

**EUROSYSTEMS**



Version 2021

# Benutzerhandbuch



# Inhaltsverzeichnis

<b>Software-Lizenzvertrag</b> .....	<b>1</b>
<b>Wichtige Kundeninformation CoCut</b> .....	<b>7</b>
Systemanforderungen.....	7
Einschränkung der Gewährleistung.....	7
Warenzeichen.....	7
Support und Sales Info.....	8
Impressum.....	9
<b>Copyright</b> .....	<b>11</b>
CoCut verwendet die OpenCV.....	11
CoCut verwendet NLog.....	12
<b>Über dieses Handbuch</b> .....	<b>13</b>
Typographische Orientierungshilfen.....	13
<b>1 Quickstart</b> .....	<b>15</b>
1.1 Kopierschutz / Dongle.....	15
1.1.1 Kopierschutz.....	15
1.2 Lizenzierung.....	15
1.2.1 Online-Aktivierung / Deaktivierung.....	15
1.2.2 Offline-Aktivierung / Deaktivierung.....	17
1.2.3 Lizenzierung mittels *.ECFN-Datei.....	18
1.3 Quickstart.....	18
1.3.1 Wie installiere ich CoCut?.....	18
1.4 Autoexport.....	23
1.4.1 Corun-Installer.....	23
1.4.2 CoCut-Skript in Inkscape.....	24
1.5 Auswahl des Gerätetreibers.....	25
<b>2 Wie arbeite ich mit CoCut?</b> .....	<b>27</b>
2.1 Desktop und Arbeitsfläche.....	27
2.1.1 I. Desktop.....	27
2.1.2 II. Arbeitsfläche.....	27
2.2 Arbeitsvorbereitung.....	30
2.2.1 Importieren.....	31
2.3 Der CoCut Layerdialog.....	34
2.4 Die Ausgabe.....	36
2.4.1 Geräteeinstellung - Schnittstellen-Setup (Lokales Gerät).....	36
2.4.2 Geräteeinstellung (Netzwerk-Gerät).....	38
2.4.3 Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche.....	39
2.5 Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen.....	47
2.5.1 Die Ausgabe-Vorschau.....	47
<b>3 Referenzteil</b> .....	<b>55</b>
3.1 Das Datei-Menü.....	55
3.1.1 Der Neu...-Befehl.....	55
3.1.2 Der Öffnen...-Befehl.....	55
3.1.3 Der Speichern-Befehl.....	55

## Inhaltsverzeichnis

### 3 Referenzteil

3.1.4 Der Speichern unter...-Befehl.....	55
3.1.5 Der Importieren-Befehl.....	56
3.1.6 Der Ausgeben...-Befehl.....	56
3.1.7 Der Ende-Befehl.....	56
3.1.8 Die Job-Historie.....	56
3.2 Das Bearbeiten-Menü.....	57
3.2.1 Der Rückgängig-Befehl.....	57
3.2.2 Der Wiederherstellen-Befehl.....	57
3.2.3 Der Ausschneiden-Befehl.....	57
3.2.4 Der Kopieren-Befehl.....	57
3.2.5 Der Einfügen-Befehl.....	57
3.2.6 Der Inhalte einfügen...-Befehl.....	58
3.2.7 Der Alles Markieren-Befehl.....	58
3.2.8 Der Selektion umkehren-Befehl.....	58
3.2.9 Der Mehrfach-Kopien...-Befehl.....	58
3.3 Das Objekt-Menü.....	59
3.3.1 Der Achswechsel-Befehl.....	59
3.3.2 Der Achswechsel mit Blatt-Befehl.....	59
3.3.3 Der Horizontal Spiegeln-Befehl.....	59
3.3.4 Der Vertikal Spiegeln-Befehl.....	59
3.3.5 Der Löschen-Befehl.....	59
3.3.6 Der An X-Achse spiegeln-Befehl.....	59
3.3.7 Der An Y-Achse spiegeln-Befehl.....	59
3.3.8 Der Duplizieren-Befehl.....	60
3.3.9 Der Gruppieren-Befehl.....	60
3.3.10 Der Gruppierung brechen-Befehl.....	60
3.3.11 Der Kombinieren-Befehl.....	60
3.3.12 Der Kombination auflösen-Befehl.....	61
3.3.13 Der Ausrichten...-Befehl.....	61
3.3.14 Der Steg einfügen-Befehl.....	61
3.3.15 Der Entgitterrahmen-Befehl.....	61
3.4 Das Ansicht-Menü.....	62
3.4.1 Der Vergrößern-Befehl.....	62
3.4.2 Der Verkleinern-Befehl.....	62
3.4.3 Der Ganze Seite-Befehl.....	62
3.4.4 Der Alles zeigen-Befehl.....	62
3.4.5 Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl.....	62
3.4.6 Der Ganz nach vorne setzen-Befehl.....	62
3.4.7 Der Ganz nach hinten setzen-Befehl.....	63
3.4.8 Der Eins nach vorne setzen-Befehl.....	63
3.4.9 Der Eins nach hinten setzen-Befehl.....	63
3.4.10 Der Reihenfolge umkehren-Befehl.....	63
3.4.11 Der Reihenfolge ändern-Befehl.....	63
3.4.12 Der Umrissmodus-Befehl.....	63
3.4.13 Der Erweiterte Darstellung-Befehl.....	63
3.4.14 Der Immer im Vordergrund-Befehl.....	64
3.4.15 Der Fenster aktualisieren-Befehl.....	64
3.5 Das Einstellungen-Menü.....	65

## Inhaltsverzeichnis

<b>3 Referenzteil</b>	<b>65</b>
3.5.1 Das Grundeinstellungen-Menü.....	65
3.5.2 Der Arbeitsfläche...-Befehl.....	77
3.5.3 Die Lineale...-Funktion.....	78
3.5.4 Die Maßeinheit-Funktion.....	78
3.5.5 Die Nullpunkt-Funktion.....	78
3.5.6 Der Undo/Redo-Befehl.....	80
3.5.7 Die Positionierhilfe-Funktion.....	81
3.5.8 Der Sprache wählen...-Befehl.....	81
3.6 Das Fenster-Menü.....	82
3.6.1 Der Neues Fenster-Befehl.....	82
3.6.2 Der Untereinander-Befehl.....	82
3.6.3 Der Nebeneinander-Befehl.....	82
3.6.4 Der Überlappend-Befehl.....	82
3.6.5 Der Schließen-Befehl.....	82
3.6.6 Der Alle Schließen-Befehl.....	82
3.6.7 Der Standard-Befehl.....	82
3.6.8 Der Setup-Befehl.....	82
3.6.9 Der Allg. Werkzeuge-Befehl.....	83
3.6.10 Der Objekt-Werkzeuge-Befehl.....	83
3.6.11 Der Objekt-Parameter-Befehl.....	83
3.6.12 Der Statuszeile Objektinfo-Befehl.....	83
3.6.13 Der Statuszeile Element-Info-Befehl.....	83
3.7 Das Hilfe-Menü.....	84
3.7.1 Der Über...-Befehl.....	84
3.7.2 Der Hilfe...-Befehl.....	84
3.7.3 Der Objekt-Info...-Befehl.....	84
3.7.4 Der Autoimport-Plugins installieren...-Befehl.....	84
3.7.5 Der Online Support-Befehl.....	84
3.7.6 Der Fernsteuerung Supportteam...-Befehl.....	85
3.7.7 Der Live-Update-Befehl.....	85
3.8 Kontextmenüs linke Maustaste.....	86
3.8.1 Kontextmenü Lineal.....	86
3.9 Kontextmenüs rechte Maustaste.....	88
3.9.1 Kontextmenü leere Arbeitsfläche.....	88
<b>4 Referenzteil Ausgabevorschau.....</b>	<b>91</b>
4.1 Das Ausgabe-Menü.....	91
4.1.1 Der Ausgabe-Befehl.....	91
4.2 Das Optionen-Menü.....	91
4.2.1 Der Speichern unter...-Befehl.....	91
4.2.2 Der Achswechsel-Befehl.....	91
4.2.3 Der Horizontal Spiegeln-Befehl.....	91
4.2.4 Der Vertikal Spiegeln-Befehl.....	91
4.2.5 Der Optimierung...-Befehl.....	92
4.2.6 Der Neu berechnen-Befehl.....	92
4.2.7 Der Ausgangsdarstellung-Befehl.....	92
4.2.8 Der Horizontale Entgitterlinien-Befehl.....	92
4.2.9 Der Vertikale Entgitterlinien-Befehl.....	92

# Inhaltsverzeichnis

<b>4 Referenzteil Ausgabevorschau</b>	
4.2.10 Der Probefahrt-Befehl.....	93
4.3 Das Ansicht-Menü.....	93
4.3.1 Der Materialbreite-Befehl.....	93
4.3.2 Der Alles zeigen-Befehl.....	93
4.3.3 Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl.....	93
4.3.4 Der Gesamte Fläche-Befehl.....	93
4.4 Das Fenster-Menü.....	94
4.4.1 Der Neues Fenster-Befehl.....	94
4.4.2 Der Untereinander-Befehl.....	94
4.4.3 Der Nebeneinander-Befehl.....	94
4.4.4 Der Überlappend-Befehl.....	94
4.4.5 Der Schließen-Befehl.....	94
4.4.6 Der Alle Schließen-Befehl.....	94
4.4.7 Der Allg. Werkzeuge-Befehl.....	94
4.4.8 Der Objekt-Parameter-Befehl.....	94
4.4.9 Der Statuszeile Objekt-Info-Befehl.....	95
4.4.10 Der Statuszeile Element-Info-Befehl.....	95
4.5 Das Hilfe-Menü.....	95
4.5.1 Der Über ...-Befehl.....	95
4.5.2 Der Hilfe ...-Befehl.....	95
4.5.3 Der Autoimport-Plugins installieren...-Befehl.....	95
4.5.4 Der Online Support-Befehl.....	95
4.5.5 Der Fernsteuerung Supportteam ...-Befehl.....	96
4.5.6 Der Live-Update-Befehl.....	96
4.6 Kontextmenü der rechten Maustaste.....	96
4.6.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau.....	96
<b>5 Toolbars.....</b>	<b>97</b>
5.1 Die Standard-Toolbar.....	97
5.2 Die Setup-Toolbar.....	97
5.3 Die Objekt-Werkzeuge-Toolbar.....	98
5.4 Die Objekt-Parameter-Toolbar.....	99
5.4.1 Der Multi-Copy-Befehl.....	99
5.5 Die Statuszeile Objekt-Info.....	101
5.6 Die Statuszeile Elementinfo.....	101
5.7 Die Vorschau Werkzeuge-Toolbar.....	101
5.8 Die Vorschau Objekt Parameter-Toolbar.....	103
<b>6 Tools - Werkzeuge.....</b>	<b>105</b>
6.1 Die Ausrichten-Funktion.....	106
6.2 Der Plot-Manager.....	107
6.2.1 Erzeugen und Ändern von Gerätekonfigurationen.....	107
6.2.2 Überwachen der Ausgabeprozesse der Jobs.....	107
6.2.3 Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen.....	107
6.2.4 Verwalten von Hotfolders.....	107
6.2.5 Plotserverfunktion.....	107
6.2.6 Geräteordner.....	108
6.2.7 Einstellungen des Plot-Managers.....	112

