

LABELS

INDUSTRY



Handbuch

MAX MEYER

Inhalt:

| | |
|--|-----------|
| HANDBUCH | 1 |
| 1 VORWORT | 3 |
| 2 INSTALLATION | 3 |
| GRUNDFUNKTIONEN | 4 |
| 3 BEDIENELEMENTE | 5 |
| 4 SCHILDFLÄCHE | 7 |
| 5 LUPENWERKZEUGE | 8 |
| 6 TEXTERSTELLUNG | 8 |
| 7 FORMENWERKZEUGE | 13 |
| 8 STRICHTOOLS | 14 |
| 9 GRAFIK | 15 |
| 10 FORMEN UND TEXTE VERÄNDERN | 16 |
| 11 LAYOUTFUNKTIONEN | 17 |
| 12 DATEIFUNKTIONEN | 21 |
| 13 DRUCKEN | 22 |
| 14 SERIALISIERUNG | 25 |
| ERWEITERTE FUNKTIONEN | 28 |
| 15 BARCODE | 29 |
| 16 PLOTTEN | 30 |
| 17 DRUCKEN UND SCHNEIDEN | 34 |
| 18 PROFIGRAFIK | 39 |
| 19 ANHANG A | 42 |
| 20 INDEX: | 44 |

1 Vorwort

Diese Bedienungsanleitung gibt einen Überblick über die Eigenschaften und Arbeitsabläufe, die in SignMax, im Modul Print & Cut, sowie im Modul professioneller Grafikbearbeitung enthalten sind. Diese Dokumentation soll dem neuen Anwender die Orientierung erleichtern und spezielle effizienzsteigernde Arbeitsabläufe hervorheben. SignMax weist eine Vielzahl von Funktionen auf. Sie sollten nicht davor zurückschrecken, mit dem Programm zu experimentieren.

Zum Urheberrecht

Die Informationen, die in diesem Handbuch enthalten sind, wurden durch die Firma Max Meyer zusammengetragen und verfasst. Sie dienen nur informellen Zwecken und dürfen nicht von Dritten verändert oder erweitert werden. Die Firma Max Meyer 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 Meyer
Am Bauhof 12
27442 Gnarrenburg
Tel. 04763/94595-0
Fax 04763/94595-11
E-Mail info@maxmeyer.de
Internet www.maxmeyer.de

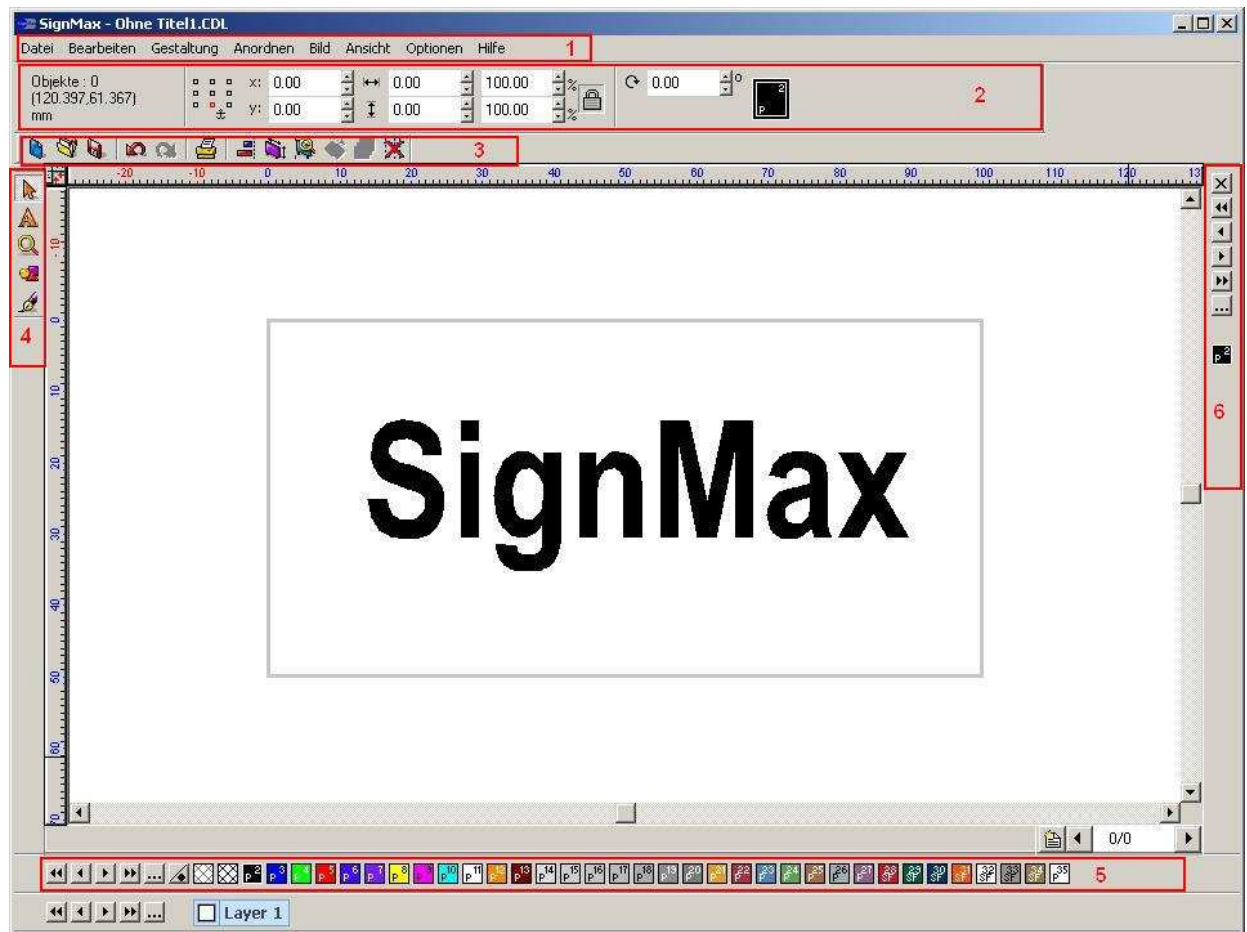
2 Installation

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

Grundfunktionen

In diesem Teil der Anleitung werden die Funktionen der Software beschrieben, die in jeder Version von SignMax vorhanden sind.

3 Bedienelemente



3.1 Menüleiste

Die Menüleiste ähnelt anderen Windowsanwendungen

3.2 Smartbar

Die SmartBar ist eine besondere Werkzeugleiste von SignMax, die je nach der Art des zu bearbeitenden Vorgangs kontextbezogene Steuerelemente enthält. Bei Auswahl einer Form zeigt die SmartBar Informationen, wie Formgröße und -position an. An dieser Stelle können Sie auch bequem die Größe eines Elements (Text, Grafik, Piktogramm usw.) verändern, indem Sie in das Feld Höhe oder Breite den entsprechenden Wert eintragen. Standardmäßig ist das Proportionalskalieren aktiviert. Das heißt: wenn Sie einen Wert ändern, ändert sich der andere proportional (im Verhältnis) mit. Durch einen Klick auf das Schloss neben der Prozentangabe können Sie diese Funktion deaktivieren.

3.3 Symbolleiste

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

3.4 Werkzeugleiste

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

3.5 Farbpalette

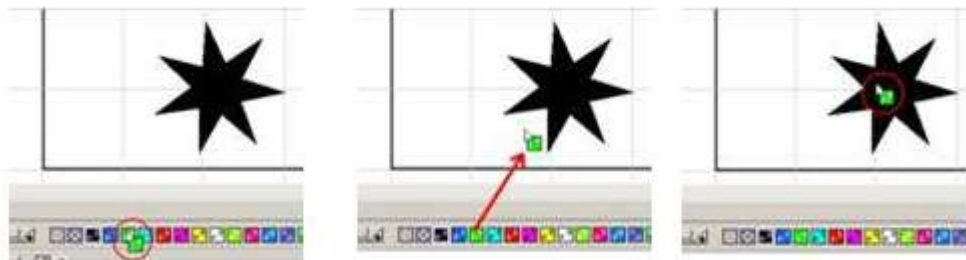
Die Standardposition der **Standardfarbpalette**, auch einfach **Farbpalette** genannt, ist am unteren Rand der Arbeitsfläche. Die Standardfarbpalette enthält alle Farbtafeln, die momentan zur Verwendung auf der Arbeitsfläche zur Verfügung stehen.



Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine der Farbtafeln klicken, wird die entsprechende Farbe nicht nur für die Füllung der momentan markierten Formen, sondern auch als Standardfüllfarbe für alle neuen Formen verwendet. Um die Füllfarbe einer Form zu ändern, ohne die Standardfüllfarbe zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

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

Die folgenden Abbildungen illustrieren den gerade beschriebenen Vorgang:



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

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

Unsichtbare Farbe

Am linken Rand der Standardfarbpalette befindet sich die **unsichtbare Farbe**, mit der die Abwesenheit von Farbe für die Füllung oder den Umrissstil eines Objekts angezeigt wird. Die unsichtbare Farbe kann wie eine normale Palettenfarbe auf Objekte angewandt werden. Wenn Sie als Füllfarbe angewandt wird, wird das Objekt auf seine Umrisslinie reduziert, was bei der Erstellung von Schneidpfaden von Nutzen sein kann. Wenn Sie auf den Umriss angewandt wird, werden die Umrissattribute gelöscht.

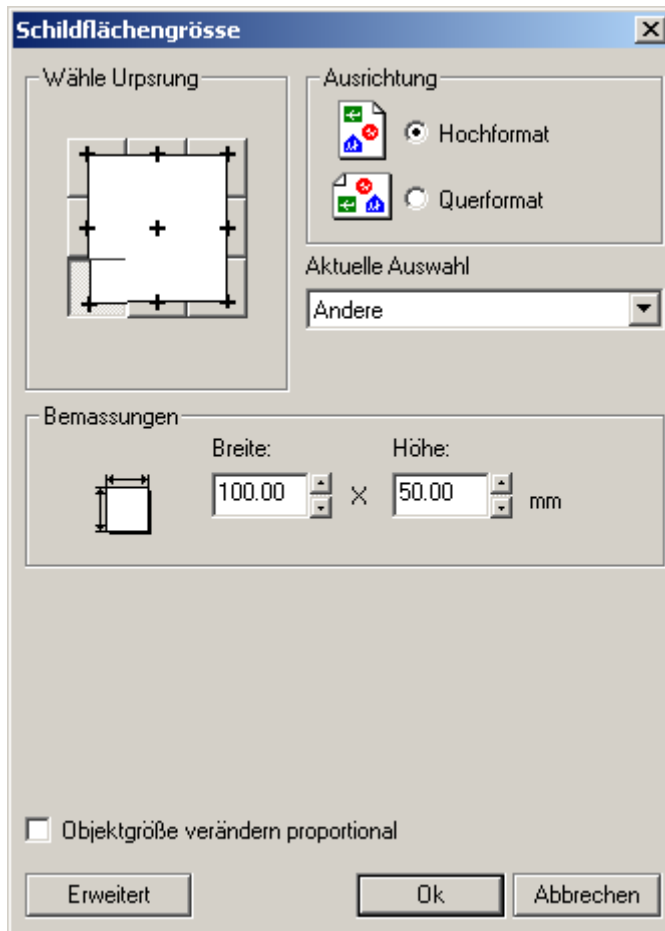
3.6 Jobpalette

Die Jobpalette befindet sich am rechten Fensterrand und zeigt die Farben an, welche momentan auf der Arbeitsfläche verwendet werden. Standardmäßig zeigt die Jobpalette die Farbvorschau, welche alle Farben, die momentan auf der Arbeitsfläche verwendet werden, auflistet.

