Willkommen zum SignMax v.10 Handbuch

MAX System GmbH
Am Bauhof 12
27442 Gnarrenburg

SignMax

INHALTSVERZEICHNIS

» HANDBUCH «

1 Vorwort 5
2 Installationen 5

» GRUNDFUNKTIONEN «

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

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

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

9 Tools zur Grafikbearbeitung (nur Pro-Versionen) 17
10 Vektorisieren (nur in der Ultimate-Version) 17
11 Tools für Striche und Füllungen 18
- 11.1 Funktion in allen Versionen 18
- 11.2 Die ab hier gezeigten Funktionen sind mit den Pro-Versionen verfügbar 18

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

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

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

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

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

» ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN «

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

Qualitäts · Management · System
qm cert
DIN EN ISO 9001

Wir verbinden langjährige Erfahrungen mit neuen Ideen!

01 Vorwort

Diese Bedienungsanleitung gibt einen Überblick über die Eigenschaften und Arbeitsabläufe, die in SignMax, im Modul Print & Cut, sowie im Modul professioneller Grafikbearbeitung (Pro-Version) 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.

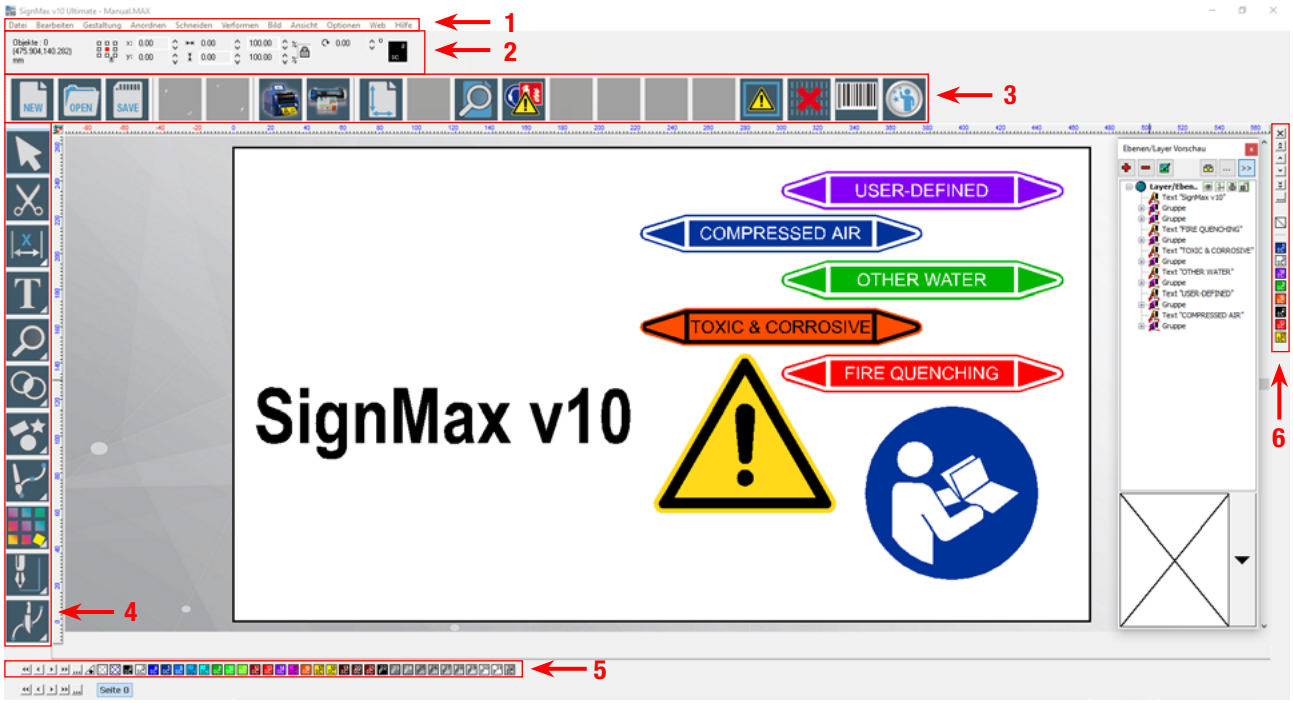
Für Anregungen, Hinweise und Verbesserungsvorschläge sind wir jederzeit dankbar.
Verfasst und entworfen durch:

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

02 Installationen

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

03 Bedienelemente



»3.1 Menüleiste

Die Menüleiste beinhaltet zusammengefasst sämtliche Funktionen der Software.

»3.2 Smart Bar

Die Smart Bar zeigt die Informationen zu dem ausgewählten Objekt an, wie zum Beispiel Größe und Position.

Mit einem Mausklick auf ein Objekt / Text können Sie die Eigenschaften ändern.

»3.3 Systemleiste

Die Systemleiste enthält Verknüpfungen zu den wichtigsten Funktionen der Software.

Sie können diese Systemleiste an Ihre Bedürfnisse anpassen, indem Sie Schaltflächen hinzufügen oder entfernen.

»3.4 Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste enthält Instrumente zum Erstellen und Bearbeiten von Texten und Formen.

Durch einen Klick auf eine Werkzeugschaltfläche werden weitere Funktionen angezeigt.

»3.5 Farbpalette

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



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

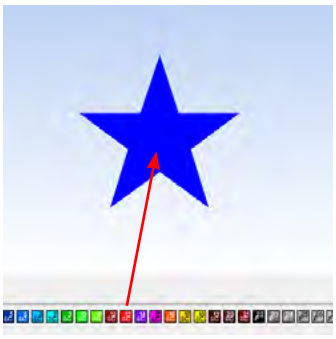
Um die Füllfarbe einer Form zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

- Markieren Sie das Objekt und klicken mit der linken Maustaste auf die gewünschte Farbtafel oder
- Klicken Sie auf die gewünschte Farbtafel und ziehen diese mit gedrückter linker Maustaste auf die gewünschte Form und lassen die Maustaste los. Die Form bekommt die neue Farbe zugewiesen.

Die folgenden Abbildungen zeigen den gerade beschriebenen Vorgang:



Klicken Sie auf eine Farbtafel und ziehen diese von der Palette.



Ziehen Sie die Farbtafel auf das Objekt.



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

»3.6 Jobpalette

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

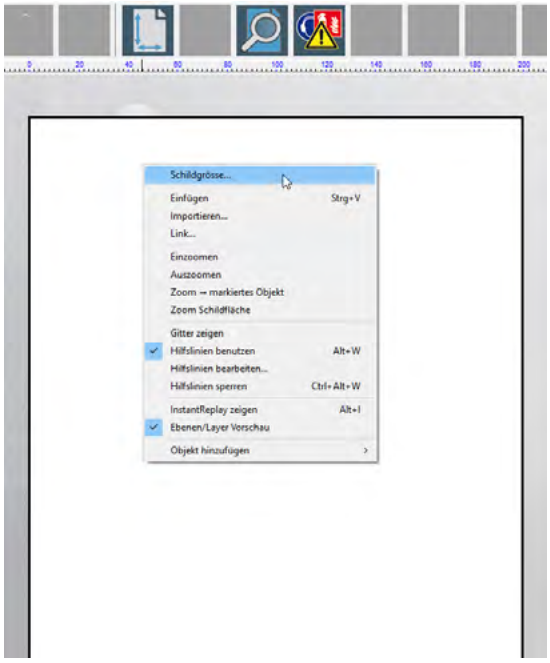
Sie können eine Farbe in Ihrem Schild komplett ersetzen, wenn Sie eine Farbe aus der Farbpalette mit gedrückter linker Maustaste hierhin ziehen und dann auf der zu ersetzenden Farbe fallen lassen.

04 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.

Die „Schildgröße“ können Sie wie folgt einstellen:

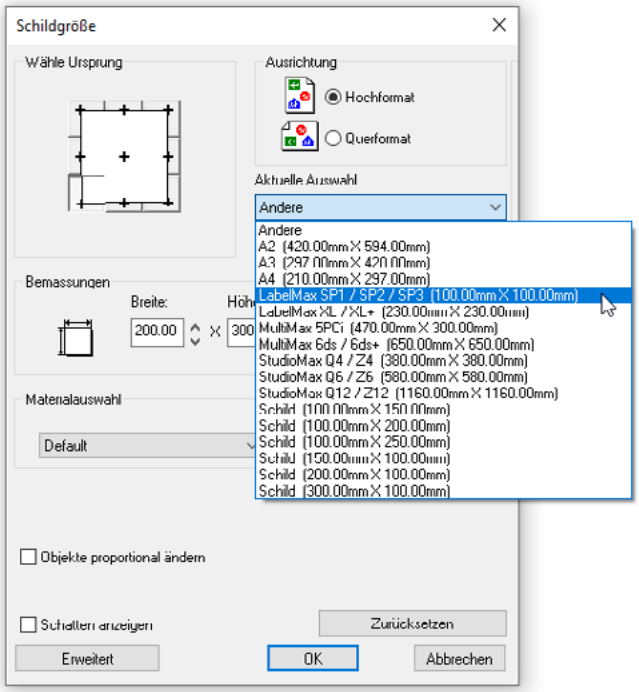


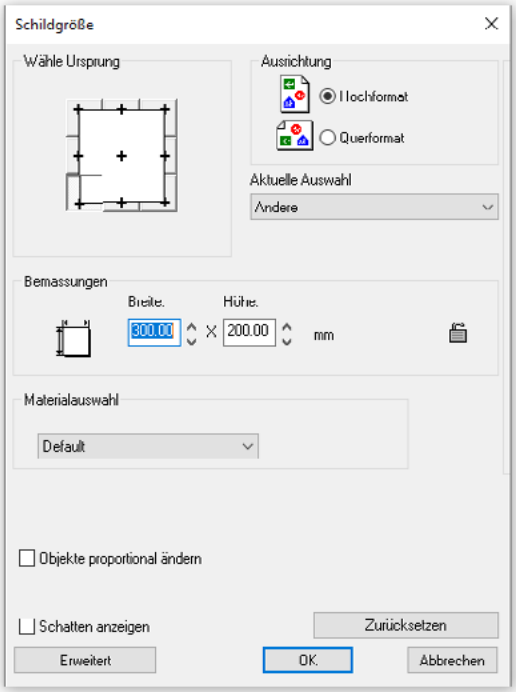
Drücken Sie auf der Schildfläche die rechte Maustaste, klicken Sie im Kontextmenü „Schildgröße“ an.

Alternativ gelangen Sie auch über die Menüleiste **Gestaltung** » **Schildgröße** in das dargestellte Dialogfenster „Schildgröße“.

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

Unter „Aktuelle Auswahl“ finden Sie eine Auswahl vordefinierter Schildgrößen für unsere Beschriftungssysteme oder Sie wählen „Andere“ aus und geben die Größe der Schildfläche manuell bei Breite und Höhe ein.





05 Texterstellungsmethoden

»5.1 Texterstellung [Strg + F7]

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

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

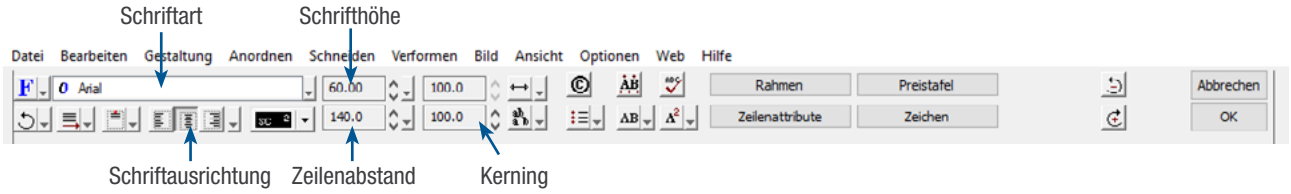


Anklicken der Arbeitsfläche: Es wird eine Texteinfügemarke für den Text angezeigt. Beim Schreiben des Textes vergrößert und verkleinert sich der variable Textrahmen so, dass er den Text einschließt.

Textrahmen mit gedrückter linker Maustaste aufziehen: 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 und angepasst.

Betätigung von [Shift] und Anklicken der Arbeitsfläche: Dadurch wird der Textrahmen auf die Größe der Schildfläche eingerichtet, dieselbe Funktion wie das 2. Icon „Texterstellung im vorgegebenen Rahmen“, alternativ Tastenkombination (Strg+F8).

Nachdem Sie die Textbearbeitung gestartet haben, können folgende Parameter verändert werden:
Die hier gezeigten Werte sind die Standardeinstellungen. Falls Probleme bei Ihrer Texterstellung auftreten, stellen Sie bitte die Werte wie angezeigt vor dem Schreiben ein.



»5.2 Text im vorgegebenen Rahmen [Strg + F8]

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



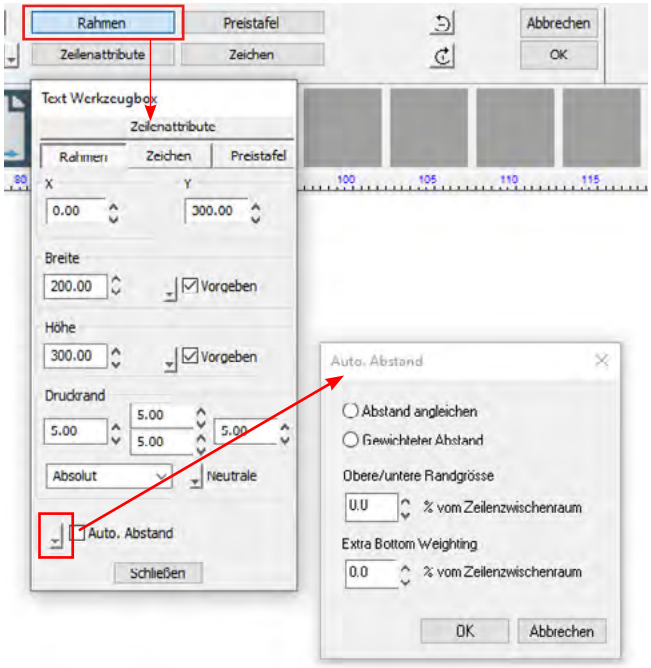
Der Textrahmen wird von der rechteckigen gestrichelten Linie um den Text festgelegt. Beim Eingeben von Zeichen in einen Textrahmen wird durch dessen Eigenschaften bedingt der Text gestaucht, gedehnt, umgebrochen usw.
Jede Textzeile kann so gestaucht werden, dass sie der Breite des Textrahmens angepasst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



»5.3 Textrahmen Eigenschaften

Klicken Sie in der Smart Bar auf die Schaltfläche „Rahmen“ um das Fenster „Text Werkzeugbox“ zu öffnen.



Automatische Abstandseinstellung :

Durch die Auswahl der Option „Automatische Abstandseinstellung“ wird der Dialog Automatische Abstandseinstellung geöffnet.

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 Interaktive Textabstandseinstellung

Mit diesem Werkzeug können Sie einfach den Buchstabenabstand (Kerning) von einem vorhandenen Text ändern.

Dazu muss vorher das gewünschte Text Objekt markiert werden.





Um den Text befinden sich jetzt verschieden Bearbeitungssymbole.

- **Quadrat mittig:** 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.

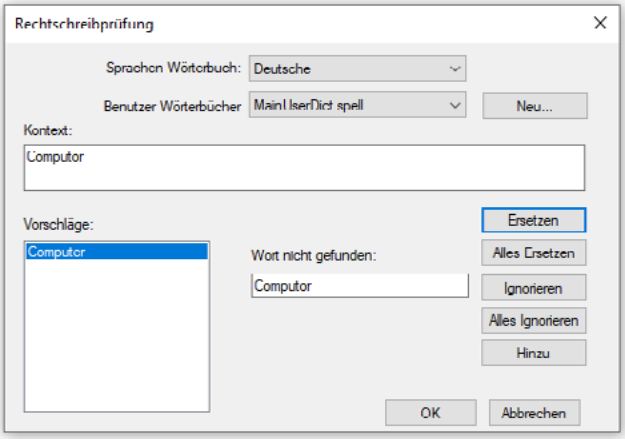
»5.5 Rechtschreibprüfung

Klicken Sie beim Bearbeiten eines Textes auf die Schaltfläche Rechtschreibprüfung, um die Rechtschreibung des ausgewählten Textes zu überprüfen.

Ist kein Text Objekt markiert, werden alle Text Objekte überprüft.



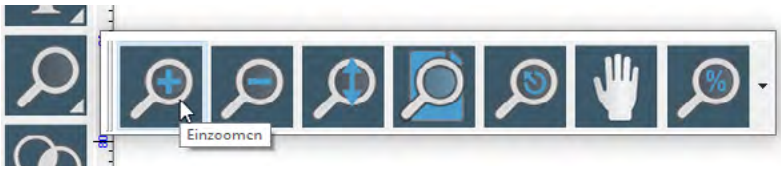
Falls Rechtschreibfehler gefunden wurden, öffnet sich das Dialogfenster Rechtschreibprüfung, korrigieren Sie die Schreibfehler und nach klicken auf „Ersetzen“, werden die Korrekturen sofort in Ihrem Text geändert:



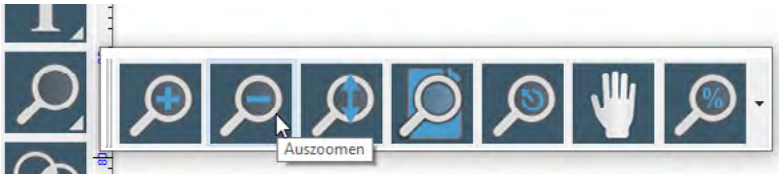
06 Lupenwerkzeug [Scrollrad der Maus]

Die Lupenwerkzeugleiste enthält Funktionen zum Ein- und Herauszoomen.

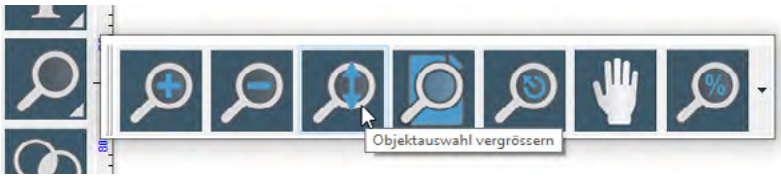
» **Lupenvergrößerung:** Vergrößert die Ansicht



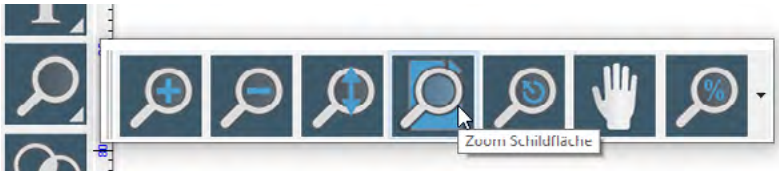
» **Lupenverkleinerung:** Verkleinert die Ansicht



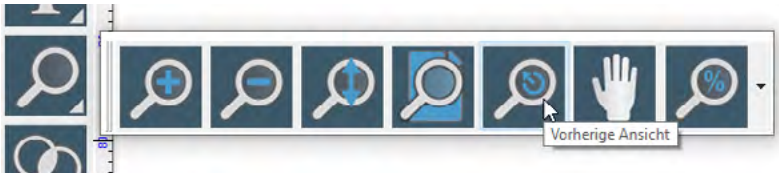
» **Objektauswahl vergrößern:** Vergrößert die markierten Objekte



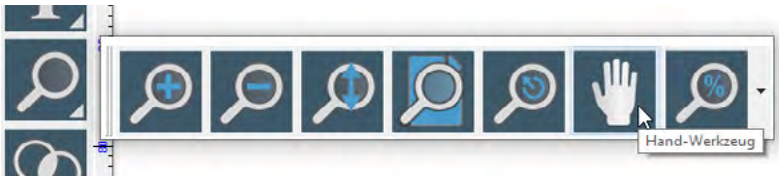
» **Schildansicht:** Zentriert die Schildfläche in die Mitte des Bildschirms



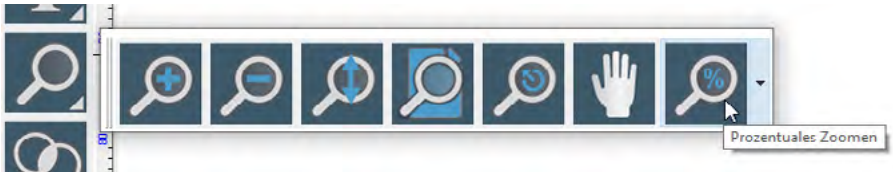
» **Vorherige Ansicht:** Wechselt zur vorherigen Vergrößerung



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



» **Prozentuales Zoomen:** Wählen Sie einen Zoomfaktor in Prozent



07 Verschmelzen

„Einfaches Verschmelzen“ kombiniert zwei gleichfarbige Objekte zu einem einzigen Kurvenobjekt mit einem einzelnen Umriss.

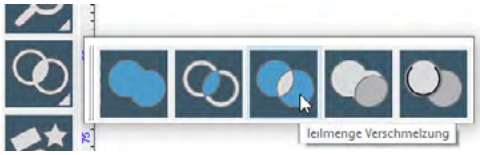
Sollten Sie die Funktion „Einfaches Verschmelzen“ auf Objekte anwenden, die unterschiedliche Farben haben, werden die Objekte an den Überlagerungen beschnitten.



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



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



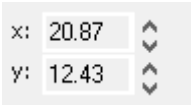
08 Formenwerkzeug

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



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Form, bewegen Sie nun den Cursor an die Stelle auf der Schildfläche, 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 Smart Bar die Eigenschaften der Form verändert werden. Durch einen Doppelklick auf das Objekt können Sie es im Nachhinein bearbeiten.

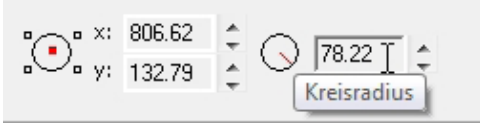
Hinweis: Bei einige Funktionen muss der Erstellungsvorgang mit einem Klick auf „Zuweisen“ abgeschlossen oder über den Button „Schließen“ verworfen werden.



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

»8.1 Kreis

Über die Smart Bar kann der Kreisradius eingestellt werden.

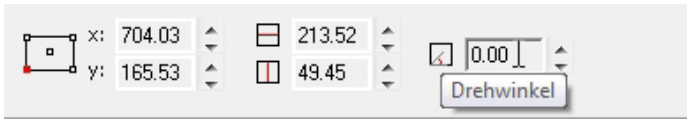


»8.2 Ellipse

Über die Smart Bar ist keine weitere Bearbeitung möglich.

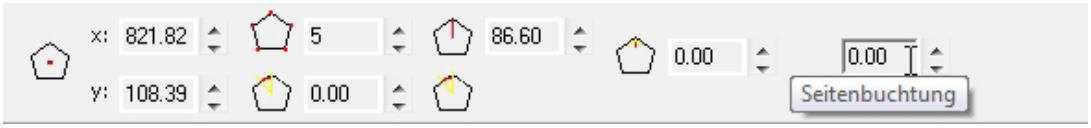
»8.3 Rechteck

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



»8.4 Polygon

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



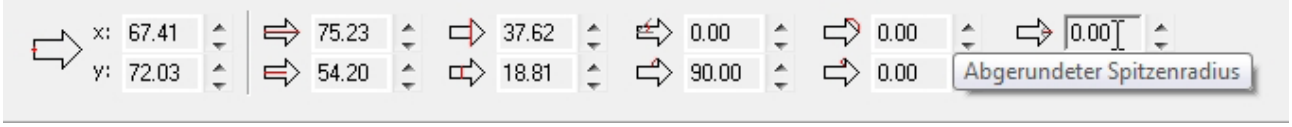
»8.5 Stern

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



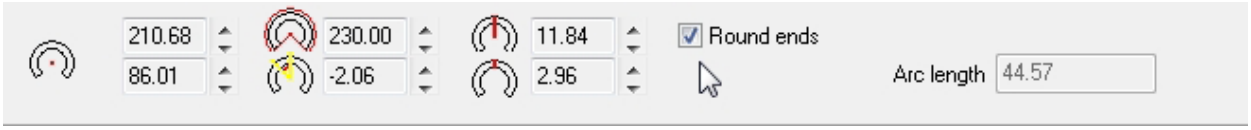
»8.6 Pfeil

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



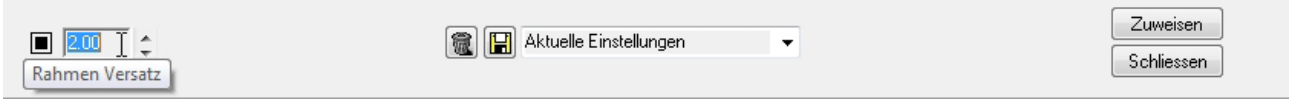
»8.7 Fächer

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



»8.8 Umrandung

Dieses Werkzeug dient dazu einen Schnitt - Rahmen um das markierte Objekt zu erstellen.



