



CoCut™ und Pjannto PostLab™ für Mac

Benutzerhandbuch

EUROSYSTEMS

EUROSYSTEMS SOFT- UND HARDWARE ENTWICKLUNG S. A. R. L.

Wichtige Kundeninformation CoCut™ und Pjannto PostLab™

Prüfen Sie die Sendung bitte nach Erhalt auf Vollständigkeit und melden Sie das Fehlen von einzelnen Teilen unverzüglich Ihrem Händler.

Im Lieferumfang enthalten sind:

- **eine CD**
- ein Handbuch
- eine Registrierungskarte

Ihre persönliche Start-Seriennummer befindet sich auf der Verpackung und auf Ihrer Registrierungskarte.

Verwenden Sie den letzten Ziffernblock dieser Start-Seriennummer, um während der Installation das Softwarepaket vorübergehend frei zu schalten. Weitergehende Informationen hierüber finden Sie in der Installationsanleitung auf Seite 7 ff..

Führen Sie bitte umgehende die Registrierung durch, um das Softwarepaket und im Bedarfsfall unsere Hotline unbegrenzt nutzen zu können.

Stand: Juli 2000

Sehr geehrte Anwenderin,
sehr geehrter Anwender,

um Ihnen bei Problemen und Fragen die direkte Kommunikation mit Ihrem kompetenten Ansprechpartner zu gewährleisten und Wartezeiten beim Telefonieren zu vermeiden oder zu verkürzen, bieten wir Ihnen den Service der technischen **Hotline**.

Dieser Service steht Ihnen kostenlos zur Verfügung von:

Montag - Freitag von 9:00h bis 12:00h

Herr Holz  **06502 9288 11**

Weitere hilfreiche Informationen, sowie Tipps und Tricks, finden Sie auf unserer Web Site:

<http://www.cocut.com> oder **<http://www.eurosystems.lu>**

unter der Rubrik **Support**.

Unsere Support-Mitarbeiter sind angehalten, Auskünfte nur dann zu erteilen, wenn **registrierte** Anwender Hilfe benötigen.

Halten Sie deshalb bitte bei jedem Anruf folgende Informationen bereit:

- Ihre **Lizenznummer**, Bsp.: PL2.5-PCB-1.0-F7bC5QMCVw9PgDs7
- Ihre **Installations-CD-Nummer**
- Das **Erstellungsdatum** Ihrer CD

Bitte haben Sie dafür Verständnis, dass telefonische Anfragen nur bei Benutzung dieser Telefonnummern beantwortet werden können.

Andere Ihnen evtl. bekannt gewordene Durchwahlnummern sind reserviert für Vertrieb, Einkauf und Verkauf.

Lassen Sie sich bitte im eigenen und im Interesse Aller registrieren, um einen reibungslosen und kompetenten Support zu garantieren.

Sofort nach Eingang Ihrer Registrierungskarte, Ihrer Registrierung per Fax oder Online, werden Sie in unsere Anwender-Datenbank aufgenommen.

RCS Systemsteuerungen GmbH
Generaldistributor für EUROSYSYSTEMS-Produkte.

P.S.: Für schriftliche Anfragen oder die Schnellregistrierung per Fax oder Online, benutzen Sie bitte die folgende Nummer oder Adresse:

Fax: ++49 6502 9288 15

Web Site: <http://www.cocut.com> oder <http://www.eurosystems.lu>

Inhaltsverzeichnis

Copyright	1
Einschränkung der Gewährleistung	1
Warenzeichen	2
Hard- und Software-Voraussetzungen	3
Konventionen	3
Typographische Orientierungshilfen	4
Einleitung	5
Was kann CoCut™?	5
Welche Vorkenntnisse benötigen Sie?	6
1. Wie installiere ich CoCut™ und Pjannto PostLab™?	7
Installationshinweise für MAC's & Plotter mit USB-Anschluss	11
Vorbereiten des MAC:	11
1.1. Funktionsweise der Plugins	13
Adobe Illustrator Plugin	13
Macromedia FreeHand	14
2. Wie arbeite ich mit CoCut™?	16
2.1 Der Desktop mit Arbeitsfläche	16
2.2 Die Toolbox	17
2.2.1 Der <i>Pfeil</i> Modus	18
• Markieren von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug	18
• Verschieben von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug	18
• Skalieren von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug	19
• Verzerren von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug	20
• Drehen von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug	21
• Scheren von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug	23
Proportional	24
Verzerren	24
Alle Objekte anpassen	25
Original	25

Abbrechen	25
2.2.2 Der <i>Knoten</i> -Modus	26
2.2.2.1 Die Funktionen der Knotenwerkzeugpalette	28
Knoten löschen	28
Knoten einfügen	28
Knoten verbinden	28
Knoten auftrennen	29
Kurve zur Gerade wandeln	29
Gerade zur Kurve wandeln	29
Knoten horizontal ausrichten	29
Knoten vertikal ausrichten	29
Geraden schräg ausrichten	30
In spitzen Knoten wandeln	30
In glatten Knoten wandeln	30
In symmetrischen Knoten wandeln	30
2.2.3 Die <i>Lupe</i> -Funktionen	31
Vergrößern	31
Verkleinern	31
Ganze Arbeitsfläche zeigen	31
Alle Objekte zeigen	31
Tableau	31
2.2.4 Das <i>Zeichen</i> -Werkzeug	32
Linien	32
Freihandkurven	32
Rechteck	33
Kreise und Ellipsen	33
Passermarken	33
2.2.5 Das <i>Digitalisier</i> -Werkzeug	34
Linien	34
Freihandkurven	34
Kreissegment	34

Rechteck	35
Kreis	35
Einrichten des Digitableaus	35
Tableauauswahl	36
Tableau verwenden	36
Ton bei Klick	37
Schablone vorhanden	37
X- und Y-Achse tauschen	38
X- / Y-Achse spiegeln	38
Schnittstellen	38
Einrichten der Schablone	38
Die Buttonbelegung des Eingabegerätes	40
Die Ausrichtung der Vorlage	41
2.2.6 Der <i>Schneiden</i> -Befehl	44
selektierte Objekte schneiden	44
selektierte Layer schneiden	45
Passermarken	45
Anzahl der Kopien	45
Stapeln/Abstand in mm	45
Andruckstärke und Geschwindigkeit	47
Genauigkeit	47
Sortiert schneiden	47
Overcutting	47
Entgitterrahmen	48
Entgitterhilfe	48
Segmentieren	48
2.2.7 Die <i>Konturlinie</i> -Funktion	51
Erzeugen von Konturlinien	51
2.2.8 Die <i>Verschmelzen</i> -Funktion	54
2.3 Die Layerbox	57
Layer unsichtbar	57

Layer gesperrt	58
Layer selektieren	58
Layer definieren	58
Die Layereigenschaften	58
Layereigenschaften bearbeiten	58
Farbe	59
Layer verstecken	59
Layer sperren	59
3. Referenzteil	60
3.1 Das <i>Ablage</i> Menü	60
• Der <i>Neu</i> -Befehl	60
• Der <i>Öffnen</i> -Befehl	60
• Der <i>Speichern</i> -Befehl	61
• Der <i>Speichern als...</i> -Befehl	61
• Der <i>Jobinfo bearbeiten/Drucken</i> -Befehl	62
• Der <i>Importieren</i> -Befehl	63
Vorgehensweise	63
• Der <i>Exportieren</i> -Befehl	64
Vorgehensweise	64
• Der <i>Schnellimport</i> -Befehl	64
• Der <i>Schnellimport einrichten</i> -Befehl	64
Vorgehensweise	64
• Der <i>Schneiden</i> -Befehl	66
• Der <i>Papierformat</i> -Befehl	66
• Der <i>Job Drucken</i> -Befehl	66
• Der <i>Jobinfo drucken</i> -Befehl	66
• Der <i>Programmende</i> -Befehl	66
3.2 Das <i>Bearbeiten</i>-Menü	67
• Der <i>Rückgängig</i> -Befehl	67
• Der <i>Zurückbringen</i> -Befehl	67
• Der <i>Ausschneiden</i> -Befehl	67

• Der <i>Kopieren</i> -Befehl	67
• Der <i>Einfügen</i> -Befehl	67
• Der <i>Duplizieren</i> -Befehl	67
• Der <i>Alles auswählen</i> -Befehl	67
3.3 Das <i>Gestalten</i> Menü	68
• Der <i>Kurve glätten</i> -Befehl	68
• Der <i>Drehrichtung umkehren</i> -Befehl	69
• Der <i>Objekte schließen</i> -Befehl	70
• Der <i>horizontal spiegeln</i> -Befehl	70
• Der <i>vertikal spiegeln</i> -Befehl	70
• Der <i>Achsen tauschen</i> -Befehl	71
• Der <i>Messen</i> -Befehl	71
• Der <i>Größe & Position</i> -Befehl	72
• Der <i>Konturlinie</i> -Befehl	73
• Der <i>Verschmelzen</i> -Befehl	73
3.4 Das <i>Anordnen</i> Menü	74
• Der <i>Ausrichten</i> -Befehl	74
• Der <i>Gruppieren</i> -Befehl	74
• Der <i>Gruppierung brechen</i> -Befehl	75
• Der <i>Kombinieren</i> -Befehl	75
• Der Kombination auflösen-Befehl	75
• Der <i>eins nach vorne</i> -Befehl	75
• Der <i>eins zurück</i> -Befehl	75
• Der <i>ganz nach vorne</i> -Befehl	75
• Der <i>ganz zurück</i> -Befehl	75
3.5 Das <i>Einrichten</i> Menü	76
• Der <i>Plotter einrichten</i> -Befehl	76
Plotterauswahl	77
Baud	77
Stopbits	77
Datenbits	77

Parity	77
Protokoll	78
Schnittstellen	78
• Der <i>Tableau einrichten</i> -Befehl	78
• Der <i>Schablone positionieren</i> -Befehl	78
• Der <i>Buttonbelegung</i> -Befehl	78
• Der <i>Vorlage ausrichten</i> -Befehl	78
• Der <i>Arbeitsbereich</i> -Befehl	79
• Der <i>Hilfsgitter...</i> -Befehl	80
• Der <i>Grundeinstellungen</i> -Befehl	80
• Der <i>Layer Eigenschaften</i> -Befehl	81
3.6 Das <i>Ansicht</i> Menü	82
• Der <i>Vollbild</i> -Befehl	82
• Der <i>Arbeitsbereich</i> -Befehl	82
• Der <i>Alle Objekte</i>	82
• Der <i>Tableau</i> -Befehl	82
• Der <i>Standardbereich</i> -Befehl	82
• Der <i>vergrößern</i> -Befehl	82
• Der <i>verkleinern</i> -Befehl	82
• Der <i>auffrischen</i> -Befehl	82
• Der <i>Umrissmodus</i> -Befehl	82
• Der <i>Werkzeuge</i> -Befehl	83
• Der <i>Knotenwerkzeuge</i> -Befehl	83
• Der <i>Layer</i> -Befehl	83
• Der <i>Passermarken</i> -Befehl	83
3.7 Das <i>Hilfe</i>-Menü	83
• <i>Über Erklärungen...</i>	83
• <i>Erklärungen ein</i>	83
4. Glossar	84
Kabelkonfiguration und Baudrate	89
Aristo	89

Grapfityp	89
Houston	90
Mimaki	90
Mutoh	91
Perigraf	91
Roland	92
Summagraphics D- und T-Serie	92
Zünd	93
5. Pjannto PostLab™2.5	94
5.1. Systemvoraussetzungen	94
5.2. Installation	94
5.3. Arbeiten mit Pjannto PostLab	94
5.3.1. Starten von Pjannto PostLab™	94
5.3.2. Konvertierung	94
5.4. Eigenschaften	96
Fonts	96
QuickDraw™	97
Level-1- oder Level-2-Interpreter	98
Vordergrund- und Hintergrund-Arbeit	98
5.5. Hinweise	99
Zerteilte Flächen	99
Störende Grafiken	99
Clip-Pfade	99
5.6. Menübefehle	100
Datei Menü	100
Interpreter Menü	100

Copyright

Copyright © 2000 by EUROSISTEMS S.à.r.l.. Alle Rechte vorbehalten.

Jede Vervielfältigung dieses Handbuchs, sowie der Computersoftware CoCut™ und Pjannto PostLab™ für Macintosh wird strafrechtlich verfolgt.

Die Rechte an der Dokumentation zu CoCut™ liegen bei EUROSISTEMS S.à.r.l., Luxembourg, 3, Rue Kummert L-6743 Grevenmacher.

Die Rechte an der Dokumentation zu Pjannto PostLab™ liegen bei Pjannto Software e. K., Germany, Stahlwiete 7, 22761 Hamburg.

Handbuchttext/-Satz/-Layout:

Wolfgang Huß

Pjannto Software e. K.,

Peter Bettendorf, Georg Wagner

RCS Systemsteuerungen GmbH, Longuich

Der rechtmäßige Erwerb der Programmdisketten/-CD-ROM erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buches. Entsprechend der Unmöglichkeit, dass ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, dürfen die Softwareprogramme CoCut™ und Pjannto PostLab™ nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten und auf verschiedenen Geräten benutzt werden.

Kopien von Softwaredatenträgern dürfen nur zum Zwecke der Datensicherung erstellt werden.

Einschränkung der Gewährleistung

Wir haben uns bei den Abbildungen und beim Verfassen der Texte aller größte Mühe gegeben. Dennoch können für dieses Handbuch und die dazugehörigen Programme Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Es wird keine Garantie für die Richtigkeit des Inhalts dieses Handbuchs, seiner Vollständigkeit und Genauigkeit gewährleistet.

Wir schließen die Haftung für alle Verluste, die durch die Benutzung von CoCut™ und Pjannto PostLab™ oder deren Dokumentation auftreten, aus.

Der Inhalt dieses Buches kann ohne Ankündigung verändert werden und ist nicht als Verpflichtung von EUROSISTEMS S.à.r.l. und Pjannto Software e. K. anzusehen.

Die Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen keinerlei Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen.

Warenzeichen

Eventuell vorkommende Warenzeichen werden benutzt, ohne dass ihre freie Verwendbarkeit gewährleistet werden kann.

Stand: 27.07.00

Hard- und Software-Voraussetzungen

Für den Einsatz von CoCut™ und Pjannto PostLab™ benötigen Sie folgende Mindestvoraussetzungen:

- Macintosh mit System MacOS 7.5 oder höher
- min. 16 Megabyte freien Speicher
- **Optional:** Adobe Illustrator 8 und MacroMedia Freehand 8 oder höher
- 250 Megabyte freien Festplattenspeicher auf der Festplatte - Illustrator und Freehand sind sehr umfangreiche Programme -
- Verwenden Sie bitte ausschließlich die vom Plotterhersteller gelieferten Verbindungskabel für die Übertragung vom Rechner zum Plotter. Sollten Probleme auftreten informieren Sie bitte den Hersteller oder Ihren Händler für zusätzliche Unterstützung.

Hinweis: Beenden Sie alle Programme bis auf den Finder. Andernfalls kann es zu Fehlern bei der Aktualisierung einiger Systemdateien kommen.

Konventionen

Diese visuellen Orientierungshilfen helfen Ihnen Informationen leichter zu finden und zu interpretieren.

Im CoCut™ und Pjannto PostLab™ Benutzerhandbuch werden immer die gleichen optischen Hilfen und Auszeichnungen im Fließtext benutzt.

Typographische Orientierungshilfen

Auszeichnung	Bedeutung
Fett	Überschriften
<i>Kursiv</i>	<i>Hinweistext</i>
Fett, <i>kursiv</i>	Menüs , z.B.: Datei Menü
Fett, <i>kursiv</i> , Bindestrich	Funktionen, Felder, Optionen, Befehle, Ikone z.B.: Neu Befehl
GROSSBUCHSTABEN	Bezeichnung für Tasten auf der Tastatur, z.B.: UMSCHALT
TASTE1+TASTE2	Das Pluszeichen (+) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die erste Taste gedrückt halten müssen, wenn Sie die zweite Taste drücken. Anschließend lassen Sie beide Tasten los.
TASTE1,TASTE2	Ein Komma (,) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die Tasten nacheinander drücken und loslassen.

Einleitung

CoCut™ ist ein leistungsfähiges, praxisorientiertes Schneideplotter- und Bearbeitungsprogramm, welches neben der Plotteransteuerung die Möglichkeit bietet, Zeichnungen aus den verschiedensten Grafikprogrammen zu importieren und wieder in diese zurückzuführen. CoCut™ verfügt über Eigenschaften, die bei anderen Grafikprogrammen nicht zu finden sind. Damit ist es die ideale Ergänzung zu professionellen Anwendungen. So unterstützt CoCut™ zum Beispiel Funktionen wie Inline, Outline, Verschmelzen und Digitalisieren.

Freehand oder Illustrator sind durch ihre vielfältigen grafischen Möglichkeiten prädestiniert für die Erstellung qualitativ hochwertiger Zeichnungen, die mittels leistungsfähiger Druckertreiber leicht ausgedruckt werden können.

Möchte man jedoch Schneideplotter ansteuern, so entstehen durch fehlende Standardisierung der Plottersteuerungssprachen und unterschiedliche Ausgabeformate große Schwierigkeiten.

Abhilfe bieten hier eigenständige Schneidesysteme, die oft genug vollständig gekapselt sind und so den Datenaustausch mit anderen Systemen oder anderen Programmen, wie Textverarbeitung oder Designanwendungen unmöglich machen.

Was kann CoCut™?

- CoCut™ ist in der Lage, viele verschiedene Geräte anzusteuern und auf deren Besonderheiten einzugehen.
Zu diesen Geräten gehören Plotter namhafter Hersteller wie Summagraphics, Mimaki, GCC, Roland, Gerber, Zünd und viele andere mehr.
- Schneiden direkt aus Freehand oder Adobe Illustrator, via Xtra und Plugin, inklusive EPS-Daten.
- EPS Import, aus Adobe Illustrator, Adobe Streamline, Macromedia Freehand, Typestyler, Canvas, Quark Express, PageMaker,...

Durch die Konvertierung der EPS-Dateien durch Pjannto PostLab™ werden Schriften, die als Type-1-Font vorhanden oder eingebunden sind, zu Outline und Strickflächen zu Outlineflächen konvertiert.

Auch verschachtelte EPS-Daten werden korrekt zu Vektoren konvertiert.

- Schneiden nach Farbe

- Farbverschmelzen: Überlappungen von Farben sind frei wählbar
- Objekte positionieren, skalieren, duplizieren, ...
- CoCut™ übergibt die importierten Daten, für den gewählten Plotter aufbereitet, an das Gerät.
- Auch wenn Sie sehr großflächige Zeichnungen schneiden möchten, stellt dies kein Problem dar. CoCut™ ist in der Lage, Ihre Zeichnung auf jedes von Ihnen gewünschte Maß zu skalieren und zu segmentieren, egal wie groß oder klein die Zeichnung in Ihrem Grafikprogramm ist.
- Ist die Zeichnung zu breit für Ihren Plotter, so wird sie automatisch segmentiert, d. h. so geteilt, dass Ihr Plotter sie verarbeiten kann.
- Für verschiedene Materialien können Sie Standardwerte für Druck und Geschwindigkeit einstellen, die Sie in einer Materialdatenbank ablegen und jederzeit wieder abrufen können.
- Digitalisier-Modul zum Schneidfertigmachen von Logos oder Schriften; extrem schnell und in höchster Qualität.

Welche Vorkenntnisse benötigen Sie?

Um mit CoCut™ und Pjannto PostLab™ erfolgreich arbeiten zu können, sollten Sie wissen, wie man mit dem Macintosh arbeitet.

Sie sollten in der Lage sein: Applikationen zu starten, Applikationen zu beenden, zwischen Applikationen umzuschalten, Dokumente zu öffnen, Dokumente zu speichern und Dialogboxen zu benutzen.

Wenn Sie Fragen zu diesem Themenkreis haben, schauen Sie in Ihrem Macintosh-Referenzmanual unter den entsprechenden Kapiteln nach. Dort werden diese Fragen beantwortet.

1. Wie installiere ich CoCut™ und Pjannto PostLab™?

Allgemeine Installationshinweise

- 1 Schritt:** Schalten Sie Ihren Rechner an, und legen Sie anschließend die CoCut™-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Rechners ein.
- 2. Schritt:** Auf dem Schreibtisch Ihres Rechners erscheint nun das Symbol für die CoCut™-CD.
- 3. Schritt:** Öffnen Sie das Fenster für den CD-Inhalt durch einen Doppelklick auf das CD-Symbol auf dem Schreibtisch, falls es noch nicht geöffnet ist.
- 4. Schritt:** Öffnen Sie das Installationsprogramm im CD-Inhalt-Fenster durch einen Doppelklick.

Das folgende Fenster wird geöffnet:



- 5. Schritt:** Wählen Sie aus, welche Software-Produkte installiert werden sollen. Generell wird empfohlen alle Produkte zu installieren. Betätigen der **Installieren**-Schaltfläche öffnet den folgenden Dialog.


EUROSYSTEMS

Geben Sie bitte die folgenden Daten an:
 (Achtung: Mit der Eingabe der Start-Seriennummer erklären Sie sich mit den beiliegenden Lizenzvereinbarungen einverstanden!)

Name:

Firma:

Start-Seriennummer: (Für die Benutzung vor der Registrierung.)

Lizenz-Seriennummer: (Nach der Registrierung, siehe Handbuch.)

- 6. Schritt:** Füllen Sie die angezeigten Felder, bis auf das Lizenz-Seriennummern-Feld, wenn Sie noch nicht registriert sind, gewissenhaft aus.

In das Feld **Namen** tragen Sie den Namen der Person auf die das Produkt personalisiert werden soll ein.

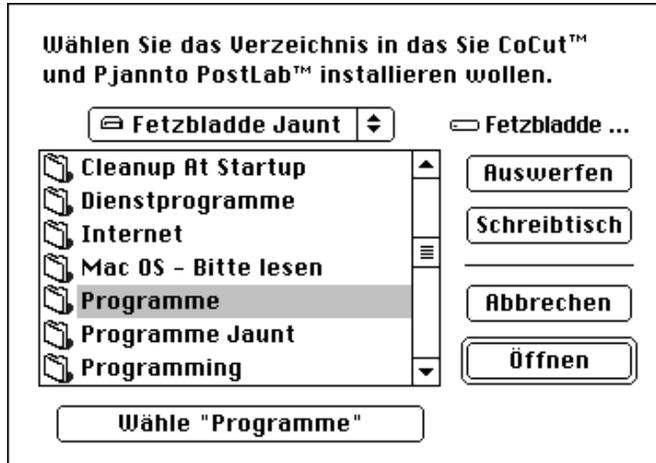
In das Feld **Firma** tragen Sie den Firmennamen oder bei privater Nutzung den Vermerk „privat“ ein.