## Inhaltsverzeichnis

<b>7 Tipps &amp; Tricks - Problembehandlung</b> .....	<b>117</b>
7.1 Code wird nicht angenommen unter Windows 7, 8, 10 oder 11 (ohne Dongle)...	117
7.2 Puffer Überlauf seriell.....	117
7.3 Kalibrierung der Ausgabegröße.....	117
7.4 Rechner ohne serielle Schnittstelle (COM).....	120
7.5 Plotter reagiert nicht!.....	120
7.6 Puffer Überlauf.....	121
7.7 Datenimport von Apple Rechnern.....	121
7.8 Typische Fehlerquellen beim Schneiden.....	121
7.9 Plotter via USB funktioniert nicht!.....	123
7.10 Der Wert für Druck und Geschwindigkeit wird nicht gespeichert.....	123
7.11 Fehlermeldung bei der Ausgabe in Datei.....	123
<b>Anhang</b> .....	<b>125</b>
A Treiberliste.....	125
B Lexikon der Fachbegriffe.....	129
C Glossar.....	140
<b>Index</b> .....	<b>147</b>



# 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 - ZUSATZ-LIZENZ - DEMO-LIZENZ - TEST-LIZENZ - SCHUL-LIZENZ / MULTI-USER - FIRMEN-LIZENZ - UNTERNEHMENS-LIZENZ - MIET-LIZENZ / ABO

## 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 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. Die Weitergabe oder Vervielfältigung ohne die ausdrückliche, schriftliche Erlaubnis des Lizenzgebers ist untersagt. Der Testzeitraum beginnt mit der Erzeugung der Test-Lizenz. Der Lizenzgeber behält sich vor, im Falle der missbräuchlichen Nutzung die Testlizenz zu deaktivieren, mit der Folge dass die Software nicht mehr genutzt werden kann.

### 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. Verfüg 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.

### Miet-Lizenz / Abo

Die Euro-Systems S.à r.l. berechtigt die RCS Systemsteuerungen GmbH zum Vertrieb von Miet-Lizenzen. Euro-Systems räumt dem Lizenznehmer gegen Leistung der Vergütung an die RCS Systemsteuerungen GmbH oder einen autorisierten Verkäufer ein zeitlich beschränktes, einfaches, nicht übertragbares Nutzungsrecht an der Software zum bestimmungsgemäßen Gebrauch ein. Der Lizenznehmer hat das Recht, die zur Verfügung gestellte Kopie der Software auf einem einzelnen Terminal, das an einen einzelnen Computer 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 über so genannte Zusatz-Lizenzen.

### 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.

\* Miet-Lizenzen an einen Dritten zu übertragen

\* 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-Lizenzvertrag

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.

Bei Miet-Lizenzen beschränkt sich die Laufzeit auf den bei Vertragsabschluss angegebenen Zeitraum. Eine Verlängerung der Miet-Lizenz erfolgt automatisch, falls der Vertrag nicht fristgerecht vom Lizenznehmer gekündigt wird.

### 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.

Bei Miet-Lizenzen werden Software-Aktualisierungen über den gesamten Mietzeitraum hinweg zur Verfügung gestellt - vorbehaltlich der Zahlung der Abo-Gebühr.

### 9. Gewährleistung und Haftung des Lizenzgebers

Der Lizenzgeber übernimmt 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 grundsätzlich brauchbar, so hat der Erwerber das Recht den Vertrag rückgängig zu machen.

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 2022

## 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 / 11 (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](http://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 21.002
- 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](http://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: 22.11.2022

Impressum

# Copyright

Copyright © 2022 by Euro-Systems S.à r.l.. Alle Rechte vorbehalten.  
Stand: 22.11.2022

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 „**Tips 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

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

### 1.1.1 Kopierschutz

CoCut ist ein kopiergeschütztes Programm. Als Rechteschutz werden verschiedene Lizenzierungen eingesetzt.

#### 1.1.1.1 Dongle

Für die Lizenzierung wird ein Hardwarekopierschutz (Dongle) in Verbindung mit einer Codenummer verwendet.

#### 1.1.1.2 Softcode

Für die Lizenzierung wird ein Softcode mit folgendem Format verwendet.

**Beispiel:** CC21S-0000-0000-0000-0000

#### 1.1.1.3 Aktivierungsschlüssel

Für die Lizenzierung wird ein Aktivierungsschlüssel verwendet. Im Unterschied zum Softcode wird die Lizenz zusätzlich auf einem Lizenz-Server aktiviert.

**Beispiel:** CC21S:00000-00000-00000-00000-00000

## 1.2 Lizenzierung

### 1.2.1 Online-Aktivierung / Deaktivierung

#### 1.2.1.1 Unterschiede zum Softcode-Verfahren

Anstelle der bisher eingesetzten Seriennummern werden **Aktivierungsschlüssel** verwendet, d. h. nach der Installation muss die Lizenz auf unserem **Lizenz-Server** aktiviert werden.

## 1.2.1 Online-Aktivierung / Deaktivierung

Lizenzierung

Name / Firma:

eMail:

Aktivierungsschlüssel:

Computer-ID:

Computerschlüssel:

[Datenschutzbestimmungen akzeptieren](#)

Danke für die Aktivierung

Ihre Lizenz läuft am 23.07.2020 ab.

Software registrieren

Abb. 1.2-1: Lizenzierung-Dialog

### 1.2.1.2 Aktivierung

**Hinweis:** Eine Aktivierung bzw. Deaktivierung ist auch Offline möglich; es gibt keinen Onlinezwang.

Verfügt der Rechner des Kunden über einen Internetzugang, erfolgt die **Aktivierung** bzw. **Deaktivierung** der Lizenz auf unserem Server automatisch. Beim ersten Starten der Software muss der Kunde nur seinen **Aktivierungsschlüssel** eingeben.

**Wichtiger Hinweis:** Erst nach der Akzeptanz der Datenschutzbestimmungen wird die Software per Klick auf die **Lizenz aktivieren-Schaltfläche** tatsächlich aktiviert.

Alternativ kann die Lizenzierung auch mittels einer Lizenzdatei (\*.ECFN) erfolgen. Ein Klick auf die **Lizenzdatei-Schaltfläche** öffnet den **Lizenzdatei importieren-Dialog**.

▶ siehe Kapitel 1.2.3: Lizenzierung mittels \*.ECFN-Datei

### 1.2.1.3 Deaktivierung

**Hinweis:** Die Deaktivierung der Lizenz erfolgt mit dem selben Aktivierungsschlüssel.

Um an die **Lizenz deaktivieren-Schaltfläche** des **Lizenzierung-Dialog** zu gelangen, muss über den **Hilfe / Über...-Menüpunkt** die **Lizenz...-Schaltfläche** angeklickt werden. Dann kann mittels der **Lizenz deaktivieren-Schaltfläche** die Deaktivierung erfolgen.

**Hinweis: Vor der Aktivierung auf einem neuen Rechner ist eine Deaktivierung der alten Lizenz erforderlich.**

### 1.2.1.4 Lizenzinfo

Ein Klick auf die **Info-Schaltfläche** informiert detailliert über den Status der Lizenz, nämlich Gültigkeit der Lizenz, Computer-ID, Computer-Name, Aktivierungszeitpunkt und Liste der Rechner wo sie aktiviert ist.



Abb. 1.2-2: Info-Schaltfläche

## 1.2.2 Offline-Aktivierung / Deaktivierung

### 1.2.2.1 Aktivierung

Ist kein Internetzugang auf dem Rechner des Kunden verfügbar, wechselt die Software automatisch in die **Offline-Aktivierung**. Nach Klick auf die **Software aktivieren-Schaltfläche** wird ein QR-Code angezeigt.

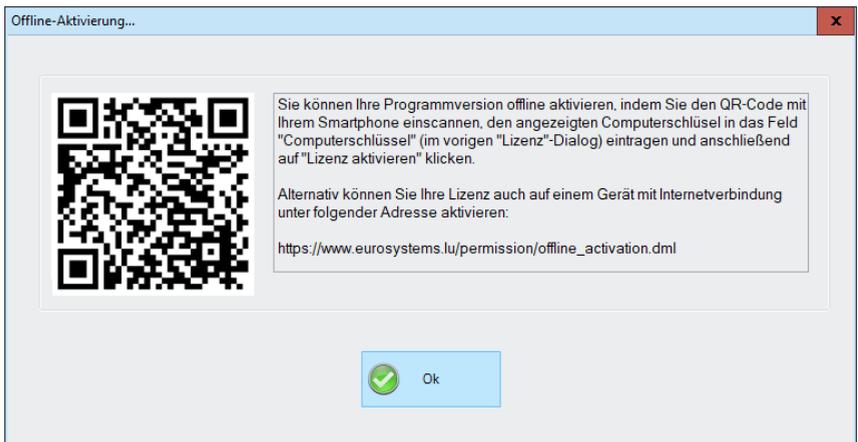


Abb. 1.2-3: QR-Code zur Offline-Aktivierung der Lizenz

Nach dem Einscannen des Smartphone-Codes wird ein sogenannter Computerschlüssel für diesen Computer am Handy angezeigt.

