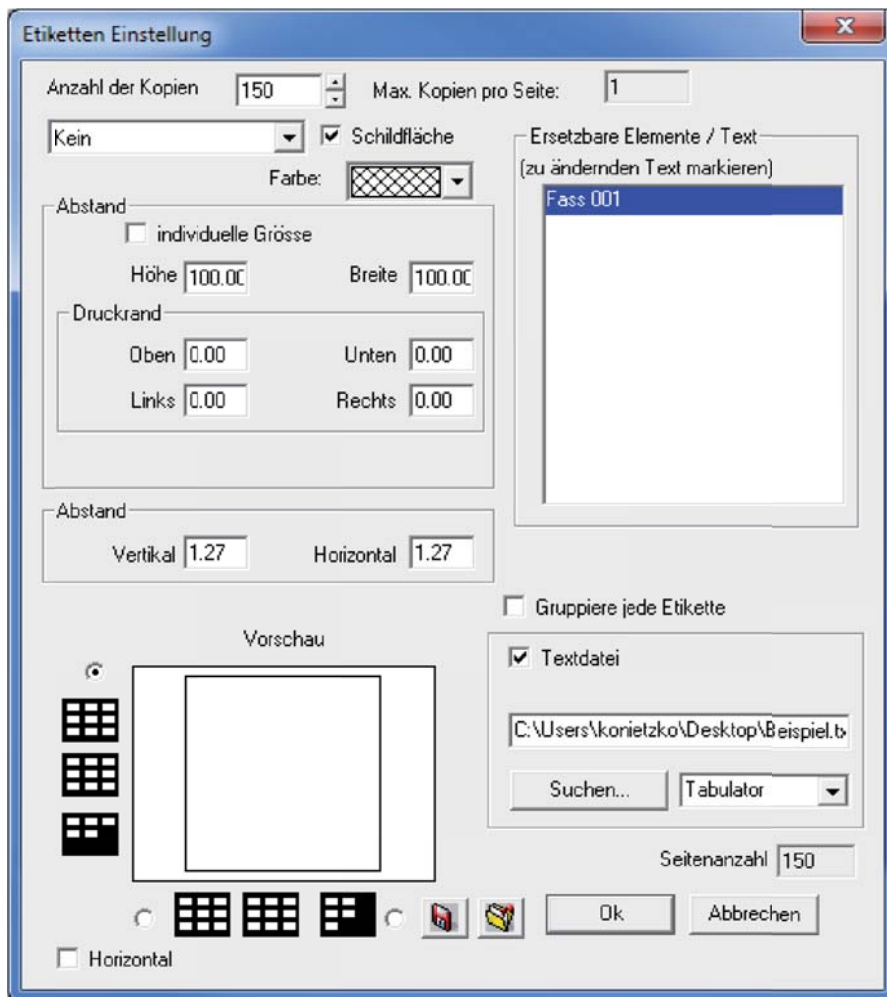


Rechts unten am Bildschirm können jetzt die einzelnen Etiketten durchblättert werden. Beim Drucken werden Sie gefragt, ob Sie alle Etiketten oder nur bestimmte drucken möchten.

18.2 Textersetzung aus Datei

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

- Quelldatei mittels Excel oder Texteditor erstellen.
- Das Etikett gestalten
- Den Text der ersetzt werden soll markieren
- Auf Gestaltung > Serialisierung und Etikettenerstellung klicken



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



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

Erweiterte Funktionen

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

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


19 Barcode

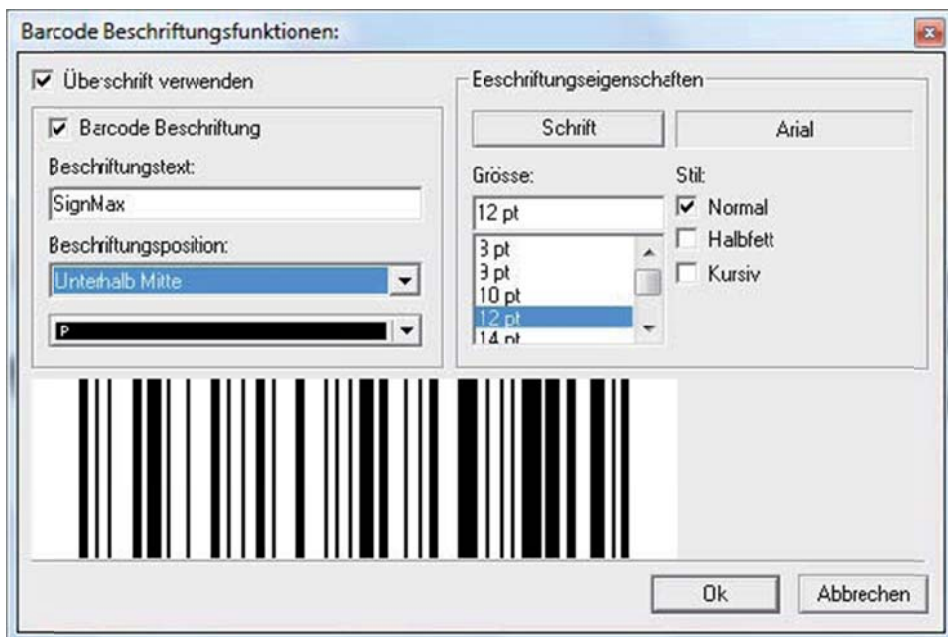


Wählen Sie aus der Formenwerkzeugleiste die Option „Barcode“.