In das Feld **Start-Seriennummer** tragen Sie bitte den letzten Ziffernblock der auf der Verpackung und der Registrierungskarte vermerkten Start-Seriennummer ein.

Das **Lizenz-Seriennummern**-Feld kann erst nach der Registrierung in CoCut™ und PostLab™ ausgefüllt werden. Betätigen Sie nun die **Installiere**-Schaltfläche, so wird die Installationsroutine gestartet.

7. Schritt

Wenn Sie CoCut™ und Pjannto PostLab™ installieren wollen, so wählen Sie im **Verzeichnis-Auswahl**-Dialog den Installationsort für beide Produkte aus und betätigen die **Wähle „Programme“**-Schaltfläche.

**8. Schritt:**

Wenn Sie CoCut™ und Pjannto PostLab™ installiert werden soll, so kopiert das Installationsprogramm die benötigten Dateien in das gewählte Verzeichnis.

Zur Installation der Plugins werden jeweils alle angeschlossenen Volumen nach den jeweiligen Programmordnern durchsucht und die Plugins hierin installiert. Sie erscheinen in den Programm-Menüs von Adobe Illustrator und Macromedia Freehand.

9. Schritt

Bitte lesen Sie den Text im **Report**-Fenster des Installationsprogramms gründlich durch, um zu überprüfen, ob die Installation vollständig durchgeführt werden konnte.

Beachten Sie auch das CoCut™ und Pjannto PostLab™ erst wieder installiert werden kann, wenn die installierte Version durch Registrierung und Eingabe der Lizenz-Seriennummer komplett ist, also beide Programme freigeschaltet wurden.

Auch können Kopieren der Programme erst nach Freischaltung genutzt werden.

Bei Problemen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline. Traten bei der Installation keine Problem auf, beenden Sie das Installationsprogramm und lassen die Installations-CD auswerfen. CoCut™, Pjannto PostLab™ und Plugins stehen Ihnen nun zur Verfügung.

- 10. Schritt:** Registrieren Sie CoCut™ und Pjannto PostLab™ umgehend, da Sie ohne Eingabe der Lizenz-Seriennummer nur eine beschränkte Nutzungsfrist haben. Verwenden Sie hierzu bitte die beiliegende Registrierungskarte.

Faxnummern und Internetadressen finden Sie im Kapitel „Wichtige Kundeninformation“ am Anfang dieses Handbuchs.

- 11. Schritt:** Die Eingabe der Lizenz-Seriennummer nehmen Sie bitte nach erneutem Start eines der Programme, wie in Schritt 6 beschrieben, vor. Eine erneute Installation ist erst nach dem Start des anderen Programms möglich, weil hierdurch auch dieses registriert wird.

- 12. Schritt** Einstellung der Kommunikationsparameter.

- a. Öffnen Sie CoCut™
- b. Wählen Sie im **Einrichten** Menü den Menüpunkt **Plotter einrichten** aus.
- c. Stellen Sie im **Plotter einrichten**-Dialog die erforderlichen Parameter ein, indem Sie mit der linken Maustaste die Auswahlfelder aktivieren und den gewünschten Wert auswählen.

Beispiel: Baudrate: **9600**
Daten-Bits: **8**
Parität: **keine**
Protokoll: **Hardware**

Hinweis: Die Parameter, die in der mitgelieferten Plottersoftware vorgeschlagen werden, müssen den Einstellungen in CoCut™ entsprechen. Entsprechen sich die Einstellungen nicht können Konflikte auftreten.

Installationshinweise für MAC's & Plotter mit USB-Anschluss

Falls ihr Power Macintosh (G3/G4-Serie) nur USB, aber keinen seriellen Anschluss besitzt oder Sie Ihren Plotter aus anderem Grund über USB ansteuern wollen, gibt es Adapter, die über ein Kontrollfeld die seriellen Schnittstellen simulieren kann:

mini-iDock - serial Adapter / 2 Serial - Geo Ports

(Bezugsquellen: Fachhandel oder www.cocut.com)

Nach Installation der mitgelieferten Software dieses Adapters lassen sich die benötigten Einstellungen, im entsprechenden Kontrollfeld leicht vornehmen.

Hinweis: Wenn ihr Plotter über einen USB -Anschluss verfügt, verwenden Sie bei Betrieb über USB, die vom Plotterhersteller mitgelieferten, MacOS - System-erweiterungen für die Simulation der seriellen Anschlüsse.

Dabei gehen sie wie folgt vor:

Vorbereiten des MAC:

1. Verbinden Sie das USB-Kabel mit dem USB-Port Ihres Macintosh und dem USB-Port Ihres Schneideplotters.
2. Starten Sie Ihren Rechner neu.
Nach dem Neustart erscheint die folgende Meldung „Die für das Gerät (unbekanntes Gerät) benötigte Software konnte nicht gefunden werden. Bitte installieren Sie....“

Hinweis: Sollte die Meldung nicht erscheinen überprüfen Sie bitte die Verbindung der Ports mit dem USB - Kabel.

Den benötigten Treiber installieren Sie wie folgt:

3. Starten Sie die Installationsdatei „Install USB Driver“ aus.
4. Starten Sie nun die Installationsdatei „Install SummaCutter Control“ aus.
5. Starten Sie Ihren Rechner neu. Die in Punkt 2. erhaltene Meldung darf nun nicht mehr angezeigt werden!
6. Öffnen Sie das Programm „Summa Cutter Control“. Unter dem Menüpunkt ***Konfiguration*** konfigurieren Sie die Verbindung auf den Serial Tool. Für „Current Port“ wählen Sie „USB Summa Cutter“ aus. Unter dem Menüpunkt ***Kontrolle/ änderen***

Schneideplotterkonfiguration oder Befehl „C“ können Sie nun die Plottereinstellungen vornehmen, siehe 12. Schritt.

7. Durch Bestätigen müssen die Daten zu Plotter übertragen werden. Schließen Sie nun das Programm „Summa Cutter Control“.
8. Öffnen Sie das Programm „Summa Port Remapper“. Der Port ist auf USB Summa Cutter geleitet (farbig unterlegt). Mit „create modem“ emulieren Sie den „seriellen port“. (Wahlweise den printer port). Bestätigen Sie mit „continue“ und speichern Sie die Einstellungen mit „save“.
9. Starten Sie CoCut. Über den Menüpunkt **Plotter einrichten** im **Einrichten** Menü, weisen Sie den unter Punkt 7. ausgewählten Port (Modem) zu.
10. Schneidfertige Daten werden nun direkt über USB an den Plotter übergeben.

1.1. Funktionsweise der Plugins

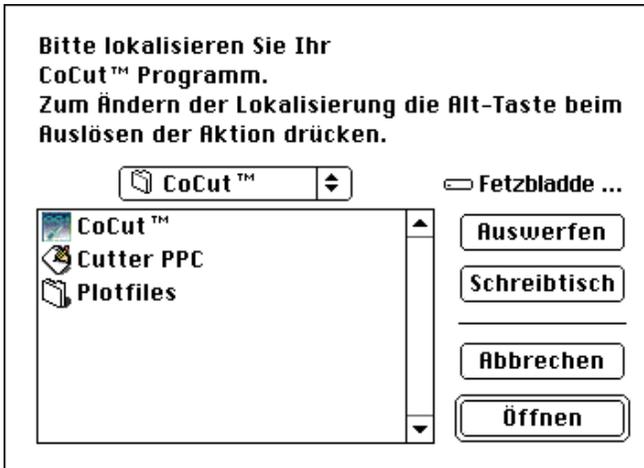
Die für Adobe Illustrator und Macromedia FreeHand installierten Plugins erzeugen in beiden Programmen einen zusätzlichen Menüpunkt.

Adobe Illustrator Plugin

Fenster	Hilfe
Neues Fenster	
Werkzeuge ausblenden	
Informationen ausblenden Transformationen einblenden Ausrichten einblenden Pathfinder einblenden	
Farben ausblenden Verläufe einblenden Konturen ausblenden	
Farbfelder ausblenden Bestände ▶ Pinsel einblenden Pinsel-Bestände ▶	
Verbindungen ausblenden Ebenen einblenden Navigator einblenden Grafikattribute einblenden	
Grafik zu CoCut	
Aktionen einblenden	
✓ Ohne Titel 1 <80%>	

Das Adobe Illustrator Plugin übergibt alle in einer Datei ausgewählten Grafikelemente, inklusive der positionierten Bilder und EPS-Daten, inklusive der verwendeten Schriften, als EPS-Datei an CoCut™, welches die empfangenen Daten via Pjannto PostLab™ in Vektoren konvertiert.

Zum Senden fragt das Plugin beim Erststart über einen *Programmauswahl* Dialog den Ort von CoCut™ ab.



Ist CoCut™ nicht geöffnet, so wird dies durch das Plugin ausgeführt. Bei erneuter Ausführung wird dieselbe Programmdatei genutzt. Um eine andere Programmdatei zu nutzen, muss das Plugin mit gedrückter ALT-Taste ausgeführt werden.

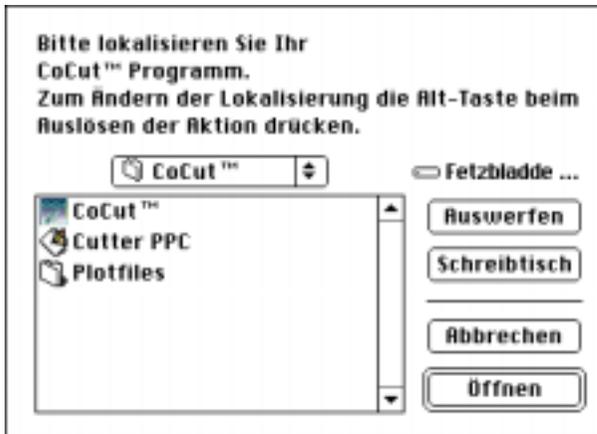
Macromedia FreeHand



Das Macromedia Freehand Xtra übergibt alle in einer Datei ausgewählten Grafikelemente, inklusive der positionierten Bilder und EPS-Daten, inklusive der verwendeten Schriften, als EPS-Datei an CoCut™, welches die empfangenen Daten via Pjannto PostLab™ in Vektoren konvertiert.

Das Xtra versucht alle Schriften in Outlineflächen zu konvertieren.

Zum Senden fragt das Xtras beim Erststart über einen **Programmauswahl**Dialog den Ort von CoCut™.



Ist CoCut™ nicht geöffnet, so wird dies durch das Xtras ausgeführt. Bei erneuter Ausführung wird dieselbe Programmdatei genutzt. Um eine andere Programmdatei zu nutzen, muss das Xtras mit gedrückter ALT-Taste ausgeführt werden.

2. Wie arbeite ich mit CoCut™?

2.1 Der Desktop mit Arbeitsfläche

Dieses Kapitel soll Sie mit der Arbeitsweise von CoCut™ vertraut machen; mit seinem Desktop, seinen Werkzeugen und dem Schneiden.

Nach dem Starten von CoCut™ erscheint folgendes Fenster:

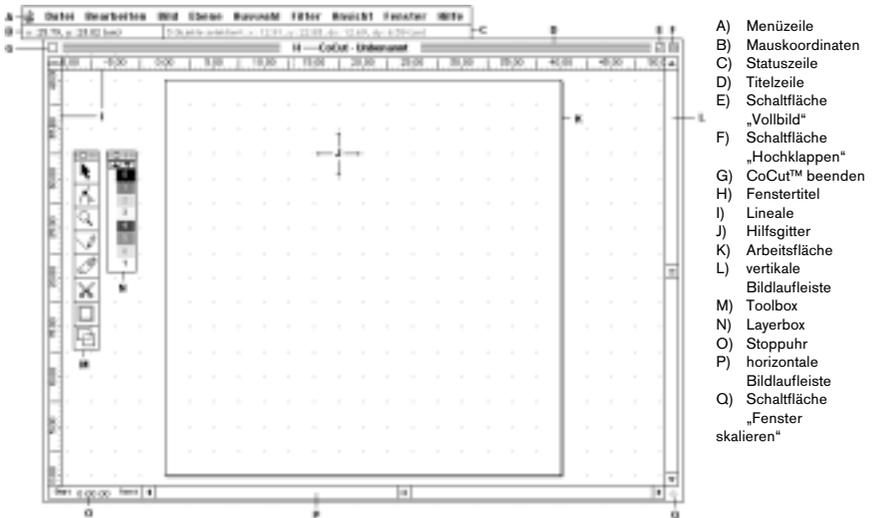


Abb. 1: Die CoCut™ Arbeitsfläche

In der Statuszeile finden Sie eine Fülle an Informationen über die auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte. So werden hier Informationen wie Objektanzahl, -position, und Objektmaße, Kombinationen oder Gruppierungen angezeigt.

Mit der Stoppuhr im linken unteren Bereich des Desktops können Sie die Zeit feststellen, die Sie zum Bearbeiten und Erstellen von Jobs benötigen. Sie verfügt über eine kombinierte TART/STOP-Taste, mit der Sie die Uhr starten, bzw. stoppen können. Mit der RESET-Taste kann die Stoppuhr zurückgestellt werden.

Die einzelnen Elemente der Menüzeile werden ausführlich im **Referenzteil** behandelt.

2.2 Die Toolbox

Beim erstmaligen Aufrufen von CoCut™ finden Sie die Toolbox links oben auf Ihrem Desktop. Sie enthält 8 Schaltflächen mit Symbolen.



Abb. 2: Die CoCut™ Toolbox

Hinweis: Befindet sich die Toolbox nicht auf dem Desktop, kann diese über den Menüpunkt **Werkzeuge** im **Ansicht** wieder auf den Desktop gerufen werden.

Sie können die Position der Toolbox jeder Zeit verändern, in dem Sie mit dem Mauszeiger in den Verschieberegion der Toolbox klicken, die linke Maustaste gedrückt halten, und die Maustaste erst loslassen, wenn sich die Toolbox an der gewünschten Stelle befindet.

2.2.1 Der *Pfeil*-Modus



Abb. 3: Die *Pfeil*-Schaltfläche

Dieser Modus erlaubt es Ihnen Objekte zu markieren, zu verschieben, zu skalieren, zu verzerren und zu drehen.

• Markieren von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug

Zum Markieren eines Objektes stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Klicken Sie mit der Maustaste auf eine Linie des zu markierenden Objektes.
2. Ziehen Sie einen Markierungsrahmen um das zu markierende Objekt, indem Sie die Maustaste drücken und gedrückt halten, während Sie den Mauszeiger so bewegen, dass der erscheinende Markierungsrahmen dieses Objekt ganz einschließt.
Lassen Sie die Maustaste nun wieder los, erscheint um die markierten Objekte ein gepunkteter Markierungsrahmen.

Hinweis: Mehrere Objekte markieren Sie, indem Sie während des Markierens die Umschalt-Taste gedrückt halten.

Um ein oder mehrere Objekte zu demarkieren klicken Sie einfach auf einen Bereich außerhalb des Markierungsrahmens oder klicken Sie erneut auf das Objekt. In beiden Fällen wird der Markierungsrahmen um dieses/diese Objekt/e verschwinden.

Hinweis: Wie viele Objekte Sie markiert haben entnehmen Sie der Statuszeile.

nicht markiertes Objekt markiertes Objekt



Abb. 4: Markieren von Objekten:

• Verschieben von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug

Zum Verschieben von Objekten gehen Sie wie folgt vor:

1. Markieren Sie die Objekte, die Sie verschieben wollen.

2. Klicken Sie auf eine Kontur des Objektes und halten Sie die Maustaste gedrückt. Wenn Sie nun die Maus bewegen, verändert sich der Cursor und nimmt das Aussehen einer Hand an. Verschieben Sie jetzt Ihr Objekt, so wird dieses als gestrichelter Rahmen dargestellt.
3. Bewegen Sie nun den Mauscursor auf die Stelle Ihrer Arbeitsfläche, an der das Objekt positioniert werden soll und lassen die Maustaste los.

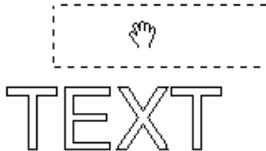


Abb. 5: Kopieren von Objekten

• **Skalieren von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug**

1. Markieren Sie das Objekt dessen Größe Sie verändern wollen.

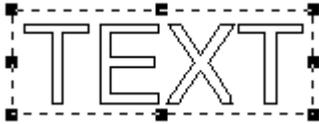


Abb. 6: Objekt markiert

2. Klicken Sie auf einen der vier Eckpunkte des Markierungsrahmen und halten Sie die Maustaste gedrückt.

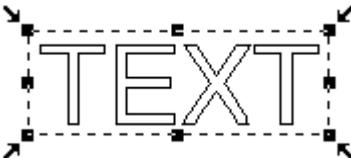


Abb. 7: Objektanfasser zum Skalieren von Objekten

3. Wird nun die Maus bewegt, so erscheint ein gestrichelter Rahmen, welcher das Objekt darstellt.

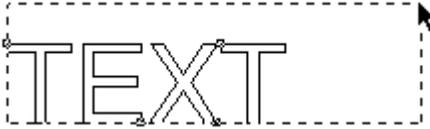


Abb. 8: Objekt beim Skalieren

4. Wenn Sie die Größe des Objektes geändert haben, lassen Sie die Maustaste wieder los.

• Verzerren von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug

Wenn Sie die Größe eines Objektes nicht proportional ändern wollen, so können sie dies ebenfalls mit dem Pfeilwerkzeug tun.

1. Markieren Sie das Objekt, das Sie verzerren wollen.

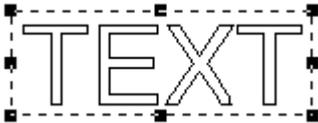


Abb. 9: Objekt markiert

2. Klicken sie nun auf einen der vier Punkte auf den Geraden des Markierungsrahmens und halten Sie die Maustaste gedrückt.

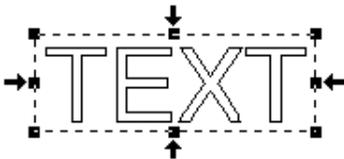


Abb. 10: Anfasser zum Verzerren von Objekten

3. Wird nun die Maus bewegt, so erscheint ein gestrichelter Rahmen, welcher das Objekt darstellt.



Abb. 11 Objekt beim Verzerren

4. Wenn Sie die Größe des Objektes geändert haben, lassen Sie die Maustaste wieder los.

- **Drehen von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug**

Wenn Sie Objekte mit dem Pfeilwerkzeug drehen wollen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Markieren Sie das Objekt, das Sie drehen wollen.

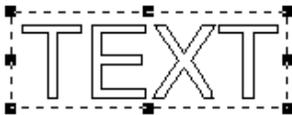


Abb. 12: Objekt markiert

2. Klicken sie nun auf eine der Geraden des Markierungsrahmen, die zwischen den 8 schwarzen Punkten liegen und halten Sie die Maustaste gedrückt.

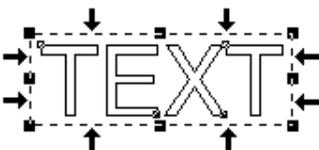


Abb. 13: Bereiche zum Umschalten in *Drehen*-Modus

Statt der schwarzen Markierungspunkte sehen Sie nun Pfeile. Klicken Sie auf einen der vier Eckpfeile.

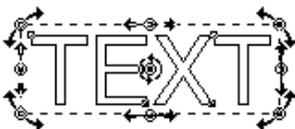


Abb. 14: Anfasser zum Drehen von Objekten

3. Wird nun die Maus bewegt, so erscheint ein gestrichelter Rahmen, welcher das Objekt darstellt.



Abb. 15: Objekt mit Mittelpunkt im Drehen-Modus

Hinweis: Der Drehmittelpunkt des Objektes kann vor dem Drehen geändert werden.

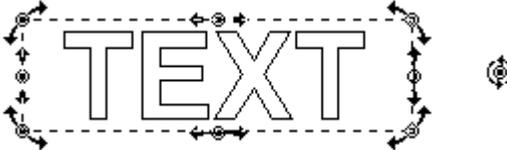


Abb. 16: Objekt mit verschobenem Drehmittelpunkt

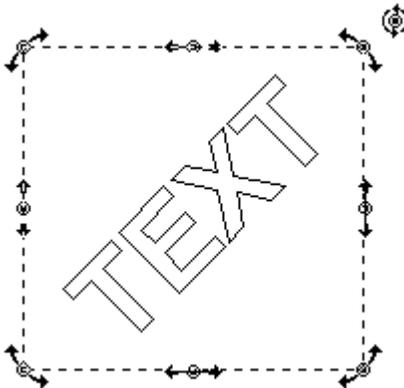


Abb. 17: Ergebnis bei verschobenem Drehmittelpunkt.

• **Scheren von Objekten mit dem Pfeilwerkzeug**

Wenn Sie Objekte mit dem Pfeilwerkzeug scheren wollen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Markieren Sie das Objekt, das Sie scheren wollen.

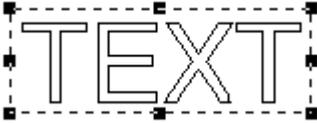


Abb. 18: Objekt markiert

2. Klicken sie nun auf eine der Geraden des Markierungsrahmen, die zwischen den 8 schwarzen Punkten liegen und halten Sie die Maustaste gedrückt.

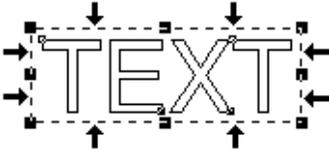


Abb. 19: Bereiche zum Umschalten in den *Scheren*-Modus

Statt der schwarzen Markierungspunkte sehen Sie nun Pfeile. Klicken Sie nun auf einen der vier unten markierten Pfeile.