4 Schildfläche

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

Das Dialogfeld Schildflächengröße wird benutzt, um die Abmessungen und die Ausrichtung der Schildfläche anzupassen. Auf diese Weise kann die Position der Objekte in der Arbeitsfläche vor dem Beginn eines Druck- oder Schneidvorgangs überprüft werden.



Das Dialogfeld Schildflächengröße wird durch Auswahl von Schildgröße im Menü Gestaltung aufgerufen.

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

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

5 Lupenwerkzeuge



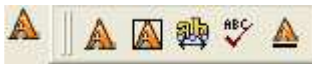
Die Lupenwerkzeugleiste enthält Funktionen zum Ein- und Auszoomen.






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

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

6 Texterstellung

Die Textwerkzeuge finden Sie in der Werkzeugleiste Textwerkzeuge.



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

6.1 Textgestaltung

Wählen Sie zum Schreiben von Text „Texterstellung“ im Menü Textwerkzeuge.



Nach Auswahl des Werkzeugs Texterstellung stehen drei Möglichkeiten zur Einrichtung des Textrahmens zur Verfügung.

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

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

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

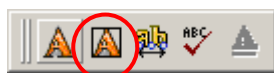
Nachdem Sie die Textbearbeitung gestartet haben, können folgende Parameter verändert werden:

| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>Schriftart Es stehen alle Schriften des Rechners zu Verfügung</p> | <p>Schriftgröße Die Angabe der Schriftgröße erfolgt in Millimeter</p> | <p>Schriftneigung Angabe in Prozent. Positiv = nach rechts Negativ = nach links</p> | <p>Buchstabenweite und Zeilenabstand Diese Werte sollten nicht verändert werden</p> |
|---|--|--|--|



6.2 Text im vorgegeben Rahmen

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



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





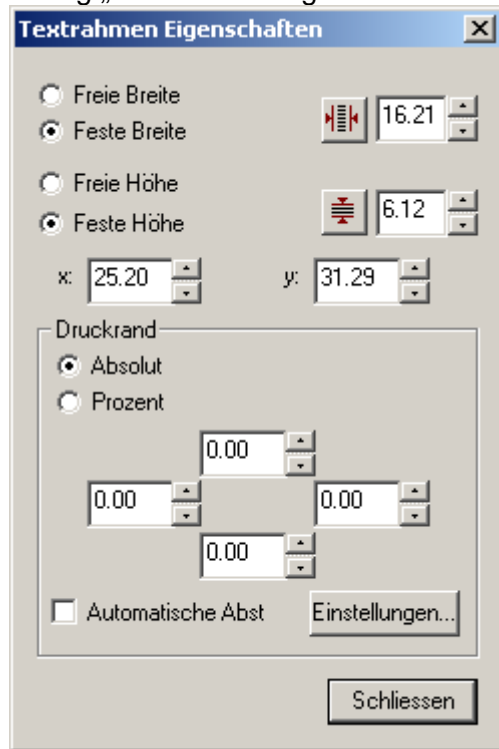
Unabhängig davon wie der Textrahmen erstellt wurde, werden die Schaltflächen: Horizontal stauchen, Vertikal stauchen, Zeilenattribute und Rahmeneigenschaften benutzt, um die Texteinpassung im Rahmen zu verändern.



| | | | |
|---------------------|-------------------|-----------------|---------------------|
| Horizontal stauchen | Vertikal stauchen | Zeilenattribute | Rahmeneigenschaften |
|---------------------|-------------------|-----------------|---------------------|

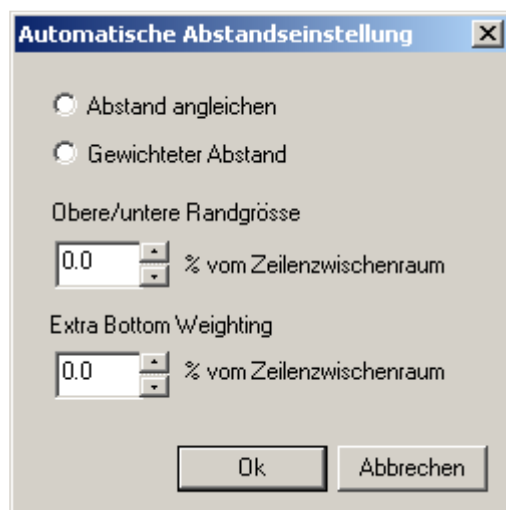
6.3 Textrahmen Eigenschaften

Klicken Sie im Smartbar Text auf die Schaltfläche   100.0, um den Dialog „Textrahmen Eigenschaften“ zu öffnen.



Automatische Abstandseinstellung

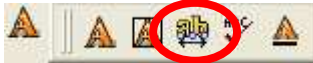
Durch das Markieren der Option „Automatische Abstandseinstellung“ wird die Schaltfläche Einstellungen aktiviert. Wenn Sie auf die Schaltfläche Einstellungen klicken, öffnet sich der Dialog Automatische Abstandseinstellung.



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

| | |
|---------------------|--|
| Abstand angleichen | Abstand angleichen stellt die Textzeilen auf den gleichen Abstand ein. Wenn Oben / Randgröße auf weniger als 100% vom Zeilenzwischenraum eingestellt ist, dann werden die Ränder verringert, so dass sich der Abstand zwischen den Textzeilen vergrößert. Wenn der Wert auf über 100% eingestellt ist, dann werden die Ränder vergrößert, so dass sich der Abstand zwischen den Zeilen verringert. |
| Gewichteter Abstand | Durch das Markieren der Option Gewichteter Abstand wird das Variieren des Zeilenabstandes ermöglicht. Wird Extra Boden Gewichtung auf über 100% erhöht, vergrößert sich auch der untere Rand, so dass niedrigere Textzeilen im Textfeld sich nach oben verschieben. Wird Extra Boden Gewichtung auf weniger als 100% eingestellt, dann wird der untere Rand verringert und der Zeilenabstand ebenfalls, da die Textzeilen näher an den unteren Rand heranrücken. |

6.4 Interaktiver Textabstand




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

SignMax

Um den Text befinden sich jetzt verschiedene Bearbeitungssymbole.

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

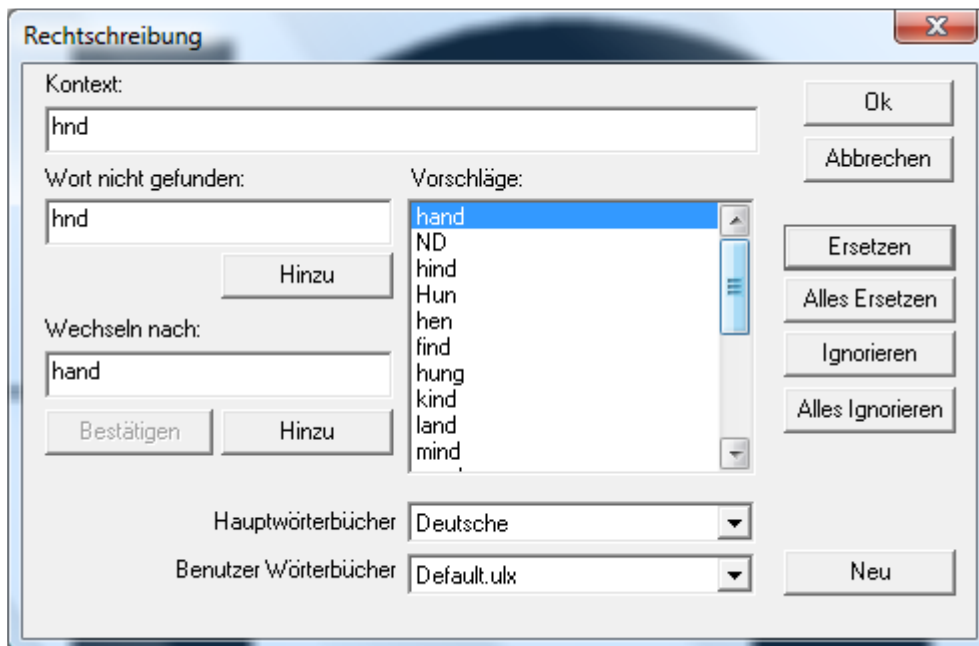
6.5 Rechtschreibprüfung

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

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



Werden Rechtschreibfehler gefunden, öffnet sich das Dialogfeld Rechtschreibung.



7 Formenwerkzeuge



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

| | |
|----|-------|
| x: | 20.87 |
| y: | 13.43 |

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

7.1 Kreis

| | | | | |
|--|----|-------|--|------|
| | x: | 16.72 | | 1.31 |
| | y: | 5.74 | | |

Über die Smartbar kann der Radius eingestellt werden.

7.2 Ellipse

Über die Smartbar ist keine Bearbeitung möglich.

7.3 Rechteck

| | | | | | | |
|--|----|-------|--|------|--|------|
| | x: | -9.79 | | 8.79 | | 0.00 |
| | y: | 8.09 | | 3.49 | | |

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

7.4 Polygon

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

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

7.5 Stern

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

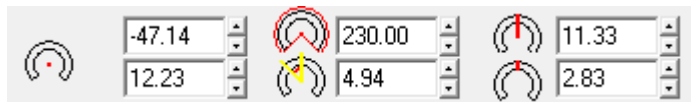
Über die Smartbar können die Anzahl der Punkte, Drehwinkel, Sternradius 1 + 2 und Eckenradius 1 + 2 eingestellt werden.

7.6 Pfeil



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

7.7 Fächer



Über die Smartbar können Fächerwinkel, Drehwinkel, Aussenradius und Fächerstärke eingestellt werden.

7.8 Schmuckrahmen

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



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

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

8 Strichtools



Mit Hilfe des Strichtools können Vektorobjekte mit einem Umriss versehen werden. Es wird zwischen Haarlinie und Umrissstift unterschieden. Die Haarlinie ist eine extrem dünne Linie, welche oft für Schnittfunktion verwendet wird.