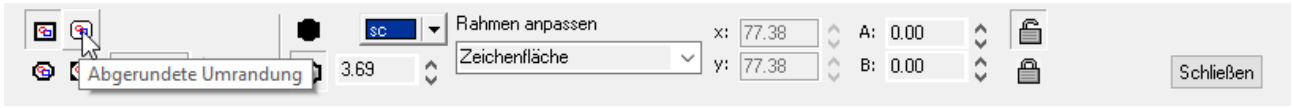
»8.9 Power Weed

Ähnlich der Funktion „Umrandung“ allerdings erfolgt hier auch noch ein Schnitt ins Objekt. Hilfreich zum Beispiel beim Plotten von Textelementen. Über den Wert „Zeilenüberlap.“ kann der Schnittbereich ins Objekt eingestellt werden.



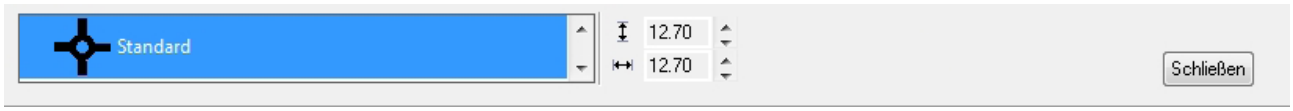
»8.10 Rahmen

Der Rahmen wird benutzt, um eine Umrandung zu erstellen, die entweder die Schildfläche oder die markierten Objekte einschließt. Dieses Werkzeug ist sowohl im Menü Formen Werkzeuge, als auch im Menü Gestaltung aufrufbar. Um eine Umrandung der Schildfläche zu erstellen, darf kein Objekt markiert sein. Andernfalls schließt die Umrandung die markierten Objekte ein.
Über die Smart Bar kann die Form der Ecken, Farbe, Stärke der Umrandung und Abstand zum Objekt eingestellt werden.



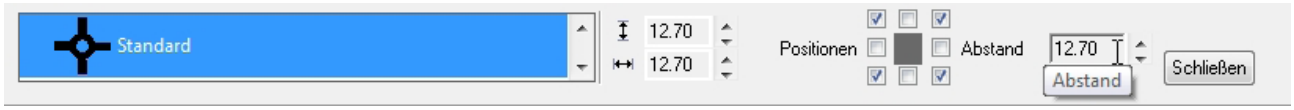
»8.11 Passermarken

Die Passermarken werden immer mitgeplottet, so haben Sie beim Aufbringen der einzelnen Folienfarben eine Ausrichtungshilfe. Wenn Sie den Marken Typ, die Höhe und die Breite in der Smart Bar eingestellt haben, können Sie die Passermarken mit einem links Mausklick auf der Schildfläche platzieren. Über den Button „Schließen“ beenden Sie die Erstellung der Passermarken.



»8.12 Mehrfach Passermarken

Markieren Sie ein Objekt auf der Schildfläche, dann können die Mehrfach-Passermarken automatisch positioniert werden.



»8.13 Lineal

Hilfswerkzeug zum Erstellen von Linealen.



»8.14 Skala

Hilfswerkzeug zum Erstellen von Skalen / Drehpotentiometer.



Weitere Einstellungen sind in der Werkzeugbox „Skalenstriche“ & „Major Tick“ für Lineale und Skalen möglich:





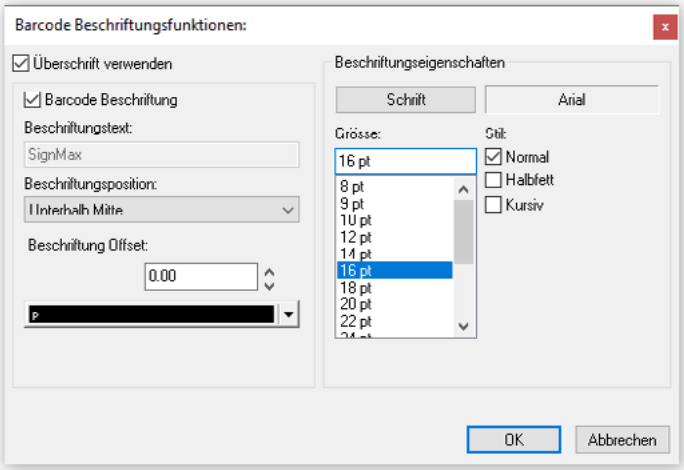
»8.15 Barcode

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 klicken Sie in der Smart Bar auf „Zuweisen“.

Der Mauszeiger wird jetzt zur Einfügemarke, die die linke obere Ecke des einzufügenden Objektes definiert.

Bewegen Sie den Mauszeiger an die Stelle, wo Sie den Barcode platzieren möchten und klicken Sie 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.

09 Tools zur Grafikbearbeitung

[nur Pro-Versionen]

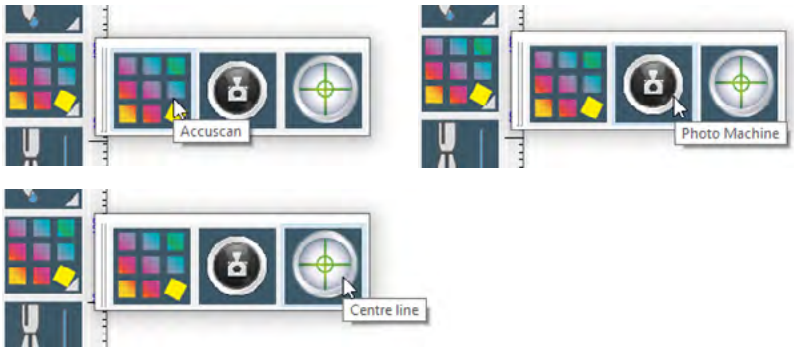
Auf einem Kurvenobjekt befinden sich Knoten- und Steuerpunkte, mit denen man die Form des Objekts ändern kann.

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



10 Vektorisieren [nur in der Ultimate-Version]

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.

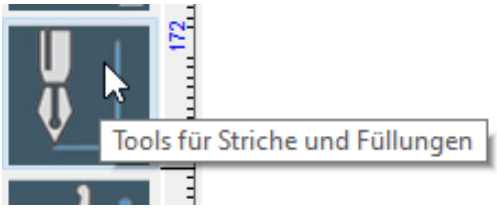


11 Tools für Striche und Füllungen

»11.1 Funktion in allen Versionen

Mit Hilfe des Strichtools können Vektorobjekte mit einem Umriss versehen werden.

Es wird zwischen keine Linie, Haarlinie und Umrissstift in definierbarer Strichstärke 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 Smart Bar kann jetzt zwischen keine Linie, Haarlinie oder Umriss gewählt werden. Unter Umriss können Sie auch die Strichstärke, Farbe, sowie die Form der Ecken festlegen. Wenn Sie auf das Diskettenicon klicken, werden die aktuellen Einstellungen als Standard gespeichert und auf alle neuerstellen Objekte angewendet.





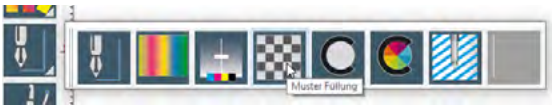
»11.2 Die ab hier gezeigten Funktionen sind mit den Pro-Versionen verfügbar

Haben Sie die Pro-Version der SignMax wird die Werkzeugleiste um viele weiter Funktionen erweitert, Sie haben dadurch die Möglichkeit diverse Farbverläufe und Musterfüllungen auf Objekte anzuwenden.













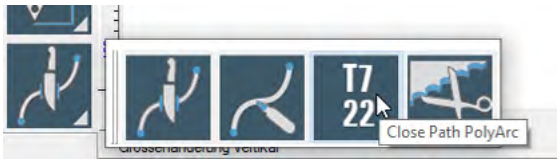


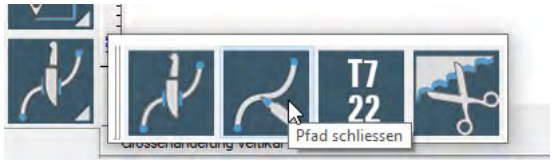


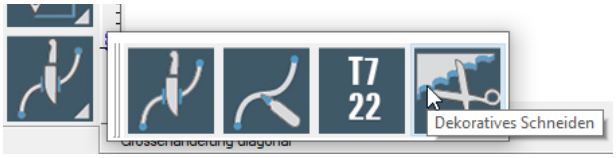
12 Ginsu-Messer

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







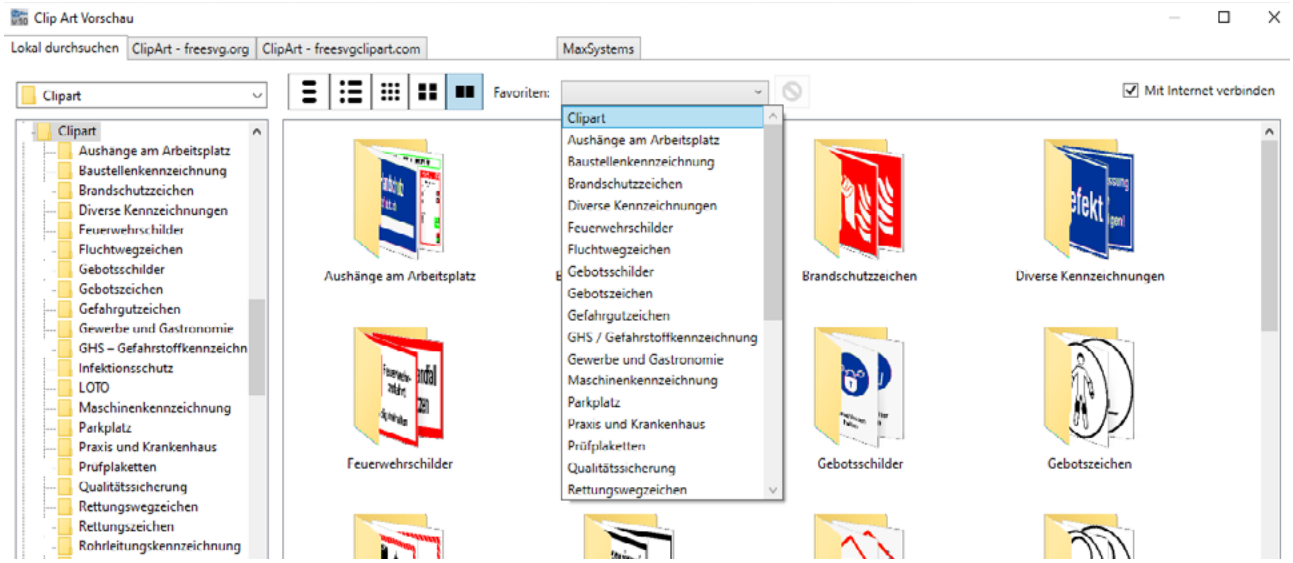


13 Gestalltung

»13.1 Clipart

Ihre SignMax Software enthält eine Symbolbibliothek mit allen gängigen Piktogrammen.

Die Piktogramme sind in Kategorien unterteilt. Zum Einfügen eines Piktogramms wählen Sie in der Menüleiste „Gestaltung“ „Clip Art Vorschau“ es öffnet sich dann folgendes Fenster:

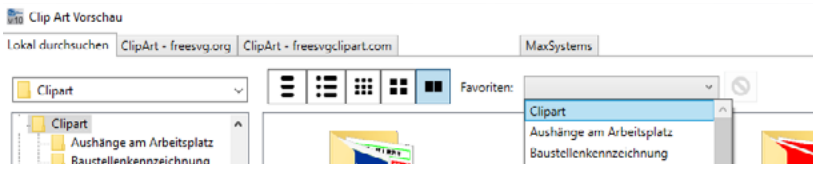


Sie können die gewünschte Kategorie folgendermaßen auswählen:

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

Sind Sie in einem Verzeichnis, werden Ihnen die verschiedenen Piktogramme angezeigt. Per Doppelklick auf ein Piktogramm wird das Fenster „Clip Art Vorschau“ geschlossen und Sie bekommen an dem Mauszeiger eine Einfügemarke angezeigt. Bewegen Sie nun die Maus an die gewünschte Stelle auf der Schildfläche und fügen das Piktogramm mit Hilfe der linken Maustaste in Originalgröße ein. Möchten Sie beim Einfügen schon das Piktogramm in der Größe anpassen, können Sie dies indem Sie mit gedrückter linken Maustaste einen Rahmen aufziehen, in diesem wird dann das Piktogramm beim Loslassen eingefügt. Über den Reiter „MaxSystems“ können Sie bei bestehender Internetverbindung und entsprechender Freigabe durch Ihre IT auf unsere aktuellsten Piktogramme zugreifen.

Ab der Pro-Version bekommen Sie zusätzlich noch Zugriff auf die OpenClipart Bibliothek die unendliche Grafiken zur freien Nutzung bereitstellt.



»13.2 Eigene Grafiken verwenden

Über Datei > Importieren können Sie Dateien importieren.

Einen Überblick über die Importformate erhalten Sie, wenn Sie den Dateityp **„Alle Dateien (*.*)“** anklicken.

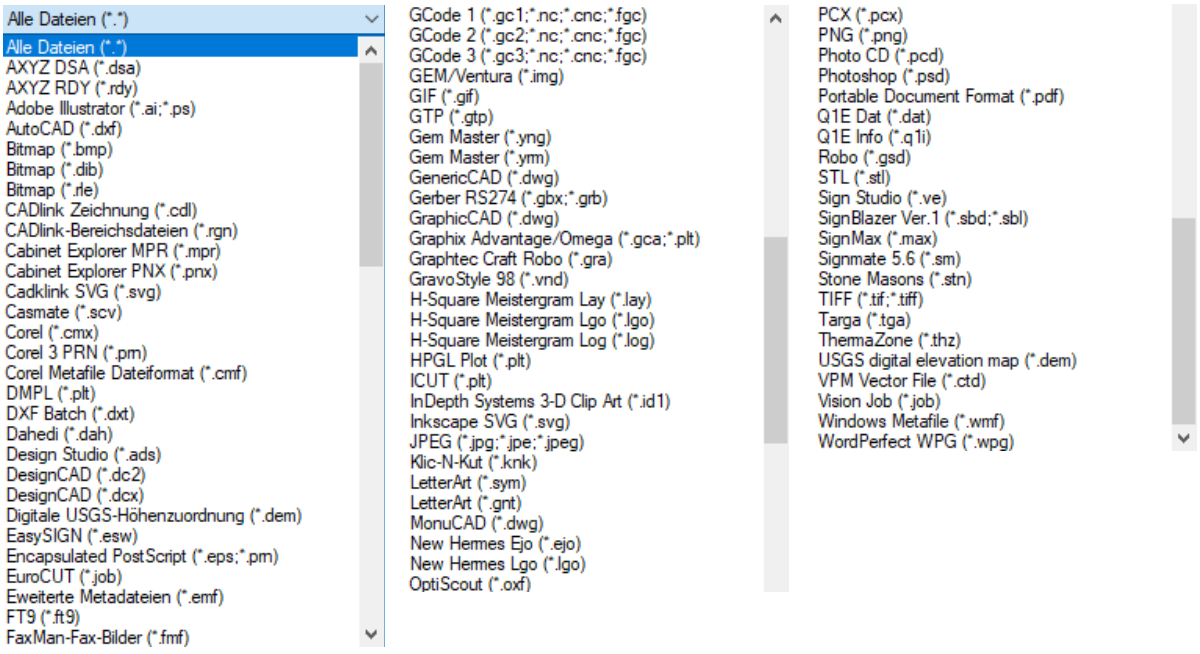
Natürlich ist es auch möglich eigene Logos und Grafiken in der SignMax zu verwenden.

Die besten Ergebnisse werden mit Vektorgrafiken erzielt, diese haben folgende Dateiendungen:

- EPS -PRN -SVG -PDF

Alle gängigen Grafikformate, wie JPEG, BMP, TIF, GIF, PNG, WMF, usw. werden unterstützt.

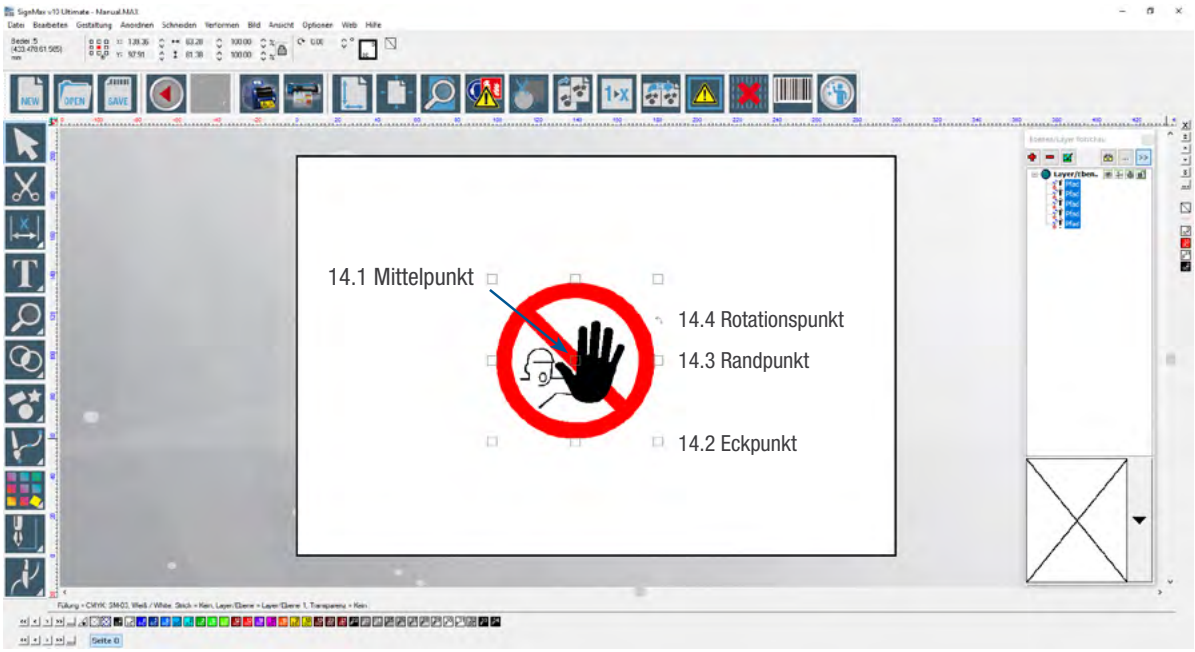
Auch haben Sie die Möglichkeit CAD Dateien zu importieren, aus AutoCAD Dateien speichern Sie bitte nicht als .DWG sondern als .DXF.



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 ändern.

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 zur Vergrößerung und 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 Smart Bar verändern

Sie können alle auf der Arbeitsfläche vorhandenen Objekte auch über die Smart Bar verändern.

Dazu müssen Sie das Objekt mit der Maus markieren und in der Smart Bar die gewünschten Werte eingeben.

»14.6 Proportional-Skalierung

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

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

»14.7 Doppelklick

Mittels Doppelklick auf eine Form erhält man eine spezielle Bearbeitungsmethode.

Die Konturen des 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.

Sollten die Objekte gruppiert worden sein, erhalten Sie per Doppelklick die Gruppenvorschau, wenn Sie in der Gruppenvorschau ein Objekt auswählen, können Sie es bearbeiten ohne die Gruppierung aufheben zu müssen.

15 Layoutfunktionen

»15.1 Ausrichten

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

Die meist genutzte Einstellung ist die oben gezeigte. Hier werden die Objekte in der Schildfläche vertikal und horizontal zur Mitte ausgerichtet. Mit der Tastenkombination (Strg + K) wird immer die letzte Einstellung zum Ausrichten wiederholt.



»15.2 Anordnen

Die Anordnung der Elemente hängt von der chronologischen Erstellungsreihenfolge ab.

Das heißt wenn Sie zuerst ein Rechteck erstellen und danach einen Kreis, liegt der Kreis über dem Rechteck.



Der Kreis ist in der Ebene vor dem Rechteck.

»



Der Kreis ist in der Ebene hinter dem Rechteck

Wenn 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 vorne	[Strg + U]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach oben.
Eins zurück	[Strg + L]	Schiebt das Objekt eine Ebene nach unten.
Umkehren	[Strg + M]	Dreht die Ebenenreihenfolge um.

»15.3 Hilfslinien

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, durch das Menü **Optionen** > **Hilfslinien** oder per Kontextmenü (rechter Mausklick auf der Arbeitsfläche) jeweils über den Eintrag Hilfslinien bearbeiten… geändert oder erstellt werden.

Die folgenden Schritte erzeugen eine vertikale Hilfslinie:



Öffnen Sie das Fenster „Hilfslinien bearbeiten“.

Legen Sie die Ausrichtung der Linie mit vertikal fest, Sie können nun bei Y die gewünschten Koordinaten für Punkt 1 eingeben, hier im Beispiel 13.50 mm und klicken Sie auf den Button „Hinzu“.

Die Hilfslinie wird erstellt und angezeigt, Sie können weitere Hilfslinie erstellen oder ändern, wenn Sie die Bearbeitung verlassen wollen klicken Sie auf „OK“.

Die Funktionalität der Hilfslinien lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Lineal, um eine Hilfslinie zu erstellen.
- Öffnen Sie den Dialog „Hilfslinien bearbeiten“ über Optionen > Hilfslinien > Hilfslinien bearbeiten.
- Öffnen Sie den Dialog „Hilfslinien bearbeiten“, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken aus dem Kontextmenü (nicht direkt auf einem Objekt, ansonsten wird das Gestalten-Kontextmenü angezeigt).
- Halten Sie bei einem markierten Objekt Shift 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 Shift und klicken mit der rechten Maustaste auf den Knoten.
- Wenn Sie die Position einer Hilfslinie ziehen, dann drücken Sie Shift , um die Hilfslinie im definierten Gitterabstand zu verschieben (Optionen auf die nächstgelegene Schrittgröße des Lineals zu beschränken)
- Drücken Sie zum Entfernen einer Hilfslinie Shift und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Hilfslinie (es darf kein Objekt markiert sein).
- Nutzen Sie den Mittelpunkt oder die Randpunkte Ihres Objektes um es an den Hilfslinien auszurichten.

»15.4 Gruppieren

Die Funktion Gruppieren wird verwendet um mehrere Objekte zu einer Objektgruppe zusammen zu fassen.

Dadurch wird zum Beispiel verhindert, dass beim Verschieben nicht alle Objekte verschoben werden.

Die Piktogramme aus der ClipArt Bibliothek sind gruppiert. Eine Gruppierung kann selbstverständlich auch wieder aufgehoben werden.

»15.4.1 Gruppieren [Strg + G]

Markieren Sie alle Objekte, die Sie zu einer Objektgruppe gruppieren möchten, indem Sie mit der Maus einen Rahmen um die gewünschten Objekte ziehen (möchten Sie alle Objekte auswählen klicken Sie bitte [Strg + A]), anschließend wählen Sie aus der Menüleiste Gestaltung > Gruppieren.