**Hinweis: Der Computerschlüssel ist ausschließlich auf dem verwendeten Computer gültig.**

## 1.2.2 Offline-Aktivierung / Deaktivierung

Alternativ kann die Aktivierung auch über eine Webseite von einem anderen Rechner erfolgen. Folgen Sie den Angaben in dem Fenster und auf der Website.

### 1.2.2.2 Deaktivierung

Für die Deaktivierung ist ein **Deaktivierungsschlüssel** erforderlich, der dem Lizenz-Server die Deaktivierung der Lizenz bestätigt. Nach dem Einscannen des QR-Codes wird der Aktivierungsschlüssel an unserem Lizenz-Server wieder freigegeben. Damit kann der Aktivierungsschlüssel erneut für die Aktivierung auf einem anderen Rechner benutzt werden.

Um an die **Lizenz deaktivieren-Schaltfläche** des **Lizenzierung-Dialog** zu gelangen, muss über den **Hilfe / Über...-Menüpunkt** die **Lizenz...-Schaltfläche** angeklickt werden. Dann kann mittels der **Lizenz deaktivieren-Schaltfläche** die Deaktivierung erfolgen.

Alternativ kann die Deaktivierung auch über eine Webseite von einem anderen Rechner erfolgen. Folgen Sie den Angaben in dem Fenster und auf der Website.

**Wichtiger Hinweis: Ist der Rechner defekt, dann wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder per E-Mail an [support@eurosystems.lu](mailto:support@eurosystems.lu).**

## 1.2.3 Lizenzierung mittels \*.ECFN-Datei

Alternativ zur manuellen Eingabe der Lizenzdaten kann die Lizenzierung auch mittels einer Lizenzdatei durchgeführt werden. Ein **Doppelklick** auf die \*.ECFN-Datei wird durch die Meldung „Ihre Lizenz wurde installiert“ bestätigt. Die ECFN-Datei wurde in den Programmordner von CoCut Starter 2021 kopiert und beim nächsten Programmstart ist der **Lizenzierung-Dialog** vorausgefüllt. Nun kann die Lizenz - durch Klick auf die **Lizenz aktivieren-Schaltfläche** - aktiviert werden.

**Hinweis: Die Aktivierung der Lizenz ist nur möglich, wenn die Datenschutzbestimmungen akzeptiert werden.**

## 1.3 Quickstart

### 1.3.1 Wie installiere ich CoCut?

#### 1.3.1.1 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, Flusststeuerung: 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**

### 1.3.1.2 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 2021 aus dem Feld **Produkt** aus. Starten Sie die Installation über die **Installieren**-Schaltfläche. Stimmen Sie den Bedingungen des EUROSYSTEMS Lizenzvertrages zu (siehe Abb. 1.3-2), wird die Installation gestartet.

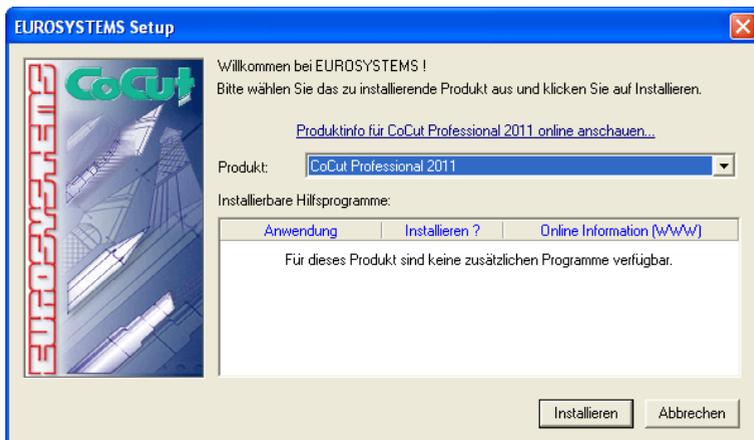


Abb. 1.3-1: Autostart-Dialog

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

### 1.3.1 Wie installiere ich CoCut?

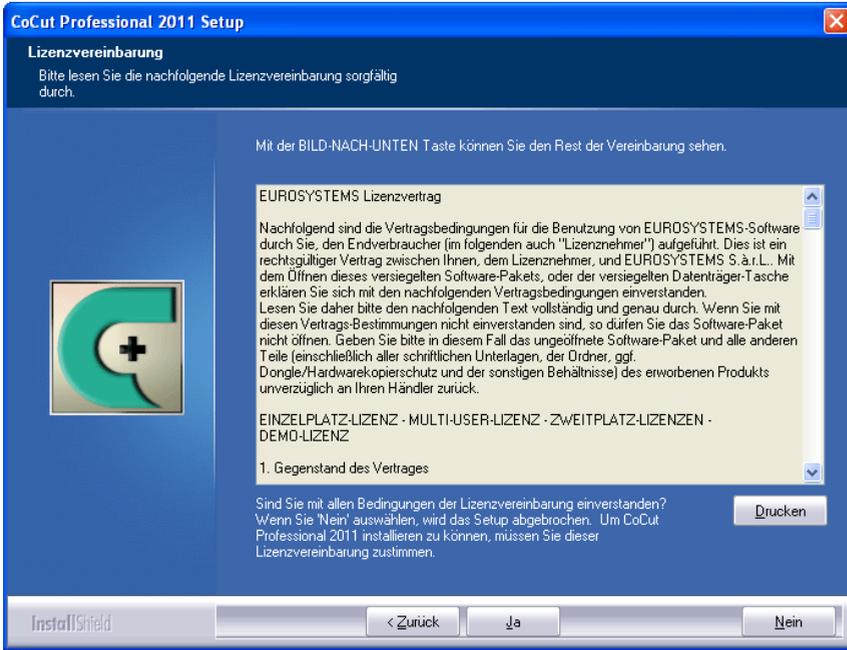


Abb. 1.3-2: EUROSYSTEMS Software-Lizenzvertrag

In diesem Dialog wird das Verzeichnis in dem CoCut Starter 2021 installiert werden soll ausgewählt. Standardmäßig wird hier C:\Programme\EUROSYSTEMS\CoCut Starter 2021 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.

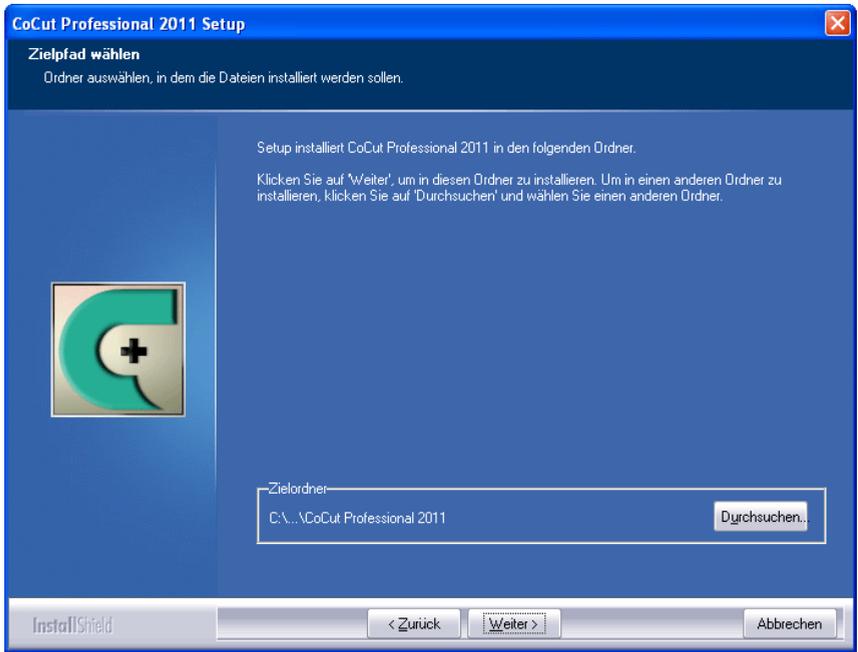


Abb. 1.3-3: Auswahl des Zielordners auf der Festplatte

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

### 1.3.1 Wie installiere ich CoCut?

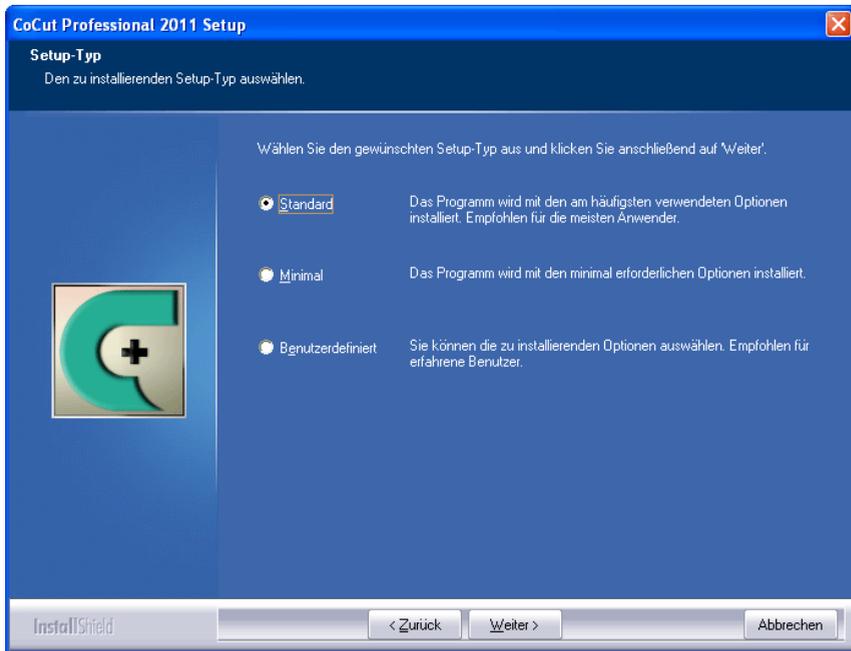


Abb. 1.3-4: Auswahl des Setup-Typs

Defaultmäßig wird hier als Ordner im Startmenü EUROSYSTEMS\CoCut Starter 2021 vorgeschlagen.

