

EUROSYSTEMS



Benutzerhandbuch

Inhaltsverzeichnis

Software-Lizenzvertrag.....	1
Wichtige Kundeninformation CoCut.....	7
Systemanforderungen.....	7
Einschränkung der Gewährleistung.....	7
Warenzeichen.....	7
Support und Sales Info.....	8
Impressum.....	9
Copyright.....	11
CoCut verwendet die OpenCV.....	11
CoCut verwendet NLog.....	12
Über dieses Handbuch.....	13
Typographische Orientierungshilfen.....	13
1 Quickstart.....	15
1.1 Quickstart.....	15
1.1.1 Wie installiere ich CoCut?.....	15
1.1.2 Lizenzdaten eingeben (ohne Dongle).....	19
1.1.3 Lizenzdaten eingeben (mit Dongle).....	21
1.2 Autoexport.....	21
1.2.1 Corun-Installer.....	22
1.2.2 CoCut-Skript in Inkscape.....	23
1.3 Auswahl des Gerätetreibers.....	23
2 Wie arbeite ich mit CoCut?.....	25
2.1 Desktop und Arbeitsfläche.....	25
2.1.1 I. Desktop.....	25
2.1.2 II. Arbeitsfläche	25
2.2 Arbeitsvorbereitung.....	28
2.2.1 Importieren.....	29
2.3 Der CoCut Layerdialog.....	32
2.4 Die Ausgabe.....	34
2.4.1 Geräteeinstellung - Schnittstellen-Setup (Lokales Gerät).....	34
2.4.2 Geräteeinstellung (Netzwerk-Gerät).....	36
2.4.3 Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche.....	37
2.5 Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen	45
2.5.1 Die Ausgabe-Vorschau	45
3 Referenzteil.....	53
3.1 Das Datei-Menü.....	53
3.1.1 Der Neu...-Befehl.....	53
3.1.2 Der Öffnen...-Befehl.....	53
3.1.3 Der Speichern-Befehl.....	53
3.1.4 Der Speichern unter...-Befehl.....	53
3.1.5 Der Importieren-Befehl.....	54
3.1.6 Der Ausgeben...-Befehl.....	54
3.1.7 Der Ende-Befehl.....	54

Inhaltsverzeichnis

3 Referenzteil

3.1.8 Die Job-Historie.....	54
3.2 Das Bearbeiten-Menü.....	55
3.2.1 Der Rückgängig-Befehl.....	55
3.2.2 Der Wiederherstellen-Befehl.....	55
3.2.3 Der Ausschneiden-Befehl.....	55
3.2.4 Der Kopieren-Befehl.....	55
3.2.5 Der Einfügen-Befehl.....	55
3.2.6 Der Inhalte einfügen...-Befehl.....	56
3.2.7 Der Alles Markieren-Befehl.....	56
3.2.8 Der Selektion umkehren-Befehl.....	56
3.2.9 Der Mehrfach-Kopien...-Befehl.....	56
3.3 Das Objekt-Menü.....	57
3.3.1 Der Achswechsel-Befehl.....	57
3.3.2 Der Achswechsel mit Blatt-Befehl.....	57
3.3.3 Der Horizontal Spiegeln-Befehl.....	57
3.3.4 Der Vertikal Spiegeln-Befehl.....	57
3.3.5 Der Löschen-Befehl.....	57
3.3.6 Der An X-Achse spiegeln-Befehl.....	57
3.3.7 Der An Y-Achse spiegeln-Befehl.....	57
3.3.8 Der Duplizieren-Befehl.....	58
3.3.9 Der Gruppieren-Befehl.....	58
3.3.10 Der Gruppierung brechen-Befehl.....	58
3.3.11 Der Kombinieren-Befehl.....	58
3.3.12 Der Kombination auflösen-Befehl.....	59
3.3.13 Der Ausrichten...-Befehl.....	59
3.3.14 Der Entgitterrahmen-Befehl.....	59
3.4 Das Ansicht-Menü.....	60
3.4.1 Der Vergrößern-Befehl.....	60
3.4.2 Der Verkleinern-Befehl.....	60
3.4.3 Der Ganze Seite-Befehl.....	60
3.4.4 Der Alles zeigen-Befehl.....	60
3.4.5 Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl.....	60
3.4.6 Der Ganz nach vorne setzen-Befehl.....	60
3.4.7 Der Ganz nach hinten setzen-Befehl.....	61
3.4.8 Der Eins nach vorne setzen-Befehl.....	61
3.4.9 Der Eins nach hinten setzen-Befehl.....	61
3.4.10 Der Reihenfolge umkehren-Befehl.....	61
3.4.11 Der Reihenfolge ändern-Befehl.....	61
3.4.12 Der Umrissmodus-Befehl.....	61
3.4.13 Der Erweiterte Darstellung-Befehl.....	61
3.4.14 Der Immer im Vordergrund-Befehl.....	62
3.4.15 Der Fenster aktualisieren-Befehl.....	62
3.5 Das Einstellungen-Menü.....	63
3.5.1 Das Grundeinstellungen-Menü.....	63
3.5.2 Der Arbeitsfläche...-Befehl.....	81
3.5.3 Die Lineale...-Funktion.....	82
3.5.4 Die Maßeinheit-Funktion.....	82
3.5.5 Die Nullpunkt-Funktion.....	82

Inhaltsverzeichnis

3 Referenzteil	84
3.5.6 Der Undo/Redo-Befehl.....	84
3.5.7 Die Positionierhilfe-Funktion.....	85
3.5.8 Der Sprache wählen...-Befehl.....	85
3.6 Das Fenster-Menü.....	86
3.6.1 Der Neues Fenster-Befehl.....	86
3.6.2 Der Untereinander-Befehl.....	86
3.6.3 Der Nebeneinander-Befehl.....	86
3.6.4 Der Überlappend-Befehl.....	86
3.6.5 Der Schließen-Befehl.....	86
3.6.6 Der Alle Schließen-Befehl.....	86
3.6.7 Der Standard-Befehl.....	86
3.6.8 Der Setup-Befehl.....	86
3.6.9 Der Allg. Werkzeuge-Befehl.....	87
3.6.10 Der Objekt-Werkzeuge-Befehl.....	87
3.6.11 Der Objekt-Parameter-Befehl.....	87
3.6.12 Der Statuszeile Objektinfo-Befehl.....	87
3.6.13 Der Statuszeile Element-Info-Befehl.....	87
3.7 Das Hilfe-Menü.....	88
3.7.1 Der Über ...-Befehl.....	88
3.7.2 Der Hilfe...-Befehl.....	88
3.7.3 Der Objekt-Info...-Befehl.....	88
3.7.4 Der Autoimport-Plugins installieren...-Befehl.....	88
3.7.5 Der Online Support-Befehl.....	88
3.7.6 Der Fernsteuerung Supportteam...-Befehl.....	89
3.7.7 Der Live-Update-Befehl.....	89
3.8 Kontextmenüs linke Maustaste.....	90
3.8.1 Kontextmenü Lineal.....	90
3.9 Kontextmenüs rechte Maustaste.....	92
3.9.1 Kontextmenü leere Arbeitsfläche.....	92
4 Referenzteil Ausgabevorschau.....	95
4.1 Das Ausgabe-Menü.....	95
4.1.1 Der Ausgabe-Befehl.....	95
4.2 Das Optionen-Menü.....	95
4.2.1 Der Speichern unter...-Befehl.....	95
4.2.2 Der Achswechsel-Befehl.....	95
4.2.3 Der Horizontal Spiegeln-Befehl.....	95
4.2.4 Der Vertikal Spiegeln-Befehl.....	95
4.2.5 Der Optimierung...-Befehl.....	96
4.2.6 Der Neu berechnen-Befehl.....	96
4.2.7 Der Ausgangsdarstellung-Befehl.....	96
4.2.8 Der Horizontale Entgitterlinien-Befehl.....	96
4.2.9 Der Vertikale Entgitterlinien-Befehl.....	96
4.2.10 Der Probefahrt-Befehl.....	97
4.3 Das Ansicht-Menü.....	97
4.3.1 Der Materialbreite-Befehl.....	97
4.3.2 Der Alles zeigen-Befehl.....	97
4.3.3 Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl.....	97

Inhaltsverzeichnis

4 Referenzteil Ausgabevorschau	
4.3.4 Der Gesamte Fläche-Befehl.....	97
4.4 Das Fenster-Menü.....	98
4.4.1 Der Neues Fenster-Befehl.....	98
4.4.2 Der Untereinander-Befehl.....	98
4.4.3 Der Nebeneinander-Befehl.....	98
4.4.4 Der Überlappend-Befehl.....	98
4.4.5 Der Schließen-Befehl.....	98
4.4.6 Der Alle Schließen-Befehl.....	98
4.4.7 Der Allg. Werkzeuge-Befehl.....	98
4.4.8 Der Objekt-Parameter-Befehl.....	98
4.4.9 Der Statuszeile Objekt-Info-Befehl.....	99
4.4.10 Der Statuszeile Element-Info-Befehl.....	99
4.5 Das Hilfe-Menü.....	99
4.5.1 Der Über-Befehl.....	99
4.5.2 Der Hilfe...-Befehl.....	99
4.5.3 Der Autoimport-Plugins installieren...-Befehl.....	99
4.5.4 Der Online Support-Befehl.....	99
4.5.5 Der Fernsteuerung Supportteam...-Befehl.....	100
4.5.6 Der Live-Update-Befehl.....	100
4.6 Kontextmenü der rechten Maustaste.....	100
4.6.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau.....	100
5 Toolbars.....	101
5.1 Die Standard-Toolbar.....	101
5.2 Die Setup-Toolbar.....	101
5.3 Die Objekt-Werkzeuge-Toolbar.....	102
5.4 Die Objekt-Parameter-Toolbar.....	103
5.4.1 Der Multi-Copy-Befehl.....	103
5.5 Die Statuszeile Objekt-Info.....	105
5.6 Die Statuszeile Elementinfo.....	105
5.7 Die Vorschau Werkzeuge-Toolbar.....	105
5.8 Die Vorschau Objekt Parameter-Toolbar.....	107
6 Tools - Werkzeuge.....	109
6.1 Die Ausrichten-Funktion.....	110
6.2 Der Plot-Manager.....	111
6.2.1 Erzeugen und Ändern von Gerätekonfigurationen.....	111
6.2.2 Überwachen der Ausgabeprozesse der Jobs.....	111
6.2.3 Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen.....	111
6.2.4 Verwalten von Hotfoldern.....	111
6.2.5 Plotserverfunktion.....	111
6.2.6 Geräteordner.....	112
6.2.7 Einstellungen des Plot-Managers.....	116
7 Tipps & Tricks - Problembehandlung.....	121
7.1 Code wird nicht angenommen unter Windows 7, 8, 10 oder Vista (ohne Dongle).....	121
7.2 Puffer Überlauf seriell.....	121

Inhaltsverzeichnis

7 Tipps & Tricks - Problembehandlung	
7.3 Ausgabegröße Mimaki.....	121
7.4 Ausgabegröße Graphtec.....	122
7.5 Kalibrierung der Ausgabegröße.....	122
7.6 Rechner ohne serielle Schnittstelle (COM).....	125
7.7 Plotter reagiert nicht!.....	125
7.8 Puffer Überlauf.....	126
7.9 Datenimport von Apple Rechnern.....	126
7.10 Typische Fehlerquellen beim Schneiden.....	126
7.11 Plotter via USB funktioniert nicht!.....	128
7.12 Summa Plotter liest nicht aus!.....	128
7.13 Der Wert für Druck und Geschwindigkeit wird nicht gespeichert.....	128
7.14 Fehlermeldung bei der Ausgabe in Datei.....	128
Anhang.....	129
A Treiberliste.....	129
B Lexikon der Fachbegriffe.....	133
C Glossar.....	144
Index.....	151

Software-Lizenzvertrag

Nachfolgend sind die Vertragsbedingungen für die Benutzung von Euro-Systems-Software durch Sie, den Endverbraucher (im Folgenden auch „Lizenznehmer“) aufgeführt. Dies ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen, dem Lizenznehmer, und der Euro-Systems S.à r.l. (im Folgenden auch „Lizenzgeber“). Mit der Installation, der ersten Benutzung der Software oder dem Öffnen des Software-Pakets erklären Sie sich mit den nachfolgenden Vertragsbedingungen einverstanden. Lesen Sie daher bitte den nachfolgenden Text vollständig und genau durch. Wenn Sie mit diesen Vertrags-Bestimmungen nicht einverstanden sind, so dürfen Sie das Software-Paket nicht öffnen oder die Software in Benutzung nehmen. Geben Sie bitte in diesem Fall das ungeöffnete Software-Paket und alle anderen Teile (einschließlich aller schriftlichen Unterlagen, der Ordner, ggf. Dongle/Hardwarekopierschutz, Lizenzaufkleber und der sonstigen Behältnisse) des erworbenen Produkts unverzüglich an Ihren Händler zurück.

EINZELPLATZ-/HAUPT-LIZENZ - ZWEITPLATZ-LIZENZ(EN) - ZUSATZ-LIZENZ - DEMO-LIZENZ - TEST-LIZENZ - SCHUL-LIZENZ / MULTI-USER - FIRMEN-LIZENZ - UNTERNEHMENS-LIZENZ

1. Gegenstand des Vertrages

Gegenstand des Vertrages sind die auf den Datenträgern (DVD) aufgezeichneten, online per Datentransfer oder durch Installation auf dem Rechner des Lizenznehmers zugänglich gemachten Computerprogramme und -dateien, die Programmbeschreibung und die Bedienungsanleitung, sowie sonstiges zugehöriges schriftliches Material und Hardwareteile. Sie werden im Folgenden auch als „Software“ bezeichnet. Der Lizenzgeber ist zur Sicherung seiner Schutzrechte berechtigt, programminterne Schutzmaßnahmen in die Software zu implementieren. Dies gilt auch für künftige Updates/Upgrades des überlassenen Programms. Der Lizenzgeber macht darauf aufmerksam, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die im Sinne der Programmbeschreibung und der Bedienungsanleitung grundsätzlich brauchbar ist.

2. Lizenzeinräumung

Wichtiger Hinweis: Geht der Kopierschutz (Dongle) verloren erlischt gleichzeitig die Lizenz!

Einzelplatz-/Haupt-Lizenz

Der Lizenzgeber räumt Ihnen das Recht ein, die vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellte Kopie der Software auf einem einzelnen Terminal, das an einen einzelnen Computer (d. h. mit nur einer Zentraleinheit/CPU) angeschlossen ist, zu benutzen. Sie dürfen die Software nicht über den in der Software vorgesehenen Rahmen hinaus vernetzen. Sie dürfen die Software nicht in einer anderen Weise zu irgendeiner Zeit auf mehr als einem Computer- oder Computerterminal benutzen, es sei denn der Lizenznehmer verfügt zusätzlich zur Einzelplatz-/Haupt-Lizenz über so genannte Zweitplatz-Lizenzen oder Zusatz-Lizenzen.

Zweitplatz-Lizenz

Eine Zweitplatz-Lizenz gilt ebenfalls nur in Verbindung mit einer Einzelplatz-/Haupt-Lizenz. Sie ist in gleicher Weise kopiergeschützt wie die Einzelplatz-/Haupt-Lizenz. Der Funktionsumfang einer Zweitplatz-Lizenz ist identisch mit dem einer Haupt-Lizenz. Zu

Software-Lizenzvertrag

jeder Einzelplatz-/Haupt-Lizenz können maximal 2 zusätzliche Zweitplatz-Lizenzen erworben werden. Werden in Mehrplatzumgebungen mehr als 3 Lizenzen benötigt, ist zunächst der Erwerb einer weiteren Einzelplatz-/Haupt-Lizenz erforderlich. Diese nachfolgende Einzelplatz-/Haupt-Lizenz kann dann wiederum um zusätzlich 2 Zweitplatz-Lizenzen erweitert werden. Darüber hinaus gehende Lizenzen sind individuell und schriftlich mit dem Hersteller zu vereinbaren.

Zusatz-Lizenz

Eine Zusatz-Lizenz ermächtigt den Lizenznehmer, die vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellte Kopie der Software auf einem zusätzlichen Rechner einzusetzen. Sie ist in gleicher Weise kopiergeschützt wie die Einzelplatz-/Haupt-Lizenz. Der Funktionsumfang einer Zusatz-Lizenz ist identisch mit dem einer Haupt-Lizenz.

Demo-Lizenz

Die Demo-Lizenz ermächtigt den Lizenznehmer, die Software in ihrem Funktionsumfang - funktional teils eingeschränkt - zu testen, insbesondere zu überprüfen, ob der vom Lizenznehmer erwartete Gebrauchswert mit der Software zu erreichen ist und/oder die Kompatibilität mit seinem derzeitigen Computersystem vorhanden ist. Der gewerbliche Einsatz ist ausdrücklich untersagt, ebenso die Weitergabe oder Vervielfältigung ohne die ausdrückliche, schriftliche Erlaubnis des Lizenzgebers.

Test-Lizenz

Die Test-Lizenz ermächtigt den Lizenznehmer, die Software in ihrem vollen Funktionsumfang - zeitlich begrenzt - zu testen, insbesondere zu überprüfen, ob der vom Lizenznehmer erwartete Gebrauchswert mit der Software zu erreichen ist und/oder die Kompatibilität mit seinem derzeitigen Computersystem vorhanden ist. Der gewerbliche Einsatz ist ausdrücklich untersagt, ebenso die Weitergabe oder Vervielfältigung ohne die ausdrückliche, schriftliche Erlaubnis des Lizenzgebers. Der Testzeitraum beginnt mit der Erzeugung der Test-Lizenz.

Schul-Lizenz - Multi-User

Eine Schul-Lizenz besteht aus einer Haupt-Lizenz für einen Lehrerarbeitsplatz und einer sogenannten „Multi-User“-Lizenz für die Arbeitsplätze der Schüler. Die „Multi-User“-Lizenz ist eine funktional eingeschränkte Version der Software. Der Einsatz ist auf mehreren Arbeitsplätzen/Rechnern in den Räumlichkeiten des Einzelplatz-/Haupt-Lizenz-Nehmers erlaubt.

Firmen-Lizenz

Die Firmen-Lizenz ermächtigt den Lizenznehmer, die vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellte Kopie der Software auf mehreren Rechnern und/oder mehreren Ausgabegeräten an einem Firmen-Standort zu benutzen. Die Anzahl der Lizenzen sind individuell und schriftlich mit dem Lizenzgeber zu vereinbaren. Dem Lizenznehmer ist es nicht erlaubt die Lizenzen eines Standortes auf einen anderen zu übertragen. Verfügt eine Firma über mehrere Standorte, so ist eine Unternehmens-Lizenz zu erwerben.

Unternehmens-Lizenz

Die Unternehmens-Lizenz ermächtigt den Lizenznehmer, die vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellte Kopie der Software auf mehreren Rechnern und/oder mehreren Ausgabegeräten an mehreren Firmen-Standorten zu benutzen. Die Anzahl der Lizenzen sind schriftlich mit dem Lizenzgeber zu vereinbaren.

3. Urheberrecht

Die Software ist Eigentum des Lizenzgebers und sie ist durch Urheberrechtsgesetze, internationale Verträge und andere nationale Vorschriften gegen Kopieren geschützt. Wenn die Software nicht mit einem technischen Schutz gegen Kopieren ausgestattet ist, dürfen Sie entweder eine Kopie der Software ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke machen, oder die Software auf eine Festplatte übertragen, sofern Sie die Originalkopie ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Ein in der Software vorhandener Urheberrechtsvermerk, sowie in ihr aufgenommene Registrierungs-/Code-/Serien- oder Dongle-Nummern, dürfen nicht entfernt werden. Es ist ausdrücklich verboten, die Software und das schriftliche Material wie Handbücher ganz oder teilweise zu kopieren oder anders zu vervielfältigen.

4. Besondere Beschränkungen

Dem Lizenznehmer ist untersagt:

- * ohne vorherige schriftliche Einwilligung des Lizenzgebers die Software oder das zugehörige Material an einen Dritten zu übergeben oder einem Dritten anderweitig zugänglich zu machen, die Software zu vermieten oder zu verleihen. Aber Sie dürfen die Rechte aus diesem Software-Lizenzvertrag auf Dauer an einen anderen übertragen, vorausgesetzt, dass Sie diesen Software-Lizenzvertrag zusammen mit allen Kopien der Software, dem gesamten schriftlichen Begleitmaterial und der begleitenden Hardware übertragen und der Empfänger sich mit den Bestimmungen dieses Vertrages einverstanden erklärt. Eine Übertragung muss die letzte aktualisierte Version (Update) und alle früheren Versionen umfassen und dem Lizenzgeber schriftlich mitgeteilt werden.

- * ohne vorherige schriftliche Einwilligung des Lizenzgebers die Software abzuändern, zu übersetzen, zurückzuentwickeln, zu entkompilieren oder zu entassemblieren.

- * von der Software abgeleitete Werke zu erstellen oder das schriftliche Material zu vervielfältigen

- * das schriftliche Material zu übersetzen oder abzuändern oder davon abgeleitetes Material zu erstellen.

5. Inhaberschaft an Rechten

Sie erhalten mit dem Erwerb des Produktes nur Eigentum an dem körperlichen Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist. Ein Erwerb von Rechten an der Software selbst ist damit nicht verbunden. Der Lizenzgeber behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte an der Software vor.

6. Dauer des Vertrages

Der Vertrag läuft auf unbestimmte Zeit. Das Recht des Lizenznehmers zur Benutzung der Software erlischt automatisch ohne Kündigung, wenn er eine Bedingung des Vertrages verletzt. Bei Beendigung des Nutzungsrechts ist er verpflichtet, die Originaldatenträger sowie alle Kopien der Software, abgeänderte Exemplare, einschließlich des schriftlichen Materials zu vernichten; Hardwareteile und Dongle sind an den Hersteller zurückzusenden.

7. Schadenersatz bei Vertragsverletzung

Der Lizenzgeber macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von

Urheberrechtsverletzungen haften, die dem Lizenzgeber aus einer Verletzung dieser Vertragsbestimmungen durch Sie entstehen.

8. Änderungen und Aktualisierungen

Der Lizenzgeber ist berechtigt, Aktualisierungen der Software nach eigenem Ermessen zu erstellen. Der Lizenzgeber ist nicht verpflichtet, Aktualisierungen des Programms solchen Lizenznehmern zur Verfügung zu stellen, die die Software nicht ordnungsgemäß per Registrierungskarte oder per Online-Formular registriert haben oder die Aktualisierungsgebühr nicht bezahlt haben.

9. Gewährleistung und Haftung des Lizenzgebers

* Ziff1: Der Lizenzgeber gewährleistet gegenüber dem ursprünglichen Lizenznehmer, dass zum Zeitpunkt der Übergabe der Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist, und die mit der Software zusammen ausgelieferte Hardware unter normalen Betriebsbedingungen und bei normaler Instandhaltung in Materialausführung fehlerfrei ist.

* Ziff2: Sollte der Datenträger oder die damit ausgelieferte Hardware fehlerhaft sein, so kann der Erwerber Ersatzlieferung während der Gewährleistungszeit von 6 Monaten ab Lieferung verlangen. Er muss dazu die eventuell mit ihr ausgelieferte Hardware, einschließlich der Sicherungskopie und des schriftlichen Materials und einer Kopie der Rechnung/Quittung an den Lizenzgeber oder an den Händler, von dem das Produkt bezogen wurde, zurückgeben.

* Ziff3: Wird ein Fehler im Sinne von 9 Ziff2. nicht innerhalb angemessener Frist durch eine Ersatzlieferung behoben, so kann der Erwerber nach seiner Wahl Herabsetzung des Erwerbspreises oder Rückgängigmachen des Vertrages verlangen.

* Ziff4: Aus den vorstehend unter 1. genannten Gründen übernimmt der Lizenzgeber keine Haftung für die Fehlerfreiheit der Software. Insbesondere übernimmt der Lizenzgeber keine Gewähr dafür, dass die Software den Anforderungen und Zwecken des Erwerbers genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen zusammenarbeitet. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung der Software sowie der damit beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse trägt der Erwerber. Das gleiche gilt für das die Software begleitende schriftliche Material. Ist die Software nicht im Sinne von 1. grundsätzlich brauchbar, so hat der Erwerber das Recht den Vertrag rückgängig zu machen. Das gleiche Recht hat der Lizenzgeber, wenn die Herstellung von im Sinne von 1. brauchbarer Software mit angemessenem Aufwand nicht möglich ist.

* Ziff5: Der Lizenzgeber haftet nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens des Lizenzgebers verursacht worden ist. Gegenüber Kaufleuten wird auch die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ausgeschlossen. Eine Haftung wegen evtl. vom Lizenzgeber zugesicherten Eigenschaften bleibt unberührt. Eine Haftung für Mangelfolgeschäden, die nicht von der Zusicherung umfasst sind, ist ausgeschlossen.

10. Vollkaufleute

Ist der Lizenznehmer Vollkaufmann, so wird auf diesen Vertrag das Recht des Landes Luxemburg angewendet. In diesem Fall ist weiter die Zuständigkeit der im Lande Luxemburg gelegenen Staatsgerichte und Bundesgerichte vereinbart.

11. Datenübermittlung

* Ziff1: Der Lizenznehmer ermächtigt den Lizenzgeber, die im Zusammenhang mit der Geschäftsbeziehung mitgeteilten Kundendaten zu speichern und zu verarbeiten.

* Ziff2: Der Lizenznehmer stimmt der Übermittlung von Software-Daten an den Lizenzgeber zur Wahrung berechtigter Interessen, wie denen zur Sicherstellung des Kopierschutzes, der Lizenzprüfung und der Bereitstellung der Live-Update-Funktionalität, zu.

* Ziff3: Der Lizenznehmer stimmt zu, dass Daten, die von der Software online an den Lizenzgeber zur Bereitstellung von Online-Dienstleistungen (Online-Support, Treiber-Download, Lizenzkauf, Bereitstellung von Produktionsmakros, u. ä.) gesendet werden, vom Lizenzgeber gespeichert und verarbeitet werden.

* Ziff4: Der Lizenznehmer stimmt zu, dass Daten, die der bedarfsgerechten Weiterentwicklung der Software dienen, an den Lizenzgeber übermittelt und von ihm gespeichert und verarbeitet werden.

* Ziff5: Der Lizenznehmer stimmt zu, dass Daten an die Software gesendet werden, die über Updates/Upgrades, Produktneuheiten und wichtige Support-Informationen, informieren.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

* Beschränkte Garantie - Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Empfangsdatum, dass die Software im Wesentlichen gemäß dem begleitenden Produkthandbuch arbeitet.

Diese Garantie wird vom Lizenzgeber als Hersteller des Produktes übernommen; etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche gegen den Händler, von dem Sie ihr Exemplar der Software bezogen haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

* Ansprüche des Kunden - Die gesamte Haftung des Lizenzgebers und Ihr alleiniger Anspruch besteht in der Rückerstattung des bezahlten Preises oder in der Reparatur oder dem Ersatz der Software, die der beschränkten Garantie des Lizenzgebers nicht genügt und zusammen mit einer Kopie Ihrer Rechnung an den Lizenzgeber zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Ausfall der Software oder Hardware auf einen Unfall, auf Missbrauch oder auf fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist.

* Keine weitere Gewährleistung - Der Lizenzgeber schließt für sich jede weitere Gewährleistung bezüglich der Software, der zugehörigen Handbücher und schriftlichen Materialien und der begleitenden Hardware aus.

* Keine Haftung für Folgeschäden - Weder der Lizenzgeber noch die Lieferanten des Lizenzgebers sind für irgendwelche Schäden (uneingeschränkt eingeschlossen sind Schäden aus entgangenem Gewinn, Betriebsunterbrechung, Verlust von geschäftlichen Informationen oder von Daten oder aus anderem finanziellem Verlust) ersatzpflichtig, die aufgrund der Benutzung dieses Produktes oder der Unfähigkeit, dieses Produkt zu verwenden, entstehen, selbst wenn der Lizenzgeber von der Möglichkeit eines solchen Schadens unterrichtet worden ist. Der Lizenzgeber haftet nicht für Schäden, soweit der

Software-Lizenzvertrag

Lizenznehmer deren Eintritt durch ihm zumutbare Maßnahmen - insbesondere Programm- und Datensicherung - hätte verhindern können. Auf jeden Fall ist die Haftung des Lizenzgebers auf den Betrag beschränkt, den sie tatsächlich für das Produkt bezahlt haben. Dieser Ausschluss gilt nicht für Schäden, die durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit auf Seiten des Lizenzgebers verursacht wurden. Ebenfalls bleiben Ansprüche, die auf unabdingbaren gesetzlichen Vorschriften zur Produkthaftung beruhen, unberührt.

* Bei der Ausgabe von Daten auf angeschlossene Geräte (lokal mit dem Rechner verbunden oder im Netzwerk (LAN/WAN) sind in jedem Falle die Sicherheitshinweise der Maschinenhersteller strikt zu beachten.

Wenn Sie Fragen zu diesem Vertrag haben, dann wenden Sie sich bitte an den Lizenzgeber: Euro-Systems S.à r.l., Villa Machera, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher, Luxembourg

© Euro-Systems 2020

Wichtige Kundeninformation CoCut

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

CoCut ist in verschiedenen Versionen erhältlich: CoCut **Professional**, CoCut **Standard**, CoCut **Starter**

Die einzelnen Versionen unterscheiden sich in ihrem Funktionsumfang.

Der **Lieferumfang** einer CoCut-Version beinhaltet:

- Programm-CD (außer bei Download-Version)
- Handbuch auf CD bzw. als PDF-Datei oder optional in gedruckter Form

Codenummer

Der Aufkleber befindet sich auf der Innenseite des vorderen Handbuchdeckels. Bei Online-Kauf erhalten Sie die Codenummer per eMail.

Systemanforderungen

- Pentium 4 oder neuer mit mind. 1 GB Arbeitsspeicher (RAM)
- Windows 7 / 8 / 10 (32 oder 64 Bit)
- minimale Grafikauflösung 1024 x 768 Pixel
- Host-Programm: Inkscape

Einschränkung der Gewährleistung

Wir haben uns bei den Abbildungen und beim Verfassen der Texte allergrößte 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 Handbuches, seiner Übersetzungen, seiner Vollständigkeit und Genauigkeit gewährleistet.

Wir schließen die Haftung für alle Verluste, die durch die Benutzung von CoCut oder dessen Dokumentation auftreten, aus. Der Inhalt dieses Handbuches kann ohne Ankündigung verändert werden und ist nicht als Verpflichtung von EUROSYSTEMS S.à r.l. 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. Verwendet wurden u. a. folgende: CorelDRAW, Postscript, Microsoft, Windows, Illustrator, InDesign, Freehand

Warenzeichen

und AutoCAD. Diese Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller.

Support und Sales Info

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 zur Verfügung von:

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

Support-Tel.: 06502-9288-11

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

www.eurosystems.lu

unter der Rubrik **Support/FAQ**

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:

- Versions-Nr.: z. B. CoCut Professional 17.002
- Ausdruck der Dateiliste Ihres Produktes (Menü Hilfe/Menüpunkt Über...)

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 und Einkauf.

Lassen Sie sich bitte im eigenen und im Interesse Aller Ihre Software 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 EUROSYSTEMS-Produkte.

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

Fax: 06502-9288-15

Web Site: www.eurosystems.lu

Impressum

Anmerkung zur Produktion:

Dieses Handbuch wurde mit dem RCS eigenen Dokumentationssystem erstellt.
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Verwendete Schriftfamilie: Arial

Deutsche Version:
Peter Bettendorf
RCS Systemsteuerungen GmbH

Stand: 27.06.2020

Copyright

Copyright © 2020 by Euro-Systems S.à r.l.. Alle Rechte vorbehalten.
Stand: 27.06.2020

Jede Vervielfältigung dieses Handbuchs, sowie der Computersoftware CoCut für Windows wird strafrechtlich verfolgt.

Die Rechte an der Dokumentation zu CoCut liegen bei Euro-Systems S.à r.l.,
Villa Machera, 1 Rue Kummert, L-6743 Grevenmacher, Luxembourg.

Satz und Layout: Peter Bettendorf
Handbuchtext: Peter Bettendorf, Frank Thömmes, Georg Wagner

Der rechtmäßige Erwerb per Datenträger oder per Download 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, darf das Softwareprogramm CoCut nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten und auf verschiedenen Geräten benutzt werden.

Kopien dürfen nur zum Zwecke der Datensicherung erstellt werden.

CoCut verwendet die OpenCV

(Open Source Computer Vision Library)

IMPORTANT: READ BEFORE DOWNLOADING, COPYING, INSTALLING OR USING.

By downloading, copying, installing or using the software you agree to this license. If you do not agree to this license, do not download, install, copy or use the software.

Intel License Agreement

For Open Source Computer Vision Library

Copyright (C) 2000, 2001, Intel Corporation, all rights reserved.

Third party copyrights are property of their respective owners. Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

CoCut verwendet die OpenCV

This software is provided by the copyright holders and contributors 'as is' and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed.

In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

CoCut verwendet NLog

NLog is a free logging platform for .NET, Silverlight and Windows Phone with rich log routing and management capabilities. It makes it easy to produce and manage high-quality logs for your application regardless of its size or complexity.

Copyright (c) 2004-2011 Jaroslaw Kowalski

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

* Neither the name of Jaroslaw Kowalski nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Über dieses Handbuch

Mit diesem Handbuch erhalten Sie CoCut. Dieses Handbuch gliedert sich in folgende Kapitel:

Im Kapitel „**Quickstart und Installation**“ wird Ihnen die Installation von CoCut auf Ihrem Windows Rechner erläutert. Bitte befolgen Sie die Installationsanleitung genau, da eine korrekte Installation Grundlage für das reibungslose Arbeiten mit CoCut ist.

Das Kapitel „**Wie arbeite ich mit CoCut ?**“ ist eine Einführung in Bedienung, Werkzeuge und Funktionen. Das Funktionsprinzip wird anhand praxisnaher Beispiele konkretisiert.

Im Kapitel „**Referenzteil**“ werden alle Menüs und deren Menüpunkte in ihrer chronologischen Reihenfolge erläutert. Dieses Kapitel ist als *Nachschlagewerk* gedacht und sollte zu Rate gezogen werden, wenn man sich über die genaue Funktionsweise eines Befehls im Unklaren befindet.

Im Kapitel „**Referenzteil Ausgabevorschau**“ werden alle Menüs und deren Menüpunkte in der Ausgabevorschau in ihrer chronologischen Reihenfolge erläutert. Ebenso wie im Referenzteil ist es als *Nachschlagewerk* gedacht und sollte zu Rate gezogen werden, wenn man sich über die genaue Funktionsweise eines Befehls im Unklaren befindet.