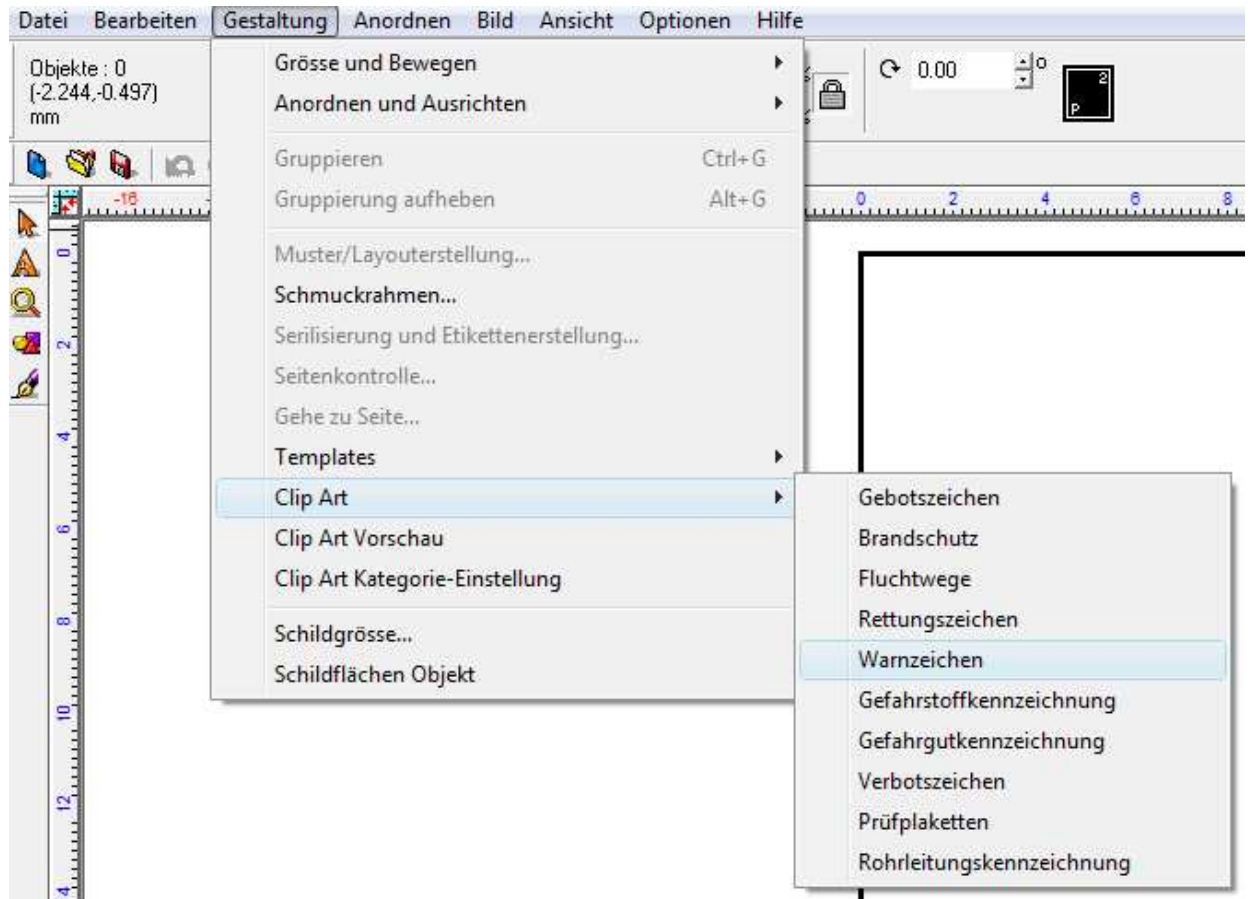
Markieren Sie zuerst das Objekt, das Sie mit einem Umriss versehen möchten. Klicken Sie dann auf das Tool in der Werkzeugleiste. In der Smartbar kann jetzt zwischen Haarlinie oder Umriss gewählt werden. Bei Umriss können Sie auch die Strichstärke, Farbe, sowie die Form der Ecken festlegen. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Speichern“ klicken, werden die aktuellen Einstellungen als Standard hinterlegt. Nun bekommen alle neuen Formen diesen Umriss.



9 Grafik

9.1 Clipart

Ihre SignMax Software enthält eine Symbolbibliothek mit allen gängigen Piktogrammen. Die Piktogramme sind aufgeteilt in Kategorien. Bitte beachten Sie, dass die Piktogramme separat installiert werden müssen.



Zum Einfügen eines Piktogramms wählen Sie die gewünschte Kategorie aus. Das Piktogramm markieren und OK klicken. Auf der Arbeitsfläche erscheint die Einfügemarke. Bewegen Sie jetzt die Maus an die gewünschte Stelle und betätigen Sie die linke Maustaste. Das Piktogramm wird in der Originalgröße eingefügt. Halten Sie jedoch die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie dabei einen Rahmen, können Sie die Größe beim Einfügen festlegen.

Hinweis: Wenn sich auf der Schildfläche noch keine Objekte befinden, wird die Schildfläche automatisch an das Piktogramm angepasst.

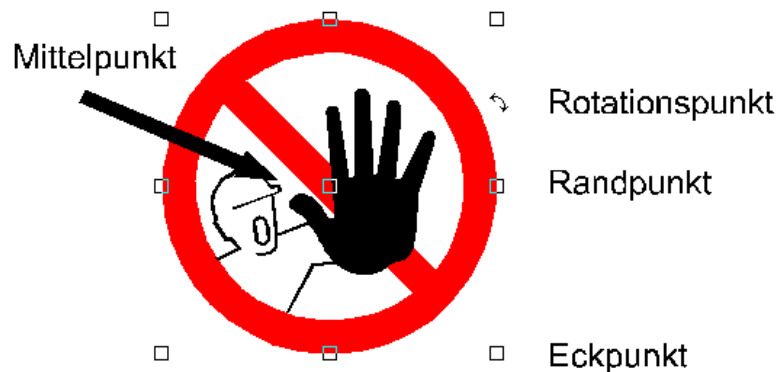
9.2 Eigene Grafiken verwenden

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

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

10 Formen und Texte verändern

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



10.1 Mittelpunkt

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

10.2 Eckpunkt

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

10.3 Randpunkt

Der Randpunkt wird dazu verwendet, die Form entweder horizontal oder vertikal zu verändern. Bewegen Sie den Pfeil über einen Eckpunkt, bis er zu einem Doppelpfeil wird. Sobald der Doppelpfeil erscheint, können Sie durch Klicken und Ziehen die Formgröße neu festlegen. Sobald die gewünschte Größe erreicht ist, lassen Sie die Maustaste los.

10.4 Rotationspunkt

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

10.5 Über Smartbar verändern

Sie können alle auf der Arbeitsfläche vorhandenen Objekte auch über die Smartbar verändern. Dazu müssen Sie das Objekt mit der Maus markieren. In der Smartbar können Sie jetzt bei Höhe oder Breite die gewünschte Größe in Millimeter eintragen. Wenn Sie den einen Wert geändert haben, ändert sich der andere proportional mit.

10.6 Proportional-Skalierung

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

10.7 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.

11 Layoutfunktionen

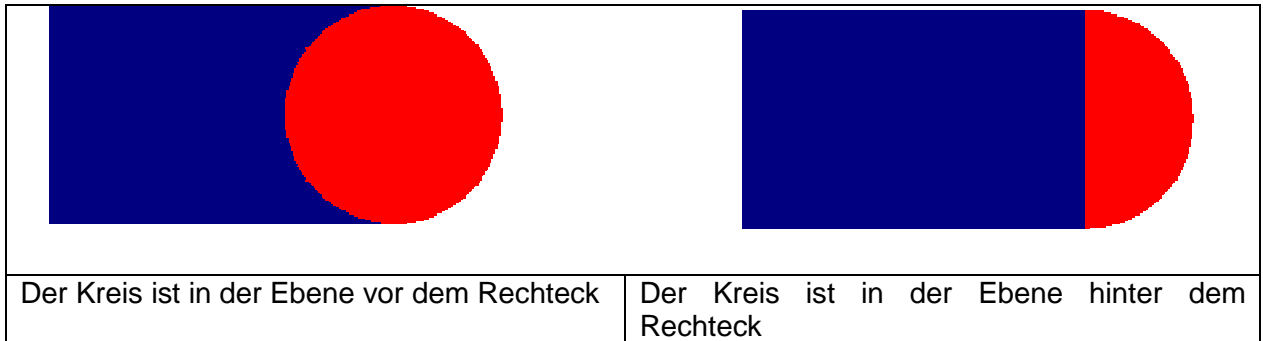
11.1 Ausrichten



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

11.2 Anordnen

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



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

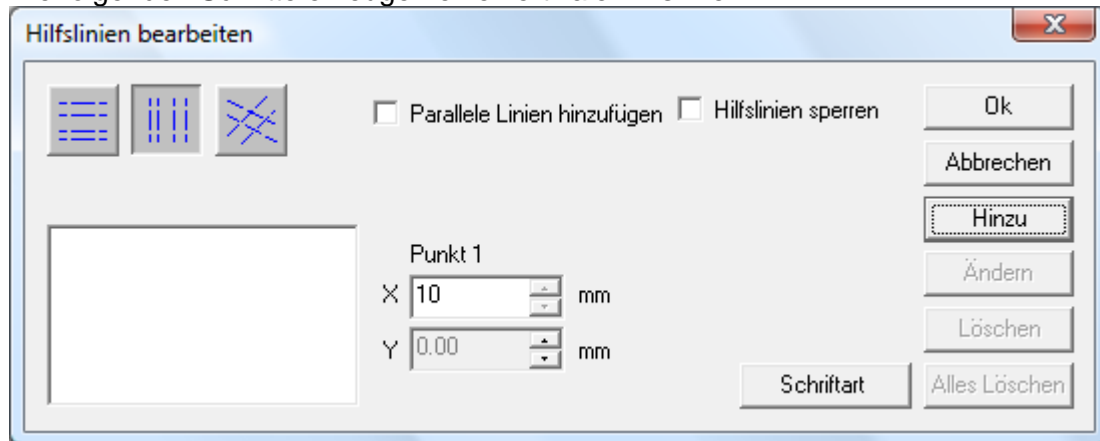
| | | |
|----------------|------------|---|
| Nach Vorne | [Strg + F] | Objekt wird in den Vordergrund geschoben |
| Nach Hinten | [Strg + B] | Objekt wird in den Hintergrund geschoben. |
| Eins nach vorn | [Strg + U] | Schiebt das Objekt eine Ebene nach oben |
| Eins Zurück | [Strg + L] | Schiebt das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

11.3 Hilfslinien

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

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

Die folgenden Schritte erzeugen eine vertikale Hilfslinie:



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Arbeitsfläche, um das Dialogfeld **Hilfslinien bearbeiten** zu öffnen.

Legen Sie die Ausrichtung der Linie mit vertikal fest. Legen Sie die Koordinaten für Punkt 1 fest.

Klicken Sie auf **Hinzu**.

Die entstandene Hilfslinie verläuft durch die angezeigten Punkte. Die Funktionalität der Hilfslinien lässt sich folgendermaßen zusammenfassen:

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

11.4 Gruppieren

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

Gruppieren

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

Gruppierung aufheben

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

11.5 Duplizieren

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

11.6 Muster / Layouterstellung

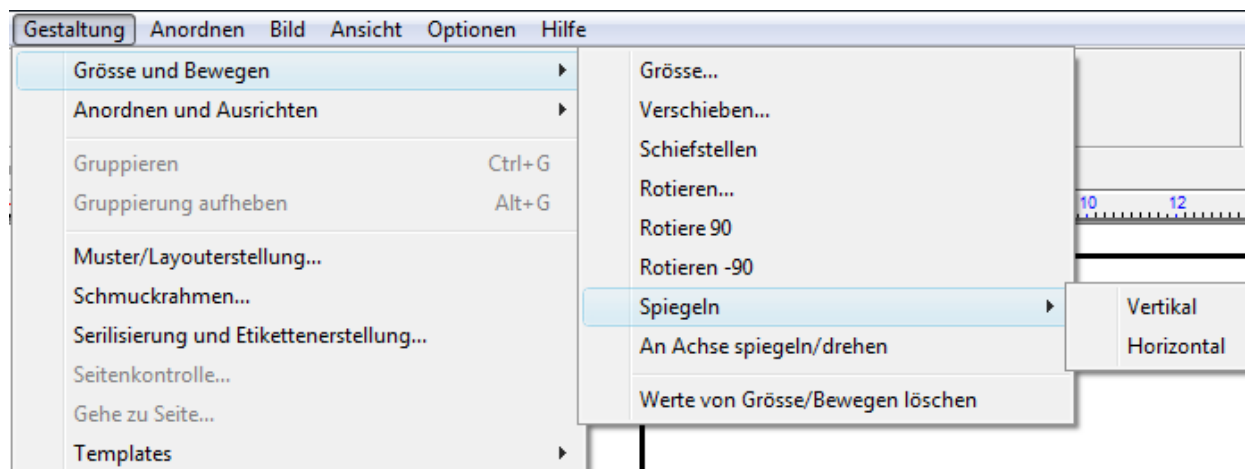
Der Befehl „Muster/Layout Erstellung“ wird benutzt, um mehrere Kopien in Zeilen, Spalten oder Bögen zu ordnen. Als erstes muss das Objekt markiert werden. Dann auf Menü > Gestaltung > Muster/Layouterstellung.



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

11.7 Spiegeln

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



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

12 Dateifunktionen

12.1 Neu

Öffnet eine neue Datei.