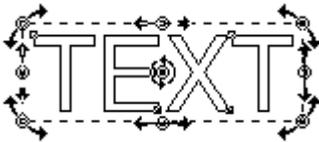


Abb. 20: Anfasser zum Scheren von Objekten

3. Wird nun die Maus bewegt, so erscheint ein gestrichelter Rahmen, welcher das Objekt darstellt.

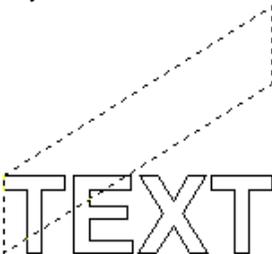


Abb. 21: Objekt beim Scheren

Die zweite Möglichkeit Objekte zu **Positionieren**, zu **Skalieren** oder zu **Verzerren** besteht darin die Einstellungen über einen Dialog durchzuführen. Diesen Dialog öffnen Sie, indem Sie im **Gestalten** Menü den Menüpunkt **Größe & Position** auswählen.

Größe, Position & Winkel bestimmen...

Breite: mm % **Proportional**

Höhe: mm % **Verzerren**

Position x: mm y: mm

drehen Grad

alle Objekte anpassen

Abb. 22: Dialog zur Einstellung der Größe, der Position, ...

Hinweis: Alle Maße in diesem Dialog beziehen sich auf die linke untere Ecke des markierten Objektes.

Im oberen Bereich des Dialoges werden die Objektmasse (**Breite** und **Höhe**) in mm und als prozentualer Wert angezeigt.

Rechts daneben finden Sie die Schalter **Proportional** und **Verzerren**.

Proportional

Ist dieser Schalter bei Änderung der Werte aktiv, so ändert sich automatisch bei Eingabe der **Breite** proportional zu dem eingegebenen Wert die **Höhe** und umgekehrt.

Verzerren

Ist dieser Schalter bei Änderung der Werte aktiv, so können die Werte für die **Breite** und **Höhe** der Objekte beliebig eingestellt werden.

Unterhalb dieser Felder legen Sie die **Position** der Objekte fest. Sollen die Objekte gedreht werden, so tragen Sie die Gradzahl in dem entsprechenden Feld ein.

Hinweis: Werden in diesem Feld negative Wert eingetragen, so wird das Objekt gegen den Uhrzeigersinn gedreht.

Alle Objekte anpassen

Wird dieser Schalter aktiviert, so beziehen sich die eingestellten Werte auf alle Objekte. Ist der Schalter nicht aktiv, so werden nur die markierten Objekte geändert.

Original

Betätigen dieser Schaltfläche stellt den Ausgangszustand der Objekte wieder her, d. h. es werden die Ausgangswerte der Parameter wieder eingestellt.

Abbrechen

Bei Auswahl dieser Schaltfläche wird der Dialog, ohne Übernahme der eingegebenen Werte, beendet.

Um die Größe nach dem Auge zu bestimmen, klicken Sie auf den entsprechenden Anfasser und ziehen mit gedrückter Maustaste so lange bis Sie die gewünschte Größe erreicht haben.

2.2.2 Der *Knoten*-Modus



Abb. 23: Die *Knoten-Modus*-Schaltfläche

Die Objekte, welche mit CoCut™ bearbeitet werden, bestehen aus Kurven und Geraden, die aus mindestens zwei oder mehr Knoten bestehen.

Das Knotenwerkzeug erlaubt Ihnen diese Kurven und Geraden nach zu bearbeiten.

Markieren Sie die Objekte, welche verändert werden sollen und aktivieren Sie den ***Knoten***-Modus, indem Sie mit der Maus auf das ***Knoten***-Symbol in der Toolbox klicken.

Die markierten Objekte werden jetzt mit ihren Knoten angezeigt.

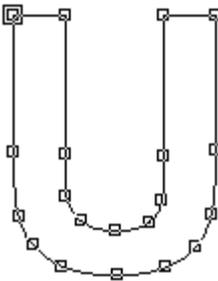


Abb. 24: Objekt im *Knoten*-Modus

Gleichzeitig wird die Knotenwerkzeugpalette geöffnet.

Hinweis: Die Knotenwerkzeugpalette wird nur dann automatisch geöffnet, wenn im ***Ansicht Menü*** der Menüpunkt ***Knotenwerkzeuge*** aktiv ist

Abhängig davon, welche Kombination von Knoten selektiert wird, stehen Ihnen verschiedene Werkzeuge in der Knotenwerkzeugpalette zur Verfügung.

Hinweis: Alle aktiven Knotenwerkzeuge werden hell dargestellt. Alle nicht aktiven Knotenwerkzeuge werden mit grauem Hintergrund dargestellt. Wird auf ein aktives Knotenwerkzeug geklickt und die Maus gedrückt gehalten, wird ein „Film“ abgespielt, der Ihnen die Funktion dieses Werkzeuges verdeutlicht.

Um eine Funktion der Knotenwerkzeugpalette ausführen zu können, müssen ein oder mehrere Knoten markiert werden.

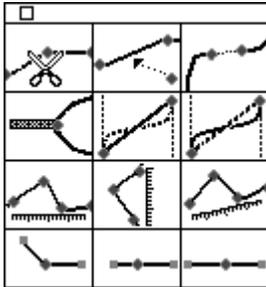


Abb. 25: Die CoCut™ Knotenpalette

Das Markieren von Knoten entspricht dem Markieren von Objekten. Klicken Sie auf einen Knoten, so ist dieser markiert. Um mehrere Knoten zu markieren halten Sie beim Markieren die SHIFT-Taste gedrückt oder ziehen Sie einen Rahmen um die zu markierenden Knoten.

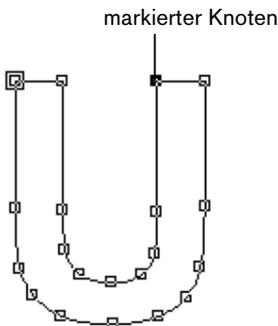


Abb. 26: Beispiel für einen markierten Knoten

Außer der Knotenwerkzeugpalette gibt es eine weitere Möglichkeit, um Knoten zu markieren. Doppelklicken Sie hierzu auf einen Knoten und halten die **Maustaste** gedrückt, so wird ein **Popup** Menü geöffnet

Die Menüpunkte, welche Ihnen in diesem **Popup** Menü zur Verfügung stehen, sind abhängig davon welche Art von Knoten zuvor selektiert wurde.



Abb. 27: Das *Knoten - Popup Menü*

2.2.2.1 Die Funktionen der Knotenwerkzeugpalette

Knoten löschen



Abb. 28: Die *Knoten löschen-Schaltfläche*

Markieren Sie eine oder mehrere Knoten eines Objektes und klicken Sie auf diese Taste, um überflüssige Knoten zu entfernen.

Knoten einfügen



Abb. 29: Die *Knoten einfügen-Schaltfläche*

Um diese Funktion ausführen zu können müssen mindestens zwei nebeneinanderliegende Knoten selektiert sein. Der neue Knoten wird mittig zwischen den ausgewählten Knoten eingefügt.

Knoten verbinden



Abb. 30: Die *Knoten verbinden-Schaltfläche*

Mit dieser Funktion können Sie offene Objekte schließen oder zwei offene Objekte miteinander verbinden. Markieren Sie jeweils zwei Endpunkte der Objekte und betätigen Sie die *Knoten verbinden-Schaltfläche*.

Hinweis: Der zuletzt markierte Knoten bestimmt die neue Position des neuen gemeinsamen Knoten.

Knoten auftrennen



Abb. 31: Die *Knoten auftrennen*-Schaltfläche

Diese Funktion erlaubt Ihnen ein Objekt an einem bestimmten Knotenpunkt zu öffnen. Die beiden an dieser Stelle entstehenden Knoten liegen exakt übereinander. Sie müssen die Knoten erst verschieben, um eine Änderung feststellen zu können.

Kurve zur Gerade wandeln



Abb. 32: Die *Kurve zur Gerade*-Schaltfläche

Wählen Sie zwei Knotenpunkte, von denen mindestens einer ein Kurvenknoten sein muss, und führen Sie diese Funktion aus, erhalten Sie zwischen den zwei markierten Knoten eine Gerade.

Gerade zur Kurve wandeln



Abb. 33: Die *Gerade zur Kurve*-Schaltfläche

Wählen Sie zwei Knotenpunkte, von denen mindestens einer ein Geradenknoten sein muss, und führen Sie diese Funktion aus, erhalten Sie zwischen den zwei markierten Knoten eine Kurve.

Knoten horizontal ausrichten



Abb. 34: Die *Knoten horizontal ausrichten*-Schaltfläche

Mit dieser Funktion können Sie zwei oder mehrere Knoten horizontal ausrichten. Der zuletzt markierte Knoten wird als Referenzknoten verwendet.

Knoten vertikal ausrichten



Abb. 35: Die *Knoten vertikal ausrichten*-Schaltfläche

Mit dieser Funktion können Sie zwei oder mehrere Knoten vertikal ausrichten. Der zuletzt markierte Knoten wird als Referenzknoten verwendet.

Geraden schräg ausrichten



Abb. 36: Die *Geraden schräg ausrichten*-Schaltfläche

Mit dieser Funktion können mehrere Geraden an einer Referenzlinie im gleichen Winkel ausgerichtet werden. Markieren Sie die Geraden. Die Geraden markieren sie, indem Sie zwischen die beiden Knotenpunkt klicken, welche die Gerade bilden.

Die zuletzt markierte Gerade wird als Referenz Festlegung des Winkels verwendet.

In spitzen Knoten wandeln



Abb. 37: Die *In spitzen Knoten wandeln*-Schaltfläche

Diese Funktion wandelt einen Kurvenknoten in einen „spitzen“ Knoten, d. h. jede Tangente kann in Ihrer Länge und in ihrem Winkel frei eingestellt werden.

In glatten Knoten wandeln



Abb. 38: Die *In glatten Knoten wandeln*-Schaltfläche

Diese Funktion wandelt einen Kurvenknoten in einen „glatten“ Knoten, d. h. das jede Tangente in ihrer Länge frei eingestellt werden kann, jedoch beide Tangenten zueinander einen Winkel von 180° aufweisen.

In symmetrischen Knoten wandeln



Abb. 39: Die *in symmetrischen Knoten wandeln*-Schaltfläche

Diese Funktion wandelt einen Kurvenknoten in einen „symmetrischen“ Knoten. Bei symmetrischen Knoten kann eine Tangente in Länge und Winkel frei eingestellt werden. Die zweite Tangente nimmt automatisch dieselbe Länge an. Der Winkel zwischen beiden Tangenten beträgt immer 180° .

2.2.3 Die *Lupe*-Funktionen

Die Lupenfunktion ermöglicht Ihnen die Darstellung der Objekte am Bildschirm Ihren Bedürfnissen entsprechend anzupassen.

Klicken Sie auf das Lupensymbol in der Toolbox, so wird ein *Popup* Menü mit den folgenden Schaltflächen geöffnet.

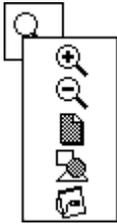


Abb. 40: Die *Lupe*-Schaltfläche mit *Popup* Menü

Vergrößern



Wird diese Schaltfläche aktiviert, so werden schrittweise Teilbereiche des Desktops vergrößert. Ziehen Sie zum Vergrößern von Teilbereichen eine Markise um den zu vergrößernden Bereich und betätigen Sie die Schaltfläche.

Verkleinern



Wird diese Schaltfläche aktiviert, so werden schrittweise Teilbereiche des Desktops verkleinert. Ziehen zum Verkleinern von Teilbereichen eine Markise um den zu verkleinernden Bereich und betätigen Sie die Schaltfläche.

Ganze Arbeitsfläche zeigen



Betätigen dieser Schaltfläche zeigt die Arbeitsfläche maximal vergrößert.

Alle Objekte zeigen



Betätigen dieser Schaltfläche zeigt alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte. Der Ausschnitt wird dabei so gewählt, dass es sich um die größtmögliche Darstellung handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.

Tableau



Wird diese Schaltfläche betätigt, so wird der dem Digitalisiertableaus entsprechende Ausschnitt des Arbeitsbereiches dargestellt.

2.2.4 Das Zeichen-Werkzeug

Das Zeichenwerkzeug stellt Ihnen vier verschiedene Zeichenfunktionen zur Verfügung, sowie ein Werkzeug zum Einfügen von Passermarken.

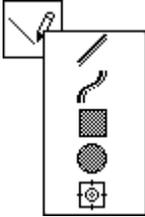


Abb. 41: Die *Zeichen*-Schaltfläche mit *Popup Menü*

Linien



Wird diese Schaltfläche betätigt, nimmt der Mauszeiger das Aussehen eines Kreuzes an. Bewegen Sie nun den Mauszeiger auf den Anfangspunkt der Linie und klicken Sie einmal. Positionieren Sie jetzt den Mauszeiger auf den nächsten Punkt der Linie und klicken nochmals. Führen Sie diese Funktion nun solange aus, bis das Objekt Ihrer Wahl erstellt ist. Das Linienzeichnen beenden Sie, indem Sie einen Doppelklick ausführen oder ein anderes Werkzeug selektieren.

Hinweis: Halten Sie die SHIFT-Taste beim Zeichnen von Linien gedrückt, so werden waagerechte oder senkrechte Linien gezeichnet.

Freihandkurven



Wird diese Schaltfläche aktiviert, so wird in den Freihandmodus umgeschaltet. Bewegen Sie nun den Mauszeiger auf den Anfangspunkt der Kurve und klicken Sie einmal. Positionieren Sie jetzt den Mauszeiger auf den nächsten Punkt der Kurve und klicken nochmals. Führen Sie diese Funktion nun solange aus, bis das Objekt Ihrer Wahl erstellt ist. Das Freihandkurvenzeichnen beenden Sie, indem Sie einen Doppelklick ausführen oder ein anderes Werkzeug selektieren.

Hinweis: Halten Sie die SHIFT-Taste beim Zeichnen von Linien gedrückt, so werden waagerechte oder senkrechte Linien gezeichnet.

Rechteck



Dieser Befehl dient dem Zeichnen von Rechtecken und Quadraten. Bewegen Sie den Mauscursor auf eine beliebige Ecke des gewünschten Rechtecks und klicken sie einmal. Halten Sie nun die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger auf die Position der diagonal gegenüberliegenden Ecke. Lassen Sie nun die Maustaste los wird das Rechteck gezeichnet.

Hinweis: Halten Sie beim Zeichnen von Rechtecken die SHIFT-Taste gedrückt, werden exakte Quadrate gezeichnet.

Kreise und Ellipsen



Dieser Befehl dient zum Erstellen von Kreisen oder Ellipsen. Die Ellipsen oder Kreise werden innerhalb eines Rahmens gezeichnet, den Sie folgendermaßen erstellen. Bewegen Sie den Mauscursor auf eine beliebige Ecke des Rahmens und klicken Sie einmal. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger auf die Position der diagonal gegenüberliegenden Ecke.. Lassen Sie die Maustaste los, so wird der Kreis/die Ellipse gezeichnet.

Hinweis: Halten Sie beim Zeichnen des Rahmens die SHIFT-Taste gedrückt, werden Kreise gezeichnet.

Passermarken



Passermarken sind Objekte, die automatisch in jeden Farblayer mit eingefügt werden. Sie dienen zur passgenauen Montage der Folie bei mehrfarbigen Grafiken.

Hinweis: Passermarken können nicht wie „normale“ Objekte bearbeitet werden.

Klicken Sie auf eine Passermarke und halten die Maustaste gedrückt, so wird ein **Popup** Menü geöffnet, in welchem Sie die Passermarke aktivieren, d. h. sie wird mitgeschnitten, deaktivieren oder löschen können.

2.2.5 Das *Digitalisier-Werkzeug*

Die Digitalisierwerkzeuge unterscheiden sich in ihrer Funktion und Bedienung nur unwesentlich von den Zeichenwerkzeugen. Die Digitalisierungsfunktionen werden normalerweise direkt vom Digitalisieretableau aus, über die Schablonenbefehle aufgerufen.

Statt mit der Maus werden alle Eingaben mit dem Cursor vorgenommen. Legen Sie eine Vorlage auf das Tableau. Richten Sie nun das Tableau und die Vorlage ein.

Jetzt können Sie, unter Zuhilfenahme der Digitalisierwerkzeuge, beginnen Ihre Vorlage zu übertragen.

Hinweis: Anders als bei den Zeichenwerkzeugen beendet nur ein Doppelklick die jeweilige Funktion. Bei einem Werkzeugwechsel innerhalb der Liniewerkzeuge (Linie, Freihandkurve und Kreissegment) wird der letzte Punkt des letzten Werkzeuges sofort als erster Punkt des neuen Werkzeuges interpretiert.

Grund: Beim Digitalisieren werden meistens geschlossene Objekte erzeugt, die aus einer Kombination von unterschiedlichen grafischen Elementen, wie Kreissegmente, Linien und Kurven bestehen.

Liegt der letzte Punkt eines digitalisierten Objektes auf oder sehr nahe an dem ersten digitalisierten Punkt des Objektes, wird das Objekt automatisch geschlossen, wenn Sie einen Doppelklick durchführen.

Linien



Positionieren Sie die Cursor auf dem Anfangspunkt der Linie, die Sie übertragen wollen und klicken Sie einmal. Positionieren Sie jetzt den Cursor auf dem nächsten Punkt der Linie und klicken Sie nochmals. Die Linie wird jetzt gezeichnet.

Freihandkurven



Dieses Werkzeug erlaubt Ihnen das Zeichnen von Kurven. Bewegen Sie den Cursor auf den ersten Punkt der Kurve und klicken Sie einmal. Positionieren Sie jetzt den Cursor auf den nächsten Punkt der Kurve und klicken Sie noch einmal. Die Kurve wird jetzt gezeichnet.

Kreissegment



Mit diesem Werkzeug können Kreissegmente konstruiert werden, die durch drei Stützpunkte definiert werden.

Diese Funktion wird meistens beim Digitalisieren von Buchstaben verwendet, wie z.B. zum Digitalisieren der Bögen von Buchstaben wie „P, B, e, C,“ etc.

Positionieren Sie den Cursor auf dem Anfangspunkt des Bogens und klicken Sie einmal. Wählen Sie nun einen beliebigen Punkt auf dem Bogen (meist in der Mitte) und klicken Sie noch einmal. Positionieren Sie Ihren Cursor jetzt auf den Endpunkt des Kreissegments und klicken Sie ein letztes mal.

Rechteck



Mit diesem Werkzeug zeichnen Sie Rechtecke und Quadrate. Bewegen Sie den Cursor auf eine beliebige Ecke des gewünschten Rechteckes und klicken Sie einmal. Bewegen Sie den Cursor jetzt auf die Position der diagonal gegenüberliegenden Ecke und klicken noch einmal.

Kreis



Mit diesem Befehl zeichnen Sie Kreise, die durch drei Stützpunkte definiert werden. Positionieren Sie Ihren Cursor auf drei beliebigen Punkten des Kreises, den Sie digitalisieren wollen und klicken Sie jeweils einmal.

Hinweis: Um eine größtmögliche Genauigkeit zu erreichen, sollten die drei Punkte möglichst weit auseinander liegen.

Einrichten des Digitableaus

Ein Digitalisiertableau dient zum Übertragen von vorhandenen Zeichnungen und Logos in CoCut™. Dabei wird ein zu digitalisierendes Logo auf ein Digitalisiertableau gelegt und Linie für Linie, Kurve für Kurve mit dem Eingabegerät des Tableaus (meist ein sog. Cursor oder Stift) nachgezeichnet.

Wählen Sie im **Einrichten** Menü den Menüpunkt **Tableau einrichten** aus. Der folgende Dialog wird geöffnet:

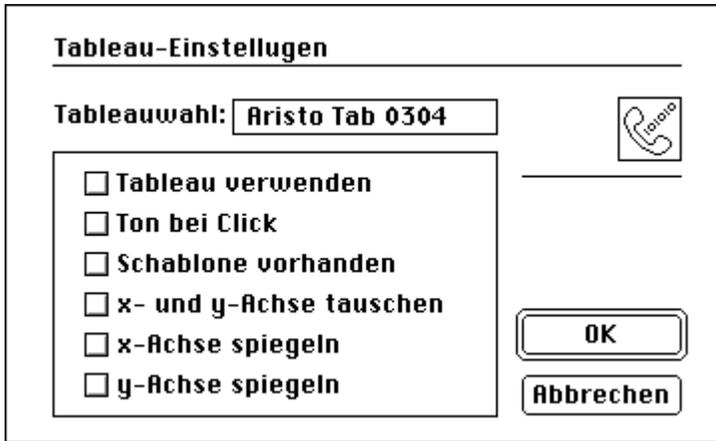


Abb. 42: Der *Tableau einrichten*-Dialog

Tableauauswahl

Klicken Sie auf das Feld neben Tableauauswahl wird eine Liste aller verfügbaren Tableautreiber angezeigt. Wählen Sie aus dieser Liste den entsprechenden Tableautreiber aus.

Tableau verwenden

Wird diese Funktion ausgewählt, so wird die Digitalisierungsfunktion von CoCut™ aktiviert.

Nach Aktivierung dieser Funktion ändert sich das Aussehen des CoCut™ Arbeitsfensters etwas. Die Arbeitsfläche Ihres Tableaus wird durch einen rotgestrichelten Rahmen dargestellt und es erscheint ein zusätzlicher Cursor, welchen Sie mit dem Tableaueingabegerät bewegen können.



Abb. 43: Arbeitsfenster mit Tableauarbeitsfläche

Ton bei Klick

Wird diese Funktion aktiviert, hören Sie zur akustischen Eingabekontrolle, bei jedem betätigen einer der Tasten des Tableaueingabegerätes (Cursor oder Stift) einen Ton.

Schablone vorhanden

Diese Funktion ist dann zu aktiviere, wenn Sie das in diesem Handbuch enthaltene Tabletmennü mit Ihrem Tableau verwenden möchten.

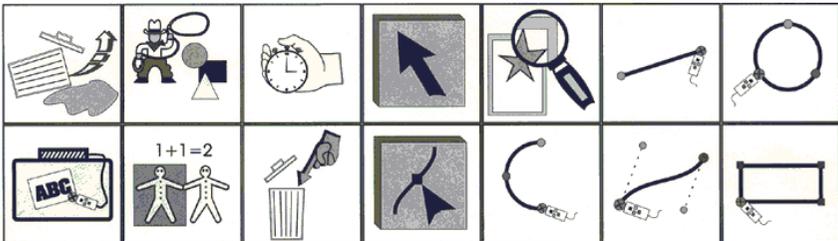


Abb. 44: CoCut™ Tabletmennü

X- und Y-Achse tauschen

Diese Funktion erlaubt Ihnen ein rechteckiges Tablett hochkant zu verwenden.

X- / Y-Achse spiegeln

Mit Hilfe dieser Funktionen können gespiegelte Vorlagen seitenrichtig digitalisiert werden.