Im nächsten Kapitel werden alle „**Toolbars bzw. Werkzeugleisten**“ beschrieben. Toolbars enthalten wichtige Werkzeuge, die in einer frei bewegbaren Werkzeugleiste untergebracht wurden.

Im darauf folgenden Kapitel wird die Arbeitsweise der „**Tools bzw. Werkzeuge**“ detailliert beschrieben.

Im Kapitel „**Tipps und Tricks/Problembehandlung**“ haben wir für Sie eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Problemfälle näher erläutert und geben Ihnen Infos für den Umgang mit technischen Problemen.

Typographische Orientierungshilfen

Auszeichnung	Bedeutung
Fett	Überschriften
<i>Kursiv</i>	<i>Hinweistexte, Hervorhebungen</i>
Fett, kursiv	Menüs, Felder, Optionen z. B. Neu -Befehl
GROSSBUCHSTABEN	Bezeichnung für Tasten auf der Tastatur z. B. EING, UMSCH, ...
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.

Typographische Orientierungshilfen

TASTE1,TASTE2	Ein Komma (,) zwischen den Tastennamen bedeutet, dass Sie die Tasten nacheinander drücken und loslassen. Kurzbefehle und Hotkeys
...	Drei Punkte hinter Menüeinträgen und Befehlen bedeuten immer, dass beim Aktivieren ein Dialogfenster geöffnet wird.

1 Quickstart

1.1 Quickstart

1.1.1 Wie installiere ich CoCut?

1.1.1.1 1. Schritt:

Plotteransteuerung per USB

Installieren Sie die vom Plotterhersteller mitgelieferten USB-Treiber. Gehen Sie dabei so vor, wie im Plotterhandbuch beschrieben.

Plotteransteuerung über COM-Port (seriell)

Stellen Sie sicher, dass die Standardparameter von Plotter und Windows-Schnittstelle **identisch** konfiguriert sind.

Sie finden unter Windows diese Anschlusseinstellungen über die *Systemsteuerung* unter: *System/Hardware/Geräte-Manager/Anschlüsse/Kommunikationsanschluss*. Wählen Sie per Doppelklick den Anschluss, an den Ihr Plotter angeschlossen werden soll (z. B. COM1) und klicken Sie anschließend auf den Reiter Anschlusseinstellungen.

Standardparameter sind: Baud: 9600 oder 19200, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbits: 1, Flusssteuerung: Hardware

Überprüfen Sie auch die Ressourcen Einstellungen! COM 1: I/O-Adresse 03F8 und IRQ 4 bzw. COM 2: I/O-Adresse 02F8 und IRQ 3

1.1.1.2 2. Schritt: Installation

Legen Sie die Programm-CD in das entsprechende Laufwerk ein. Nach kurzer Zeit erscheint ein Fenster mit dem Titel **EUROSYSTEMS Setup**. Wählen Sie CoCut Starter 2017 aus dem Feld **Produkt** aus. Starten Sie die Installation über die **Installieren**-Schaltfläche. Stimmen Sie den Bedingungen des EUROSYSTEMS Lizenzvertrages zu (siehe Abb. 1.1-2), wird die Installation gestartet.

1.1.1 Wie installiere ich CoCut?

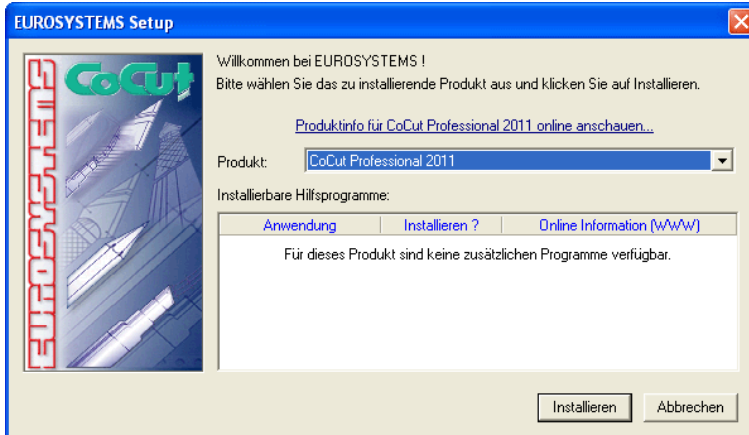


Abb. 1.1-1: Autostart-Dialog

Hinweis: Der Installationsprozess wird für jede zusätzlich unter „Installierbare Hilfsprogramme“ ausgewählte Anwendung neu gestartet und durchgeführt.

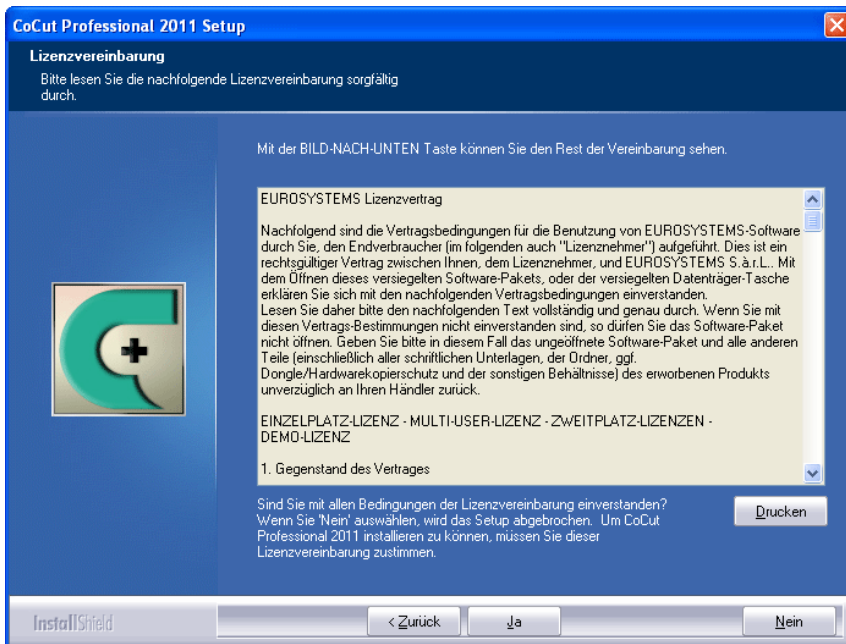


Abb. 1.1-2: EUROSYSTEMS Software-Lizenzvertrag

In diesem Dialog wird das Verzeichnis in dem CoCut Starter 2017 installiert werden soll ausgewählt. Standardmäßig wird hier C:\Programme\EUROSYSTEMS\CoCut Starter 2017 vorgeschlagen.

Soll CoCut in ein anderes Verzeichnis installiert werden, aktivieren Sie bitte die **Durchsuchen**-Schaltfläche, und tragen im nächsten Dialog unter Pfad das gewünschte Zielverzeichnis ein.

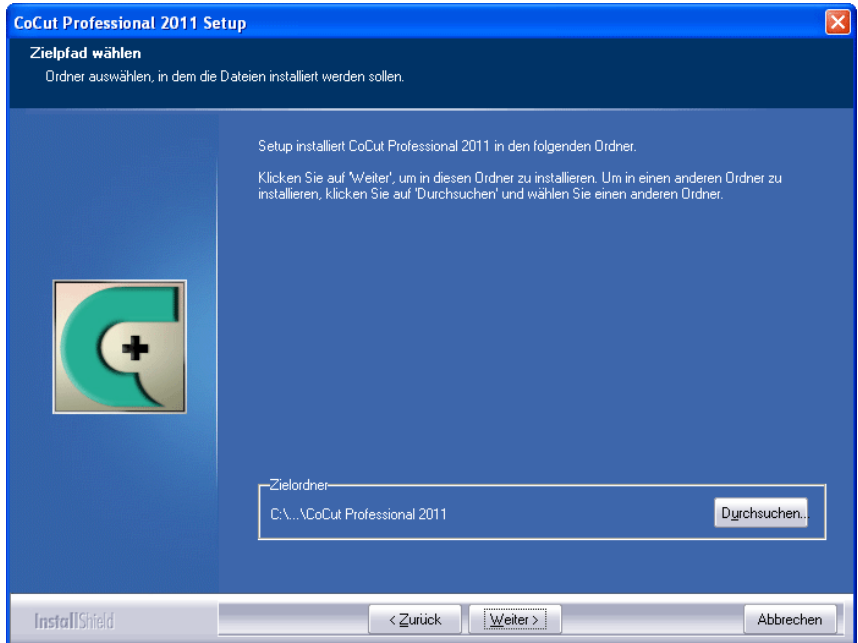


Abb. 1.1-3: Auswahl des Zielordners auf der Festplatte

Hinweis: Die Installationsart „Benutzerdefiniert“ ist auch für die Nachinstallation von Treibern zu wählen.

1.1.1 Wie installiere ich CoCut?

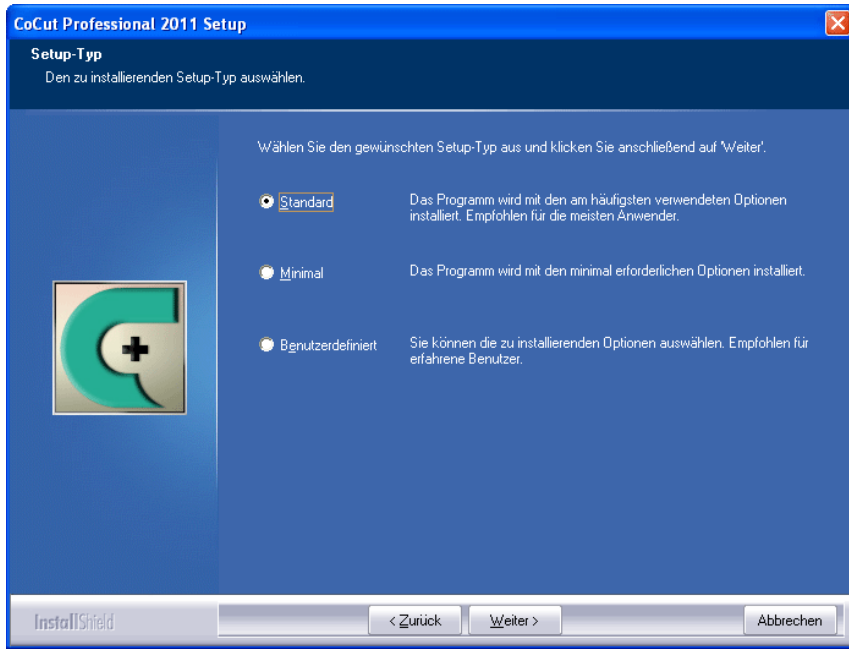


Abb. 1.1-4: Auswahl des Setup-Typs

Defaultmäßig wird hier als Ordner im Startmenü EUROSYSYSTEMS\CoCut Starter 2017 vorgeschlagen.

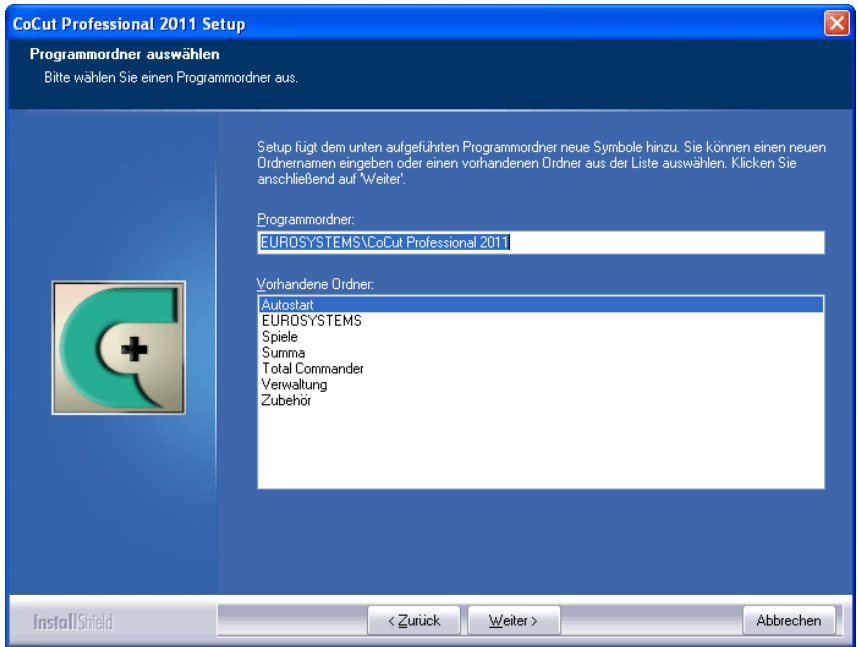


Abb. 1.1-5: Einordnung in das Startmenü

1.1.2 Lizenzdaten eingeben (ohne Dongle)

1.1.2.1 Ecfn-Datei benutzen: Empfohlen, falls Lizenzdaten per eMail übermittelt wurden

In der eMail mit dem Lizenzcode befindet sich im Anhang eine Datei mit der Dateieindung .ecfn.

Ein Doppelklick auf diese Datei lizenziert die Software vollautomatisch!

1.1.2.2 Manuell, falls die Lizenzdaten sich auf einem „Adress“-Aufkleber, der sich in der CD-Verpackung (innen links) befindet.

Auf diesem Aufkleber finden sich Angaben zur Programmversion, die Seriennummer, die Lizenznehmerdaten und der Code.

Wichtig! Die Lizenzdaten müssen so wie auf dem Aufkleber angegeben 1:1 übertragen werden. Wenn z. B. das eMail-Feld leer ist, dann muss auch das Dialogfeld leer bleiben.

1.1.2 Lizenzdaten eingeben (ohne Dongle)



Abb. 1.1-6: Start-Dialog ohne gültigen Lizenzcode

Mit Klick auf den „**Lizenzierung ...**“-Button wird nachfolgender Dialog aktiviert.

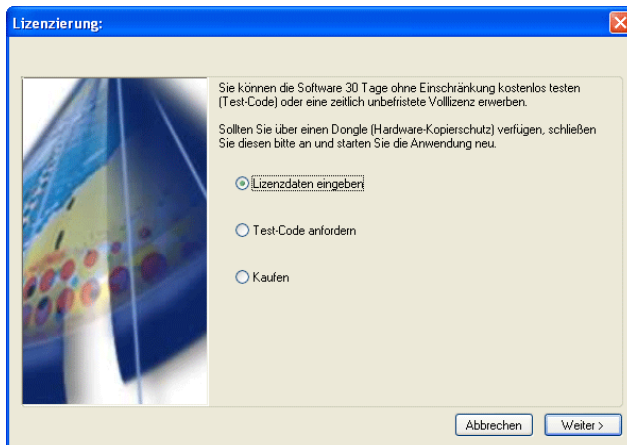
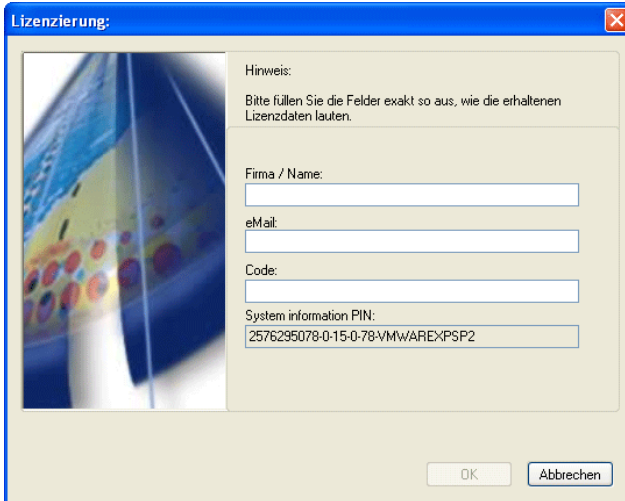


Abb. 1.1-7: Option für die erstmalige Installation von CoCut Starter 2017



Lizenzierung:

Hinweis:
Bitte füllen Sie die Felder exakt so aus, wie die erhaltenen Lizenzdaten lauten.

Firma / Name:

eMail:

Code:

System information PIN:

OK Abbrechen

Abb. 1.1-8: Die einzugebenden Lizenzdaten haben Sie per eMail oder auf einem Codenummern-Aufkleber erhalten

1.1.3 Lizenzdaten eingeben (mit Dongle)



Sofern der Kopierschutz per Dongle realisiert ist (evtl. bei Updates), vergessen Sie bitte nicht den Hardware-Kopierschutz auf eine aktivierte USB-Schnittstelle aufzustecken.

1.1.3.1 Eingabe der Lizenzdaten von einem „Adress“-Aufkleber, der sich in der CD-Verpackung (innen links) befindet.

Auf diesem Aufkleber finden sich Angaben zur Programmversion und die Seriennummer (Serial Number).

Wichtig! Die Seriennummer ist vollständig (mit -) und exakt (1:1) in das Feld „Code:“ zu übertragen.

1.2 Autoexport

Autoexport bedeutet, dass Daten von externen Programmen (CorelDRAW, CorelDesigner, Illustrator, Freehand, Inkscape, InDesign) automatisch in CoCut importiert werden - sozusagen auf Knopfdruck. Dabei werden die Skripte entweder in die Menüstruktur des externen Programms eingebunden oder als Element der Werkzeugleiste (Toolbar) behandelt.

1.2.1 Corun-Installer

Mit dem Corun-Installer kann man die CoCut-Plugins installieren. In der *Name*-Spalte werden die Host-Programme angezeigt, in die die Plugins implementiert werden können. In der *Plugin-Verzeichnis*-Spalte wird der Order angezeigt, in dem sich die Plugin-Dateien nach der Installation befinden werden. In der *Eurosystems-Software*-Liste sind alle Programme aufgeführt, die über eine Plugin-Funktionalität verfügen. Wählen Sie das entsprechende Programm aus der Liste aus. Das Aktivieren der *Installieren*-Schaltfläche startet den Vorgang.

Hinweis: Der Corun-Installer wird benötigt, wenn das Host-Programm VOR dem EUROSYSYSTEMS-Programm installiert wurde oder wenn Plugins nachinstalliert werden müssen.

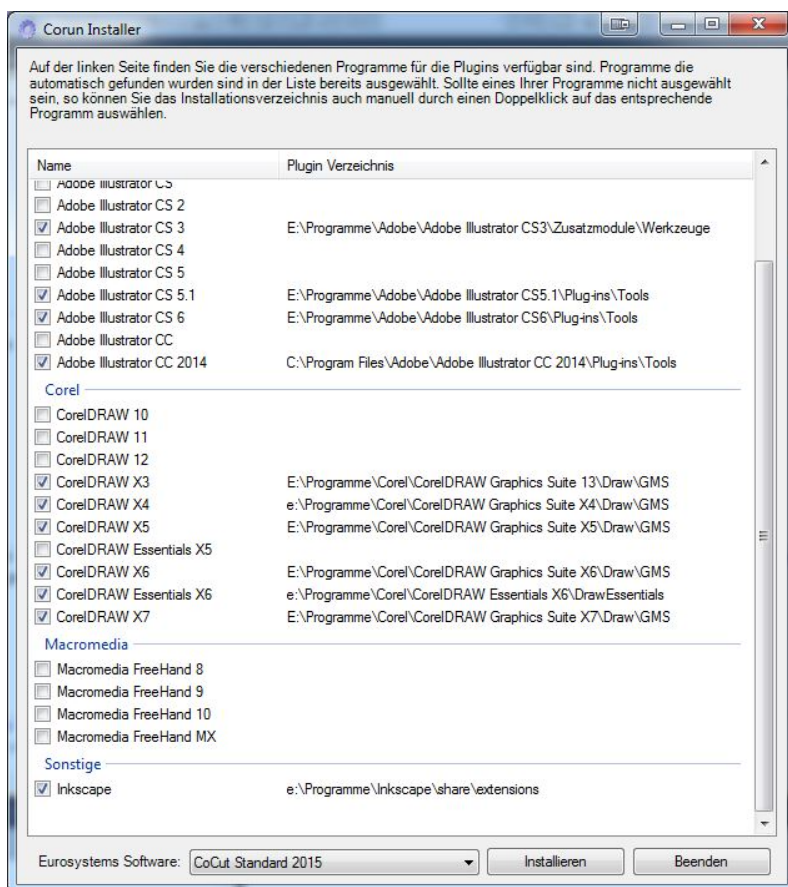


Abb. 1.2-1: Corun-Installer Dialogfenster mit selektierten Host-Programmen und

Pfadindikatoren

1.2.2 CoCut-Skript in Inkscape

Das CoCut-Skript für Inkscape befindet sich im **Erweiterungen**-Menü. Aktiviert wird die Ausgaberroutine über den **Schneiden**-Menüeintrag im CoCut Starter 2017-Sub-Menü.

Wichtiger Hinweis: Das Plugin funktioniert nur mit der nicht-portablen Version von Inkscape.

1.3 Auswahl des Gerätetreibers

Bitte wählen Sie zunächst aus der Liste der **Treiber** Ihr Ausgabegerät aus. Im Feld **Name des Gerätes** erscheint die identische Bezeichnung für das ausgewählte Gerät, die im Schneidedialog angezeigt wird. Diese Bezeichnung kann in dem Feld individuell abgeändert werden. Nach der Auswahl des Treibers ist im Bereich **Anschlusstypen** die **lokale Schnittstelle** auszuwählen, mit der das Gerät mit dem Rechner verbunden ist.

Tipp: Sollte der von Ihnen gesuchte Treiber nicht in der Liste vorhanden sein, können Sie einen Alternativtreiber vom gleichen Hersteller versuchen.

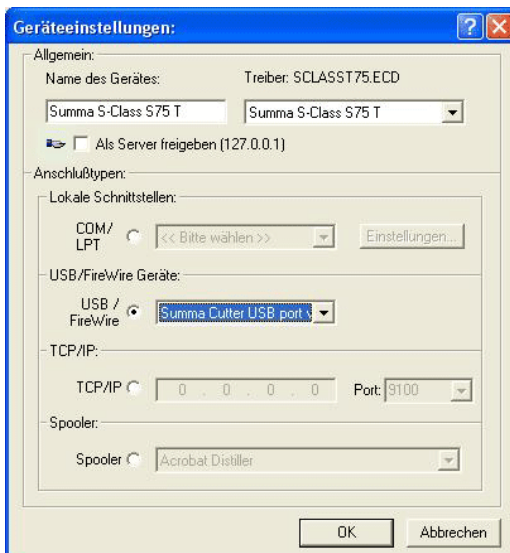


Abb. 1.3-1: Dialog für die Auswahl des Gerätetreibers

Ausführliche Informationen zur Einstellung der **lokalen Schnittstellen** finden Sie hier:  **siehe Kapitel 2.5: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...**

1.3 Auswahl des Gerätetreibers

2 Wie arbeite ich mit CoCut?

2.1 Desktop und Arbeitsfläche

2.1.1 I. Desktop

Der so genannte Desktop ist das gesamte sichtbare Programmfenster inklusive **Toolbars**, **Arbeitsfläche** und Desktop-Hintergrund.

Hinweis: Auf dem Hintergrund können beliebig viele Objekte platziert werden. Die Größe des Hintergrundes ist nur durch die Ressourcen des Rechners begrenzt. Der Entwurf kann deshalb grundsätzlich im Maßstab 1:1 gestaltet werden.

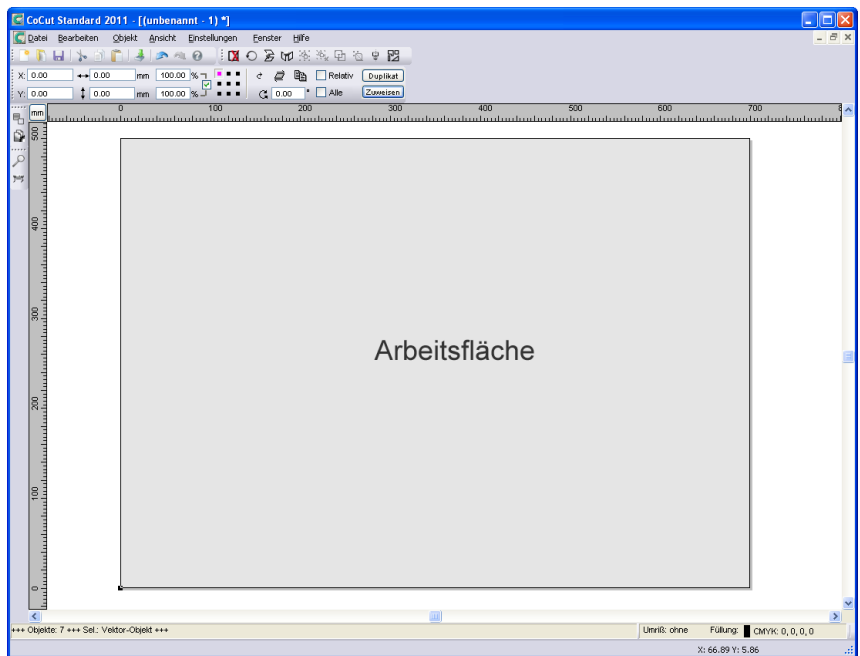


Abb. 2.1-1: Desktop mit Arbeitsfläche (hier: grau), Hintergrund (hier: weiß), Toolbars, Sidebar, Linealen, Statuszeile

2.1.2 II. Arbeitsfläche

Die Arbeitsfläche ist ein Teilbereich des CoCut-Desktops. Die Arbeitsfläche ist meist in dem Format, das später auf einer Maschine ausgegeben werden soll. Neben den bekannten DIN-Formaten können beliebige Formate angelegt werden, z. B. für

2.1.2 II. Arbeitsfläche

unterschiedliche Tischgrößen.

Hinweis: Die Arbeitsfläche dient in erster Linie der Orientierung. Das Format der Arbeitsfläche hat keinen Einfluss auf die Ausgabe auf dem angeschlossenen Gerät. Was ausgegeben wird, wird in der Ausgabevorschau angezeigt.

 **siehe Kapitel 2.5: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...**

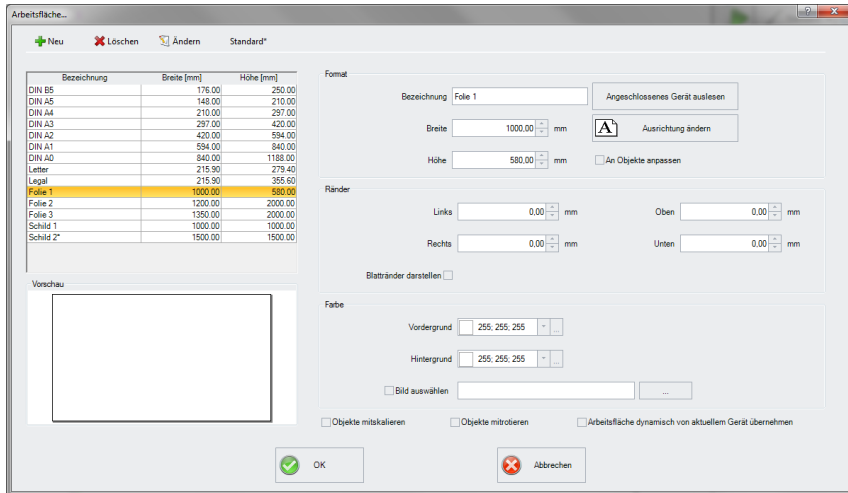


Abb. 2.1-2: Der Arbeitsfläche-Dialog

2.1.2.1 Die Schaltflächen

Die **Neu**-Schaltfläche

Mittels der **Neu-Schaltfläche** wird ein neues Format angelegt. Die Werte für Breite und Höhe der markierten Zeile werden dabei in die neue Zeile übernommen.

Die **Löschen**-Schaltfläche

Mittels der **Löschen-Schaltfläche** entfernt man das markierte Format.

Die **Ändern**-Schaltfläche

Diese Schaltfläche speichert alle geänderten Parameter und Optionen.

Die **Standard***-Schaltfläche

Diese Schaltfläche markiert die Bezeichnung mit einem * (Stern). Das stern-markierte Format wird bei jedem Start von CoCut benutzt.

Die *Angeschlossenes Gerät auslesen*-Schaltfläche

Mittels dieser Schaltfläche kann - falls der Auslese-Befehl des Treibers vom Maschinencontroller verarbeitet wird - der Breitenwert aus dem angeschlossenen Gerät ausgelesen und in das Breite-Feld eingefügt werden.

Die *Ausrichtung ändern*-Schaltfläche

Diese Schaltfläche ändert die Orientierung der Arbeitsfläche von Hochformat auf Querformat und umgekehrt.

Die *OK*-Schaltfläche

Die ***OK-Schaltfläche*** übernimmt die geänderten Werte und schließt den Dialog.

Die *Abbrechen*-Schaltfläche

Diese Schaltfläche schließt den Dialog ohne das Änderungen gespeichert werden.

2.1.2.2 Die Bereiche

Der *Vorschau*-Bereich

In diesem Bereich wird das Arbeitsblatt, der Desktop-Hintergrund, deren Farben, sowie die Ausrichtung der Arbeitsfläche proportional verkleinert dargestellt.

Der *Format*-Bereich

Bezeichnung

In diesem Feld wird der Name des Formats eingegeben und der des selektierten angezeigt.

Breite

In diesem Feld wird die Breite des Formats festgelegt.

Höhe

In diesem Feld wird die Höhe des Formats festgelegt.

Der *Ränder*-Bereich

Links, Rechts, Oben, Unten

In diesen 4 Feldern wird der Abstand der Ränder vom Rand der Arbeitsfläche definiert.

Hinweis: Auch negative Werte sind erlaubt.

Der *Farbe*-Bereich

Vordergrund

Hier kann die Farbe des Arbeitsblatts als RGB-Wert definiert werden.

Hintergrund

Hier kann die Farbe des Hintergrund-Desktops als RGB-Wert definiert werden.

2.1.2.3 Die Optionen

Die *An Objekte anpassen*-Option

Diese Option erfasst die Objekte außerhalb der Arbeitsfläche und erweitert die Arbeitsfläche um den Betrag, der notwendig ist, um alle Objekte auf der Arbeitsfläche unterzubringen.

Die *Blattränder darstellen*-Option

Diese Option zeigt die definierten Ränder als gestrichelte Linien vor der Arbeitsfläche an.

Die *Bild auswählen*-Option

Diese Option zeigt das selektierte Bitmap in der Vorschau und später auf der Arbeitsfläche an. Die ...-Schaltfläche öffnet den Datei-Dialog zur Auswahl des gewünschten Bitmaps.

Die *Objekte mitskalieren*-Option

Wird die Höhe oder Breite der Arbeitsfläche verändert, dann werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte um dem gleichen Betrag verkleinert oder vergrößert.

Die *Objekte mitrotieren*-Option

Diese Option legt fest, ob die auf der Arbeitsfläche und dem Desktop-Hintergrund liegenden Objekte mit dem Ändern der Ausrichtung ebenfalls gedreht werden.

Die *Arbeitsfläche dynamisch von aktuellem Gerät übernehmen*-Option

Diese Option sorgt dafür, dass die Werte für Breite und Höhe der Arbeitsfläche aus dem angeschlossenen Gerät ausgelesen und benutzt werden. Für jedes Gerät wird ein Format mit dem ***Namen des Geräts*** in der Liste angelegt.

2.2 Arbeitsvorbereitung

2.2.1 Importieren

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die *nicht* im CoCut-Job-Format abgespeichert worden sind, auf die Arbeitsfläche übernommen.

Die Funktionalität dieser Dialogbox entspricht dem **Datei öffnen**-Befehl. Unterschiede ergeben sich lediglich durch die Möglichkeit, die zu importierenden Daten in Ihrer Größe zu verändern, mittels der Parameter **X-** und **Y-Faktor**. Die gewünschte Datei wird über **Dateiname**, **Dateityp** und **Verzeichnisse** (Suchen in) ausgewählt bzw. spezifiziert.

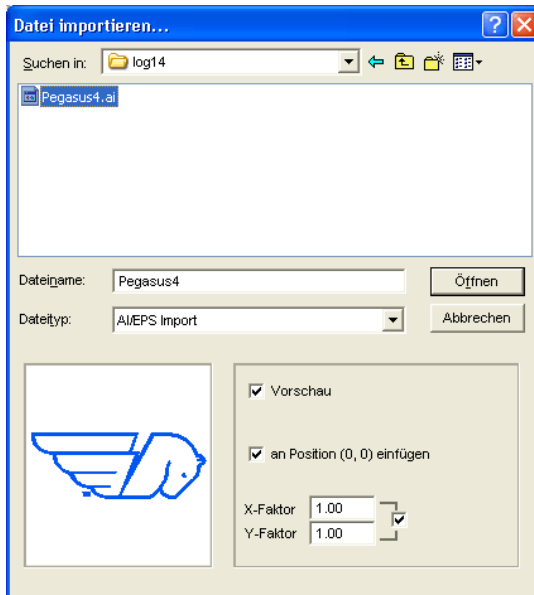


Abb. 2.2-1: Importdialog mit Vorschaufenster

Mit dem Vorschaufenster im Import-Dialog können alle folgenden **Formate** angezeigt werden.

*.ai/eps, *.pcx, *.jtp, *.tif, *.bmp, *.wmf, *.emf, *.dxf, *.gif, *.hpgl, *.gtp, *.ik, *.svg

Hinweis: Bei Textdateien (.txt) ist das Vorschaufenster abgeschaltet.*

Suchen in

In der Zeile **Suchen in** kann der Pfad eingestellt werden, welcher durchsucht werden soll.

Dateiname

Falls der Dateiname bekannt ist, kann er in diesem Feld eingetragen werden

2.2.1 Importieren

Dateityp

Hier ist das Format der zu importierenden Datei auszuwählen, damit der korrespondierende Importfilter aktiviert wird

Vorschau

Das Aktivieren dieser Option zeichnet eine Vorschau des Dateiinhalts in das linke Vorschaufenster

An Position (0,0) einfügen

Diese Option fügt die Objekte an der 0 (Null)-Position der CoCut-Arbeitsfläche ein.

X-Faktor, Y-Faktor

Mit den beiden Faktoren können die Daten beim Import skaliert (verkleinert oder vergrößert) werden. Die Skalierung kann proportional oder nicht proportional erfolgen.

2.2.1.1 Import Voreinstellungen

Für viele Importvorgänge können **Nebenbedingungen** definiert werden, die **vor**, **beim** oder **nach** dem Importieren der Daten berücksichtigt werden sollen. Nebenbedingungen können den DXF-, HPGL-Import oder aber alle Importvorgänge betreffen. Auch für den Export sind Randbedingungen in diesem Fenster definierbar. So kann z. B. für den PDF-Export eine spezielle Option bezüglich Job-Dateien aktiviert werden. Ausführlich werden die **Nebenbedingungen** in folgendem Artikel protokolliert.