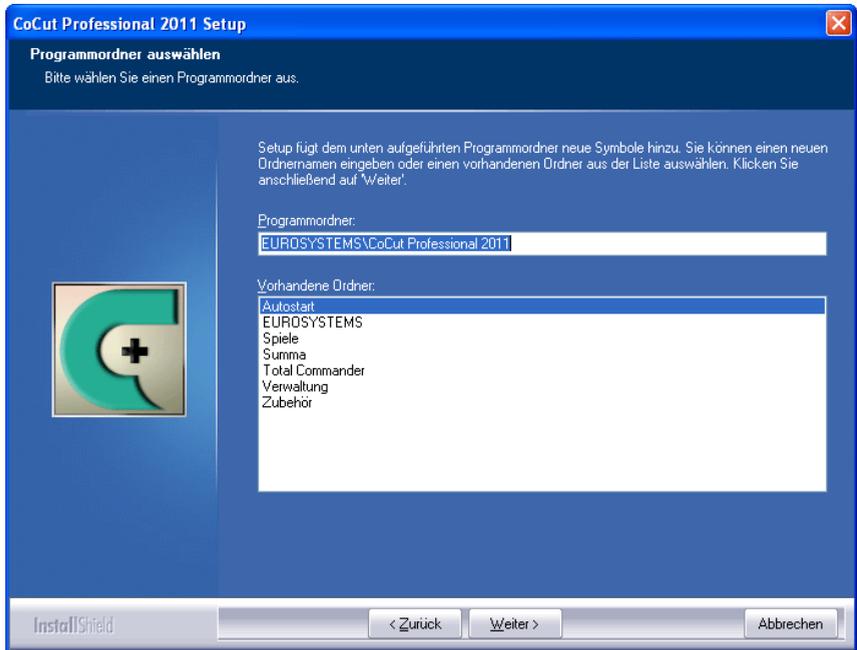


Abb. 1.3-5: Einordnung in das Startmenü

## 1.4 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.

### 1.4.1 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 EUROSYSTEMS-Programm installiert wurde oder wenn Plugins nachinstalliert werden müssen.

## 1.4.1 Corun-Installer

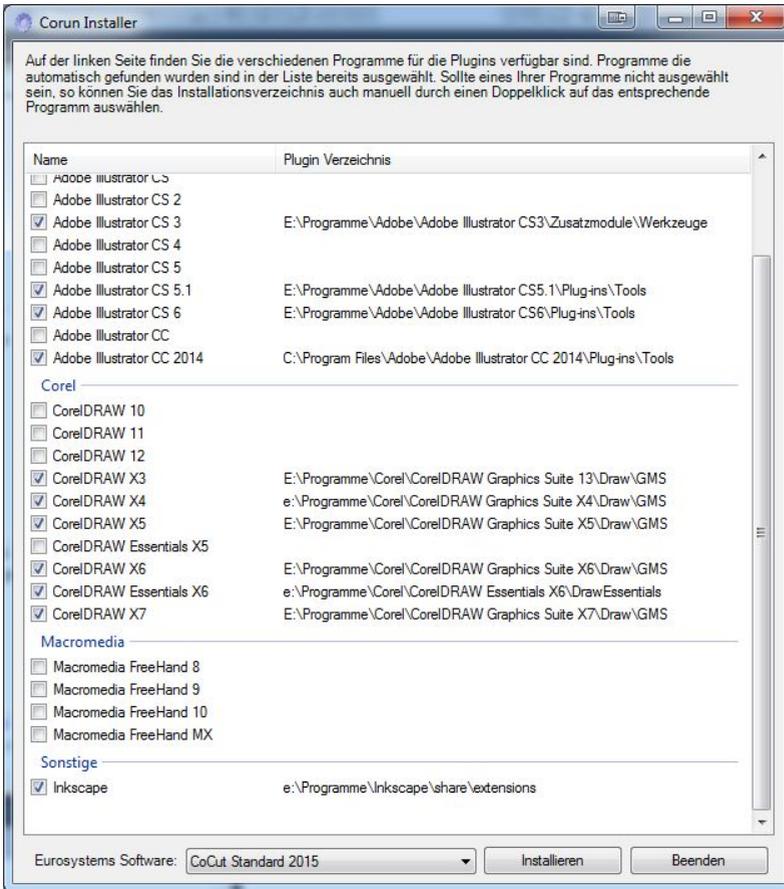


Abb. 1.4-1: Corun-Installer Dialogfenster mit selektierten Host-Programmen und Pfadindikatoren

## 1.4.2 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 2021-Sub-Menü.

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

## 1.5 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.**

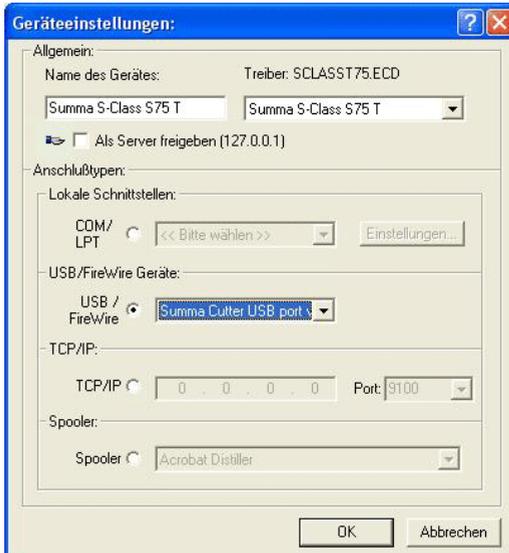


Abb. 1.5-1: Dialog für die Auswahl des Gerätetreibers

Ausführliche Informationen zur Einstellung der **lokalen Schnittstellen** finden Sie hier: [▶ siehe Kapitel 2.5: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...](#)

## 1.5 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.

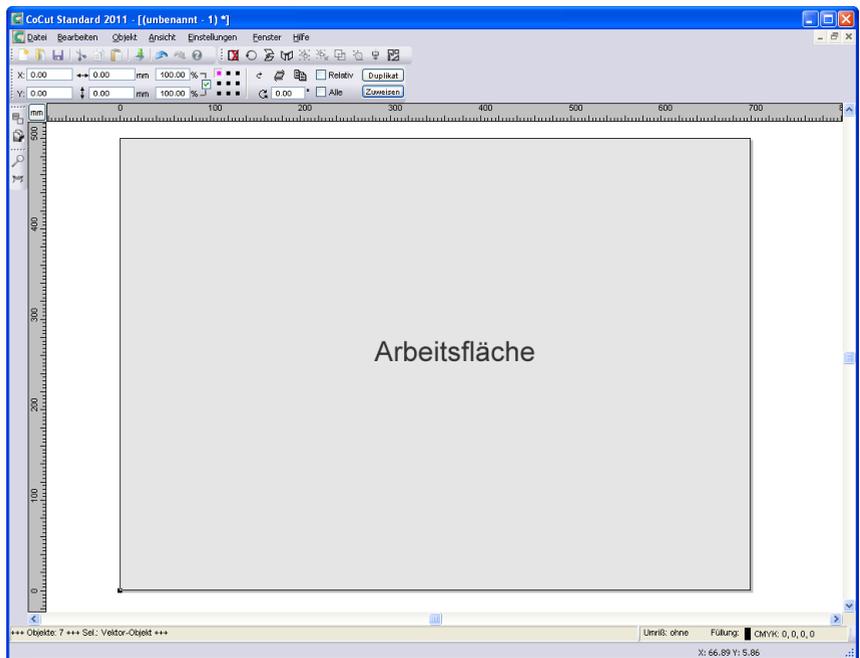


Abb. 2.1-1: Desktop mit Arbeitsfläche (hier: grau), Hintergrund (hier: weiß), Toolbars, Sidebar, Linealen, Statuszeile