Schnittstellen

Auf der Rückseite Ihres Computers befinden sich die beiden seriellen Schnittstellen Ihres Macintoshs.

Zur Ansteuerung des Tableaus muss der Modem-Port verwendet werden.

***Hinweis:** Neue G3 oder G4 Rechner verfügen nur noch über einen USB-Port.*



Abb. 45: Schnittstellensymbol

Einrichten der Schablone

Die in Ihrem Handbuch befindliche Schablone befestigen Sie an einem beliebigen Ort innerhalb der aktiven Fläche Ihres Digitizers. Wir empfehlen die linke obere Ecke des aktiven Tableaubereiches.

Ist die Schablone eingerichtet, so können Sie durch einfaches anklicken des entsprechenden Feldes innerhalb der Schablone verschiedene CoCut™ -Funktionen aufrufen, ohne dazu die Maus oder die sogenannten Shortcuts verwenden zu müssen.

***Vorteil:** Während Sie Vorlagen digitalisieren müssen Sie nicht ständig zwischen Monitor, Tastatur und Digitalisiertableau hin- und herschauen.*

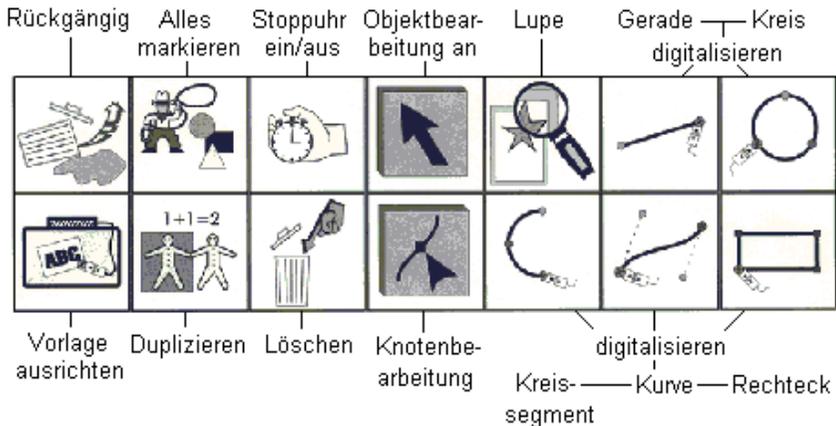


Abb. 46: Digitalisierschablone

Um die Schablone einzurichten, gehen Sie folgt vor:

1. Schneiden Sie die Schablone aus und legen Sie diese waagrecht auf Ihr Digitalisiertableau. Achten Sie beim Positionieren darauf, dass sich die Schablone vollständig innerhalb der aktiven Fläche des Tableaus befindet.
2. Rufen Sie den Menüpunkt **Schablone positionieren** im **Einrichten** Menü auf. Sie werden nun dazu aufgefordert, zuerst die linke untere Ecke der Schablone anzuklicken und anschließend dasselbe mit der rechten oberen Ecke der Schablone zu tun. Verwenden Sie hierzu das Eingabegerät (Cursor oder Stift).

Hinweis: Mausclicks werden ignoriert.

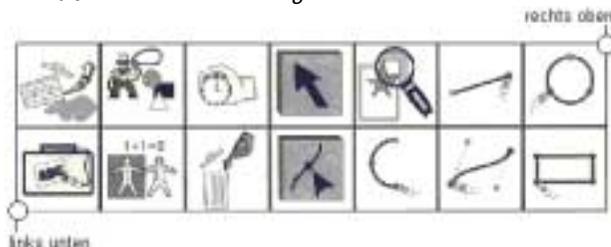


Abb. 47: Digitalisierschablone

3. Nun sollten Sie die oben angezeigten Befehle auf Ihrem Digitalisiertableau ausführen können.

Die Buttonbelegung des Eingabegerätes

Die Funktionstasten (Buttons) des Eingabegerätes Ihres Digitizers können ebenfalls mit verschiedenen **CoCut™**-Funktionen belegt werden. Wenn Sie einen Digitizer installiert haben sind die wichtigsten Funktionen bereits voreingestellt.

Da es jedoch die verschiedensten Eingabegeräte mit unterschiedlicher Anzahl an Funktionstasten gibt, können Sie mit der Buttonbelegung selbst bestimmen, welche Funktion welcher Taste zugeordnet wird.

Um die Buttons zu belegen, gehen Sie folgt vor:

1. Aktivieren Sie den Menüpunkt **Buttonbelegung** im **Einrichten** Menü. Der folgende Dialog wird geöffnet:

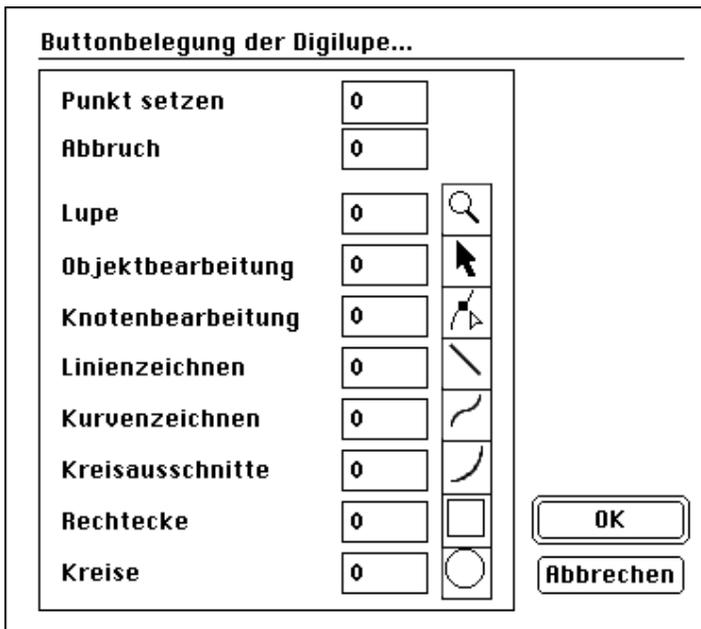


Abb. 48: Dialog für die Buttonbelegung

2. In diesem Dialog sehen Sie die einzelnen Funktionen mit denen dazu korrespondierenden Funktionstasten.

Problem: Diese Werte müssen weder mit den auf den Funktionstasten aufgedruckten Zahlen übereinstimmen, noch können Sie bei Eingabegeräten,

deren Funktionstasten nur farblich markiert sind feststellen, welche Werte den einzelnen Tasten zugeordnet sind.

Lösung: Markieren Sie mit der Maus das Feld mit dem voreingestellten Funktionstastenwert. Betätigen Sie nun die Funktionstaste Ihres Eingabegerätes, welcher Sie eine **CoCut™**-Funktion zuordnen möchten. Sie sehen nun, dass in dem markierten Feld eine neue Zahl erscheint, die der gedrückten Funktionstaste entspricht.

3. Belegen Sie nun die Funktionstasten Ihres Eingabegerätes mit den **CoCut™** Funktionen Ihrer Wahl und übernehmen Sie die Einstellungen indem Sie die OK-Schaltfläche betätigen.

Die Ausrichtung der Vorlage

Bevor Sie mit dem Digitalisieren einer Grafik beginnen, muss diese auf dem Tableau ausgerichtet werden. Dies ist notwendig, da CoCut™ auch schräg eingelegte Vorlagen „gerade“ digitalisiert., wenn es vorher über den Drehwinkel informiert wurde.



Abb. 49: Ausrichtung der Digitalisiervorlage

Zum Ausrichten der Vorlage, gehen Sie folgt vor:

1. Markieren Sie zunächst die Punkte A und B auf Ihrer Vorlage mit einem gut sichtbaren, aber nicht zu dicken Stift. Die zwei markierten Punkte müssen parallel zum Eingabeobjekt liegen. Am besten eignen sich hierzu zwei Punkte auf einer Grundlinie.
2. Legen Sie nun die Vorlage auf Ihr Tableau. Achten Sie darauf, dass sich die zu digitalisierende Vorlage komplett innerhalb der aktiven Fläche des Tableaus befindet.
3. Wählen Sie nun im **Einrichten** Menü den Menüpunkt **Vorlage ausrichten** aus.

4. Geben Sie jetzt die beiden Punkte, in unserem Beispiel A und B, mit dem Eingabegerät Ihres Tableaus ein.

Wurde Ihre Vorlage schief eingelegt, sehen Sie dies daran, dass sich das Rechteck, in Ihrem Arbeitsfenster, welches die aktive Tableafläche darstellt, ebenfalls gedreht hat. Gleichzeitig haben Sie die Breite des „Standardbereiches“ festgelegt

5. Nun muss die Höhe des Objektes bestimmt werden. Dies tun Sie indem Sie einen Punkt, in unserem Beispiel Punkt C, oberhalb Ihres Objektes anklicke.

***Hinweis:** Wenn Sie die Punkte A und B über Ihrem Objekt definiert haben, müssen Sie Punkt C darunter festlegen.*

6. Der soeben definierte Bereich wird nun bildschirmfüllend dargestellt. Diese Darstellung erhalten Sie immer, wenn Sie im **Ansicht** Menü den Menüpunkt **Standardbereich** aktivieren.

2.2.6 Der *Schneiden*-Befehl



Abb. 50: Die *Schneiden*-Schaltfläche

Betätigen dieser Schaltfläche aktiviert den CoCut™ *Schneide*-Dialog.

Hinweis: Der *Schneide*-Dialog kann auch über den Menüpunkt *Schneiden...* im *Ablage* Menü oder über die Tastenkombination (Shortcut) Apfel [⌘] + E geöffnet werden.

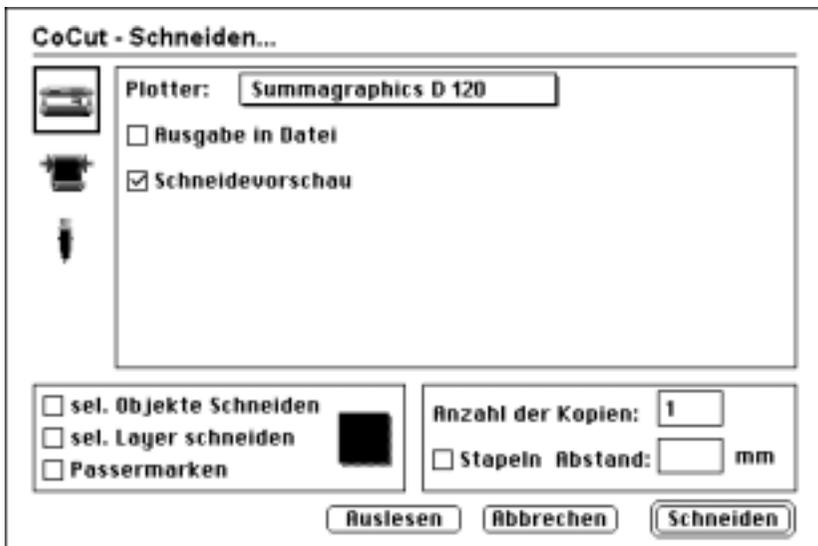


Abb. 51: Der CoCut™ *Schneide*-Dialog

Im linken Bereich des Dialoges sehen Sie drei Ikonen. Jedes dieser Ikonen öffnet einen Dialog in dem weitere Einstellungen zum Schneiden durchgeführt werden können.

Rechts daneben wählen Sie Ihren Schneideplotter aus. Soll in eine Datei geschnitten werden, aktivieren Sie Option *Ausgabe in Datei*. Darunter können Sie festlegen, ob vor dem Plot die Schneidevorschau geöffnet werden soll oder nicht.

selektierte Objekte schneiden

Ist diese Funktion aktiv, so werden nur die markierten Objekte geschnitten.

selektierte Layer schneiden

Ist diese Funktion aktiv, so werden nur die Objekte geschnitten, welche in dem ausgewählten Layer liegen.

Passermarken

Ist diese Funktion aktiv, so werden die Passermarken beim Schneiden mitausgegeben.

Anzahl der Kopien

Mit **Anzahl der Kopien** legen Sie fest, wie oft eine Datei geschnitten werden soll. Nach dem Schneidevorgang wird dieser Wert automatisch auf 1 zurückgestellt.

Stapeln/Abstand in mm

Ist diese Funktion aktiv, so werden die Kopien nicht nur nebeneinander angeordnet, sondern auch übereinander. In dem Feld **Abstand** tragen Sie den Abstand zwischen den übereinanderliegenden Kopien ein.

***Hinweis:** Voraussetzung für die Aktivierung dieser Option ist, dass das ausgewählte Objekt mehr als einmal übereinander geschnitten werden kann.*

In der Stapelvorschau wird das erste Objekt „normal“ angezeigt. Jedes weitere Objekt des Stapels wird mit einem schwarzen Viereck, das mit einem X gefüllt ist, dargestellt.

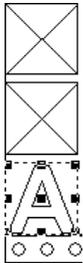


Abb. 52: Objekte in der Stapelvorschau

Wird die zweite Ikone aktiviert, so wird der folgende Dialog geöffnet

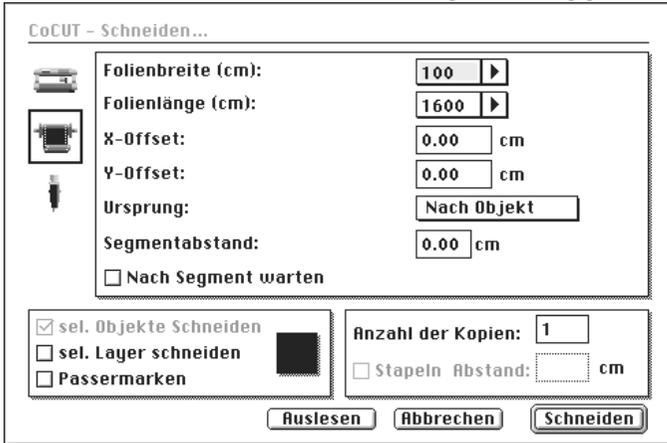


Abb. 53: Dialog zur Einstellung der Plot-Parameter

In diesem Dialog stellen Sie Parameter bezüglich des Materials ein

Hinweis: Bei serieller Plotteransteuerung ist darauf zu achten, dass als Protokoll **Hardware** eingestellt wird.

Bei Auswahl der dritten Ikone wird der folgende Dialog geöffnet:



Abb. 54: Dialog zur Einstellung der Plot-Parameter

Andruckstärke und Geschwindigkeit

Andruckstärke und **Geschwindigkeit** sind plotterabhängige Werte. Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Plotterhandbuch.

Genauigkeit

In diesem Feld können Sie zwischen verschiedenen Einstellungen wählen. Standardmäßig ist hier **dynamisch** eingestellt. Bei dynamischer Genauigkeit werden bei engen Kurven viele Tangenten und bei weiten Kurven/Geraden wenige Tangenten geschnitten. Hierdurch wird eine größtmögliche Genauigkeit bei kleinster Datenmenge erreicht.

Sortiert schneiden

Wird die **Sortiert-schneiden**-Funktion aktiviert, werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte beim Schneiden in X-Richtung sortiert.

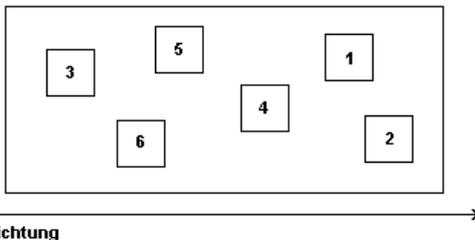


Abb. 55: Die Sortieren-Funktion im Schneidedialog

In der Abbildung oberhalb sind 6 Objekte zu sehen, die der Reihenfolge der Nummerierung entsprechend erstellt worden sind.

Zuerst wurde Objekt 1, dann Objekt 2, usw. erstellt. Ist die **Sortieren**-Funktion ausgeschaltet, wird zuerst Objekt 1, dann 2, usw. geschnitten, d. h. es müssen beim Schneiden lange Wege abgefahren werden. Dies kann zu Verschiebung der Folie führen und nimmt viel Zeit in Anspruch.

Wird **Sortieren** aktiviert, wird zuerst Objekt 3, dann 6, dann 5, usw. geschnitten. Der Plotter fährt bei dieser Variante die kürzesten Wege ab.

Overcutting

Diese Funktion schneidet, nachdem der letzte Vektor eines Objektes geschnitten wurde, nochmals ein kleines Stück des ersten Vektors dieses Objektes. Dies hilft Schwierigkeiten beim Entgittern zu vermeiden, die durch stehen gelassene Folienstege entstehen können.

Entgitterrahmen

Ist diese Funktion aktiv, so wird um die zu schneidenden Objekte ein Entgitterrahmen mit frei wählbarem Abstand erzeugt.

Entgitterhilfe

Ein Entgitterrahmen um die zu schneidenden Objekte reicht oft nicht aus, gerade wenn es sich um kleinere Objekte handelt, um diese schnell und einfach entgittern zu können. Deshalb haben Sie in diesem Feld die Möglichkeit zusätzlich horizontale oder vertikale Entgitterlinien einzufügen.

Segmentieren

Sind die zu schneidenden Objekte breiter und/oder länger als die eingelegte Folie, wird automatisch der Dialog zum Segmentieren geöffnet.

Segmentieren

Segmentvorschlag
 Optimierte Segmente
 Gespeicherte Segmentierung

X-Überlappung: cm
Y-Überlappung: cm

normale Verbindung
 negative Verbindung
 keine Verbindung
 durchgehende Verbindung

Abbrechen
Segmentieren

Abb. 56: Der *Segmentieren*-Dialog

In diesem Dialog haben Sie die Wahl zwischen zwei Segmentierungsarten:

Wird die Option **Segmentvorschlag** gewählt, so wird die Grafik von unten beginnend in möglichst gleichgroße Teile segmentiert.

Wird die Option **Optimierte Segmentierung** Art der Segmentierung gewählt, so wird die Grafik in größtmögliche Streifen segmentiert.

Hinweis: Die dritte Segmentierungsmöglichkeit erlaubt den Zugriff auf eine bereits früher eingestellte Segmentierung:

In den Feldern X-/Y-Überlappung tragen Sie die Größe der Segmentüberlappung in X- und Y-Richtung ein.

Wird die Option **normale Verbindung** aktiviert, so werden die Segmente so geschnitten, dass Sie „normal“, mit Eingabe der Überlappung verbunden werden.

Wird die Option **negative Verbindung** aktiviert, so werden die Segmente so miteinander verbunden, dass später daraus Schablonen geschnitten werden, d. h. der innere Teil wird herausgeschnitten und der äußere Teil bleibt erhalten.

Wird die Option **keine Verbindung** aktiviert, so werden die Segmente so geschnitten, dass sie später einzeln montiert werden können.

Wird die Option **durchgehende Verbindung** aktiviert, so werden die Segmente so geschnitten, dass sie später als Schablone oder als Innenteil verwendet werden können.

Betätigen Sie nun die **Segmentieren**-Schaltfläche wird das Segmentierungsfenster geöffnet.

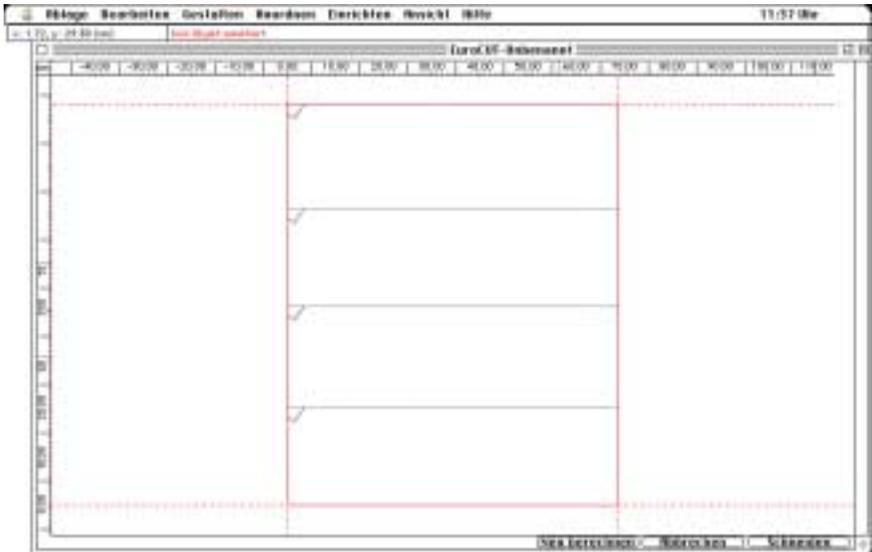


Abb. 57: Das Segmentieren-Vorschaufenster

In dem Vorschaufenster wird nun die Grafik mit ihren Segmenten angezeigt. Am linken Rand jedes Segmentes befindet sich ein Häkchen. Klicken Sie in ein Segment, so wird das Häkchen ausgeblendet.

***Hinweis:** Segmente mit Häkchen werden geschnitten, Segmente ohne Häkchen werden nicht geschnitten.*

Die gestrichelten Segmentlinien können mit dem Mauszeiger verschoben werden. Bewegen Sie hierzu den Mauszeiger auf die Segmentlinie und halten die Taste gedrückt. Haben Sie die Segmentlinie an die gewünschte Position gezogen, lassen Sie die Maustaste wieder los.

Sind Sie mit der Segmentierung zufrieden betätigen Sie die **Schneiden**-Schaltfläche zur Übergabe der Daten an das Ausgabegerät.

Im unteren Bereich des Fenster befinden sich drei Schaltflächen. Betätigen der **Schneiden**-Schaltfläche übergibt die Daten an das Ausgabegerät.

Wird die **Abbrechen**-Schaltfläche aktiviert, wird die Segmentierung abgebrochen. Der Job wird nicht an das Ausgabegerät übergeben.

Betätigen der **Neu berechnen**-Schaltfläche setzt die Segmentierung auf die ursprünglich berechneten Segmente zurück.

2.2.7 Die *Konturlinie*-Funktion



Abb. 6: Die *Konturlinie*-Schaltfläche

Die *Konturlinie*-Funktion öffnen Sie über den gleichnamigen Menüpunkt im **Gestalten** Menü oder über den Shortcut **⌘ + K**.

Die *Konturlinie*-Funktion ist eine der wichtigsten **CoCut™**-Funktionen. Mit dieser Funktion können **Inlines** oder **Outlines** erstellt werden. Inlines / Outlines sind Konturen, die exakt parallel, außerhalb oder innerhalb zur Kontur des markierten Objektes gezeichnet werden, um z. B. konturierte Schriften oder Überfüller für Siebdruckanwendungen zu erzeugen.