 **siehe Kapitel 3.5.1.4: Das Import-Setup**

2.2.1.2 PDF-Import

2.2.1.2.1 Zusatzoptionen

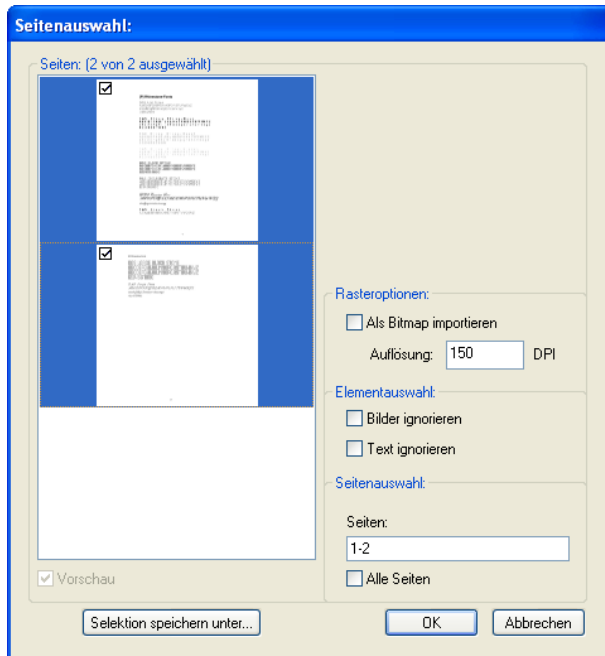


Abb. 2.2-2: Optionen beim Import von PDF-Dateien

Integrierte Job-Datei

Die **Extrahieren...**-Schaltfläche



Das Aktivieren der **Extrahieren...**-Schaltfläche sorgt dafür, dass beim Import, die beim Export in die PDF-Datei integrierte Job-Datei, wieder extrahiert und auf den Desktop geladen wird.

Hinweis: Voraussetzung hierfür ist, dass beim Export, die entsprechende Option bei den Voreinstellungen (siehe oben) vorgenommen wurde.

Rasteroptionen

Als Bitmap importieren-Option

Ist die ***Als Bitmap importieren***-Option aktiviert, dann werden alle Vektoren vor dem Import in eine Bitmap gerastert

Auflösung

Angabe des Wertes in dpi

Elementauswahl

Bilder ignorieren-Option

Ist diese ***Bilder ignorieren***-Option aktiv, dann werden beim Import keine Bilder importiert.

Text ignorieren-Option

Ist diese ***Text ignorieren***-Option aktiv, dann werden beim Import keine Texte importiert.

Seitenauswahl

In dem **Eingabefeld** kann die Seitenzahl angegeben werden, die importiert werden soll.

Alle Seiten-Option

Ist die ***Alle Seiten***-Option aktiviert, dann werden alle Seiten des Dokumentes importiert.

2.3 Der CoCut Layerdialog

Im Layereinstellungen Dialog werden die zur Ausgabe benötigten Parameter eingestellt und einem Objekt, einer Farbe bzw. einer Ebene zugeordnet. Der Dialog öffnet sich durch einen Rechtsklick auf die CoCut Layer-Toolbar im Hauptfenster.

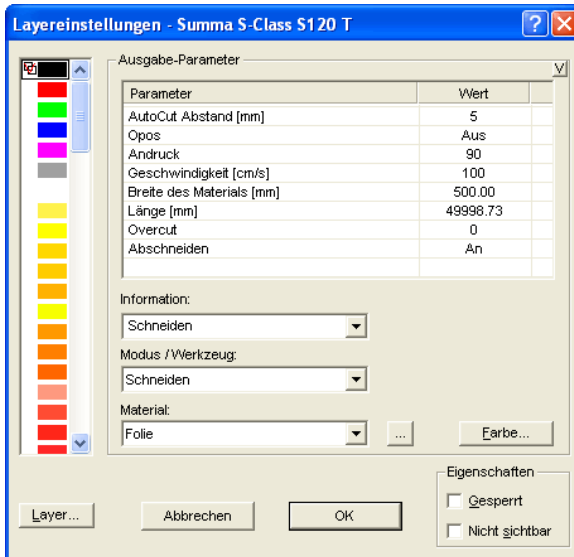


Abb. 2.3-1: Layer-Setup mit Einstellung der Ausgabe-Parameter

Unter **Information** kann eine Bezeichnung für jeden Layer hinterlegt werden. Diese Bezeichnung wird später in allen Dialogen angezeigt, in denen die Farben der Objekte benötigt werden.

Im Feld **Modus / Werkzeug** kann das Ausgabewerkzeug aus einer Liste ausgewählt werden. Die hier angezeigten Werkzeuge sind abhängig vom verwendeten Ausgabetreiber.

Im Feld **Material** können bereits gespeicherte Material-Konfigurationen aufgerufen werden. Die Material-Konfigurationen können über den Knopf auf der rechts eben der Auswahlbox erstellt, gespeichert oder gelöscht werden.

Hinweis: Durch Klicken mit der linken Maustaste auf einen andere Farbe werden die Einstellungen gespeichert und die Werte eines weiteren Layers können bearbeitet werden.

2.4 Die Ausgabe

2.4.1 Geräteeinstellung - Schnittstellen-Setup (Lokales Gerät)

Die CoCut-Ausgabe

Mit diesem Befehl aktivieren Sie das Modul zum *Schneiden*, *Fräsen*, *Rillen* und *Zeichnen* Ihrer Daten.

Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche in der **Werkzeuge**-Toolbar oder über das **Datei**-Menü, Menüeintrag **Ausgabe...**



Abb. 2.4-1: Die Ausgabe-Schaltfläche

Beim **erstmaligen** Aufruf wird vorab ein Dialog geöffnet, in welchem der *Gerätetreiber*, sowie der *Anschluss* eingestellt werden muss.

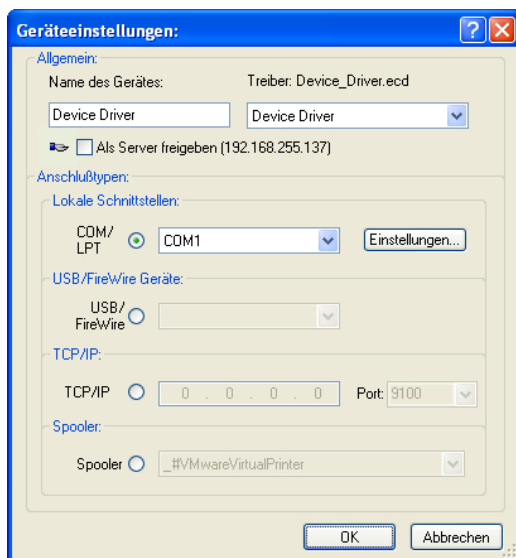


Abb. 2.4-2: Treiber und Wahl des Anschlusses

Allgemein

Unter dem mit **Allgemein** überschriebenen Bereich des Dialoges wählen Sie Ihren **Gerätetreiber** aus.

In der rechten Liste sind alle Maschinen**treiber** aufgelistet, die CoCut zur Verfügung stellt. In der linken Liste kann ein individueller Name für den Treiber vergeben werden. Dieser

Name wird in den Ausgabedialogen von CoCut verwendet.

Als Server freigeben

Voraussetzung sind mindestens 2 Lizenzen von CoCut.

Wird die Option **Als Server freigeben** aktiviert, so wird das Ausgabegerät als **Plotserver** markiert und kann von einem anderen **Plot-Manager** zur Ausgabe benutzt werden.

Die charakteristische Eigenschaft eines Ausgabegerätes ist, dass ein Treiber zur Aufbereitung der Daten diesem Ausgabegerät zugeordnet werden muss. Auf dem Rechner, auf welchem der Plot-Manager läuft, werden mit Hilfe eines Treibers die Job-Daten zur Ausgabe in Maschinendaten gewandelt. Die Ausgabe der Maschinendaten kann auf verschiedene Art und Weise erfolgen:

Anschlussstypen

Lokale Schnittstellen

Unter **lokalen Schnittstellen**, sind die Schnittstellen (COM1, COM2, ..., LPT1, LPT2, ...) zu verstehen, welche sich direkt an Ihrem Rechner befinden.

Das Aktivieren der **Einstellungen**-Schaltfläche öffnet einen Dialog zur Schnittstellenkonfiguration. Diese Einstellungen, welche hier durchgeführt werden gelten für das gesamte System.

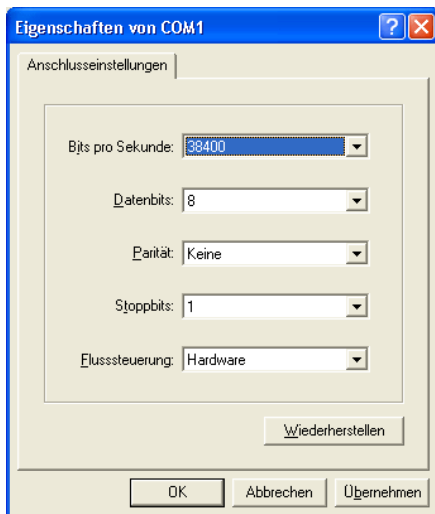


Abb. 2.4-3: Dialog zur Einstellung der Schnittstellenparameter

Hinweis: Bei serieller Ansteuerung ist genau darauf zu achten, dass alle Einstellungen auf Rechnerseite, wie auch auf Seite des Ausgabegerätes übereinstimmen, da ansonsten

2.4.2 Geräteeinstellung (Netzwerk-Gerät)

keine oder keine fehlerfreie Kommunikation zwischen beiden stattfinden kann.

USB / Firewire Geräte

Hier werden alle momentan angeschlossenen **USB / Firewire-Geräte** aufgelistet.

TCP/IP

Hier muss die TCP/IP-Adresse und die Portnummer, an welche ausgegeben werden soll, eingetragen werden.

Spooler

Hier kann ein Windows Druckertreiber ausgewählt werden.

Beim erneuten Aufruf des **Ausgabe**-Dialogs wird dieser *direkt* mit dem zuvor eingestellten Maschinentreiber geöffnet.

2.4.2 Geräteeinstellung (Netzwerk-Gerät)

Bei Auswahl des Menüpunktes **Netzwerk Gerät anlegen ...** wird der folgende Dialog geöffnet:

Plotserver auswählen:

Allgemein:

Gerätename: entfernter Device Driver

Serverauswahl:

TCP/IP-Verbindung:

☒ TCP/IP-Adresse: 192 . 168 . 255 . 11

☐ Rechnername:

Port: 0

Netzwerk:

☐ Konfigurationsdatei des Servers (Plotman.ini):

Geräte (von Server 192.168.255.11):

Device Driver [v] Aktualisieren

Treiber: Device_Driver.ecd

Info: Device Driver

OK Abbrechen

Abb. 2.4-4: Dialog zur Konfigurierung eines Plotserver

Ein **Netzwerk-Gerät** ermöglicht die Ausgabe von CoCut-Jobs auf einem Plot-Manager, der auf einem *anderen* Rechner läuft. Im Gegensatz zu einem „normalen Gerät“ werden

hier die Daten nicht lokal in Maschinendaten umgesetzt; sondern zunächst unverändert an den Plotserver zur Weiterverarbeitung übergeben.

Gerätename

In der Eingabezeile tragen Sie den Gerätenamen ein.

Serverauswahl

Im mit **Serverauswahl** überschriebenen Bereich tragen Sie bei einer TCP/IP-Verbindung die **TCP/IP-Adresse** oder den **Rechnernamen**, welcher verwendet wird ein.

Netzwerk

Wenn die Verbindung über ein **Netzwerk** aufgebaut werden soll, muss hier die Konfigurationsdatei des Plotserver, die **plotman.ini** ausgewählt werden.

Geräte (von Server)

Wird die **Aktualisieren**-Schaltfläche betätigt, dann werden die **Geräte** des Servers eingelesen.

Hinweis: Das Gerät des Servers kann erst ausgewählt werden, wenn die Serverauswahl erfolgt ist, da erst dann die Geräte des Servers zur Verfügung stehen.

Treiber

Im Feld **Treiber** wird der Maschinentreiber eingetragen, den der Server für *dieses* Gerät verwendet.

Hinweis: Dieser Treiber muss auch lokal, also als lokales Gerät, angelegt sein.

2.4.3 Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche

Die Ausgabe wird gestartet durch Klick auf das Plotter-Icon  in CoCut.



Abb. 2.4-5: Vorverarbeitung Strichstärken und Farbverläufe

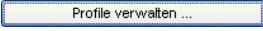
Modus

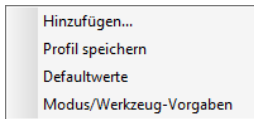
Im Feld **Modus** wird der gewünschte Ausgabe-Modus voreingestellt.

Ausgabeprofil

Im Feld **Ausgabeprofil** wird das gewünschte Ausgabeprofil mit den individuellen Werten ausgewählt.

Profile verwalten...-Schaltfläche

Betätigen der -Schaltfläche öffnet das folgende Pop-up-Menü:



Hinzufügen

Das Aktivieren des **Hinzufügen**-Menüpunktes schreibt einen neuen Datensatz in die Profil-Datenbank.

Profil speichern

Wird der Menüpunkt **Profil speichern** ausgewählt, dann werden die zuvor eingetragenen oder geänderten Werte in die Profil-Datenbank geschrieben.

Defaultwerte

Das Aktivieren des **Defaultwerte**-Menüpunktes setzt alle **Werte** auf die Standardwerte zurück.

Modus/Werkzeug-Vorgaben

Das Aktivieren des **Modus/Werkzeug-Vorgaben**-Menüpunktes setzt alle Parameter auf die **Treiberwerte** zurück.

Anzahl Ausgaben

Die „**Anzahl Ausgaben**“ wiederholt die letzte Ausgabe *ohne!* das Lesen der Videomarken mit *identischen* Ausgabeparametern wie Skalierung, etc. Es werden nur Layer mit Werkzeugen ausgegeben. Diese Variante schützt davor, dass Layer ohne Werkzeug-Zuordnung mit ausgegeben werden. Damit kann keine Fehlausgabe durch die Verwendung des zuletzt aktiven Werkzeugs passieren.

Anzahl Kopien

Im Feld **Anzahl Kopien** geben Sie an, wie oft die *selektierten Objekte* geschnitten werden sollen. Nach dem Schneidevorgang wird dieser Wert automatisch auf 1 zurückgestellt.

Stapeln Abstand

Der Wert im Feld **Stapeln Abstand** definiert, ob die Kopien vertikal gestapelt werden sollen und welcher Abstand zwischen den Kopien einzuhalten ist. Voraussetzung für die Aktivierung dieser Option ist, dass das ausgewählte Objekt mehr als einmal übereinander geschnitten werden kann!

Hinweis: In der Stapelvorschau wird das erste Objekt „normal“ angezeigt. Jedes weitere Objekt des Stapels wird blau gestrichelt, dargestellt.

Entgitterrahmen

Mit der Option **Entgitterrahmen** wird festgelegt, ob und in welchem Abstand ein Rechteck um den Plot geschnitten wird, der das Entgittern der Folie erleichtert. In der **Ausgabevorschau** wird der Rahmen - falls aktiviert - *blau gestrichelt* gezeichnet.

Kopienabstand

Der Wert im Feld **Kopienabstand** bestimmt den Abstand zwischen den Kopien, die im Feld **Anzahl Kopien** eingetragen wurden.

Segmentabstand

Der **Segmentabstand** definiert den horizontalen Abstand zwischen einzelnen Segmenten. Segmente treten immer dann auf, wenn der Job sektioniert, d. h. geteilt werden muss.

Nur Layer mit Werkzeug ausgeben

Bei dieser Option werden nur Layer, denen ein Werkzeug zugeordnet wurde, an den **Plot-Manager** übergeben.

Blattsprung beibehalten

Über die Option **Blattsprung beibehalten** kann der Nullpunkt (0/0) des Plotters versetzt werden. Wenn diese Option nicht aktiv ist, wählt CoCut automatisch den physikalischen Nullpunkt als Startpunkt zum Schneiden.

Wird die Option **Blattsprung beibehalten** aktiviert, wird der physikalische Nullpunkt um die Offsetkoordinaten des Bezugspunktes verschoben. Die Koordinaten des Bezugspunktes entsprechen der Position der linken unteren Ecke des zu schneidenden Objektes auf der CoCut-Arbeitsfläche.

Ausgabe in Datei

Wird die Option **Ausgabe in Datei** aktiviert, werden die Ausgabedaten in eine von Ihnen zu benennende Datei gelenkt und auf die Festplatte geschrieben.

Tooltips anzeigen

Wenn diese Option aktiviert ist, zeigt sie erläuternde Texte zu Parametern, Werten und Optionen an, wenn sich der Mauscursor unmittelbar darüber befindet.

Nach Segment warten

Sektionierung/Segmentierung: Ist ein Job zu groß für die Ausgabe, segmentiert CoCut den Job automatisch in so viele Teile (**Segmente**), wie benötigt werden, um den Job komplett ausgeben zu können.

Ist die Option **Nach Segment warten** aktiviert, wird die Ausgabe nach jedem Segment unterbrochen und das Material kann ggf. neu justiert werden.

Einstellungen speichern-Schaltfläche

Durch Aktivieren der **Einstellungen speichern**-Schaltfläche werden alle Werte, die zuvor im **Ausgabe**-Dialog eingetragen wurden übernommen und dem gerade aktiven Ausgabegerät zugewiesen.

2.4.3.2 Sortier-Optionen

Vor Ausgabe sortieren

Wird die Option **Vor Ausgabe sortieren** aktiviert, werden alle auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte 1. in Kopfrichtung und 2. in Transportrichtung sortiert.

Aktive Einstellung

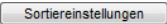


Abb. 2.4-7: Vorzugsrichtungs-Icon

Das Icon zeigt an, welche **Vorzugsrichtung** im **Ausgabeeinstellungen-Dialog** eingestellt wurde.

Job-Sortierung bevorzugen

Diese Option bewirkt, dass die Sortierung, die in einem Job vorgenommen wurde, nicht durch eine alternative Sortierung geändert wird.

Der -Button

Der **Sortiereinstellungen**-Button öffnet den **Ausgabeeinstellungen-Dialog**.

Genauigkeit

Das Feld **Genauigkeit** stellt die folgenden Parameter zur Verfügung: **Sehr niedrig**, **niedrig**, **normal**, **hoch** und **sehr hoch**. Standardmäßig ist hier der Wert **Normal** voreingestellt.

Die Genauigkeit legt fest aus wie vielen Vektorteilstücken ein Objekt bestehen soll. Dies spielt allerdings nur bei Objekten, deren Größe sich im 10tel Millimeterbereich bewegt, eine Rolle. Andere Objektgrößen werden *automatisch* von CoCut berechnet.

Vorschub/Ursprung

Abhängig vom ausgewählten Treiber ist der Feldname **Vorschub** oder **Ursprung**.

Rollenplotter

Bei **Ursprung** sind die Optionen **Neuer Ursprung** oder **Nicht setzen**. Wird die Option **Neuer Ursprung** ausgewählt, fährt die Maschine in X-Richtung um einen fest eingestellten Wert hinter das zuletzt geschnittene Objekt und diese Position ist dann der neue Ursprung. Wird **Nicht setzen** aktiviert, dann wird nach der Ausgabe der physikalische Nullpunkt als neuer Ursprung genommen.

Tischplotter

Bei **Vorschub** sind die Optionen **Vorschub** oder **Kein Vorschub**. Wird die Option **Vorschub** aktiviert, wird der Materialvorschub beim Sektionieren und bei der Ausgabe von Rolle durchgeführt, sofern der Tischplotter über einen automatischen Materialvorschub verfügt.

Objekte

Das Feld **Objekte** erlaubt die Auswahl der auszugebenden Objekte. Neben den Modi **Alle Objekte** und **Selektierte Objekte** erlaubt CoCut auch das Schneiden von **Farbreihenfolgen** oder von **einzelnen Farblayern**. Die beiden letztgenannten werden im Kapitel „**Die Farbseparation beim Schneiden**“ näher beschrieben

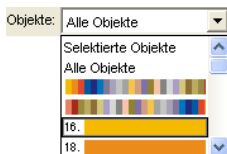


Abb. 2.4-8: Objekte Listenfeld mit Auswahl-Modi.

2.4.3.3 Parameter/Wert-Tabelle

Die Tabelle **Parameter/Wert** erlaubt den Zugriff auf die Maschinen- und Treiberparameter. Die Tabelle ist zweigeteilt in **Parameter** und **Wert**. Die Breite der Anzeige kann verändert werden, indem man den senkrechten Strich zwischen den Bereichen mit der Maus verschiebt. Immer wenn „**Bearbeiten**“ unter Wert steht, dann öffnet ein Doppelklick das entsprechende Fenster für das Setup der Gruppenparameter.

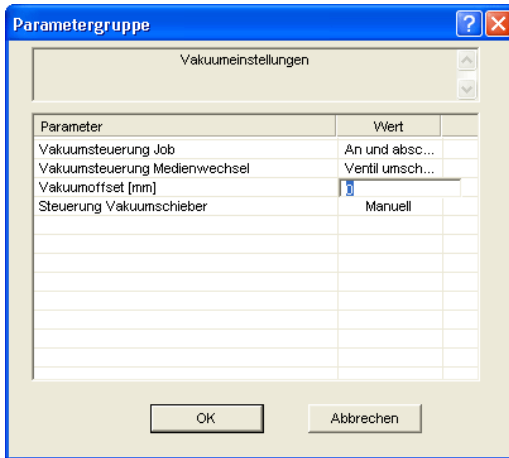


Abb. 2.4-9: Beispiel für eine geöffnete Parametergruppe

Info-Zeile

In der **Info-Zeile** werden den Ausgabeprozess relevante zusätzliche Informationen wie z. B. „Job wird sektioniert“ angezeigt.

Probefahrt

Wird die **Probefahrt**-Schaltfläche aktiviert, fährt das angeschlossene Gerät mit gehobenem Werkzeugkopf den Entgitterrahmen ab. Dies geschieht auch dann, wenn die Option „Entgitterrahmen“ nicht aktiviert wurde.

Vorschau oder Direktausgabe

Die **Vorschau**-Schaltfläche öffnet die **Ausgabe**-Vorschau. Bei der **Direktausgabe** wird das **Vorschau**-Fenster unterdrückt. Nach dem Drücken des **Ausgabe**-Buttons werden die Plotterbefehle mit den Daten an den Plotter übertragen.

Ausgabe

Die **Ausgabe**-Schaltfläche übergibt die Daten direkt an den **Plot-Manager** und an die angeschlossene Maschine aus.

Auslesen

Die **Auslesen**-Schaltfläche liefert bei allen angeschlossenen Geräten die Höhe des plotbaren Bereiches zurück, wenn ein entsprechender Befehl für die Maschine in der Firmware vorgesehen ist. Bei Geräten die diese Option nicht bieten wird kein Wert bzw. Null zurückgeliefert.

2.4.3.4 Farbseparation beim Schneiden

Jede der im Entwurf verwendeten Layerfarben taucht in der **Objekte**-Liste wieder auf, mit der Ziffer, die jeden Farblayer eindeutig identifizierbar macht. Zusätzlich erscheinen in diesem Listenfeld *zwei horizontale Farbbalken*. Nachdem die Daten eines Farblayers übergeben wurden, erscheint im Infobereich der Windows-Statusleiste das **Plot-Manager**-Icon (🖨️).

Ein Doppelklick auf dieses Icon aktiviert die Plot-Manager **Job-Kontrolle**. Wird der Mauscursor auf dem Icon positioniert und die rechte Maustaste betätigt, erscheint ein Popup-Menü, in welchem der Plot-Manager beendet werden oder die Programm-**Version** angezeigt werden kann. In der **Layerauswahl** tauchen die noch nicht verarbeiteten Farblayer in der Reihenfolge auf, in der Sie ausgewählt wurden. Die Reihenfolge im Stapel kann jederzeit geändert werden.

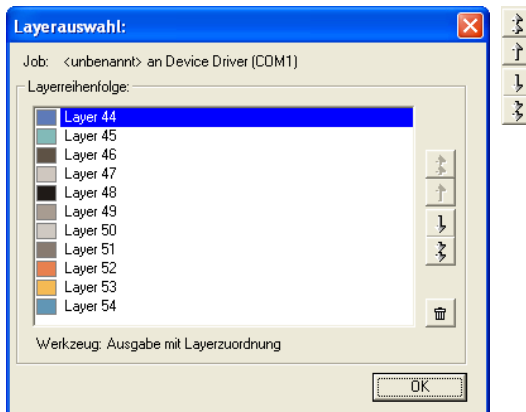


Abb. 2.4-10: Festlegen der Reihenfolge, in der die einzelnen Farblayer abgearbeitet werden, durch Hoch-Runter-Schaltflächen

Die Reihenfolge wird mit den **Hoch-Runter**-Schaltflächen definiert. Nicht benötigte Layerfarben werden mit der 🗑️-Schaltfläche aus der Liste entfernt.

*Tipp: Verwenden Sie zum farbseparierten Schneiden die **Passermarken** aus dem **Zeichnen**-Werkzeug. Passermarken werden unabhängig von der verwendeten Farbe an der gleichen Stelle auf der Folie geschnitten.*

2.5 Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

2.5.1 Die Ausgabe-Vorschau

Die **Ausgabe-Vorschau** wird automatisch gestartet, wenn Sie die **Vorschau**-Schaltfläche im **Ausgabe**-Dialog betätigen.

Schließen der **Ausgabe**-Vorschau und Rückkehr auf die Arbeitsfläche von CoCut

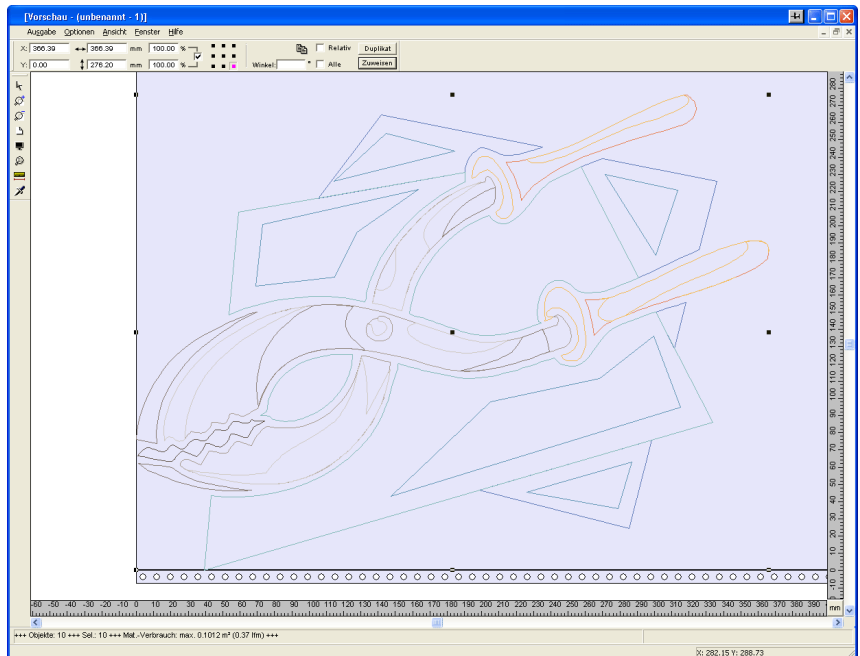


Abb. 2.5-1: Ausgabe-Vorschau mit Toolbars, Statuszeile und Ausgabe-Objekten

In der Statuszeile der Schneidevorschau werden die folgenden Informationen angezeigt: **Umriss**, **Füllung**, **Breite** und **Höhe**, **Gruppe** oder **Kombination**, der **max. Folienverbrauch** in Quadratmeter und laufendem Meter (lfm), sowie ausgewählte **Objekteigenschaften**. Wird das **Ausgabe**-Menü aktiviert, werden die Daten an das Ausgabegerät übergeben.

*Hinweis: Liegt der zu schneidende Job links, unter- oder oberhalb der Material- bzw. Tischvorschau und das **Ausgabe**-Menü wird aktiviert, werden Sie automatisch darauf hingewiesen, dass die zu schneidenden Objekte außerhalb des Ausgabebereichs liegen.*

Detaillierte Beschreibung:

► siehe Kapitel 5.7: Die **Vorschau Werkzeuge**-Toolbar

► siehe Kapitel 5.8: Die **Vorschau Objekt Parameter**-Toolbar

2.5.1.1 Folienoptimierung

Der Materialverbrauch kann durch das Modul **Folienoptimierung** reduziert werden.

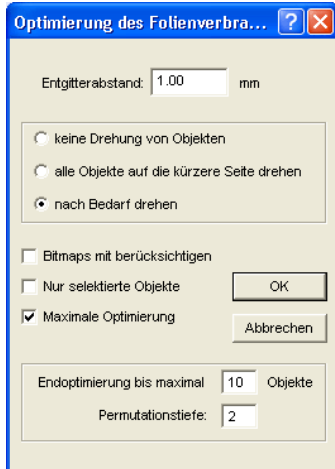


Abb. 2.5-2: Parameter-Dialog für die Materialoptimierung

Die **Folienoptimierung** sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf dem Material einnehmen.

Hinweis: Gruppen und Kombinationen werden als je ein Optimierungsobjekt betrachtet. Wenn das nicht gewünscht ist, müssen zuvor die Gruppierungen gebrochen und die Kombinationen aufgelöst werden.

Die folgenden Optionen stehen Ihnen zur Verfügung:

Entgitterabstand

In diesem Feld kann der gewünschte Abstand zwischen den Optimierungsobjekten, der so genannte **Entgitterabstand**, eingetragen werden.

Alle Objekte auf die kürzere Seite drehen

Alle Objekte werden so gedreht, dass die kürzere Seite unten ist.

Bei Bedarf drehen

Während der Optimierung werden die Objekte so gedreht, wie sie möglichst Platz sparend angeordnet werden können.

Bitmaps mit berücksichtigen

Ist diese Option aktiviert werden Bitmaps und Gruppen in denen Bitmaps enthalten sind ebenfalls optimiert.

Nur selektierte Objekte

Es werden nur die ausgewählten Objekte berücksichtigt. Mit dieser Option kann z. B. layerweise (nach Farben) optimiert werden.

Maximale Optimierung

Wird diese Option aktiviert, werden zwei weitere Felder im Folienoptimierung-Dialog eingeblendet. Die Option **Maximale Optimierung** berechnet alle Kombinationsmöglichkeiten, die sich aus den Feldern **Endoptimierung bis maximal ... Objekte** und **Permutationstiefe** ergeben. Die Berechnung kann, abhängig von der Größe der hier eingestellten Werte, sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, da alle Kombinationsmöglichkeiten, die sich aus beiden Werten ergeben berechnet und verglichen werden. Deshalb sollten in der Regel nicht mehr als ca. 20-30 Objekte mit einer Permutationstiefe von maximal 5 eingestellt werden.

Hinweis: Eine Optimierung führt immer zur Drehung eines oder mehrere Objekte.

2.5.1.2 Entgitterlinien

Entgitterlinien dienen dem besseren Verarbeiten von großen Jobs. Materiallängen von mehreren Meter Länge oder Breite sind schwer zu handhaben, deshalb kann man beim Folienschneiden Entgitterlinien einfügen, die den Job in kleinere, handlichere Teile teilt.

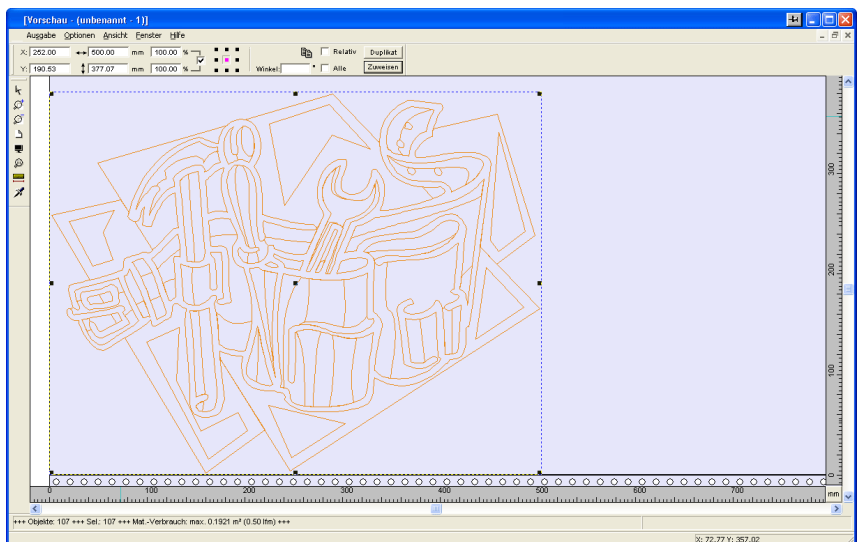


Abb. 2.5-3: Ausgabe-Job mit Entgitterrahmen (blau gestrichelte Linie) ohne Entgitterlinien

2.5.1 Die Ausgabe-Vorschau

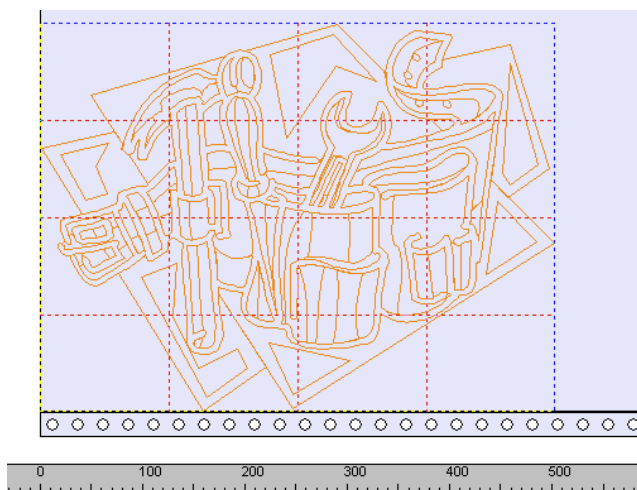


Abb. 2.5-4: Beispiel mit 3 horizontalen und 3 vertikalen Entgitterlinien (rot gestrichelte Linie)



Abb. 2.5-5: Ergebnis der Ausgabe mit Entgitterlinien - Objekte nicht! durchgeschnitten

In der **Ausgabe-Vorschau** gibt es drei Möglichkeiten horizontale und vertikale **Entgitterlinien** einzufügen.