#### 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 ...**

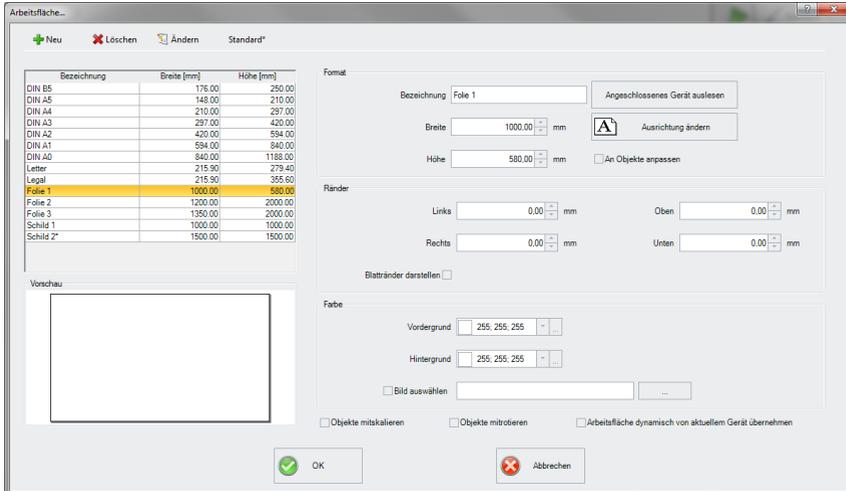


Abb. 2.1-2: Der Arbeitsfläche-Dialog

### 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.

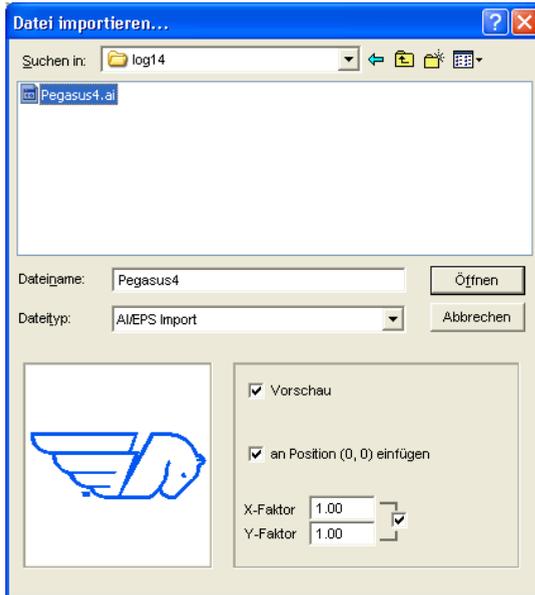


Abb. 2.2-1: Importdialog mit Vorschaufenster

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

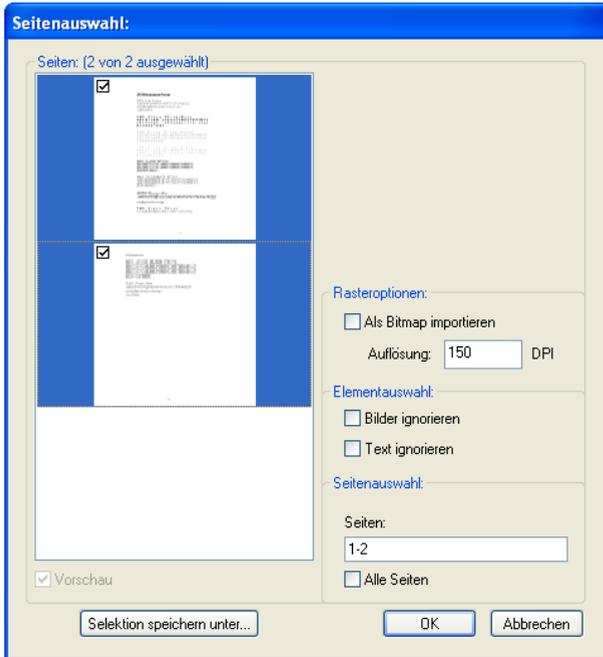


Abb. 2.2-2: Optionen beim Import von PDF-Dateien

### 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.

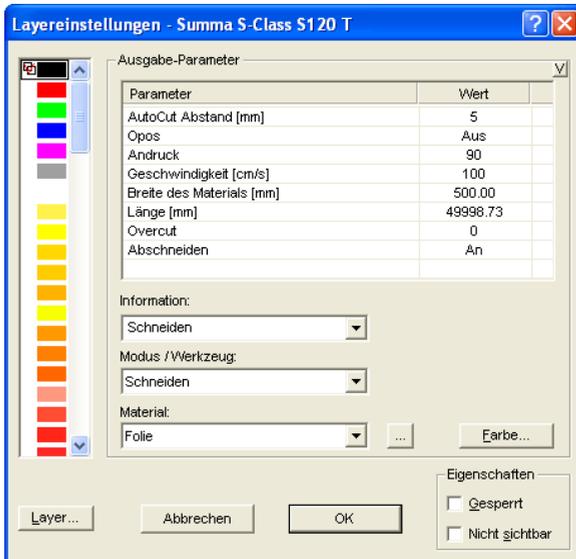


Abb. 2.3-1: Layer-Setup mit Einstellung der Ausgabe-Parameter

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:

### Anschlusstypen

#### 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.

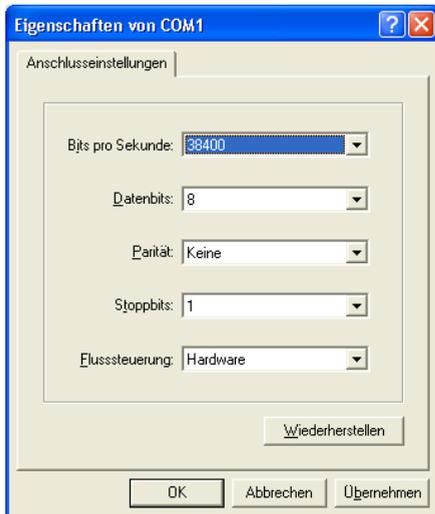


Abb. 2.4-3: Dialog zur Einstellung der Schnittstellenparameter

*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:

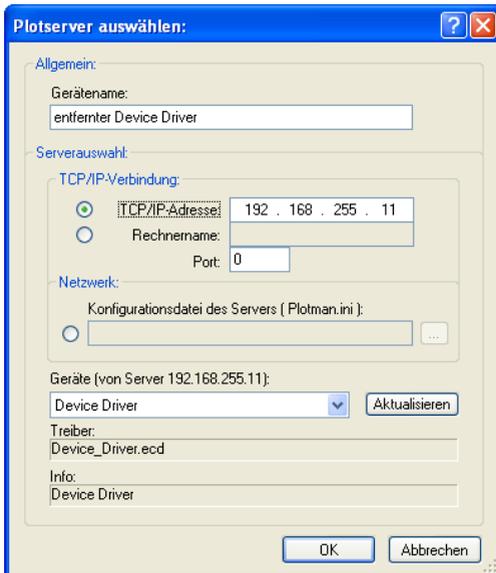


Abb. 2.4-4: Dialog zur Konfigurierung eines Plotserver

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

## 2.4.3 Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche

Sind in einem CoCut-Job Objekte mit den Attributen **Umriss/Strichstärke** oder **Farbverlauf** enthalten, erscheint der vorangehende Dialog. Hier können diese Objektattribute in Vektoren gewandelt werden, damit sie bei der Ausgabe Berücksichtigung finden. Nach dem Betätigen der **OK**-Schaltfläche werden die Objektattribute zu Kurven gewandelt.

### 2.4.3.1 Ausgabe an Gerät

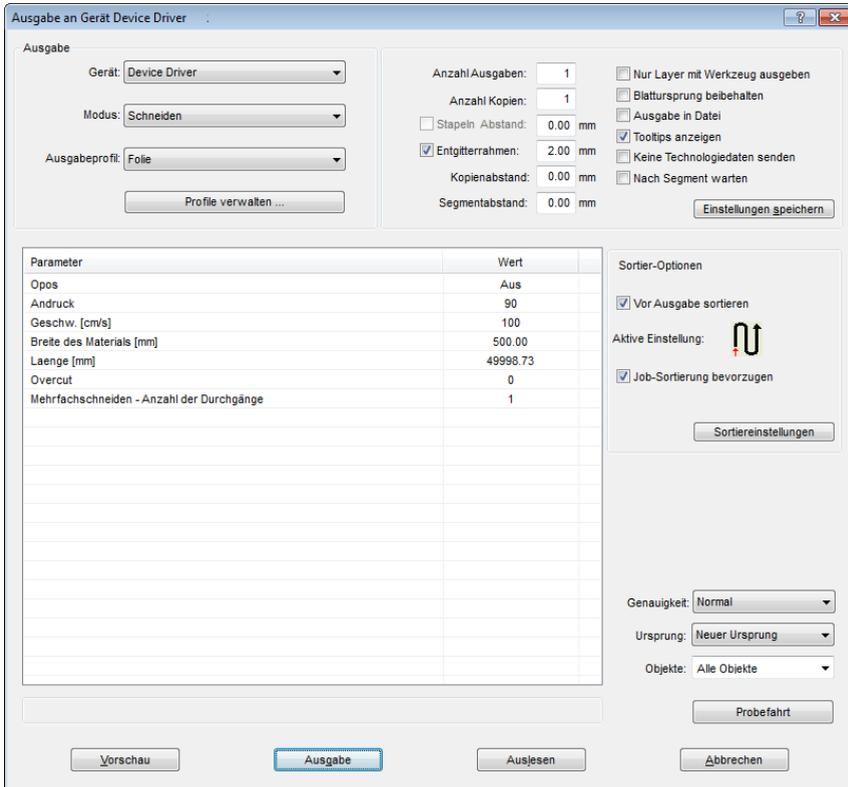


Abb. 2.4-6: Ausgabe-Dialog

## Ausgabe

In dem mit Ausgabe überschriebenen Bereich des **Ausgabe**-Dialoges befinden sich alle Auswahlfelder oder Parameter, welche direkt mit dem Ausgabegerät in Verbindung stehen.

## Gerät

Im Feld **Gerät** wird das zuvor eingestellte Ausgabegerät angezeigt.

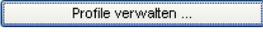
## Modus

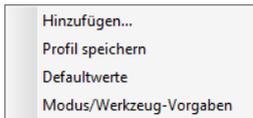
Im Feld **Modus** wird der gewünschte Ausgabe-Modus voreingestellt.

## Ausgabeprofil

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

## Profile verwalten...-Schaltfläche

Betätigen der -Schaltfläche öffnet das folgende Popup-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.*

### **Entgitterahmen**

Mit der Option **Entgitterahmen** 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.

### **Blattursprung beibehalten**

Über die Option **Blattursprung 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 **Blattursprung 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.

### 2.4.3 Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche

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

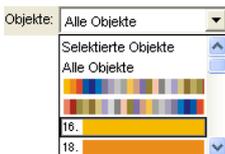


Abb. 2.4-8: Objekte Listenfeld mit Auswahl-Modi.