Erzeugen von Konturlinien

Schritt 1: Markieren Sie das Objekt, das Sie mit einer Kontur versehen möchten.

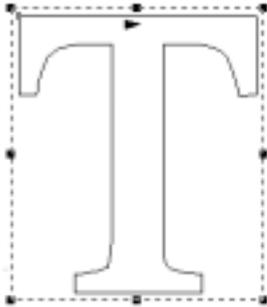


Abb. 6: Markiertes Objekt

Schritt 2: Aktivieren Sie im **Gestalten** Menü den Menüpunkt **Konturlinie**. Der folgende Dialog wird nun geöffnet:

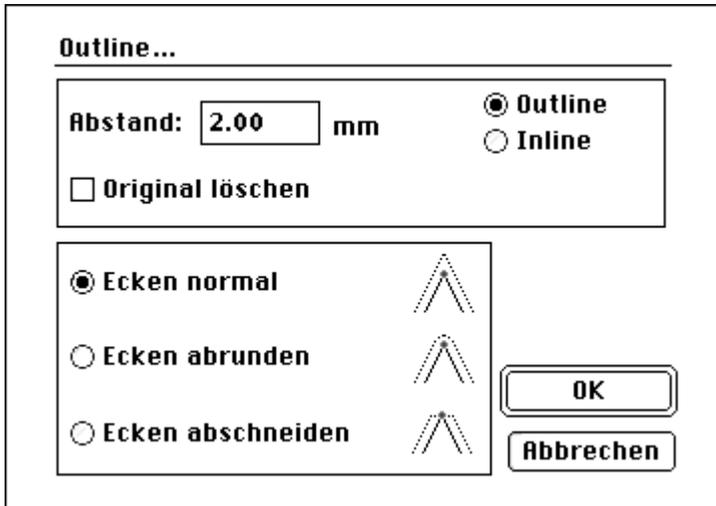


Abb. 58: Der Konturlinie-Dialog

Schritt 3: Im Feld **Abstand** tragen Sie den gewünschten Abstand der Konturlinie zum Objekt ein.

Mit den Schaltern **Inline** / **Outline** legen Sie fest, ob die Konturlinie innerhalb des Objektes oder außerhalb des Objektes liegt.

Schritt 4: Im linken unteren Bereich des Dialoges sehen Sie drei weitere Schalter:

Normal erzeugt zu jedem Eckpunkt den mathematisch exakten Punkt auf der Kontur. Die Konturlinie kann dadurch an spitzen Ecken sehr weit verlängert werden, was oft zu unschönen Resultaten führt.



Abb. 59: Eckenform normal

Die Optionen **abschneiden** und **abrunden** bringen in solchen Fällen befriedigendere Ergebnisse.

Abschneiden kürzt die Kontur auf den angegebenen Abstand und schneidet die Ecke durch eine Strecke ab.

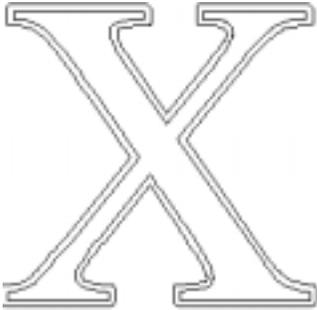


Abb. 60: Eckenform abschneiden

Abrunden überführt den Eckpunkt in eine abgerundete Kurve.

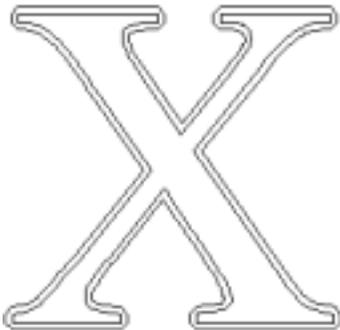


Abb. 61: Eckenform abrunden

2.2.8 Die *Verschmelzen*-Funktion



Abb. 62: Die *Verschmelzen*-Schaltfläche

Auch die *Verschmelzen*-Funktion ist eine sehr mächtige *CoCut™*-Funktion.

Die *Verschmelzen*-Funktion öffnen Sie über den gleichnamigen Menüpunkt im *Gestalten* Menü oder über den Shortcut $\text{⌘} + R$.

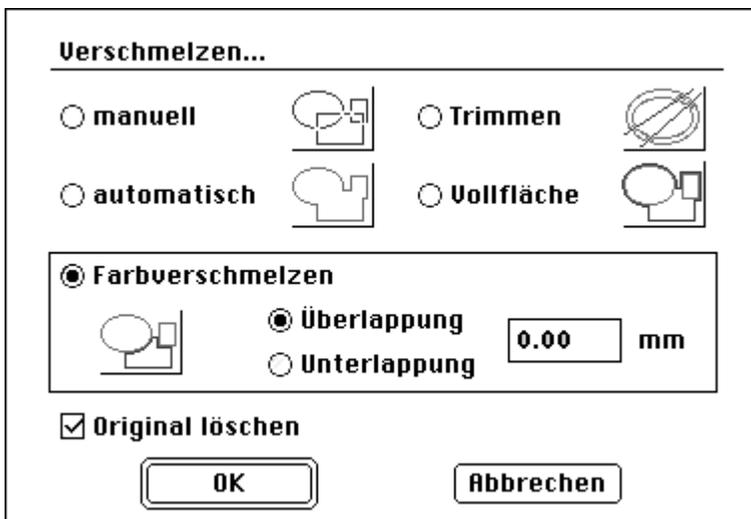


Abb. 63: Die *Verschmelzen*-Schaltfläche

Diese Funktion verschmilzt zwei oder mehr Objekte miteinander. Abhängig von der Anzahl und der Gestalt der selektierten Objekte können Sie zwischen den folgenden Optionen wählen: *Manuell*, *Automatisch*, *Trimmen* zerschneidet Objekte mit Geraden oder Kurven, *Vollfläche* oder *Farbverschmelzen*.

Manuell trennt alle Schnittpunkte, die sich durch das Überlappen von Konturen ergeben, auf und erzeugt Teilobjekte. Mit der Pfeilfunktion markieren Sie die Teilobjekte, die Sie entfernen möchten. Mit der BACKSPACE-Taste werden die Teilobjekte gelöscht. Überschneidungsfreie Teilstücke werden erhalten und können später weiterbearbeitet werden. Die Ursprungsfarbe der Teilstücke wird beim manuellen Verschmelzen beibehalten.

Automatisch berechnet die gemeinsamen Fläche der Objekte. Alle überlappenden Teile werden miteinander vereinigt, durchsichtige Innenteile werden hierbei selbstverständlich berücksichtigt.

Die Option **Automatisch** eignet sich besonders für das Verschmelzen von Serifen bei Schreibschriften.

Die Serife des vorhergehenden Buchstabens überlappt sich regelmäßig mit dem nachfolgenden Zeichen. Die Folie wird an diesen Stellen zerschnitten.

Das automatische Verschmelzen eliminiert diese Überlappung und sorgt für einen schneidfähigen Übergang in den Serifen.

Hinweis: Beachten Sie, dass bei dieser Option auch Objekte verschiedener Farbe zu einem Objekt verschmolzen werden. Soll jedoch die Objektfarbe berücksichtigt werden, wählen Sie bitte die Option **Farbverschmelzen** oder **Vollfläche**.

Trimmen bedeutet, dass Sie geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennen und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder geschlossen werden.

Je nach Wunsch können sie ein oder mehrere Objekte als „Messer“ über die zu zerteilenden Objekte legen.

Wenn Sie mit mehreren Messern arbeiten möchten müssen diese Objekte jedoch dem gleichen Layer zugewiesen sein oder kombiniert werden.

Mit Hilfe der **Trimmen**-Funktion werden dann die darunterliegenden Objekte entlang der Messer aufgeschnitten.

Auch ein Zerschneiden in mehrere „Kacheln“ ist problemlos möglich, denn die Messer können sich nach Belieben überschneiden. Die entstehenden Teilstücke werden danach entsprechend ihrer Lage sortiert und zu einzelnen Gruppen zusammengefasst.

Farbverschmelzen entfernt alle Flächen, die von darüberliegenden Farben verdeckt werden. Es spielt keine Rolle, wie viele Objekte und Farben Sie selektieren. Wenn offene Objekte mit selektiert wurden können Sie diese schließen oder mit einer Strichstärke versehen.

An den Berührungsstellen zwischen zwei Farben können Sie eine **Überlappung** oder einen Unterlappung einstellen.

Kreuzen Sie dazu im Feld **Nahtstellen Unterlaufen** bzw. **Abstand** an. Dann muss nur noch das gewünschte Maß im Eingabefeld eingetragen werden.

Vollfläche unterfüllt Objekte einer Farbe, deren Flächen die einer anderen verdecken. Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüberliegenden vollständig unterlaufen.

Häufigster Einsatzbereich ist die Schaufensterbeschriftung, bei der das Farbschmelzen oftmals zu aufwendig zu verkleben ist. Bei 2 höchstens 3 Farben nimmt man die **Vollfläche**-Option, bei der die einzelnen Folienfarben übereinander geklebt werden.

Mit der Checkbox **Original löschen** wird eingestellt, ob die Ausgangsobjekte nach einem Verschmelzdurchgang gelöscht werden sollen oder nicht.

2.3 Die Layerbox

Die Layerbox dient dem Einfärben von Objekten, dem Definieren von Folienfarben, dem Selektieren von Objekten die eine Farbe haben, dem Sperren und dem Unsichtbarmachen von Farblayern.

Um die Layerbox zu positionieren, klicken Sie mit der Maustaste auf den grauen Bereich und halten diese gedrückt. Der Mauszeiger wandelt sich in eine Hand und die Layerbox kann an die gewünschte Position verschoben werden. Ein Mausklick auf das weiße Quadrat im oberen Bereich der Layerbox schließt diese.

Der Menüpunkt **Layer** im **Ansicht** Menü bringt die Layerbox wieder auf die Oberfläche zurück.

Mit Hilfe der Pfeiltasten kann in der Layerbox vor- oder zurückgescrollt werden.

Um Objekten eine Farbe zuzuweisen, markieren Sie die Objekte und klicken Sie auf den gewünschten Layer (Farbe)

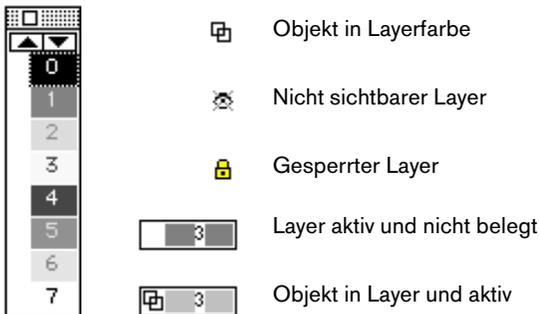


Abb. 64: Die Layerbox

Die Layer 0 bis 6 sind fest definiert und können nicht verändert werden. Um die Auswahl der Farben zu vergrößern ziehen Sie den Mauscursor auf den unteren Rand der Layerbox bis sich der Mauszeiger in einen Doppelpfeil wandelt. Mit gedrückter Maustaste können Sie die Box auf die gewünschte Länge ziehen.

Layer unsichtbar

Mit dieser Funktion können Objekte, die bei der momentanen Bearbeitung stören, vorübergehend ausgeblendet werden. Solange Objekte unsichtbar sind können sie auch nicht bearbeitet werden. Sollen die Objekte wieder sichtbar werden deaktivieren Sie diese Funktion einfach.

Layer gesperrt

Ein „gesperrter“ Layer wird zwar angezeigt, kann aber nicht bearbeitet werden. Um einen Layer wieder zum Bearbeiten freizugeben, deaktivieren Sie diese Funktion wieder.

Layer selektieren

Einen Layer selektieren bedeutet, alle Objekte einer Farbe zum Bearbeiten zu Markieren.

Layer definieren

Mit **Layer definieren** können Sie entweder eine neue Farbe erzeugen oder allen Objekten einer Farbe eine neue Farbe zuweisen.

Die Layereigenschaften

Den **Layereigenschaften**-Dialog öffnen Sie indem Sie den Menüpunkt **Layereigenschaften** im **Einrichten** Menü aktivieren.

Die Layereigenschaften ermöglichen Ihnen, Objekten eine Farbe zuzuweisen, sie am Bildschirm sichtbar oder unsichtbar zu machen und Objekte zum Bearbeiten zu Sperren.

Außerdem können Sie über die Layereigenschaften alle Objekte mit der gleichen Farbe auf einmal markieren. Dies ist besonders praktisch, wenn in komplexen Grafiken z.B. alle Objekte einer bestimmten Farbe gelöscht oder verschoben werden sollen oder auch einfach eine andere Farbe erhalten sollen.

Layereigenschaften bearbeiten

1. Markieren Sie die Objekte, deren Layereigenschaften Sie verändern wollen und öffnen Sie den **Layereigenschaften**-Dialog, indem Sie den Menüpunkt **Layereigenschaften** im **Einrichten** Menü aktivieren.

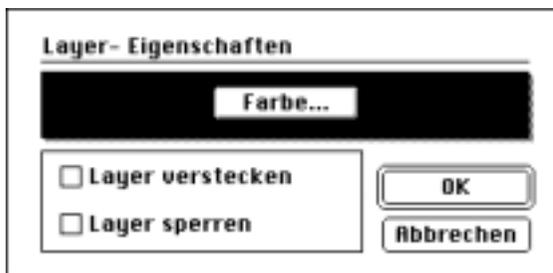


Abb. 65: Der **Layereigenschaften**-Dialog

In diesem Dialog stehen Ihnen drei Funktionen zur Verfügung: **Farbe**, **Layer verstecken**, **Layer sperren**

Farbe

Wenn Sie die **Farbe**-Schaltfläche betätigen wird der **Farbeinstellungen**-Dialog geöffnet. Dieser Dialog ist Bestandteil Ihres Betriebssystems und somit das Aussehen und die Einstellungsmöglichkeiten von Betriebssystem zu Betriebssystem verschieden. Alle Einstellungen, die sich in diesem Dialog durchgeführt lassen, beziehen sich auf das/die momentan markierte/en Objekte.

Layer verstecken

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, werden alle Objekte, die sich im gleichen Layer befinden, d. h. alle Objekte der gleichen Farbe, unsichtbar.

Unsichtbare Layer werden mit einem Kreuz vor dem Layer gekennzeichnet.

Um die Objekte wieder sichtbar zu machen, deaktivieren Sie diese Funktion einfach.

Layer sperren

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, werden alle Objekte, die sich im gleichen Layer befinden, d. h. alle Objekte der gleichen Farbe, gesperrt.

Gesperrte Layer werden mit einem Schlüssel vor dem Layer gekennzeichnet.

3. Referenzteil

Die Menüpunkte in chronologischer Ordnung:

3.1 Das *Ablage* Menü

Das ***Ablage*** Menü dient dem Datentransfer von Daten zwischen CoCut™ und anderen Programmen, sowie der Ausgabe der Daten auf den Drucker und auf den Plotter.

- **Der *Neu*-Befehl**

Mit diesem Befehl erzeugen Sie eine neue Datei. Der ***Neu***-Befehl löscht Ihren Arbeitsbereich und speichert vorher gegebenenfalls die auf der Arbeitsfläche befindlichen Daten. Wurden die auf der Arbeitsfläche Daten geändert und nicht abgespeichert, werden Sie gefragt, ob Sie die Daten speichern wollen oder nicht. Betätigen Sie in diesem Dialog die ***Ja***-Schaltfläche, so werden Ihre Daten gespeichert. Wurde noch kein Dateiname vergeben werden Sie aufgefordert einen Dateinamen zu vergeben. Betätigen Sie in diesem Dialog die ***Nein***-Schaltfläche, so werden Ihre Daten nicht gespeichert und alle Änderungen werden verworfen. Betätigen der ***Abbrechen***-Schaltfläche lässt Sie zur Arbeit mit der bisherigen Datei zurückkehren.

- **Der *Öffnen*-Befehl**

Mit diesem Befehl öffnen Sie eine bestehende Job-Datei. Wurden die auf der Arbeitsfläche Daten geändert und nicht abgespeichert, werden Sie gefragt, ob Sie die Daten speichern wollen oder nicht. Betätigen Sie in diesem Dialog die ***Ja***-Schaltfläche, so werden Ihre Daten gespeichert. Wurde noch kein Dateiname vergeben werden Sie aufgefordert einen Dateinamen zu vergeben. Betätigen Sie in diesem Dialog die ***Nein***-Schaltfläche, so werden Ihre Daten nicht gespeichert und alle Änderungen werden verworfen. Betätigen der ***Abbrechen***-Schaltfläche lässt Sie zur Arbeit mit der bisherigen Datei zurückkehren.

Im linken Teil des Dialoges erscheint eine Liste aller in diesem Verzeichnis gespeicherten Job-Dateien. Klicken Sie auf eine Datei, um diese zu laden. Wenn Sie in einen anderen Ordner wechseln wollen, so wählen Sie diesen in der oberen Auswahlbox aus. Rechts daneben sehen Sie ein Vorschaufenster, in welchem der ausgewählte Job angezeigt wird. Auf diese Art und Weise können Sie schnell prüfen, ob die ausgewählte Datei, die richtige ist. Im unteren Bereich des Dialoges werden zwei Felder aus der Text-Info des Jobs angezeigt.

Die gewünschte Datei laden Sie, indem Sie einen Doppelklick auf den Dateinamen ausführen oder einmal die Eingabetaste betätigen. CoCut™ informiert Sie über den Ladevorgang. Ist die Datei geladen, so wird der Dateiname im CoCut™-Titelfenster angezeigt.

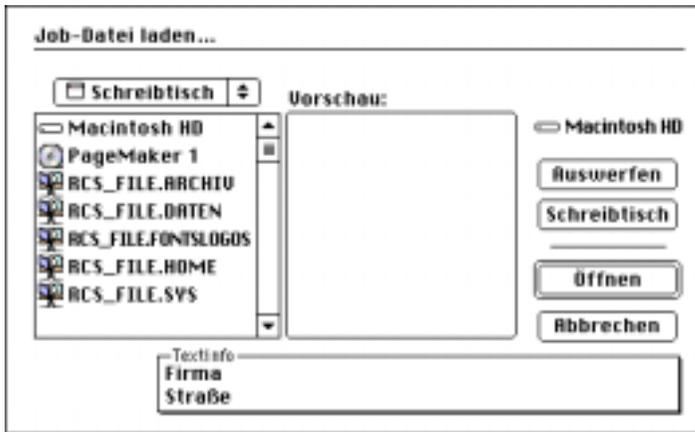


Abb. 66: Der *Job-Öffnen*-Dialog

• Der *Speichern*-Befehl

Mit diesem Befehl schreiben Sie eine Datei auf die Festplatte oder einen anderen Datenträger. Wenn Sie mehrmals speichern, so werden schon bestehende Dateien mit gleichem Namen überschrieben. Wurde vor dem Speichern noch kein Dateiname vergeben, so werden Sie beim Speichern des Jobs nach dem Verzeichnis gefragt in dem der Job abgelegt werden soll, sowie nach einem Dateinamen. Im *Speichern*-Dialog werden die bestehenden Jobs aufgelistet. So können Sie schnell nachschauen, ob ein Job-Name schon existiert oder nicht. Wird ein Dateiname ausgewählt der schon existiert, so werden Sie dazu aufgefordert das Überschreiben dieses Jobs zu bestätigen.

• Der *Speichern als...*-Befehl

Diesen Befehl verwenden Sie, wenn ein bestehender Job unter einem anderen Dateinamen abgelegt werden soll. Existiert schon ein Job mit diesem Namen, so werden Sie dazu aufgefordert das Überschreiben dieses Jobs zu bestätigen.

- **Der *Jobinfo bearbeiten/Drucken*-Befehl**

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird der folgende Dialog geöffnet:

Job-Informationen...		
Erstellt am 21.6.2000	Datum 21.6.2000	Auftrag <input type="text"/>
Firma <input type="text"/>	Folie 1 <input type="text"/>	Farbe 1 <input type="text"/>
Straße <input type="text"/>	Folie 2 <input type="text"/>	Farbe 2 <input type="text"/>
Ort <input type="text"/>	Folie 3 <input type="text"/>	Farbe 3 <input type="text"/>
Telefon <input type="text"/>	Breite <input type="text"/>	Höhe <input type="text"/>
Fax <input type="text"/>	Anzahl <input type="text"/>	Preis <input type="text"/>
Bearb. <input type="text"/>	Zeit <input type="text" value="0:00:00"/>	
Info <input type="text"/>		<input type="button" value="Ok"/>
		<input type="button" value="Abbrechen"/>

Abb. 67: Der *Job-Info*-Dialog

Im ***Job-Info***-Dialog werden die wichtigsten Jobdaten, wie z. B. Kundenadresse, Ansprechpartner, Telefon, Preis, Folie etc. zu jedem Job abgelegt. Füllen Sie die ***Job-Info*** jedes Jobs ordnungsgemäß aus, so stehen Ihnen diese wichtigen Daten später zur Verfügung, um schnell auftragsrelevante Daten zu finden.

Außerdem können Sie diese Daten zusammen mit einer verkleinerten Abbildung Ihres Jobs über die ***Job-Info Drucken***-Funktion auf Ihrem Drucker ausgeben. Dieser Ausdruck kann später als Laufzettel oder als Vorlage für Ihre Buchhaltung verwendet werden.

• Der *Importieren*-Befehl

Dieser Befehl dient zum Einlesen von Grafiken aus anderen Grafikprogrammen in CoCut™. Die zu importierenden Dateien müssen im EPS- oder im Adobe Illustrator Native-Format vorliegen. Wie Sie eine EPS-Datei in Ihrem Grafikprogramm erzeugen entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihres Grafikprogramms.