*Hinweis: Entgitterlinien können nur eingefügt werden, wenn die Option **Entgitterrahmen** im **Ausgabe-Dialog** aktiviert wurde.*

1. Manuell

Positionieren Sie den Mauscursor auf den um die Objekte *blau gestrichelt* gezeichneten Entgitterrahmen. Der Mauscursor wandelt sich in einen Doppelpfeil. Ziehen Sie jetzt eine horizontale oder vertikale Entgitterlinie an die Position an der segmentiert werden soll. Wiederholen Sie den Vorgang so lange, bis Sie alle erforderlichen Entgitterlinien eingefügt haben.

2. Über das *Optionen*-Menü

Öffnen Sie das **Optionen**-Menü und aktivieren Sie hier den Menüpunkt **Horizontale Entgitterlinien** oder **Vertikale Entgitterlinien**.

Die erste Entgitterlinie wird in der Hälfte der zu schneidenden Objekte eingefügt. Der zweite Aufruf der Funktion halbiert die beiden Hälften in zwei weitere Hälften und so weiter.

3. Über die Kurzbefehle **h** oder **v**

Ein „**h**“ oder „**v**“ direkt über die Tastatur eingegeben erzeugt die entsprechenden Entgitterlinien - wie in Punkt 2 beschrieben.

Tipp: *Einzelne Objekte können über das rechte Mausmenü zusätzlich mit einem separaten Entgitterrahmen versehen werden.*

2.5.1.3 Job-Sektionierung

Unter Sektionierung versteht man die Aufteilung eines Jobs in so viele Teilstücke (Sektionen), wie benötigt werden, um den vollständigen Job auszugeben.

Ist der auszugebende Job größer als die eingestellte oder die verfügbare Ausgabebreite (**Ausgabe**-Dialog, Feld **Breite des Materials**) des Ausgabegerätes, wird im Infobereich des **Ausgabe**-Dialoges der Hinweis „**Job wird sektioniert**“ eingeblendet.

Hinweis: Die Begriffe **Sektionierung** und **Segmentierung** werden synonym gebraucht.

Das Aktivieren des **Ausgabe**-Menüs öffnet dann **vor** der Übergabe an das Gerät den folgenden Dialog:

2.5.1 Die Ausgabe-Vorschau

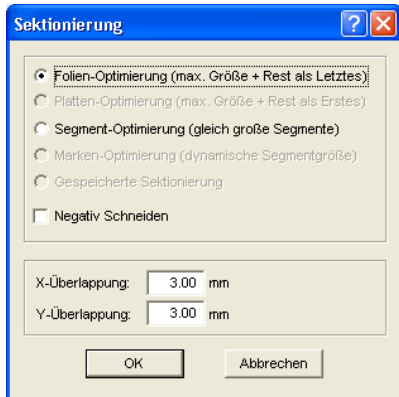


Abb. 2.5-6: Sektionierungs-Dialog mit Überlappungswert von 3 mm

Folien-Optimierung (max. Größe + Rest als Letztes)

Folien-Optimierung... veranlasst CoCut Segmente in der maximal zulässigen Größe zu erzeugen. Die Größe des letzten Segmentes unterscheidet sich in der Regel von den anderen

Platten-Optimierung (max. Größe + Rest als Erstes)

Nur aktiv bei Tischplottern. Würde das letzte Segment auch zuletzt geschnitten, würde die Platte nicht bis zu Ende verarbeitet werden könne. Deshalb wird der Rest als Erstes geschnitten, damit bis zuletzt die Platte auf dem Tisch aufliegt.

Segment-Optimierung (gleich große Segmente)

Wird die Option **Segment-Optimierung** aktiviert, werden immer *gleich große* Segmente erzeugt.

Marken-Optimierung (dynamische Segmentgröße)

Diese Option ist bei CoCut standardmäßig aktiviert, wenn **Videomarken** im Job vorhanden sind. Der obige Dialog wird übergangen und die Vorschau der dynamischen Segmente wird angezeigt. Der Sinn dieser Optimierung liegt darin, dass immer mindestens 3 Videomarken erforderlich sind. Je nach Lage der Videomarken „sucht“ CoCut bis zu 30% neben der Segmentlinie, ob sich dort eine Videomark befindet. Wenn ja wird das Segment entsprechend **dynamisch** angepasst.

Gespeicherte Sektionierung

Die zuletzt benutzte Einstellung wird automatisch gespeichert. Beim Erneuten Laden des Jobs kann auf diese Sektionierung zurückgegriffen werden.

Negativ Schneiden

Die Option **Negativ Schneiden** gibt an, dass die Objekte als „Negativ“ geschnitten werden, z. B. für die Verwendung als Vorlage für den Siebdruck.

X-Überlappung und Y-Überlappung

Segmentierung mit Überlappung - In den Feldern **X- und Y-Überlappung** kann angegeben werden, wie weit sich die Segmente überlappen sollen. Die Vektoren werden an den Trennpunkten entsprechend verlängert.

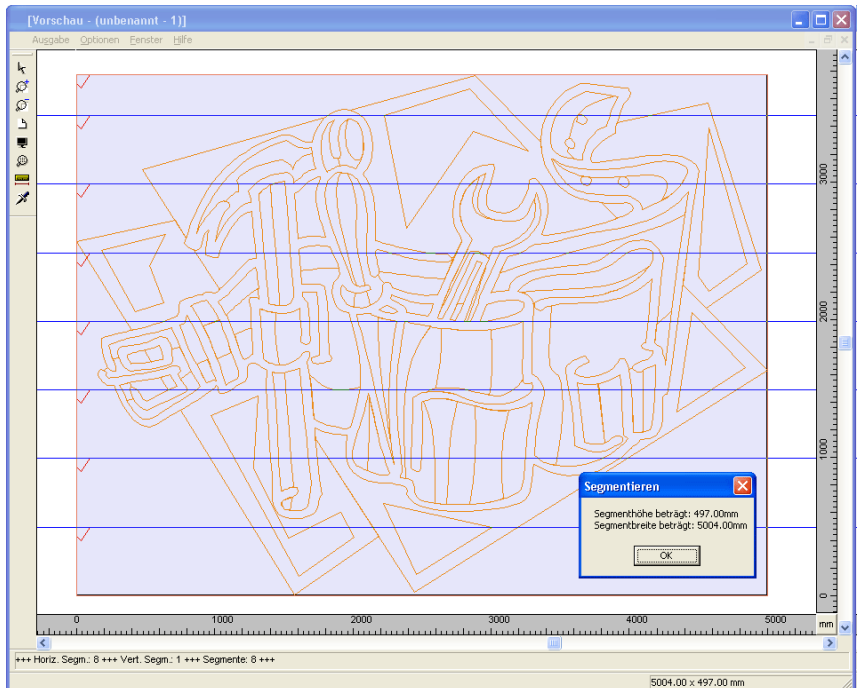


Abb. 2.5-7: Folien-Optimierung in der Sektionierungs-Vorschau mit 8 Segmenten und Segmentgrößen-Info

An- und Abwahl der Segmente

An- und Abwahl der Segmente geschieht durch Klick in das Segment. Das rote Häkchen  zeigt an welches Segment aktiv ist und ausgegeben wird.

Ändern der vorgeschlagenen Sektionierung

Sie ändern die Sektionierung, indem Sie die blau gezeichneten Sektionierungslinien anklicken und mit der Maus auf die gewünschte Position verschieben. Falls notwendig, fügt CoCut automatisch neue Sektionen ein.

2.5.1 Die Ausgabe-Vorschau

In der Statuszeile der Segmentierungs-Vorschau wird die Größe des zu schneidenden Jobs in X- und Y-Richtung, sowie die Anzahl der Segmente angezeigt.

3 Referenzteil

Die Menüpunkte in chronologischer Ordnung:

3.1 Das *Datei*-Menü

3.1.1 Der *Neu...*-Befehl

Mit dem *Neu*-Befehl wird ein neuer Job eröffnet.



3.1.2 Der *Öffnen...*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Dateien, die im CoCut JOB-Format auf Ihrer Festplatte oder auf einem anderen Datenträger abgelegt wurden, auf den aktuellen Bildschirm/Desktop gebracht. Sie können diese Datei weiter bearbeiten. Jobs können, nach Sicherheitsabfrage, gelöscht werden.



3.1.3 Der *Speichern*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie den aktuellen Job ab. Ist der entsprechende Job schon einmal abgespeichert worden, so werden der angegebene Dateiname und das Verzeichnis beibehalten. Die alte Version des Jobs wird überschrieben, so dass die alte Form nicht wieder hergestellt werden kann.



Haben Sie einen neuen Job erstellt, der zuvor noch nicht gespeichert wurde, dann geht das Programm, wenn Sie den *Speichern*-Befehl im *Datei*-Menü angeklickt haben, automatisch zum Befehl *Speichern unter...* über.

Es wird zuerst der *Job-Info*-Dialog geöffnet, in dem Sie weitere Informationen zum Job eingeben können. Danach wird der eigentliche Dialog zum Speichern Ihres Jobs geöffnet und Sie werden aufgefordert, Dateinamen und Verzeichnis anzugeben.

3.1.4 Der *Speichern unter...*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie einen neuen Job unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein zu wählendes Verzeichnis. Dieser Befehl dient auch zur Änderung des Dateinamens und / oder Verzeichnisses bereits bestehender Dateien. Wollen Sie zum Beispiel einen Job, der auf einem älteren aufgebaut ist, abspeichern, ohne dass Ihnen die alte Fassung verloren geht, dann wählen Sie den Befehl *Speichern unter...* und Sie können den neuen Job unter einem anderen Namen in ein neues Verzeichnis, falls Sie es wünschen, abspeichern.



Der Befehl *Speichern unter...* ist auch zu wählen, wenn Sie den aktuellen Job auf einen externen Datenträger speichern wollen. Wählen Sie dazu das entsprechende Laufwerk aus.

3.1.5 Der *Importieren*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die nicht im CoCut JOB-Format abgespeichert worden sind, übernommen.



3.1.6 Der *Ausgeben...*-Befehl

Mit diesem Befehl rufen Sie das Ausgabe-Modul zum Schneiden, Zeichnen, Fräsen auf.



3.1.7 Der *Ende*-Befehl

Hiermit beenden Sie CoCut und kehren zum Windows-Desktop zurück. Haben Sie den soeben in Bearbeitung befindlichen Job noch nicht gesichert, dann werden Sie gefragt, ob Sie dies nun vornehmen wollen.



3.1.8 Die *Job-Historie*

Die Job-Historie Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Jobs ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des **Datei**-Menüs erscheinen die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Jobs. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Job-Namen. Anschließend wird die ausgewählte Datei auf die Arbeitsfläche geladen.

3.2 Das *Bearbeiten*-Menü

3.2.1 Der *Rückgängig*-Befehl

Mit diesem Befehl ist es möglich zuletzt durchgeführte Operationen und Funktionen wieder rückgängig zu machen. Die Standard-Einstellung ist 5 Schritte. Dieser Standardwert kann über das **Einstellungen-** Menü, Menüeintrag **Grundeinstellungen/Diverse** und hier **Anzahl rückgängig** verändert werden. Der Maximalwert beträgt 100 Schritte.



Hinweis: Diese Einstellung kann nur bei einer neuen Datei (Datei-Menü, Menüpunkt Neu) geändert werden!

3.2.2 Der *Wiederherstellen*-Befehl

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



3.2.3 Der *Ausschneiden*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Objekte in die Windows Zwischenablage kopiert und von der Arbeitsfläche gelöscht. Über die Zwischenablage können Objekte an einer anderen Stelle oder in einem anderen Programm eingefügt werden.



Hinweis: Für den Transport Ihrer Daten können Sie auch den **Exportieren-Befehl** benutzen. Dies ist immer dann erforderlich, wenn Ihre Daten auf einen anderen Rechner übertragen werden sollen.

3.2.4 Der *Kopieren*-Befehl

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



3.2.5 Der *Einfügen*-Befehl

Dieser Befehl fügt Grafiken und Objekte aus der Zwischenablage in Ihren Job ein. Der Mauszeiger wandelt sich in einen rechten Winkel in dem *Insert* (engl. einfügen) steht.



Zeigen Sie nun mit der Spitze des rechten Winkels auf den Punkt auf Ihrer Arbeitsfläche, an dem die Grafik oder das Objekt eingefügt werden soll.

3.2.6 Der *Inhalte einfügen...*-Befehl

Über diesen Menüpunkt können „Bilder“ über die Zwischenablage nach CoCut importiert werden.

Hinweis: Werden in CoCut Objekte kopiert ist dieser Menüpunkt nicht aktiv.

3.2.7 Der *Alles Markieren*-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.



3.2.8 Der *Selektion umkehren*-Befehl

Mit diesem Befehl werden alle Objekte markiert, die vorher nicht markiert waren. Bereits markierte Objekte sind danach nicht mehr markiert.



3.2.9 Der *Mehrfach-Kopien...*-Befehl

Dieser Befehl dient dem Anlegen von beliebig vielen Objektkopien (Nutzen) auf der Arbeitsfläche. Anzahl, Abstand, u. v. m. kann in dem Dialog eingestellt werden.

Detaillierte Beschreibung:  siehe Kapitel 5.4: Die *Objekt-Parameter-Toolbar*

3.3 Das *Objekt*-Menü

3.3.1 Der *Achswechsel*-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, ohne den Weg über die **Rotieren**-Funktion zu gehen.

3.3.2 Der *Achswechsel mit Blatt*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte **und** die Arbeitsfläche um 90° gegen den Uhrzeigersinn.



3.3.3 Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Horizontalen durch seinen Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, dann wird der Mittelpunkt der virtuellen Markierungsbox, deren Rand durch die 8 schwarzen Punkte begrenzt wird, mit der dazugehörigen Horizontalen als Spiegelachse genommen. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt.



3.3.4 Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

Das ausgewählte Objekt wird an der Vertikalen an seinem Mittelpunkt gespiegelt. Sind mehrere Objekte markiert, so wird der Mittelpunkt der Markierungsbox mit der dazugehörigen Vertikalen als Spiegelachse verwendet. Sind keine Objekte markiert, werden alle Objekte gespiegelt.



3.3.5 Der *Löschen*-Befehl

Auf Ihrer Tastatur finden Sie eine Taste, die - handelt es sich um eine deutsche Tastatur - mit ENTF oder bei einer englischen Tastatur mit DEL beschriftet ist. Sie führt den **Löschen**-Befehl aus. Um mit diesem Befehl Objekte aus einer Grafik zu entfernen, müssen diese markiert sein.



3.3.6 Der *An X-Achse spiegeln*-Befehl

Alle selektierten Objekte werden an der sichtbaren **X-Koordinatenachse** gespiegelt.



3.3.7 Der *An Y-Achse spiegeln*-Befehl

Alle selektierten Objekte werden an der sichtbaren **Y-Koordinatenachse** gespiegelt.



3.3.8 Der *Duplizieren*-Befehl

Um diesen Befehl anzuwenden, muss das zu duplizierende Objekt vorher markiert werden. Klicken Sie nun mit der linken Maustaste den **Duplizieren**-Befehl an oder aktivieren Sie ihn über den Hotkey. Die markierten Objekte werden nun verdoppelt.



Die Positionierung erfolgt gemäß den Werten, die Sie im **Einstellungen**-Menü, Menüpunkt **Grundeinstellungen/Diverse** eingegeben haben.

Hinweis: Sie können ein Objekt auch duplizieren, indem Sie es zuerst markieren, bei gedrückter linker Maustaste verschieben, und dann an der Position an der das Duplikat erzeugt werden soll, die rechte Maustaste einmal drücken. Die Verschiebewerte werden bei diesem Verfahren automatisch eingetragen.

3.3.9 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 deren Position zueinander zu verändern. Dazu markieren Sie zunächst alle Objekte, die sie gemeinsam verschieben möchten, wählen den **Gruppieren**-Befehl und verschieben anschließend die neu gebildete Gruppe an die gewünschte Stelle. Es ist jetzt nicht mehr möglich, die einzelnen Objekte aus denen sich die Gruppe zusammensetzt, unabhängig von einander zu verändern.



Um dies wieder möglich zu machen, muss mit dem **Gruppierung brechen**-Befehl die Gruppierung wieder aufgehoben werden.

Hinweis: Gruppierte Objekte können nicht mit dem Knotenbearbeitungswerkzeug bearbeitet werden. Die Gruppierung muss vorher gebrochen werden. Um die gruppierten Objekte von den nicht gruppierten zu unterscheiden, werden sie blau gestrichelt gezeichnet.

3.3.10 Der Gruppierung brechen-Befehl

Diesen Befehl benutzt man um eine Gruppe von Objekten wieder in einzelne Objekte aufzuspalten. Jedes Objekt kann anschließend wieder einzeln bearbeitet werden.



3.3.11 Der Kombinieren-Befehl

Dieser Befehl fasst wie das Gruppieren mehrere Objekte zu einem zusammen. Der Unterschied zum **Gruppieren**-Befehl besteht darin, dass nun die gewählten Objekte nicht mehr als einzelne isoliert nebeneinander



stehende 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 Innenkante. Der Bereich zwischen den beiden Kanten wird mit der in der Layerbox ausgewählten Farbe gefüllt. In der Mitte verbleibt ein Loch in der Größe des kleineren Quadrats.

3.3.12 Der *Kombination auflösen*-Befehl

Mit diesem Befehl lösen Sie eine Kombination wieder auf. Das Programm  **UMSCH+L** behandelt die Kombinationsobjekte danach wieder als Einzelobjekte.

3.3.13 Der *Ausrichten...*-Befehl

Mit dieser Funktion werden markierte Objekte ausgerichtet. Sie können Objekte sowohl horizontal als auch vertikal ausrichten. Dabei werden die Objekte so angeordnet, dass Sie entweder zentriert oder aber an der gewünschten Seite ausgerichtet werden.



Zusätzlich können die Objekte im gleichen Abstand angeordnet werden, so dass ein gleichmäßiges Erscheinungsbild erreicht wird. Ebenso ist es möglich, alle Objekte sowohl horizontal als auch vertikal auf der Arbeitsfläche zu zentrieren.

Hinweis: Diese Option ist nur dann aktivierbar, wenn Sie mindestens zwei Objekte markiert haben.

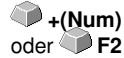
3.3.14 Der *Entgitterrahmen*-Befehl

Dieser Befehl fügt erzeugt einen Entgitterrahmen um ein oder mehrere selektierte Objekte. Ein Entgitterrahmen erleichtert das Auslösen der Folie vom Träger.

3.4 Das *Ansicht*-Menü

3.4.1 Der *Vergrößern*-Befehl

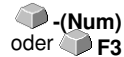
Wählen Sie diese Funktion aus, so ändert sich der Mauszeiger in eine Lupe mit einem Pluszeichen im Innern. Sie können jetzt mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste einen Bereich auswählen, der gezoomt werden soll. Der ausgewählte Bereich wird anschließend im Programmfenster maximal vergrößert dargestellt.



Hinweis: Ein Piepton des Rechnerlautsprechers informiert Sie darüber, dass die maximale Zoomstufe erreicht ist.

3.4.2 Der *Verkleinern*-Befehl

Diese Funktion verkleinert Arbeitsfläche schrittweise. Wurde zuvor mehrfach vergrößert, dann werden die einzelnen Zoomschritte rückwärts durchgeführt.



3.4.3 Der *Ganze Seite*-Befehl

Wählen Sie diese Funktion aus, damit die gesamte zur Verfügung stehende Arbeitsfläche angezeigt wird.



3.4.4 Der *Alles zeigen*-Befehl

Diese Funktion verändert die Darstellung der Vektorzeichnung so, dass alle Objekte in dem Programmfenster zu sehen sind. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es sich dabei um die größtmögliche Darstellung der Grafik handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.



Hinweis: Halten Sie während des Aufrufs dieses Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte maximal gezoomt.

3.4.5 Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl

Wird dieser Befehl aktiviert, werden nur die auf der Arbeitsfläche markierten Objekte größtmöglich dargestellt.



3.4.6 Der *Ganz nach vorne setzen*-Befehl

Haben Sie mehrere Objekte übereinander angeordnet, ermöglichen Ihnen die folgenden Befehle die Lage der Objekte zueinander zu verändern. Mit dem **Ganz nach vorne**-Befehl wird das markierte Objekt an die oberste Stelle, auf die anderen Objekte drauf, gelegt.



3.4.7 Der *Ganz nach hinten setzen*-Befehl

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



3.4.8 Der *Eins nach vorne setzen*-Befehl

Dieser Befehl setzt das markierte Objekt in der Ansicht weiter nach vorne.



3.4.9 Der *Eins nach hinten setzen*-Befehl

Mit diesem Befehl setzen Sie das markierte Objekt weiter nach unten und damit in der Ansicht nach hinten.



3.4.10 Der *Reihenfolge umkehren*-Befehl

Die Reihenfolge der Objekte im Stapel wird umgekehrt. Was oben lag liegt anschließend unten und umgekehrt. Das gilt auch für alle dazwischenliegenden Objekte.



3.4.11 Der *Reihenfolge ändern*-Befehl

Mit diesem Befehl können Sie die Reihenfolge der Objekte interaktiv verändern, in dem Sie die Objektkonturen nacheinander in der gewünschten Reihenfolge anklicken.



Hinweis: Wenn alle Konturen berücksichtigt werden sollen, dann ist die Gruppierung der Objekte zu brechen bzw. die Kombination der Objekte aufzulösen.

3.4.12 Der *Umrissmodus*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die Ansicht der Arbeitsfläche in den Umrissmodus, d. h. es werden nur die Konturen der Objekte angezeigt.



3.4.13 Der *Erweiterte Darstellung*-Befehl

Dieser Befehl sorgt dafür, dass die möglichst beste Objektdarstellung (geglättete Konturen) erzeugt wird.



Hinweis: Er verlangsamt die Verarbeitungsgeschwindigkeit und sollte deshalb nur zur Endkontrolle oder Präsentation verwendet werden

3.4.14 Der *Immer im Vordergrund*-Befehl

Das CoCut-Fenster bleibt immer im Vordergrund.



Hinweis: Dieser Menüpunkt ist nur dann aktiv, wenn das CoCut-Fenster sich im Teilbildmodus befindet.

3.4.15 Der *Fenster aktualisieren*-Befehl

Mit dieser Funktion wird der Inhalt des sichtbaren Fensters neu aufgebaut, ohne etwas an der Größe oder dem gewählten Ausschnitt zu ändern.



Hinweis: Benutzen Sie diesen Befehl dann, wenn Objekte auf dem Bildschirm sichtbar sind, die nicht mit der Zeigefunktion angewählt werden können oder Darstellungsfehler anderer Art auftreten.

3.5 Das *Einstellungen*-Menü

3.5.1 Das *Grundeinstellungen*-Menü

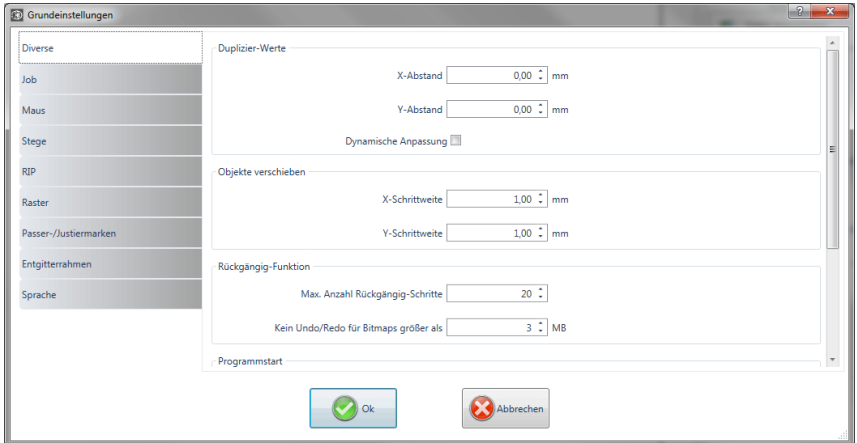


Abb. 3.5-1: Grundeinstellungen-Dialog - hier: Diverse-Reiter aktiv

3.5.1.1 Das *Diverse...*-Setup



3.5.1.1.1 Duplizier-Werte

- X-Abstand

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in X-Richtung).

- Y-Abstand

Gibt den Betrag an, der nach dem Erzeugen eines Duplikates zwischen dem Original und dem Duplikat an Abstand bleibt (in Y-Richtung).

- Dynamische Anpassung

Diese Option sorgt für das Ein- bzw. Abschalten einer Funktion, die die Duplizierwerte beim Duplizieren mit der rechten Maustaste als X- und Y-Abstand automatisch einträgt und verwendet.

3.5.1.1.2 Objekte verschieben

- X-Schrittweite

Gibt den Betrag an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt bzw. verschoben werden.

- Y-Schrittweite

Gibt den Betrag in Y-Richtung an, um den markierte Objekte beim Drücken der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt bzw. verschoben werden.

Hinweis: Halten Sie die **UMSCHALT-Taste** während der Bewegung gedrückt, so wird der Betrag der Verschiebung auf ein Zehntel reduziert. Halten Sie die **UMSCHALT+STRG-Taste** gedrückt, beträgt die Verschiebung ein Hundertstel der eingestellten Schrittweite.

3.5.1.1.3 Rückgängig-Funktion

- Max. Anzahl Rückgängig-Schritte

Bezieht sich auf die Rückgängig-Funktion im **Bearbeiten**-Menü.

Hinweis: Diese Option ist nur einstellbar, wenn kein Job geladen ist.

- Kein Undo/Redo für Bitmaps größer als ... MB

Für Bitmaps, die größer sind als der in diesem Feld eingetragene Wert, wird die **Undo/Redo**-Funktion (Rückgängig/Wiederherstellen) automatisch **abgeschaltet**, d. h. dass Operationen an diesen Bitmaps nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Vorteil: Zeitersparnis

Grund: Der Zeitaufwand (Rechenaufwand) wird für Bitmaps ab einer bestimmten Größe hoch, denn für jeden Undo/Redo-Schritt muss eine Kopie des Originals (Ausgangszustand) angelegt werden. Der Wert, der in diesem Feld eingetragen wird, sollte zwischen 5 - 10% des im Rechner verfügbaren Hauptspeichers (RAM) liegen.

3.5.1.1.4 Programmstart

- Infofenster

Beim Programmstart wird ein Infofenster vor der Arbeitsfläche eingeblendet, das über Neuigkeiten, Updates, etc. informiert, falls eine Verbindung zum Internet besteht. Die 3 Optionen sind: **Immer anzeigen**, **Nicht mehr anzeigen**, **Nur bei Neuigkeiten anzeigen**.

Empfehlung: „Nur bei Neuigkeiten anzeigen“, denn so verpassen Sie keine wichtigen Infos bezüglich CoCut.

3.5.1.2 Das *Maus...*-Setup

3.5.1.2.1 Maus-Aktion

- <Strg> + rechte Maustaste belegt mit:

Hier können Sie die Belegung der rechten Maustaste definieren. Öffnen Sie hierzu die Auswahlliste und wählen Sie den Befehl aus, der beim einmaligen Klicken mit der rechten Maustaste ausgeführt werden soll.

- Verzögerung bei Mausklick

Diese Option erhöht die Anwahlsicherheit beim Selektieren von Objekten. Der Standardwert liegt bei 100; die Einheit ist Millisekunden. Je höher dieser Wert gewählt wird, umso länger dauert es bis das Objekt dem Mauscursor folgt. Ein versehentliches Verschieben der Objekte ist damit verringert.

Hinweis: Anwender, die noch nicht so sicher im Umgang mit der Mausbedienung sind, sollten diesen Wert erhöhen.

- Fenster automatisch scrollen

Diese Option ist standardmäßig eingeschaltet und sorgt dafür, dass immer dann, wenn ein Objekt mit Maus über den Rand der Arbeitsfläche bewegt wird, die Arbeitsfläche automatisch bewegt wird (scrollt).

3.5.1.2.2 Tastenrad

Diese Optionen erleichtern das Navigieren auf dem CoCut-Desktop bei Computer-Mäusen, die mit einem mittleren Tastenrad ausgestattet sind.

- <Umsch> wechselt zw. beiden Modi:

Zwei Modi sind möglich: **Zoom** oder **Vertikal-Scrollen**.

Zoom

Bei dieser Option wird - ausgehend von der Cursor-Position - beim Drehen des Mausekkrades die Arbeitsfläche vergrößert oder verkleinert: je nach Drehrichtung.

Scroll vert.(ikal)

Bei dieser Option wird - ausgehend von der Cursor-Position - beim Drehen des Mausekkrades die Arbeitsfläche vertikal oder horizontal (Rad+STRG-Taste) verschoben. Je nach Drehrichtung geschieht die Verschiebung nach oben, unten oder rechts, links.

- Auflösung

Die Empfindlichkeit des Tastenrades kann an die individuellen Erfordernisse angepasst werden. Der Wertebereich reicht von 1 (grob) bis 10 (fein).

3.5.1.3 Das *Geräte...-Setup*

Diese Kategorie der Grundeinstellungen erlaubt die Definition wichtiger Parameter für die Ausgabe auf dem Ausgabegerät. Die Default-Einstellungen korrelieren mit den Angaben im Ausgabedialog vor der Ausgabe der Jobdaten an das angeschlossene Gerät.

Aktuelles Ausgabegerät

In diesem Fenster können alle aktuell angeschlossenen Ausgabegeräte ausgewählt werden. **Treibername**, **Dateiname** und die **Anschluss**-Schnittstelle werden angezeigt. **Modus** und **Material** aus der Materialdatenbank können ausgewählt werden.

Die ...-Schaltfläche ermöglicht das Neuanlegen, Ändern und Löschen der Einstellungen.

Anschluss

Zeigt an, mit welcher Rechnerschnittstelle das Ausgabegerät verbunden ist.

Default-Einstellungen

Blattursprung beibehalten

Diese Option sorgt dafür, dass kein neuer Ursprung nach der Ausgabe eines Jobs, gesetzt wird. Die nachfolgende Ausgabe geschieht an den gleichen Koordinaten wie die vorhergehende

Stapelverarbeitung

Diese Option ermöglicht eine unterbrechungsfreie Ausgabe ohne Plot-Manager-Interaktion.

Nach Segment warten

Nach Segment warten gibt an, ob nach der Ausgabe eines geschnittenen Segmentes, der Plotter an dieser Stellung verharren soll. Diese Option wird typischerweise bei Flachbettgeräten, ohne eingebauten automatischen Folientransport benötigt.

Segment gibt dabei die maximal adressierbare Fläche an, die in einem Stück abgearbeitet werden kann.

Nach dem Segment wird die Folie von Hand an die richtige Stelle befördert.

Vor Ausgabe sortieren

Sortieren heißt, dass alle inneren Objekte vor den äußeren Objekten bearbeitet werden und dass eine Sortierung in x-Achsen-Richtung vorgenommen wird. Dieser Schalter sorgt dafür, dass die Folie möglichst wenig hin- und herbewegt wird, damit die Wiederholgenauigkeit so groß wie möglich bleibt. Diese Option wird insbesondere benötigt bei Plottern mit Grippollenantrieb oder beim Fräsen.

Die Ausgabegeschwindigkeit reduziert sich bei dieser Einstellung geringfügig.

Ausgabe in Datei

Diese Option leitet die Ausgabe der Daten nicht an das angeschlossene Gerät, sondern öffnet einen Dialog, in dem der Pfad und der Name einer Ausgabedatei angegeben werden kann, die auf die Festplatte gespeichert wird.

Automatisch auslesen

Diese Option kann dann aktiviert werden, wenn ein Gerät angeschlossen, „Online“ und ein Auslesebefehl für dieses Gerät im Treiber vorhanden ist.

Nur Layer mit Werkzeug ausgeben

Diese Option sorgt dafür, dass nur Objekte ausgegeben werden, wo eine Werkzeugzuordnung zu einem Layer vorgenommen wurde.

Entgitterrahmen

Diese Option definiert, ob und in welchem Abstand ein Aushebe-/Entgitterrahmen um die Ausgabeobjekte geschnitten wird. Diese Option erleichtert das Entgittern von Folie.

Überlappung

Überlappung definiert die Überlagerung zweier Segmente. Dieser Wert sorgt z. B. für den Ausgleich der Schrumpfung, der bei Folien auftritt.

Kopienabstand

Kopienabstand definiert den Abstand von Kopien auf dem Ausgabemedium

Segmentabstand

Segmentabstand definiert die Entfernung zwischen einzelnen Segmenten eines Jobs.

Stapelabstand

Stapelabstand definiert, ob Kopien vertikal gestapelt werden sollen. Voraussetzung für die Aktivierung dieser Option ist, dass das ausgewählte Objekt mehr als einmal übereinander ausgegeben werden kann.

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

Keine Tooltips anzeigen

Diese Option sorgt dafür, dass im Ausgabedialog keine Tooltips angezeigt werden, die im Gerätetreiber eingetragen wurden.

Ausgabe von Objekten zulassen, die größer als das Arbeitsblatt sind

Diese Option bewirkt, dass auch Objekte an das Ausgabe-Modul übergeben werden, die größer als die Maße der Arbeitsfläche sind.

3.5.1.4 Das Import-Setup

Der **Setup-Import-Dialog** dient der Einstellung aller in CoCut implementierten Importfilter. Die Einstellungen sind der besseren Übersichtlichkeit wegen in 4 Kategorien unterteilt. Einstellungen, die im **Allgemein-Reiter** vorgenommen werden, gelten für alle in der linken Spalte gelisteten Importfilterdateiformate. **Default-Einstellungen** sind bereits aktiviert. Vom Standard abweichende Einstellungen können durch Klick auf den jeweiligen **Dateiformate-Reiter** aktiviert werden. Die **filterspezifischen Einstellungen** können bei Bedarf aktiviert oder deaktiviert werden.

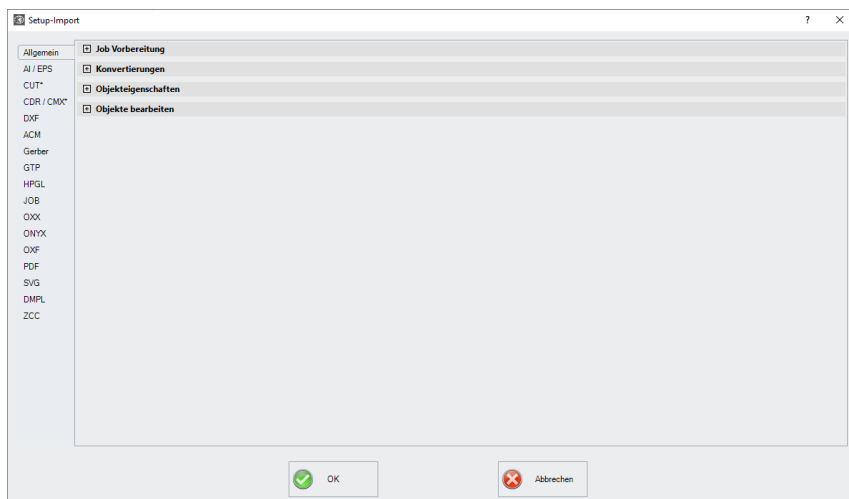


Abb. 3.5-2: Import-Dialog mit geschlossener Kategorien-Struktur und

Importfilterdateiformaten



Abb. 3.5-3: Plus-Zeichen-Control



Abb. 3.5-4: Minus-Zeichen-Control



Abb. 3.5-5: Check-Control

Ein Klick auf das **Plus-Zeichen-Control** öffnet die gewünschte **Kategorie**. Ein Klick auf das **Minus-Zeichen-Control** schließt die gewünschte **Kategorie**. Ein Klick auf das **Check-Control** aktiviert oder deaktiviert die entsprechende Option.