Danach können Sie in der SmartBar die Eigenschaften des Barcodes einstellen. Zuerst sollten Sie den Barcodetyp festlegen, z. B. Code 128. Im Feld „Wert“ geben Sie den Barcodewert ein.

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



Dieses Fenster mit OK bestätigen.

Anschließend auf Zuweisen klicken.

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

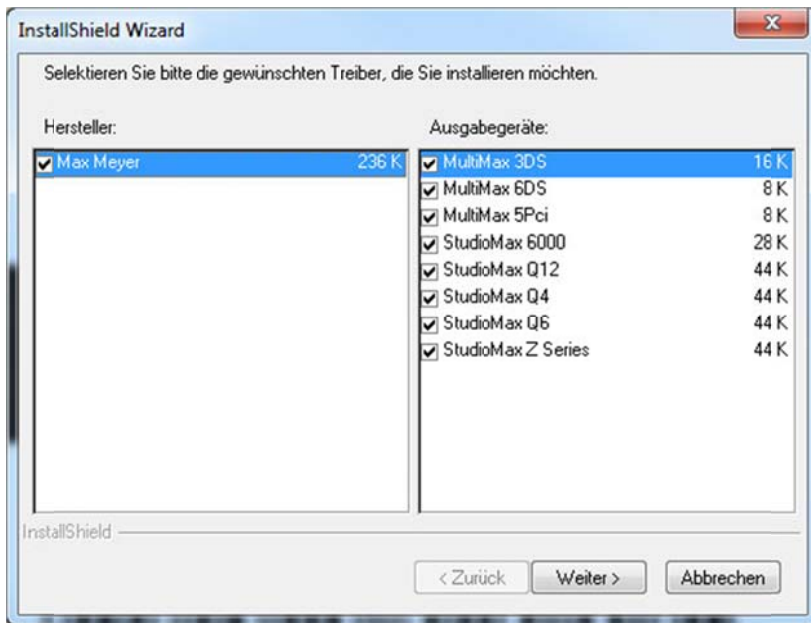
Mit einem Doppelklick auf einen Barcode können, Sie einen bereits erstellten Barcode ändern, z. B. einfach den Wert ändern und auf „Zuweisen“ klicken.

20 Plotten

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

20.1 Plottertreiber installieren

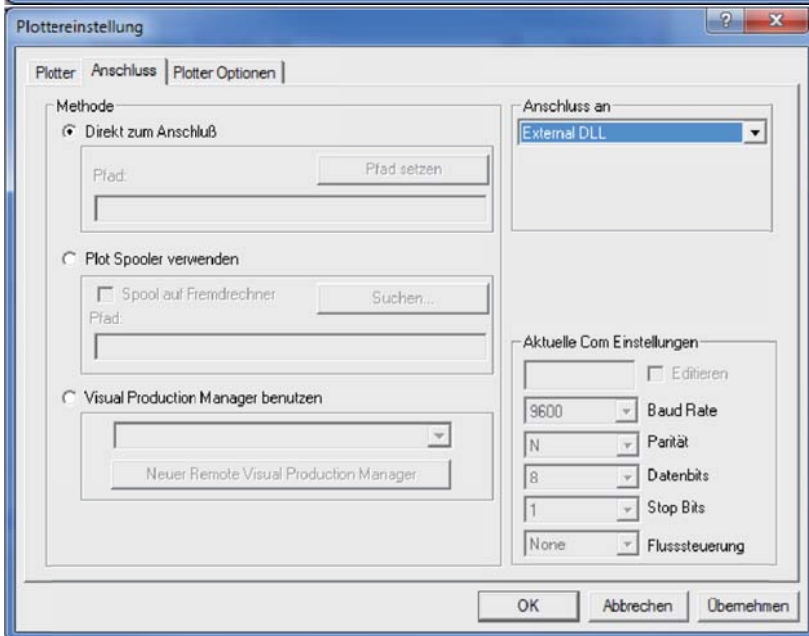
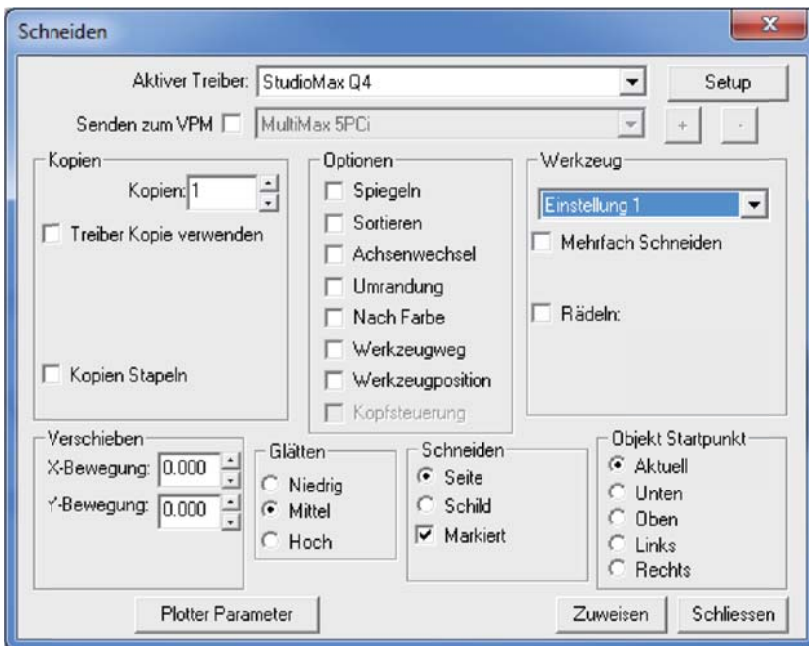
Zum Installieren eines Plottertreibers gehen Sie in der Menüleiste auf Datei > Installieren > Plottertreiber. Dann Ihr Plottermodell auswählen und auf „Weiter“ klicken.