### 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.



### 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.

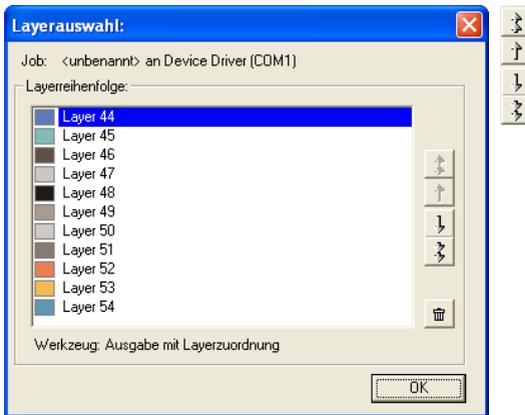


Abb. 2.4-10: Festlegen der Reihenfolge, in der die einzelnen Farblayer abgearbeitet werden, durch Hoch-Runter-Schaltflächen

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

*Tip:* 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

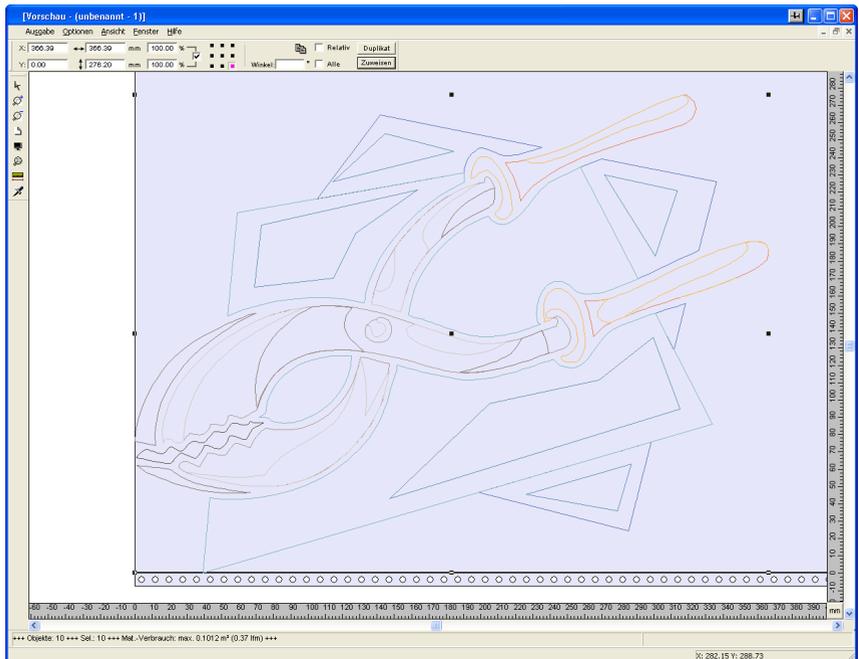


Abb. 2.5-1: Ausgabe-Vorschau mit Toolbars, Statuszeile und Ausgabe-Objekten

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 Materialoptimierung

Der Materialverbrauch kann durch das Modul **Materialoptimierung** reduziert werden. Die Materialoptimierung sorgt dafür, dass alle Objekte so angeordnet werden, dass sie möglichst wenig Platz bei der Ausgabe einnehmen. Durch Drehung oder nicht Drehung von Objekten wird dafür gesorgt, dass der Materialverbrauch verringert werden kann.

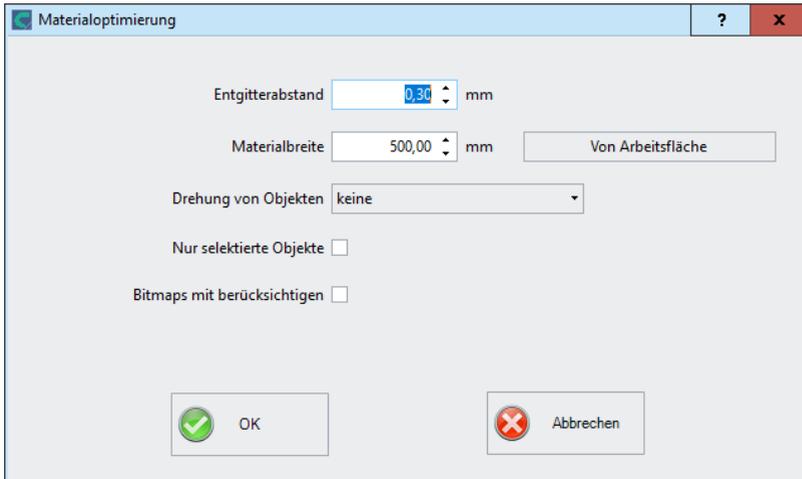


Abb. 2.5-2: Parameter-Dialog für die Materialoptimierung

**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.

#### Materialbreite

Dieser Wert bestimmt auf welche maximale Materialbreite die Optimierung angewendet werden soll. Soll die Arbeitsfläche benutzt werden, dann genügt ein Klick auf die **Von Arbeitsfläche-Schaltfläche** um den entsprechenden Breitenwert einzutragen.

## **Drehung von Objekten**

### ***keine***

Bei dieser Option werden keine Objekte gedreht; sie werden nur auf den Entgitterabstand hin optimiert.

### ***auf die kürzeste Seite***

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

### ***nach Bedarf***

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

## **Nur selektierte Objekte**

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

## **Bitmaps mit berücksichtigen**

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

## **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.

## 2.5.1 Die Ausgabe-Vorschau

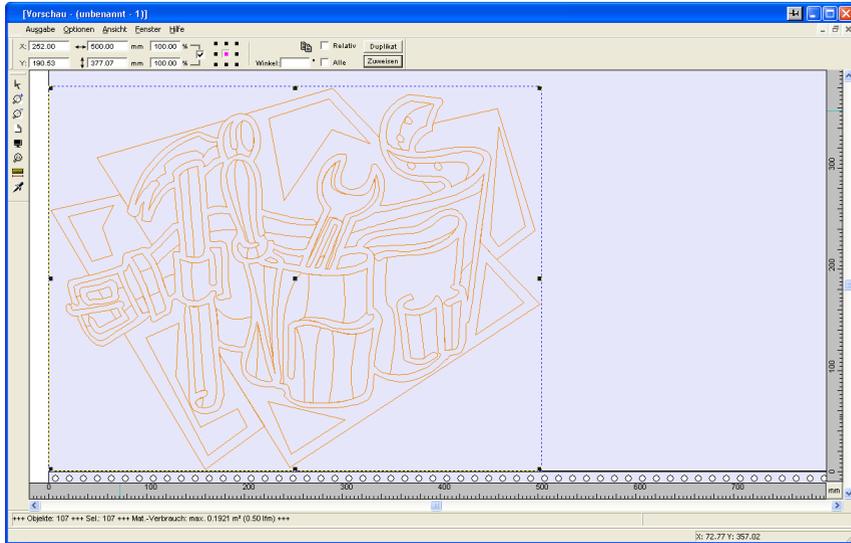


Abb. 2.5-3: Ausgabe-Job mit Entgitterrahmen (blau gestrichelte Linie) ohne Entgitterlinien

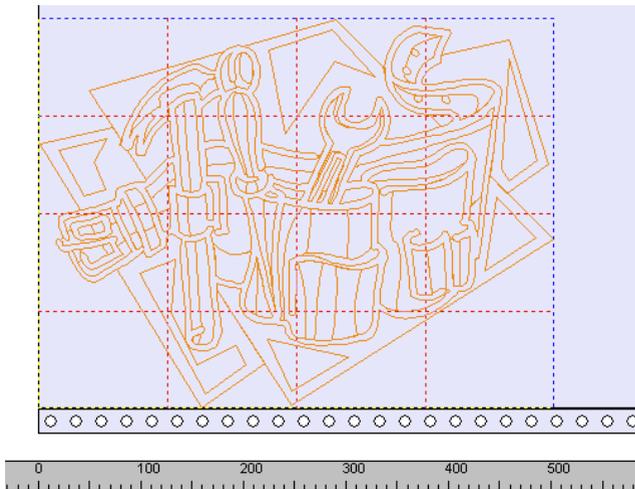


Abb. 2.5-4: Beispiel mit 3 horizontalen und 3 vertikalen Entgitterlinien (rot gestrichelte Linie)

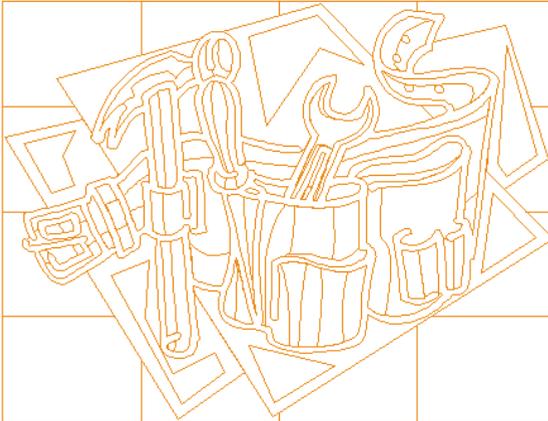


Abb. 2.5-5: Ergebnis der Ausgabe mit Entgitterlinien - Objekte nicht! durchgeschnitten

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:



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 Videomarkierung 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.

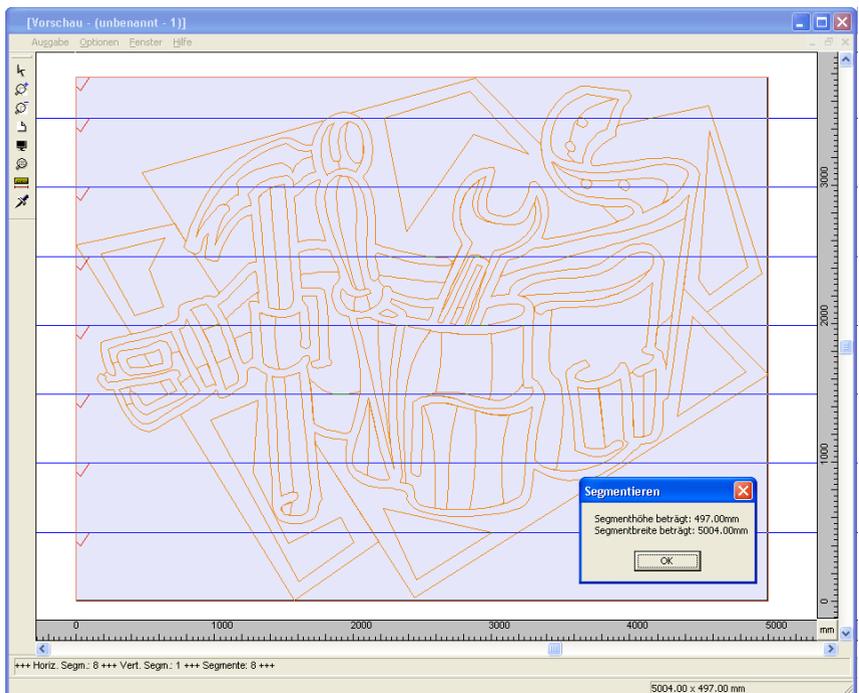


Abb. 2.5-7: Folien-Optimierung in der Sektionierungs-Vorschau mit 8 Segmenten und

## 2.5.1 Die Ausgabe-Vorschau

### 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.

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

#### 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.

### 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 Vollfarbmodus 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 angewählten 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 *Steg einfügen*-Befehl

**Stege** sollen das Herausfallen von gefrästen Teilen verhindern. Von der Fräskontur bleiben Teile stehen, deren **Länge** und **Anzahl** individuell vorgegeben werden können. Bei den **manuellen Stegen** kann auch deren Position geändert werden. Stege werden bei allen selektierten Objekten eingefügt.