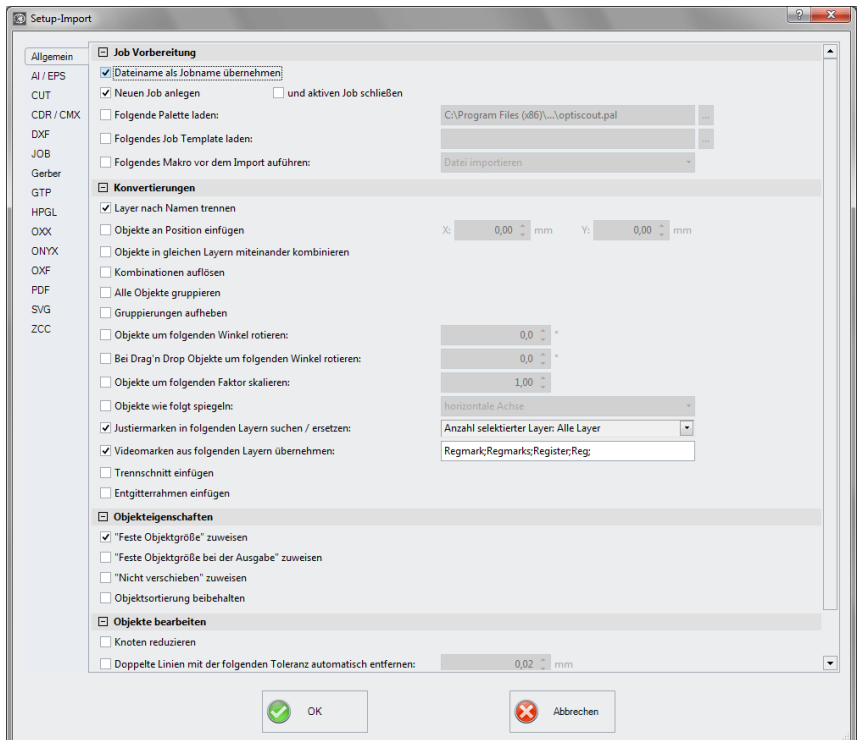


Abb. 3.5-6: Import-Dialog mit geöffneten Kategorien-Struktur - hier: Allgemein-Reiter aktiv

3.5.1.4.1 Die spezifischen Einstellungen

3.5.1.4.1.1 Job-Vorbereitung

- Dateiname als Jobname übernehmen

Diese Option übernimmt den Namen der **Importdatei** auch für die Jobdatei. Dies erleichtert die Zuordnung von Quelldatei zu Jobdatei.

- Neuen Job anlegen

Beim Import von Fremddaten werden die Daten in einen Job ohne Namen importiert (unbenannt.job).

und

- aktiven Job schließen

Der aktive Job wird beim Import geschlossen. Dies verhindert, dass beim Import sehr vieler Daten die Dateihistorie sehr groß und unübersichtlich wird.

- Folgende Palette laden:

Das Aktivieren dieser Option erlaubt das Laden einer Farbpalette mit der Dateiendung *.PAL.

- Folgendes Job-Template laden:

Das Aktivieren dieser Option erlaubt das Laden einer Mustervorlage (Template) mit der Dateiendung *.JTP.

- Folgendes Makro vor dem Import ausführen:

Diese Option listet alle möglichen Makros auf. Mit dieser Option können Daten-Operationen **vor** dem Importieren durchgeführt werden: z. B. Rotieren um 90°, Sortierung mit Simulation, etc.

3.5.1.4.1.2 Konvertierungen

- Layer nach Namen trennen

Beim Import von Fremddaten kann es vorkommen, dass mehrere Layer den identischen Farbwert besitzen. Sind sie mit unterschiedlichen Namen versehen, kann CoCut sie beim Importieren nach Namen trennen und die zugehörigen Objekte in getrennten Layern anlegen.

- Objekte an Position einfügen

Ist diese Option aktiviert, dann kann festgelegt werden, an welche Position in X und in Y die Daten auf der Arbeitsfläche abgelegt werden.

- Objekte in gleichen Layern miteinander kombinieren

Ist diese Option aktiviert, werden beim Import alle geschlossenen Objekte kombiniert, die im gleichen Layer liegen.

- Kombinationen auflösen

Ist diese Option aktiviert, dann werden beim Import alle Objekt-Kombinationen aufgelöst, mit der Folge dass nur Einzelobjekte vorhanden sind.

- Alle Objekte gruppieren

Ist diese Option aktiviert, werden beim Import alle Objekte gruppiert. Vorteil: Die Lage der Objekte zueinander bleibt beim Verschieben der Objekte unverändert, da nur ein Gruppenobjekt verschoben wird.

- Gruppierungen aufheben

Ist diese Option aktiviert, werden beim Import alle Objektgruppen aufgelöst.

- Objekte um folgenden Winkel rotieren:

Der Wert gibt an, um welchen Winkel die Objekte beim Importieren gedreht werden. Negative Werte sind zulässig.

- Bei Drag'n Drop Objekte um folgenden Winkel rotieren

Der Wert gibt an, um welchen Winkel die Objekte beim Import per Drag'n Drop gedreht werden. Negative Werte sind zulässig.

- Objekte um folgenden Faktor skalieren:

Der Wert gibt an, um welchen Wert die Objekte beim Importieren skaliert, d. h. vergrößert oder verkleinert werden. Negative Werte sind zulässig.

- Objekte wie folgt spiegeln:

Diese Option erlaubt das Spiegeln der Objekte beim Importieren: Möglich sind:
horizontale Achse, vertikale Achse, beide Achsen

- Bei Drag'n Drop, Objekte um folgenden Winkel rotieren:

Werden Fremdobjekte per Drag'n Drop auf die CoCut-Arbeitsfläche gezogen, dann werden beim Loslassen um dem eingegebenen Wert gedreht.

- Justiermarken in folgenden Layern suchen / ersetzen:

Diese Option sucht in dem ausgewählten Layer nach Vektorobjekten, die die Größe der Justiermarke haben (s. Grundeinstellungen/Passer-/Justiermarken/Größe) und wandeln sie in Justiermarkenobjekte, d. h. diese Objekte erhalten das Objektattribut: **Justiermarke**.

- Videomarken aus folgenden Layern übernehmen:

Diese Option übernimmt die Objekte aus den Layern mit dem Layernamen z.

B. **Regmark; Regmarks; Register; Reg;** und betrachtet sie als Videomarken, d. h. diese Objekte erhalten das Objektattribut: **Videomärke**.

- Trennschnitt einfügen:

Diese Option fügt einen Trennschnitt zu den importierten Objekten ein. Die Platzierung und sonstigen Parameter orientieren sich an den Grundeinstellungen zum Trennschnitt.

- Entgitterahmen einfügen:

Diese Option fügt einen Entgitterahmen um die importierten Objekte hinzu. Der Abstand orientiert sich dabei an den Einstellungen für den Entgitterahmen.

3.5.1.4.1.3 Objekteigenschaften

- "Feste Objektgröße" zuweisen

Ist diese Option aktiviert, werden alle importierten Objekte mit dem **Objektattribut** „*Feste Größe*“ versehen; somit ist Größenänderung deaktiviert

- "Feste Objektgröße bei der Ausgabe" zuweisen

Ist diese Option aktiviert, werden alle importierten Objekte mit dem **Objektattribut** „*Feste Größe bei der Ausgabe*“ versehen. Ist diese Option aktiv, dann findet **während der Ausgabe** keine Größenkompensation statt. Die Objekte werden nach dem Einlesen der Marken lediglich platziert und rotiert.

- "Nicht verschieben" zuweisen

Ist diese Option aktiviert, werden alle importierten Objekte mit dem **Objektattribut** „*Nicht verschieben*“ versehen. Die **Nicht verschieben**-Option verhindert, dass das selektierte Objekt bewegt werden kann. Die Position ist festgesetzt.

- Objektsortierung beibehalten

Ist diese Option aktiv, dann wird die Objektsortierung beim Import nicht verändert. Die Objektreihenfolge bleibt bestehen.

3.5.1.4.1.4 Objekte bearbeiten

- Knoten reduzieren

Wird diese Option aktiviert, werden alle überflüssigen Knotenpunkte entfernt, d. h. das Vektorobjekt wird um die Knoten reduziert, durch deren Entfernen der Kurvenverlauf nicht beeinflusst wird.

- Doppelte Linien mit der folgenden Toleranz automatisch entfernen

Wird diese Option aktiviert, werden, alle identisch übereinanderliegenden Linien, automatisch entfernt.

- Objekte mit der folgenden Toleranz automatisch schließen

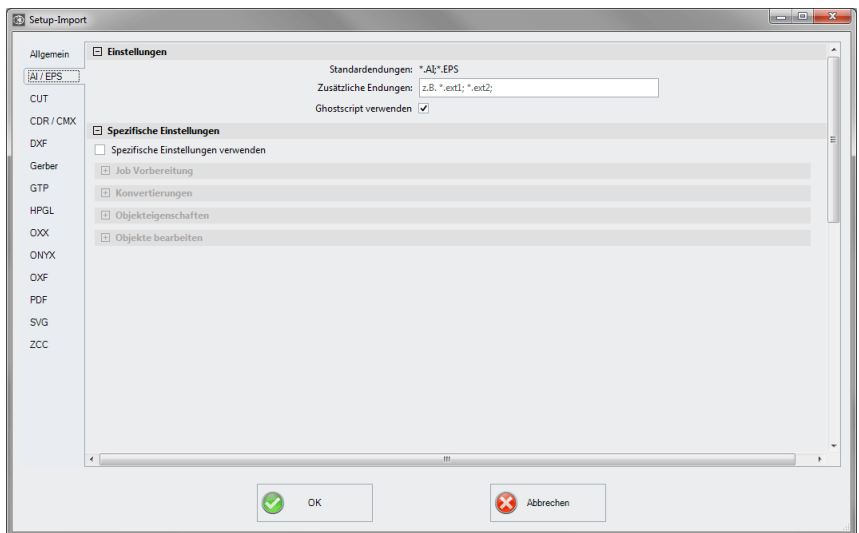
Wird diese Option aktiviert, werden beim Import alle Vektorobjekte automatisch geschlossen bzw. verbunden, deren Abstand von Anfangs- und Endpunkt innerhalb der Schließtoleranz liegt.

- Folgendes Makro nach dem Import ausführen:

Diese Option listet alle möglichen Makros auf. Mit dieser Option können Daten-Operationen **nach** dem Importieren durchgeführt werden: z. B. Rotieren um 90°, Sortierung mit Simulation, etc.

3.5.1.4.2 Die Einstellungen

3.5.1.4.2.1 AI/EPS



Standardendungen

hier: *.AI, *.EPS

Zusätzliche Endungen

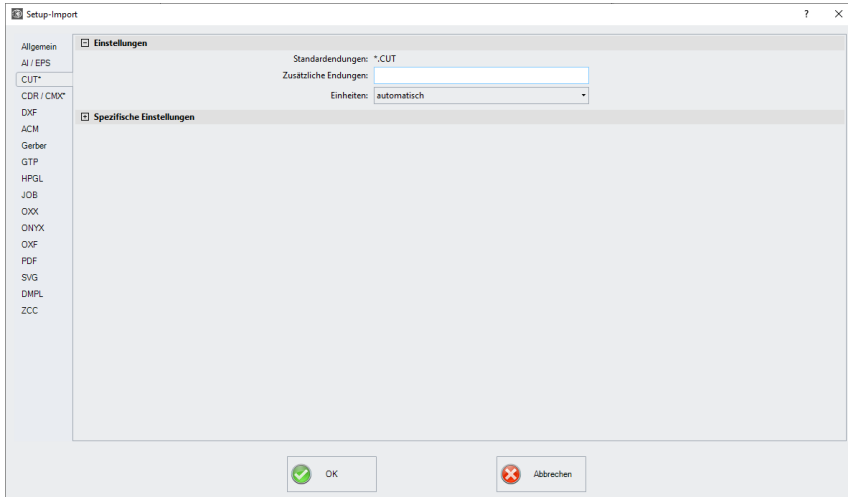
Zu den Standardendungen, können individuelle Dateiendungen angegeben werden. Der Importfilter ist konfiguriert wie bei der Standardendung.

3.5.1 Das Grundeinstellungen-Menü

Ghostscript verwenden

Ist diese Option aktiviert, dann wird die Open-Source Interpreter-Applikation namens Ghostscript für die Datenvorschau und den Importvorgang verwendet.

3.5.1.4.2.2 CUT



Standardendungen

hier *.CUT

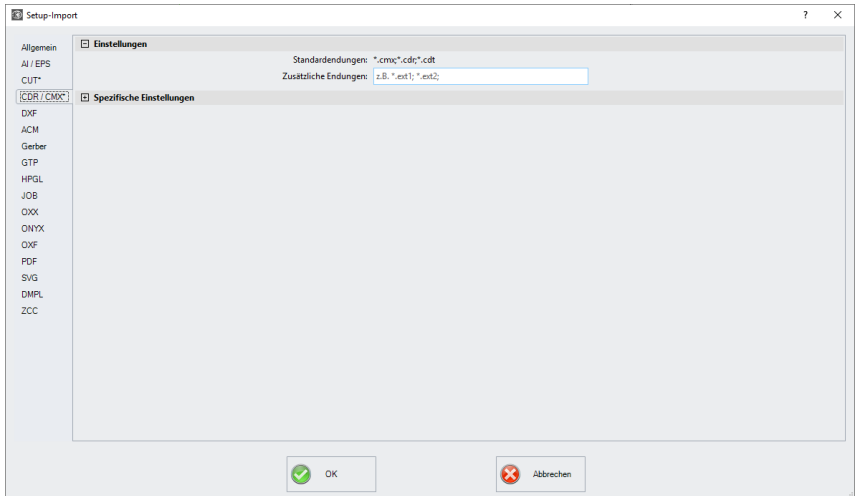
Zusätzliche Endungen

Zu den Standardendungen, können individuelle Dateieindungen angegeben werden. Der Importfilter ist konfiguriert wie bei der Standardendung.

Einheiten

Hier wird festgelegt in welcher Einheit die Daten importiert werden: *automatisch*, *metrisch* oder *englisch*.

3.5.1.4.2.3 CDR/CMX



Standardendungen

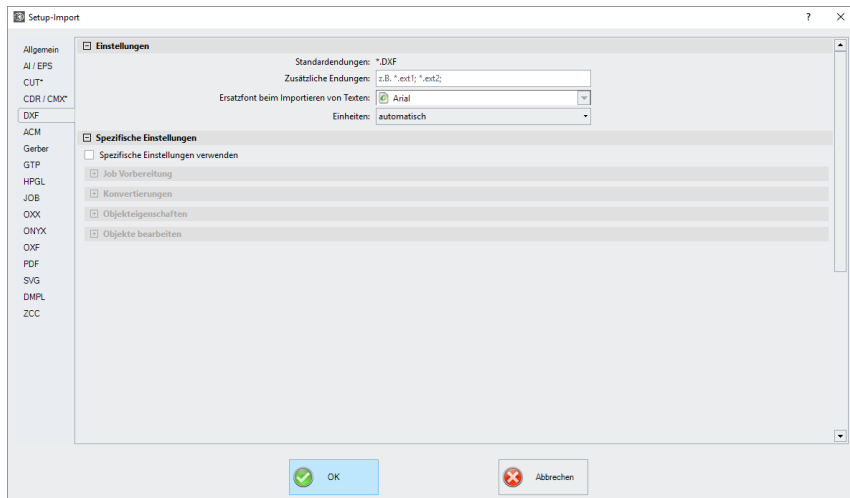
hier *.CMX, *.CDR, *.CDT

Zusätzliche Endungen

Zu den Standardendungen, können individuelle Dateieindungen angegeben werden. Der Importfilter ist konfiguriert wie bei der Standardendung.

3.5.1 Das Grundeinstellungen-Menü

3.5.1.4.2.4 DXF



Standardendungen

hier *.DXF

Zusätzliche Endungen

Zu den Standardendungen, können individuelle Dateiendungen angegeben werden. Der Importfilter ist konfiguriert wie bei der Standardendung.

Ersatzfont beim Importieren von Texten

Hier kann ausgewählt werden, welcher Font beim Textimport benutzt wird. Die Auswahl listet alle am Importrechner installierten Fonts auf.

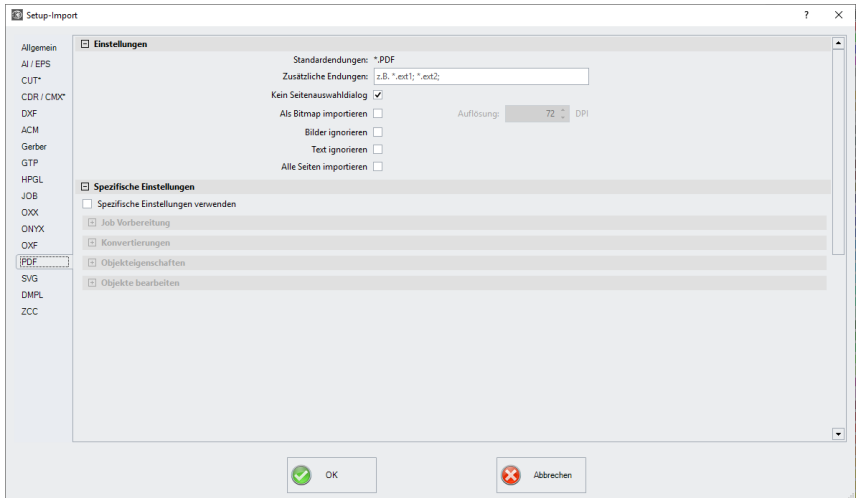
Einheiten

Hier wird festgelegt in welcher Einheit die Daten importiert werden: *automatisch*, *metrisch* oder *englisch*.

3.5.1.4.2.5 ACM, Gerber, GTP, HPGL, JOB, OXX, ONYX, OXF

siehe CDR/CMX

3.5.1.4.2.6 PDF



Standardendungen

hier *.PDF

Zusätzliche Endungen

Zu den Standardendungen, können individuelle Dateieindungen angegeben werden. Der Importfilter ist konfiguriert wie bei der Standardendung.

Kein Seitenauswahldialog

Das Aktivieren dieser Option unterdrückt den Seitenauswahldialog.

Als Bitmap importieren

Das Aktivieren dieser Option importiert nicht die Vektordaten, die in der PDF-Datei enthalten sind, sondern das ebenfalls enthaltene Pixelbild (Bitmap).

Bilder ignorieren

Diese Option sorgt dafür, dass eventuell vorhandene Fotos nicht importiert werden.

Text ignorieren

Diese Option sorgt dafür, dass eventuell vorhandene Texte nicht importiert werden.

Alle Seiten importieren

Diese Option sorgt dafür, dass alle Seitenumbrüche keine Berücksichtigung finden und damit das Dokument als Ganzes importiert wird.

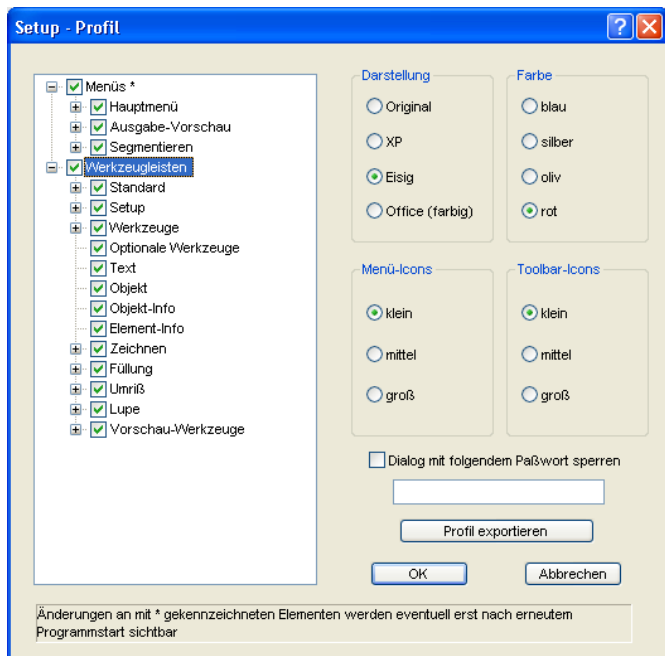
3.5.1 Das Grundeinstellungen-Menü

3.5.1.4.2.7 SVG, DMPL, ZCC

siehe CDR/CMX

3.5.1.5 Das *Profil...*-Setup

Das *Profil*-Setup dient der Individualisierung der Oberfläche. Der Benutzer oder Administrator kann die CoCut-Oberfläche nach seinen Bedürfnissen einstellen bzw. auf das notwendige Maß reduzieren. Das so definierte Nutzerprofil kann exportiert und mit einem Passwortschutz auf andere lizenzierte Clients übertragen werden.



3.5.1.5.1 Darstellung

Folgende Optionen sind möglich: **Original**, **XP**, **Eisig**, **Office (farbig)**. Die Veränderung wird direkt angezeigt.

3.5.1.5.2 Farbe

Folgende Optionen sind möglich: **Blau**, **Silber**, **Oliv**, **Rot**. Die Veränderung wird direkt angezeigt.

3.5.1.5.3 Menü-Icons

Folgende Größen sind möglich: ***Klein, Mittel und Groß***. Eine Vorschau im linken Dialogbereich zeigt an, wie sich die Veränderung der Ansicht auswirkt.

3.5.1.5.4 Toolbar-Icons

Folgende Größen sind möglich: ***Klein, Mittel und Groß***. Eine Vorschau im linken Dialogbereich zeigt an, wie sich die Veränderung der Ansicht auswirkt.

3.5.1.5.5 Dialog mit folgendem Passwort sperren-Option

Wird hier ein Passwort vergeben, dann wird beim Aktivieren des ***Profil-Menüeintrags*** dieses Passwort abgefragt. Eine Änderung der Ansicht ist nur bei bekanntem Passwort möglich.

3.5.1.5.6 Profil exportieren-Schaltfläche

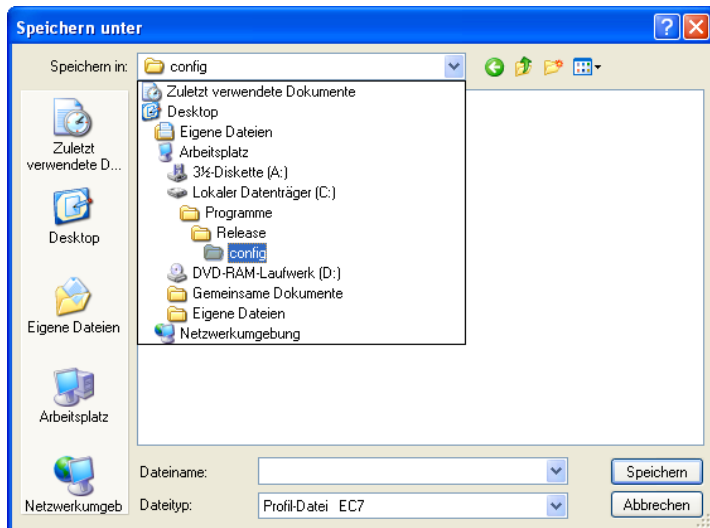


Abb. 3.5-7: Profil speichern-Dialog mit Standard-Speichern-Pfad

Das Aktivieren der **Profil exportieren**-Schaltfläche erlaubt das Speichern von individuellen CoCut-Profilen. Die verwendete Dateiendung ist *.ec7. Standardmäßig wird die *.ec7-Datei im Ordner für die Anwendungsdaten abgelegt.

Hinweis: Werden versehentlich alle Menüs oder das Grundeinstellungen-Menü abgeschaltet, dann ist der Zugriff auf das Profil, bzw. die Profil-Datei über das Systemmenü möglich. Das Systemmenü wird aktiviert durch Klick auf das Anwendungslogo links neben dem Programmnamen in der Programmzeile des Anwendungsfensters.

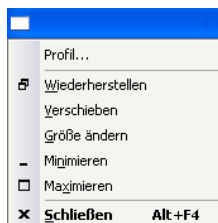


Abb. 3.5-8: Das Systemmenü mit Profil...-Untermenü

3.5.1.5.7 Statusbereich

Im Statusbereich werden Meldungen und Infos, die die Bedienung betreffen und näher erläutern, angezeigt.

3.5.2 Der *Arbeitsfläche...*-Befehl

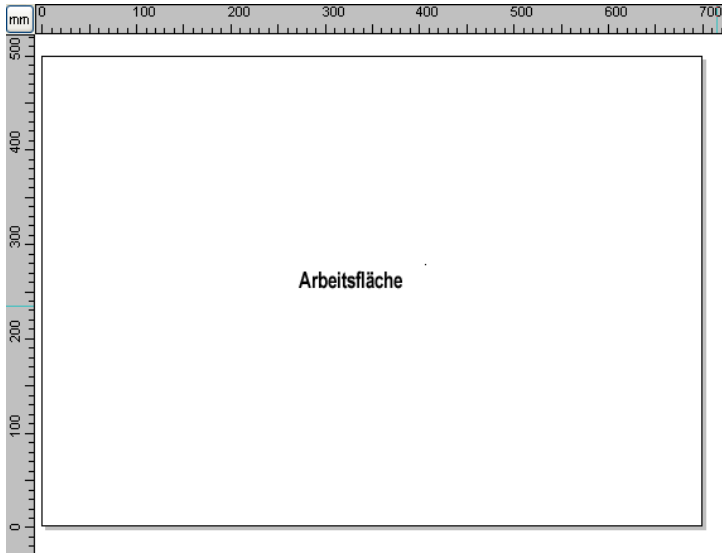


Abb. 3.5-9: Die Arbeitsfläche mit Schatten und Linealen

Hier können Sie die Größe und die Farbe Ihrer Arbeitsfläche neu bestimmen. Die Arbeitsfläche wird als Blattrahmen mit einem grauen Schatten rechts und unten neben dem Rahmen (siehe Abbildung oben) dargestellt. Die Farbe der Arbeitsfläche ist frei definierbar; dies garantiert eine optimale Layoutkontrolle am Bildschirm.

Vordefiniert sind z. B. DIN-A-Größen. Neben den fest definierten Maßen können Sie beliebig viele benutzerdefinierte Arbeitsflächen definieren. Eine kann als *Standard* festgelegt werden. Sie wird bei jedem „Datei Neu“ voreingestellt. Diese Option ist eine nützliche Funktion für alle, die z. B. eine Fräse oder Graviermaschine haben, denn die jeweils neue Eingabe der nutzbaren Fläche entfällt.

Hinweis: Ein Doppelklick auf den Schatten rechts neben und unterhalb der Arbeitsfläche öffnet ebenfalls diesen Dialog.

3.5.3 Die *Lineale...*-Funktion

Mit dieser Funktion definieren Sie die Orte, an denen die Lineale positioniert werden. Aus Platzgründen kann auf die Anzeige der Lineale verzichtet werden. Bei metrischer Darstellung ist jeder fünfte Schritt länger gezeichnet und bei nicht-metrischer jeder zweite und jeder vierte noch einmal.



3.5.4 Die Maßeinheit-Funktion

Dieser Befehl schaltet die Maßeinheit in die gewünschte Einheit (mm, cm oder inch) um.

Hinweis: Die Metrik ist auch über eine Schaltfläche, die sich im Winkel der beiden Lineale befindet, direkt veränderbar.

3.5.5 Die *Nullpunkt*-Funktion

Diese Funktion zeigt einen Nullpunkt wahlweise in der linken unteren Ecke oder in der rechten unteren Ecke der Arbeitsfläche. Er dient der Orientierung auf der Arbeitsfläche. Welche Ansicht bevorzugt wird, hängt meist vom Nullpunkt der angeschlossenen Maschine ab. Die Ansicht auf der Arbeitsfläche entspricht dann den realen Verhältnissen.

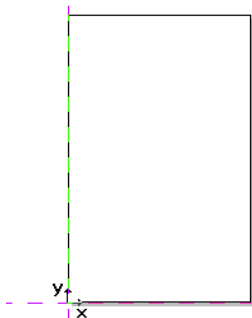


Abb. 3.5-10: Hier: Nullpunkt unten links

3.5.5.1 Das *Einstellungen-Nullpunkt*-Menü

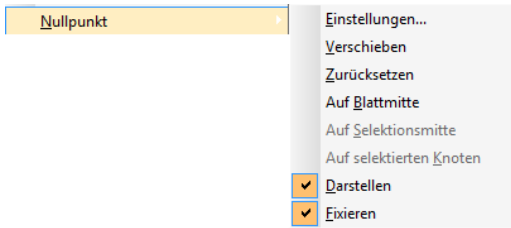


Abb. 3.5-11: Die Nullpunkt-Optionen

3.5.5.1 Einstellungen...

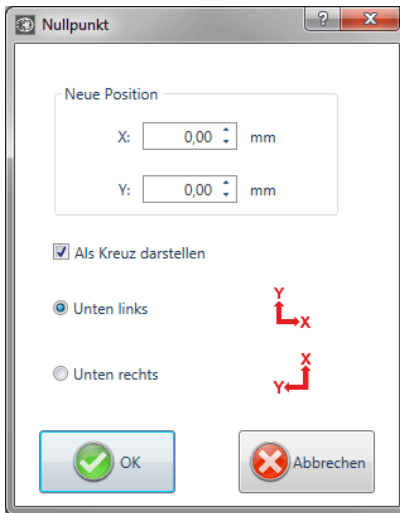


Abb. 3.5-12: Der Nullpunkt-Dialog

Neue Position X / Y

Diese Option erlaubt das Festlegen des Nullpunkts mittels konkreter Werte.

Als Kreuz darstellen-Option

Diese Option zeigt die Position des Nullpunkts mit einem Hilfslinienkreuz auf der Arbeitsfläche an. Ist die Option deaktiviert, dann wird die Position des Nullpunkts nur in den Linealen berücksichtigt.

Unten links-Option

Diese Option legt den Nullpunkt in die linke untere Ecke der Arbeitsfläche.

3.5.5 Die Nullpunkt-Funktion

Unten rechts-Option

Diese Option legt den Nullpunkt in die rechte untere Ecke der Arbeitsfläche.

3.5.5.1.2 Verschieben

Die **Nullpunkt verschieben-Option** aktiviert ein Fadenkreuz als Mauscursor. Mit dessen Hilfe kann der Nullpunkt an eine individuelle Position verschoben werden.

3.5.5.1.3 Zurücksetzen

Die **Nullpunkt rücksetzen-Option** setzt den Nullpunkt an die ursprünglich eingestellte Position (unten links oder unten rechts) zurück.

3.5.5.1.4 Auf Blattmitte

Die **Auf Blattmitte-Option** setzt den Nullpunkt auf den Mittelpunkt der Arbeitsfläche.

3.5.5.1.5 Auf Selektionsmitte

Die **Ursprung auf Selektionsmitte-Option** setzt den Nullpunkt auf die Position des, im Zentrum eines selektierten Objektes befindlichen, mittleren Anfassers.

3.5.5.1.6 Auf selektierten Knoten

Die **Ursprung auf selektierten Knoten-Option** setzt den Nullpunkt auf die Position eines markierten (selektierten) Knotens.

3.5.5.1.7 Darstellen

Diese Option zeigt den Nullpunkt oder macht ihn unsichtbar.

3.5.5.1.8 Fixieren

Diese Option macht den Nullpunkt verschiebbar oder fixiert ihn an der aktuellen Position.

3.5.6 Der *Undo/Redo*-Befehl

Mit diesem Befehl kann die **Undo/Redo**-Funktion ein- oder ausgeschaltet werden.



Vorteile bei ausgeschaltetem Undo/Redo:

Bei großen oder vielen Objekten ist die Knotenbearbeitung schneller. Die Testphase (Ausgangszustand -> Bearbeitung -> vorläufiger Endzustand) bei mehreren Bearbeitungsschritten kann auf folgende Weise wieder rückgängig gemacht werden:

1. Undo/Redo ausschalten, 2. Objekte bearbeiten und 3. Undo/Redo einschalten

Das Anwählen der **Rückgängig**-Funktion im **Bearbeiten**-Menü, stellt den Zustand vor Punkt 1 wieder her.

3.5.7 Die *Positionierhilfe*-Funktion

Die Positionierhilfe vereinfacht das Anlegen von Objekten an die Hilfslinien. Diese Option aktiviert den „magnetischen“ Effekt auf grafische Objekte und Textblöcke.



3.5.8 Der *Sprache wählen...*-Befehl

Diese Option legt die Sprache für die **Benutzeroberfläche** und die **Hilfdatei** fest.

3.5.8.1 Programmsprache

Hier wird die Sprache für die Benutzeroberfläche ausgewählt.

3.5.8.2 Sprache für die Hilfdatei

Hier wird die Sprache für die Hilfe ausgewählt.

3.6 Das *Fenster*-Menü

3.6.1 Der *Neues Fenster*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein neues CoCut-Fenster

3.6.2 Der *Untereinander*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls stellt alle geöffneten Fenster, verkleinert, unter- und übereinander - horizontale Teilung.

3.6.3 Der *Nebeneinander*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls stellt alle geöffneten Fenster, verkleinert, nebeneinander - vertikale Teilung.

3.6.4 Der *Überlappend*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls stellt alle Fenster verkleinert und kaskadiert (schräg versetzt) dar.

3.6.5 Der *Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt das gerade aktive Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage.

3.6.6 Der *Alle Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt alle geöffneten Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage

3.6.7 Der *Standard*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die **Werkzeug**-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie  **STRG+1** verschwinden.

3.6.8 Der *Setup*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die **Setup**-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie  **STRG+3** verschwinden.

3.6.9 Der *Allg. Werkzeuge*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die *Allgemeine Werkzeuge*-Toolbar auf den Desktop  **STRG+4** oder lässt sie verschwinden.