20.2 Konfigurieren des Plotters

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


Durch klicken auf „Setup“ neben der Treiberauswahl können Sie den Treiber einstellen.



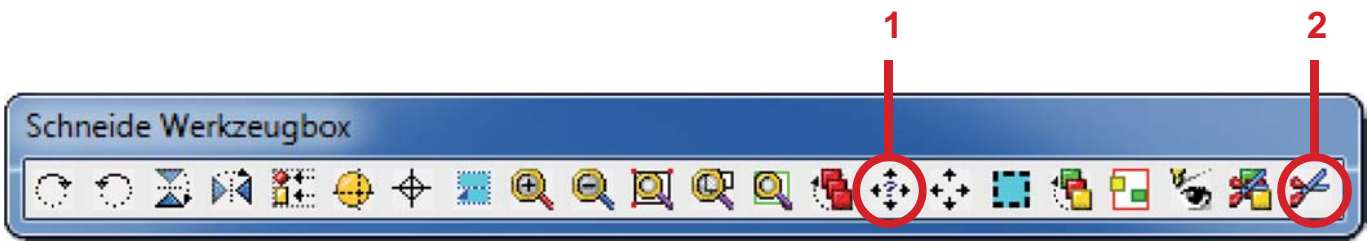
Wichtig ist hier der Reiter Anschluss. Bei „Anschluss an“ müssen Sie den richtigen Anschluss Ihres Plotters wählen, z.B. LPT1 für Parallel oder COM2 für Seriell. Für USB-Anschluss muss „External DLL“ ausgewählt sein.

20.3 Schneiden mit einer Farbe

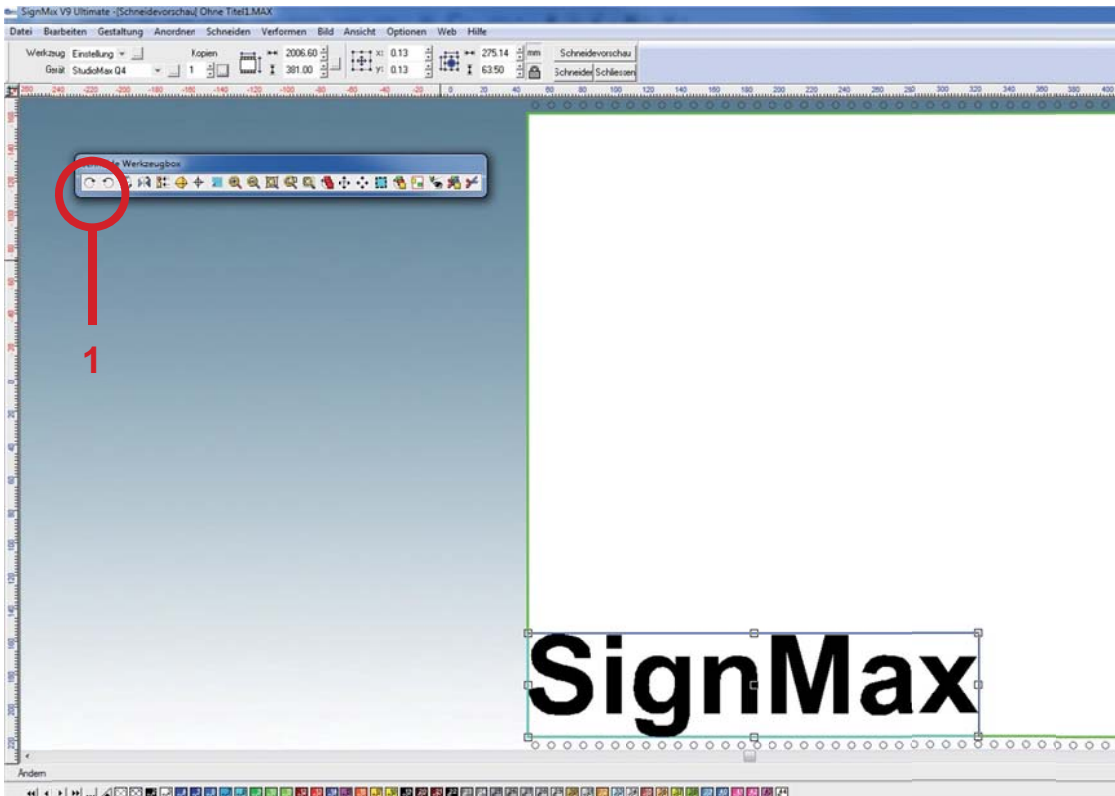
Öffnen Sie die Software SignMax, und erstellen sich Ihr gewünschtes Schild. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf


die Schere. 