»15.4.2 Gruppierung aufheben [Alt + G]

Markieren Sie das gruppierte Objekt, nun wählen Sie aus der Menüleiste Gestaltung > Gruppierung aufheben.

»15.4.3 Alle Gruppierung aufheben

Haben Sie mehrere Objektgruppen zu einer weiteren Objektgruppe gruppiert, können Sie mit diesem Eintrag alle Objekte aus ihren Gruppierungen lösen. Markieren Sie das gruppierte Objekt, nun wählen Sie aus der Menüleiste Gestaltung > Alle Gruppierung aufheben.

»15.5 Duplizieren [Strg + D]

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

Wenn Sie ein Objekt (oder auch mehrere) duplizieren wird dieses sofort eingefügt (Sie können unter Optionen Max Systems Setup Grundeinstellungen Generelle Optionen bei Duplikate den gewünschte Abstand einstellen). Markieren Sie alle Objekte die Sie duplizieren möchten indem Sie mit der Maus einen Rahmen um alle Objekte ziehen. Über Menüleiste Bearbeiten > Duplizieren erreichen Sie diese Funktion.

»15.6 Muster / Layouterstellung

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

Markieren Sie das gewünschte Objekt und wählen in der Menüleiste Gestaltung > Muster/Layouterstellung.

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

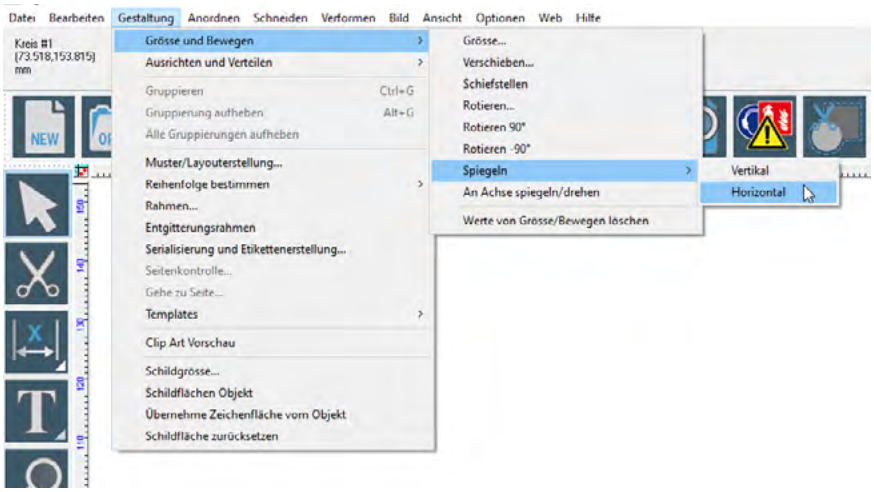
Beenden Sie die Funktion über den Button Schließen.



»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 über Menüleiste Gestaltung > Größe und Bewegen > Spiegeln > Vertikal oder Horizontal die gewünschte Spiegelachse wählen.



16 Dateifunktionen

»16.1 Neu

Erstellt eine neue Datei.

»16.2 Öffnen

Beim Öffnen erscheint 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 „Diese Meldung nicht mehr anzeigen“.

Danach können Sie wie gewohnt Ihre Dateien öffnen.



»16.3 Speichern

Hierüber können Sie alle erstellten Projekte speichern.

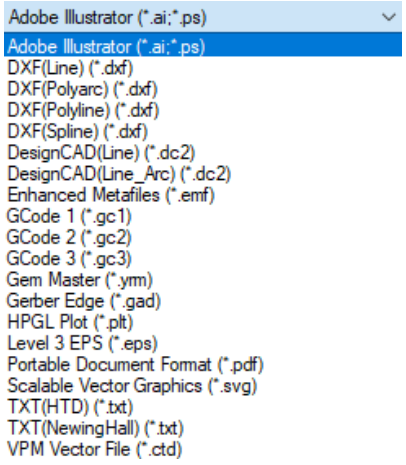
Die Dateien werden im .MAX Format gespeichert. Dieses Format kann nur von SignMax gelesen werden. Möchten Sie ein Piktogramm in einer anderen Software nutzen, müssen Sie es Exportieren (siehe Kapitel 16.5 Exportieren).

»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 und weitere Formate exportieren.



»16.6 Bild Exportieren

TBei 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.





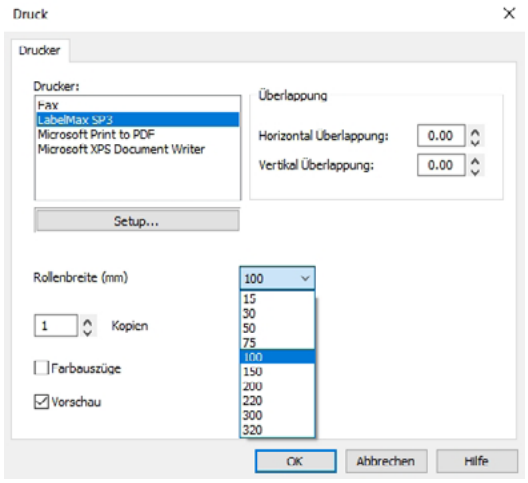
17 Drucken [Strg + P]

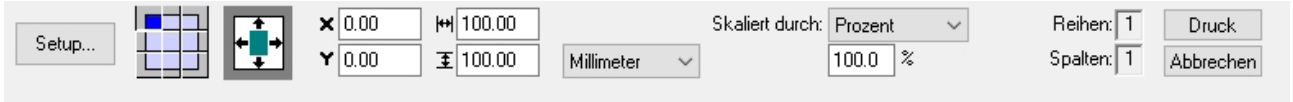
Über das Menü Datei > Drucken gelangen Sie zu der Druckfunktion oder Sie klicken auf das Druckersymbol in der Symbolleiste.

»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 Verbotszeichen sind die Farben einzeln angelegt d.h. Beispiel, Verbotszeichen: 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.

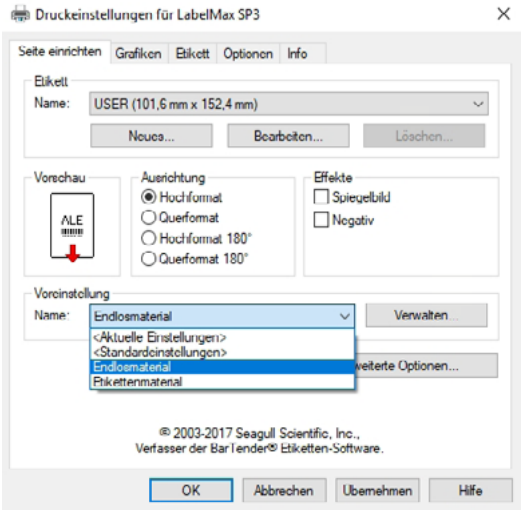
Rollenbreite: Dieses Feld wird nur bei bestimmten Druckern eingeblendet. Es besteht dadurch die Möglichkeit die Breite des zu bedruckenden Materials auszuwählen. SignMax wird dann automatisch die optimale Druckrichtung (Hoch- oder Querformat) auswählen.

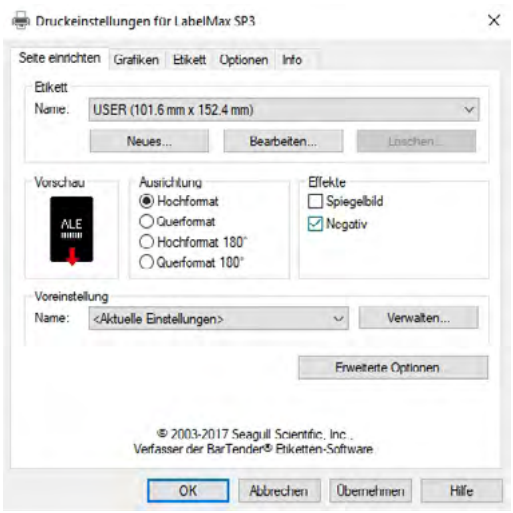
Hinweis: Haben Sie Etikettenmaterial in den LabelMax eingelegt, so ist hier immer die Rollenbreite von „100“ auszuwählen

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

»17.3 Setup Eigenschaften

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





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

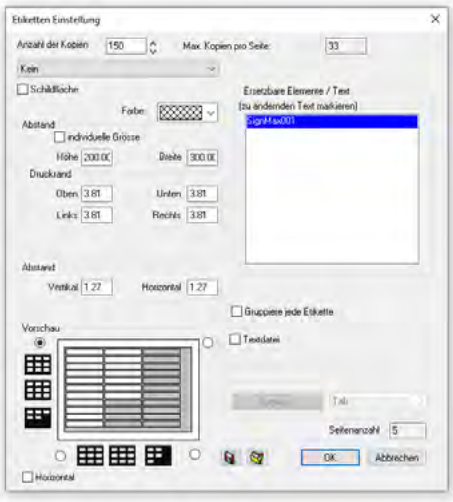
18 Serialisierung

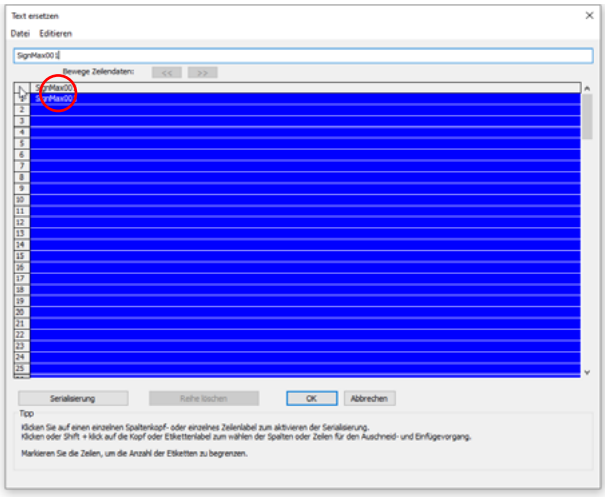
Der Befehl Serialisierung und Etikettenerstellung aus dem Menü Gestaltung wird zum Serialisieren von Textdaten benutzt.

»18.1 Fortlaufende Etiketten

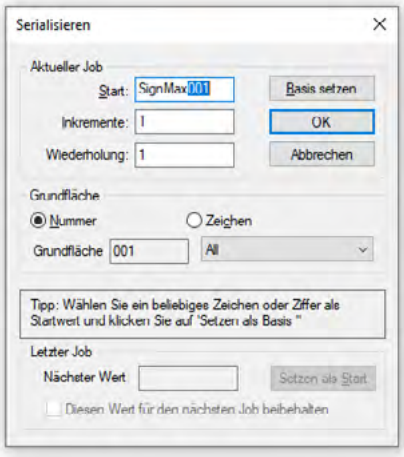
Um eine fortlaufende Serie zu erstellen (z. B. Fass 001 bis Fass 150) gehen Sie wie folgt vor:

- 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“ wenn die Ausgabe auf einem LabelMax erfolgen soll, für die MultiMax Reihe können Sie auch mehrere serialisierte Etiketten auf der Schildfläche anordnen lassen.
- 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.



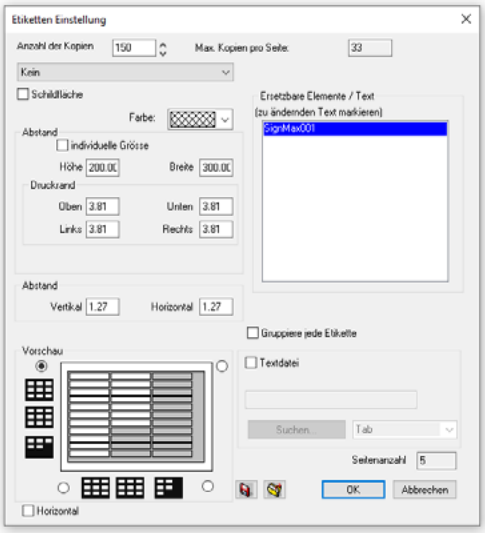
- Im Feld „Start“ den Bereich markieren, der erhöht werden soll
- Einmal auf „Basis setzen“ klicken
- Bei „Inkremente“ einstellen, um wie viel jedes Etikett erhöht werden soll
- Auf OK klicken
- Jetzt erfolgt noch eine Vorschau auf die Daten
- Mit einem Klick auf OK wird die Serialisierung ausgeführt

Unten am Bildschirm werden Ihnen nun die Seiten angezeigt, auf denen die einzelnen Etiketten platziert sind.
Beim Drucken werden Sie gefragt, ob Sie alle Etiketten oder nur bestimmte drucken möchten.

»18.2 Txtersetzung 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

Unten am Bildschirm werden Ihnen nun die Seiten angezeigt, auf denen die einzelnen Etiketten platziert sind.
Beim Drucken werden Sie gefragt, ob Sie alle Etiketten oder nur bestimmte drucken möchten.

19 Plotten

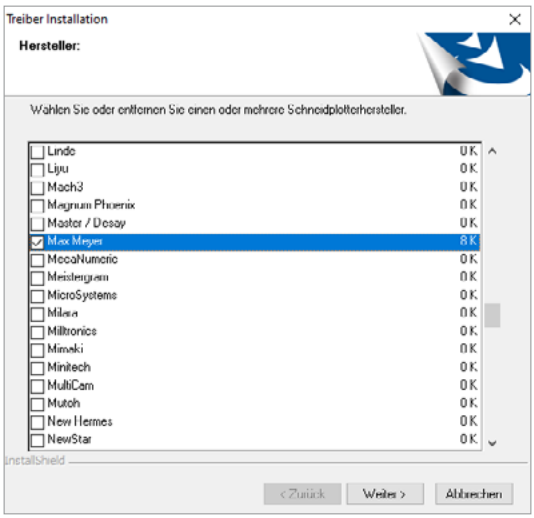
SignMax unterstützt eine Reihe von Plottern.

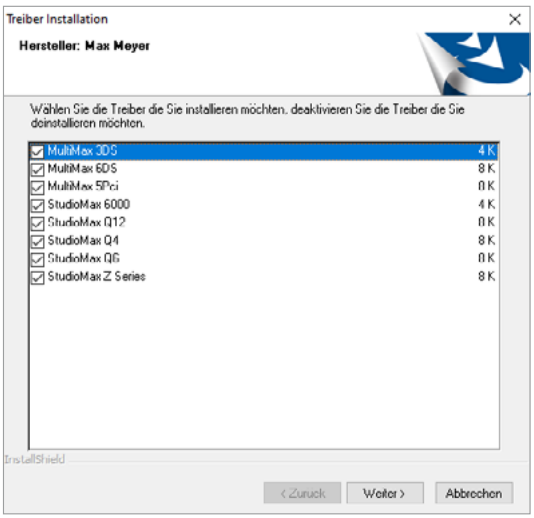
Bitte beachten Sie, dass nur Vektorobjekte geschnitten werden können. Alles was Sie in der SignMax erstellen (auch die Cliparts) sind Vektorobjekte.

»19.1 Plottertreiber installieren

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

Dann Ihr Plottermodell auswählen und auf „Weiter“ klicken.





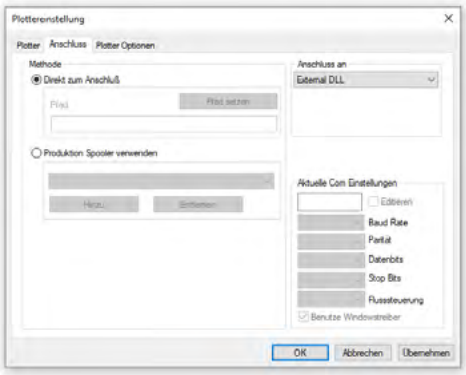
»19.2 Konfigurieren des Plotters

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.





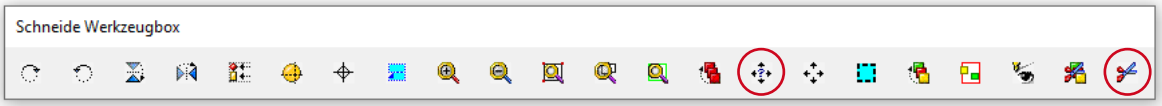
Wichtig ist hier der Reiter Anschluss. Bei „Anschluss an“ müssen Sie den richtigen Anschluss Ihres Plotters wählen, z.B. LPT1 für Parallel oder COM2 für Seriell. Für USB-Anschluss muss „External DLL“ ausgewählt sein.

»19.3 Schneiden mit einer Farbe

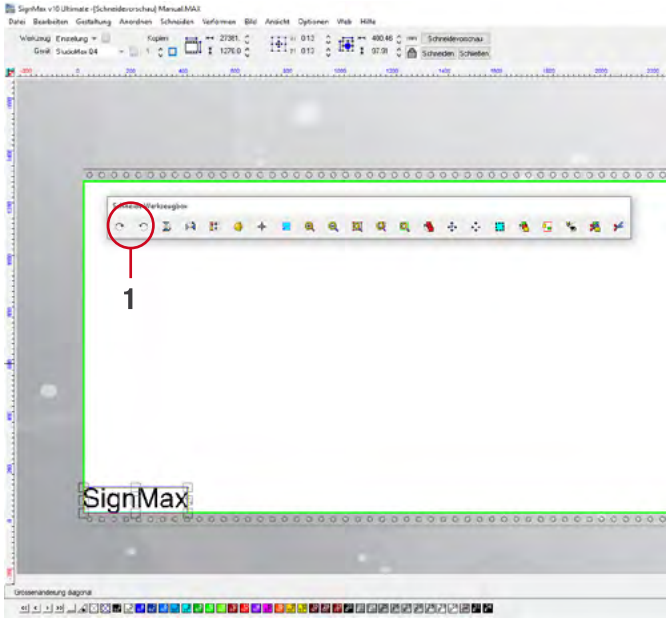
Öffnen Sie die Software SignMax, und erstellen sich Ihr gewünschtes Schild.

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).



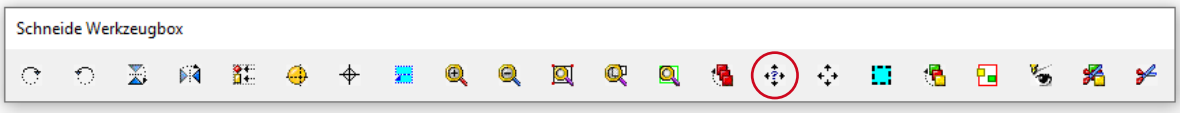
Durch klicken auf die oben markierten Werkzeuge können Sie das Objekt drehen, so dass die Folie optimal genutzt wird. Anschließend klicken Sie auf die Schere in der Schneidewerkzeugbox, der Schneideauftrag wird gestartet.

»19.4 Schneiden mit mehreren Farben

Erstellen Sie Ihr Schild mit allen Farben, die Sie plotten wollen.

In diesem Beispiel wollen wir ein Verbotszeichen plotten.

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

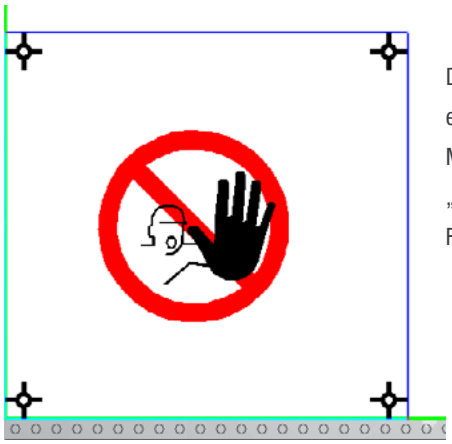


Hier sollten Sie zunächst auf den Button „Überprüfen Sie den Plotter auf Höhe und Breite“ klicken. Dann wird Ihnen die exakte Rollenbreite angezeigt (Grüne Linie). Zum einfacheren Verkleben drücken Sie auf „Passermarken“.

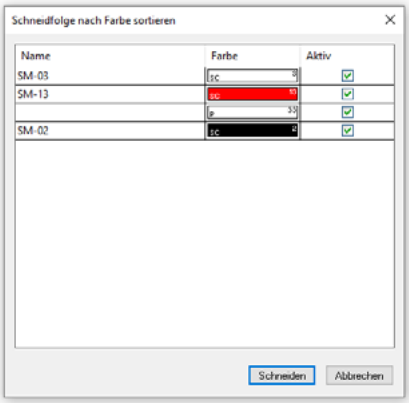
Es öffnet sich das Fenster „Passermarken“.



Wählen Sie hier „Standard“.



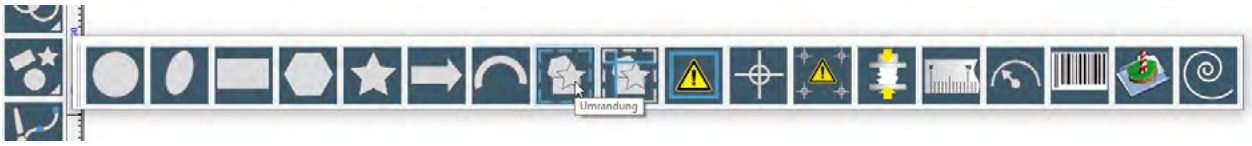
Die Passermarken werden bei jeder Farbe mit geplottet, so dass Sie sich beim Aufkleben der einzelnen Folien danach richten können.
Mit der Maus können Sie die Passermarken verschieben. Klicken Sie auf den Button „Sortieren und Schneiden der Farben“ in der Schneide-Werkzeugbox. Nun öffnet sich das Fenster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



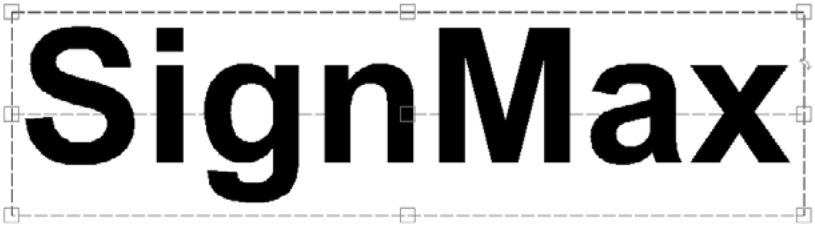
Wenn Sie mit Rot beginnen möchten, legen Sie die rote Folie in den Plotter ein.
Aktivieren Sie dann die Farbe Rot und klicken Sie auf „Schneiden“ im selben Fenster.
Für die anderen Farben wiederholen Sie den Vorgang.

»19.5 Weed und Power Weed

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



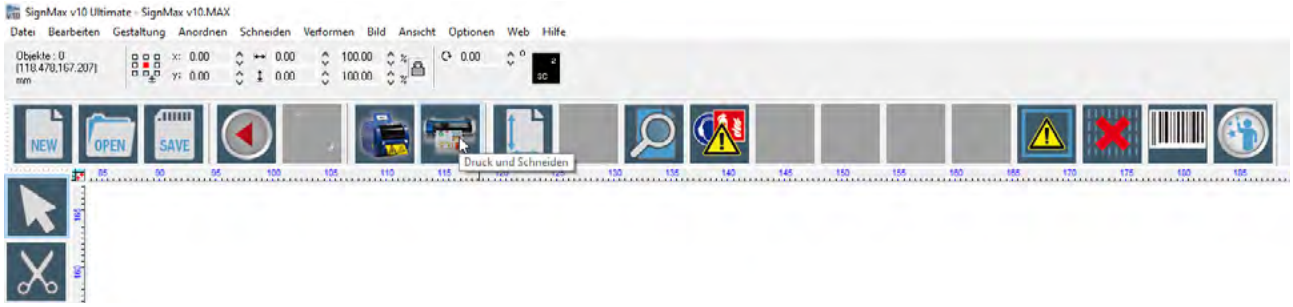
Nachdem Sie die Linien erstellt haben, müssen Sie nur noch auf „Zuweisen“ klicken.



20 Druck und Schneiden

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

Ein „Druck und Schneiden”-Auftrag beinhaltet mindestens eine Konturschnittlinie, so dass das gedruckte Material mit einem Folienplotter entlang der Konturlinien 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.