3.6.10 Der *Objekt-Werkzeuge*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die *Objekt-Werkzeuge*-Toolbar auf den Desktop oder  **STRG+6** lässt sie verschwinden.

3.6.11 Der *Objekt-Parameter*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die *Objekt-Parameter*-Toolbar auf den Desktop oder  **STRG+7** lässt sie verschwinden.

3.6.12 Der *Statuszeile Objekt-Info*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die *Statuszeile Objekt-Info*-Toolbar auf den Desktop  **STRG+8** oder lässt sie verschwinden.

3.6.13 Der *Statuszeile Element-Info*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die *Statuszeile Element-Info* auf den Desktop oder  **STRG+9** lässt sie verschwinden

3.7 Das *Hilfe*-Menü

3.7.1 Der *Über ...*-Befehl

Die Auswahl dieses Menüeintrags öffnet ein Info-Fenster, in dem eine Vielzahl von Informationen angezeigt wird. 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.

3.7.2 Der *Hilfe...*-Befehl

Diese Option startet die CoCut-Hilfe.



3.7.3 Der *Objekt-Info...*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein Info-Fenster das Informationen bezüglich der Objekte auf dem Desktop enthält. Dies sind u. a. Summe der Objekte, Anzahl der Selektionen, der Vektorobjekte, der Textblöcke, aller Gruppen und Kombinationen oder aller Bitmaps.



Die **Selektion**-Schaltfläche öffnet den **Objekte-Manager**.

3.7.4 Der *Autoimport-Plugins installieren...*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet das *Corun Installer*-Fenster, das auflistet für welche Programme Plugins verfügbar sind. Die Programme, die automatisch gefunden wurden, sind bereits selektiert. In dem *Eurosystems-Software* Listenfeld ist das Programm auszuwählen, das als *Ziel*-Programm für die Datenübergabe gelten soll.

Die **Installieren**-Schaltfläche startet den Installationsvorgang.

 siehe Kapitel 1.2.1: Corun-Installer

3.7.5 Der *Online Support*-Befehl

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt eine direkte Internet-Verbindung zur Support-Seite der RCS Systemsteuerungen GmbH her - www.eurosystems.lu.

3.7.6 Der *Fernsteuerung Supportteam...*-Befehl

Per Fernsupport kann der Bildschirminhalt eines Computers in Echtzeit zu einem anderen Computer übertragen werden. Dadurch ist es möglich, dass zwei Anwender, die sich an verschiedenen Orten aufhalten, denselben Desktop betrachten. Während sie mit unserem Berater (Supporter) telefonieren, können sie sich gegenseitig Dokumente oder Anwendungen zeigen, obwohl sie in Wirklichkeit beliebig weit voneinander entfernt sind. Die Übertragungs- bzw. Blickrichtung kann mit einem Mausklick gewechselt werden. So haben sie die Wahl, ob sie gemeinsam ihren Bildschirm oder den ihres Supporters betrachten wollen.

Um die Fernwartung nutzen zu können, benötigen Sie eine aktive Internetverbindung.

3.7.7 Der *Live-Update*-Befehl

Dieser Befehl aktiviert die Aktualisierung der Software über das Internet.

Hinweis: Voraussetzung ist eine aktive Internetverbindung, auf dem Rechner wo die Software installiert ist.

3.8 Kontextmenüs linke Maustaste

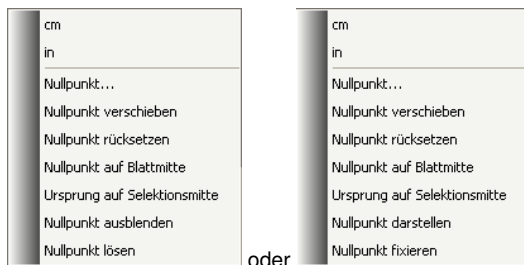
3.8.1 Kontextmenü Lineal

3.8.1.1 Die *Metrik*-Schaltfläche



Ein Klick auf die Metrik-Schaltfläche aktiviert eines der nachfolgenden Kontext-Menüs:

Hinweis: *Welches der beiden aktiviert wird, ist abhängig davon, ob Objekte auf der Arbeitsfläche selektiert sind und welche Nullpunkt-Einstellung aktiv ist.*



3.8.1.1.1 Nullpunkt...

 siehe Kapitel 3.5.5: Die *Nullpunkt*-Funktion

3.8.1.1.2 Nullpunkt verschieben

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt an eine beliebige Stelle auf dem Desktop zu verschieben.

3.8.1.1.3 Nullpunkt zurücksetzen

Dieser Befehl dient dazu, den Nullpunkt in die linke untere Ecke der Arbeitsfläche zu verschieben.

3.8.1.1.4 Nullpunkt auf Blattmitte

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt auf die Mitte der Arbeitsfläche (Blattmitte) zu verschieben.

3.8.1.1.5 Ursprung auf Selektionsmitte

Dieser Befehl dient dazu, Objekte an der Koordinatenachse zu spiegeln oder zu positionieren.

Hinweis: Nur sichtbar, wenn ein oder mehrere Objekte auf der Arbeitsfläche selektiert wurden.

3.8.1.1.6 Nullpunkt ausblenden

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt unsichtbar zu schalten.

3.8.1.1.7 Nullpunkt lösen

Dieser Befehl dient dazu, die Fixierung des Lineal-Nullpunkt aufzuheben, damit er per Maus verschoben werden kann.

3.8.1.1.8 Nullpunkt darstellen

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt wieder sichtbar zu machen.

3.8.1.1.9 Nullpunkt fixieren

Dieser Befehl dient dazu, den Lineal-Nullpunkt an einer bestimmten Stelle zu verankern.

3.9 Kontextmenüs rechte Maustaste

3.9.1 Kontextmenü leere Arbeitsfläche

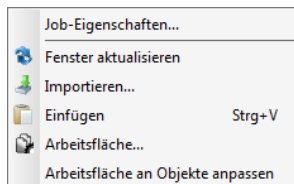
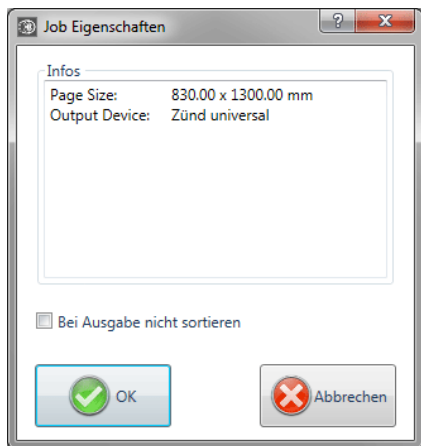


Abb. 3.9-1: Dieses Menü erscheint wenn keine Objekte auf dem Desktop liegen

Job-Eigenschaften...

Dieser Befehl öffnet den **Job-Eigenschaften-Dialog**.



Job-Eigenschaften-Dialog mit Infos zum Job

Bei Ausgabe nicht sortieren-Option

Diese Option verhindert, wenn aktiviert, dass die Objekte vor oder bei der Ausgabe neu sortiert werden. Anders ausgedrückt: Die ursprüngliche Objektsortierung wird beibehalten.

Hinweis: Wenn diese Option hier aktiviert wird, dann wird im Ausgabedialog die Vor Ausgabe sortieren-Option deaktiviert.

Fenster aktualisieren

Dieser Befehl sorgt für einen Neuaufbau des aktiven Fensters.

Importieren...

Dieser Menüeintrag öffnet den **Importieren**-Dialog zum Import von Fremddateiformaten.

Einfügen

Dieser Menüeintrag fügt Inhalte aus der Windows Zwischenablage auf die CoCut Arbeitsfläche.

Arbeitsfläche...

Dieser Menüeintrag öffnet den Dialog zur Voreinstellung der Parameter der **Arbeitsfläche**.

Arbeitsfläche an Objekte anpassen

Diese Option skaliert die Arbeitsfläche proportional in Relation zur Objektgröße.

3.9.1 Kontextmenü leere Arbeitsfläche

4 Referenzteil Ausgabevorschau

4.1 Das *Ausgabe*-Menü

4.1.1 Der *Ausgabe*-Befehl

Startet die **Ausgabe** auf dem angeschlossenen Gerät mit den Einstellungen des **Ausgabe an Gerät**-Dialogs.

4.2 Das *Optionen*-Menü

4.2.1 Der *Speichern unter...*-Befehl

Der **Speichern unter...**-Befehl in der **Ausgabe-Vorschau** speichert den Job mit allen Änderungen, die in der Vorschau vorgenommen wurden. Beim Zurückgehen zur Arbeitsfläche würden diese Einstellungen verloren gehen, deshalb kann der Job hier unter einem anderen Namen gespeichert werden.



 siehe Kapitel 3.1.4: Der *Speichern unter...*-Befehl

4.2.2 Der *Achswechsel*-Befehl

Dieser Befehl rotiert die markierten Objekte um 90° gegen den Uhrzeigersinn.

 siehe Kapitel 3.3.1: Der *Achswechsel*-Befehl



4.2.3 Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

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

 siehe Kapitel 3.3.3: Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl



4.2.4 Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

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

 siehe Kapitel 3.3.4: Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl



4.2.5 Der *Optimierung*...-Befehl

Die Folienoptimierung sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz auf der Folie einnehmen. Durch Drehung oder Nicht-Drehung von Objekten wird dafür gesorgt, dass der Materialverbrauch verringert werden kann.

▶ siehe Kapitel 2.5.1.1: Folienoptimierung

4.2.6 Der *Neu berechnen*-Befehl

Der **Neu berechnen**-Befehl ermöglicht die Änderung der Ausgabe-Parameter oder der Treibereinstellungen, ohne die Ausgabe-Routine zu verlassen.



Dieser Befehl schaltet aus der **Ausgabe-Vorschau** zurück in den **Ausgabe**-Dialog

4.2.7 Der *Ausgangsdarstellung*-Befehl

Setzt die Ausgabe-Vorschau zurück in den Zustand, der unmittelbar, nach  **UMSCH+N** dem Aufruf mittels der **Vorschau**-Schaltfläche, im Ausgabe-Dialog bestand. Alle Änderungen werden rückgängig gemacht.

4.2.8 Der *Horizontale Entgitterlinien*-Befehl

Entgitterlinien dienen dem besseren Verarbeiten von großen Jobs. Materiallängen von mehreren Meter Länge oder Breite sind schwer zu handhaben, deshalb kann man beim Folienschneiden Entgitterlinien einfügen, die den Job in kleinere, handlichere Teile teilt.



Die **horizontalen Entgitterlinien** werden mit dem Tastenkürzel „h“ gesetzt oder mit dem Pfeil aus dem blau gestrichelten Entgitterrahmen gezogen.

▶ siehe Kapitel 2.5.1.2: Entgitterlinien

4.2.9 Der *Vertikale Entgitterlinien*-Befehl

Entgitterlinien dienen dem besseren Verarbeiten von großen Jobs. Materiallängen von mehreren Meter Länge oder Breite sind schwer zu handhaben, deshalb kann man beim Folienschneiden Entgitterlinien einfügen, die den Job in kleinere, handlichere Teile teilt.



Die **vertikalen Entgitterlinien** werden mit dem Tastenkürzel „v“ gesetzt oder mit dem Pfeil aus dem blau gestrichelten Entgitterrahmen gezogen.

▶ siehe Kapitel 2.5.1.2: Entgitterlinien

4.2.10 Der *Probefahrt*-Befehl

Wird der **Probefahrt**-Befehl aktiviert, fährt das angeschlossene Gerät mit gehobenem Werkzeugkopf den Entgitterrahmen ab. Dies geschieht auch dann, wenn die Option „Entgitterrahmen“ nicht aktiviert wurde.

Vgl. **Probefahrt**-Schaltfläche im **Ausgabe**-Dialog  siehe Kapitel 2.4.3: Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche

4.3 Das *Ansicht*-Menü

4.3.1 Der *Materialbreite*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls bewirkt, dass der Ausschnitt auf die im Treiber definierten oder im **Ausgabe**-Dialog eingestellten Wert für die **Materialbreite** angepasst wird.



4.3.2 Der *Alles zeigen*-Befehl

Diese Funktion verändert die Anzeige so, dass alle Objekte auf dem Bildschirm zu sehen sind. Der Ausschnitt wird so gewählt, dass es sich dabei um die größtmögliche Darstellung handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.



Wird beim Aktivieren dieses Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte maximal gezoomt.

4.3.3 Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl

Wird dieser Befehl aktiviert, werden nur die in der **Ausgabe**-Vorschau **selektierten Objekte** größtmöglich dargestellt.



4.3.4 Der *Gesamte Fläche*-Befehl

Wird dieser Menüpunkt aktiviert, dann wird eine Vorschau der gesamten Materialfläche angezeigt.



Die Größe der angezeigten Fläche ist abhängig von der so genannten Framesize (Folienhöhe * Folienbreite) des anzusteuernenden Ausgabegerätes.

Wurde im **Ausgabe**-Dialog ein Treiber für einen Rollenplotter ausgewählt, wird in der Vorschau immer eine Materiallänge von 30 m angezeigt.

Wurde im Schneidedialog ein Treiber für einen Tischplotter ausgewählt, wird die maximale Breite dieses Tischplotters als Materiallänge angezeigt.

4.4 Das *Fenster*-Menü

4.4.1 Der *Neues Fenster*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein neues CoCut-Fenster.

4.4.2 Der *Untereinander*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls stellt alle geöffneten Fenster, verkleinert, unter- und übereinander - horizontale Teilung.

4.4.3 Der *Nebeneinander*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls stellt alle geöffneten Fenster, verkleinert, nebeneinander - vertikale Teilung.

4.4.4 Der *Überlappend*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls stellt alle Fenster verkleinert und kaskadiert (schräg versetzt) dar.

4.4.5 Der *Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt das gerade aktive Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage.

4.4.6 Der *Alle Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt alle geöffneten Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage

4.4.7 Der *Allg. Werkzeuge*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die *Allgemeine Werkzeuge*-Toolbar auf den Desktop  **STRG+4** oder lässt sie verschwinden.

4.4.8 Der *Objekt-Parameter*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die *Objekt-Parameter*-Toolbar auf den Desktop oder  **STRG+7** lässt sie verschwinden.

4.4.9 Der **Statuszeile Objekt-Info-Befehl**

Dieser Befehl schaltet die **Statuszeile Objekt-Info**-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.  **STRG+8**

4.4.10 Der **Statuszeile Element-Info-Befehl**

Dieser Befehl schaltet die **Statuszeile Element-Info** auf den Desktop oder lässt sie verschwinden  **STRG+9**

4.5 Das **Hilfe-Menü**

4.5.1 Der **Über ...-Befehl**

Die Auswahl dieses Menüeintrags öffnet ein Info-Fenster, in dem eine Vielzahl von Informationen angezeigt wird. 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.

4.5.2 Der **Hilfe...-Befehl**

Diese Option startet die CoCut-Hilfe.



4.5.3 Der **Autoimport-Plugins installieren...-Befehl**

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet das *Corun Installer*-Fenster, das auflistet für welche Programme Plugins verfügbar sind. Die Programme, die automatisch gefunden wurden, sind bereits selektiert. In dem *Eurosystems*-Listefeld ist das Programm auszuwählen, das als *Ziel-Programm* für die Datenübergabe gelten soll.

Die **Installieren**-Schaltfläche startet den Installationsvorgang.

 siehe Kapitel 1.2.1: Corun-Installer

4.5.4 Der **Online Support-Befehl**

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt eine direkte Internet-Verbindung zur Support-Seite der RCS Systemsteuerungen GmbH her - www.eurosystems.lu.

4.5.5 Der *Fernsteuerung Supportteam...-Befehl*

Per Fernsupport kann der Bildschirminhalt eines Computers in Echtzeit zu einem anderen Computer übertragen werden. Dadurch ist es möglich, dass zwei Anwender, die sich an verschiedenen Orten aufhalten, denselben Desktop betrachten. Während sie mit unserem Berater (Supporter) telefonieren, können sie sich gegenseitig Dokumente oder Anwendungen zeigen, obwohl sie in Wirklichkeit beliebig weit voneinander entfernt sind. Die Übertragungs- bzw. Blickrichtung kann mit einem Mausklick gewechselt werden. So haben sie die Wahl, ob sie gemeinsam ihren Bildschirm oder den ihres Supporters betrachten wollen.

Um die Fernwartung nutzen zu können, benötigen Sie eine aktive Internetverbindung.

4.5.6 Der *Live-Update-Befehl*

Dieser Befehl aktiviert die Aktualisierung der Software über das Internet.

Hinweis: Voraussetzung ist eine aktive Internetverbindung, auf dem Rechner wo die Software installiert ist.

4.6 Kontextmenü der rechten Maustaste

4.6.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau

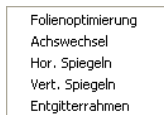


Abb. 4.6-1: Kontextmenü der Ausgabevorschau mit Entgitterrahmenfunktion

Entgitterrahmen

Diese Funktion erzeugt im Unterschied zur Entgitterrahmen-Option in der Ausgabe-Vorschau einen Entgitterrahmen um die *selektierten* Objekte.

Alle anderen Menüeinträge sind über das Hauptmenü aktivierbar.

5 Toolbars

5.1 Die *Standard*-Toolbar

Die **Standard**-Toolbar wird über das **Fenster**-Menü ein- oder ausgeschaltet.  **STRG+1**



Abb. 5.1-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Standard-Werkzeugen



Abb. 5.1-2: Verankerte Standard-Werkzeugleiste

SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 15

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Neues Fenster erzeugen | 9. Objekte <i>drucken</i> |
| 2. Job öffnen... | 10. Datei <i>importieren</i> |
| 3. Job speichern | 11. Objekte <i>exportieren</i> |
| 4. Alles speichern | 12. Bild <i>scannen</i> |
| 5. Job-Info bearbeiten | 13. Vorgang <i>rückgängig</i> |
| 6. Ausschneiden in Clipboard | 14. Zustand <i>wiederherstellen</i> |
| 7. Kopieren in Clipboard | 15. <i>Hilfe</i> |
| 8. Einfügen aus Clipboard | |

5.2 Die *Setup*-Toolbar

Die **Setup**-Toolbar schalten Sie über das **Fenster**-Menü an oder aus.

 **STRG+3**



Abb. 5.2-1: Frei platzierbare Setup-Werkzeugleiste



Abb. 5.2-2: Verankerte Werkzeugleiste

SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 2

1. **Umrissmodus** an/aus
2. **Arbeitsfläche** einstellen

Hinweis: Alternativ kann man die Arbeitsfläche auch durch Doppelklick auf den Schatten der Arbeitsfläche definieren!

5.3 Die *Objekt-Werkzeuge*-Toolbar

Die **Objekt-Werkzeuge**-Toolbar wird über das **Fenster**-Menü ein- oder ausgeschaltet.



Hinweis: Das ist der Teil, der in früheren CoCut-Versionen der variable Teil (bei Rechtsklick Dialog zur Zuordnung der Icons) der Objekt-Toolbar war.



Abb. 5.3-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Objekt-Werkzeugen



Abb. 5.3-2: Verankerte Werkzeugleiste

SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 21

- | | |
|--|--|
| 1. Löschen von Objekten | 12. Objekte öffnen |
| 2. Achswechsel an Objekten durchführen | 13. Objekte verrunden |
| 3. Markierte Objekte horizontal Spiegeln | 14. Überflüssige Knoten entfernen |
| 4. Markierte Objekte vertikal Spiegeln | 15. Objekte vektorisieren |
| 5. Objekte gruppieren | 16. Konturlinie erzeugen |
| 6. Gruppierung auflösen | 17. Folienoptimierung |
| 7. Objekte kombinieren | 18. Anfahrpfad setzen |
| 8. Kombination von Objekten auflösen | 19. Objekte aufräumen |
| 9. Blockschatten erstellen | 20. Out-/Inlines erzeugen |
| 10. Objekte ausrichten | 21. Objekte verschmelzen |
| 11. Objekte schließen | |

5.4 Die Objekt-Parameter-Toolbar

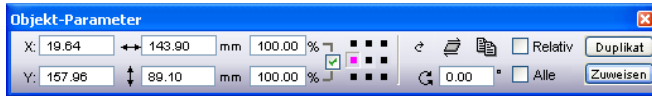


Abb. 5.4-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Objekt-Parametern

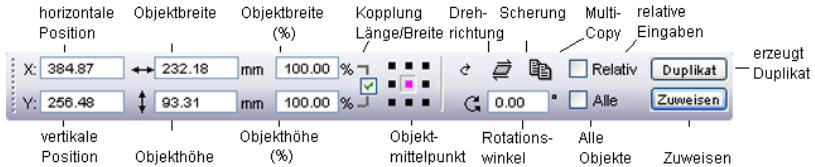


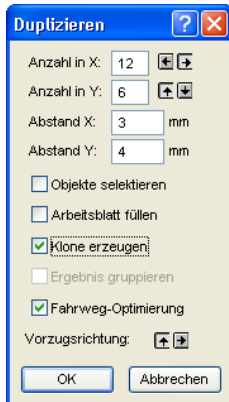
Abb. 5.4-2: Objekt-Parameter Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterungen

5.4.1 Der Multi-Copy-Befehl

Begriffserklärung: Multi-Copy = Mehrfachkopien von selektierten Objekten (Nutzen)

5.4.1.1 Die Multi-Copy-Schaltfläche

Das Aktivieren der -Schaltfläche öffnet den folgenden Dialog:



5.4.1.2 Anzahl in X:

Mit der  und -Schaltfläche kann die Kopienanzahl in Einer-Schritten erhöht bzw. erniedrigt werden. Die Ausrichtung wird in Vorzugsrichtung durchgeführt. Alternativ kann ein beliebiger Wert in das Feld eingetragen werden.

5.4.1.3 Anzahl in Y:

Mit der  und -Schaltfläche kann die Kopienanzahl in Einer-Schritten erhöht bzw. erniedrigt werden. Die Ausrichtung wird in Vorzugsrichtung durchgeführt. Alternativ kann ein beliebiger Wert in das Feld eingetragen werden.

5.4.1.4 Abstand X:

Dieser Wert bestimmt den Abstand der einzelnen Kopien zueinander in X-Achsen-Richtung.

5.4.1.5 Abstand Y:

Dieser Wert bestimmt den Abstand der einzelnen Kopien zueinander in Y-Achsen-Richtung.

5.4.1.6 Die *Objekte selektieren*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann werden die Mehrfachkopien zum Schluss selektiert.

5.4.1.7 Die *Arbeitsblatt füllen*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann wird nur das Arbeitsblatt und nicht auch der Desktop mit Nutzen gefüllt.

Hinweis: Ist diese Option aktiviert, dann werden die Felder Anzahl X und Anzahl Y grau geschaltet - deaktiviert.

5.4.1.8 Die *Klone erzeugen*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann wird das selektierte Objekt als Kontroll-Objekt für das Klonen benutzt. Alle weiteren Kopien werden als Klone angelegt.

5.4.1.9 Die *Ergebnis gruppieren*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann werden die Mehrfachkopien zum Schluss gruppiert.

5.4.1.10 Die *Fahrwegoptimierung*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann werden die Mehrfachkopien in Mäandern erzeugt. Dies reduziert die Kopfbewegungen des Ausgabegerätes und verkürzt den Ausgabevorgang.

Hinweis: Die Vorzugsrichtung-Option bestimmt zusätzlich, ob in X- oder in Y-Achsen-Richtung mäandert wird.

5.4.1.11 Die *Vorzugsrichtung*-Option

Die -Schaltfläche erzeugt die Nutzen in Y-Achsenrichtung - „spaltenweise“.

Die -Schaltfläche sortiert die Nutzen vorzugsweise in X-Achsenrichtung - „zeilenweise“.

5.5 Die Statuszeile *Objekt-Info*

Diese Statuszeile informiert über die Eigenschaften und Attribute von Objekten auf dem CoCut-Desktop. Diese Information umfasst Anzahl, Objekttyp, Farbmodell, Farbwert und viele andere zur Beurteilung wichtige Daten.

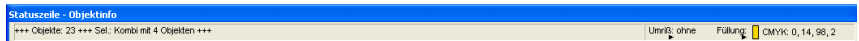


Abb. 5.5-1: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - frei schwebend



Abb. 5.5-2: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - festgestellt

5.6 Die Statuszeile Elementinfo

Diese Statuszeile gibt die aktuelle Mauscursorposition in x/y-Koordinaten aus. Zusätzlich werden in dem linken Bereich neben den Cursorkoordinaten Hilfetexte und Zusatztexte aus der Layer-Info z. B. aus dem Feld *Materialname* angezeigt. Ebenso ist es möglich hier Treiberinfos wie z. B. die eingestellte Werkzeugtiefe für einen bestimmten Layer anzuzeigen.



Abb. 5.6-1: Statuszeile Element mit Hilfetext und Elementinfos hier Koordinaten

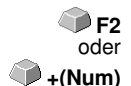
5.7 Die *Vorschau Werkzeuge*-Toolbar



Die *Lupe+*

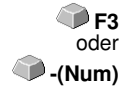
Die Schaltfläche mit dem (+) Pluszeichen vergrößert Teilbereiche der Ausgabe-Vorschau. Ziehen Sie mit der Markisenfunktion einen Rahmen um den Bereich, der vergrößert werden soll.

Diese Funktion kann mehrmals hintereinander ausgeführt werden, solange bis ein Piepton die letztmögliche Stufe akustisch anmahnt.



Die *Lupe-*

Die Schaltfläche mit dem (-) Minuszeichen verkleinert *schrittweise* Teilbereiche des Desktops oder der Arbeitsfläche.



Das *Blatt*

Die Schaltfläche mit dem symbolisch dargestellten Blatt Papier dient dazu, die Materialfläche maximal vergrößert anzuzeigen.



Der *Monitor*

Die Schaltfläche, die einen Monitor symbolisiert, stellt alle auf der Materialfläche befindlichen Objekte größtmöglich dar. Der Ausschnitt wird dabei so gewählt, dass es sich um die größtmögliche Darstellung handelt, bei der alle Objekte sichtbar sind.



Die *Lupe für selektierte Objekte*

Die „gepunktete Lupe“-Schaltfläche stellt alle selektierten Objekte größtmöglich dar.



Der *Ausgabe-Befehl*

Das Aktivieren dieser Schaltfläche übergibt die Daten an den Plot-Manager zur Ausgabe auf dem angeschlossenen Gerät.



5.8 Die Vorschau Objekt Parameter-Toolbar

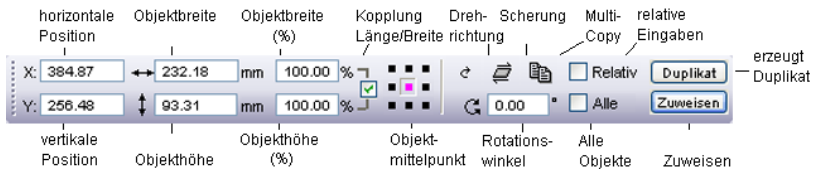
Die **Vorschau Objekt-Werkzeuge**-Toolbar wird über folgendes Tastenkürzel eingeschaltet.



Hinweis: Ist identisch mit dem nicht variablen Teil der Objekt-Parameter-Toolbar in früheren CoCut-Versionen.



Abb. 5.8-1: Objekt-Parameter Toolbar mit Position, Größe, Winkel, Multi-Copy, ...



Hinweis: Die Anzeige der Objekt-Parameter-Toolbar variiert, je nach dem wie die Objekt-Eigenschaften gesetzt sind!

5.8 Die Vorschau Objekt Parameter-Toolbar

6 Tools - Werkzeuge

6.1 Die *Ausrichten*-Funktion



Abb. 6.1-1: Die Ausrichten-Schaltfläche

Diese Funktion richtet zwei oder mehr markierte Objekte aneinander oder an der Arbeitsfläche aus.

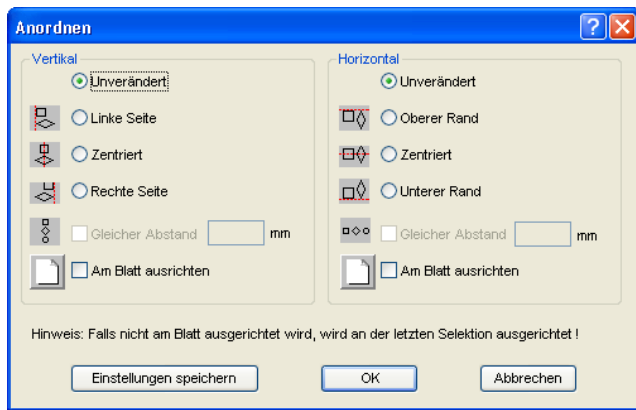


Abb. 6.1-2: Der Ausrichten-Dialog

Objekte können horizontal oder vertikal ausgerichtet werden. Eine zentrierte Ausrichtung ist ebenso möglich, wie die Wahl des gleichen Abstandes zwischen den markierten Objekten. Die Art der Ausrichtung ist anhand von Icons illustriert. Die Einstellungen können mit der **Einstellungen speichern**-Schaltfläche gesichert werden.

Hinweis: Das zuletzt markierte oder gezeichnete Objekt dient beim Ausrichten als Referenzobjekt, d. h. nach diesem Objekt werden alle anderen ausgerichtet. Falls nicht „Am Blatt“ ausgerichtet wird, dann wird an der letzten Selektion ausgerichtet.



Bei der Ausgabe auf ein angeschlossenes Gerät sind in jedem Falle die Sicherheitshinweise der Maschinenhersteller strikt zu beachten.
Bei Zuwiderhandlung wird keine Haftung übernommen.



6.2 Der Plot-Manager

Der Plot-Manager hat folgende Aufgaben:

6.2.1 Erzeugen und Ändern von Gerätekonfigurationen

Mit dem Plot-Manager ist es möglich, eine Gerätekonfiguration oder kurz ein Ausgabegerät anzulegen. In einem **Gerät** sind alle Informationen, die zur Ausgabe der Daten nötig sind, wie beispielsweise Treiber und Schnittstelle, zusammengefasst.

In CoCut können diese Geräte dann zur Ausgabe der Grafiken verwendet werden. Es ist möglich an mehreren Geräten gleichzeitig auszugeben.

6.2.2 Überwachen der Ausgabeprozesse der Jobs

Die Ausgaben auf den jeweiligen Geräten, können mit dem Plot-Manager überwacht werden, z. B. kann die Ausgabe angehalten oder abgebrochen und die Reihenfolge der Jobs nachträglich geändert werden.

6.2.3 Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen

Die seriellen und parallelen Schnittstellen des Rechners werden vom Plot-Manager ermittelt und können zur Dateiausgabe benutzt werden.

6.2.4 Verwalten von Hotfoldern

Eine von CoCut unabhängige Funktion ist die Verwaltung von Hotfoldern. Ein Hotfolder ist ein vom Plot-Manager überwacht Verzeichnis. Wenn eine Datei in dieses Verzeichnis kopiert wird, so führt der Plot-Manager bestimmte, konfigurierbare Funktionen automatisch aus.

6.2.5 Plotserverfunktion

Der Plot-Manager kann Geräte freigeben, so dass andere Plot-Manager diese freigegebenen Geräte benutzen können. Dies ermöglicht es Gestaltungs- und Ausgabearbeitsplätze zu trennen.

Den Plot-Manager starten Sie indem Sie einen Doppelklick auf das rechts unten am Bildschirm befindliche -Ikon, in der Taskleiste, ausführen.

6.2.5 Plotserverfunktion

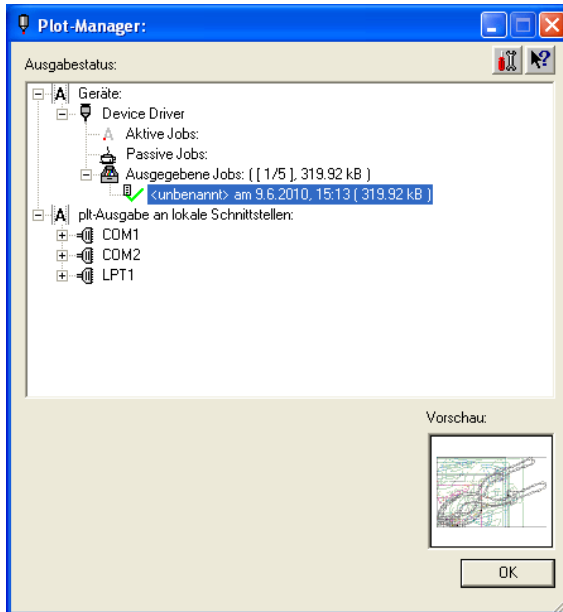


Abb. 6.2-1: Plot-Manager Hauptfenster mit Job-Vorschau unten links

6.2.6 Geräteordner

Jedes Gerät besitzt drei Geräteordner in denen die Jobs angezeigt werden:

Hinweis: Mit Jobs sind auch die Ausgabeaktionen gemeint, die von Hotfoldern oder auf lokalen Schnittstellen durchgeführt werden.

Geräteordner 1

Aktive Jobs

Alle Jobs, die ausgegeben werden sollen, sobald die Maschine bereit ist, werden in diesem Ordner gesammelt. Wenn ein Job fertig ausgegeben wurde, wird der nächste Job ausgegeben. Ist die Option „Vor Ausgabe eines Jobs Meldungsfenster zeigen“ aktiviert, wird vor der Ausgabe ein Benachrichtigungsdialog angezeigt.

Geräteordner 2

Passive Jobs

Wenn das Ausgabegerät angehalten wird, so werden alle auszugebenden Jobs in diesen Ordner geschoben.

Geräteordner 3

Ausgegebene Jobs

Hier werden die ausgegebenen Jobs gespeichert. Die Anzahl der gespeicherten Jobs kann im Optionen-Dialog des Geräts angegeben werden. Falls die Anzahl der gespeicherten Jobs erreicht ist, ersetzt der nächste zu speichernde den ältesten vorhandenen Job.

Jobfunktionen

Die Funktionen sind je nach Geräteordner und Gerätetyp, sowie Jobzustand unterschiedlich.

Hinweis: Die Funktionen können über ein Kontextmenü ausgeführt werden.

6.2.6.1 Jobs an lokalen Geräten

Aktive Jobs

Wenn der Job gerade ausgegeben wird:

Ausgabe anhalten

Die Ausgabe der Daten wird angehalten. Der Job wird mit dem -Symbol markiert.

Angehaltene Jobs

Weiter

Die Ausgabe wird fortgesetzt.

Job passiv schalten

Der Job wird aus der Liste der aktiven Jobs entfernt und in den Ordner der passiven Jobs eingefügt.