Es öffnet sich jetzt die Schneidevorschau.



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



Durch klicken auf die oben markierten Werkzeuge können Sie das Objekt drehen, so dass die Folie optimal genutzt wird. Anschließend klicken Sie auf die Schere  in der Schneidewerkzeugbox, der Schneideauftrag wird gestartet.

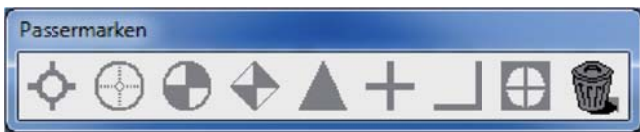
20.4 Schneiden mit mehreren Farben

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

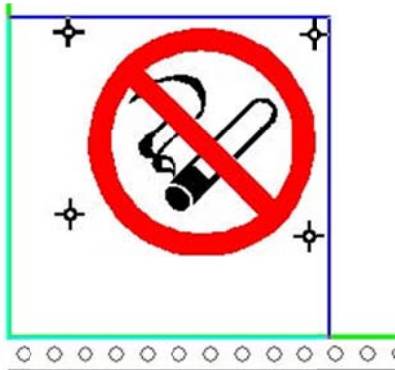
Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf  . Es öffnet sich jetzt die Schneidevorschau.




Hier sollten Sie zunächst auf den Button „Überprüfen Sie den Plotter auf Höhe und Breite“ klicken. Dann wird Ihnen die exakte Rollenbreite angezeigt (Grüne Linie). Zum einfacheren Verkleben drücken Sie auf „Passermarken“. Es öffnet sich das Fenster „Passermarken“.

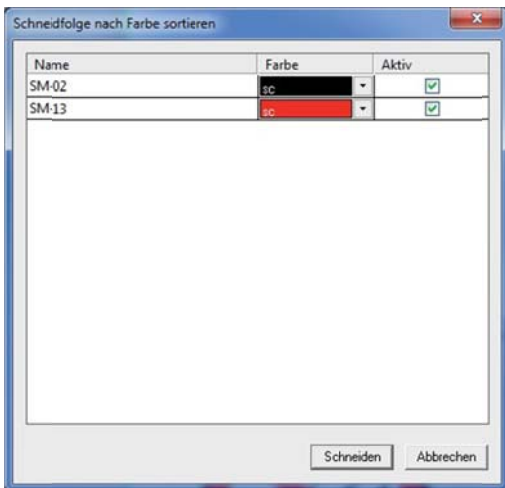


Wählen Sie hier „Standard“.



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

Mit der Maus können Sie die Passermarken verschieben. Klicken Sie auf den Button  „Sortieren und Schneiden der Farben“ in der Schneide-Werkzeugbox. Nun öffnet sich das Fenster „Schneidfolge nach Farbe sortieren“.



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

Für die anderen Farben wiederholen Sie den Vorgang.

20.5 Weed und Power Weed

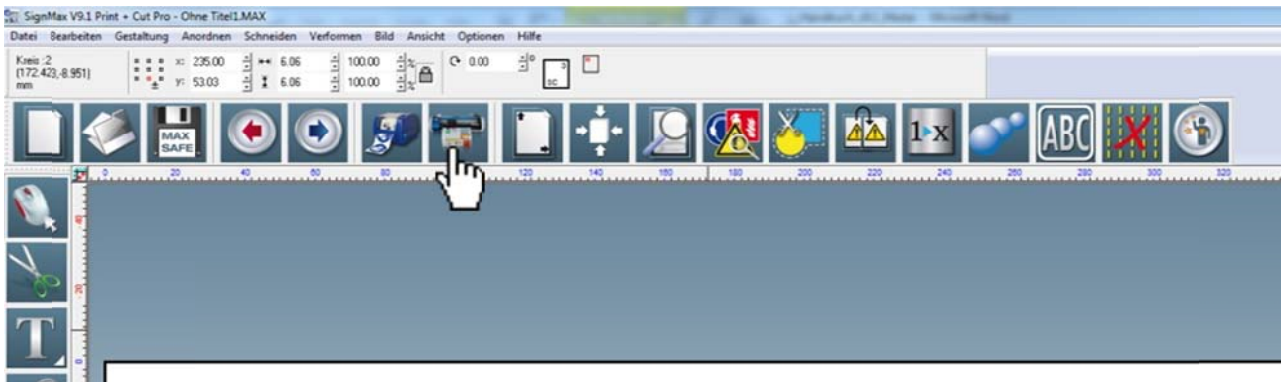


Diese beiden Funktionen aus der Formenwerkzeugleiste erzeugen zusätzliche Entgitterungslinien, die es Ihnen erleichtern komplexe Texte oder Formen zu entgittern. Nachdem Sie die Linien erstellt haben, müssen Sie nur noch auf „Zuweisen“ klicken.



21 Druck und Schneiden

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



21.1 Kontur-Cut

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

- Wählen Sie die zu schneidenden Objekte aus.