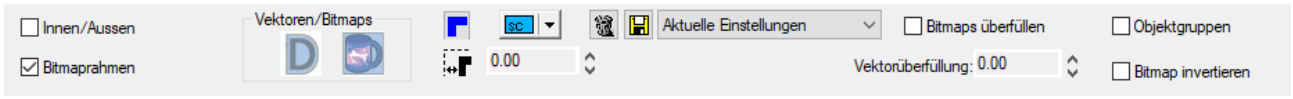


»20.1 Kontur-Cut

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



»20.2 Kontur-Cut von Bildern

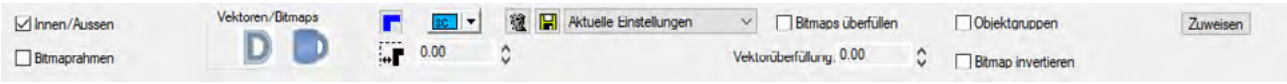
Auch importierte Bilder können per Kontur Cut ausgeschnitten werden.

Hierfür folgen Sie einfach den unten stehenden Anweisungen.

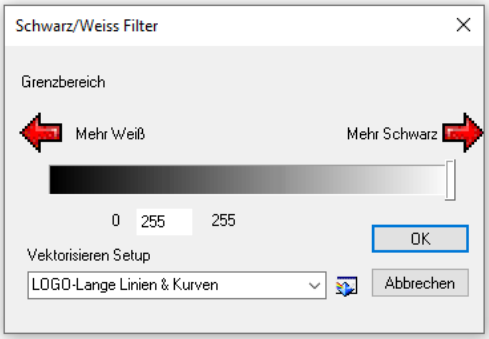


Hier sehen Sie drei Beispiele bei denen Schnittlinien hinzugefügt wurden. Im ersten Bild folgen die Schnittlinien der rechteckigen Begrenzung des Bildes. Im zweiten Bild folgen die Schnittlinien der Kontur des Bildes. Im dritten Bild schließen die Schnittlinien den inneren freien Bereich ein.

» 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 „Bitmaprahmen“ deaktiviert ist.



» 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.

»20.3 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:

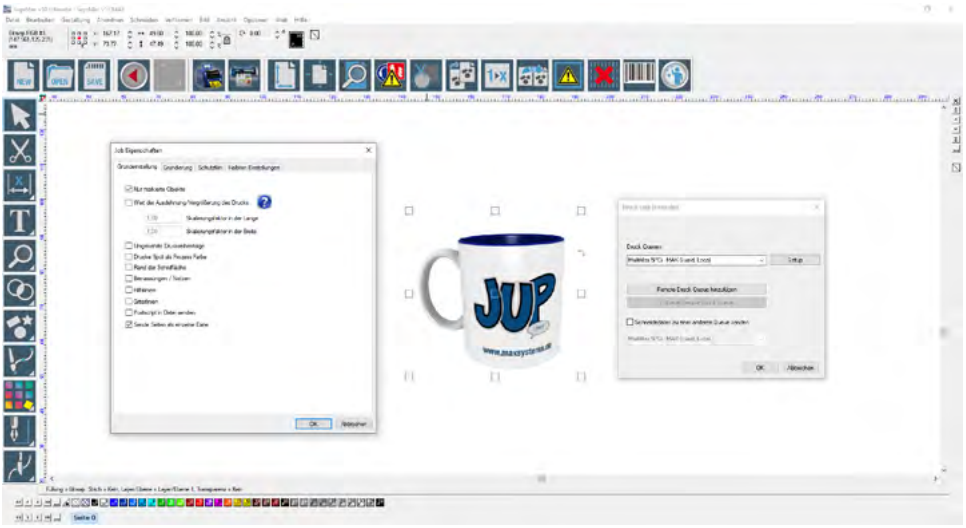
» Erstellen Sie die Form, die ausgeschnitten werden soll (z.B. ein Rechteck)
» Wählen Sie über das Menü Schneiden > Halfcut Objekt an/aus
» Aus Ihrer Form wird nun eine Flex-Cut-Linie erstellt

21 Der Printmanager (SignMax VPM)

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

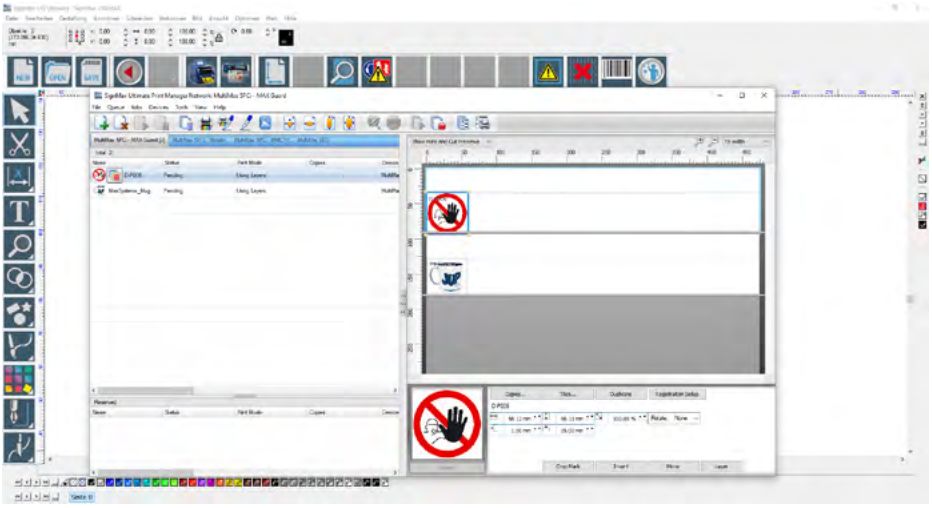
Auf einen Blick können Sie hier sehen, welche Schilder bereits produziert wurden und welche noch nicht. Eine Vorschau hilft Ihnen das Schild sofort wieder erkennen zu können. Alle Einstellungen, die in der SignMax-Datei vorgenommen wurden bleiben erhalten und das Schild kann in der gleichen Qualität wieder und wieder produziert werden. Einfach auf Datei > Drucken und Schneiden klicken.

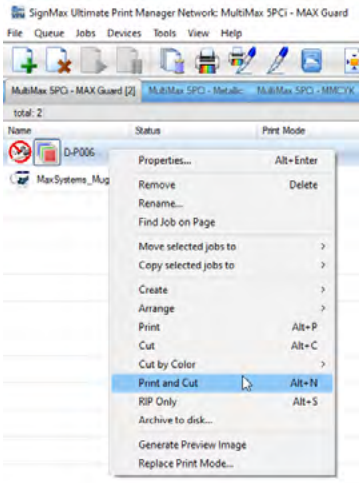
- Überprüfen Sie Ihr Schild in der Vorschau.
- Klicken Sie auf das Symbol „Drucken“ oder „Drucken und Schneiden“, je nachdem, ob Ihre Datei einen Schneidebefehl enthält oder nicht.
- Ihr Druckjob läuft nun in den Print & Cut Manager ein.



»21.1 Drucken und 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.





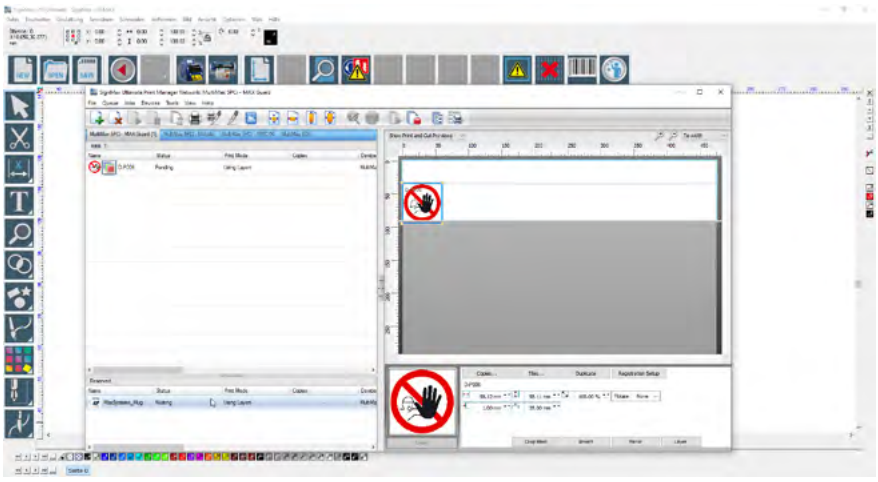
Warten Sie, bis der Druckauftrag vollständig importiert ist und hinter dem Dateinamen der Hinweis „Haltend Job gerippt“ erscheint.
Drücken Sie die rechte Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Drucken“, „Schneiden“ oder „Drucken und Schneiden“ aus.

Der Drucker beginnt die Datei zu verarbeiten

»21.2 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.

22 Grafikbearbeitung

»22.1 Outlines und Inlines

Outline und Inline können gleichzeitig erstellt werden.

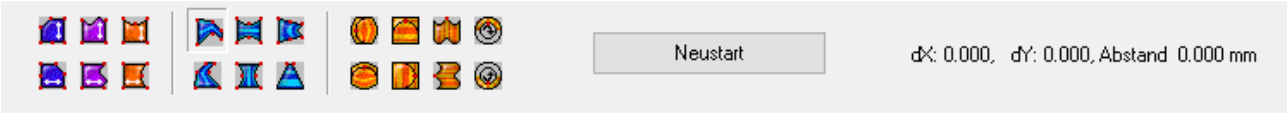
Die Outline-Kontrollfelder befinden sich auf der linken Seite der SmartBar, die Inline-Kontrollfelder auf der rechten Seite. Die Farbe kann separat eingestellt werden. Es stehen noch verschiedene Möglichkeiten zur Gestaltung der Ecken, sowie die Strichstärke in der SmartBar zur Verfügung.



»22.2 Verformung

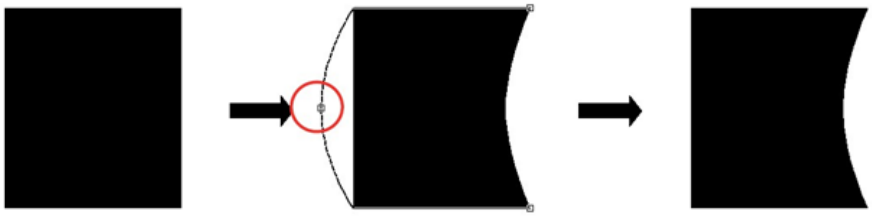
Das Menü „Verformen“ bietet verschiedene Möglichkeiten um eine Form zu verändern.

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.

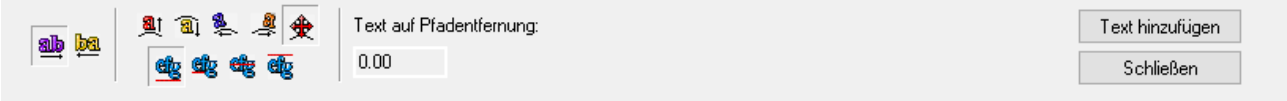


»22.3 Text an Pfad ausrichten

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.

»22.4 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 Smart Bar bearbeitet werden.

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



Im Bereich Stil auf der Smart Bar 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.

»22.5 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.

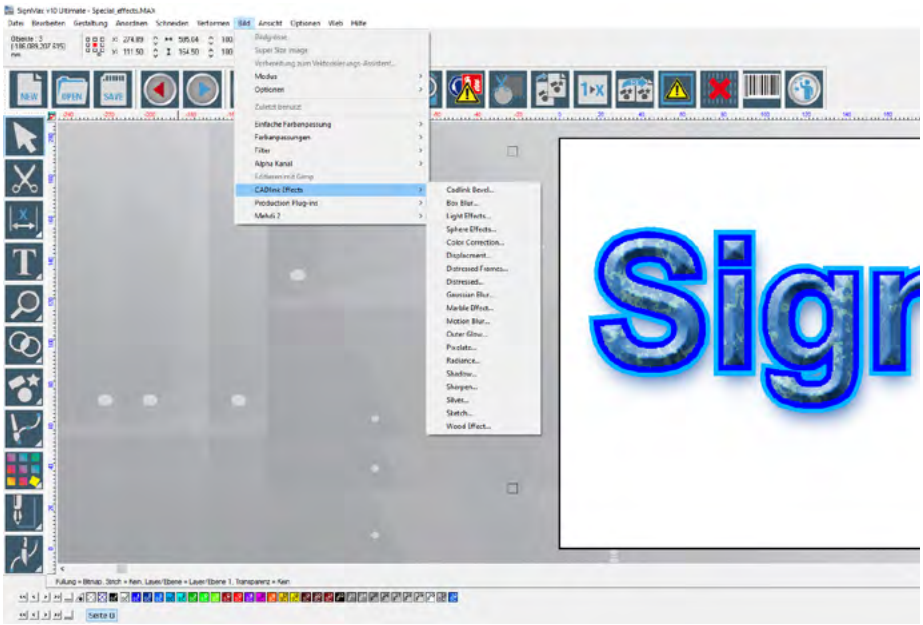


- Innenkonturen füllen
- Innenkonturen zulassen
- Ausmaß des Versatzes
- Ausmaß der Gehrung
- Konturfarbe
- Gespeicherte Einstellungen

»22.6 Spezial Effekte I Plug In Erweiterung

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

Hier sehen Sie ein Beispiel:



23 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
Alt + S Farbfüllung zeigen An /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

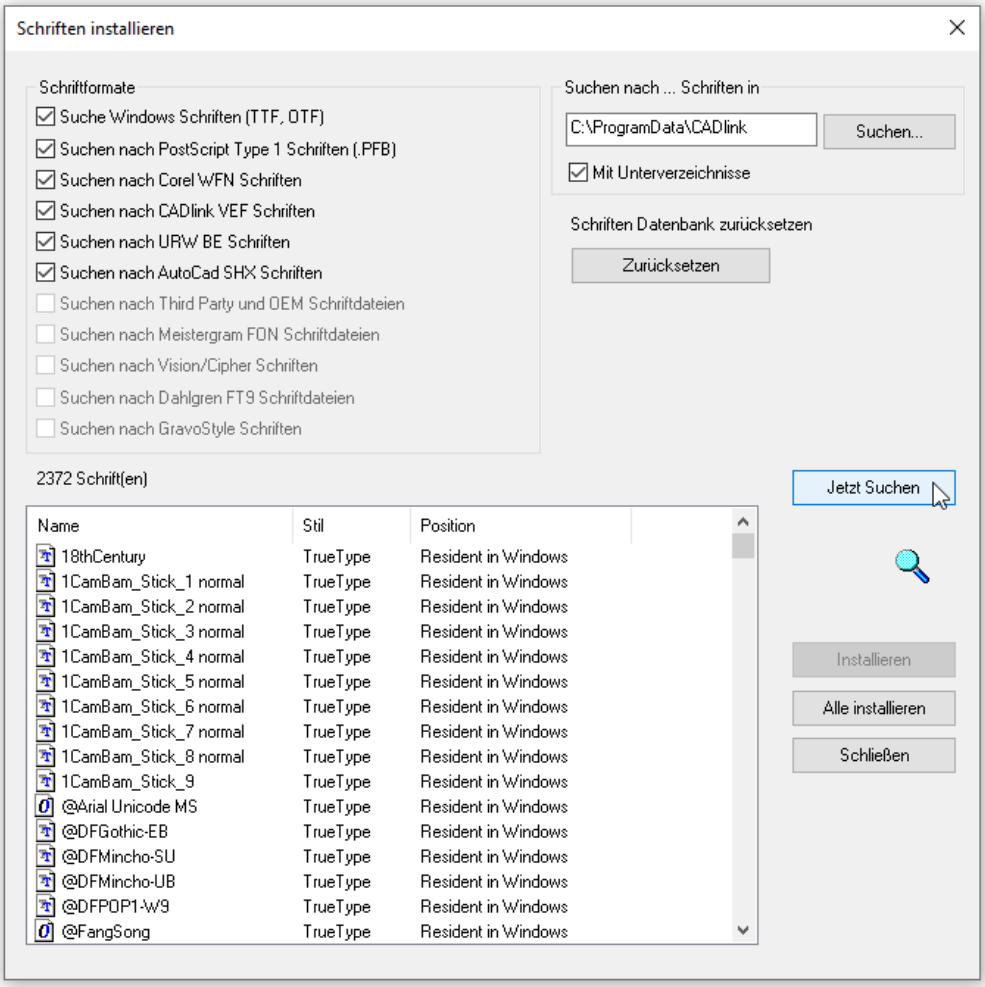
Da SignMax Schriften unabhängig von Windows verwalten kann:

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

Um Schriften hinzuzufügen, rufen Sie bitte über die Menüleiste Datei > Installieren > Schriften… auf.

In dem sich öffnenden Fenster können Sie unter „Schriftformate“ selektieren welche Schrift Typen Sie hinzufügen möchten. Im Feld „Suchen in“ geben Sie bitte das Suchverzeichnis ein (oder wählen es nach Klick auf „Suchen…“) und klicken dann auf den Button „Jetzt Suchen“. Es werden Ihnen die gefundenen Schriften aufgelistet, Sie können nun einzelne Schriften anklicken und über den Button „Installieren“ der Software hinzufügen. Über den Button „Alle installieren“ werden alle gefundenen Schriften komplett hinzugefügt.

Wenn Sie das Fenster schließen, stehen Ihnen die Schriften in der Schriftauswahl zur Verfügung.



SignMax v10

MAX Systems GmbH

SignMax

Sicherheit, Qualität und Schutz
für Sie und Ihr Unternehmen.

MAX Systems GmbH
Am Bauhof 12
D-27442 Gnarrenburg

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

E-Mail: info@maxsystems.eu
www.maxsystems.eu



Welcome to the SignMax v.10 Manual

MAX System GmbH
Am Bauhof 12
27442 Gnarrenburg

SignMax

TABLE OF CONTENT

» MANUAL «

1 Preface 5
2 Installation 5

» BASIC FUNCTIONS «

3 Controls ..... 6 - 7
- 3.1 Menu bar 6
- 3.2 Smart bar 6
- 3.3 Icon bar 6
- 3.4 Tool bar 6
- 3.5 Shop palette 7
- 3.6 Job palette 7

4 Blank size 8
5 Creating text ..... 9 - 11
- 5.1 Creating text [Ctrl + F7] 9
- 5.2 Text in preset frame [Ctrl + F8] 9
- 5.3 Text frame properties 10
- 5.4 Text on screen kerning 11
- 5.5 Spell check 11

6 Zoom tools [scroll wheel / middle mouse button] 12
7 Weld tools 13
8 Shape tools ..... 13 - 16
- 8.1 Circle 13
- 8.2 Ellipse 14
- 8.3 Rectangle 14
- 8.4 Polygon 14
- 8.5 Star 14
- 8.6 Arrow 14
- 8.7 Fan 14
- 8.8 Weed border 14
- 8.9 Power weed 15
- 8.10 Border 15
- 8.11 Registration marks 15
- 8.12 Multiple registration marks 15
- 8.13 Ruler 15
- 8.14 Dial 16
- 8.15 Barcode 16

9 Graphic edit tools (only available in pro versions) 17
10 Scan tools (only available in ultimate version) 17
11 Tools for strokes and fills 18
- 11.1 Functions available in all versions 18
- 11.2 All following functions are only available with pro versions 18

12 Ginsu knife tools 19
13 Layout ..... 19 - 20
- 13.1 Clipart 19
- 13.2 Using your own graphics 20

14 Changing shapes and text ..... 21 - 22
- 14.1 Center point 21
- 14.2 Corner point 21
- 14.3 Boundary point 21
- 14.4 Rotation point 21
- 14.5 Making changes from smart bar 21
- 14.6 Proportional-scaling 22
- 14.7 Double-click 22

15 Layout function ..... 22 - 24
- 15.1 Alignment 22
- 15.2 Arrangement 22
- 15.3 Guides 23
- 15.4 Grouping objects [Ctrl + G] ..... 23 - 24
  - 15.4.1 Grouping objects [Ctrl + G] 23
  - 15.4.2 Ungroup objects [Alt + G] 23
  - 15.4.3 Ungroup all groups 24
- 15.5 Duplicate [Ctrl + D] 24
- 15.6 Create pattern / layout 24
- 15.7 Mirror 24

16 File functions ..... 25 - 26
- 16.1 New 25
- 16.2 Open 25
- 16.3 Save 25
- 16.4 Importing other file formats 25

16.5 Export 25
16.6 Export image 26
17 Print [Ctrl + P] ..... 26 - 27
17.1 Printer 26
17.2 Basic settings 27
17.3 Setup Settings 27
18 Serialization ..... 28 - 29
18.1 Continuous badges 28
18.2 Text replacement from file 29

» ADDITIONAL FUNCTIONS «

19 Plotting ..... 30 - 32
19.1 Installing a plotter driver 30
19.2 Configuring the plotter 30
19.3 Cutting with one color 31
19.4 Cutting with multiple colors 31
19.5 Weed and Power Weed 32
20 Print & Cut ..... 33 - 34
20.1 Contour Cut 33
20.2 Contour Cut images 33
20.3 Flex-Cut 34
21 The print manager (SignMax VPM) ..... 35 - 36
21.1 Print / cut 35
21.2 Reprinting archieved jobs 36
22 Graphic editing ..... 37 - 39
22.1 Outlines and inlines 37
22.2 Transformation 37
22.3 Fit text to path 37
22.4 Shadow 38
22.5 Object Contour 38
22.6 Special effects | Plug-in 39
23 Keyboard Shortcuts 39
24 Installing fonts 40



We combine many years of experience with new ideas!

01 Preface

This user manual gives an overview of properties and processes available in SignMax, in the Print & Cut module and in the professional graphic editing module. This documentation helps new users find their way and highlights special processes that improve efficiency. SignMax has a wide range of functions. Feel free to experiment with the software. Copyright notes: The information contained in this manual was collected and authored by the company MAX Systems. It serves for informational purposes only and may not be changed or expanded by third parties. MAX Systems takes no responsibility for any errors or inaccuracies this document might contain.

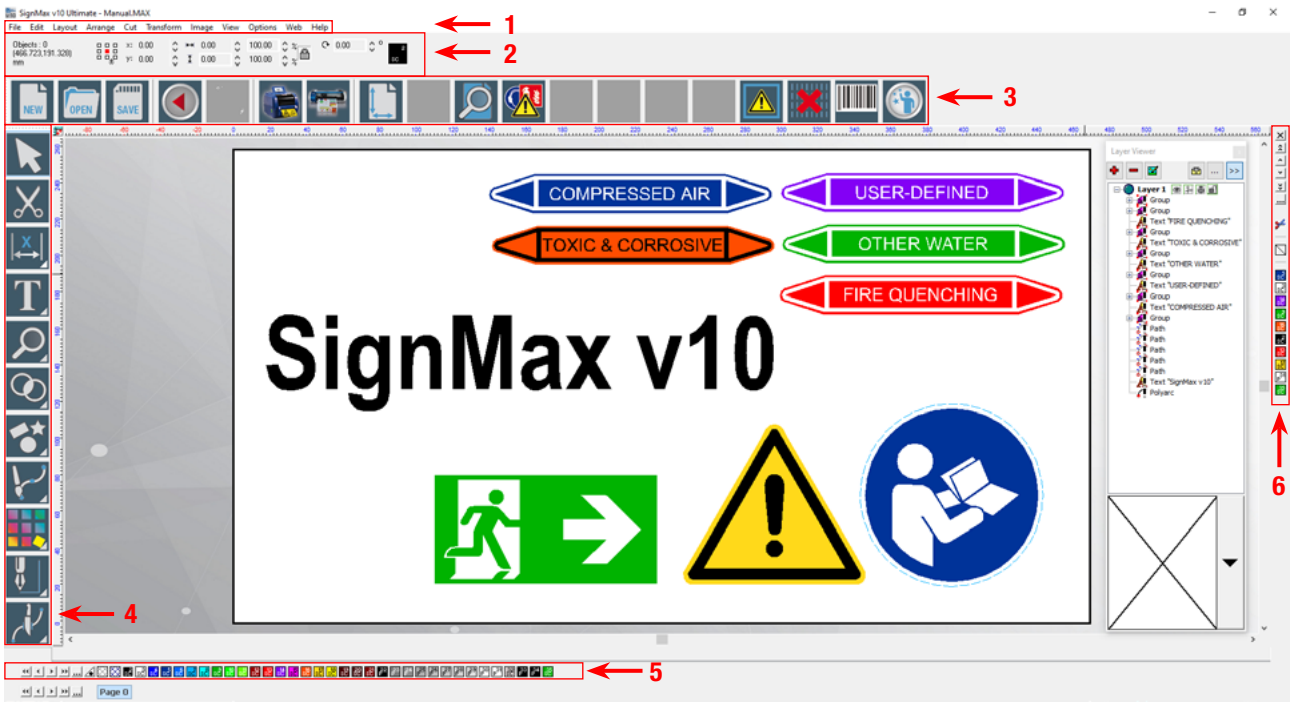
We are thankful for any hints, suggestions and comments. Authored and designed by:

MAX Systems GmbH
Am Bauhof 12
D-27442 Gnarrenburg, Germany
Phone: +49 4763/94595-0
Fax: +49 4763/94595-11
E-mail: info@maxsystems.eu
Website: www.maxsystems.eu

02 Installation

Please observe the installation manual on the software DVD / the USB stick. Not following these instructions may result in the software's behaving abnormally.