12.2 Öffnen



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

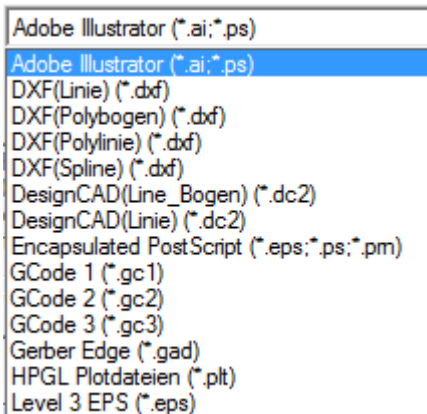
12.3 Speichern

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

12.4 Importieren anderer Dateiformate

Wie bereits in „Kapitel 9.2 Eigene Grafiken verwenden“ beschrieben, können Sie außer grafische Dateien auch Dateien in andere Formate wie PDF, DWG und DXF, usw. in Ihrer SignMaxversion verwenden.

12.5 Exportieren



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

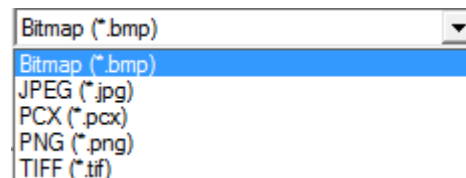
12.6 Bild Exportieren



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

Sie können Farbe und Auflösung einstellen.

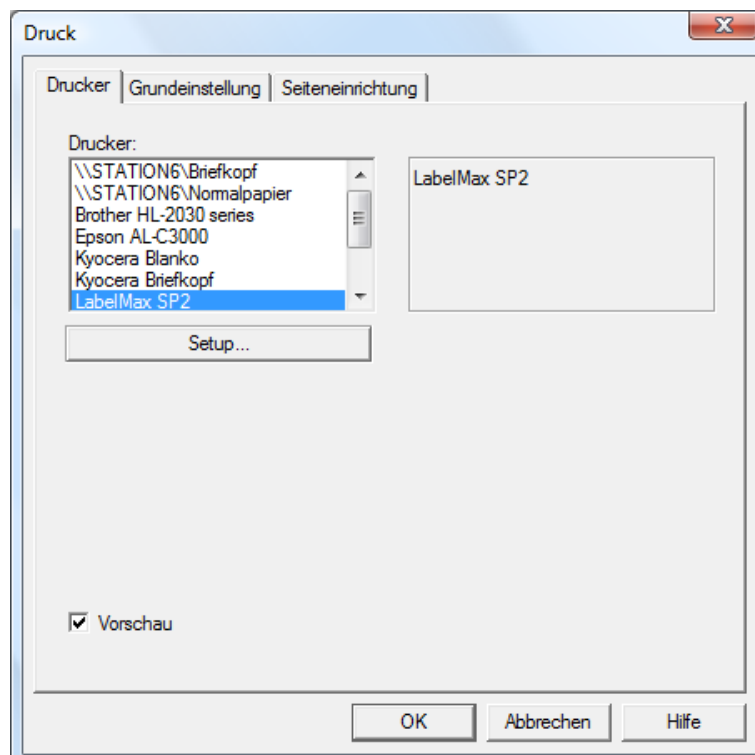
Im nächsten Schritt kann dann noch Dateiname und Grafikformat (TIFF, JPG, BMP) festgelegt werden.



13 Drucken

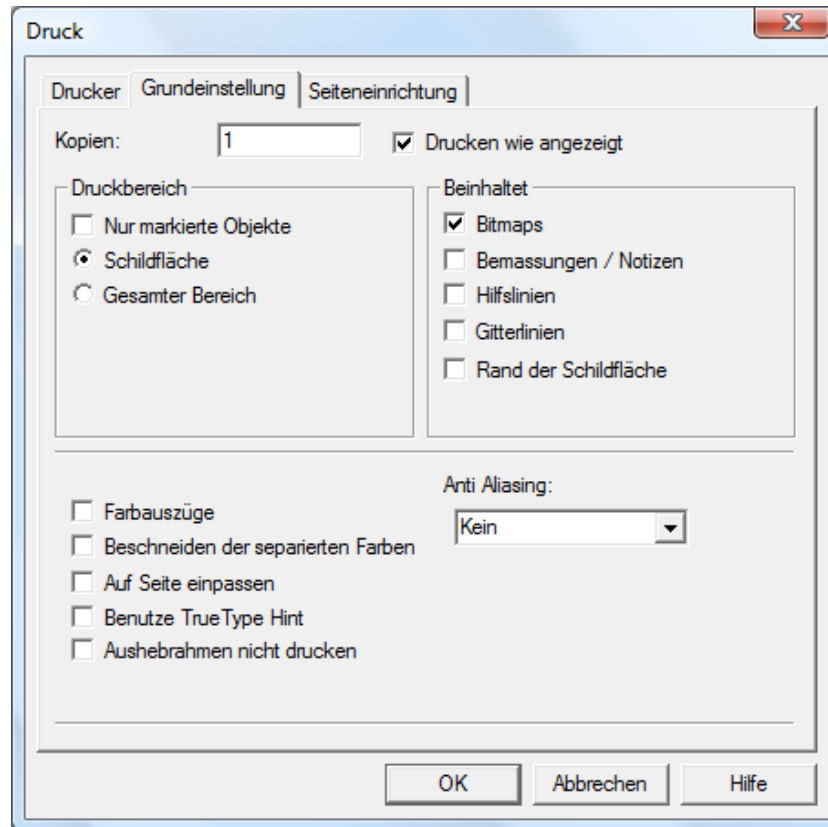
Über das Menü „Datei“ > „Drucken“ gelangen Sie zu der Druckfunktion. Alternativ STRG + P oder das Druckersymbol in der Symbolleiste. Im neu geöffneten Fenster sind die Reiter „Drucker“, „Grundeinstellungen“ und „Seiteneinrichtung“ verfügbar.

13.1 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

13.2 Grundeinstellung



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

Druckbereich: Für die meisten Anwendungen wird hier die Schildfläche ausgewählt. Es werden alle Objekte gedruckt die sich innerhalb der Schildfläche befinden. Bei einigen Druckern mit Schnittfunktion wird die Größe der Schildfläche dann von der Rolle abgeschnitten. Alternativ könnte auch „Nur markierte Objekte“ und „Gesamter Bereich“ wählen. Dann werden nur die markierten Objekte gedruckt ohne Berücksichtigung der Schildflächengröße.

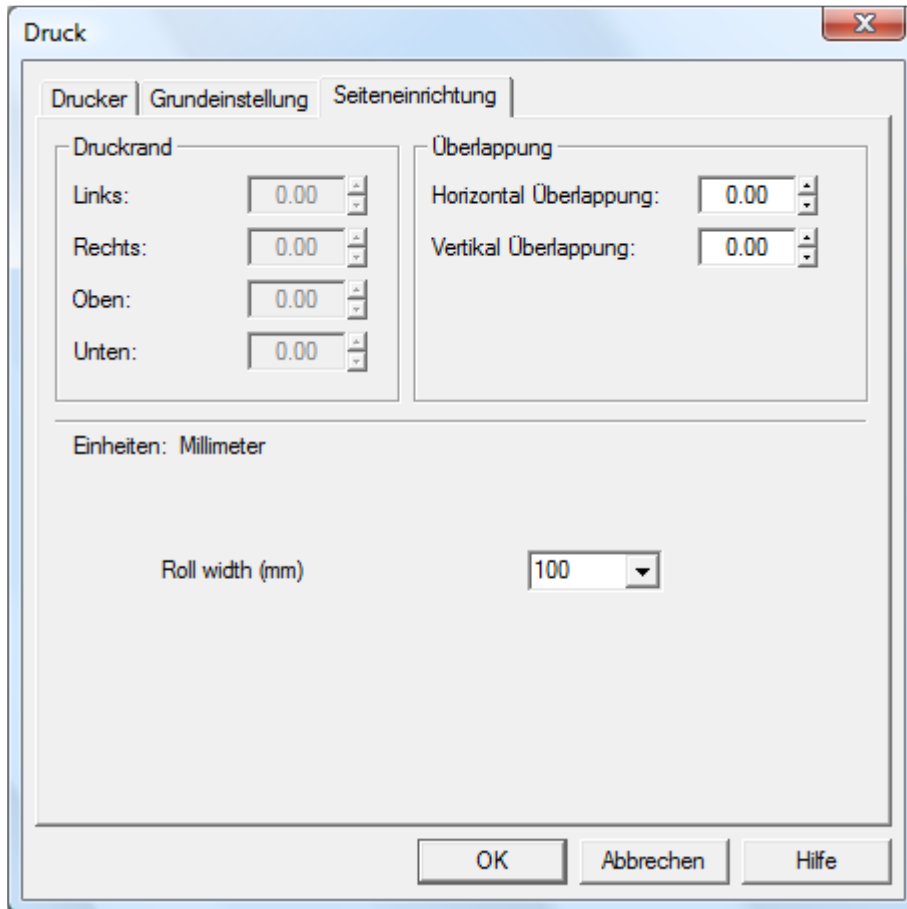
Drucken wie angezeigt: Ist dieser Haken gesetzt erfolgt der Druck so wie die Anzeige in der SignMax ist. Wenn die Anzeige ohne Farbfüllung eingestellt ist, wird dann auch ohne Farbe gedruckt.

Farbauszüge: Bei unseren Vorlagen der Gebotsschilder, Brandschutzschilder, Fluchtwegschilder, Rettungszeichen, Verbotsschilder sind alle Farben einzeln angelegt. Das heißt, dass Sie sowohl mit einem weißen Farbband auf blaue Folie, als auch mit einem blauen Farbband auf weiße Folie drucken können.

Sie klicken wie gewohnt auf Datei > Drucken. Hier aktivieren Sie aber nun in dem Reiter Grundeinstellung die Option Farbauszüge und in dem Reiter Drucker die Option Vorschau. Letzteres führt dazu, dass der Druckjob nicht sofort gestartet, sondern zunächst angezeigt wird. Die Option Farbauszüge hilft Ihnen nur den Farbauszug zu drucken, den Sie wirklich wünschen. Die Farbauszüge, die Sie nicht wünschen, entfernen Sie durch Abbrechen.

Auf Seite einpassen: Dieser Haken sollte nur dann gesetzt werden, wenn bei Druckbereich nicht die Schildfläche ausgewählt ist.

13.3 Seiteneinrichtung



Druckrand: Die Felder für Druckrand sind nur freigegeben wenn nicht nach Schildfläche gedruckt wird. Wenn Sie da einen Druckrand einstellen, muss bei Grundeinstellungen der Haken bei „Auf Seite einpassen“ gesetzt sein.

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.

Roll width: 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.