Hinweis: *Bevor Sie das EPS erzeugen müssen Ihre Schriften in Kurven gewandelt werden, d. h. Buchstaben werden zu Vektoren konvertiert.*

Vorgehensweise

1. Aktivieren Sie den Menüpunkt **Importieren** im Ablage **Menü**.
Der Dialog zum Datenimport wird geöffnet.
2. Bei EPS-Dateien reicht es, wenn die Schriften auf einem angeschlossenen Volumen als Type-1-Font zur Verfügung stehen.
Bei Adobe Illustrator und Macromedia FreeHand™ können die Daten auch bequem über die mitgelieferten Plugins an CoCut™ übergeben werden.
3. Wählen Sie nun den korrekten Ordner und Dateinamen zum Importieren aus.
Betätigen Sie die **Öffnen**-Schaltfläche zum Importieren oder die **Abbrechen**-Schaltfläche zum Verlassen, ohne zu importieren.
4. Beim Import von EPS-Dateien wird folgender Dialog geöffnet

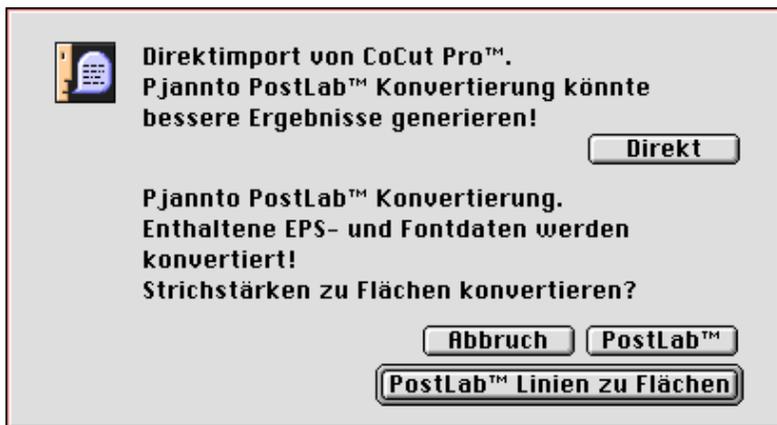


Abb. : Der *Pjannto Konvertierungs*-Dialog

Wenn Sie die Direkt-Schaltfläche betätigen, werden Informationen die im Vektorformat vorliegen eingelesen. Über die Schaltfläche PostLab werden alle eingebetteten Postscriptdaten inklusive Schriften und der verschachtelten EPS-Daten geöffnet. Linien werden als Mittelpfadlinien dargestellt. Schaltfläche PostLab Linien zu Flächen erzeugt zudem die im EPS enthaltenen Linienstärken zu Outlineflächen. Schriften, die vorher nicht manuell zu Kurven konvertiert wurden, müssen auf einem angeschlossenen Volumen als Type-1-Fonts vorhanden sein.

CoCut™startet dann Pjannto PlostLab, welches die EPS-Datei konvertiert und zu CoCut zurücksendet.

• Der *Exportieren*-Befehl

Diesen Befehl verwende Sie, wenn Sie Job-Dateien in einem anderen Format speichern wollen.

Vorgehensweise

1. Aktivieren Sie den Menüpunkt **Exportieren** im Ablage **Menü**. Der Dialog zum Datenexport wird geöffnet.
2. Geben Sie hier den gewünschten Dateinamen und Ordner an und klicken Sie auf die **Sichern**-Schaltfläche. Wird ein Dateiname ausgewählt der schon existiert, so werden Sie dazu aufgefordert das Überschreiben dieses Jobs zu bestätigen.

• Der *Schnellimport*-Befehl

Mit diesem Befehl können Sie eine EPS-Datei laden, deren Namen und deren Verzeichnis in dem sie sich befindet, vorher mit der **Schnellimport**Funktion festgelegt haben.

• Der *Schnellimport einrichten*-Befehl

Dieser Befehl legt den Namen und das Verzeichnis der Datei für den Schnellimport fest.

Vorgehensweise

1. Aktivieren Sie den Menüpunkt **Schnellimport** im Ablage **Menü**. Der folgende Dialog wird geöffnet :



Abb. 68: Der *Schnellimport*-Dialog

Im Feld *Importdatei* wird die zuletzt eingestellte Datei angezeigt. Darunter wird das Laufwerk und das Verzeichnis, in welchem sich die Datei befindet, eingeblendet.

2. Aktivieren Sie nun die *Datei wählen*-Schaltfläche. In dem Dialog, der nun geöffnet wird, können Sie die EPS-Datei bestimmen, die später über die Schnellimport-Funktion geladen werden soll.
3. Wählen Sie nun die gewünschte Datei aus und verlassen Sie den Dialog, indem Sie die *Öffnen*-Schaltfläche betätigen. Wollen Sie keine neue Datei auswählen, betätigen Sie die *Abbrechen*-Schaltfläche. Es erscheint nun der *Schnellimport einrichten*-Dialog.
4. Betätigen Sie nun die *Ok*-Schaltfläche, um die *Schnellimport einrichten*-Funktion wieder zu verlassen.

Im unteren Bereich des *Schnellimport*-Dialoges finden Sie zwei weitere Funktionen.

1. Umbenennen nach Import

Wird diese Funktion aktiviert, so wird die original EPS-Datei, mit der Sie einen Schnellimport durchführen wollen, automatisch mit der Namenserweiterung „Backup“ versehen, um sie vor einem versehentlichen Überschreiben zu schützen.

Wenn Sie zum Beispiel die Datei Freehand™.EPS schnellimportieren, finden Sie diese Datei anschließend im selben Verzeichnis unter Freehand™.EPS (Backup) wieder.

2. Importdatei

Wenn Sie in das Feld klicken, in welchem die aktuelle Importdatei angezeigt wird, so erhalten Sie eine Auswahlliste der 5 zuletzt ausgewählten Dateien. Dies ermöglicht Ihnen, bis zu fünf Dateinamen für den Schnellimport bereitzuhalten.

- **Der *Schneiden*-Befehl**

Mit diesem Befehl rufen Sie das Modul zum *Schneiden/Zeichnen/Fräsen* auf. Weitere Informationen hierüber finden Sie auf Seite 44 ff. in Kapitel 2.2.6 Der *Schneiden*-Befehl.

- **Der *Papierformat*-Befehl**

Dieser Befehl ruft den Standard-Dialog des Betriebssystems zum Einstellen des Papierformats Ihres Druckers auf.

- **Der *Job Drucken*-Befehl**

Dieser Befehl druckt einen Laufzettel Ihres aktuellen Jobs, inklusive der Job-Info.

- **Der *Jobinfo Drucken*-Befehl**

Dieser Befehl druckt die Daten der Jobinfo aus, siehe auch Kapitel „• Der *Jobinfo bearbeiten/Drucken*-Befehl“, auf Seite 62 ff..

- **Der *Programmende*-Befehl**

Mit diesem Befehl beenden Sie Ihre CoCut™-Sitzung. Falls Ihre aktuelle Datei nicht gespeichert ist, so erscheint eine Warnung.

3.2 Das *Bearbeiten*-Menü

Das ***Bearbeiten*** Menü dient der Kommunikation mit der Zwischenablage und der Auswahl von Objekten für die weitere Verarbeitung

- **Der *Rückgängig*-Befehl**

Dieser Befehl macht den letzten Bearbeitungsschritt rückgängig.

Hinweis: Befehle wie ***Laden, Import, Größe*** können mit diesem Befehl nicht rückgängig gemacht werden.

- **Der *Zurückbringen*-Befehl**

Dieser Befehl ist der Umkehrbefehl zu ***Rückgängig***. Er stellt den Zustand wieder her, der vor dem Rückgängigmachen vorhanden war.

- **Der *Ausschneiden*-Befehl**

Dieser Befehl kopiert die markierten Objekte in die Zwischenablage und löscht Sie vom Bildschirm.

- **Der *Kopieren*-Befehl**

Mit diesem Befehl werden markierte Objekte in die Zwischenablage kopiert, ohne dass sie von der Arbeitsfläche gelöscht werden.

- **Der *Einfügen*-Befehl**

Dieser Befehl fügt Grafiken und Objekte aus der Zwischenablage in Ihren Job ein.

- **Der *Duplizieren*-Befehl**

Mit diesem Befehl erzeugen Sie ein Duplikat des/der markierten Objektes/e. Den Duplizierabstand können Sie im ***Einrichten*** Menü Menüpunkt ***Grundeinstellung*** vorgeben.

- **Der *Alles Auswählen*-Befehl**

Mittels dieses Befehls werden alle Objekte des aktiven Jobs, d. h. alle Objekte auf der Arbeitsfläche, aber auch alle außerhalb der Arbeitsfläche liegenden Objekte, markiert. Diese selektierten Objekte können anschließend gruppiert, kombiniert oder verschoben werden.

3.3 Das *Gestalten* Menü

Das ***Gestalten*** Menü enthält Befehle, mit denen Sie das Aussehen Ihrer Objekte beeinflussen können.

- **Der *Kurve Glätten*-Befehl**

Mit diesem Befehl werden die Tangenten einer Kurve so modifiziert, dass sie eine Gerade bilden. Dabei wird immer die minimal mögliche Veränderung an den Tangenten ausgewählt.

Vorgehensweise:

1. Aktivieren Sie das ***Knotenwerkzeug*** in der Toolbox und markieren Sie das Objekt, welches Sie bearbeiten wollen.



Abb. 69: Markiertes Objekt

2. Führen Sie einen Klick auf einen Knoten des Objektes aus, so werden die Tangenten des Objektes angezeigt. Markieren Sie nun die Knotenpunkte, deren Tangenten geglättet werden sollen, indem Sie mit der Maus eine Markise um diese aufziehen.

Im Beispiel unterhalb sollen die Knoten 1 und 2 geglättet werden.

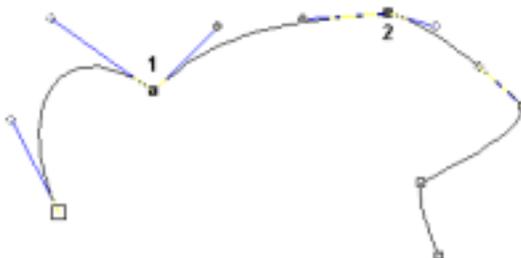


Abb. 70: Markierte Knotenpunkte mit Tangenten

3. Aktivieren Sie jetzt den Menüpunkt **Kurve glätten** im **Gestalten** Menü. Die Tangenten an Knoten 1 u d 2 werden nun so modifiziert, dass sie Geraden bilden.

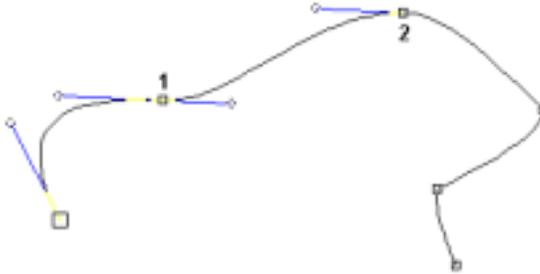
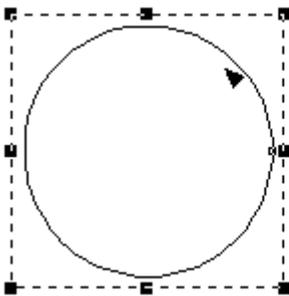


Abb. 71: Markierte Knotenpunkte mit glatten Tangenten

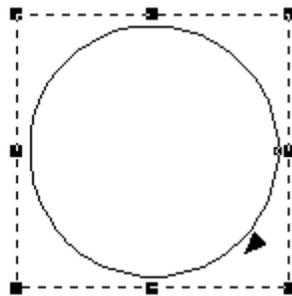
• Der *Drehrichtung Umkehren*-Befehl

Wird dieser Befehl aktiviert, so ändert sich die Schneidrichtung von Objekten.

Die Schneidrichtung wird bei markierten Objekten durch einen kleinen schwarzen Pfeil angedeutet.



Schneidrichtung gegen den
Uhrzeigersinn



Schneidrichtung im
Uhrzeigersinn

Abb. 72: Beispiel für die Schneidrichtung von Objekten

- Der *Objekte Schließen*-Befehl

Objekte schließen erlaubt Ihnen, die beiden Endpunkte eines offenen Objektes zu verbinden, um ein geschlossenes Objekt zu erzeugen. Markieren Sie zum Schließen eines Objektes einfach das ganze Objekt und führen Sie den Befehl *Objekte schließen* aus.

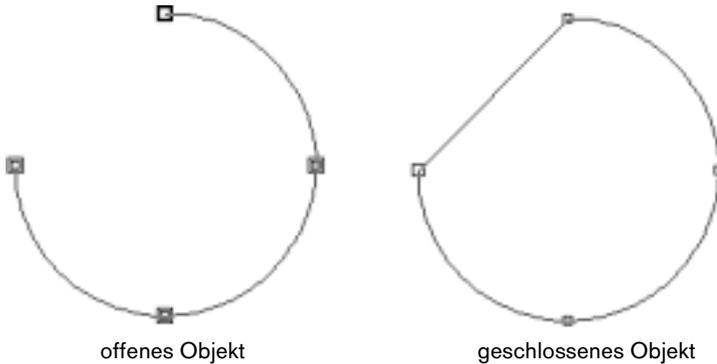


Abb. 73: Beispiel für das Schließen von Objekten

- Der *horizontal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Horizontalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt.

TEXT

Abb. 74: Objekt horizontal gespiegelt

- Der *vertikal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Vertikalen an seinem Mittelpunkt gespiegelt.

LEXT

Abb. 75: Objekt vertikal gespiegelt

• Der *Achsen tauschen*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn. Diese Option benötigen Sie regelmäßig dann, wenn Sie Ihre Objekte schnell an die Laufrichtung der Folie anpassen wollen.



Abb. 76: Beispiel für das Achsen tauschen

• Der *Messen*-Befehl

Mit der Funktion *Messen* kann eine beliebige Strecke vermessen, skaliert und rotiert werden. Diese Funktion erlaubt Ihnen, z. B. die absolute Größe einzelner Buchstaben zu ermitteln und ganze Grafiken in Abhängigkeit von einzelnen Objekten proportional zu vergrößern, bzw. zu verkleinern.

Vorgehensweise:

1. Aktivieren Sie den Menüpunkt *Messen* im *Gestalten* Menü. Ihr Cursor wandelt sich in ein Fadenkreuz. Klicken Sie nun auf den ersten Punkt Ihrer Messung und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Abb. 77: Der Mauscursor im *Messen*-Modus

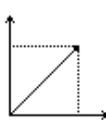
2. Bewegen Sie nun das Fadenkreuz auf den Endpunkt Ihrer Messung und lassen Sie die Maustaste wieder los.



Abb. 78: Objekt beim Ausmessen

3. Der folgende Dialog wird geöffnet:

Messen...



Horizontale Länge:	163.60	mm
Vertikale Länge:	20.86	mm
Winkel:	352.73	°

gemessene Länge	164.92	mm	<input type="button" value="OK"/>
gewünschte Länge	<input style="width: 50px;" type="text" value="164.92"/>	mm	<input type="button" value="Abbrechen"/>
<input checked="" type="checkbox"/> nur selektierte Objekte zerren			

Abb. 79: Der CoCut™ *Messen*-Dialog

4. Diesem Dialog können Sie folgende Werte entnehmen: horizontale Länge, vertikale Länge und Winkel. Außerdem stehen Ihnen in diesem Dialog zwei weitere Funktionen zur Verfügung:

Geben Sie in dem Feld **gewünschte Länge** einen neuen Wert ein, so wird Ihre gesamte Grafik proportional zu dem von Ihnen eingegebenem Wert skaliert.

Wird die Funktion **Nur selektierte Objekte** aktiviert, so werden nur die vor der Messung markierten Objekte proportional zu dem Ihnen eingegebenen Wert skaliert.

• Der *Größe & Position*-Befehl

Dieser Befehl ermöglicht das Ändern der Objektgröße, -anzahl und des Drehwinkels. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 2.2.1 Der *Pfeil*Modus, Seite 18 ff..

- **Der *Konturlinie*-Befehl**

Mit diesem Befehl wird zum Objekt eine parallel Innen- oder Außenkontur erstellt. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 2.2.7 Die *Konturlinie*-Funktion, Seite 51 ff..

- **Der *Verschmelzen*-Befehl**

Mit diesem Befehl verschmelzen Sie überlappende Objekte. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel „2.2.8 Die *Verschmelzen-Funktion*“, Seite 54 ff..

3.4 Das *Anordnen* Menü

Das *Anordnen* Menü enthält Befehle, mit denen Sie das Erscheinungsbild Ihrer Objekte am Bildschirm beeinflussen können.

• Der *Ausrichten*-Befehl

Dieser Befehl richtet mehrere markierte Objekte aneinander aus. Dabei ist die Ausrichtung horizontal und vertikal einstellbar.

Vorgehensweise:

1. Markieren Sie mehrere Objekte, die ausgerichtet werden sollen.
2. Aktivieren Sie den Menüpunkt *Ausrichten* im *Anordnen* Menü. Der *Ausrichten*-Dialog wird geöffnet. Wählen Sie unter *horizontal* und *vertikal* die Optionen aus, nach denen Ihre Objekte ausgerichtet werden sollen und betätigen Sie die *Ok*-Schaltfläche.

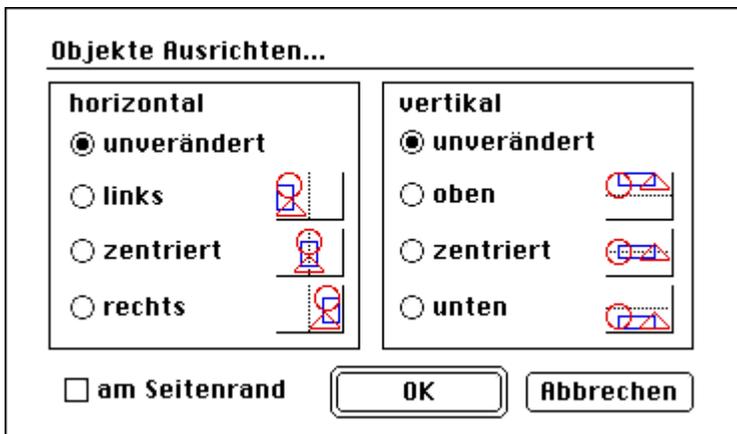


Abb. 80: Der CoCut™ *Ausrichten*-Dialog

• Der *Gruppieren*-Befehl

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, mehrere Objekte in einer Gruppe zusammenzufassen, um sie dann gemeinsam zu bearbeiten. Dies kann z. B. dann sinnvoll sein, wenn Sie mehrere Objekte verschieben wollen, ohne ihre Position zueinander zu verändern.

- **Der *Gruppierung brechen*-Befehl**

Diesen Befehl benutzt man um eine Gruppe von Objekten wieder in einzelne Objekte aufzuspalten.

- **Der *Kombinieren*-Befehl**

Dieser Befehl fasst ebenfalls mehrere Objekte zu einem zusammen. Der Unterschied zum *Gruppieren*-Befehl besteht darin, dass nun die gewählten Objekte nicht mehr als einzelne isoliert nebeneinanderstehende Objekte betrachtet werden.

Lassen Sie uns diese Tatsache an einem Beispiel noch einmal verdeutlichen.

Sie haben zwei unterschiedlich große Quadrate erzeugt, von denen das Kleinere im Großen vollständig enthalten ist. Um zu erreichen, dass im Vollfarbenmodus die Fläche des kleineren Quadrats durchsichtig erscheint, kombinieren Sie die beiden Quadrate, nachdem Sie diese vorher markiert haben. Das Größere der beiden wird nun als Außenkante interpretiert und das Kleinere als Innenkannte. Der Bereich zwischen den beiden Kanten wird mit der in der Layerbox angewählten Farbe gefüllt. In der Mitte verbleibt ein Loch in der Größe des kleineren Quadrats.

- **Der *Kombination auflösen*-Befehl**

Mit diesem Befehl lösen Sie eine Kombination wieder auf.

- **Der *eins nach vorne*-Befehl**

Dieser Befehl setzt das markierte Objekt eine Layerebene höher.

- **Der *eins zurück*-Befehl**

Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt einen Layer weiter nach unten.

- **Der *ganz nach vorne*-Befehl**

Mit dem Befehl wird das markierte Objekt an die oberste Stelle auf die anderen Objekte gelegt.

- **Der *ganz zurück*-Befehl**

Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt unter alle anderen Objekte.

3.5 Das *Einrichten* Menü

Im *Einrichten* Menü können Sie verschiedene Grundeinstellungen vornehmen, die zum Arbeiten mit CoCut™ wichtig sind. So legen Sie hier z. B. fest an welchen Schnittstellen, mit welchen Einstellungen Ihr Plotter und Digitizer an Ihrem Rechner angeschlossen werden, oder Sie legen fest, an welcher Stelle auf Ihrem (optionalen) Digitalisiertablett sich die Tablettmenüschablone befindet.

• Der *Plotter einrichten*-Befehl

Mit diesem Befehl legen Sie fest, welchen Plotter sie benutzen und mit welchen Schnittstellenparametern Sie ihn an welcher Schnittstelle betreiben.

Hinweis: Wichtig ist, dass die Schnittstellenparameter, die Sie in CoCut™ einstellen, genau mit denen Ihres Plotters übereinstimmen.

Vorgehensweise:

1. Aktivieren Sie Menüpunkt *Plotter einrichten* im *Einrichten* Menü, so wird der folgende Dialog geöffnet:

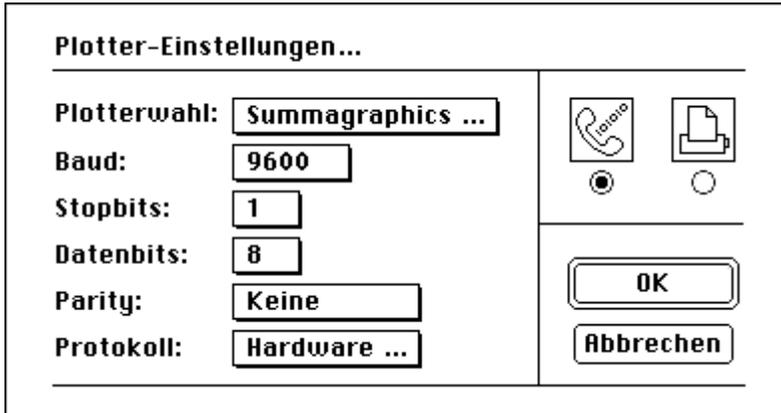


Abb. 81: Der *Plotter einrichten*-Dialog

In diesem Dialog stehen Ihnen sieben Optionen zur Verfügung, mit denen Sie die Kommunikation zwischen Software und Schneideplotter einstellen können.

Führen Si hier die gewünschten Einstellungen durch und übernehmen Sie diese durch Betätigen der **Ok**-Schaltfläche.

Plotterauswahl

Druck Klicken auf das Auswahlmü **Plotterwahl**, erhalten Sie eine Liste aller unterstützter Schneideplotter. Sollten Sie Ihren Plotter nicht in dieser Liste, so sehen Sie in Ihrem Plotterhandbuch nach, ob Ihr Plotter mit dem Standard HPGL-Befehlssatz betrieben werden kann und wie dieser ggf. aktiviert wird.