03 Controls



»3.1 Menu bar

The menu bar contains a collection of all functions within the software.

As a stand-alone solution, all required data and templates are saved in the system and can be accessed through the includes USB keyboard and the control panel on the LabelMax.

»3.2 Smart bar

The smart bar is a special toolbar in SignMax which contains context-specific controls, depending on the type of process.

If you select a shape, the smart bar shows information such as position and size of the shape. Here you can also easily change the size of an element (text, image, pictogram, etc.) by entering the corresponding value in the height or width field. Proportional scaling is activated by default. This means that changing one value also changes the other value proportionally. Clicking the padlock icon next to the percentage value deactivates this function.

»3.3 Icon bar

The icon bar has shortcuts to the software's primary functions.

You can adjust the icon bar to your needs by adding and removing buttons.

»3.4 Tool bar

The toolbar to the left of the workspace contains the main tools for creating and editing text and shapes.

Most of the tool buttons open other toolbars when clickedselected.

»3.5 Shop palette

The color palette is located at the bottom of the workspace by default.

The default color palette contains all colors that are currently available for the workspace.



If you left-click one of the color icons, the color is selected for filling all currently selected shapes and set as the default fill color for all new shapes. The fill color can be changed with a left-click and the stroke with a right-click.

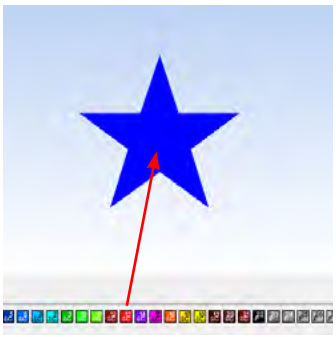
To change the fill color of a specific shape without changing the default fill color, proceed as follows:

- select the shape first, then the desired color with a left-click or
- select the desired color icon from the color palette and drag it onto the desired shape. Release the mouse button and the color is applied to the shape.

The following images illustrate the described process:



Click a color icon and drag it away from the palette.



Drag the icon onto the object.



Release the mouse button once the cursor is over the object.

»3.6 Job palette

By default, the job palette displays the colors that are currently used in the workspace.

You can change and replace the color of your sign by dragging the desired color on top of the element which color should be changed and release the mouse button.

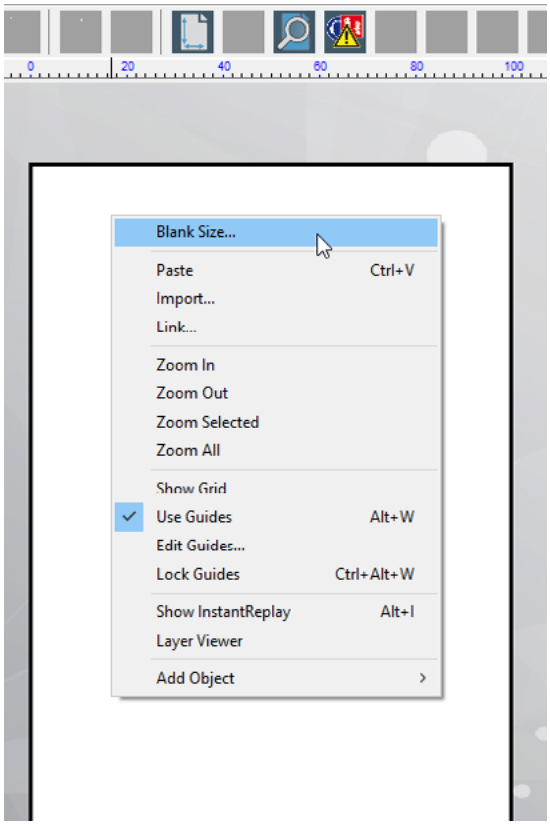
04 Blank size

The blank size represents the area to be printed or cut

The dimensions of the blank size are usually configured first, so that the alignment of images and texts can be displayed.

The blank size can be adjusted as follow:

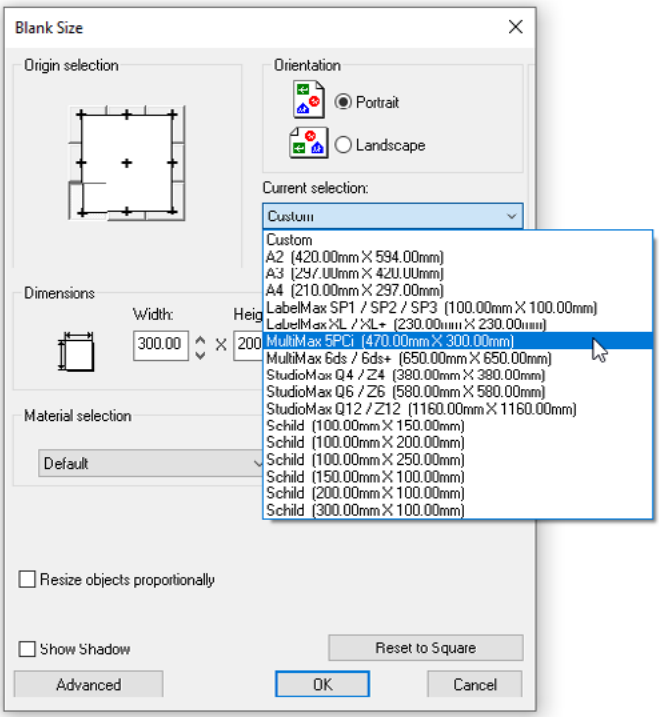
Select the blank size and open the context menu by right-clicking. Select “size adjustment” to make all necessary size changes.

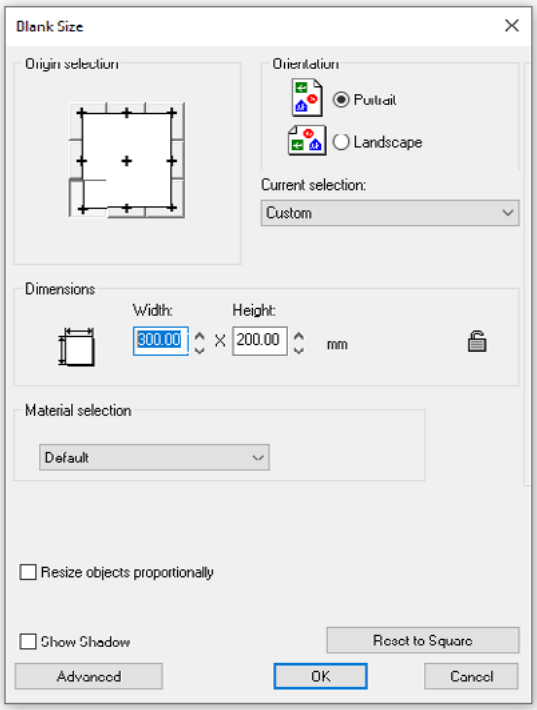


Alternatively, you can select “blank size” in the layout menu, which will open the same dialogue.

Under “Origin selection” you can set the origin for the rulers.

Under current selection you can choose from a selection of predefined dimensions or enter a custum dimension (2. image) or you select “Other”and enter the blank size manually (3. image).





05 Creating text

»5.1 Creating text [Ctrl + F7]

To add text, select “Text tools” from the toolbar menu.

After selecting the “Text compose” tool you have three options for configuring the text frame.

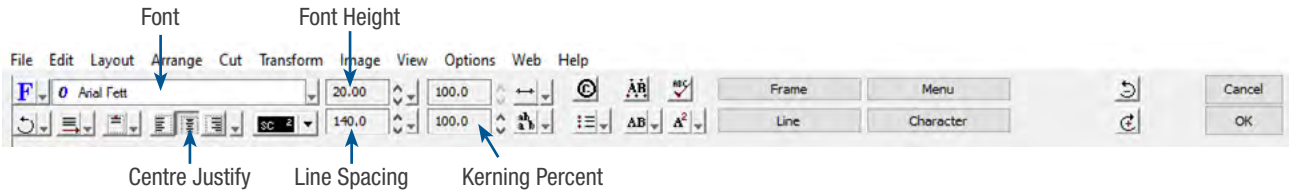


Left-click on the workspace: An input position for the text appears. When writing, the text frame adjusts to fit the text.

Drag text frame with pressed mouse button: Sizing a frame using the mouse determines the text frame size. When you write the text, the text frame does not change and the text is limited by the text frame.

Press [Shift] and click on the workspace: This fits the text frame to the Blank Size, such as the function “frame text compose” does. Alternatively, you can use the key combination (Strg+F8).

The shown values are standard settings. If there are any problems while creating a text element, reset the values to the original state bevor you started typing.



»5.2 Text in preset frame [Ctrl + F8]

As an extension to the “Text tool”, the “Frame text compose” tool automatically adjusts the text frame to the blank size.



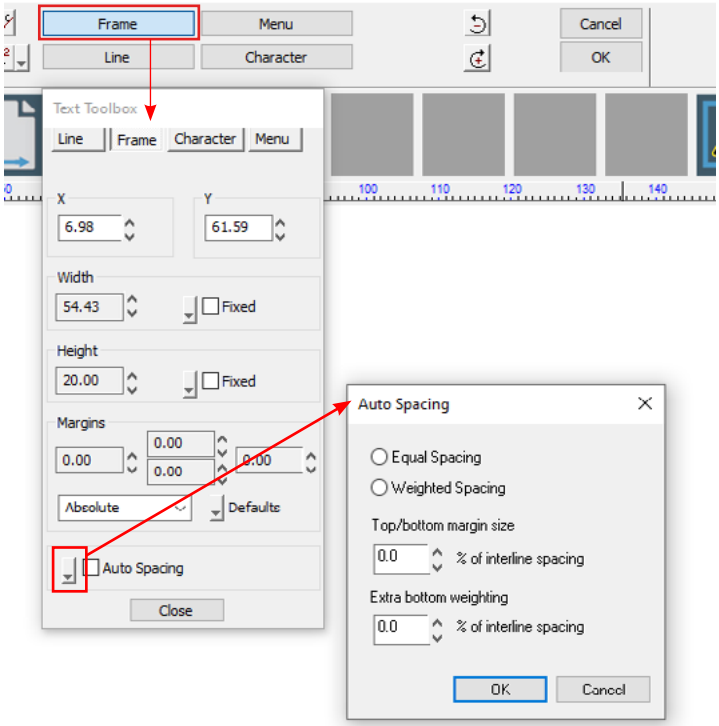
The rectangular dashed line around the text determines the text frame. If entering characters in a text frame, the properties of the frame determine how the text is compressed, stretched, wrapped, etc. Each line of text can be compressed to the extent that it is adjusted to the width of the text frame, or you can expand the width and height of the text to fill the entire text frame.

Regardless of how the text frame was created, the buttons “Compress horizontally”, “Compress vertically”, “Line attributes” and “Frame properties” are used to change how the text fits the frame. You can do all of this in the text toolbox.



»5.3 Text frame properties

Select the button „frame properties“ in the smart bar to open the dialogue “Text Frame Properties”.



Auto spacing:

Select the button „Settings“ to open the dialogue „Auto Spacing“

Note: To use the control fields „Auto Spacing“ the text has to be created with the option „Frame text compose“-tool.

Equal spacing:

Equal spacing sets the same space between any two lines of text. If “Top/bottom margin size” is set to less than 100 % of the line space, the margins are decreased and the space between the text lines increased. If the value is set to more than 100 %, however, the margins increase and the space between the lines decrease.

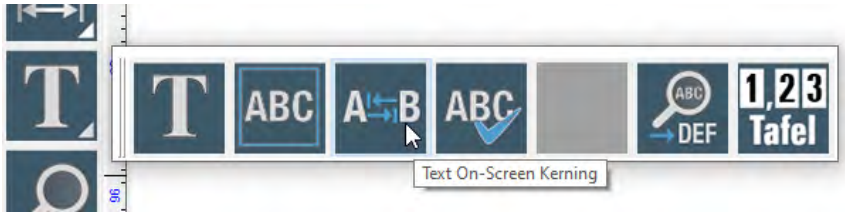
Weighted spacing:

“Weighted spacing” allows you to vary the interline spacing. If you increase “Extra bottom weighting” to more than 100 %, the lower margin also increase, so that lower text lines in the text box move upwards. If you set “Extra bottom weighting” to less than 100 %, the bottom margin is decreased as well as the interline spacing, since the text lines move closer to the lower margin.

»5.4 Text on screen kerning

This tool lets you quickly change the letter spacing (kerning) of an existing text.

The text field has to be select bevor selecting the tool.





Various editing icons appear around the selected text.

- **Square:** The square in the middle lets you move the entire text.
- **Circle under a letter:** Moves individual letters
- **Right circle:** Moving this circle increases or decreases the space between individual letters.

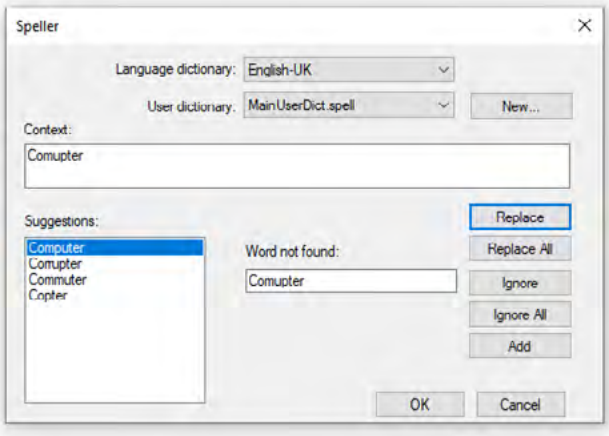
»5.5 Spell check

When editing a text, select the spell check button to check the spelling of the currently selected text.

If no text is selected, all text objects will be checked.



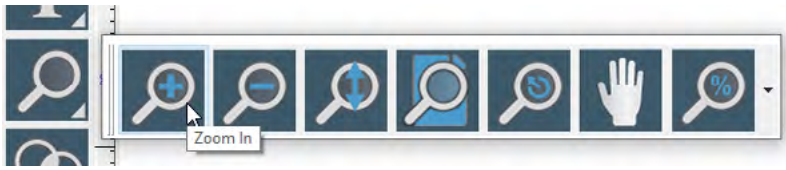
If spelling errors are found, the “Spell Checker” dialogue opens where you can fix any errors. By selecting “replace” the corrections are immediately implemented.



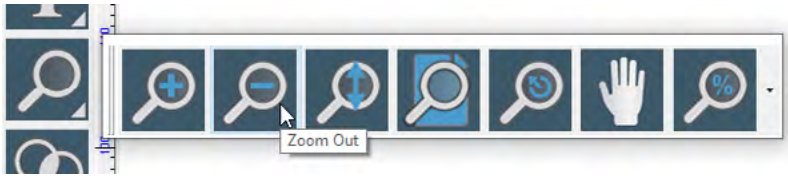
06 Zoom tools [Scroll wheel / middle mouse button]

The “Zoom Tools” bar contains functions for zooming in and out.

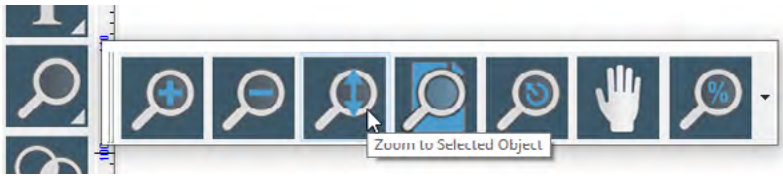
» **Zoom in:** Enlarges the view (Drag a box around the area you want to zoom in on).



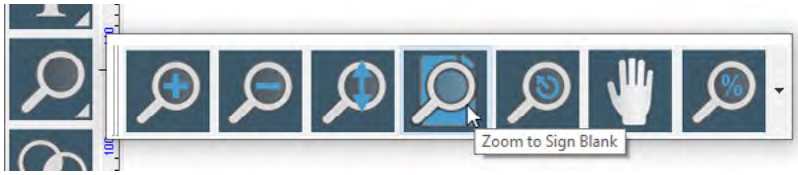
» **Zoom out:** Reduces the view



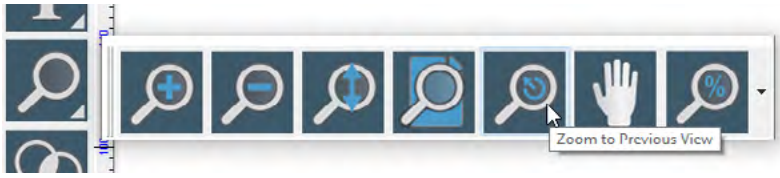
» **Zoom to selected objects:** Zooms in on the selected objects



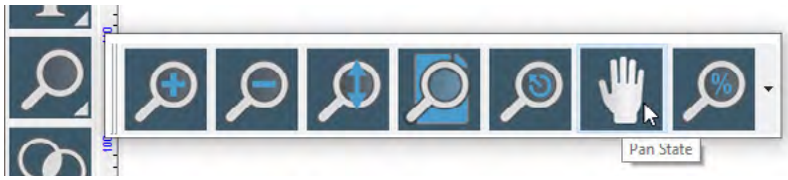
» **Zoom to Sign blank:** Centers the blank size to the screen



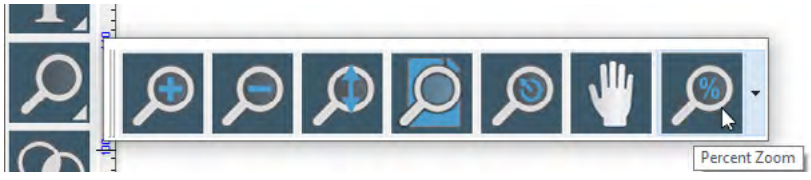
» **Previous view:** Switches to the previous zoom level



» **Pan state:** Moves the view in all directions using the mouse



» **Zoom percentage:** Select a zoom factor in percentage



07 Weld tools

Basic weld combines two objects with the same color to one curve object with the same outline.

If the basic weld is applied on two objects with different colors they are being cut where they overlap.



“AND weld”, only the overlapping areas remain.



“XOR weld”, the overlapping areas will be cut out.



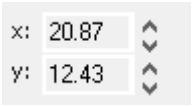
08 Shape tools

The “Shapes” button from the toolbar lets you create different shapes.



The “Shapes” button from the toolbar lets you create different shapes. Select a shape by left-clicking the specific field. Move the cursor to the position on the workspace where you want to create the shape. Hold the left mouse button and drag the shape until you get the desired size. Afterwards you can use the smart bar to change the properties of the shape. If you want to change the properties of a shape later on, double-click on the shape.

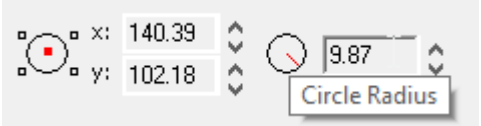
Note: Some functions require you to select “apply” to complete or “close” to dismiss the creation process.



The position of each shape on the workspace
can be determined through the “X:” and “Y:” field/values.

»8.1 Circle

You can use the smart bar to set the radius.

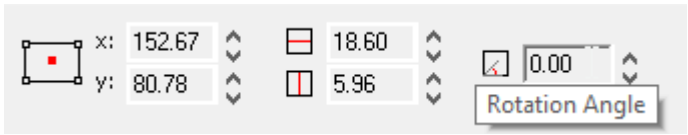


»8.2 Ellipse

The smart bar does not allow any further editing.

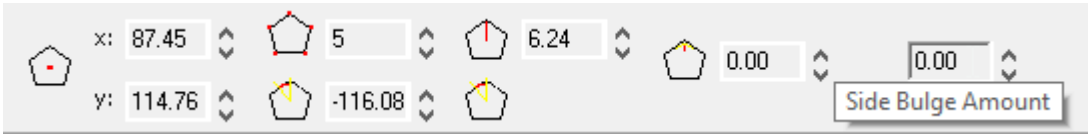
»8.3 Rectangle

The smart bar lets you set the length, width and rotation angle.



»8.4 Polygon

The smart bar lets you set the number of points, rotation angle, polygon radius, corner radius and the side convexity.



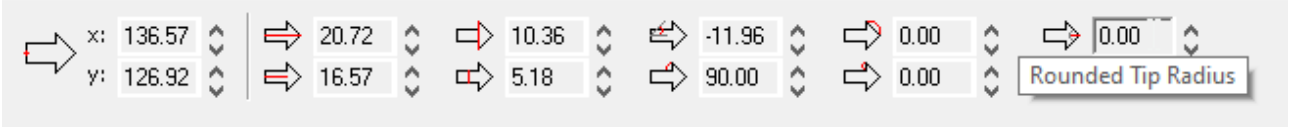
»8.5 Star

The smart bar lets you set the number of points, rotation angle, star radius 1 + 2 and corner radius 1 + 2.



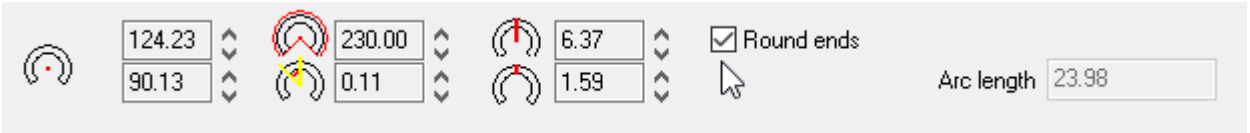
»8.6 Arrow

The smart bar lets you set the arrow length, shaft length, arrow width, shaft width, rotation angle, angle between shaft and tip, forward and backward convexity and rounded tip angle.



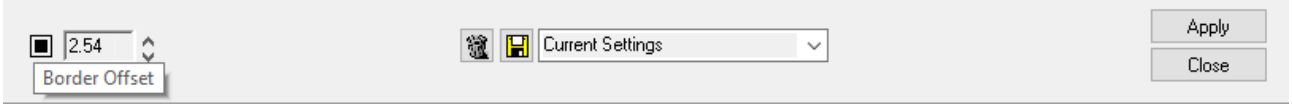
»8.7 Fan

The smart bar lets you set the fan angle, rotation angle, outer radius and rounded corners (round ends).



»8.8 Weed border

This tool creates a cut frame around a selected object.



»8.9 Power weed

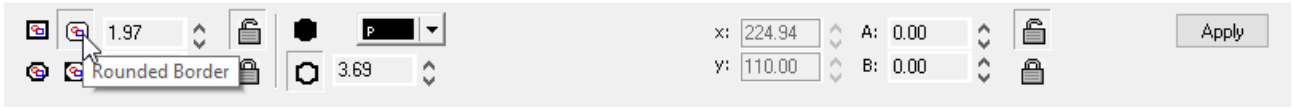
Similar tool to “weed border”, however, power weed applies an additional cut into the object. Comes helpful when plotting text elements. The cut path into the object can be adjusted through the value “line overlap“.