- Wählen Sie **Menü Schneiden > Kontur Cut**



21.2 Kontur-Cut von Bildern



Auch importierte Bilder können per Kontur Cut den unten stehenden Anweisungen.

ausgeschnitten werden. Hierfür folgen Sie einfach



Hier sehen Sie drei Beispiele bei denen Schnittlinien hinzugefügt wurden. Im ersten Bild folgen die Schnittlinien der rechteckigen Begrenzung des Bildes. Im zweiten Bild folgen die Schnittlinien der Kontur des Bildes. Im dritten Bild schließen die Schnittlinien den inneren freien Bereich ein.

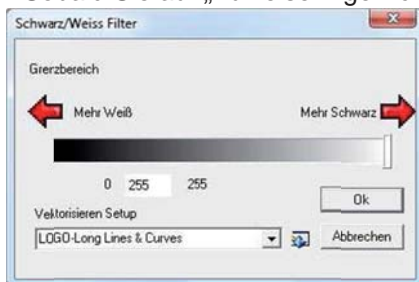
- Importieren Sie ein Bild. Besonders geeignet für diese Funktion sind Bilder, bei denen das Motiv auf einem möglichst hellen Hintergrund abgebildet ist. So kann das Programm entscheiden, wie weit das Bild beschnitten werden muss.
- Wählen Sie das Bild aus.
- Wählen Sie über das Menü „Schneiden“ Kontur-Cut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

- Wählen Sie die zu schneidenden Objekte aus.

- Wählen Sie Menü **Schneiden** -> **Kontur Cut**



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



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

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

21.3 Flex-Cut

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

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

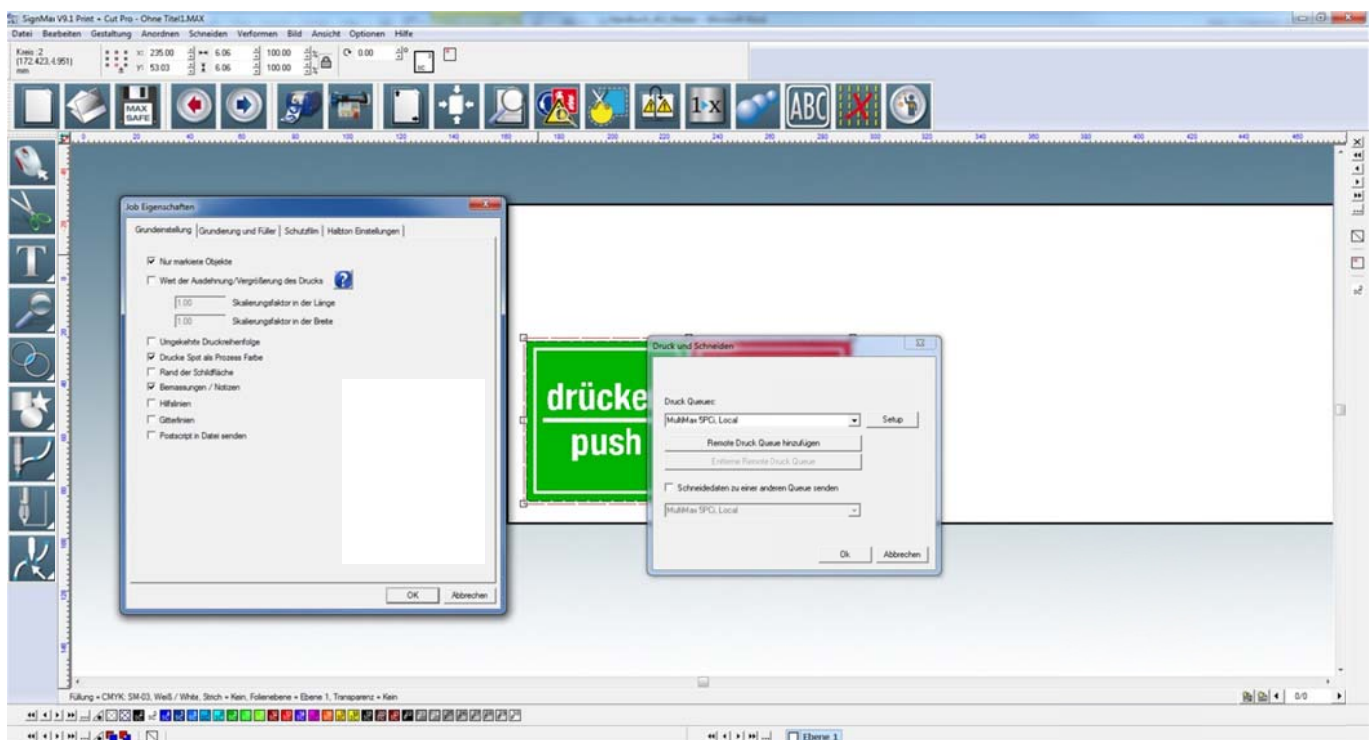
Sollten Sie einen Schnitt wünschen, der nicht die Form des Objektes hat, sondern eine eigene Form, gehen Sie wie folgt vor:

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

22 Der Printmanager

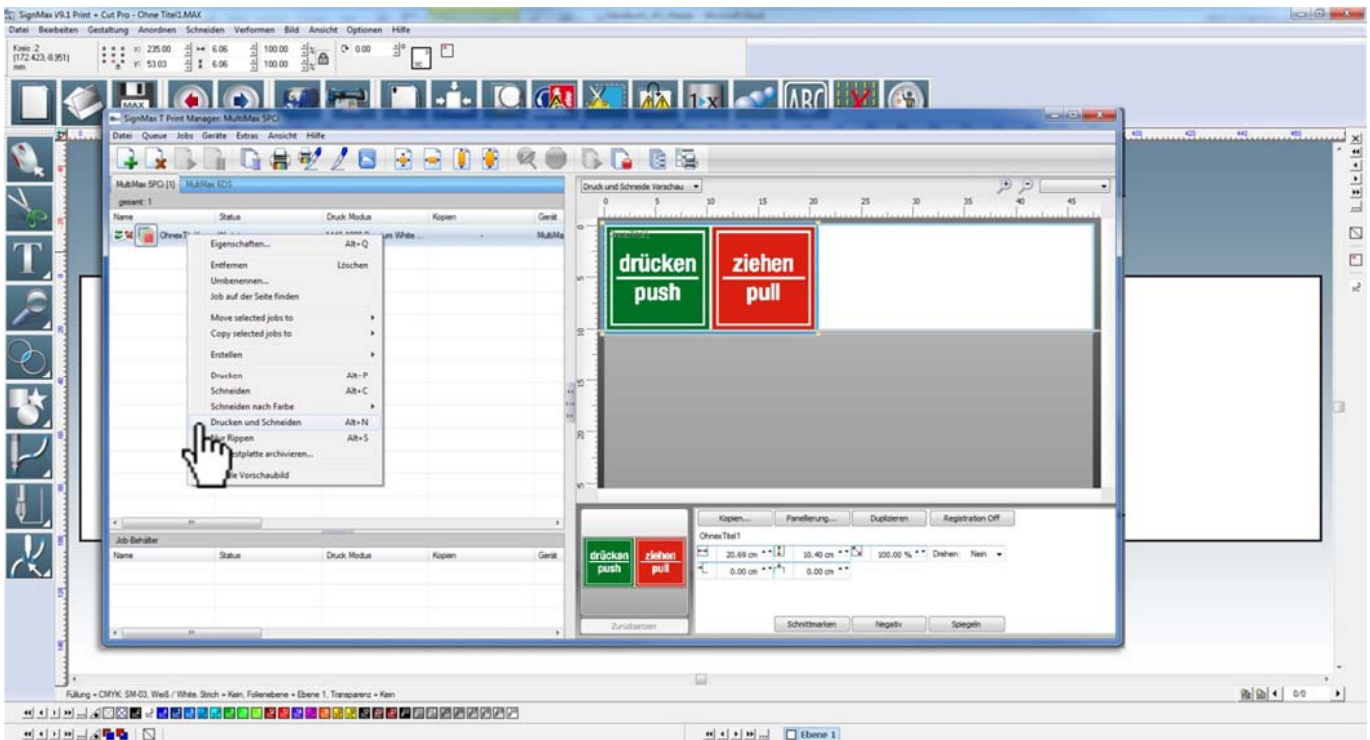
Der Visual Production Manager wurde entwickelt, um Ihnen die Archivierung und die Kontrolle Ihrer Druckaufträge zu erleichtern. Auf einen Blick können Sie hier sehen, welche Schilder bereits produziert wurden und welche noch nicht. Eine Vorschau hilft Ihnen das Schild sofort wieder erkennen zu können.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

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



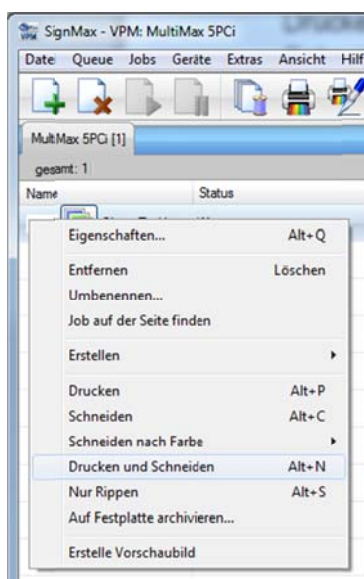
22.1 Drucken / Schneiden

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



- Warten Sie, bis der Druckauftrag vollständig importiert ist und hinter dem Dateinamen der Hinweis „Haltend Job gerippt“ erscheint.