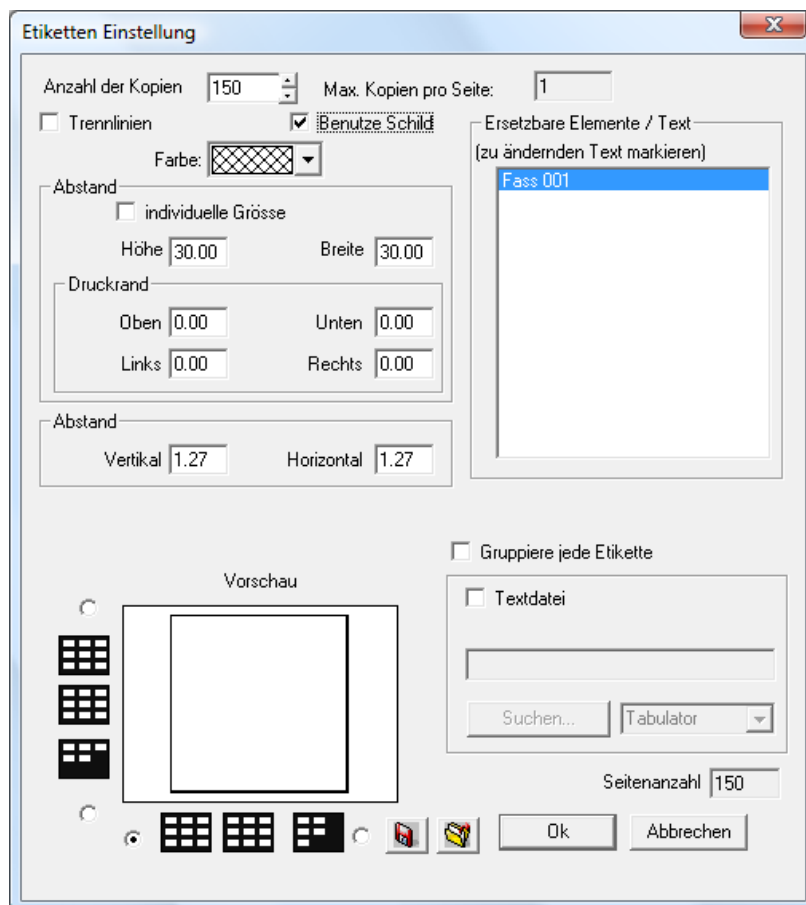
14 Serialisierung

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

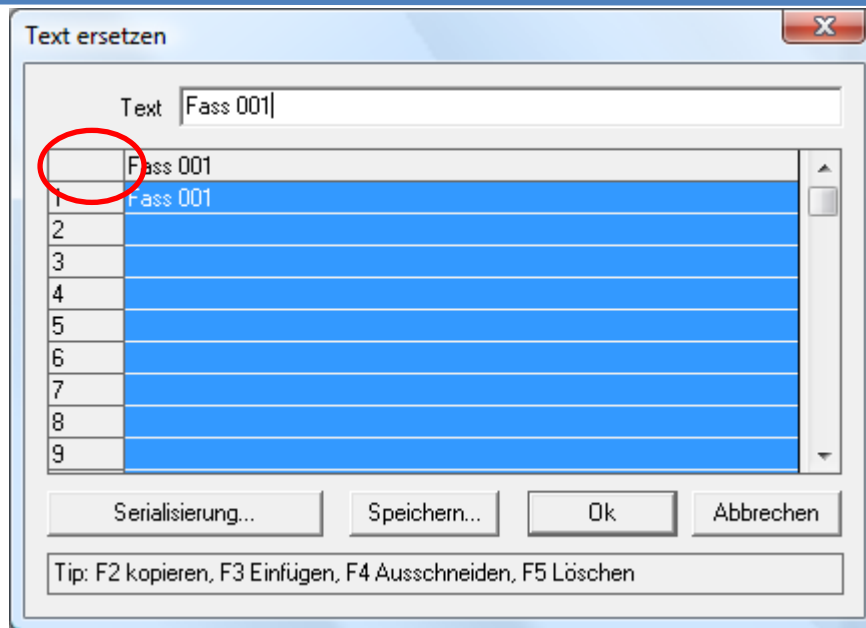
14.1 Fortlaufende Etiketten

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

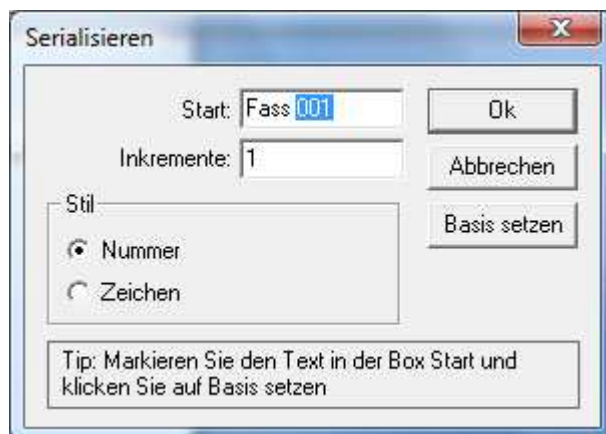
- Das Etikett gestalten
- Den Text, der ersetzt werden soll, markieren
- Auf Gestaltung > Serialisierung und Etikettenerstellung klicken



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



- Im nächsten Fenster in den Bereich des roten Kreises klicken. Alle Zellen sollten jetzt blau hinterlegt sein.
- Bei Text nochmal den Starttext eingeben.
- Auf Serialisierung klicken.



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

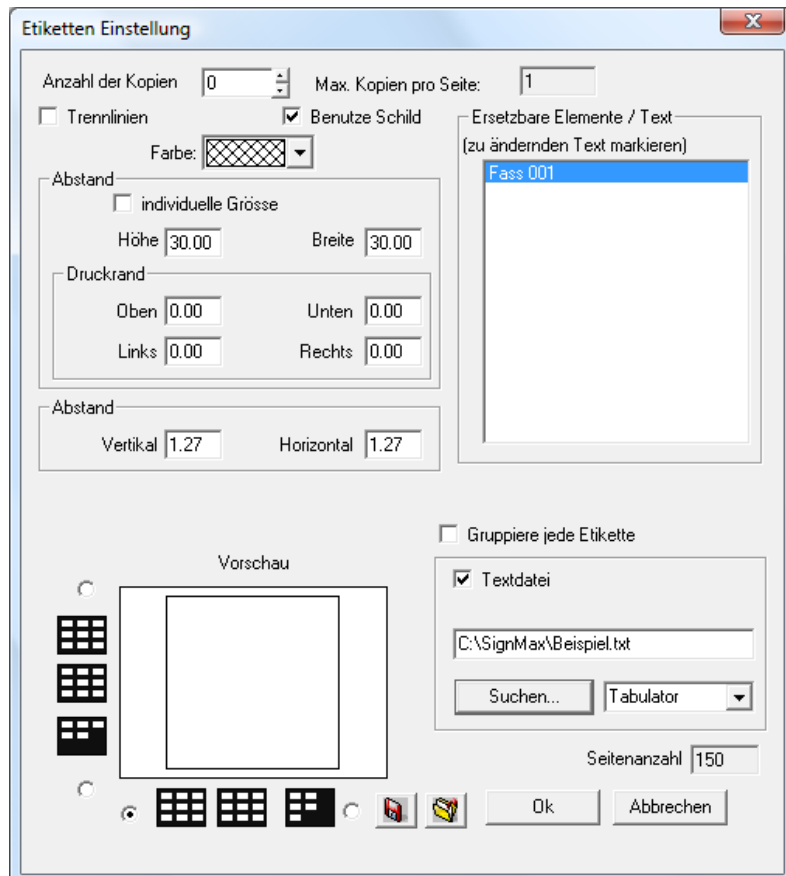


Rechts unten am Bildschirm können jetzt die einzelnen Etiketten durchblättert werden. Beim Drucken werden Sie gefragt, ob Sie alle Etiketten oder nur bestimmte drucken möchten.

14.2 Textersetzung aus Datei

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

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



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



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

Erweiterte Funktionen

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

Die Bearbeitungsvielfalt Ihrer Dateien kann durch den Erwerb von Zusatzmodulen, wie z.B. „Barcodes“ oder der „Profi Grafik (In SignMax T bereits enthalten)“ enorm gesteigert werden.

Barcode: Optional für jede SignMax-Version

Plotten: In SignMax Q, SignMax PQ und SignMax T enthalten

Drucken und Schneiden: In SignMax PQ und SignMax T enthalten

Profigrafik: Optional für jede SignMax-Version, jedoch in SignMax T bereits enthalten

15 Barcode



Wählen Sie aus der Formenwerkzeugeiste die letzte Option „Barcode“.



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

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



Dieses Fenster mit OK bestätigen.

Anschließend auf Zuweisen klicken.

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



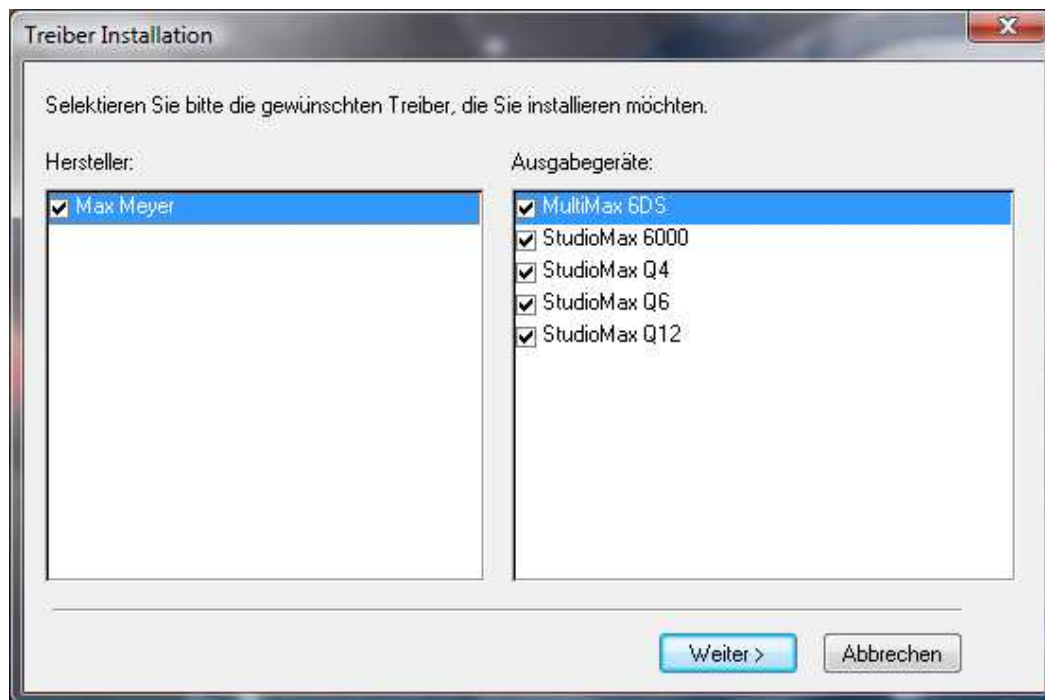
Mit einem Doppelklick auf einen Barcode können Sie einen bereits erstellten Barcode ändern. Z. b. einfach den Wert ändern und auf Zuweisen klicken.