Wählen Sie dann in diesem Fenster „HPGL“ aus.

Baud

Im Aufklappmenü **Baud** wählen Sie Datenübertragungsrate zwischen Schneideplotter und Rechner fest. Hier sollten Sie die schnellstmögliche Übertragungsgeschwindigkeit wählen, die Ihr Plotter bietet.

Hinweis: Je schneller die Übertragungsgeschwindigkeit ist, desto schneller erfolgt die Datenübertragung.

Stopbits

Stopbits werden zur korrekten Kommunikation zwischen Plotter und Rechner benötigt. Die Anzahl der Stopbits muss mit der beim Schneideplotter eingestellten Anzahl übereinstimmen.

Datenbits

Datenbits werden zur Übertragung von Steuerbefehlen verwendet. Es sollten immer 7 bzw. 8 Datenbits verwendet werden. Die Einstellung der Datenbits muss mit der des Schneideplotters übereinstimmen.

Parity

Die Parity wird zur Überprüfung der korrekten Datenübertragung zwischen Rechner und Plotter verwendet. Dabei müssen die Einstellungen von Plotter und Software wieder gleich sein.

Hinweis: Manchmal werden für die Parity auch deutsche Bezeichnungen verwendet. Dabei bedeutet:

Parität → Parity
gerade → even
ungerade → odd

Protokoll

Auch das Protokoll ist zur Sicherstellung einer fehlerhaften Datenübertragung notwendig und muss sowohl software- als auch plotterseitig gleich eingestellt werden. Zur Zeit unterstützt CoCut™ nur „Hardware“ als Protokoll.

Hinweis: Manchmal wird für Protokoll auch die englische „handshake“.

Schnittstellen

Auf der Rückseite Ihres Computers befinden sich die beiden seriellen Schnittstellen Ihres Macintoshs. Hier müssen Sie das Datenkabel Ihres Plotters anschließen. Damit CoCut™ weiß, über welche Schnittstelle es mit dem Plotter kommunizieren soll, müssen Sie hier die entsprechende Schnittstelle auswählen.

- **Der *Tableau einrichten*-Befehl**

Dieser Befehl öffnet den Dialog zur Einrichtung Ihres Digitalisiertablets. Weitergehende Erläuterungen zu diesem Thema finden in Kapitel Einrichten des Digitableaus auf Seite 35 ff..

- **Der *Schablone positionieren*-Befehl**

Mit diesem Befehl richten Sie die Funktionsschablone auf Ihrem Digitalisiertablett ein. Weitergehende Erläuterungen zu diesem Thema finden in Kapitel Einrichten der Schablone auf Seite 38 ff..

- **Der *Buttonbelegung*-Befehl**

Dieser Befehl öffnet einen Dialog, in welchem Sie den Funktionstasten des Tablettts Funktionen zuweisen können. Weitergehende Erläuterungen zu diesem Thema finden in Kapitel Die Buttonbelegung des Eingabegerätes auf Seite 40 ff..

- **Der *Vorlage ausrichten*-Befehl**

Mit diesem Befehl richten Sie die zu digitalisierende Vorlage ein. Weitergehende Erläuterungen zu diesem Thema finden in Kapitel „Die Ausrichtung der Vorlage“ auf Seite 41 ff..

• Der *Arbeitsbereich*-Befehl

Der Arbeitsbereich von CoCut™ wird immer durch ein schwarzumrahmtes Rechteck gekennzeichnet.

Die Größe dieses Rechtecks können Sie über den *Arbeitsbereich*-Dialog einstellen. Der Arbeitsbereich dient nur als Orientierungshilfe, um Größenverhältnisse richtig abschätzen zu können.

Vorgehensweise

1. Öffnen Sie den Dialog zur Einstellung des Arbeitsbereiches, indem Sie im *Einrichten* Menü den Menüpunkt *Arbeitsbereich* aktivieren. Der folgende Dialog wird geöffnet

Arbeitsfläche			
Ausrichtung	<input checked="" type="radio"/> hoch	<input type="radio"/> quer	
Größe	<input type="radio"/> A5	<input checked="" type="radio"/> A4	<input type="radio"/> A3
	<input type="radio"/> A2	<input type="radio"/> A1	<input type="radio"/> A0
	<input type="radio"/> selbstdefiniert		
Breite	<input type="text" value="21.00"/>	cm	<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Abbrechen"/>
Höhe	<input type="text" value="29.70"/>	cm	

Abb. 82: Der *Arbeitsbereich einrichten*-Dialog

2. In diesem Dialog können Sie die Ausrichtung, sowie die Größe des Arbeitsbereiches festlegen. Für die Größe stehen Ihnen sechs Voreinstellungen (A5-A0) zur Verfügung. Möchten Sie eine eigene Größe definieren, so aktivieren Sie das Auswahl-feld *selbstdefiniert* und tragen unter *Breite* und *Höhe* die von Ihnen gewünschten Wert ein. Übernehmen Sie die Einstellungen, indem Sie die *Ok*-Schaltfläche betätigen.

• Der *Hilfsgitter...-Befehl*

Das Hilfsgitter erlaubt Ihnen Objekte exakt zu positionieren. Sie können das Hilfsgitter nur zur optischen Orientierung verwenden, oder, indem Sie die Option **Positionierhilfe** aktivieren, CoCut™ dazu veranlassen, nur noch Koordinaten auf Punkten des Hilfsgitters zuzulassen.

Außerdem können Sie in dieser Dialogbox die Hilfslineale ein- und ausschalten.

Vorgehensweise:

1. Öffnen Sie den **Hilfsgitter**-Dialog, indem Sie im **Einrichten** Menü den Menüpunkt **Hilfsgitter** aktivieren. Der folgende Dialog wird geöffnet.

Gitter einrichten...

Ursprung (relativ zur linken, unteren Ecke des Arbeitsblattes)

horizontaler Abstand cm

vertikaler Abstand cm

Gitter sichtbar Hilfslineale

Abstand der Magnetpunkte cm

Positionierhilfe

Abb. 83: Der *Hilfsgitter*-Dialog

2. In diesem Dialog stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung. Nachdem Sie Ihre gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, verlassen Sie diesen Dialog, indem Sie die **Ok**-Schaltfläche betätigen.

• Der *Grundeinstellungen*-Befehl

Die Grundeinstellungen erlauben Ihnen, die Maßeinheit, in der CoCut™ arbeitet festzulegen. Außerdem legen Sie hier den Duplizierabstand fest. CoCut™ verfügt über eine Mikropositionierung, d. h. eine Funktion, welche es Ihnen erlaubt, markierte Objekte, mittels der vier Cursortasten Ihrer Tastatur zu verschieben. Die Größe dieser Bewegung je Tastendruck legen sie ebenfalls in diesem Dialog fest. Desweiteren können Sie zwei Felder der Job-Info bestimmen

Aktivieren Sie den Schalter *Text-Info automatisch* festlegen, so werden Sie vor jedem speichern Ihres Jobs gefragt, ob Sie die Job-Info zu diesem Job ausfüllen möchten oder nicht.

Vorgehensweise:

1. Öffnen Sie den **Grundeinstellungen**-Dialog, indem Sie im **Einrichten** Menü den Menüpunkt **Grundeinstellungen** aktivieren. Der folgende Dialog wird geöffnet.

Abb. 84: Der Grundeinstellungen-Dialog

2. In diesem Dialog stehen Ihnen die oben beschriebenen Funktionen zur Verfügung. Nachdem Sie Ihre gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, verlassen Sie diesen Dialog, indem Sie die **OK**-Schaltfläche betätigen.

• **Der Layer Eigenschaften-Befehl**

Dieser Befehl öffnet den Dialog zur Einstellung der Layereigenschaften von Objekten. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel „Die Layereigenschaften“, Seite 58 ff..

3.6 Das *Ansicht* Menü

- **Der *Vollbild*-Befehl**

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird die maximale Arbeitsfläche von CoCut™ auf dem Bildschirm dargestellt.

- **Der *Arbeitsbereich*-Befehl**

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird die von Ihnen eingestellte Arbeitsfläche angezeigt.

- **Der *Alle Objekte***

Wird dieser Befehl aktiviert, so werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte größtmöglich dargestellt.

- **Der *Tableau*-Befehl**

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird der Arbeitsbereich des angeschlossenen Tableaus angezeigt.

Dieser Befehl ist dann zu wählen, wenn der komplette Tableaubereich zum Digitalisieren verwendet werden soll.

- **Der *Standardbereich*-Befehl**

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird der im *Einrichten* Menü, unter dem Menüpunkt *Tableau einrichten* eingestellte Bereich angezeigt.

Dieser Menüpunkt ist dann auszuwählen, wenn nicht die gesamte Arbeitsbreite des angeschlossenen Tableaus zum Digitalisieren verwendet werden soll.

- **Der *Vergrößern*-Befehl**

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird die Darstellung der Objekte vergrößert.

- **Der *Verkleinern*-Befehl**

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird die Darstellung der Objekte verkleinert.

- **Der *Auffrischen*-Befehl**

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird der Bildschirm neu aufgebaut.

- **Der *Umrissmodus*-Befehl**

Mit diesem Befehl schalten Sie zwischen Umriss- und Normalmodus um

- **Der *Werkzeuge*-Befehl**

Mit diesem Befehl schalten Sie die Werkzeugbox an oder aus.

- **Der *Knotenwerkzeuge*-Befehl**

Mit diesem Befehl schalten Sie die Knotenbox an oder aus.

- **Der *Layer*-Befehl**

Mit diesem Befehl schalten Sie die Layerbox an oder aus.

- **Der *Passermarken*-Befehl**

Mit diesem Befehl schalten Sie die Darstellung der Passermarken an oder aus.

3.7 Das *Hilfe*-Menü

- ***Über Erklärungen...***

Die Auswahl dieses Menüeintrags öffnet ein Info-Fenster, indem eine Vielzahl von Informationen angezeigt werden.

Auf der linken Seite des Dialoges werden u. a. Seriennummer, Versionsnummer, freier Speicher, Coprozessor oder Prozessortyp angezeigt.

Auf der rechten unteren Seite des Dialoges befindet sich ein Scroll-Fenster, in dem alle Programm-Dateien der jeweiligen Programm-Version aufgelistet sind.

Diese Dateiliste kann über die ***Drucken***-Schaltfläche ausgedruckt werden.

Hinweis: Sollten Probleme mit Ihrer CoCut™-Version auftreten, können diese am schnellsten behoben werden, wenn diese Liste unseren Supportmitarbeitern zur Verfügung steht.

- ***Erklärungen ein***

Diese Option startet die CoCut™ Online-Hilfe.

4. Glossar

Die *kursiv* gesetzten Begriffe verweisen auf andere Suchbegriffe in diesem Glossar.

Applikationstape	Übertragungspapier, das dazu dient die geschnittene Folie nach dem Entgittern auf der Beschriftungsfläche aufzubringen. Die Haftkraft muss genügend stark sein, dass der Text – auch die kleinsten Buchstaben – ohne Probleme vom Trägermaterial gelöst werden kann. Nach dem Aufbringen muss das aber genauso problemlos entfernt werden können.
Auflösung	Anzahl der Bildpunkte (<i>Pixel</i>) je Streckeneinheit. Diese wird in dpi (d ots p er i nch) angegeben. Laserdrucker haben i. d. R. eine Auflösung von 300 bis 600 dpi.
Ausgleich	Verändern des Abstands zwischen zwei benachbarten Zeichen, so dass ein harmonisches Schriftbild entsteht. Dies erreicht man durch Korrigieren des Zeichen oder Wortabstandes. Bei Abständen unter 100% spricht man von <i>Unterschneidung</i> und bei Werten über 100% von <i>Sperren</i> .
Auszeichnung	Hervorhebung von Textteilen durch Veränderung der Textattribute, z.B. fett , <i>kursiv</i> .
Backup	Datensicherung
Bitmap	Pixelgrafik (Bild aus einzeln ansteuerbaren Pixeln in Vertikal-/Horizontal- Koordinaten) .
Bit-Tiefe, Farbtiefe	~ ist die rechnerisch mögliche Anzahl der Farben bei einer bestimmten Anzahl von Bits, z.B. : <ul style="list-style-type: none">• 1 Bit Farbtiefe = $2^1 = 2$ mögliche Farben (Schwarz/Weiß)• 8 Bit Farbtiefe = $2^8 = 256$ mögliche Farben/Grautöne• 24 Bit Farbtiefe = $2^{24} = 16,8$ Mio. mögliche Farben
Blitzer	Mit ~ benennt man die Spalten an den Grenzen überlagernder oder aneinandergrenzender Farb- oder Folienflächen. Nachteilig sind ~ insbesondere bei Siebdruckvorlagen oder im Druckbereich.

Blocksatz	<p>Eine Absatzausrichtung, bei der Textblock gleichzeitig links- und rechtsbündig ausgerichtet wird. Dazu wird der Wortzwischenraum innerhalb einer Textzeile so variiert (i. d. R. gedehnt), dass sowohl links als auch rechts eine glatte Textkante entsteht.</p> <p>Dies gilt nicht für den Auslauf (die letzte Zeile des Absatzes) . vgl. auch: <i>erzwungener Blocksatz</i></p>
Byte	<p>Kleinste, aus 8 Bit bestehende, im Speicher eines Computer adressierbare Einheit.</p>
Clipboard	<p>Die Zwischenablage nennt man auch ~. Sie wird benutzt um Daten schnell zwischen Programmen auszutauschen.</p>
CMYK	<p>Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (schwarz) Genormte Farben für den Vierfarbendruck</p>
CMYK-Farbraum	<p>~ ist die Menge aller Farben, die sich durch die im Druck verwendeten Farben (CMYK) darstellen lassen.</p>
Desktop	<p>Der Bereich, der neben der Arbeitsfläche für den Entwurf benutzt werden kann. Er ist vergleichbar mit einem OSchreibtisch, auf dem sich die Werkzeuge befinden</p>
Digitalisierung	<p>Umwandlung einer Bildvorlage in eine digitale Form. Die Erfassung erfolgt punkt- oder linienweise mittels eines Digitalisierungstableaus oder durch Einlesen der Vorlage mittels eines <i>Scanners</i>.</p>
Download	<p>Das Herunterladen von Programmen oder Dateien aus einer Mailbox in Ihren Rechner nennt man ~.</p>
DPI	<p>dots per inch; Auflösungseinheit in „Punkten pro Zoll“; (1 Zoll = 2,54 cm)</p>
Einfügemarke	<p>~ nennt man die blinkende, vertikale Linie in einem editierbaren Feld</p>
Entgittern	<p>Bezeichnet den Vorgang des Entferns von überflüssigen Folienteilen nach dem Schneiden.</p>

EPS, EPSF	Akronym für „Encapsulated Postscript Format“. In diesem Dateiformat sind die Text- und Bildinformationen in der Seitenbeschreibungssprache <i>Postscript</i> abgelegt. Dieses Format enthält neben den Text- und Rasterdaten auch ein Bitmap, welches es erlaubt, ein Abbild der Daten auf dem Bildschirm darzustellen.
Farbtiefe	unter ~ versteht man die Anzahl möglicher Bunttöne, die vom Scanner erfasst oder per Farbmonitor wiedergegeben werden kann
Fett	Schriftattribut mit einer etwas breiteren Strichstärke als der Grundschnitt der Schrift.
Folie	<p>Zwei Herstellungsverfahren sind üblich: Kalandrieren und Gießen: Gegossene Folie wird ohne Strecken hergestellt und hat deshalb eine geringere Schrumpfeigung. Die Kosten sind i. a. höher als bei kalandrierter Folie. Kalandrierte ist preisgünstiger, hat eine kürzere Verwendungsdauer und schrumpft stärker.</p> <p>Schneidfolien sind dreischichtig aufgebaut:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Trägermaterial; die unterste Schicht2. Kleberschicht; befindet sich zwischen Folie und Trägermaterial3. Die Folie selbst.
Font	Schriftschnitt innerhalb einer Schriftfamilie in digitaler Form. Die meisten Schriftfamilien verfügen über die Fonts normal, fett , <i>kursiv</i> und fett-kursiv . Oftmals wird Font auch für die gesamte Schriftfamilie benutzt. Korrekt ist aber, dass jeder Schnitt ein eigener Font ist.
Gruppieren	Zusammenfassen beliebiger Objekte zu einer Gruppe; die Lage der Objekte zueinander verändert sich in der Gruppe nicht mehr.
Halbtonbild	Als ~ bezeichnet man solche Bilder in denen Graustufen oder Farbtöne vorkommen. Man nennt die Tonwerte zwischen reinem Weiß und reinem Schwarz Halbtöne.

Hochgestellt	Die Zeichen werden höher gesetzt als die auf der <i>Schriftlinie</i> stehenden Zeichen. Sie sind i. d. R. in einem etwas kleineren Schriftgrad gesetzt als die Grundschrift.
Kontrast	Gegensatz: Helligkeitsumfang zwischen hellen und dunklen Bildstellen
Laminieren	Überziehen mit transparenten Kunststofffolien
Oberlänge	Terminus für den über die Mittellänge nach oben hinausragenden Teil eines Zeichens.
Prozessfarben	Druckfarbenskala für 4-Farbdruck mit Cyan, Gelb (Yellow), Magenta und Schwarz (Key); bei Mischung drucktechnische Wiedergabe aller Farben möglich.
Scanauflösung	Feinheit der Auflösung beim Scannen von analogen Bildvorlagen Formel: Auflösung (in Dpi) = Druckrasterweite (L/cm) x 2 (Qualitätsfaktor) x Vergrößerungsfaktor x 2,54 (bei Umrechnung von cm in inch)
Schriftgrad	~ ist die Größe einer Schrift. Sie entspricht der Kegelhöhe, d. h. sie umfasst auch Ober- und Unterlänge, sowie eine gewissen Raum ober- und unterhalb der Zeichen.
Schriftlinie	Als ~ bezeichnet man eine gedachte Linie, auf der die Zeichen einer Zeile stehen. Auch wenn in einer Zeile unterschiedliche Schriftarten und <i>Schriftgrade</i> verwendet werden, müssen alle Zeichen auf einer gemeinsamen Schriftlinie stehen.
Überfüllung	Eine schmale Überlappungszone an den Grenzen überlagernder farbiger Elemente. Diese ~ stellt sicher, dass an den Farbgrenzen keine <i>Blitzer</i> entstehen. Die Überlappung kann durch Über- und Unterfüllung erreicht werden.

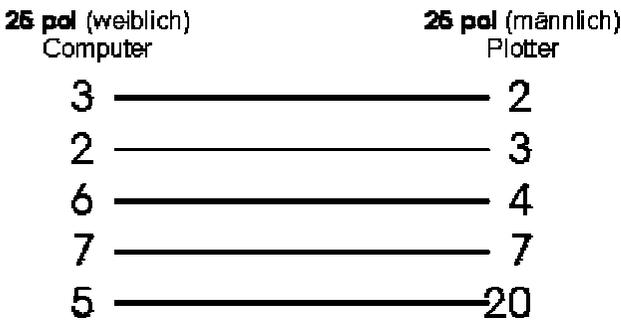
Untertlänge	Dies ist der Teil eines Zeichens, der über die Schriftlinie nach unten hinausragt.
Unterschneidung	Wenn zwei Zeichen dichter zusammengesetzt werden, als es ihrer Standarddicke entspricht, spricht man von ~. Bei Zeichenkombinationen wie z.B. „Te“ ergibt sich ein ausgeglichenes Schriftbild.
Upload	Unter ~ versteht man das Einspeisen/Übersenden von Dateien und Programmen in einen Mailboxrechner.
Versalhöhe	Man versteht darunter die Höhe der Großbuchstaben, der Versalien. Als Maß wird i.d.R. die Höhe des Buchstabens „H“ von der <i>Schriftlinie</i> bis zur Zeichenoberkante benutzt.
x-Höhe	Höhe des Kleinbuchstabens/Zeichens „x“ bzw. der Kleinbuchstaben ohne die Oberlänge einer Schrift. Diese Höhe wird auch Mittellänge genannt.
Zoll	engl. Inch. Maßeinheit für die Länge 1 Zoll = 1 Inch = 2,54 cm

Kabelkonfiguration und Baudrate

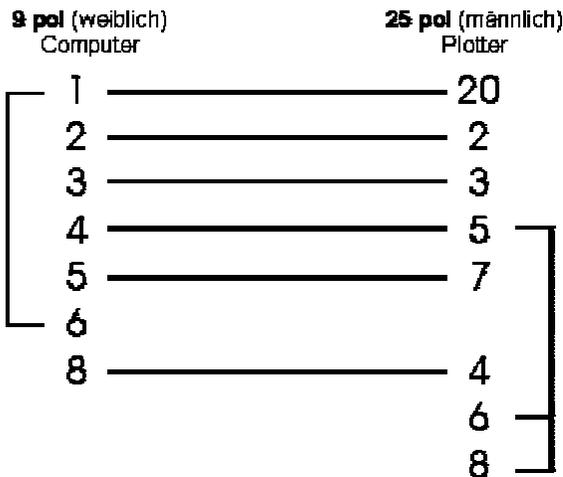
Leider benötigen viele Plotter von der Norm abweichende Kabel. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, Kabelverdrahtungen für die wichtigsten Plotter an dieser Stelle anzugeben. Wir machen allerdings darauf aufmerksam, dass wir für die Richtigkeit dieser Angaben keine Gewähr übernehmen. Außerdem sollten Sie beim Lötten eines Kabels extreme Vorsicht walten lassen, da eine falsche Verbindung, sowohl Plotter als auch Ihren Rechner beschädigen kann.

Dieser Fall wird von keiner Garantie abgedeckt.