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

Passive Jobs

Job aktivieren

Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren

Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

In Datei ausgeben

Hier kann festgelegt werden, ob der Job in eine Datei ausgegeben werden soll.

Speichern unter

Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

6.2.6.2 Jobs an Plotservern

Aktive Jobs

Keine Funktionen

Passive Jobs

Job aktivieren

Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren

Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je nach Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

Speichern unter

Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

6.2.6.3 Jobs an Hotfoldern

Aktive Jobs

Keine Funktionen

Passive Jobs*Job aktivieren*

Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs*Job aktivieren*

Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je nach Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

Speichern unter

Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

6.2.6.4 Jobs an lokalen Schnittstellen**Aktive Jobs**

Wenn der Job gerade ausgegeben wird:

Ausgabe anhalten

Die Ausgabe der Daten wird angehalten. Der Job wird mit dem ■-Symbol markiert.

*Angehaltene Jobs**Weiter*

Die Ausgabe wird fortgesetzt.

Job passiv schalten

Der Job wird aus der Liste der aktiven Jobs entfernt und in den Ordner der passiven Jobs eingefügt.

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

Passive Jobs*Job aktivieren*

Der Job wird aus der Liste der passiven Jobs entfernt und in den Ordner der aktiven Jobs eingefügt.

6.2.7 Einstellungen des Plot-Managers

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

Benachrichtigung: Zu diesem Job kann ein Benachrichtigungstext eingegeben werden. Diese Information wird angezeigt, wenn der Job ausgegeben werden soll, bzw. wenn er selektiert wird.

Ausgegebene Jobs

Job aktivieren

Der Job wird aus der Liste der ausgegebenen Jobs entfernt und je nach Geräteeinstellung in den Ordner der passiven oder aktiven Jobs eingefügt.

Job löschen

Der Job wird gelöscht.

Speichern unter

Speichert Job-Daten in eine Datei vor der Jobverarbeitung.

6.2.7 Einstellungen des Plot-Managers

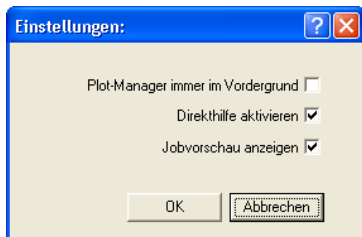


Abb. 6.2-2: Optionale Parameter für den Plot-Manager

Wird die **Plot-Manager immer im Vordergrund**-Option aktiviert, bleibt das Plot-Manager-Fenster immer im Vordergrund.

Wird die **Direkthilfe aktivieren**-Option aktiviert, wird eine kurze Beschreibung zu einem Dialogelement angezeigt, wenn der Mauszeiger über dem Dialogelement verweilt.

Wird die **Jobvorschau anzeigen**-Option aktiviert, wird ein Vorschaubild der Ausgabedaten angezeigt.

Kommandozeilenparameter

Wenn der Plot-Manager ohne Parameter gestartet wird, überprüft er alle Geräte, ob es Jobs zur Bearbeitung gibt.

Falls ein Job gefunden wurde, wird er ausgeführt. Er beendet sich, wenn keine Jobs gefunden wurden oder alle Jobs bearbeitet wurden.

Wenn beim Aufruf der Parameter **!SPOOL!** angegeben wird, bleibt der Plot-Manager aktiv. Er muss dann manuell über einen Mausklick mit der rechten Taste auf das Symbol in der Taskbar beendet werden.

Hotfolder

Mit einem Hotfolder kann ein Verzeichnis überwacht werden. Wenn eine Datei in das zu überwachende Verzeichnis kopiert wird, wird je nach Einstellung eine der folgenden Aktionen automatisch durchgeführt:

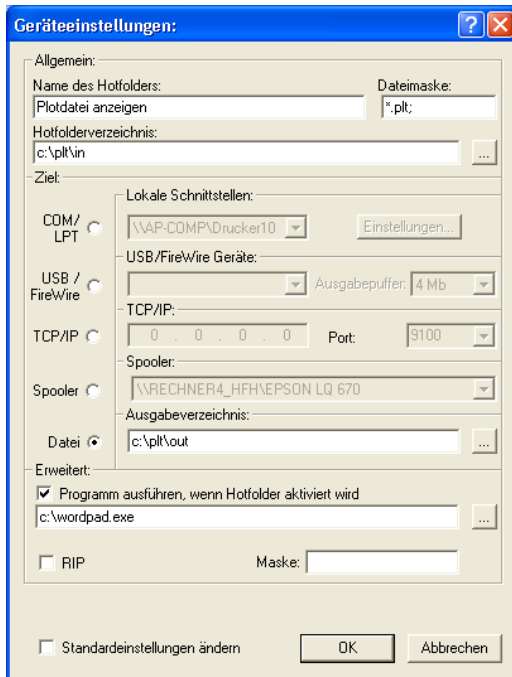


Abb. 6.2-3: Beispiel für Geräteinstellungen eines Hotfolders

Allgemein

Name des Hotfolders: Hier ist der Name des Hotfolders einzutragen

Dateimasken: Hier werden die Dateinamenserweiterungen angegeben, die Berücksichtigung finden sollen z. B. *.plt.

Hotfolderverzeichnis: Hier wird festgelegt, welches Verzeichnis der Hotfolder überwachen soll.

Ziel

COM/LPT: Die Datei wird an einer lokalen seriellen bzw. parallelen Schnittstelle ausgegeben.

USB: Die Datei wird an einem USB-Gerät ausgegeben. Ein USB-Gerät wird nur dann angezeigt, wenn es mit dem Rechner verbunden ist.

TCP/IP: Die Datei wird an eine TCP/IP-Adresse geschickt. Bei manchen Adressen ist zusätzlich noch die richtige Portnummer einzugeben.

Spooler: Die Datei wird über einen Druckertreiber ausgegeben.

Datei: Die Datei wird in das Ausgabeverzeichnis kopiert. Eine vorhandene Datei gleichen Namens wird überschrieben.

Nach der ausgeführten Aktion wird die Eingabedatei gelöscht.

Hinweis: Falls als Ausgabe „Datei“ eingestellt ist, wird das Programm nach dem Kopiervorgang gestartet. In allen anderen Fällen, wird das Programm vor der Ausgabe gestartet.

Erweitert

Programm ausführen, wenn Hotfolder aktiviert wird: Zusätzlich kann ein anderes Programm gestartet werden, das die gerade zu bearbeitende Eingabedatei weiterverarbeiten soll. Der Dateiname wird mit %s gekennzeichnet.

RIP: Nur nötig, wenn Pjannto RIP diesen Hotfolder als RIP-Hotfolder benutzt.

Maske: Formatierung des Ausgabedateinamens %File Dateiname; Datum/Uhrzeit: %Y - %d_%H-%M-%S Jahr/Monat/Tag: Stunde/Sekunde/Minute

Standardeinstellungen ändern: Verhindert, dass der Anwender versehentlich die Ausgabeparameter ändert.

6.2.7.1 Geräteoptionen

Im **Geräteoptionen-Fenster** können für jedes im Plot-Manager angemeldete Gerät die nachfolgend beschriebenen Geräteoptionen eingestellt werden.

Hinweis: Dieses Fenster wird aktiviert, indem man mit der rechten Maustaste auf einen Geräteeintrag klickt und den Optionen...-Menüeintrag auswählt.

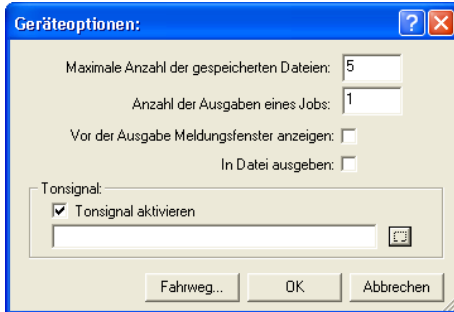


Abb. 6.2-4: Zusatzoptionen zu jedem Gerät

Maximale Anzahl der gespeicherten Dateien

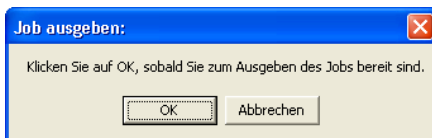
Der eingetragene Wert dieser Option begrenzt die Anzahl, der für dieses Gerät in der Historie gespeicherten Ausgabe-Dateien.

Anzahl der Ausgaben eines Jobs

Der eingetragene Wert dieser Option bestimmt, wie oft aktive Jobs ausgegeben werden soll.

Vor der Ausgabe Meldungsfenster anzeigen

Ist diese Option aktiviert, dann wird vor der Ausgabe eines jeden Jobs, ein Meldungsfenster angezeigt. Dies gibt dem Anwender die Gelegenheit die Maschine **vor** der Datenausgabe zu rüsten.



In Datei ausgeben

Ist diese Option aktiviert, dann wird die Ausgabe in eine Datei umgeleitet. Vor dem Schreiben der Datei ist der **Job speichern unter**-Dialog aktiviert.

Tonsignal

Tonsignal aktivieren

Wird diese Option aktiviert, wird vor jeder neuen Ausgabe eines Jobs ein individuelles Tonsignal ausgegeben, dass den Anwender auf die anstehende Datenausgabe aufmerksam macht

Mittels der -Schaltfläche kann eine Tondatei im WAV-Format ausgewählt werden.

Die *Fahrtweg...*-Schaltfläche



Abb. 6.2-5: Wegstrecken der benutzten Werkzeuge

Diese Funktion protokolliert die zurückgelegten Wegstrecken (Werkzeugbewegungen) *jeden Werkzeugs* des aktivierten Ausgabegeräts in Meter. Zusätzlich zur Wegstrecke werden Gerät, Datum und Uhrzeit der Ausgabe angegeben.

7 Tipps & Tricks - Problembehandlung

Es sind oft die Kleinigkeiten, die die „Inbetriebnahme“ einer neuen Software schwierig machen. Ähnlich wie bei einer neuen Maschine, treten auch bei neuer Software Fragen und Probleme auf, die häufig leicht erklärt und korrigiert werden können. Aus diesem Grund haben wir nachfolgend eine Auswahl an täglich in unserer Hotline- und Supportpraxis auftretenden Fragestellungen näher erläutert.

7.1 Code wird nicht angenommen unter Windows 7, 8, 10 oder Vista (ohne Dongle)

Fehlermeldung: Ungültiger Code oder nach jedem Starten muss der Code nochmals eingegeben werden

Tipp 1

Das Programm muss einmal als **Administrator** ausgeführt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Programm-Menü auf CoCut Starter 2017 und wählen Sie **„als Administrator ausführen“** aus.

Hinweis: *An den mitgeteilten Aktivierungsdaten darf nichts geändert werden.*

7.2 Puffer Überlauf seriell

Der Plotter schneidet die ersten Zeichen sauber und fängt dann an, undefinierbare Kurven zu zeichnen.

Tipp 2

Dies ist bei serieller Ansteuerung des Plotters ein typisches Puffer-Überlauf-Problem und tritt dann auf, wenn das Protokoll für die serielle Übertragung nicht richtig eingestellt ist. Die meisten Plotter werden bei der seriellen Datenübertragung mit folgenden Parametern angesteuert: *Bits pro Sekunde: 9600, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbits: 1, Protokoll bzw. Flusssteuerung: Hardware*

7.3 Ausgabegröße Mimaki

Die Ausgabegröße auf meinem Mimaki Schneideplotter stimmt nicht mit der gestalteten Größe überein, sondern ist um mehr als das Doppelte größer.

Tipp 3

Die Mimaki-Plotter der CG-Serie werden vom Werk aus mit einer Plotauflösung von 0.025mm ausgeliefert, obwohl sie in der Lage sind, mit einer Auflösung von 0.01mm zu arbeiten und dies intern auch tun. Die Treiber von CoCut sind auf diese „Maschinen“-Auflösung eingestellt, weil die Plotter damit schneller und akkurater angesteuert werden können. Zur Umstellung dieser Plotauflösung schalten Sie den Plotter ein, drücken am Bedienfeld die <-Taste und nachdem der Plotter die Rolle ausgemessen hat sooft die Funktionstaste, bis in der Anzeige Interface erscheint. Drücken Sie dann die ENTER-Taste so oft, bis Sie zum Menüpunkt Stepsize

7.3 Ausgabegröße Mimaki

gelangen und anschließend die ^-Taste. In der Anzeige steht dann „0.01“. Bestätigen Sie diese Auswahl abschließend mit ENTER und END.

7.4 Ausgabegröße Graphtec

Die Ausgabegröße auf meinem Graphtec Schneideplotter stimmt nicht mit der gestalteten Größe überein, sondern ist um mehr als das Doppelte größer.

Tipp 4

Bei Ansteuerung des Plotters aus CoCut muss der Wert auf 0,025 stehen. Diese Auflösung ist in den Treibern voreingestellt.

Festlegen der SCHRITTWEITE:

Im GP-GL-Modus ist es möglich, den kleinsten Abstand, um den das Schneidmesser bzw. der Stift verfahren wird, auf eine der folgenden Weiten festzulegen: 0,01 mm, 0,025 mm, 0,05 mm oder 0,1 mm. Die Voreinstellung lautet 0,1 mm. Sie müssen den Wert also verändern, wenn das Programm eine andere Schrittweite angibt.

Schritt 1: Wechseln Sie in den Befehlsmodus „GP-GL“.

Schritt 2: Drücken Sie die Eingabetaste, es erscheint das Menü Schrittweite.

Schritt 3: Drücken Sie oder, um zwischen „0,100 mm“, „0,050 mm“, „0,025 mm“ oder „0,010 mm“ zu wählen, und danach zur Bestätigung die Eingabetaste. Drücken Sie (NEXT) oder (PREV.), um Ihre Auswahl rückgängig zu machen.

Schritt 4: Drücken Sie die Taste (PAUSE), um den PAUSE-Modus zu beenden.

7.5 Kalibrierung der Ausgabegröße

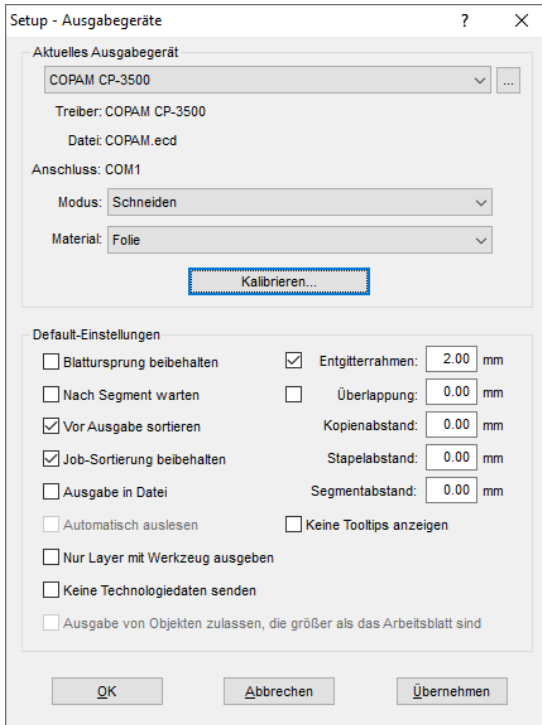
Problem: Die in der Software eingegebene Größe und die ausgegebene Größe der Objekte stimmen nicht überein.

Tipp 5

Lösung: Beim angeschlossenen Schneideplotter muss eine Kalibrierung vorgenommen werden. Kalibrierung bedeutet das Überprüfen und ggf. Ändern der im Treiber gespeicherten Werte auf die von ihnen gemessenen Werte hin.

Vorgehensweise:

Aktivieren Sie den folgenden Dialog im *Einstellungen / Grundeinstellungen / Geräte ...*-Menü.



Ein Klick auf die *Kalibrieren*-Schaltfläche öffnet den *Kalibrierung*-Dialog.

7.5 Kalibrierung der Ausgabegröße

Kalibrierung von Gerät "COPAM CP-3500" ? X

In den folgenden 2 Schritten können Sie Ihr Ausgabegerät kalibrieren, um falsche Ausgabedimensionen zu korrigieren.

Ausgabe (Schritt 1)

Tragen Sie hier die Dimensionen des Rechtecks ein, das Sie ausgeben möchten.

Länge (X) mm Breite (Y) mm

Rechteck ausgeben

Messen (Schritt 2)

Tragen Sie hier die gemessenen Dimensionen des ausgegebenen Rechtecks ein.

Länge (X) mm Breite (Y) mm

Kalibrieren

Ergebnis

Plotpunkt X: 0.05000 (Originalwert: 0.05000)

Plotpunkt Y: 0.05000 (Originalwert: 0.05000)

Originalwerte wiederherstellen

OK

Abbrechen

Führen Sie nun schrittweise die **Kalibrierung des Gerätes** durch.

Schritt 1: Geben Sie die Größe des Rechtecks an, das ausgegeben werden soll. Machen Sie den Schneideplotter bereit zur Ausgabe. Starten Sie die Ausgabe mit einem Klick auf die *Rechteck ausgeben*-Schaltfläche.

Schritt 2: Entgittern Sie das Rechteck und messen Sie es mit einem Lineal exakt aus. Tragen Sie die gemessenen Werte in die Felder Länge (X) und Breite (Y) unter *Messen (Schritt 2)* ein. Klicken Sie anschließend auf die *Kalibrieren*-Schaltfläche. Die neuen Werte werden jetzt in den Treiber eingetragen.

Hinweis: Sie können diesen Vorgang wiederholen. Die maximal zu erreichende Genauigkeit hängt nur vom angeschlossenen Gerät ab. Preisgünstige Geräte erreichen oft nur eine Genauigkeit von $\pm 0,5$ mm. Professionelle Schneideplotter erreichen eine Genauigkeit von $\geq \pm 0,1$ mm.

7.6 Rechner ohne serielle Schnittstelle (COM)

Mein Rechner hat keine serielle COM-Schnittstelle, sondern einen USB-Port. Wie kann ich meinen Schneideplotter, der noch über einen seriellen Anschluss verfügt anschließen?

Tipp 6

Für diesen Fall gibt es im Computer-Zubehörhandel so genannte USB-Seriell-Adapter, die eine oder mehrere serielle COM-Schnittstellen bereitstellen.

Hinweis: Nicht alle angebotenen Adapter funktionieren einwandfrei; insbesondere der Einsatz unter 64-Bit Betriebssystemen ist häufig nicht fehlerfrei. Unter Umständen müssen verschiedene Adapter ausprobiert werden.

7.7 Plotter reagiert nicht!

a. Überprüfen Sie zunächst, ob Sie im CoCut-Schneidedialog den korrekten Plottertreiber und die korrekte Schnittstelle ausgewählt haben: z. B. <Gerätename> an COM2

Tipp 7

b. COM-Anschluss: Überprüfen Sie, ob die Parameter der Schnittstelle richtig gesetzt sind. Dazu ruft man die Systemsteuerung von Windows auf. Im Gerätemanager man den entsprechenden Anschluss aus z. .B.: COM.

Gängige Standardparameter sind: *Baud: 9600, Datenbits: 8, Parität: keine, Stoppbit: 1, Protokoll/Flusssteuerung: Hardware*

Die Einstellung in der Systemsteuerung und am Plotter müssen identisch sein, sonst ist keine oder keine fehlerfreie Datenübertragung möglich.

c. USB-Anschluss: Überprüfen Sie ob der richtige USB-Treiber für die Maschine installiert ist. Die Einstellung finden Sie im Windows Gerätemanager unter dem Eintrag USB-Controller. Der USB-Treiber für den Schneideplotter muss in dieser Liste eingetragen sein, sonst ist keine Ansteuerung möglich.

Falls der USB-Treiber dort nicht auftaucht installieren Sie ihn von dem mitgelieferten Datenträger Ihres Gerätes.

d. Originalkabel: Überprüfen Sie, ob Sie das vom Hersteller empfohlene Originalkabel verwenden. Sollte dies nicht der Fall sein, kann es zu größeren Problemen bei der Datenübertragung kommen. CoCut „kommuniziert“ während der Datenübergabe mit dem Plotter, so dass fehlende oder falsch angeschlossene Datenleitungen zu Ein- u. Ausgabefehlern führen.

7.8 Puffer Überlauf

Der Plotter meldet „buffer overflow“ oder schneidet nicht den ganzen Job

Tipp 8

Dies ist oft auf eine Falscheinstellung des verwendeten Protokolls der seriellen (COM) Schnittstelle zurückzuführen. In den meisten Fällen reicht es aus, das Protokoll bzw. die Flusssteuerung der Schnittstelle auf *Hardware* zu stellen.

7.9 Datenimport von Apple Rechnern

Datenimport von Apple-Computern in CoCut

Tipp 9

Beim Export von Apple-Daten sind eine Reihe von Einstellungen zu beachten, damit ein perfekter Datenexport gelingt. Alle gängigen Apple kompatiblen Illustrations- und Grafikprogramme können EPS-Daten exportieren. (Illustrator, Freehand, ...)

1. Für die Konturen darf als Strichstärke nur Haarlinie (0.01 mm) angegeben sein.
2. Es sollten keine Füllungen mit übergeben werden.
3. Alle Texte müssen zu grafischen Objekten gewandelt sein. (Text in Kurven)
4. Gruppierte oder kombinierte Objekte dürfen nicht vorhanden sein werden. (vorher auflösen)
5. Speziell beim Freehand-Export muss der Exportfilter für das Illustrator-Format ausgewählt werden.
6. Als Dateinamen-Erweiterung sollte .eps benutzt werden und auf Umlaute wie z. B. ü, ä, ö und sollte verzichtet werden.

7.10 Typische Fehlerquellen beim Schneiden

a) Die Folie ist zu lose eingespannt

Tipp 10

Folge: Der Stichel verschiebt die Folie während des Schneidens und die Kontur wird nicht vollständig geschlossen.

Abhilfe: Beim Einlegen der Folie darauf achten, dass die Folie gleichmäßig vorgespannt wird und keine Wellen aufweist.

b) Die Geschwindigkeit ist zu hoch

Folge: Kleine Folienteile, insbesondere Serifen und Punzen werden herausgedreht.

Abhilfe: Geschwindigkeit verringern und den Andruck herabsetzen.

c) Der Einstechdruck ist zu hoch

Folge: Das Trägerpapier wird mit eingeritzt, Buchstabenteile werden herausgedreht und Teile des Trägermaterials bleiben an den Buchstaben hängen. Das Entgittern der Folie wird schwieriger.

Abhilfe: Andruck verringern und gegebenenfalls die Tiefe des Schneidstichels korrigieren.

d) Der Einstechdruck ist zu niedrig

Folge: Folie und Kleber wurden nur teilweise durchtrennt. Das Entgittern ist nur schwer oder gar nicht möglich.

Abhilfe: Erhöhen Sie den Andruck und korrigieren Sie gegebenenfalls die Tiefe des Schneidstichels.

e) Der Stichel ist zu tief eingestellt

Folge: Folie, Kleber und Trägermaterial wurden durchgeschnitten. Folie ist nicht mehr brauchbar.

Abhilfe: Korrigieren Sie die Tiefeneinstellung Ihres Schneidstichels.

f) Der Stichel ist abgenutzt

Folge: Nur die Folie, nicht mehr der Kleber, wird durchgeschnitten.

Hinweis: Bei der Verwendung von Standardfolie ist die Abnutzung des Stichels gering. Bei der Verwendung von Reflexions- oder Sandstrahlfolie ist die Abnutzung um ein Vielfaches höher.

Abhilfe: Neuen Original-Stichel verwenden.

g) Die Buchstaben werden herausgedreht

Folge: Das Entgittern ist nur schwer möglich. Die herausgedrehten Teile kleben an der Folie fest und lassen sich nicht mehr ablösen.

Grundsätzlich gilt: Je kleiner der Schriftgrad gewählt wird, umso dünner muss die Folie sein; die Haftkraft des Klebers um so stärker.

Abhilfe: Verringern Sie die Geschwindigkeit und ggf. den Einstechdruck so lange bis der Effekt nicht mehr eintritt.

h) Das Trägerpapier wird mitgeschnitten

Folge: Das Trägermaterial haftet an der Folie. Das Entgittern wird erschwert oder unmöglich.

7.11 Plotter via USB funktioniert nicht!

Abhilfe: Korrigieren Sie die Tiefeneinstellung des Schneidstichels und verringern Sie ggf. zusätzlich den Einstechdruck.

7.11 Plotter via USB funktioniert nicht!

Fehlermeldung: Kann Schnittstelle nicht öffnen.

Tipp 11

Überprüfen Sie, ob der Plotter im **Gerätemanager** (*Systemsteuerung/System/Gerätemanager*) angezeigt wird. Wenn nicht, ist die Installation des Gerätetreibers zu wiederholen, wie in der Plotteranleitung beschrieben.

Überprüfen Sie, ob in den CoCut-Geräteinstellungen, der USB-Port für das Gerät ausgewählt ist. Das **Geräteeinstellungen**-Fenster finden Sie unter dem **Einstellungen/Grundeinstellungen/Geräte...**-Menü.

Hinweis: Das USB-Kabel sollte ohne Verstärker maximal 5 m lang sein.

7.12 Summa Plotter liest nicht aus!

Fehlermeldung: Warte auf Antwort... oder Kann Schnittstelle nicht öffnen...

Tipp 12

Überprüfen Sie, ob der Plotter auf die Gerätesprache DMPL eingestellt ist. Im HPGL-Modus ist das Auslesen nicht möglich.

7.13 Der Wert für Druck und Geschwindigkeit wird nicht gespeichert

Nach Ändern der Werte wird oft vergessen die Änderungen zu bestätigen. Aktivieren Sie die -Schaltfläche neben dem Materialeingabefeld und aktivieren Sie die **Materialdaten speichern**-Option.

Tipp 13

7.14 Fehlermeldung bei der Ausgabe in Datei

Fehlermeldung: „Error for CreateFile“

Tipp 14

Dieser Fehlermeldung wird ausgegeben, wenn die **Schreibrechte** in das Programmverzeichnis von CoCut nicht gesetzt sind.

Abhilfe: Dem Programmverzeichnis von CoCut die Schreibrechte erteilen.

Anhang

A Treiberliste

Neue oder aktualisierte Treiber können heruntergeladen werden über:

www.eurosystems.lu/driver.

Anagraph

ANA Express AE-101
ANA Express AE-120e
ANA Express AE-70

ANA Express AE-101e
ANA Express AE-60
ANA Express AE-75e

ANA Express AE-120
ANA Express AE-60e

Aristo

AG 50 Offline
AG 75 Signline

AG 50 Signline
AG 75 Signline ABS

AG 600
GL_TL

Artsign

Artsign

ASC365

ASC365

Atlas

Atlas

Automated Cutting Systems

ACS Design Studio Eagle

Cogi

CA 1300
CT 1200
E 720

CA 730
CT 630
E 870

CP 630
E 1360

Cole

CL1100
CL870

CL1350

CL720

COPAM

CP-2500
CP-4050

CP-3050
CP-4500

CP-3500

Creation

PCUT CR1080
PCUT CR900
PCUT CS630
PCUT CT1200
PCUT CT630
PCUT CTN1080E
PCUT CTN630

PCUT CR1200
PCUT CS1080
PCUT CS900
PCUT CT1300
PCUT CT635
PCUT CTN1200E
PCUT CTN630E

PCUT CR630
PCUT CS1200
PCUT CT1000
PCUT CT1600
PCUT CT900
PCUT CTN1500
PCUT CTN900

A Treiberliste

PCUT CTN900E

Creation HK

King Cut KCUT A1200	King Cut KCUT A24	King Cut KCUT A36
King Cut KCUT A48	King Cut KCUT A900	King Cut KCUT B24
King Cut KCUT B48	King Cut KCUT B900	King Cut KCUT CT1200
King Cut KCUT CT24	King Cut KCUT CT36	King Cut KCUT CT48
King Cut KCUT CT630	King Cut KCUT CT760	King Cut KCUT CT900

Desay

XP-300P	XP-380P	XP-450P
XP-540P	XP-660P	

DGI

Omega OM-100	Omega OM-130	Omega OM-150
Omega OM-40	Omega OM-60	Omega OM-70
Omega OM-80		

Encad

NovaCut Serie

Foison

C12	C24	C48
CT-1200	CT-630	FS-24
FS-48	S24	

GCC

AR 24	Expert 24	Expert 24 LX
Expert 52	Expert 52 LX	Expert II 24
Expert II 24 LX	Expert II 52	Expert II 52 LX
Expert Pro-132S	Expert Pro-60	i-Craft

Gerber

Sprint/4B alt	Sprint/4B Fastboard	Sprint/4B neu
---------------	---------------------	---------------

Grafityp

CSR	CSR Ecom 92	CSRTurboDMPL
-----	-------------	--------------

Graphtec

Craft ROBO	Craft ROBO PRO II	
------------	-------------------	--

Helo

HSP 1360	HSP 360	HSP 720
----------	---------	---------

Hengxing

Rabbit HX-1000	Rabbit HX-1120	Rabbit HX-1360
Rabbit HX-630	Rabbit HX-720	Rabbit HX-800
Rabbit HX-960		

HobbyCut

ABH-1351

ABH-361

ABH-721

Jiachen

JC-1100DS

JC-1100E

JC-1100H

JC-1350DS

JC-1350E

JC-1350H

JC-720DS

JC-720E

JC-850DS

JC-850E

JC-850H

Kimoto

Freecut 130

Freecut 150

Freecut 60

Freecut 75

LG Palopoli

MLP-24

Liyu

HC 1201

HC 751

HC 901

MC 631

MC 801

SC 1261

SC 631

SC 801

Master

XP-300P

XP-380P

XP-450P

XP-540P

XP-660P

Masterplot

Masterplot

MAX

CM-200

New Star

Omega OM-100

Omega OM-130

Omega OM-150

Omega OM-40

Omega OM-60

Omega OM-70

Omega OM-80

ORXYZ

Elite

HX-Serie

JML-Serie

LX-Serie

OR-Serie

Redsail

RS1120C

RS1360C

RS720C

RS800C

Refine

EH-1101

EH-1351

EH-721

EH-871

MH-1101

MH-1351

MH-721

MH-871

Roland

PNC 1000	PNC 1100	PNC 1200
PNC 1210	PNC 1410	PNC 1800
PNC 1850	PNC 1860	PNC 2100
PNC 2300	PNC 2700	PNC 5000
PNC 900	PNC 910	PNC 950
PNC 960		

Secabo

C120	C40	C60
C60 II	S120	S160
S60		

Seiki Tech

SK-1100H	SK-1100T	SK-1350H
SK-1350T	SK-720H	SK-720T
SK-850H	SK-850T	SK-870T

Silhouette

Cameo

USCutter

MH-1101	MH-1351	MH-721
---------	---------	--------

Vinyl Express

Bobcat	Lynx	Panther I 24
Panther I 30	Panther I 40	Panther I 50
Panther II 24	Panther II 30	Panther II 40
Panther II 50	Panther III 24	Panther III 30
Panther III 40	Panther III 50	Puma I
Puma II	R Serie 19	R Serie 24
R Serie 31	R Serie 39	R Serie 44
R Serie 53	ULTRA 24	ULTRA 30
ULTRA 40	ULTRA 50	

VyTek

GEM40	GEM54
-------	-------

B Lexikon der Fachbegriffe

Aktive und passive Jobs	Aktive Jobs sind die, die gerade ausgegeben werden. Passive Jobs liegen in der Warteschlange zur Ausgabe bereit.
Anfahrfahrten	Beim Fräsen oder Laserschneiden kommt es häufig vor, dass am Startpunkt eines Objektes Eintauchspuren sichtbar sind. Damit die Qualität der zu fräsenden Objekte davon nicht beeinträchtigt wird, kann der Startpunkt an eine Stelle außerhalb des Objekts verlegt werden. Diese Aufgabe wird von so genannten Anfahrfahrten erledigt.
Ausgabe in Datei	Die Ausgabe der Plotdaten kann in eine Datei umgeleitet werden. Dazu ist lediglich die entsprechende Option im Ausgabedialog zu aktivieren.
Ausgabeprozess überwachen	Mit überwachen ist gemeint, dass der Ausgabeprozess unterbrochen, abgebrochen und weitergeführt werden kann. Aktive Jobs können passiv geschaltet werden und bei Bedarf wieder aktiviert werden.
Autoimport-Plugins	Autoimport-Plugins dienen dazu, Daten aus anderen Programmen automatisch - also ohne Zwischenschritte - zu importieren.
Automatische Umrissstiftumwandlung	Diese Funktion bedeutet, dass bei der Übergabe der Daten zur Ausgabe geprüft wird, ob Objekte das Attribut „Umriss“ haben. Wenn ja, kann der Anwender entscheiden, ob der Umriss gewandelt werden soll oder nicht. Soll der Umriss gewandelt werden, dann wird ein Vektorobjekt in der Stärke des Umrisses automatisch erzeugt!
Bitmap-Funktionen	Bitmaps sind Pixelbilder oder Fotos. Mit Bitmap-Funktionen sind alle Funktionen gemeint, die nicht Vektorwerkzeuge sind wie z. B. die Knotenbearbeitung und die nur auf Bitmaps anzuwenden sind.
Bohrungen	Bohrungen sind ein spezielles Zeichen-Werkzeug das, mittels eines Fadenkreuzes, die Position eines Bohrloches markiert. Ist die angeschlossene Maschine in der Lage Bohrlöcher zu erzeugen, dann wird auch die Position an den Gerätetreiber übermittelt.
CMX Datentransfer	Mit CMX Datentransfer ist die Übergabe von Daten mittels des CorelDRAW CMX- Datenformats gemeint.

Dieses Format hat CorelDRAW kreiert, um den Datenaustausch innerhalb der Corel-Programmfamilie sicherzustellen. Dieses Format ist öffentlich und wird für den Datenaustausch verwendet. Dies hat gegenüber EPS den Vorteil, das Corel spezifische Datentypen 1:1 übernommen werden können, ohne eine Umwandlung des Formats vorzunehmen.

Clipart-Reiter

Cliparts sind jobähnliche Dateien - häufig Logos oder Muster - die für den Entwurf eines Ausgabejobs hilfreich sind. Der Clipart-Reiter ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Cliparts verwaltet werden können.

Dateien-Reiter

Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Grafikdateien (Jobs) verwaltet werden können.

Digitalisiermodus

Diese Funktion meint ein Zeichen-Werkzeug, das ähnlich einem Digitalisiertablet mit Digitalisierlupe, Knotenpunkte auf der Arbeitsfläche erzeugt.

Direktes Schneiden

Schneiden ohne Fenster vor der Ausgabe auf dem Schneideplotter

Dongle-Schutz

Ein Dongle ist ein Hardware-Kopierschutz, der auf die USB-Schnittstelle des Rechners zu stecken ist, um die Software lauffähig zu machen. Der Dongle schützt den Hersteller gegen unerlaubtes Kopieren seiner Software und er schützt die Investition des Käufers, da seine Mitbewerber die Software nicht kostenlos bekommen können. Ein Dongle-Schutz nutzt somit beiden Seiten.