»8.10 Border

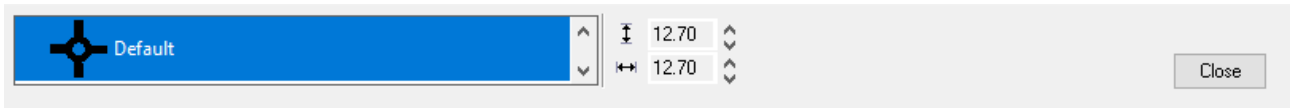
The “Decorative border” tool is used to create a border that encloses either the sign plate or the selected objects. This tool is available both in the “Shape Tools” menu and in the “Layout” menu. To draw a border around a sign plate, make sure nothing is selected. Otherwise, the border encloses the selected objects as well.

The smart bar lets you set the shape of corners, colors, border thickness and distance from the object.



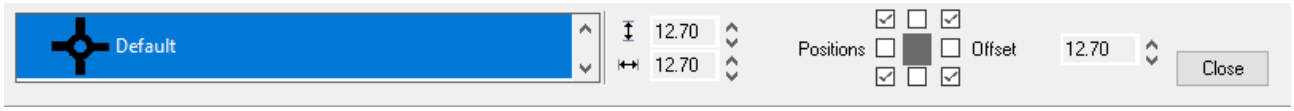
»8.11 Registration marks

To help aligning each colored foil when applying them, registration marks are always being plotted as well.. After you adjusted the registration marks type, height and width in the smart bar you can place them with a left-click on the blank space. To close the registration mark settings, select the “close” button.



»8.12 Multiple registration marks

Place several registration marks at once and automatically by selecting a specific object on the blank space beforehand.



»8.13 Ruler

Extra tool for creating rulers.



»8.14 Dial

Extra tool for creating scales | potentiometer.



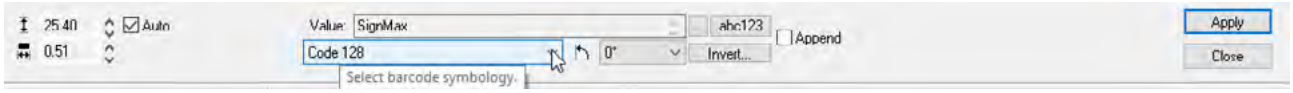
Further settings can be found in the tool box “Tick marks and labels” (Minor tick and major tick settings)





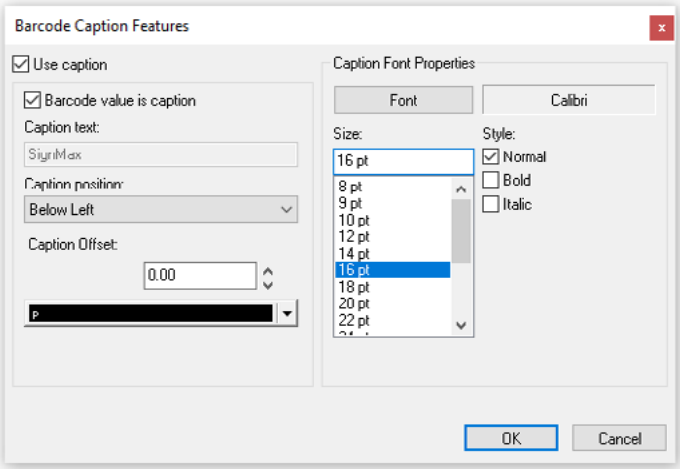
»8.15 Barcode

Select the “barcode” option from the shape tools.



You can now make adjustments to the barcode settings. The initial step should be setting the barcode type e.g. Code 128. Use the field “value” to set the barcode value.

Selecting the three-doted-symbol ... beside the value setting to open another menu where you can make adjustments to the type settings.



Complete this process by confirming the settings with “OK”. To save the changes made to the barcode select “apply” in the tool bar.

Your cursor will turn into an insertion point, which defines the top left corner of the object that will be placed. Move your cursor to the position where the barcode should be place and left-click once to place the barcode.

With a double-click on an existing barcode you can change its setting e.g. its value and save the settings by clicking “apply”.

09 Graphic edit tools [only available in Pro versions]

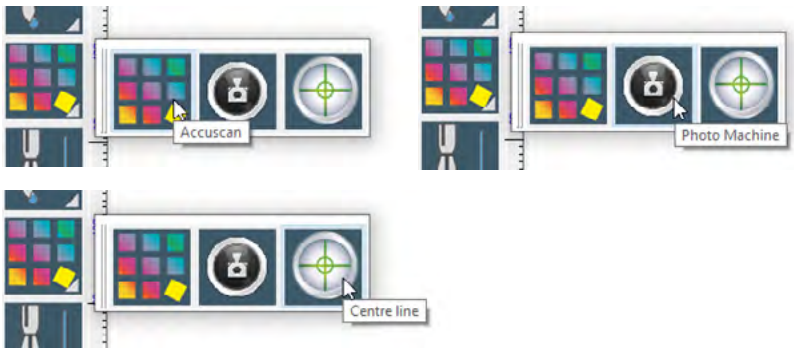
A curved object has node points and control points, through which you can change the shape of an object.

Objects in curves can have any shape, including straight or curved lines. The node points in an object are the little squares that are shown along the object outline. The line between two node points is called a segment. Segments can be straight or curved objects. Every node point has a control point for each curved segment that is connected to the node point. Control points help you to adjust the bend of a segment.



10 Scan tools [only available in the Ultimate version]

Vector graphics, unlike raster graphics, are not based on a pixel grid where each pixel is assigned a color value, but on an image description. One crucial characteristic and advantage compared to raster graphics is its continuous and loss-free scalability.

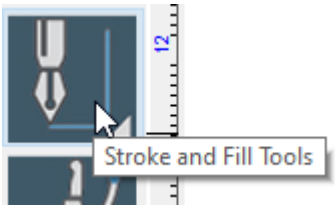


11 Tools for strokes and fills

»11.1 Function available for all versions

The stroke tool lets you add an outline to vector objects.

There is a difference between no line, hairline and outline with definable stroke width. The hairline is an extremely thin line which is often used for cutting. First select the object to which you want to add an outline. Then click the tool in the toolbar. In the smart bar you can now choose between no line, hairline and outline. For the outline you can define the stroke width, color and shape of the corners. If you click the floppy disc icon the current changes will be saved and set as default settings. All new shapes will have this outline.





»11.2 Functions available only with the pro version

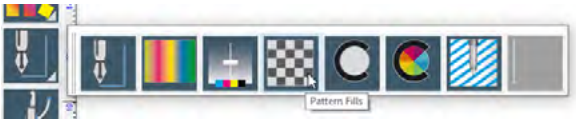
If you have the pro version your toolbar is extended by many functions.

This gives you the option to apply a variety of gradients and pattern fills to objects.











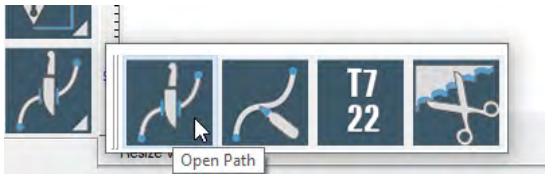


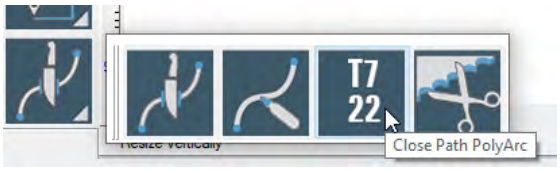


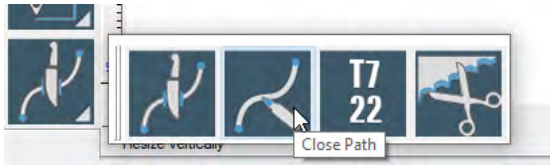


12 Ginsu knife tools

The Ginsu Knife lets you separate vector objects and text elements quickly and easily.







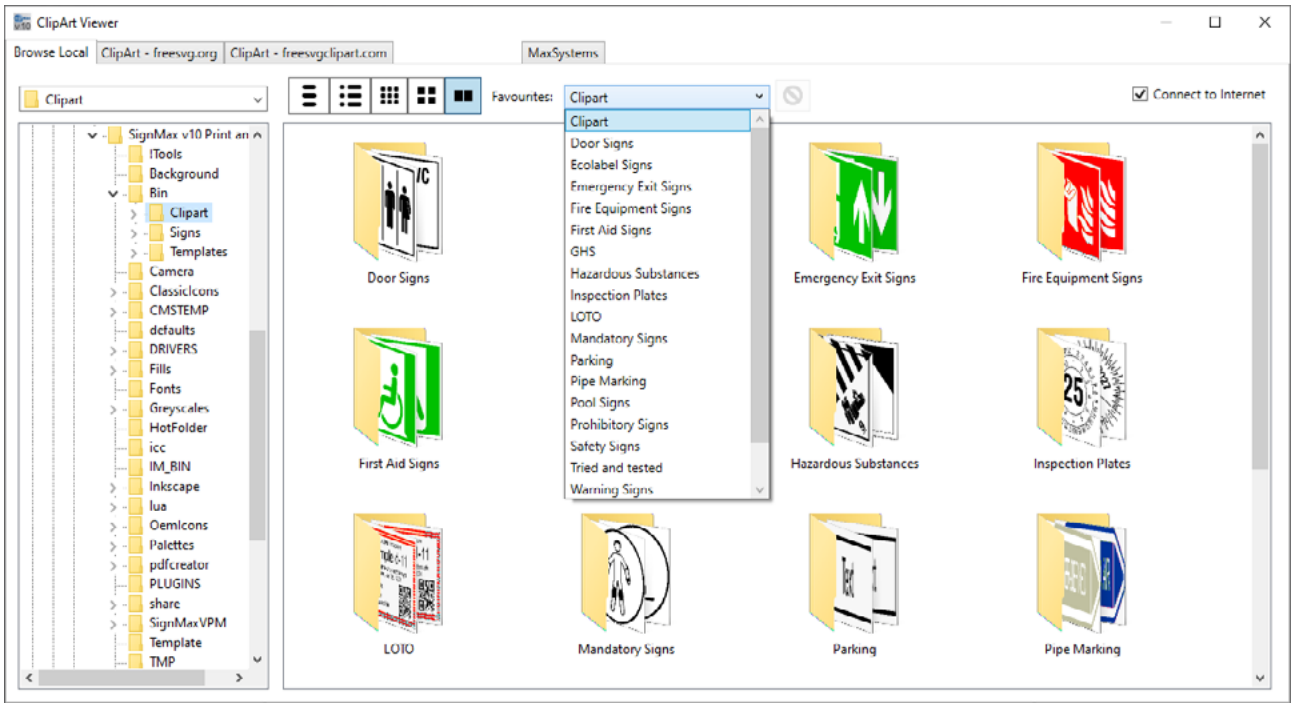


13 Layout

»13.1 Clipart

Your SignMax software contains a symbol library with all common pictograms.

The pictograms are divided into categories. To insert a pictogram, you need to select “layout” --> “Clip art viewer” and the following window will pop up:



You can open the desired category by one of the following options:

- » Over the dropdown menu under favorites
- » Double click on the folder directly
- » Over the directory tree

If you are in the directory the different pictograms will be displayed. The “clip art viewer” window closes as soon you double click on one of the pictograms and your cursor turns into an insertion point. Move the cursor to the correct position and click the left mouse button. The pictogram keeps its original size when being inserted. If you keep the left mouse button pressed and drag a frame, you can specify the size when inserting the pictogram. With a working internet connection and corresponding approval through your IT you can access the latest versions of the pictograms through the Max Systems tab.

»13.2 Using your own graphics

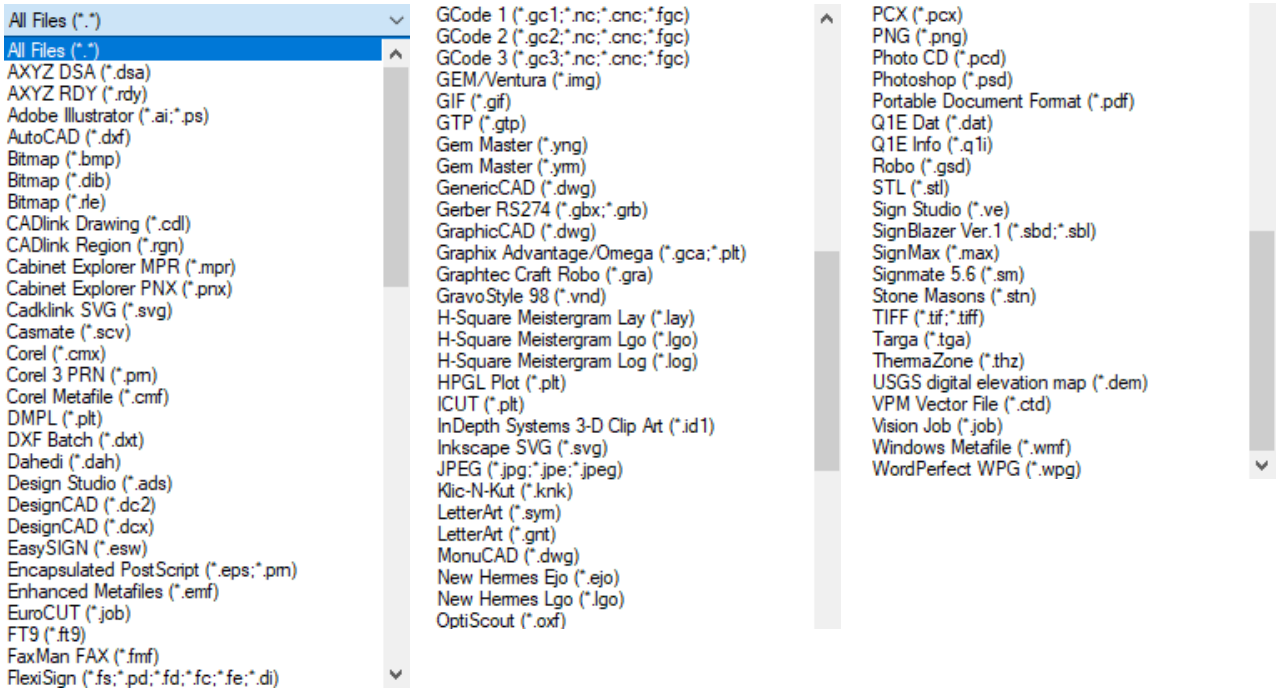
Go to “File” > “Import” to import your own graphics.

An overview of all import formats can be found by selecting **“All Files (*.*)”**.

Of course, you can also use your own logos and graphics in SignMax. Please note that the best results can be achieved with vector graphics. Vector graphics usually have one of the following file endings:

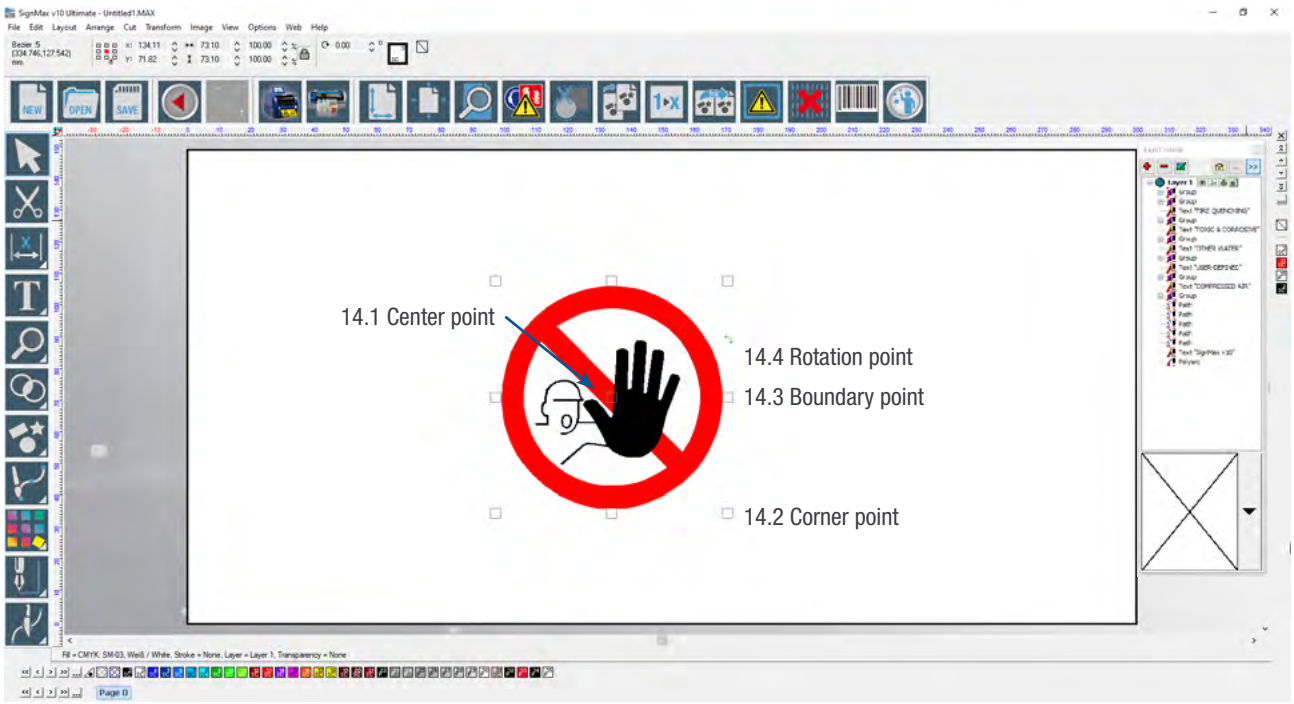
- EPS -PRN -SVG -PDF

SignMax supports all standard image formats, such as JPEG, BMP, TIF, GIF, PNG, WMF. You can also import CAD files. You may not save AutoCAD as .DWG, instead use .DXF.



14 Changing shapes and text

Left-click a shape to select it. Control points appear on the selected shape. You can change and adjust the shape‘s size by clicking and dragging a control point. The following control points are available:



»14.1 Centre point

The center point allows you to change the position of an object.

Move the arrow over the center point, until it becomes a double arrow. Select the object and release the mouse button once the object has the correct position.

»14.2 Corner point

The corner points serve for proportional scaling.

Move the arrow over the corner point until it becomes a double arrow. As soon as the arrow has this shape, you can drag the mouse to enlarge or reduce the object’s size. Release the mouse button once the object has the correct size.

»14.3 Boundary point

The boundary point helps to stretch or to compress an object.

»14.4 Rotation point

The rotation point is used to rotate an object.

»14.5 Making changes from the smart bar

Objects within the workspace can also be changed from the smart bar.

Select the object and enter the height and width in millimeters in the smart bar. If you change one value, the other value changes in proportion to it.

»14.6 Proportional scaling

This function is displayed by the padlock icon in the smart bar.

If proportional scaling is activated (padlock is closed), the aspect ratio remains the same if one of the values gets changed.

»14.7 Double-click

You can double-click a shape to see a special editing function.

You can change the object's outlines by clicking and dragging the control points. In some cases, the editing points within this special editing function behave like the general points of an object. How the editing points specifically behave and can be used depends on the type of object. For example, compare the differences between double-clicking a rectangle and double-clicking a circle.

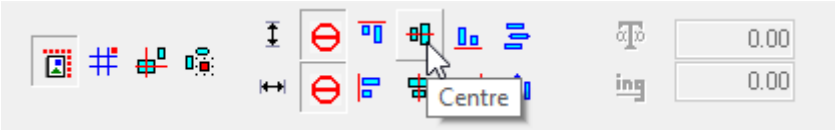
In case an object is grouped you will see a preview of the grouped items. By selecting one of the objects within the group preview, you can adjust and change its size and properties without the need of ungrouping it.

15 Layout functions

»15.1 Alignment

In the Layout > Arrangement and distribute> Align menu, there are various alignment options.

The most commonly used setting is shown in the figure above. Its purpose is to align an object vertically and horizontally along the center of the sign plate. Press CTRL + K to repeat the last alignment setting.



»15.2 Arrangement

Elements are initially arranged depending on the chronological order of their creation.

If you create a rectangle first and a circle afterwards, the circle is placed on top of the rectangle.



The circle is in the layer above the rectangle.

»



The circle is in the layer below the rectangle.

If you want the circle to be placed below the rectangle, the arrangement of objects must be changed. The arrangement of individual objects can be changed using the following short cuts:

To the front	[Ctrl + F]	Object is moved to the foreground.
To the back	[Ctrl + B]	Object is moved to the background.
Forward	[Ctrl + U]	Moves the object up one layer.
Backward	[Ctrl + L]	Moves the object down one layer.
Reverse	[Ctrl + M]	Reverses the order of layers.

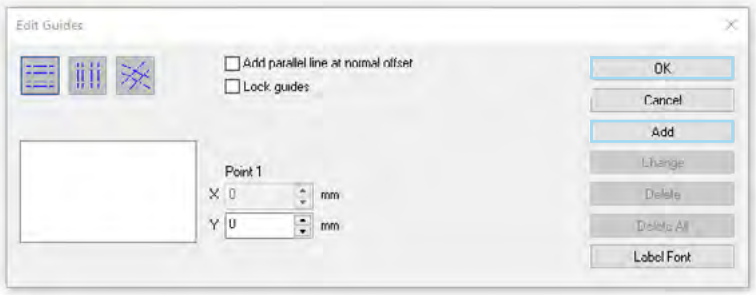
»15.3 Guides

A guide is a horizontal or vertical reference line for positioning objects.

To create a guide, right-click on the position within the ruler where the guide should be placed. If you move an object towards the guide, the guide functions as magnet and the object automatically aligns to it.

You can edit guides by right-clicking a guide, using the Options > Guides menu or through the context menu (right-click on the workspace). In each case you need to select “Edit Guides” to change or create guides.

The following steps create a vertical guide:



Open the window “Edit guides”.

Set the alignment of the guide to vertical, specify the Y coordinates for point 1, in this example 13.50mm, and click “add”.

The guide will be created and displayed. You can create further guides and change their position or leave the guides menu by clicking “OK”.

The guides function as described below:

- Right-click a ruler to create a guide.
- Open the “Edit Guides” dialogue via Options > Guides > Edit Guides.
- Open the “Edit Guides” dialogue by right-clicking the workspace (when no objects are selected).
- When working with an object, select it and keep Shift pressed while right clicking on the object’s handles to create guides (doesn’t apply to vector shapes)
- To add guides when editing nodes, press Shift and right-click the node.
- When dragging the position of a guide, press Shift to limit the guide to the next larger step size of the ruler.
- To remove a guide, press Shift and right-click the guide (make sure that no object is selected).
- Use the center or the boundary points of your object to algin it along the guides

»15.4 Grouping objects

The “Group function” is used to combine multiple objects into one object.

This ensures that no parts of the object are left behind when the object is moved. All pictograms from the ClipArt library are grouped. Of course you can also ungroup objects.

»15.4.1 Grouping objects [Ctrl + G]

Select all objects you want to group by dragging a frame around the objects (if you want to select all object use the short cut [Ctrl + A]. Then go to Menu > Layout > Group.

»15.4.2 Ungroup [Alt + G]

Select the grouped object. Then go to Menu > Layout > Ungroup.

»15.4.3 Ungroup all [Alt + G]

If you grouped several groups together you can ungroup them by selecting the group and then going to Menu > Layout > Ungroup all

»15.5 Duplicate [Ctrl + D]

Instead of copying and pasting, you can also duplicate objects.

Duplicated objects are inserted immediately (You can set the distance between duplicated items under Options > Max System Setup > General Settings > General options > Duplicates > X and Y offset). Select all objects you want to duplicate by dragging a frame around all objects with the left mouse button. You can find this function via Menu > Edit > Duplicate.

»15.6 Create pattern / layout

The “Array” command is used to create multiple copies of an object into lines, columns or sheets. Select the object, then go to Menu > Layout > Array.