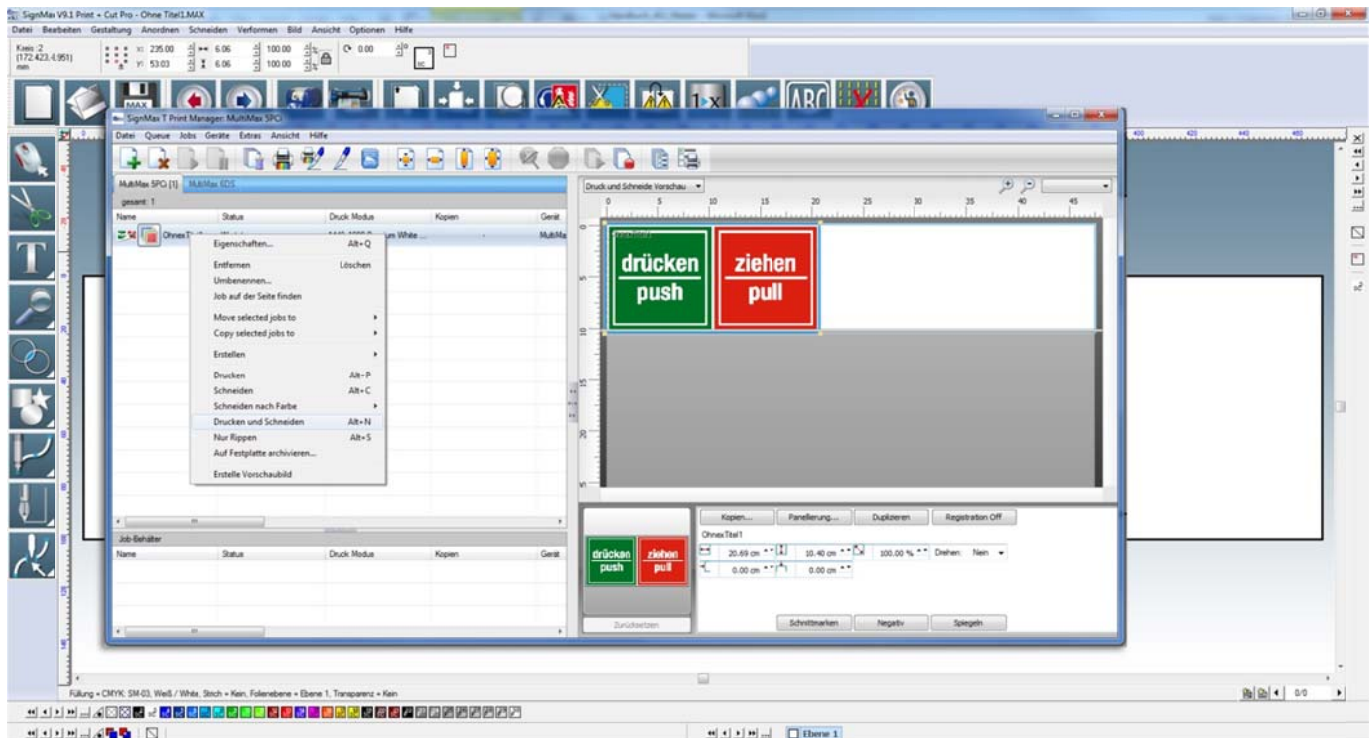
Drücken Sie die rechte Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Drucken“, „Schneiden“ oder „Drucken und Schneiden“ aus.



- Der Drucker beginnt die Datei zu verarbeiten

22.2 Archivierte Aufträge erneut drucken

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



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

23 Grafikbearbeitung

23.1 Outlines und Inlines



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

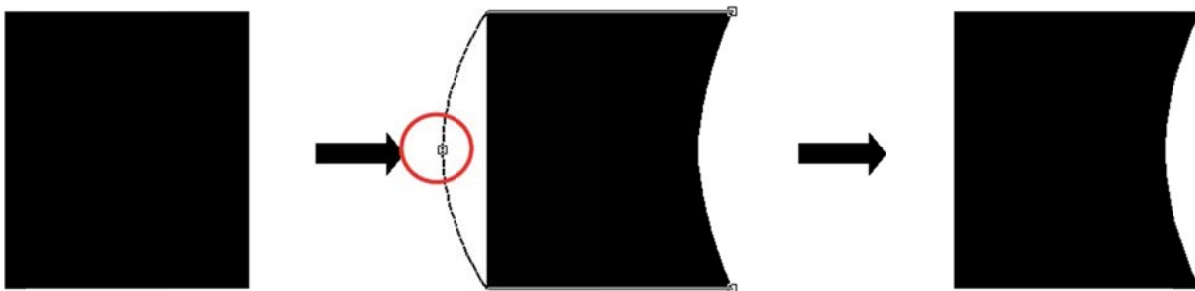
23.2 Verformung

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



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

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



23.3 Text an Pfad ausrichten

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

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

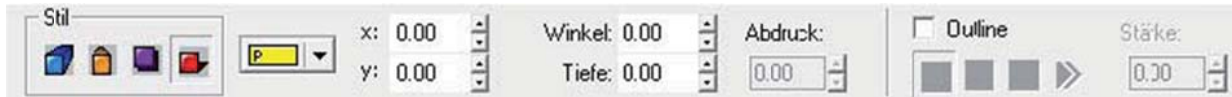


Mit den beiden ersten Schaltflächen kann die Laufrichtung geändert werden. Die vier oberen bestimmen die Startposition. Die vier unteren sind für Ausrichtung am Objekt.