16 Plotten

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

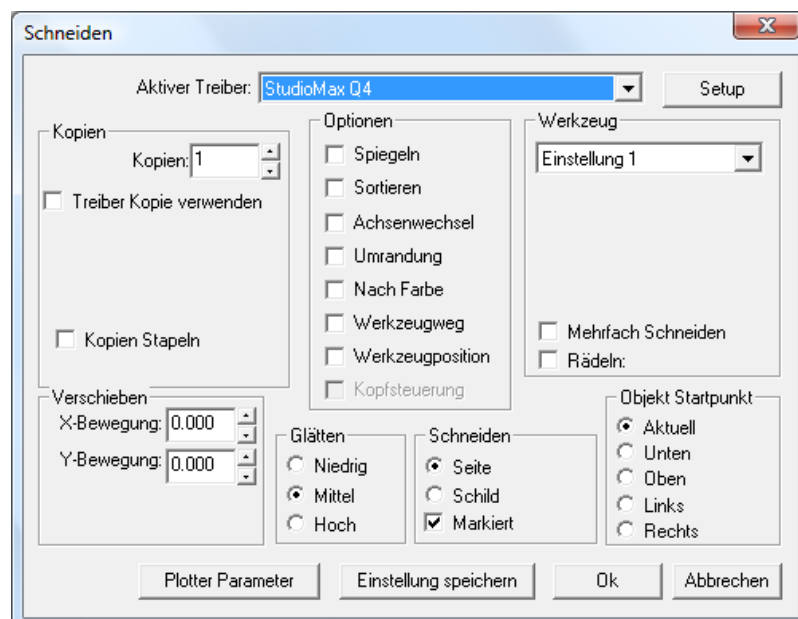
16.1 Plottertreiber installieren

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

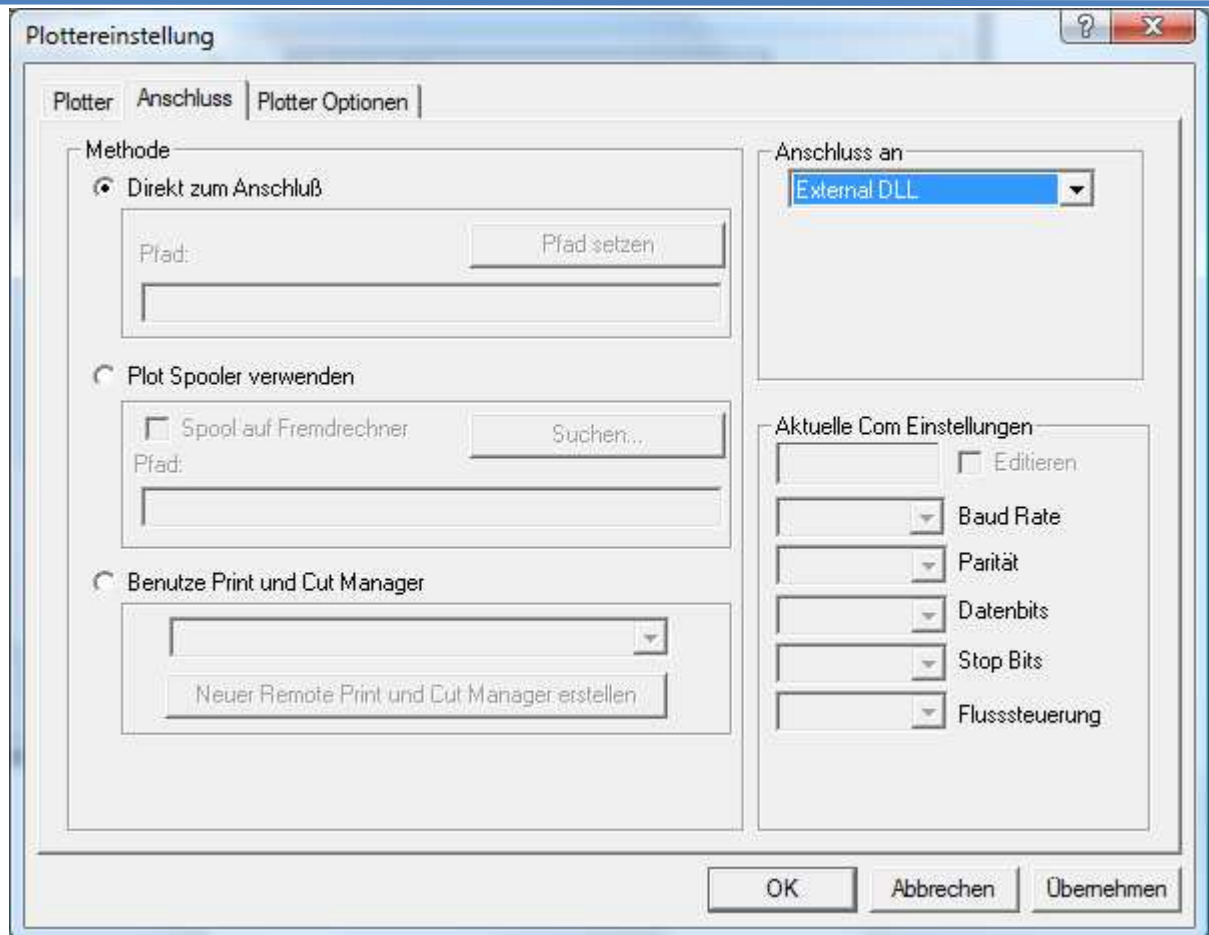


16.2 Konfigurieren des Plotters

Nachdem Sie Ihren Plotter installiert haben, muss SignMax noch für die Arbeit mit Ihrem Gerät




eingestellt werden. Dazu gehen Sie in der Menüleiste auf „Schneiden“ > „Standardeinstellungen für Plotten“. Hier können Sie einige Einstellungen im Bezug auf die Ausgabe machen. Z. b. „**Achsenwechsel**“ sorgt dafür dass Ihre Objekte immer gedreht werden. Mit „**Umrandung**“ können Sie allen Objekten einen Entgitterungsrahmen geben. Wichtig ist, dass Sie bei Änderungen auf die Schaltfläche „Einstellungen speichern“ klicken. Durch klicken auf „Setup“ neben der Treiberauswahl können Sie den Treiber einstellen.



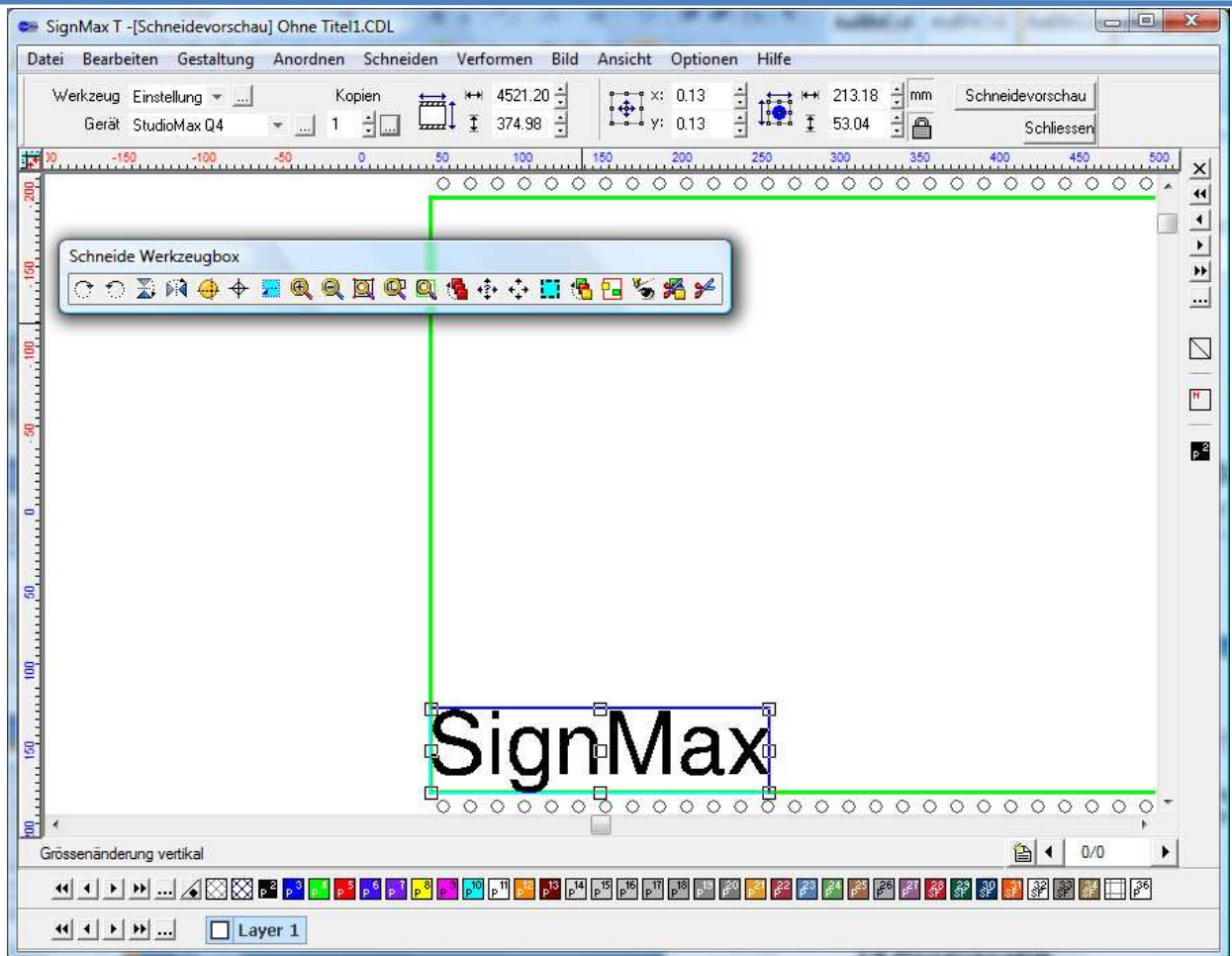
Wichtig ist hier der Reiter Anschluss. Bei „Anschluss an“ müssen Sie den richtigen Anschluss Ihres Plotters wählen. Z. B. LPT1 für Parallel oder COM2 für Seriell. Für USB-Anschluss muss „External DLL“ ausgewählt sein.



16.3 Schneiden mit einer Farbe

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



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



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

16.4 Schneiden mit mehreren Farben

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

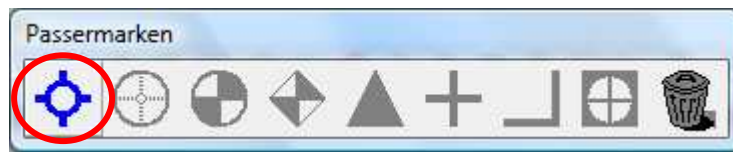
Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf . Es öffnet sich jetzt die Schneidevorschau.



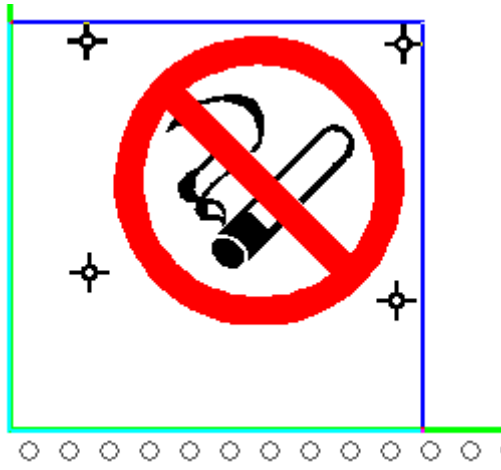
Hier sollten Sie zunächst auf den Button „Überprüfen Sie den Plotter auf Höhe und Breite“ klicken. Dann wird Ihnen die exakte Rollenbreite angezeigt (Grüne Linie).

Zum einfacheren Verkleben drücken Sie auf  „Passermarken“.

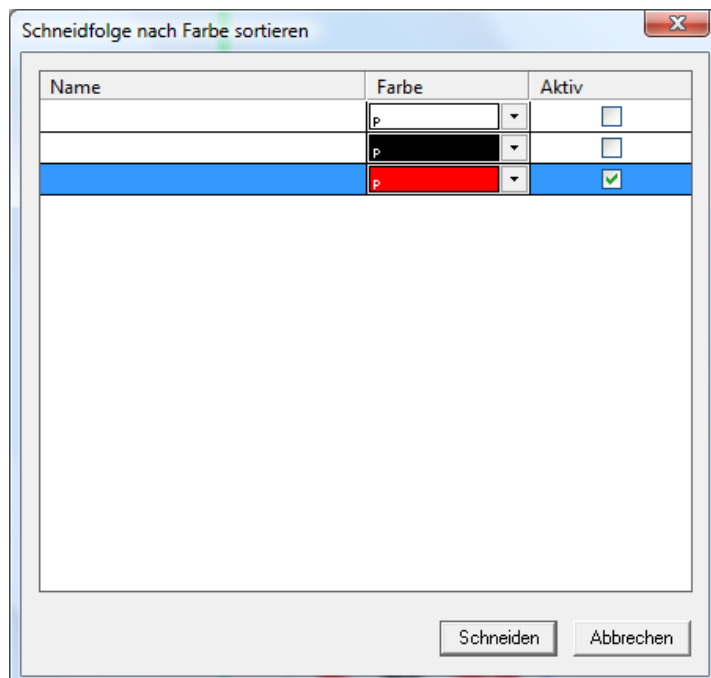
Es öffnet sich das Fenster „Passermarken“.




Wählen Sie hier „Standard“.