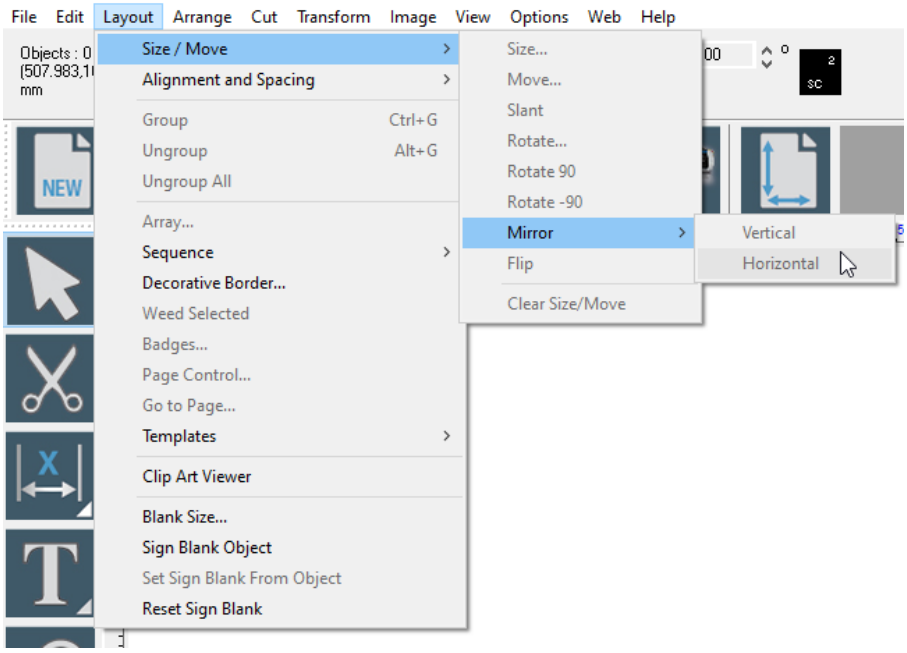
First you can set the space between the copies (10 mm in this example). Then set the number of copies via “total X” and “total Y”. Complete the process by clicking “Close”.



»15.7 Mirror

Sometimes it is useful to mirror objects.

For example, when printing on transparent foil. Select all objects you want to mirror by dragging a frame around all objects.



Then go to Menu > Layout > Size/Move > Mirror > vertical or horizontal

16 File functions

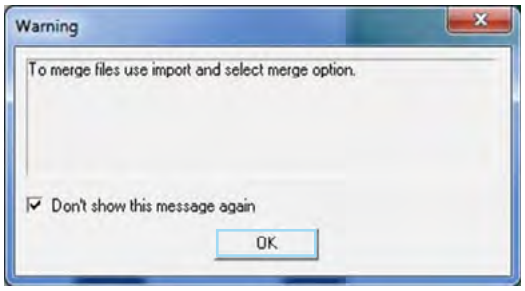
»16.1 New

Creates a new file.

»16.2 Open

The following message appears upon opening.

This is only a notification that SignMax files can also be loaded into an existing project by using the import function. Simply check the box next to “Don‘t show this message”. Then you can open your file as usual.



»16.3 Save

You can save all your created projects.

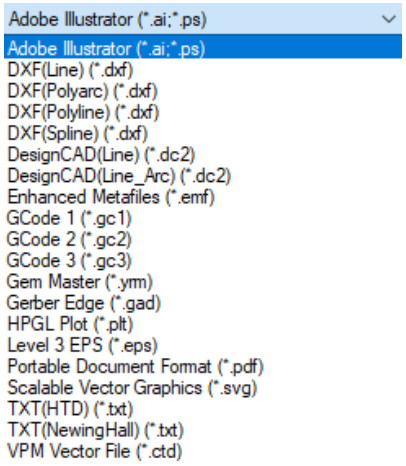
The files are saved in the MAX format. Only SignMax can read this format. If you want to use a pictogram in a different software, you will need to export it (more information in chapter 16.5 export).

»16.4 Importing other file formats

As described previously in section 13.2, “Using your own graphics”, you can also use other file formats such as PDF, EPS and DXF in your SignMax version.

»16.5 Export

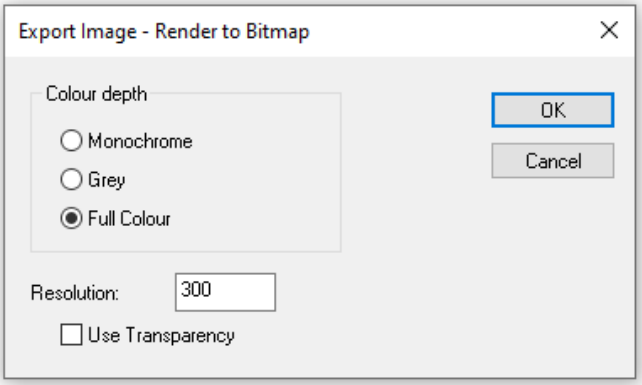
You can export your file into various other formats, such as AI, PDF, EPS, TXT, CAD, and many more



»16.6 Export image

The “Export Image” function lets you save a pictogram or an entire sign as a graphic file.

You can set the color and resolution. In the next step, you can specify the file name and image format (TIFF, JPG, BMP).





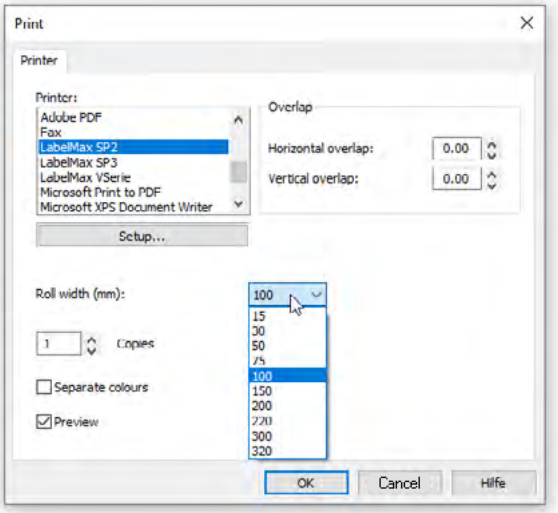
17 Print [Ctrl + P]

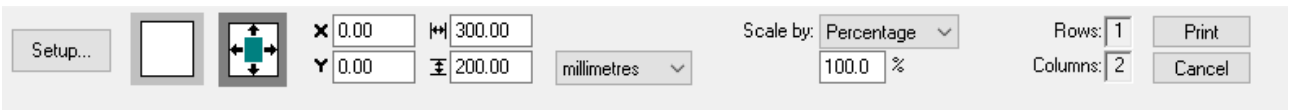
The File > Print menu as well as the print icon in the icon bar opens the print function

»17.1 Printer

Here you can select your printer.

If “Preview” is checked, you will see a print preview before printing, which allows you to position and scale the draft.





»17.2 Basic Settings

Copies: Enter the quantity of signs/badges you want.

Separate colors: Some templates such as the prohibition signs have separate colors. Meaning or the prohibition signs have a pre-printed red circle. Therefore, you only need to print the black layer.

Overlap: These values are important if the print job does not fit on one page. In that case the job will be divided automatically and the configured overlap will be on both pages.

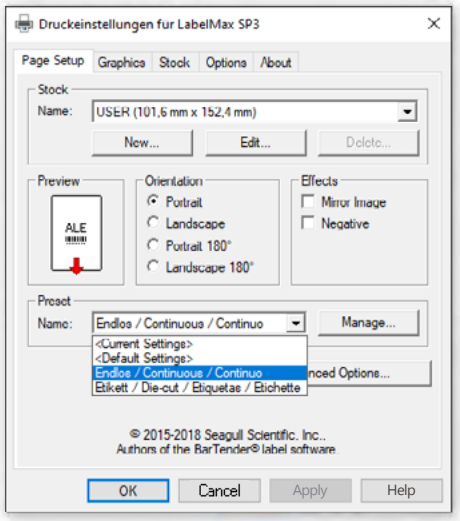
Roll width: This field is only shown for certain printers. This allows you to select the width of the material to be printed. SignMax will automatically select the optimal print orientation (vertical or horizontal).

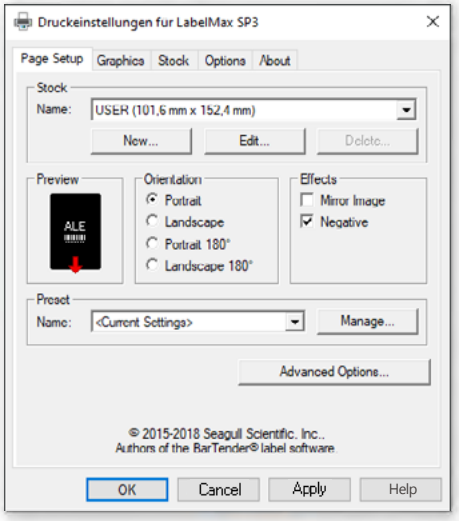
Note: If you inserted label material the roll width always has to be **"100"**.

Setup: Here you need to select if you want to process continuous material or die-cut-labels.

»17.3 Setup Settings

Default settings: Here you need to select if you want to process continuous or die-cut labels.





Effects: Negative has to be selected when, for example, a mandatory sign is printed with a "white" colored band on a blue foil band.

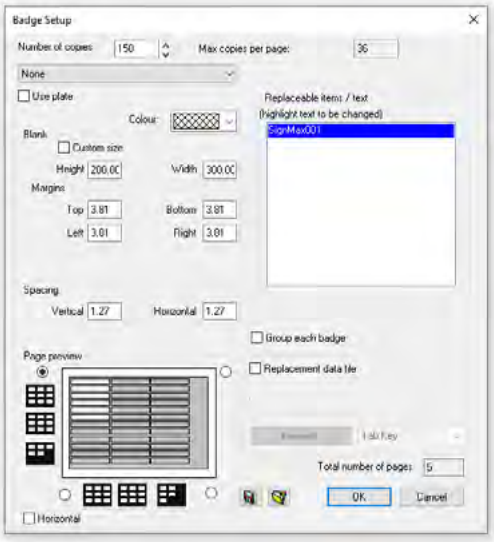
18 Serialization

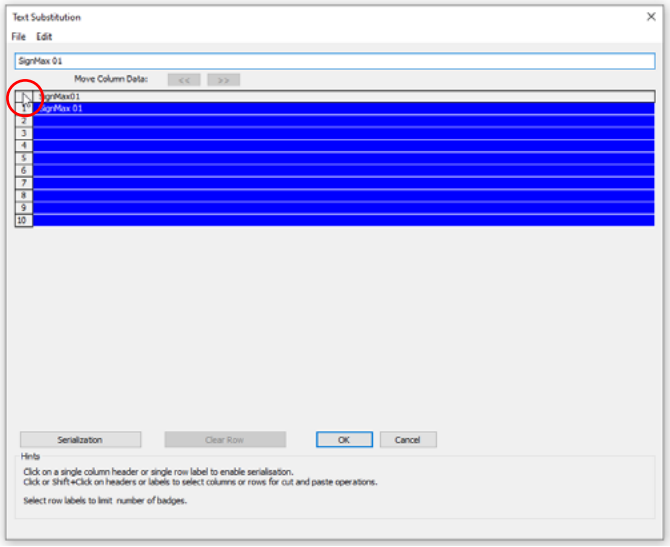
The badges function in the layout menu is used to serialize text elements.

»18.1 Continuous badges

To create a continuous series (e.g., Barrel 001 to Barrel 150), proceed as follows:

- » Create the layout for the badge.
- » Select the text to be replaced.
- » Click Layout > Badges.
- » Set the quantity under “Number of copies”. In this example, the quantity is 150 for 150 badges.
- » Be sure to check the “Use plate” box if you are going to print on a LabelMax printer. When printing on a MultiMax you can arrange several serialized labels on one plate.
- » Select the text to be changed in the window on the right.
- » Click “OK”.

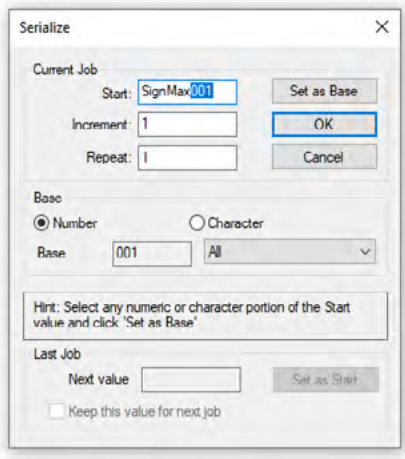




In the next window, click the area circled in red. All cells should now be highlighted in blue.

You can replace the text in the upper row.

Click “Serialization”.



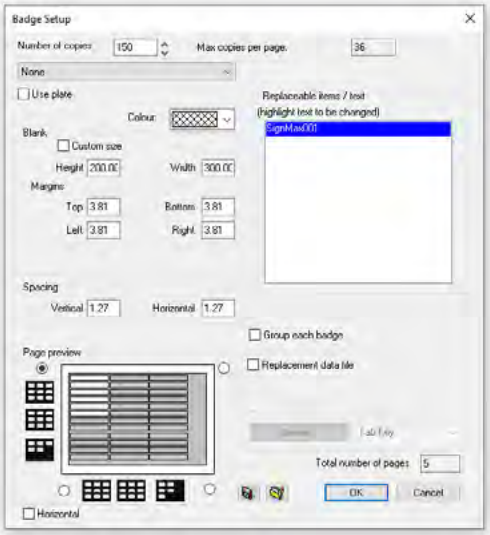
- » In the new dialogue, select the part of the text to increase.
- » Click “Set as Base” once.
- » Under “Increment”, set by how many times each badge should be incremented.
- » Click “OK”.
- » Now you will also see a data preview.
- » Click “OK” to run the serialization.

All pages, containing each one badge, are displayed at the bottom of the screen. When printing you will be asked if you want to print all badges or only specific ones.

»18.2 Text replacement from file

If you want to create badges using files from a data source, proceed as follows:

- » Create data source. This MUST be a TXT file. You can either use a text editor to create the file, or you export an Excel file. (In Excel, go to File > Save As. Then select “Text [separated by tab][*.txt]” as the file format.)
- » Complete the layout for the badge.
- » Select the text to be replaced.
- » Click Layout > Badges.



- » You do not need to enter anything for the number of copies. This will result from the file.
- » Be sure to check the “Use plate” box.
- » Select the text to be changed in the window on the right.
- » Check the box for text file.
- » Click “Browse” to select the source file.
- » Click “OK”.
- » Now you will see a data preview.
- » Click “OK” to run the serialization.

All pages, containing each one badge, are displayed at the bottom of the screen. When printing you will be asked if you want to print all badges or only specific ones.

19 Plotting

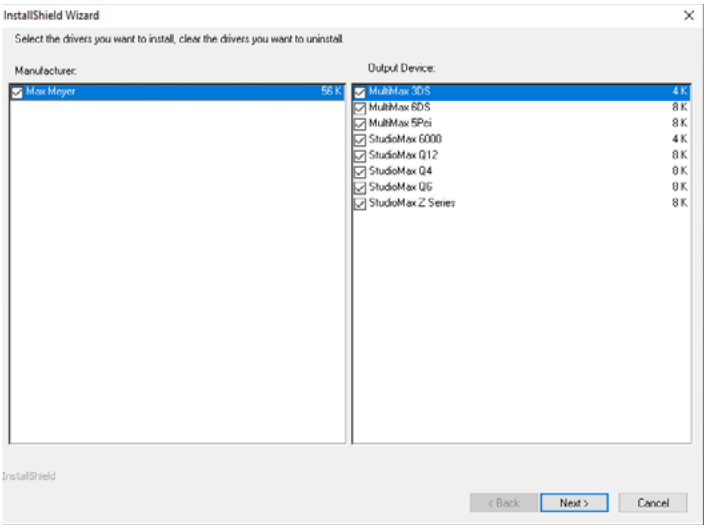
SignMax supports a number of plotters.

Please keep in mind that only vector objects can be cut. Everything you create with SignMax (even cliparts) are vector objects.

»19.1 Installing a plotter driver

To install a plotter driver, go to the menu bar, then to File > Install > Plotter Driver.

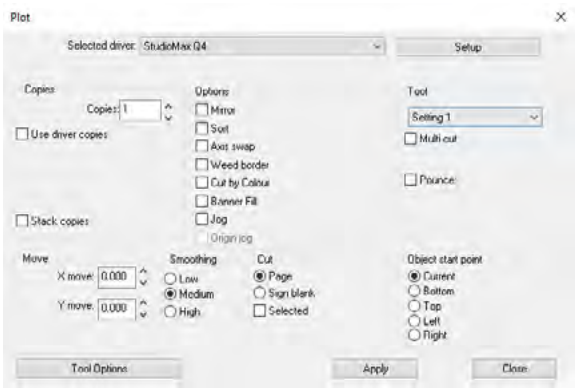
Then select the plotter model and click “Next”.

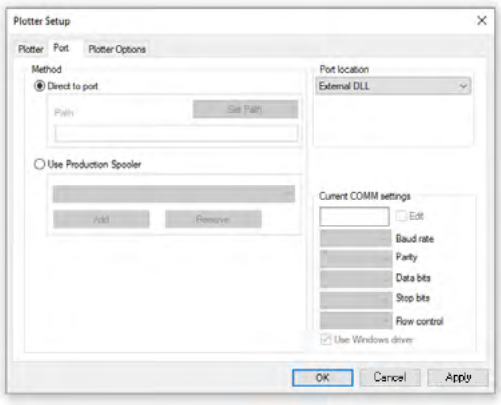


»19.2 Configuring the plotter

After you installed the plotter, you need to set up SignMax to work with your device.

To do so, go to Cut > Plotting defaults in the menu bar. Here you can make some output settings. “Axis swap”, for example, makes sure that objects are always rotated. Check “Weed border” to give all objects a weed border. Make sure that you click “Save settings” for all changes. Click “Setup” next to the driver selection to set up the driver.





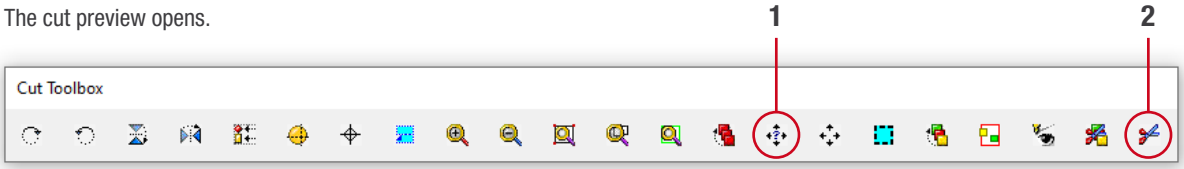
Pay attention to the “Port” tab. Under “Port location”, select the correct connection for your plotter, e.g., LPT1 for parallel or COM2 for serial. For a USB connection, select “External DLL”.

»19.3 Cutting with one color

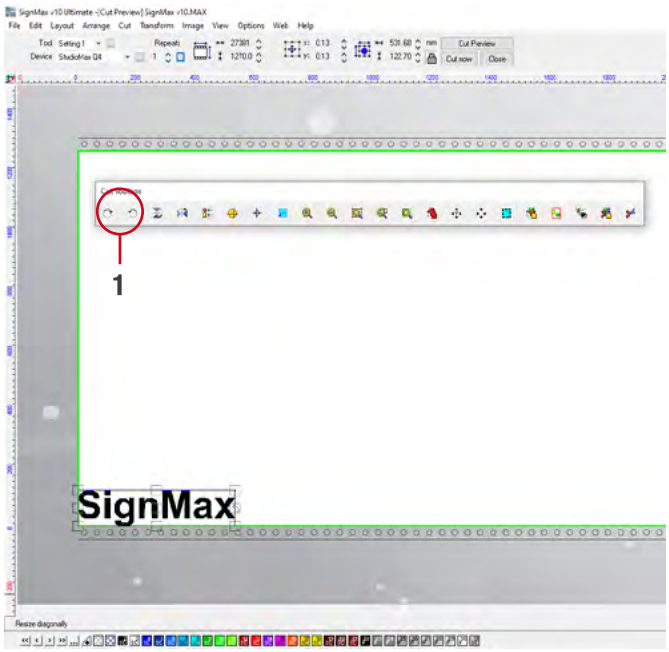
Open the SignMax software and create your sign.

Click the scissors in the toolbar.

The cut preview opens.



First click the “poll the Plotter for Height and Width” button. You will then see the exact roll width (green line).



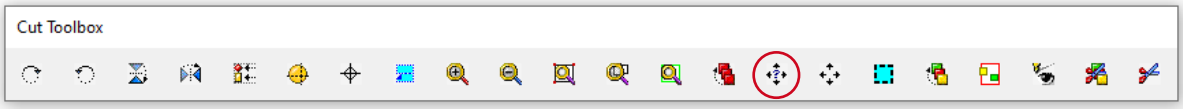
By clicking on the highlighted tools above you can rotate the object to use the foil as optimal as possible. After that, click on the scissors in the toolbar to start the cut process.

»19.4 Cutting with multiple colors

Create your sign with all the colors you want to plot.

In this example, we want to plot a prohibition sign.

Click in the toolbar. The cut preview opens.



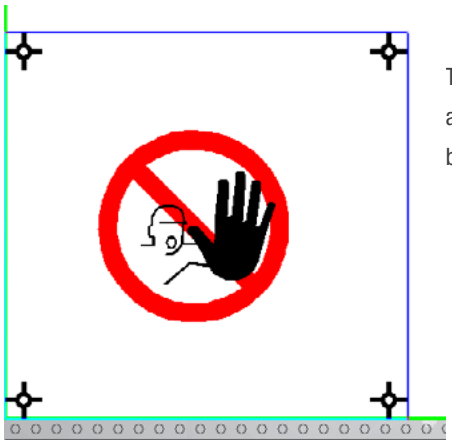
First click the “Check Plotter for Height and Width” button. You will see the exact roll width (green line).

For easier applying, click “Registration Marks”.

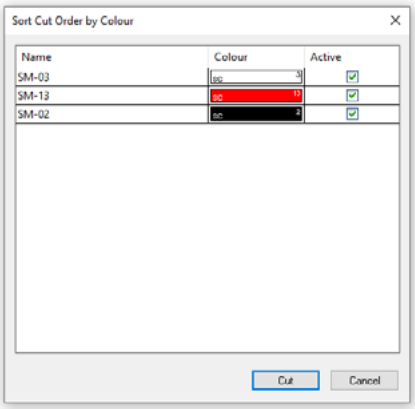
The “Registration Marks” window opens.



Here, click “Default”.



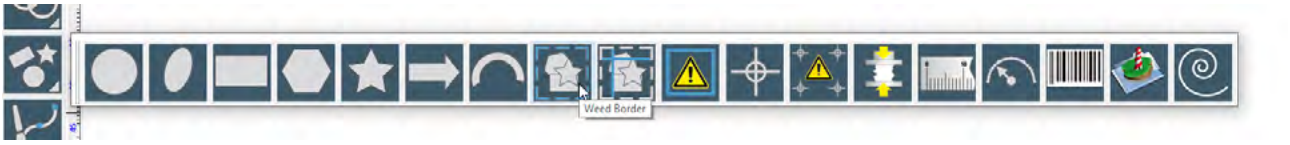
The registration marks are plotted for each color, so that you can use them for alignment when applying the foils. Use the mouse to move the registration marks. Click the “Sort Cut Order by Color” button in the Cut Toolbox. The “Sort Cut Order by Color” window opens.



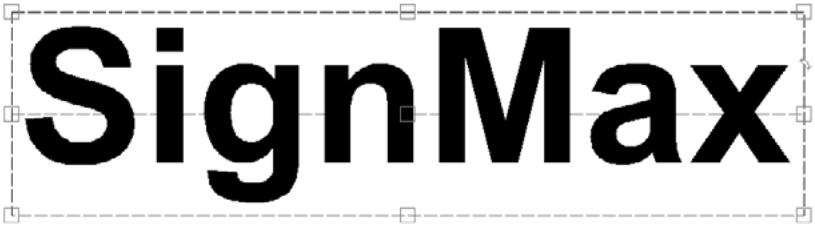
If you want to start with red, insert the red foil in the plotter.
Then activate the red colour and click „Cut“.
Repeat this process for each colour.