23.4 Schatten

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

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



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

Blockschatten

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

Perspektivischer Schatten

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

Schlag-Schatten

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

Wurf-Schatten

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

23.5 Objektkontur

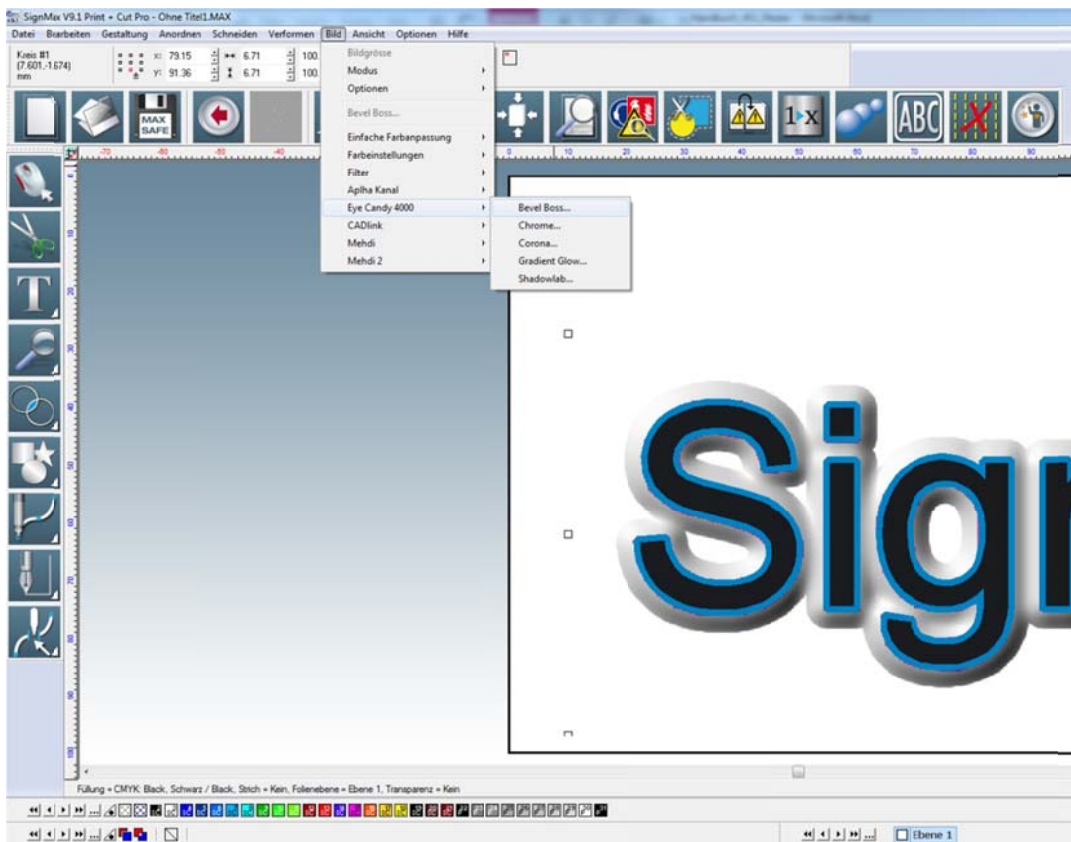
Der Befehl „Objekt-Kontur erstellen“ (Menü Verformen) wird zum Erstellen einer Form verwendet, die mit den Konturen der markierten Formen übereinstimmt. Objekt-Kontur kann so eingestellt werden, dass die inneren Konturen der Originalformen erhalten bleiben oder es kann auf eine feste Form ohne innere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



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

23.6 Spezial Effekte | Plug In Erweiterung

Viele nützliche weitere Tools (Plug Ins) zur grafischen Ausarbeitung sind in der PRO Version enthalten! Hier sehen Sie ein Beispiel:



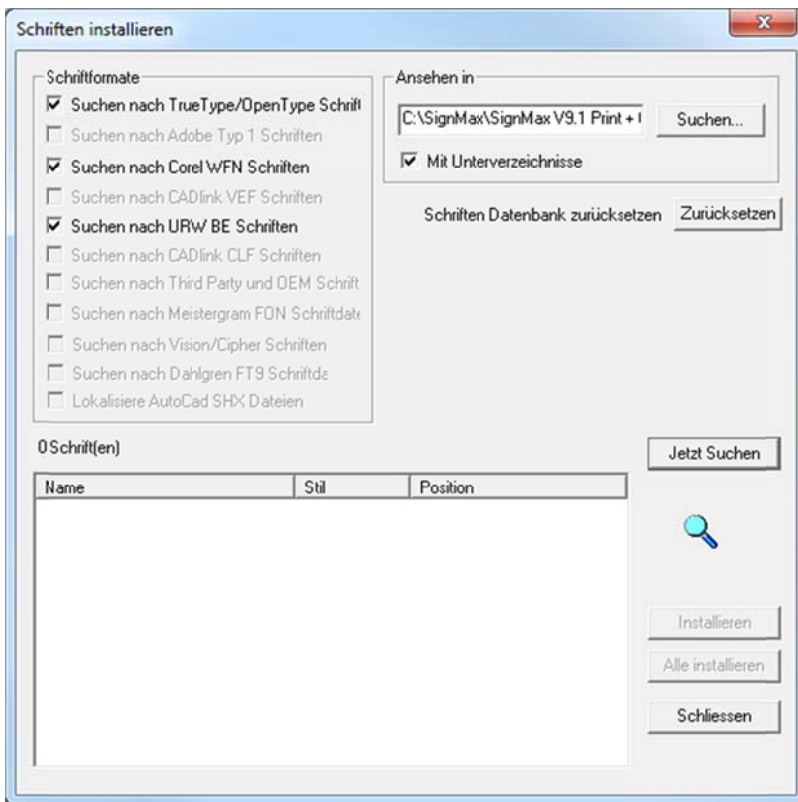
24 Tastenkürzel

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

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

25 Schriften Installieren

Zum Verwenden einer neuen Schrift mit SignMax, die Sie nachträglich in Windows installiert haben.



26 Index:

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