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



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

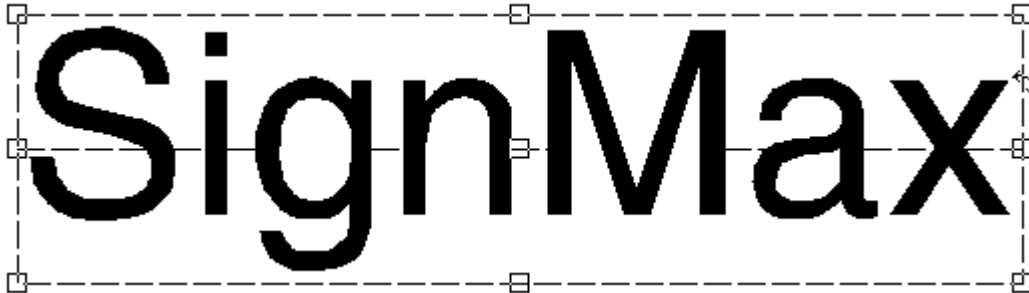
Wenn Sie mit Rot beginnen möchten, legen Sie die rote Folie in den Plotter ein. Aktivieren Sie dann die Farbe Rot und klicken Sie auf „Schneiden“ im selben Fenster.

Für die anderen Farben wiederholen Sie den Vorgang.

16.5 Weed und Power Weed



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



17 Drucken und Schneiden

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

17.1 Kontur cut

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

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



Stellen Sie den Abstand der Schneidelinie 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. Nun können Sie noch auswählen, ob nur die Außenkanten oder auch die Innenkanten geschnitten werden sollen. Insbesondere beim Kontur Cut schneiden von Text sollten Sie darauf achten, dass auch die Innenkanten geschnitten werden.

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

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

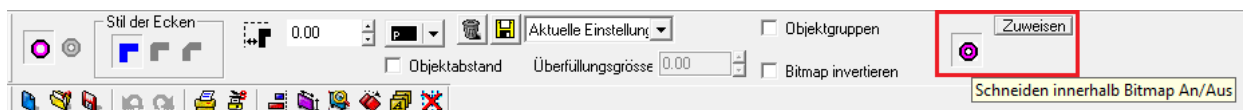
Kontur Cut Bilder

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

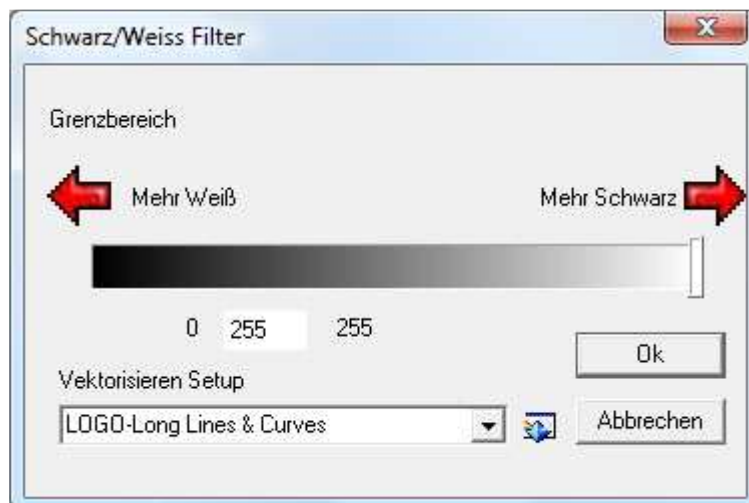


Hier sehen Sie drei Beispiele bei denen einem Bild Schnittlinien hinzugefügt wurden. Im ersten Bild folgen die Schnittlinien der rechteckigen Begrenzung des Bildes. Im zweiten Bild folgen die Schnittlinien der Kontur des Bildes. Im dritten Bild schließen die Schnittlinien den Schatten ein, der dem Bild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

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



- 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 Motivs sein.

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

17.2 Flex Cut

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

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

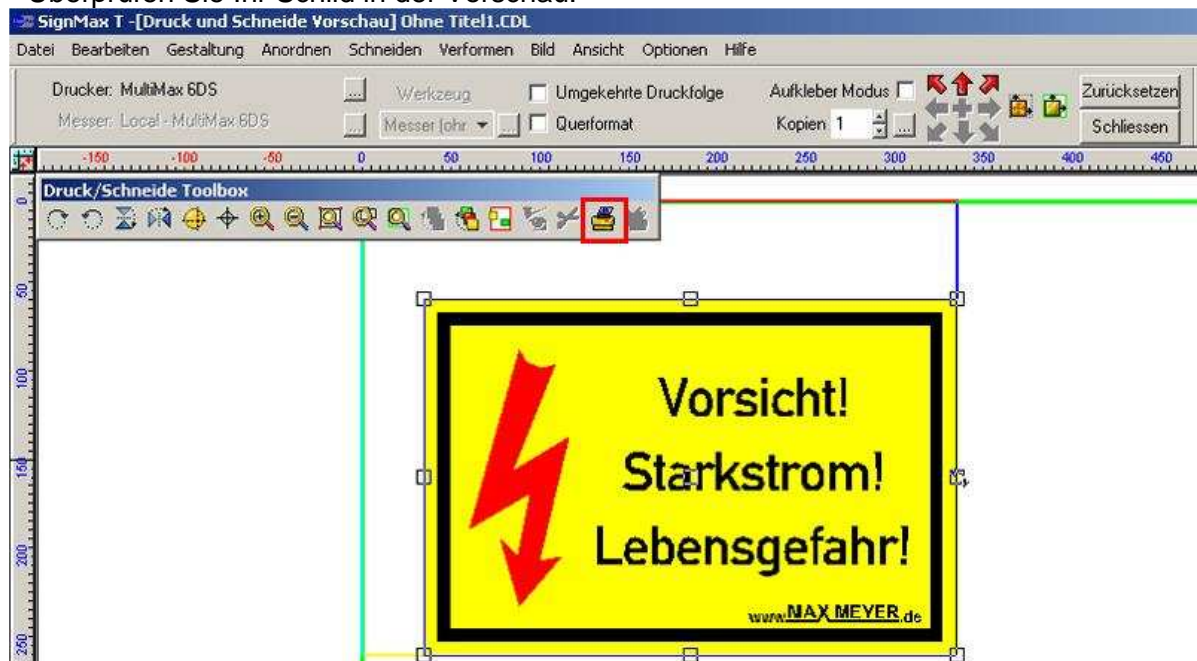
Sollten Sie einen Schnitt wünschen, der nicht die Form des Objektes hat, sondern eine eigene Form, gehen Sie wie folgt vor:

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

17.3 Der Printmanager

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

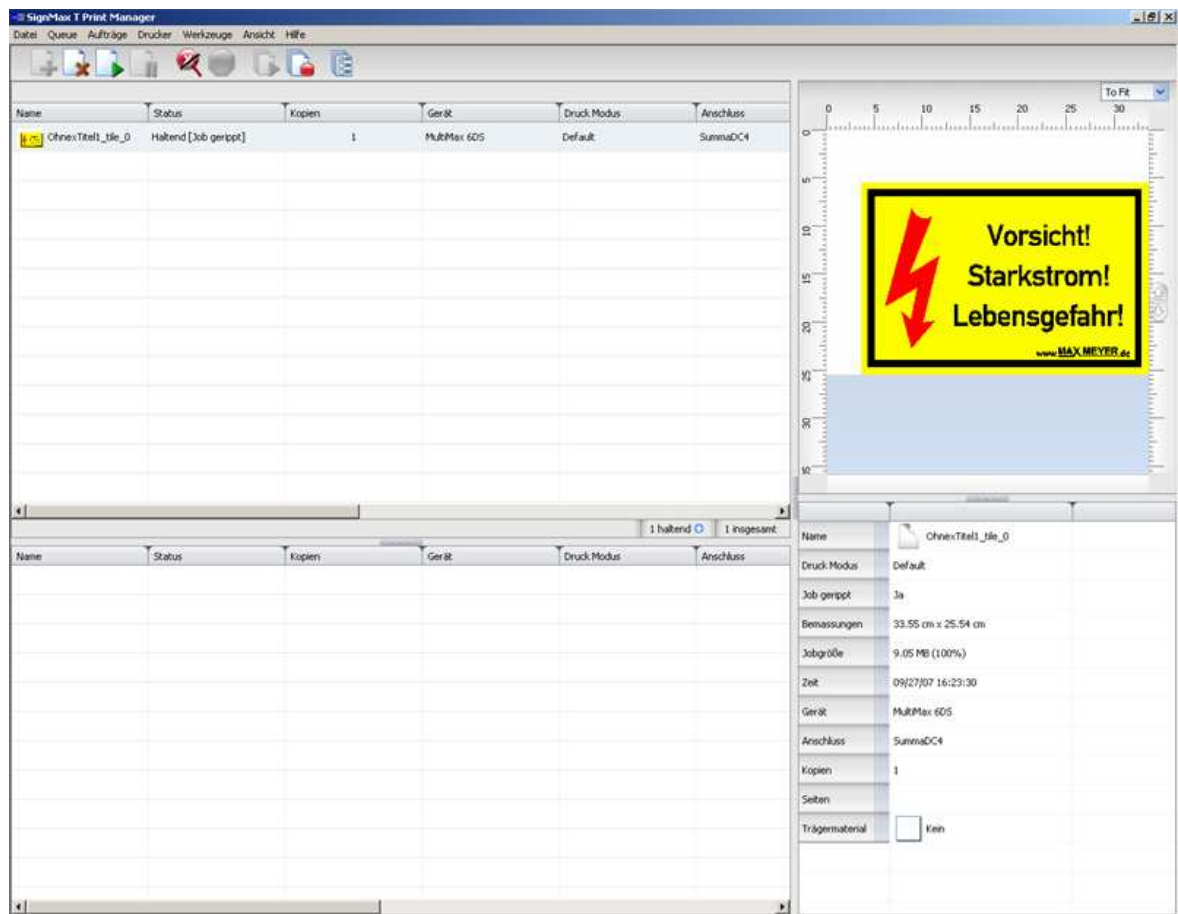
- Überprüfen Sie Ihr Schild in der Vorschau.