**Hinweis:** Im Knotenmodus können Stege punktgenau hinzugefügt werden.

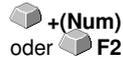
### 3.3.15 Der *Entgitterrahmen*-Befehl

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

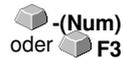
Wählen Sie diese Funktion aus, so ändert sich der Mauszeiger in eine Lupe mit einem Pluszeichen im Innern. Sie können jetzt mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste einen Bereich auswählen, der gezoomt werden soll. Der ausgewählte Bereich wird anschließend im Programmfenster maximal vergrößert dargestellt.



**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

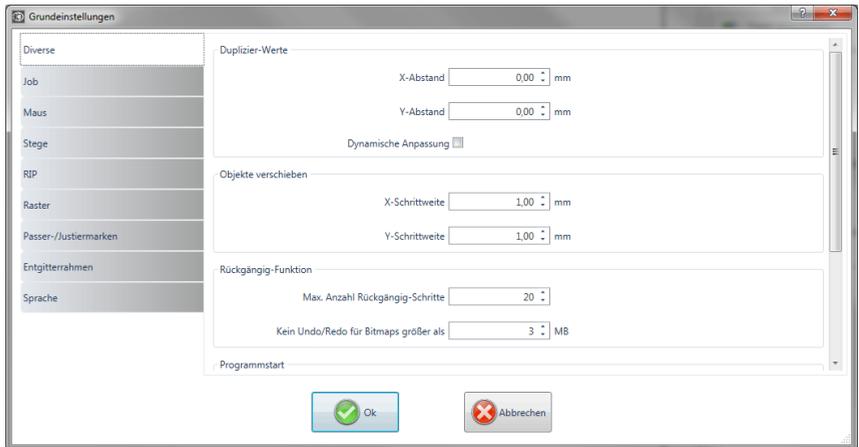


Abb. 3.5-1: Grundeinstellungen-Dialog - hier: Diverse-Reiter aktiv

#### 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

### 3.5.1 Das Grundeinstellungen-Menü

#### - 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 Mausclick

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 Mauserades die Arbeitsfläche vergrößert oder verkleinert: je nach Drehrichtung.

#### **Scroll vert.(ikal)**

Bei dieser Option wird - ausgehend von der Cursor-Position - beim Drehen des Mauserades 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 Griprollenantrieb 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.

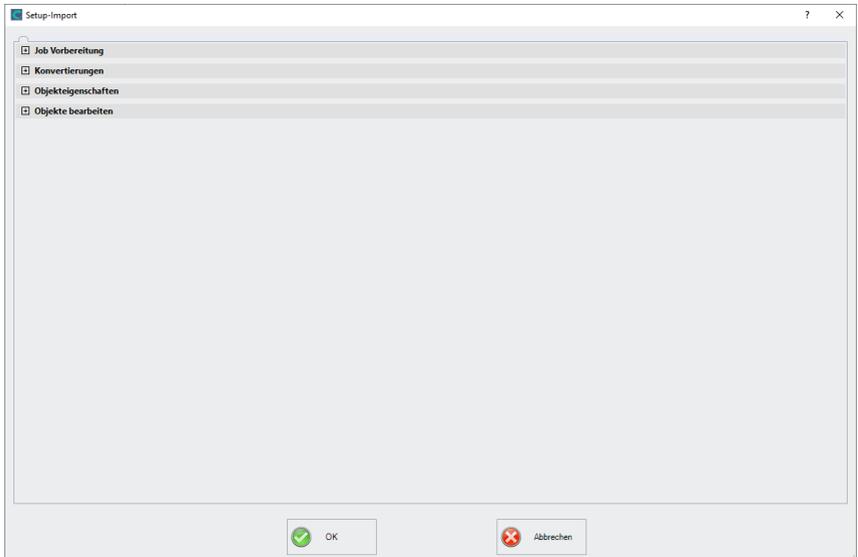


Abb. 3.5-2: Import-Dialog mit geschlossener Kategorien-Struktur und Importfilterdateiformaten



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.

## 3.5.1 Das Grundeinstellungen-Menü

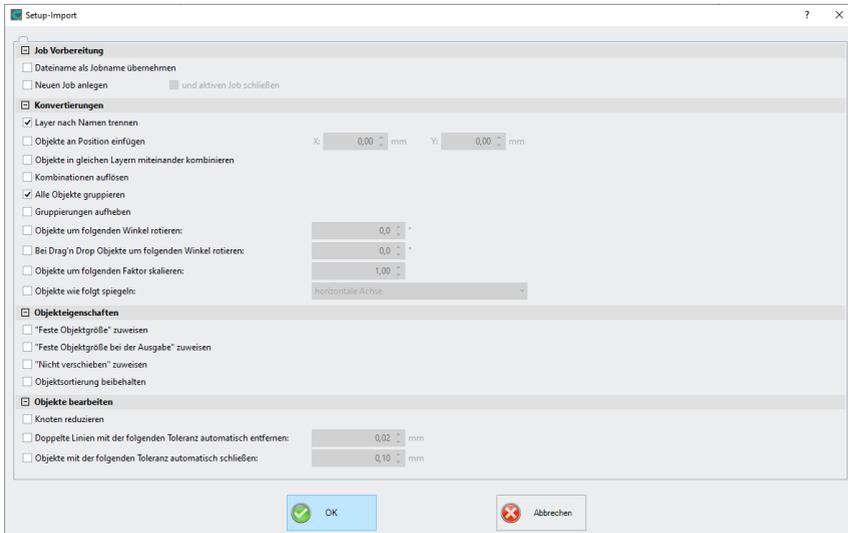


Abb. 3.5-6: Import-Dialog mit geöffneter Kategorien-Struktur - hier: Allgemein-Reiter aktiv

### 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.

#### 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**

#### 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

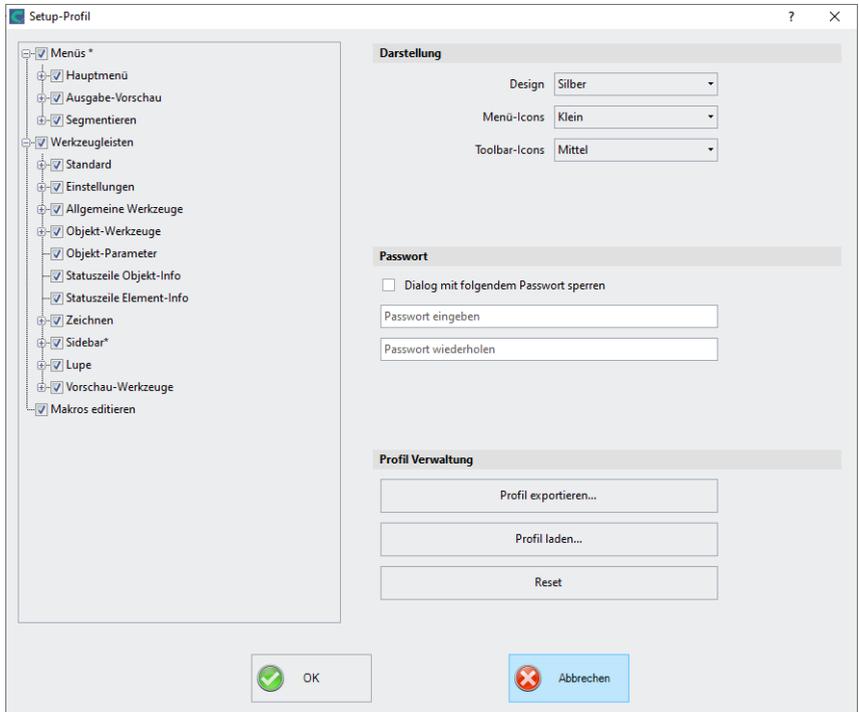
Wird diese Option aktiviert, werden, alle identisch übereinanderliegenden Linien, automatisch entfernt.

##### - 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.

### 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

##### Design

Folgende Optionen sind möglich: **Schwarz, Silber, Blau, Dark**. Die Veränderung wird im Dialog direkt angezeigt.

##### Menü-Icons

Folgende Größen sind möglich: **Klein, Mittel und Groß**.

##### Toolbar-Icons

Folgende Größen sind möglich: **Klein, Mittel und Groß**.

### 3.5.1 Das Grundeinstellungen-Menü

#### 3.5.1.5.2 Passwort

##### **Dialog mit folgendem Passwort sperren-Option**

Wird diese Option eingeschaltet, dann wird beim Aktivieren des **Profil-Menüs** dieses Passwort abgefragt. Damit wird das nicht gewollte oder unbeabsichtigte Ändern der Ansicht verhindert.