Aristo



Grapfityp

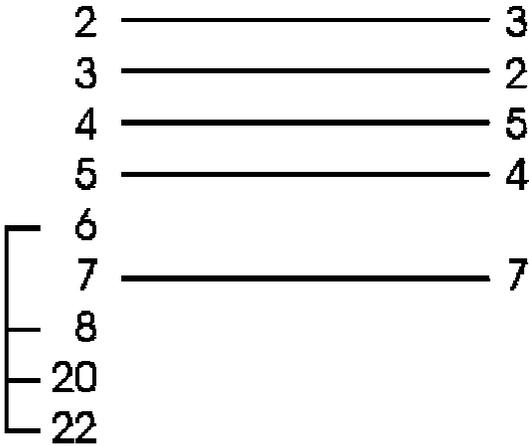


Houston

EDMP-Serie (alt)

25 pol (weiblich)
Computer

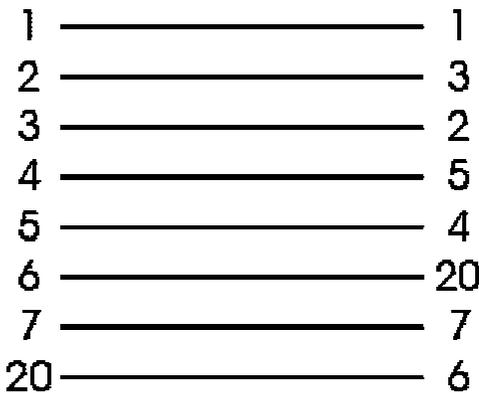
25 pol (weiblich)
Plotter



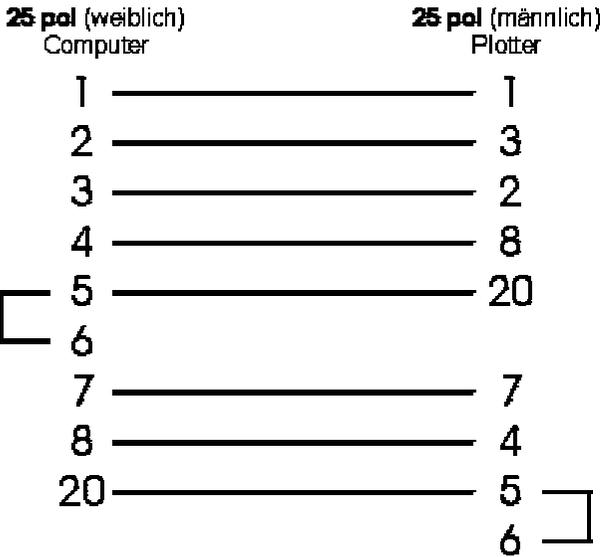
Mimaki

25 pol (weiblich)
Computer

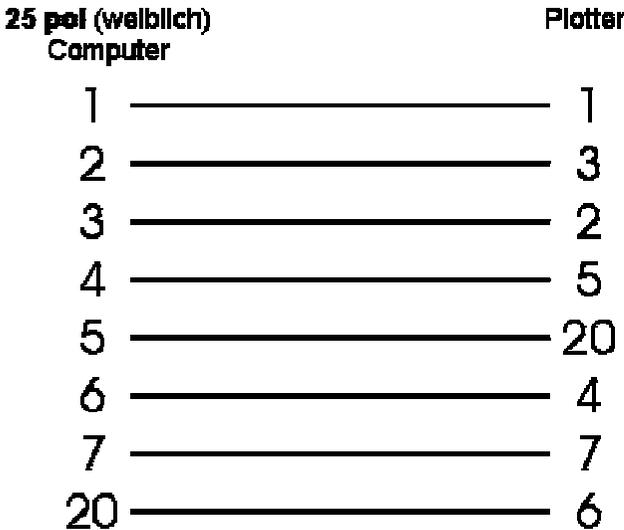
25 pol (männlich)
Plotter



Mutoh



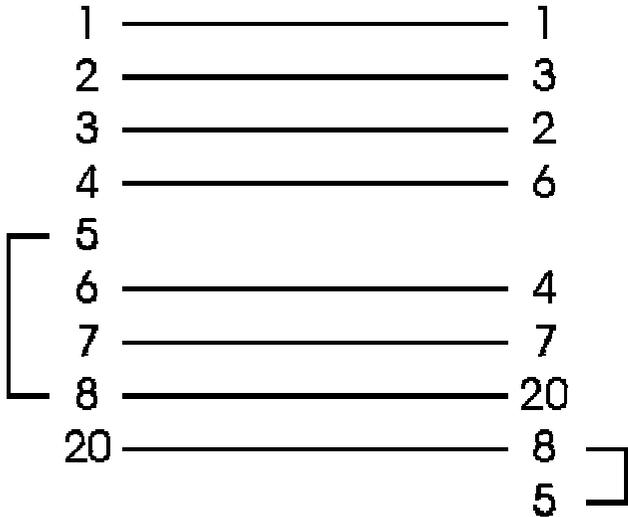
Perigraf



Roland

25 pol (weiblich)
Computer

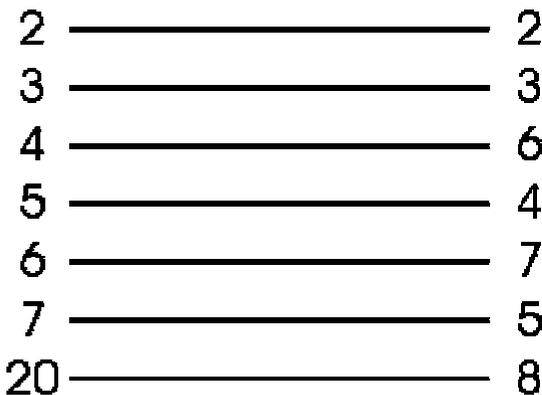
25 pol (männlich)
Plotter



Summagraphics D- und T-Serie

25 pol (weiblich)
Computer

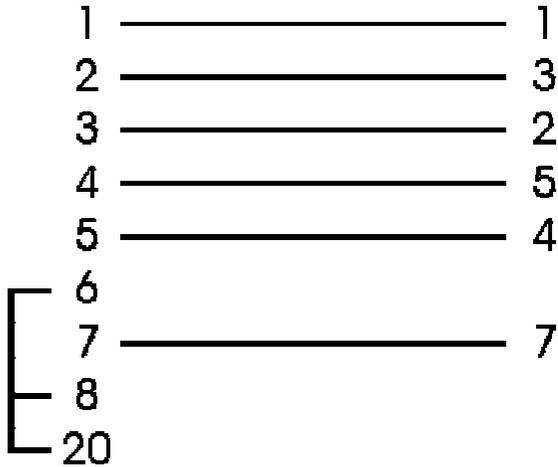
9 pol (weiblich)
Plotter



Zünd

25 pol (weiblich)
Computer

25 pol (männlich)
Plotter



5. Pjannto PostLab™2.5

Herzlich willkommen als Pjannto PostLab™ Benutzer!

Das Interpretieren von PostScript™-Daten ist eine komplexe Aufgabe. Auch wenn Pjannto PostLab™ gewöhnlich einfach zu bedienen ist, gibt es Fälle, bei denen Besonderheiten zu beachten sind. Es wird empfohlen, vor Inbetriebnahme des Programms die nachfolgende Anleitung komplett durchzulesen. Wir hoffen, dass zukünftig auch bei Ihnen Pjannto PostLab™ nicht mehr wegzudenken ist und Ihnen viele Stunden Arbeit erspart.

Viel Erfolg!

5.1. Systemvoraussetzungen

Pjannto PostLab™ 2.5 läuft auf allen Apple Power Macintosh™ Computern. Sie benötigen mindestens Betriebssystem MacOS™ 7.5 oder höher und mindestens 8 MB freien RAM-Speicher.

Der Betrieb von Pjannto PostLab™ ist nur möglich, wenn die verwendeten Schriften im Type-1-Format auf einem angeschlossenen Volumen zur Verfügung stehen.

***Bitte beachten Sie:** Es reicht nicht, die TrueType™-Zeichensätze auf einem Volumen zu haben. Die zu installierenden Type-1-Schriften finden Sie gewöhnlicherweise auf der Diskette Ihres Adobe Type Managers (ATM).*

5.2. Installation

Nähere Informationen zur Installation entnehmen Sie bitte dem Kapitel 1. Wie installiere ich CoCut™ und Pjannto PostLab™?, auf Seite 7 ff..

5.3. Arbeiten mit Pjannto PostLab

5.3.1. Starten von Pjannto PostLab™

Starten Sie Pjannto PostLab™ durch einen Doppelklick in das Programm-Symbol im Finder™.

5.3.2. Konvertierung

Zum Konvertieren einer einzelnen PostScript™-Datei lösen Sie den Menübefehl **Öffnen** zum Konvertieren im **Datei** Menü aus.

Es öffnet sich ein Dialogfenster, mit dem Sie die PostScript™-Datei auswählen. Weiterhin kann hier angegeben werden, ob die PostScript™-Datei mit einem Level-1, üblicherweise vorteilhaft, oder einem reduzierten Level-2-Interpreter interpretiert werden soll. Bei letzterem ist der Level-2-Befehlssatz bis auf wenige Ausnahmen vollständig implementiert, was aber hin und wieder dessen Anwendung nicht möglich macht, der Level-1- aber funktioniert.

Über den Button **Optionen** können noch weitere Konvertierungseinstellungen vorgenommen werden: Linien Stärken, auch gestückelte, können zu Flächen konvertiert werden. Clip-Pfade können grundsätzlich deaktiviert und Pixelbildpositionen optional durch ein hellrotes Kreuz gekennzeichnet werden. Anschließend öffnet sich ein Dialog, in dem Sie den Namen der Zieldatei und deren Platzierung angeben.

Soweit die benötigten Schriften auf den angeschlossenen Volumen als Type-1-Font vorhanden sind, erfolgt die Konvertierung in der Regel automatisch. Sollten die benötigten Schriften nicht gefunden werden oder während der Suche die ALT-Taste gedrückt gewesen sein, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem die manuelle Fontangabe, die erneute Suche oder das Ersetzen des Fonts durch „Helvetica“ initiiert oder die Suche abgebrochen werden kann.

Achtung: *Das Abbrechen dieses Vorganges resultiert entweder in einem Fehler oder das PostScript-Programm nimmt eine interne Ersetzung des Fonts vor, gewöhnlich mit „Courier“.*

Am Ende des Konvertierungsvorganges werden im Dialog **Konvertierungs Informationen** Angaben zur Konvertierungsgüte notiert.

Die Zieldatei lässt sich in Programmen, die Illustrator™-3.0- oder Illustrator™-6.0-Dateien einlesen können, weiterverwerten.

Hinweis: *Eine PostScript™-Datei ist ein Programm, welches durch Pjannto PostLab™ interpretiert wird. Die Laufzeit eines solchen Programms ist nicht proportional zur Größe der PostScript™-Datei.*

Eine derartige Konvertierung kann mit größerem Rechen- und Speicheraufwand verbunden sein und sollte möglichst auf schnellen Computern durchgeführt werden. Es ist grundsätzlich nicht auszuschließen, dass PostScript™-Dateien inkonsistent arbeiten oder Fehler enthalten, die nicht von Pjannto PostLab™ zu verantworten sind. Auch kann nicht ausgeschlossen werden, dass bei Pjannto PostLab™ in Einzelfällen Fehler bei der Konvertierung auftreten.

Hinweis: Prüfen Sie das Ergebnis stets gewissenhaft.

Um die Korrektheit der Schriftdarstellung und des Textflusses in der Zieldatei zu erhalten, werden alle Schriftzeichen mit Pfaden dargestellt. Dies kann zu einer erheblichen Speichervergrößerung der Zieldatei gegenüber der PostScript™-Datei führen.

5.4. Eigenschaften

Nicht alle grafischen Elemente sind in das Illustrator™-Format wandelbar oder werden von

Pjantto PostLab™2.5 unterstützt, bzw. sie sind optional beeinflussbar.

Zum besseren Verständnis hier eine Übersicht:

1. Images (TIFFs, Bitmaps, Bitmap-Fonts etc.) werden ignoriert oder optional kann ihre Position mit einem hellroten Kreuz gekennzeichnet werden.

Hinweis: Linien mit variierender Strichstärke sind nicht in das Illustrator™-Format konvertierbar und werden mit gleichbleibender, vermittelter Stärke wiedergegeben oder optional in korrekt aussehende Flächen konvertiert.

2. Gestrichelte Linien können optional in gestückelte Linien oder zu Flächen konvertiert werden.
3. Beschneidungspfade können optional als Pfade ohne Linie und Füllung dargestellt werden. Das in der PostScript™-Datei beschnittene Objekt wird dann unbeschnitten wiedergegeben.
4. Nach der Even-Odd-Methode gefüllte Pfade sind nicht ins Illustrator™-3.0-Format konvertierbar und können, wenn in dieses Format konvertiert wird in der Füllung abweichend aussehen.
5. Farben werden grundsätzlich im CMYK-Modus dargestellt. CIE-, Pattern-, Separations- und Index-Farbräume kommen äußerst selten vor und werden nicht unterstützt. Sie erzeugen eine Fehlermeldung.

Hinweis: Wenn Veränderungen der Grafik auftreten wird dieses im **Konvertierungs-Informationen-Fenster** mitgeteilt.

Fonts

6. Type-0-Fonts (Composite Fonts = Fonts mit mehr als 256 Zeichen, z.B. japanische Fonts) werden nicht unterstützt und erzeugen eine Fehlermeldung.

7. Type-1-Fonts werden unterstützt und in der Regel automatisch gefunden, auch wenn sie nicht installiert sind.
8. MutipleMaster Fonts werden unterstützt und in der Regel automatisch gefunden. Wenn diese nicht automatisch gefunden werden, öffnet sich ein Dialogfenster. Fordert Sie das Programm auf, den Font mit Extraparametern zu öffnen, genügt es, nur den Font anzugeben.

Beispiel:

Dialogtext: öffne Font: Arnika_100wt_150wd öffnen Sie den Font „Arnika“.

9. Type-3-Fonts werden unterstützt, aber nicht automatisch gefunden.
10. TrueType™-Fonts werden nicht unterstützt und somit weder automatisch gefunden, noch im Fontauswahl-Dateidialog angezeigt. Hier gibt es die Möglichkeit, aus der Quellapplikation heraus über einen geeigneten Druckertreiber (z. B. LaserWriter™ oder PSPrinter™), mit der Option "alle Fonts einbinden", in eine PostScript™-Datei zu drucken. Dieser konvertiert so die TrueType™-Fonts in Typ-1- oder Type-3-Fonts. Nun können sie gewöhnlicherweise von Pjannto PostLab™ interpretiert werden.

Achtung: Die automatische Fontsuche kann zum Auffinden eines Fonts mit gleichem Namen aber anderen Typs führen.

Beispiel:

Ist im Originaldokument ein TrueType™-Font verwendet worden, bei der Konvertierung jedoch der namensgleiche Font als Type-1-Font auf den Volumen vorhanden, so bedient sich Pjannto PostLab™ des Type-1-Fonts, da aus der PostScript™-Datei der Fonttyp nicht erkennbar ist. Hierdurch können grafische Fehler auftreten.

Gleiches kann passieren, wenn Sie im Fontauswahl-Dateidialog versehentlich oder unwissentlich einen Font des selben Namens aber anderen Typs gewählt haben. Die automatische Suche eines Fonts kann durch das Gedrückthalten der ALT-Taste unterbunden oder abgebrochen werden.

QuickDraw™

Quellapplikationen, die nicht in der Lage sind, direkt brauchbare PostScript™-Dateien zu erzeugen, können über einen geeigneten Druckertreiber (LaserWriter™, PSPrinter™ o. „...“, möglichst mit der Option "alle Fonts einbinden") dazu gebracht werden, in eine Datei zu drucken.

Diese PostScript™-Datei ist gewöhnlicherweise von Pjannto PostLab™ interpretierbar.

Level-1- oder Level-2-Interpreter

Pjannto PostLab™ 2.5 ist ein vollständiger Level-1- und ein reduzierter Level-2-Interpreter, der die meisten Level-2-Grafikbefehle beherrscht. Somit kann fast jede PostScript™-Datei

interpretiert werden. Im allgemeinen sollte der Level-1-Befehlssatz genutzt werden, weil so erwartungsgemäß die wenigsten Probleme auftreten. Kann eine Datei nicht interpretiert werden, sollten Sie den erweiterten Level-2-Befehlssatz benutzen.

Der Level-2-Interpreter beherrscht alle Image-Befehle, die damit erzeugten Images werden allerdings ignoriert.

Die folgenden Befehlsbereiche sind aus dem Level-2-Befehlssatz von Pjannto PostLab™2.5 ausgespart und erzeugen Fehlermeldungen:

1. Farben in Form von CIE-, Pattern-, Separations- und Index-Farbrämen
2. Externe Files
3. Filter (teilweise)
4. Pattern
5. Forms
6. User paths
7. User objects
9. Composite Fonts
10. Executiv Mode

Vordergrund- und Hintergrund-Arbeit

Pjannto PostLab™ ist generell in der Lage, seine Arbeit im Hintergrund zu verrichten. Aufgrund der geringen zugewiesenen Prozessorzeit leidet die Performance unter Umständen jedoch erheblich.

Wenn Pjannto PostLab™ im Vordergrund arbeitet und Hintergrundarbeiten anderer Applikationen nicht erforderlich sind, lässt sich die Performance durch Aktivierung der Alphalock-Taste (rastendes Großschreiben) erheblich steigern.

5.5. Hinweise

Zerteilte Flächen

Bei bestimmten Weiterverwertungsarten, z.B. Konturenplotten, ist es wünschenswert, die Flächenkontur ohne Zerteilungen zu erhalten.



Abb. 85: Beispiel einer zerteilten Flächenkontur

Diese Form der bedingten Informationszerstörung ist schon in der PostScript™-Datei vorhanden und wurde nicht durch Pjannto PostLab™ erzeugt. In den meisten Programmen, die PostScript™-Dateien erzeugen, lässt sich dieser Vorgang unterbinden.

Beispiel: Macromedia FreeHand™

Komplexe Zeichenwege trennen deaktivieren.

Beachten Sie aber auch, dass im Originaldokument enthaltene EPS-Daten diese Zerteilung schon in sich tragen können.

Störende Grafiken

In einer PostScript™-Datei können Grafiken enthalten sein, die bei gewöhnlichem Gebrauch nicht sichtbar sind. Insbesondere, wenn diese über einen Druckertreiber erzeugt wurden.

Clip-Pfade

Beim Erzeugen einer PostScript™-Grafik werden häufig Pfade zum Begrenzen von Teilgrafiken verwendet. Unter Umständen können diese in erheblicher Häufigkeit auftreten.

5.6. Menübefehle

Datei Menü

Über Pjannto PostLab

Mit Hilfe dieses Befehls wird ein Dialogfenster aufgerufen, das Auskünfte über Pjannto PostLab™ gibt.

Öffnen zum Konvertieren

Mit diesem Befehl wird die Konvertierung einer einzelnen PostScript™-Datei ausgelöst. (Konvertierung)

Konvertierungs-Info sichern als

Speichert den Text des Konvertierungs-Informationen-Fensters in eine Datei.

Beenden

Beendet das Programm.

Beendungsvorgang abbrechen

Stoppt den Beendungsvorgang des Programms.

Interpreter Menü

Initialisieren Level 1

Durch diesen Befehl wird Pjannto PostLab™ mit dem Level-1-Befehlssatz initialisiert. Sie können hiermit der automatischen Initialisierung vorgeifen.

Initialisieren Level 2 (red.)

Durch diesen Befehl wird Pjannto PostLab™ mit dem reduzierten Level-2-Befehlssatz initialisiert. Sie können hiermit der automatischen Initialisierung vorgeifen.

Deinitialisieren

Hebt die Initialisierung auf.

© 2000 Pjannto Software e.K. Alle Rechte vorbehalten.

Pjannto, PostLab, Vec2 und OpenStruct sind Warenzeichen von Pjannto Software e.K.

Apple, Macintosh, MacOS, Finder, LaserWriter, QuickDraw und TrueType sind

Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc.

Adobe, Adobe Illustrator, Adobe Type Manager (ATM), PostScript und PSPrinter sind

Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Adobe Systems, Inc.

FreeHand ist ein Warenzeichen von Macromedia, Inc.

Alle anderen Marken oder Produkte sind Warenzeichen oder eingetragene

Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

Index

A

Achsen tauschen 74
Adobe Illustrator Plugin 12
Andruckstärke 49
Arbeitsbereich 82
Ausrichten 77
Ausrichtung der Vorlage 43
Automatisch verschmelzen 57

B

Baud 80
Buttonbelegung 42, 81

D

Datenbits 80
Desktop 15
Digitalisierschablone 41
Digitalisiertableau 37
Digitalisierwerkzeuge 36
Drehen von Objekten 20
Drehmittelpunkt 21
Drehrichtung umkehren 72

E

Ende 68
Entgitterhilfe 50
Entgitterrahmen 50
Exportieren 66

F

Farbverschmelzen 57
Freihandkurven 36

G

Genauigkeit 49
Geschwindigkeit 49

Größe & Position 25, 76
Grundeinstellungen 83
Gruppieren 77
Gruppierung brechen 78

H

Hilfsgitter 83
Horizontal spiegeln 73

I

Importieren 65

J

Jobinfo 64

K

Knoten auftrennen 30
Knoten einfügen 29
Knoten horizontal ausrichten 30
Knoten löschen 29
Knoten vertikal ausrichten 31
Knotenwerkzeugpalette 27
Kombinieren 78
Konten verbinden 29
Konturlinie 53, 76
Kreissegmente 36
Kurve glätten 71, 72

L

Layer Eigenschaften 85
Layer gesperrt 60
Layer unsichtbar 59
Layerbox 59
Layereigenschaften 60
Linie 36

M

Macromedia Freehand Xtra 13

Manuell 56
Markieren eines Objektes 17
Markierungsrahmen 20
Mehrere Objekte markieren 17
Messen 74

O

Objekte schließen 73

Ö

Öffnen 62

O

Original 26
Overcutting 49

P

Parity 80
Passermarken 47
Plotter einrichten 79
Plotterwahl 80
Protokoll 81

R

Rechtecke 37
Rückgängig 69, 70, 73

S

Scheren 23
Schneiden 46, 68
Schnellimport 66
Schnittstellen 81
Segmentieren 50
Speichern 63
Speichern als... 63
Stapeln 47
Statuszeile 15
Stopbits 80

T

Tableau einrichten 81
Tableauarbeitsfläche 39
Tableauauswahl 38
Tableaueingabegerät 38
Tabletmenü 39
Toolbox 16
Trimmen 57

V

Verschmelzen 56, 76
Verzerren 19
Vollfläche 58

Z

Zoom-Funktionen 32, 33, 37

Impressum

Anmerkung zur Produktion:

Dieses Handbuch wurde mit Winword 2000 auf einem Pentium II 233 MHz erstellt.

Verwendete Schriftfamilie:

AcciusT

Deutsche Version:

Pjannto Software e.K.
Wolfgang Huß

Peter Bettendorf, Georg Wagner
RCS Systemsteuerungen GmbH

Stand: 27.07.00