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

Drucken / Schneiden

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



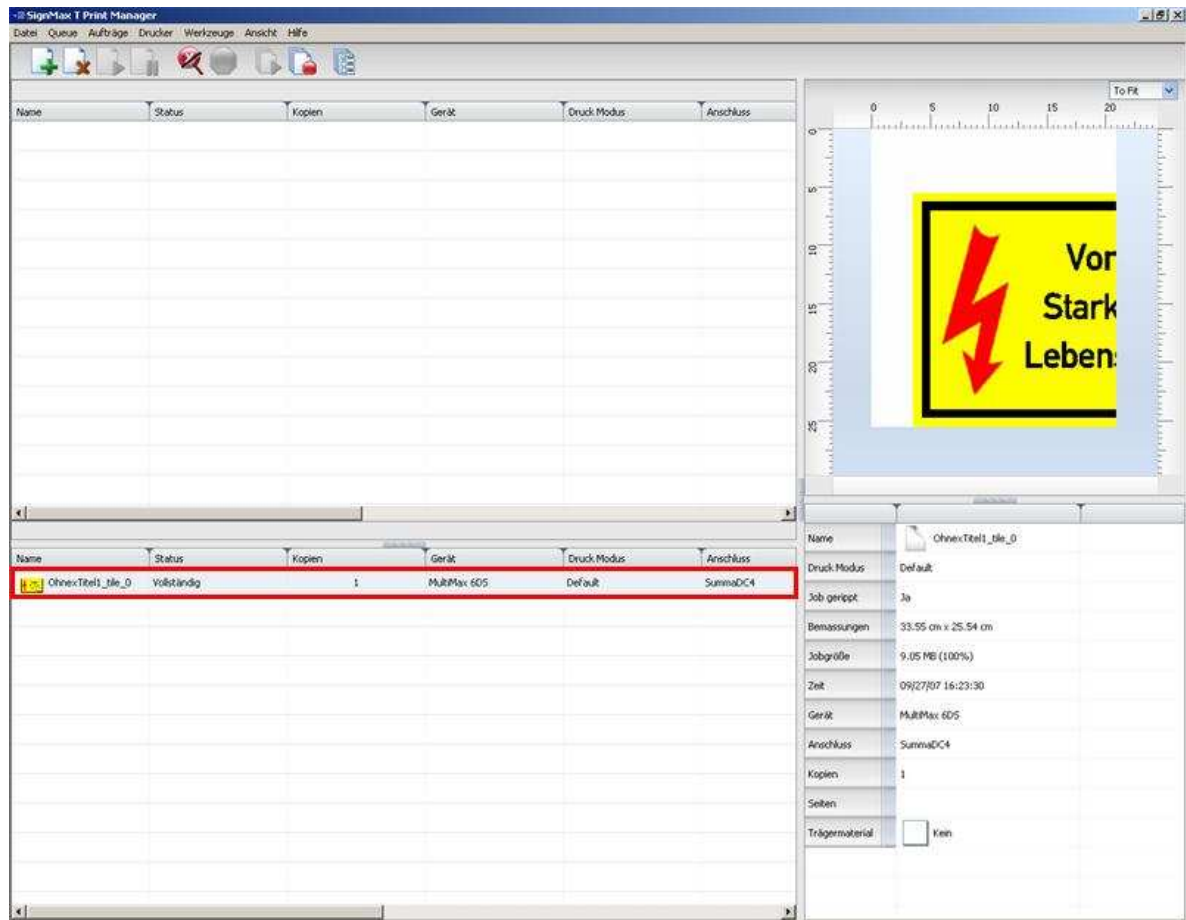
- Warten Sie ab, bis der Druckauftrag vollständig eingelaufen ist und hinter dem Dateinamen der Hinweis „Haltend Job gerippt“ erscheint. Drücken Sie die rechte Maustaste und wählen Sie im Kontextmenü „Auftrag drucken“ oder „Auftrag drucken und Schneiden“ aus.



- Der Drucker beginnt die Datei zu verarbeiten

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.

18 Profigrafik

18.1 Outlines und Inlines



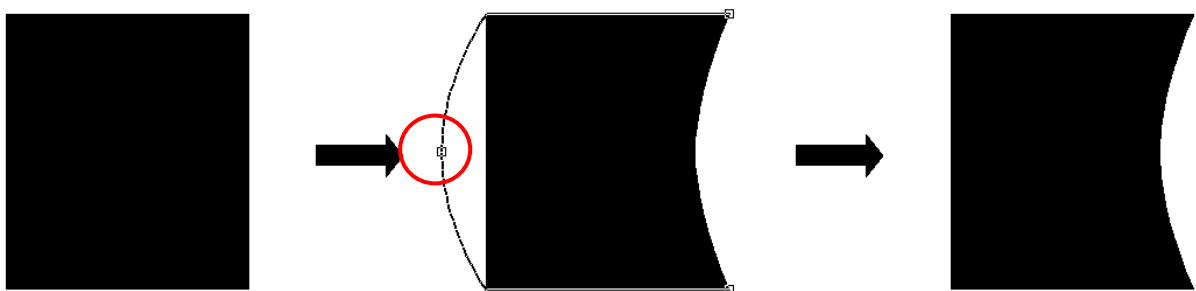
Outline und Inline können gleichzeitig erstellt werden. Die Outline-Kontrollfelder befinden sich auf der linken Seite der SmartBar, die Inline-Kontrollfelder auf der rechten Seite. Die Farbe kann separat eingestellt werden. Es stehen noch verschiedene Möglichkeiten zur Gestaltung der Ecken, sowie die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

18.2 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 | <ul style="list-style-type: none"> • 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.



18.3 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.

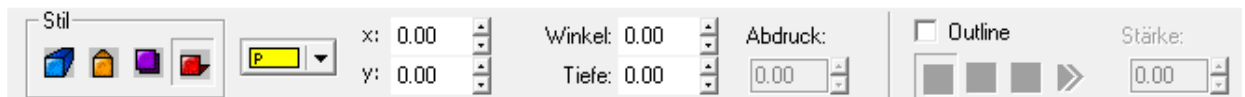


Mit den beiden ersten Schaltflächen kann die Laufrichtung geändert werden. Die vier oberen bestimmen die Startposition. Die vier unteren sind für Ausrichtung am Objekt.

18.4 Schatten

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

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



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

Blockschatten

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

Perspektivischer Schatten

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

Schlag-Schatten

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

Wurf-Schatten

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

18.5 Objektkontur

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



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

19 Anhang A

19.1 Tastenkürzel

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

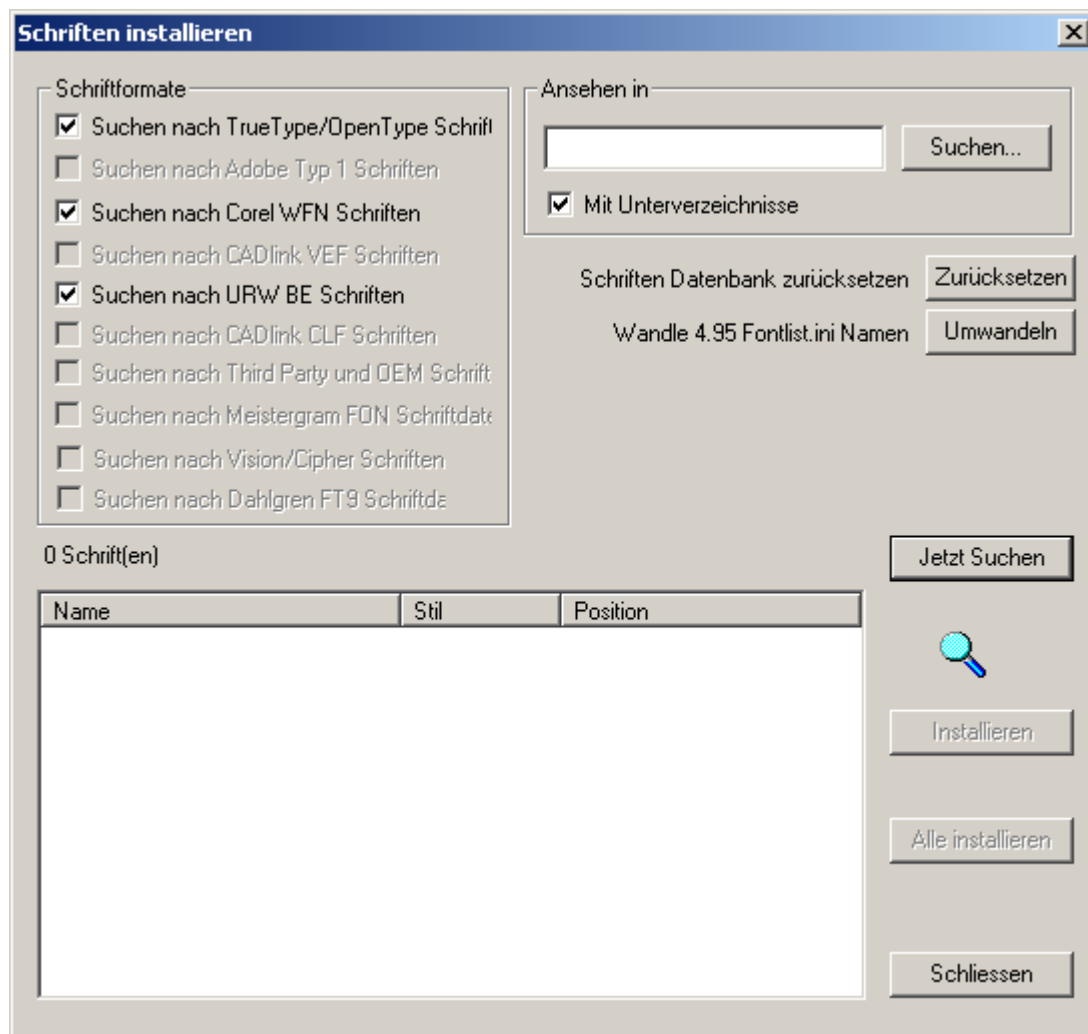
| | |
|----------|----------------------------|
| F3 | Alles markieren |
| F6 | Ansicht verkleinern |
| F7 | Objektauswahl vergrößern |
| F8 | Schildflächen Ansicht |
| STRG + K | Ausrichten |
| STRG + G | Gruppieren |
| STRG + P | Drucken |
| STRG + Z | Rückgängig |
| STRG + C | Kopieren |
| STRG +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

19.2 Schriften Installieren

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

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

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



Geben Sie die erforderlichen Schriftformate an und durchsuchen Sie das Verzeichnis, in dem sich die Schriften befinden. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Jetzt suchen, um alle gefundenen Schriften anzuzeigen.

Die Schriften können dann entweder einzeln installiert werden oder Sie können auf die Schaltfläche Alle installieren klicken. Durch diese Art des Installierens der Schriften werden sie für die Benutzung mit SignMax registriert und sind dann über die Liste Schriftarten verfügbar.

20 Index:

- Anordnen 18
- Ausrichten 17
- Barcode 29
- Bedienelemente 5
- Bild Exportieren 22
- Clipart 15
- Dateifunktionen 21
- Doppelklick 17
- Druckbereich 23
- Drucken 22
- Drucken und Schneiden 34
- Drucken wie Angezeigt: 23
- Drucker 22
- Druckrand 24
- Duplizieren 20
- Eckpunkt 16
- Eigene Grafiken verwenden 15
- Ellipse 13
- Exportieren 21
- Fächer 14
- Farbauszüge 23
- Farbpalette 6
- Flex Cut 36
- Formen und Texte verändern 16
- Formenwerkzeuge 13
- Fortlaufende Etiketten 25
- Grundeinstellung 23
- Gruppieren 20
- Gruppierung aufheben 20
- Haarlinie 14
- Half Cut 36
- Hilfslinien 19
- Importieren anderer Dateiformate 21
- Inline 39
- Installation 3
- Jobpalette 6
- Kontur cut 34
- Kontur Cut Bilder 35
- Kopien 23
- Kreis 13
- Layoutfunktionen 17
- Lupenvergrößerung 8
- Lupenverkleinerung 8
- Lupenwerkzeuge 8
- Menüleiste 5
- Mittelpunkt 16
- Objektauswahl vergrößern 8
- Objektkontur 41
- Öffnen 21
- Outline 39
- Passermarken 33
- Pfeil 14
- Piktogramme 15
- Plotten 30
- Plottertreiber installieren 30
- Polygon 13
- Power Weed 34
- Proportional-Skalierung 17
- Prozentuales Zoomen 8
- Randpunkt 16
- Rechteck 13
- Rechtschreibprüfung 12
- Roll width 24
- Rotationspunkt 16
- Schatten 40
- Schildansicht 8
- Schildfläche 7
- Schildflächengröße 7
- Schlag-Schatten 40
- Schmuckrahmen 14
- Schriften Installieren 43
- Seiteneinrichtung 24
- Serialisierung 25
- Smartbar 5
- Speichern 21
- Spiegeln 20
- Stern 13
- Strichtools 14
- Symbolbibliothek 15
- Symbolleiste 5
- Tastenkürzel 42
- Text an Pfad ausrichten 40
- Text im vorgegeben Rahmen 9
- Texte verändern 16
- Textersetzung aus Datei 27
- Textgestaltung 8
- Textrahmen Eigenschaften 10
- Überlappung 24
- Umrissstift 14
- Unsichtbare Farbe 6
- Verformung 39
- Verschieben 8
- Vorherige Ansicht 8
- Weed 34
- Weißfilter 35
- Werkzeuggeste 6
- Wurf-Schatten 40