»19.5 Weed and Power Weed

The “Weed” and “Power Weed” functions from the Shape Tools bar create additional weeding lines which make it easier for you to weed complex texts or shapes.



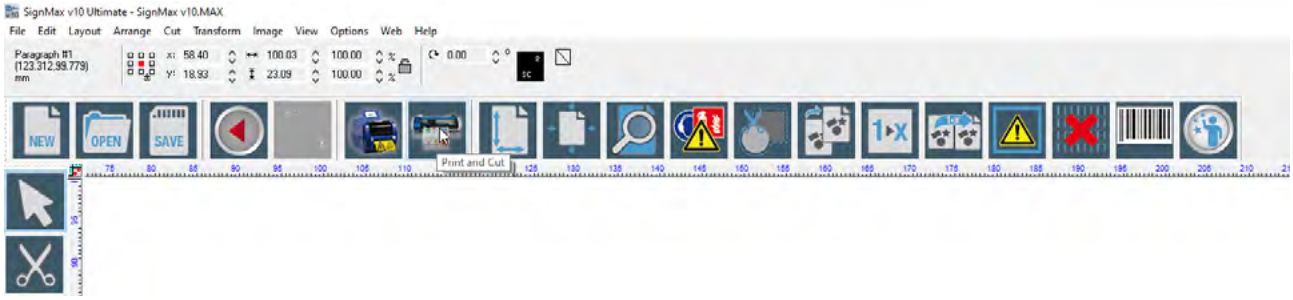
Click “Assign” after creating the lines.



20 Print & Cut

SignMax uses the “Print & Cut” command for processing “Print only” and “Print & Cut” jobs.

A “Print & Cut” job contains at least one contour cut line, so that the printed material can be cut along the contour lines with a foil plotter. For example, adhesive labels are often created with the “Print & Cut” command. If the “Print & Cut” job is sent to a hybrid printer (which supports the cut functions), the printer will automatically trim the contour lines after printing.

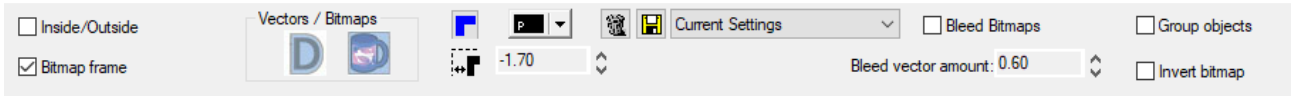


»20.1 Contour cut

Before you start a print & cut job, you need to add the cut lines first.

The Contour Cut option allows you to cut all signs, pictograms, texts and other shapes precisely along their contours. The substrate remains intact.

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



»20.2 Contour cut images

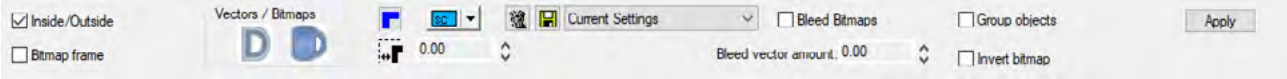
You can also use Contour Cut to cut out imported images

To do so, simply follow the instructions below.

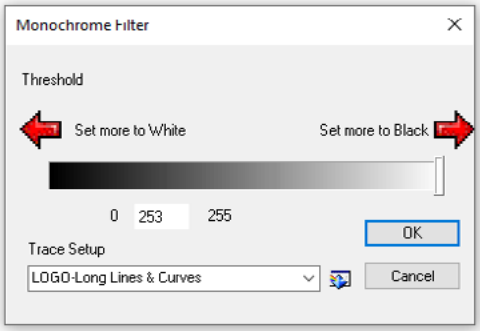


Here you can see three examples for cut lines added to an image. In the first image you can see the cut lines for the image‘s rectangular borders. In the second image, the cut lines follow the image‘s contours. In the third image, the contour lines include the free space inside the donut as well.

» Import an image. Images where the object is shown against a very bright background are best suited for this function. This makes it easier for the software to determine how far to cut the image.
» Select an image.
» In the “Cut” menu, select “Contour Cut”.
» Make sure that the “Bitmap frame” button is deselected.



» As soon as you click “Assign”, a pop-up window appears.



In this window, you need to set the monochrome filter. This monochrome filter determines which parts of the image (white background) are ignored by the cut line. You can already assess the result during setup, since the created contour cut line is shown immediately. The contour cut line should be an exact copy of the object.

» If you are not satisfied with the result, repeat the process with a different value for the monochrome filter.

»20.3 Flex cut

Unlike the Contour Cut option, the Flex Cut option does not just cut the foil, but also cuts the substrate with a perforation cut.

Create a flex cut as follows:

» Select the objects to be cut out
» Go to Cut > Half Cut.
» Set the spacing. This specifies how far apart the cut is from the edges of the object or the objects. The cut has the same shape as your object now.

If you want a cut that does not have the shape of the object, but its own shape, proceed as follows:

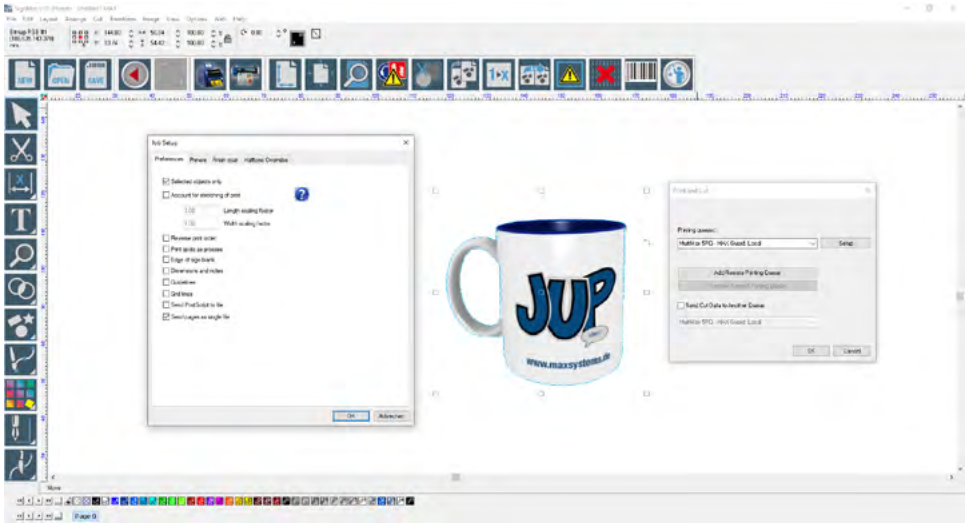
» Create the shape to be cut out (e.g. a rectangle).
» Go to the Cut > Contour Half Cut Object on/off.
» A flex cut line is now created from your shape.

21 The print manager (SignMax VPM)

The Print & Cut Manager was developed to facilitate archiving and the control of your print jobs.

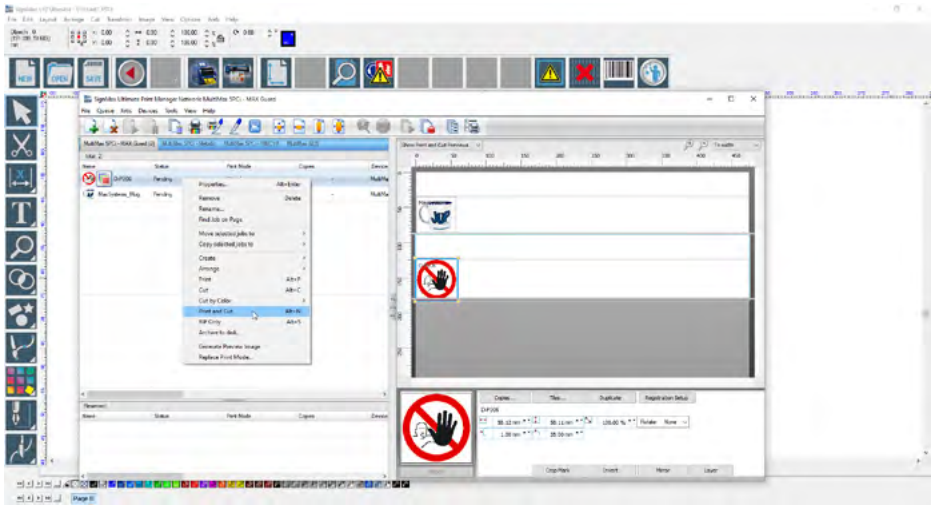
Here you can see at a glance which signs have already been produced and which are still missing. A small preview helps you to immediately recognize the sign. All settings made in the SignMax file remain the same and you can reproduce the sign in the same quality over and over again. Simply click File > Print & Cut.

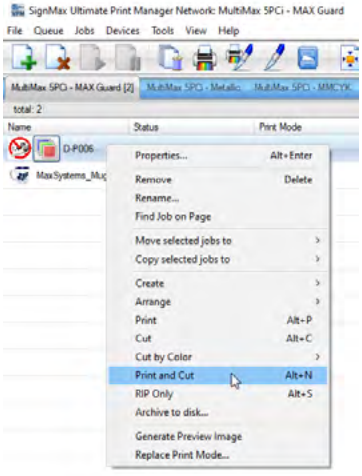
- » Review your sign in the preview
- » Click the “print” or “print and cut” symbol, depending on whether the file has to be cut or not
- » Your print job now goes to the Print & Cut Manager.



»21.1 Print & Cut

After you have given the command for printing and / or cutting in the Print & Cut preview of the SignMax software, the Print & Cut Manager opens automatically. Your print job goes into the print list, using the current file name.





Wait until the entire print job has come in and the message “Holding job ripped” appears behind the file name.

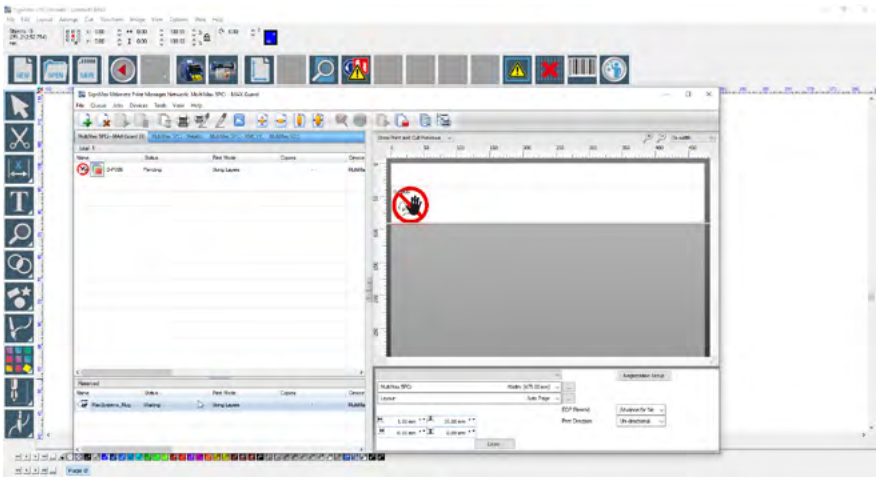
Right-click and select “Print” or “Print & Cut” from the “Print” context menu.

The printer begins to process the file.

»21.2 Reprinting archieved jobs

The Print & Cut Manager saves your print jobs automatically and enables you to manage them efficiently.

Print jobs are saved with all settings and can be printed again when necessary.



- » Already printed signs can be found in the lower half of the window. Select the desired file. The preview can be helpful for this process.
- » Select the job by clicking on it once and drag it back to the upper window.
- » Wait until the entire print job has come in and the message “Holding job ripped” appears behind the file name.
- » Press the right mouse button and select “Print job” or “Print & cut job” in the context menu.
- » The printer begins printing the file.

22 Graphic editing

»22.1 Outlines and inlines

Outline and inline can be created simultaneously.

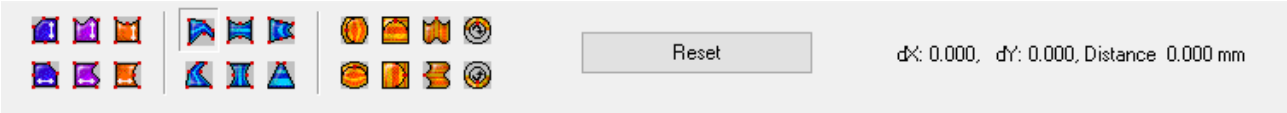
The outline checkboxes are on the left side of the smart bar, the inline checkboxes are on the right side. The color can be set separately. The smart bar offers various options for configuring corners and stroke widths.



»22.2 Transformation

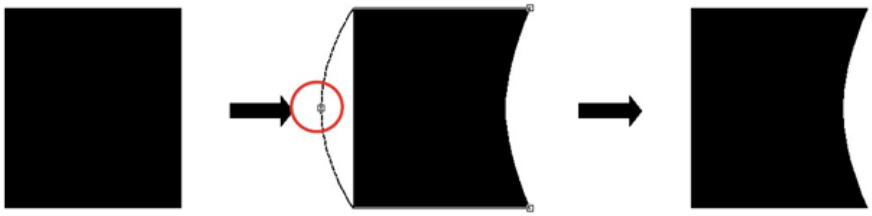
The “Transformation” menu offers various options for modifying a shape.

Select the object first, then click “transformation” in the “transform” menu.



- » Bownding Box
- » Perspektive
- » Fit to
- » Globe
- » Cylinder
- » Flag
- » Circle

You can now see those options in the smart bar. Simply select a method. Afterwards you will see control points along the object which you can drag using your mouse. In the example below, the perspective is changed by moving the control point circled in red.

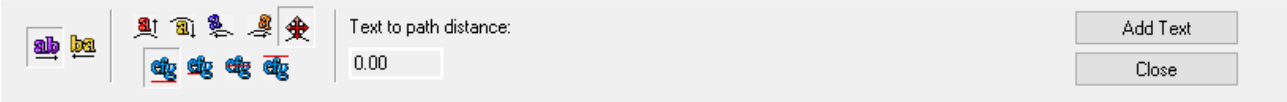


»22.3 Fit text to path

The “Fit text to path” command (“transform” menu) is used to align a text shape along the shape of a vector graphic.

Each vector graphic’s shape is treated as a “Path” and is either a “closed” or an “open” path. A closed path has a continuous, uninterrupted contour, such as a circle or square shape. An open path is non-continuous, such as a straight line or a drawn curve.

The checkboxes of the smart bar are slightly different, depending on whether the text is aligned along a closed or an open path. For a closed path, there are buttons for the starting position that show if the text should begin on the left or the right, the top or the bottom of the closed shape. The first two buttons let you change the running direction. The four buttons on top determine the starting position. The four lower ones are for alignment along the object.

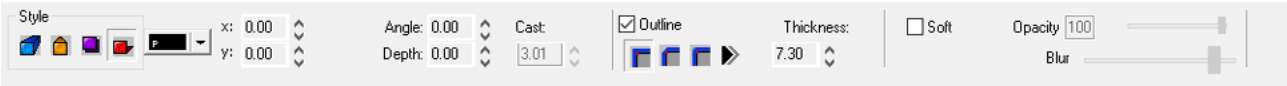


»22.4 Shadow

The “Shadow” option (“transform” menu) allows you to create quick shadow effects for one or multiple shapes.

After selecting the shadow type, control points appear around the shape and you can edit the shadow properties from the smart bar.

By default, the shadow is aligned to the object along the coordinates (0.0). An alternative to adjusting these coordinates, is setting the angle and depth properties in the smart bar.



In the “Style” area on the smart bar, you can select four different types of shadows:

Block shadows

The block shadow adds an illusion of depth to the object.

Perspective shadow

The perspective shadow creates an illusion of distance. The furthest point of the shadow is a percentage of the shape size and is specified by the “Cast” value. If the cast value is 50, for example, the furthest point of the shadow is 50 % smaller than the shape size. Set the cast value to 100 (i.e., 100 % smaller than the shape size) to let the shadow run to infinity.

Drop shadow

The drop shadow is similar to the block shadow, however, the “space” between the original shape and its shadow is not filled.

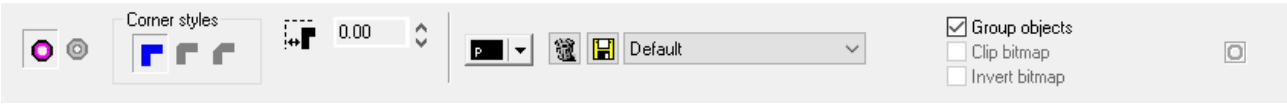
Cast shadow

The cast shadow creates the illusion of a light source, so that objects throw a shadow on an imaginary surface.

»22.5 Contour object

The “Object Contour” command (in the “transform” menu) is used to create a shape which matches the contours of the selected shapes.

You can set the “Object Contour” to keep the original shapes of the inner contours, or you can set a fixed shape without inner contours.

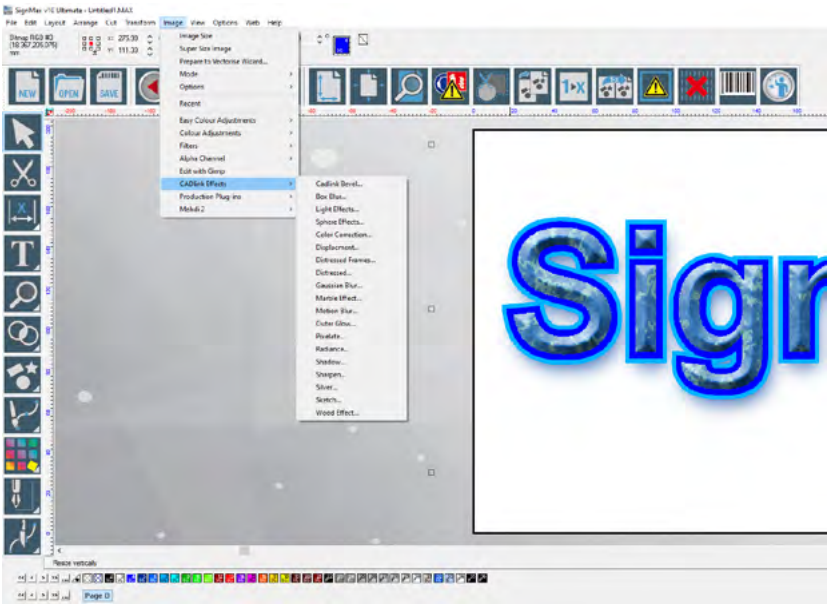


- » Fill inner contours
- » Permit inner contours
- » Extent of offset
- » Extent of miter
- » Contour colors
- » Saved settings

»22.6 Special effects | Plug-in extension

Many useful additional tools (plug-ins) are available in the PRO version!

Here is an example:



23 Keyboard shortcuts

Using keyboard shortcuts can make work much easier and more efficient for experienced PC users.

We have listed the most important keyboard shortcuts here. If there is a keyboard shortcut for a command, you can see this in the menu. The keyboard shortcuts are shown next to the command.

F3 Select all
F6 Shrink view
F7 Zoom object selection
F8 Sign plate view
CTRL + K Align
CTRL + G Group
CTRL + P Print
CTRL + Z Undo

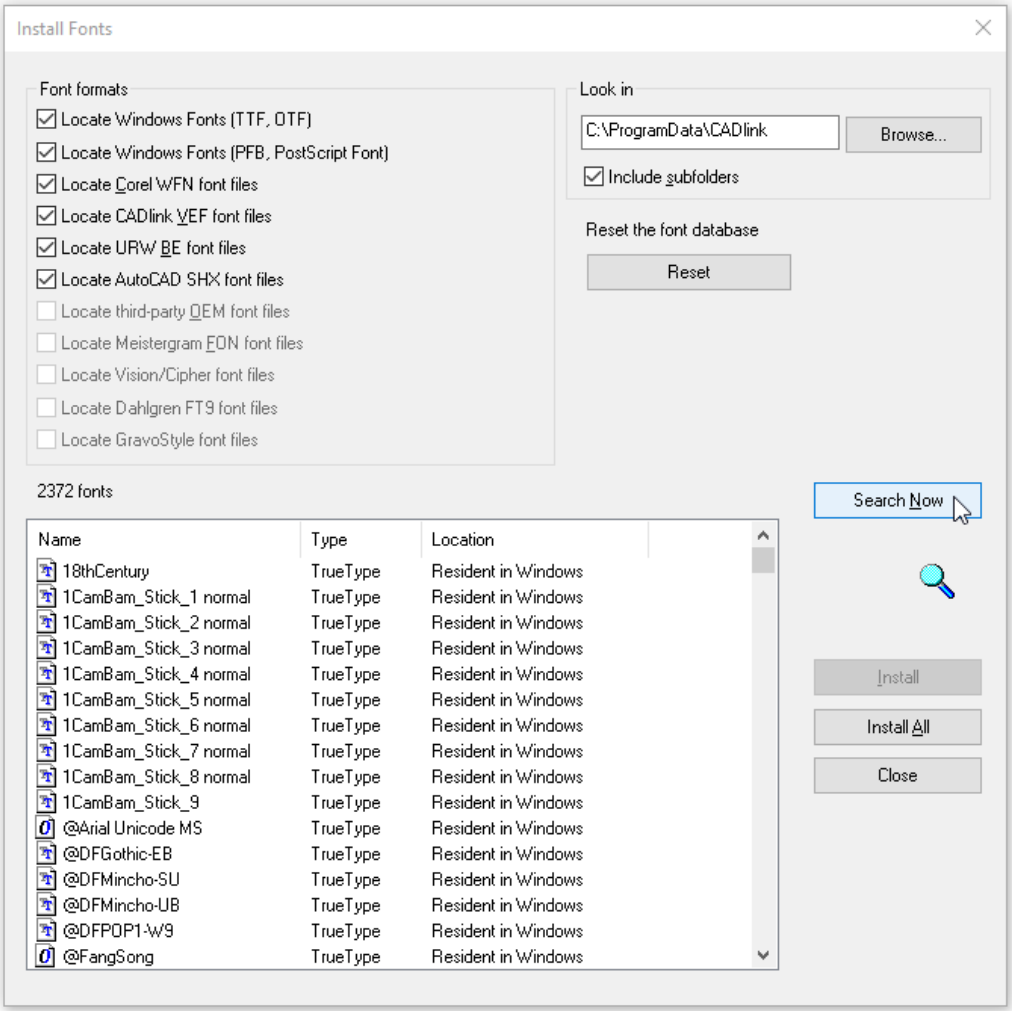
CTRL + C Copy
CTRL + A Select all
CTRL + X Cut
CTRL + V Paste
CTRL + D Duplicate
ALT + G Ungroup
ALT + S Show color fill on/off
ALT + I Instant replay

24 Installing fonts

Since SignMax manages fonts independently from Windows:

- » You have to enter newly installed windows fonts into the database
- » You can use Adobe Postscript type 1 fonts, Corel WFN fonts and URW BE fonts with the SignMax Pro version without the need to install it on windows first

For adding new fonts to SignMax, or after installing new fonts in Windows select File > Install > Fonts in the SignMax menu. Under “Font Formats” in the “Install Fonts” dialogue you can select which type of font you want to add. Use the “Look In” option to insert the search directory (or select it after clicking on “Search”) and click the button “Search Now”. A list of fonts that have been found will be displayed. You can now select individual fonts and add them to the software by clicking the button “install”. By selecting “Install All” all fonts that were found will be installed. After closing the dialogue those fonts will be available in the font selection.





MAX Systems GmbH

SignMax

Safety, quality and protection
for you and your company | products

MAX Systems GmbH
Am Bauhof 12
D-27442 Gnarrenburg

Phone: +49 (0) 47 63 / 9 45 95 - 0
Fax: +49 (0) 47 63 / 9 45 95 - 11

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