Entgitterlinien horiz. / vert.

Zusätzlich zum globalen Entgitterrahmen, der um den gesamten Ausgabejob erzeugt wird, können individuelle Entgitterlinien horizontal oder vertikal in der Ausgabevorschau hinzugefügt werden. Große, unhandliche Jobs können damit unterteilt werden.

Fahrweg-Protokollierung

Für jedes Werkzeug wird die zurückgelegte Strecke protokolliert. Zusätzlich werden Datum, Uhrzeit und Gerätenamen gespeichert.

Fontmanager

Der Fontmanager verwaltet Fonts in Datenbanken. Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass die Datenbank von einem Rechner auf den anderen kopiert werden

kann und somit der gleiche Bestand an Fonts auf beiden Rechnern zu Verfügung steht.

Fräsen & Gravieren

Diese Rubrik listet die speziellen Funktionen und Werkzeuge auf, die für das Fräsen und Gravieren implementiert wurden.

Geräteansteuerung

Die Rubrik Geräteansteuerung befasst sich mit Funktionen auf der Ausgabeseite.

Hotfolder-Verwaltung

Ein Verzeichnis kann als so genannter Hotfolder definiert werden. Alle Ausgabejobs, die in dieses Verzeichnis gespeichert werden, werden der Ausgabe zugeführt.

Job-Info

Die Job-Info kann zu jedem Job zusätzliche Informationen wie z. B. Auftrags-Nummer, Kundenadresse, Material, Zeitverbrauch u. v. m. mit abspeichern.

Job-Kalkulation

Die Job-Kalkulation bezeichnet eine Funktion, mit deren Hilfe auf einfachste Weise Vorkalkulationen erstellt werden können. Besonders gut eignet sie sich zur Berechnung anfallender Materialkosten.

Job-Wiederholung

Jeder Job, der sich noch in der Job-Historie befindet, kann identisch wiederholt werden. Gespeichert werden die tatsächlich an die Maschine übertragenen Daten, so dass alle Parameter im Ausgabefile mit enthalten sind.

Klonen

Ursprünglich eine Funktion, die die Arbeitsfähigkeit des Rechners bei einer großen Anzahl an Kopien noch lauffähig hält, wird diese Funktion meist beim Erzeugen von Aufklebern und Serien benutzt. Die Änderungen am Kontrollobjekt werden auf alle Klonobjekte übertragen.

Knotenbearbeitung

Hauptwerkzeug für die Erstellung und Bearbeitung von Vektorobjekten.

Konturlinie (Print & Cut)

Im Unterschied zur Outline/Inline werden hier Bitmaps mit einer Vektorkontur versehen. Diese Funktion wird regelmäßig bei der Erstellung von Aufklebern und Stickern benötigt.

Kreissatz

Ist eine Sonderfunktion des Text-Editors mittels der Textblöcke auf, an oder in einem Kreis gesetzt werden kann.

Laser-Gravierer

Bezeichnung für alle Geräte, die zum Gravieren keinen Gravierstichel sondern einen Laser einsetzen.

✗ - Dieser Gerätetyp wird von der Software-Suite OptiScout unterstützt. Ausführliche Infos auf: www.optiscout.de

Layer-Reiter	Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Layer (Ebenen) verwaltet werden können. Layer sind Farbebenen, die neben der Objekt-Position auch die Ausgabereihenfolge und die Werkzeugparametrisierung steuern.
Leerzeichen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)	Sonderfunktion mit der mikrotypografisch korrekte Leerzeichen (Stichwort: Halbgeviert) und damit Wort- bzw. Zeichenabstände erzeugt werden können. Diese speziellen Leerzeichen können direkt über die Tastatur eingegeben werden.
Materialanzeige	Jedem Farb-Layer kann ein spezifisches Material mit der exakten Materialbezeichnung zugeordnet werden. Das zugeordnete Material wird in der Job-Kalkulation, der Job-Info, im Layer selbst und bei der Ausgabe angezeigt.
Mehrfaches Schneiden	Option um dicke und widerstandsfähige Materialien leichter zu schneiden
Mehrplatzlizenzen möglich	Zu jeder Hauptlizenz können Mehrplatzlizenzen erworben werden. Die zusätzlichen Lizenzen haben dabei die gleiche Seriennummer wie die Hauptlizenz.
Multi-Inline	Bei dieser Fräsmethode wird die auszuräumende Fläche mit Inlines versehen. Die Fläche wird entlang dieser Inlines von außen nach innen ausgeräumt.
Multi-Schnittstellen-Support	Damit ist gemeint, dass alle an einem Rechner befindlichen Ports, die für die Ausgabe taugen, benutzt werden können. Üblicherweise sind das alle COM- und USB-Ports.
Multifunktions-Cutter	Multifunktions-Cutter sind Geräte, die neben dem Schneiden von Folien auch andere Werkzeuge benutzen können. Das sind z. B. oszillierende Messer, Frässpindeln und Falzwerkzeuge.

✗ - Dieser Gerätetyp wird von der Software-Suite OptiScout unterstützt. Ausführliche Infos auf: www.optiscout.de

Mustervorlagen (*.JTP)	Mustervorlagen oder Templates sind Jobs, die beim Öffnen keinen Dateinamen haben. Mustervorlagen können immer dann angelegt werden, wenn sie als Beispiel für andere, ähnliche Jobs dienen können. Der Vorteil liegt darin, dass Arbeitsfläche und Layout bereits vordefiniert sind.
Nach Farbe	Ist eine Verschmelzfunktion, die alle Flächen, die von darüber liegenden Farben verdeckt werden, entfernt.
Objekte schließen (Automatisch)	Beim Import von DXF- oder HPGL-Daten sind viele oder alle Objekte nicht geschlossen. Auf einem Schneideplotter sind nur geschlossene Objekte sinnvoll zu verarbeiten. Diese Funktion schließt automatisch alle Vektorobjekte, wobei in den Grundeinstellungen der Schwellwert für das Schließen von Objekten verändert werden kann.
Objekte-Reiter	Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Objekte verwaltet werden können. Diverse Objektattribute wie z. B. sichtbar/unsichtbar, nicht ausgeben, nicht drucken können individuell für jedes Objekt definiert werden.
Offenes Trimmen	Ist eine Verschmelzfunktion, die die Objekte, nach dem sie an der Schnittstelle getrennt wurden, offen lässt.
Optimierung	Ziele der Optimierung sind: Ausschussminderung, Materialeinsparung, Zeiteinsparung, Job-Vorbereitung optimieren und verkürzen. Auf der Arbeitsfläche oder in der Ausgabevorschau kann die Objektoptimierung durchgeführt werden. Dabei werden die Objekte so sortiert, dass der Materialverbrauch, ohne Verschachtelung der Objekte, möglichst gering ist.
Outline / Inline	Ist eine Spezialfunktion bei der Vektorobjekte mit einer Kontur - in einem vordefinierten Abstand - automatisch gezeichnet werden. Im Unterschied zur Konturlinie werden bei dieser Funktion bei innenliegenden Objekten Konturen nach innen - so genannte Inlines - erzeugt.
Parallele Geräteausgabe	Diese Funktion kann - eine entsprechende Rechenleistung des Rechners vorausgesetzt - auf mehreren Geräten, die an einem Rechner angeschlossen sind, gleichzeitig ausgeben.

Passermarke	Ist ein spezielles Zeichen-Werkzeug, mit dem Passermarken für das mehrfarbige Montieren von Folien erzeugt werden. Diese Passermarken können aus einem „durchgeschnittenen“ oder einem gefüllten Quadrat bestehen, die vom Anwender an die gewünschte Position auf dem Ausgabejob positioniert werden. Bei der Ausgabe werden diese Passermarken, layerunabhängig, immer an derselben Position auf der Folie geschnitten, so dass anschließend die exakte Montage von unterschiedlichen Farben möglich wird.
PhotoCUT	PhotoCUT ist ein Programmmodul, das Halbtonvorlagen in Vektorenstreifen umwandeln kann. Diese so erzeugten Vektorenstreifen könne auf jedem handelsüblichen Schneideplotter ausgegeben werden und erzeugen mit dem entsprechenden Betrachtungsabstand einen fotoähnlichen Effekt.
PhraseWriter	Der PhraseWriter ist ein Programm-Modul zur Verwaltung und Benutzung von Textbausteinen. Es wird automatisch beim Start mitgestartet und ist über das rechte Maustasten Kontextmenü jederzeit im Zugriff. Der gesuchte Textbaustein wird ausgewählt und anschließend als Textblock auf der Arbeitsfläche eingefügt und angezeigt.
Plot-Manager	Der Plot-Manager ist ein eigenständiges Programm-Modul das „im Hintergrund“ die Ausgabe der Daten auf das ausgewählte Gerät steuert und überwacht.
Plotserverfunktion (TCP/IP)	Ein Rechner an dem mehrere Ausgabegeräte angeschlossen sind kann als Plotserver fungieren. Die Datenübertragung kann via Netzwerk über TCP/IP erfolgen. Die entsprechenden Lizenzen vorausgesetzt können beliebig viele Klientenrechner auf den Plotservergeräten ausgeben.
Posterize	Posterize ist eine Bitmapfunktion, die eine Reduktion auf eine beliebige Anzahl von Farbtönen pro Farbebene durchführt.
Probefahrt	Vor der eigentlichen Ausgabe kann eine so genannte Probefahrt durchgeführt werden, um zu prüfen ob z. B. das Material ausreicht. Dabei wird der Ausgabejob mit hochgefahrenem Werkzeugkopf abgefahren.
Produktivitäts-Werkzeuge	Produktivitäts-Werkzeuge sind spezielle Werkzeuge, die aufgrund ihrer Funktionsweise die Produktivität von werbetechnischen Prozessen erhöhen können. Dies sind

meist solche Werkzeuge, die eine Schneidesoftware von Illustrationsprogrammen wie Illustrator und CorelDRAW unterscheidet.

Programmtyp	Diese Rubrik fasst bestimmte Kriterien zusammen, die den Einsatzbereich des Programms charakterisieren.
Referenzjob (*.JRF)	Bei einem so genannten Referenzjob wird auch die Umgebung, die Werkzeugparameter und der Gerätetreiber mit gespeichert. Auf diese Weise ist es möglich den Job beliebig oft auf identische Art und Weise auszugeben.
Region ausschneiden	Ist eine Bitmapfunktion, die das Vektorisieren von Teilen eines Bitmaps ermöglicht. Aus einem Bitmap kann eine beliebige Vektorform herausgeschnitten werden.
Rollen-Cutter	Rollen-Cutter meint alle Schneideplotter, die ausschließlich Rollenmaterial verarbeiten können.
Schraffieren	Bei dieser Fräsmethode wird die auszuräumende Fläche mit einer Schraffur versehen. Die Fläche wird entlang dieser Schraffur mit dem Fräswerkzeug ausgeräumt.
Segmentierung mit Überlappung	Segmentierung wird immer dann notwendig, wenn der Job größer d. h. länger oder breiter ist, als die angeschlossene Maschine in der Lage ist zu plotten. Die Überlappung ist notwendig, wenn die einzelnen Segmente wieder zu einem Ganzen vervollständigt werden. Das Zusammenfügen „auf Stoss“ würde zu nicht gewünschten Blitzern führen.
Sidebar	Unter Sidebar versteht man ein verschiebbares Kontrollelement, das auf dem Desktop sichtbar gemacht werden kann. Die einzelnen Unterelemente werden über so genannte „Reiter“ aktiviert.
Siebdruck	Ist eine Verschmelzfunktion, die das Ändern des Farbstapels erlaubt. Damit kann die Druckreihenfolge interaktiv, von hell nach dunkel, umsortiert werden.
Sortierung mit Simulation	Bei dieser Funktion werden alle Objekte nach einem bestimmten Kriterium sortiert. Für manche Ausgabegeräte wie z. B. Lasern oder Fräsen ist die Reihenfolge der Abarbeitung der Objekte wichtig. Deshalb kann hier die Ausgabe simuliert werden und die Sortierung den Erfordernissen des Ausgabegeräts angepasst werden.

Spool-Funktion	Wird der Plot-Manager mit dem Parameter !SPOOL! aufgerufen, dann läuft er eigenständig ohne dass das Programm gestartet sein muss. Ausgabedaten können per Drag & Drop aktiviert und ausgegeben werden.
Spotfarben definierbar	Spotfarben sind speziell definierte Farb-Layer, deren Farbwerte beim EPS (OPI)-Export mit ausgegeben werden. Bestimmte Hybridgeräte und RIPs benutzen diese Farben für die Steuerung von Ausgabeprozessen. Beim Drucken können auch die entsprechenden Farbauszüge gemacht werden.
Standalone	Standalone bedeutet, dass dieses Programm - eigenständig (Standalone) - ohne ein anderes, ein so genanntes Host-Programm, eingesetzt werden kann. Es hat alle Werkzeuge die für den Entwurf, das Layout und die Ausgabe von Jobs erforderlich sind.
Stapeln	Beim Stapeln werden zunächst so viele Objekte nebeneinander positioniert wie auf das Material passen. Die nächsten Objekte werden dann darüber positioniert. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Objekte auf dem Material positioniert sind.
Statusanzeige Materialverbrauch	In der Ausgabevorschau wird in der Statuszeile des Fensters der Materialverbrauch des Jobs in qm angezeigt. Da dies vor der Ausgabe geschieht, kann diese Funktion auch dazu benutzt werden, exakt so viel von einem Material zu ordern, wie für den Job aktuell benötigt wird.
Symmetrisches Objekt	Ist ein Werkzeug, das Sterne und Polygone erzeugen kann. Dabei kann die Ausgangsform (Kreis, Ellipse) und die Anzahl der Ecken angegeben werden. Mit einem eigenen Zeichen-Werkzeug werden dann die symmetrischen Objekte auf der Arbeitsfläche gezeichnet.
Text-Editor	Der Text-Editor meint eine Programmfunktion, die alle Werkzeuge umfasst, die zur professionellen Texterfassung und -bearbeitung notwendig sind. Dabei sind typografische Spezialwerkzeuge, die für die Werbetechnik unerlässlich sind, implementiert.
Textbausteine anlegen / ändern	Textbausteine sind Textblöcke die man häufiger verwenden kann, weil sie so oder ähnlich in vielen Jobs vorkommen - z. B. die eigene Adresse. Im PhraseWriter können beliebige Textblöcke angelegt und bei Bedarf abgeändert werden.

Textimport (*.TXT, *.RTF, *.ECT)	Fremdtexte können in die Textbox direkt importiert werden, wobei die oben genannten Formate benutzt werden können. Für formatierten Text ist das RTF-Format zu benutzen. Es kann von jeder professionellen Textverarbeitung gespeichert werden kann.
Thumbnail-Vorschau	Thumbnails sind kleine niedrig aufgelöste Pixelvorschauen des Dateiinhalts. Alle in dem ausgewählten Verzeichnis liegenden Dateien werden, mittels der Thumbnail-Vorschau, überschaubar und einsehbar gemacht.
Tisch-Cutter	Tisch-Cutter meint alle Schneideplotter, die einen Flachbettisch als Schneidunterlage haben.
Trimmen	Ist eine Verschmelzfunktion, die geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennt und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder automatisch schließt.
TrueType, OpenType, Type 1, BE-Fonts	Diese 4 Font-Formate können mit dem Fontmanager verwaltet, d. h. hinzugefügt, aktiviert und deaktiviert werden.
URW BE Fonts	Das BE-Schriftenformat wurde seinerzeit von der Fa. URW kreiert. Das BE-Format ist ein Vektorfontformat, das mit SIGNUS-Systemen ausgeliefert wurde.
Vektorisierung	Vektorisierung meint die Umwandlung von Bitmaps (Pixelbildern) in Vektorkonturen.
Versalhöhereinstellung	Versalhöhe ist die typografisch korrekte Höhenangabe von Grossbuchstaben. Der Text-Editor benutzt diese Einheit standardmäßig bei der Schriftgröße.
Verschmelzen	Mit Verschmelzen sind Funktionen gemeint, die das Überlappen von Ebenen bzw. Folien behandeln. Es sind in der Werbetechnik und im Siebdruck unerlässliche Funktionen für die Verarbeitung von Folien.
Verzeichnisüberwachung	Diese Funktion bedeutet, dass die Software ein bestimmtes Verzeichnis auf der Festplatte oder im Netzwerk unter Beobachtung hält. Immer dann wenn eine Veränderung - durch Speichern oder Löschen von Jobs - in dem Verzeichnis eintritt, wird auch die Thumbnail-Vorschau aktualisiert.

Videomarken (Print & Cut)	Als Videomarken werden Marken bezeichnet, die von Schneideplottern mit optischen Sensoren oder Kameras erkannt werden können, um auf diese Weise Druckungenauigkeiten zu kompensieren. Im Print & Cut-Prozess (Drucken und Schneiden) werden sie auch für die Konturierung von Druckobjekten benutzt.
Vollfläche	Ist eine Verschmelzfunktion, die die Objekte einer Farbe unterfüllt, deren Flächen die einer anderen überdecken. Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüber liegenden vollständig unterlaufen.
Vorschau *.CDR und *.CMX	Der Dateien-Reiter kann neben *.JOB auch die Inhalte von *.CDR- und *.CMX-Dateien (CorelDRAW-Formate) anzeigen.
Warten nach Segment	Wird ein Job segmentiert, dann erhält der Anwender bei dieser Option die Möglichkeit die Maschine neu zu rüsten, bevor das nächste Segment verarbeitet wird. Die Ausgabe kann jederzeit fortgesetzt werden.
Weed-Ex Treiberoption	Es handelt sich um ein speziell kaschiertes Flex- oder Flockmaterial der Witpac GmbH. Im ersten Schritt werden die eigentlichen Vektorlinien geschnitten. Im zweiten Schritt werden die Bestandteile, die eigentlich entgittert werden müssten, so ausgeschnitten, dass Sie am Ende automatisch „rausfallen“. So hat man nach dem Abziehen des Trägers bereits das komplette Plot-Ergebnis erreicht und muss nicht mehr von Hand entgittern.
Werkzeugparametrisierung	Bedeutet, dass die speziellen Einstellungen für ein Werkzeug vorgenommen werden können. Das können Werte für Geschwindigkeit, Drehzahl, Tiefe, Winkel, Druck, Beschleunigung und andere Parameter sein. Der Gerätetreiber stellt die Parameterfelder zur Verfügung. Der Anwender editiert die entsprechenden Parameterwerte vor der Ausgabe auf dem Gerät.
Werkzeugzuordnung	Jedem Farb-Layer kann ein bestimmtes Werkzeug zugeordnet werden. Das erleichtert das Erstellen und Verarbeiten von Jobs. Der ausgewählte Gerätetreiber stellt die möglichen Werkzeuge zur Verfügung. Die Zuordnung wird vom Anwender individuell vorgenommen.
Zusatzprogramme	Zusatzprogramme sind Programm-Module oder eigenständige Programme, die mit zum Lieferumfang

gehören.

C Glossar

Additives Farbsystem	Das ~ basiert auf der Mischung der additiven, selbstleuchtenden Spektralfarben Rot, Grün und Blau (RGB), z. B. beim Farbfernseher oder Farbmonitor
Anfasser	Mit ~ bezeichnet man die 9 schwarzen Quadrate, die beim markieren von Objekten um das Objekt herum und in der Mitte gezeichnet werden.
Antialiasing	Treppeneffektglättung oder Kantenglättung bei Bitmaps
Applikationtape	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 können. Nach dem Aufbringen muss das ~ aber genauso problemlos entfernt werden können.
Auflösung	Anzahl der Bildpunkte (Pixel) je Streckeneinheit. Diese wird in dpi (dots per inch) angegeben. Laserdrucker haben eine Auflösung von 600 bis 1200 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 Unterschneidung und bei Werten über 100% von Sperrern
Ausrichtung	Art der Platzierung eines Textblocks auf der Arbeitsfläche. CoCut bietet Ausrichtung linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz, Blocksatz erzwingen und Versalhöhe anpassen an
Auszeichnung	Hervorhebung von Textteilen durch Veränderung der Textattribute, z. B. fett , <i>kursiv</i>
Backup	Datensicherung
Bitmap	Pixelgrafik
Bit-Tiefe auch Farbtiefe	~ ist die rechnerisch mögliche Anzahl der Farben bei einer bestimmten Anzahl von Bits, z. B.: 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 beim Drucken.
Blocksatz	Eine Absatzausrichtung, bei welcher 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. Dies gilt nicht für den Auslauf (die letzte Zeile des Absatzes). vgl. auch: erzwungener Blocksatz
Byte	Kleinste, aus 8 Bit bestehende, im Speicher eines Computers adressierbare Einheit
Clipart(s)	~ sind Jobs oder Jobteile, die zu der Clipart-Toolbar hinzugefügt wurden. Sie werden in einem eigenen Verzeichnis abgelegt (C:\Programme\EUROSYSYSTEMS\CoCut Starter 2017\CLIP)
Clipboard	Die Zwischenablage von Windows nennt man auch ~. Das ~ wird benutzt um Daten schnell zwischen Programmen auszutauschen
CMYK	Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Key, Schwarz) Genormte Farben für den Vierfarbendruck
CMYK-Farbraum	~ ist die Menge aller Farben, die sich durch die im Druck verwendeten Farben (CMYK) darstellen lassen
Container	~ genauer Bild- oder Text-Container ist ein Vektorobjekt, das ähnlich einem realen Container beliebige Bilddaten oder Texte aufnehmen kann. In Verbindung mit Makroskripten können Inhalte halbautomatisch oder automatisch ausgetauscht werden.
Desktop	Der Bereich, der neben der Arbeitsfläche für den Entwurf benutzt werden kann. Er ist vergleichbar mit einem Schreibtisch, auf dem sich die Werkzeuge befinden
Digitalisierung	Umwandlung einer Bildvorlage in eine digitale Form. Die Erfassung erfolgt punkt- oder linienweise mittels eines Digitalisierungstableaus oder durch Einlesen der Vorlage mittels eines Scanners.
Dongle	Bezeichnet den Kopierschutz der zum Lieferumfang von CoCutgehört. Er wird auf die USB-Schnittstelle Ihres Rechners gesteckt. Ohne ~ kann die Software nicht gestartet werden.

Download	Das Herunterladen von Programmen oder Dateien aus dem Internet auf einen Rechner nennt man ~.
DPI	Akronym für Dots Per Inch ; Auflösungseinheit in „Punkten pro Zoll“ - (1 Zoll = 2,54 cm)
Einfügemarke	~ nennt man die blinkende, vertikale Linie in einem editierbaren Feld
Entgittern	Bezeichnet den Vorgang des Entferns von überflüssigen Folienteilen nach dem Schneiden mit einem Schneideplotter
EPS	Akronym für „ Encapsulated Postscript Format “. In diesem Dateiformat sind die Text- und Bildinformationen in der Seitenbeschreibungssprache Postscript abgelegt. Dieses Format enthält neben den Text- und Rasterdaten auch ein Vorschaubitmap, welches es erlaubt, ein Abbild der Daten auf dem Bildschirm darzustellen.
Erzwungener Blocksatz	Blocksatz bei dem alle Textzeilen - auch die Letzte - auf die Spaltenbreite oder Breite der Arbeitsfläche angepasst werden. In CoCut heißt diese Ausrichtung „Blocksatz erzwingen“
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	Zwei Herstellungsverfahren sind üblich: Kalandrieren und Gießen. Gegossene Folie wird ohne Strecken hergestellt und hat deshalb eine geringere Schrumpfung. Die Kosten sind i. a. höher als bei kalandrierter Folie. Kalandrierte ist preisgünstiger, hat eine kürzere Verwendungsdauer und schrumpft stärker. Schneidfolien sind dreischichtig aufgebaut: 1. Trägermaterial; die unterste Schicht 2. Kleberschicht; befindet sich zwischen Folie und Trägermaterial 3. Die Folie selbst.
Font	Schriftschnitt innerhalb einer Schriftfamilie in digitaler Form. Die meisten Schriftfamilien verfügen über die Fonts normal, fett, kursiv und fett-kursiv. Oftmals wird Font auch für die gesamte Schriftfamilie benutzt. Korrekt ist aber, dass jeder Schnitt ein eigener Font ist
Gammakorrektur	Die ~ ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei aneinandergrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe

berücksichtigt wird.

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.
Hilfslinie	Hilfslinien sind Linien, die zum visuellen Ausrichten von Objekten auf der Arbeitsfläche oder dem Desktop benutzt werden. Hilfslinien sind nur auf dem Bildschirm sichtbar und werden weder geplottet noch auf dem Drucker ausgegeben.
Hochgestellt	Die Zeichen werden höher gesetzt als die auf der Schriftlinie stehenden Zeichen. Sie sind i. d. R. in einem etwas kleineren Schriftgrad gesetzt als die Grundschrift.
Hotfolder	Ein Hotfolder ist ein vom Plot-Manager überwachtes Verzeichnis. Wenn eine Datei in dieses Verzeichnis kopiert wird, so führt der Plot-Manager bestimmte, konfigurierbare Funktionen automatisch aus.
Job	Dateiendung von CoCut; Bezeichnung für eine CoCut-Datei
Kalibrierung	Anpassung von Drucker, Bildschirm, Plotter oder Anpassen an Sollwerte
Kontextmenü	Kontextmenüs heißen Kontextmenüs, weil sich der Aufbau, je nach Anzahl und Typ der selektierten Objekte (Kontext), anpasst und verändert. Kontextmenüs werden immer mit der rechten Maustaste aktiviert. Sie dienen dem schnellen Zugriff auf wichtige Funktionen und Werkzeuge, auch auf solche, die über die Hauptmenüs nicht aktivierbar sind.
Kontrast	Gegensatz; Helligkeitsumfang zwischen hellen und dunklen Bildstellen
Laminieren	Überziehen mit transparenten Kunststofffolien
Live-Update	Aktualisierung einer Software übers Internet
Makro	Ein ~ automatisiert Abläufe in Programmen. Die Automatisierung kann dabei mit programmeigenen Befehlen oder mittels einer Makrosprache realisiert sein.
Markisenfunktion	Unter ~ versteht man das Markieren von Objekten indem man die linke Maustaste gedrückt hält, dann einen Rahmen um die zu markierenden Objekte zeichnet und die Maustaste erst loslässt, wenn alle zu markierenden Objekte sich vollständig

innerhalb des Rahmens befinden.

Oberlänge	Terminus für den über die Mittellänge nach oben hinausragenden Teil eines Zeichens.
Profil	Mit einem ~ wird das Aussehen von Programmoberflächen bezeichnet. Die angezeigten Werkzeuge und Menüeinträge kann individuell auf den Anwender zugeschnitten werden. Der Zweck liegt in der Vereinfachung der Benutzerschnittstelle.
Prozessfarben	Druckfarbenskala für 4-Farbdruck mit Cyan, Gelb (Yellow), Magenta und Schwarz (Key). Bei Mischung ist drucktechnische Wiedergabe aller Farben möglich.
Raster Image Prozessor	kurz: RIP - Software, die Vektordaten rastert und den Druck auf einem Großformatdrucker steuert
Toolbar	Symbolleiste, die frei auf der Arbeitsfläche eines Programms bewegt und positioniert werden kann. Oft ist auch die Zusammenstellung der Tools (Werkzeuge) definierbar.
Scanauflösung	Feinheit der Auflösung beim Scannen von analogen Bildvorlagen Formel: $\text{Auflösung (in DPI)} = \text{Druckrasterweite (L/cm)} \times 2 \text{ (Qualitätsfaktor)} \times \text{Vergrößerungsfaktor} \times 2,54 \text{ (bei Umrechnung von cm in inch)}$
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 Schriftgrade 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 Blitzer entstehen. Die Überlappung kann durch Über- und Unterfüllung erreicht werden.
Unterlänge	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 Senden von Dateien und Programmen auf einen vernetzten Server

Versalhöhe

Man versteht darunter die Höhe der Großbuchstaben, der Versalien. Als Maß wird i. d. R. die Höhe des Buchstabens „H“ von der Schriftlinie 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

Index

A

Achswechsel 57, 95, 102

AI 29, 73

Aktive Jobs 112, 113, 114, 115, 119, 133

Anfahrfahren 102, 133

Anzahl Ausgaben 39

Anzahl Kopien 39, 40

Ausgabe in Datei 40, 67, 128, 133

Ausgabe-Vorschau 45, 48, 68, 95, 96, 100, 105

Ausgabeprozess 43, 133

Ausgangsdarstellung 96

Auslesen 27, 43, 67, 128

Ausräumen 102

Ausrichten 59, 102, 110, 147

Ausrichtung 27, 28, 103, 104, 110, 144, 146

Autoimport-Plugins 88, 99, 133

Automatisierung 147

B

Backup 144

BE-Fonts 141

Blattränder 28

Blattursprung 40, 66

Blattursprung beibehalten 40, 66

BMP 29

B

Bohrungen 133

C

CDR 74, 75, 76, 78, 142

CDT 75

Clipart 134, 145

CMX 75, 133, 142

CMYK 145

CorelDRAW 21, 133, 139, 142

CoRUN 22, 88, 99

D

Dateien-Reiter 134, 142

Dateiformate 68

Digitalisiermodus 134

Drehrichtung 65

Duplizieren 58, 63

DXF 29, 30, 76, 137

E

Ebene 32

Eins nach vorne setzen 61

EMF 29

Entgitterabstand 46

Entgitterlinien 47, 48, 49, 96, 134

Entgitterrahmen 40, 43, 47, 48, 49, 59, 67, 72, 96, 97, 100, 134

EPS 73, 126, 133, 140, 146

F

Fadenkreuz 84
Farbmodell 105
Farbseparation beim Schneiden 42, 44
Farbverlauf 38
Fernwartung 89, 100
Folien-Optimierung 50, 51
Fontmanager 134, 141
Fräsen 23, 26, 34, 45, 54, 67, 133, 135, 139
Freehand 7, 21, 126
Füllung 45
Füllungen 126

G

Gammakorrektur 146
Ganz nach hinten setzen 61
Ganz nach vorne setzen 60
Geräteansteuerung 135
Gerätekonfiguration 111
Geräteoptionen 118
Gerätetreiber 34, 68, 133, 139, 142
GIF 29
Graustufen 147
Gravieren 135
Gruppieren 58, 71, 102, 104, 147
Gruppierung brechen 58

G

GTP 29, 76

H

Haarlinie 126

Hilfslinien 85, 147

Hochgestellt 147

Horizontal spiegeln 57, 95, 102

Hotfolder 111, 117, 118, 135, 147

HPGL 29, 30, 76, 128, 137

I

IK 29

Illustrator 7, 126, 139

Import 29, 30, 31, 32, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 93, 137

Info-Fenster 88, 99

Inline 137

J

Job-Historie 54, 135

Job-Info 53, 101, 135, 136

Job-Kalkulation 135, 136

Job-Vorbereitung 70, 137

Justiermarken 71

K

Klonen 104, 135

Knotenbearbeitung 84, 135

Kombination auflösen 59

Kombinieren 58, 59, 71, 102

Kontrast 145, 147

Konturlinie 102, 135, 137

Kreissatz 135

L

Laser 135

Layer-Reiter 136

Leerzeichen 136

Lineal 90, 91

Lineale 82

Lokales Gerät 34, 37

Lupe 60, 105, 106

M

Makro 70, 73, 147

Makros 70, 73

Marken-Optimierung 50

Markisenfunktion 105, 147

Maßeinheit 82, 149

Materialanzeige 136

Materialverbrauch 46, 96, 137, 140

Maximale Optimierung 47

Messen 124

Methode 146

Metrik 82, 90

Multi-Inline 136

M

Multifunktions-Cutter 136

Mustervorlage 70

N

Nach Segment warten 41, 66

Negativ schneiden 51

Neu berechnen 96

Neuer Ursprung 42, 66

O

Objekte schließen 102, 137

Objekte-Reiter 137

Offenes Trimmen 137

Online Support 88, 99

OpenType 141

OPI 140

Optimierung 46, 47, 50, 137

Outline 135, 137

P

Passermarke 138

Passermarken 44, 138

Passive Jobs 112, 113, 114, 115, 133

Passwortschutz 78

PCX 29

PDF 7, 30, 31, 76, 77

PhotoCUT 138

PhraseWriter 138, 140

Platten-Optimierung 50

Plot-Manager 35, 36, 40, 43, 44, 66, 106, 111, 112, 116, 117, 118, 138, 140, 147

Plotserver 35, 36, 138

PLT 117

Portnummer 36, 118

Positionierhilfe 85

Positionierung 58

Posterize 138

Print & Cut 135, 142

Probefahrt 43, 97, 138

R

Raster 148

Rechteck 40, 124

Referenzjob 139

Region ausschneiden 139

RGB 28, 144

Rollenplotter 42, 97

S

Scannen 101, 148

Schraffieren 139

Schraffur 139

Schriftgrad 127, 147, 148

Schriftgröße 141

Schriftschnitt 146

Segment 41, 50, 51, 66, 142

S

Segment-Optimierung 50

Segmentabstand 40, 67

Segmentierung mit Überlappung 51, 139

Sektionierung 41, 49, 50, 51

Sidebar 25, 134, 136, 137, 139

Siebdruck 51, 139, 141

Sortierung mit Simulation 70, 73, 139

Speichern unter 53, 95, 114, 115, 116, 119

Spitze 55

Spooler 36, 118

Sprache wählen 85

Stapeln 40, 140

Stapeln Abstand 40

Stapelverarbeitung 66

Stapelvorschau 40

Strichstärke 126, 146

Symmetrisches Objekt 140

T

Text in Kurven 126

Text-Editor 140, 141

Textbausteine 140

Thumbnails 141

TIF 29

Tischplotter 42, 97

Treiber 5, 23, 34, 35, 37, 42, 66, 67, 97, 111, 121, 122, 124, 129

Trennen 70, 111

Trimmen 137, 141

TrueType 141

Type 1 141

U

Umrissmodus 61, 101

Umrissstiftumwandlung 133

Undo 64, 84

Unsichtbar 84, 91

V

Vektorisieren 102, 139

Vektorisierung 141

Versalhöhe 141, 144, 149

Versalhöhe anpassen 144

Verschmelzen 102, 141

Vertikal spiegeln 57, 95

Videomarken 39, 50, 72, 142

Vollfläche 142

Vorschaubild 116

W

Warteschlange 133

Wegstrecke 120

Werkzeugbewegungen 120

Werkzeugzuordnung 67, 142

Wiederherstellen 55, 101

W

WMF 29