**Hinweis: Eine Änderung der Ansicht ist nur mit bekanntem Passwort möglich.**

#### 3.5.1.5.3 Profil-Verwaltung

##### **Profil exportieren-Schaltfläche**

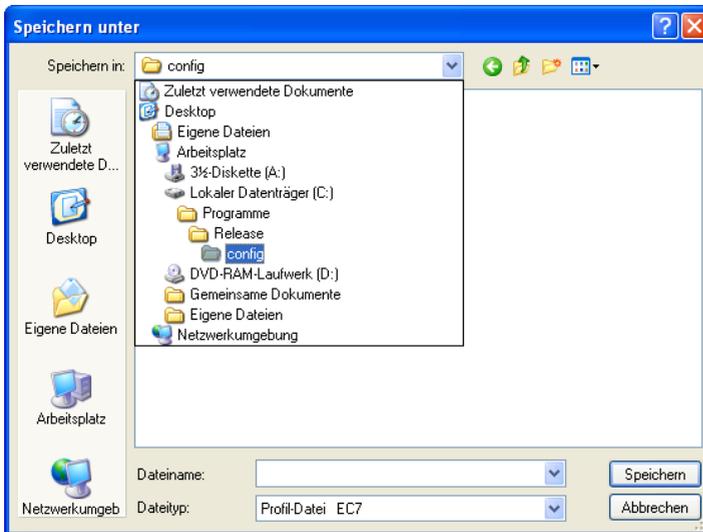


Abb. 3.5-7: Profil speichern-Dialog mit Standard-Speichern-Pfad

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

##### **Profil laden-Schaltfläche**

Ein Klick auf diese Schaltfläche öffnet den Windows **Öffnen-Dialog**.

**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.**

### 3.5.1.5.4 System-Menü

Ein Klick auf das Icon oben links im Programmfenster öffnet den nachfolgenden Dialog.

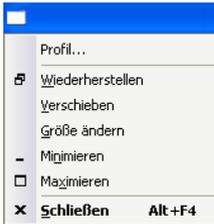


Abb. 3.5-8: Das Systemmenü mit *Profil...*-Untermenü

### 3.5.2 Der *Arbeitsfläche...*-Befehl

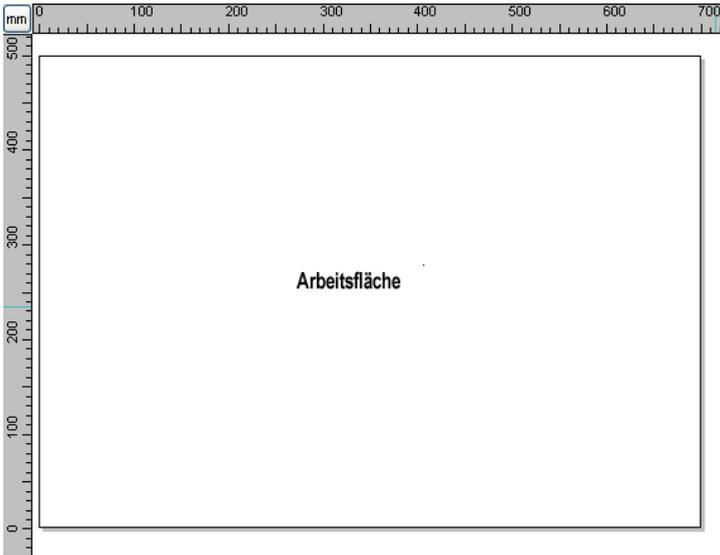


Abb. 3.5-9: Die Arbeitsfläche mit Schatten und Linealen

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.

### 3.5.2 Der Arbeitsfläche...-Befehl

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.

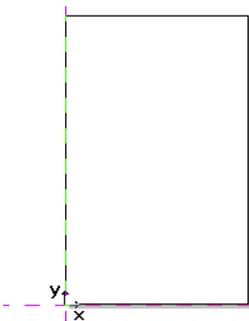


Abb. 3.5-10: Hier: Nullpunkt unten links

### 3.5.5.1 Das *Einstellungen-Nullpunkt-Menü*

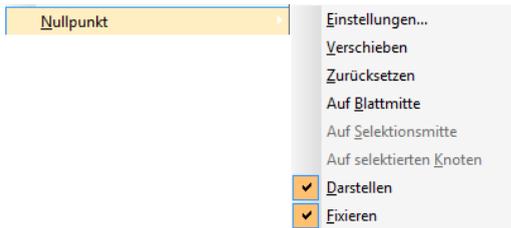


Abb. 3.5-11: Die Nullpunkt-Optionen

#### 3.5.5.1.1 Einstellungen...

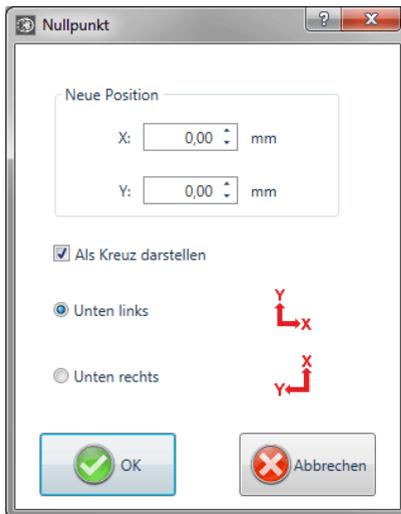


Abb. 3.5-12: Der Nullpunkt-Dialog

#### 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.

### 3.5.5 Die Nullpunkt-Funktion

#### **Unten links-Option**

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

#### **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 Objektinfo**-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 1.4.1: 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](http://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

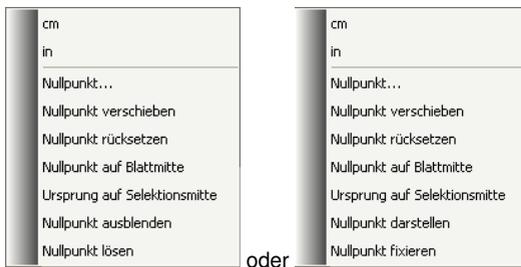
### 3.8.1 Kontextmenü Lineal

#### 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

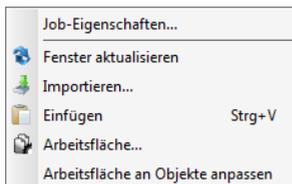
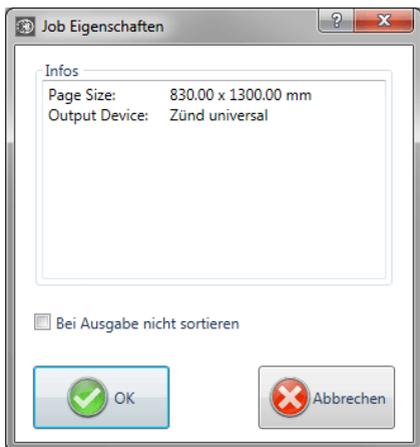


Abb. 3.9-1: Dieses Menü erscheint wenn keine Objekte auf dem Desktop liegen

#### 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: Materialoptimierung

## 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  **STRG+8** oder lässt sie verschwinden.

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

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

## 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 1.4.1: 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](http://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. <i>Neues Fenster</i> erzeugen    | 9. Objekte <i>drucken</i>           |
| 2. <i>Job öffnen...</i>             | 10. Datei <i>importieren</i>        |
| 3. <i>Job speichern</i>             | 11. Objekte <i>exportieren</i>      |
| 4. <i>Alles speichern</i>           | 12. Bild <i>scannen</i>             |
| 5. <i>Job-Info</i> bearbeiten       | 13. Vorgang <i>rückgängig</i>       |
| 6. <i>Ausschneiden</i> in Clipboard | 14. Zustand <i>wiederherstellen</i> |
| 7. <i>Kopieren</i> in Clipboard     | 15. <i>Hilfe</i>                    |
| 8. <i>Einfügen</i> 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:** *Abhängig von der verwendeten EUROSYSTEMS-Software können einige der hier aufgeführten Werkzeuge fehlen (n. v.).*



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



Abb. 5.3-2: Verankerte Werkzeugleiste

### SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 21

- |  |           |
|--|-----------|
| 1. <i>Löschen</i> von Objekten                     | 12. n. v. |
| 2. <i>Achswechsel</i> an Objekten durchführen      | 13. n. v. |
| 3. Markierte Objekte <i>horizontal Spiegeln</i>    | 14. n. v. |
| 4. Markierte Objekte <i>vertikal Spiegeln</i>      | 15. n. v. |
| 5. Objekte <i>gruppieren</i>                       | 16. n. v. |
| 6. <i>Gruppierung auflösen</i>                     | 17. n. v. |
| 7. Objekte <i>kombinieren</i>                      | 18. n. v. |
| 8. <i>Kombination</i> von Objekten <i>auflösen</i> | 19. n. v. |
| 9. n. v.   | 20. n. v. |
| 10. Objekte <i>ausrichten</i>                      | 21. n. v. |
| 11. n. v.  |           |

## 5.4 Die Objekt-Parameter-Toolbar

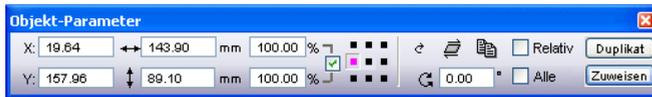


Abb. 5.4-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Objekt-Parametern

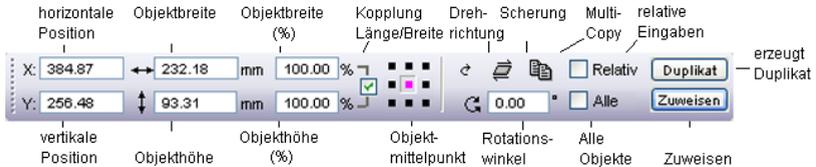


Abb. 5.4-2: Objekt-Parameter Toolbar (Symbolleiste) mit Erlauerungen

### 5.4.1 Der *Multi-Copy*-Befehl

**Begriffserklarung:** Multi-Copy = Mehrfachkopien von selektierten Objekten (Nutzen)

#### 5.4.1.1 Die *Multi-Copy*-Schaltflache

Das Aktivieren der -Schaltflache offnet den folgenden Dialog:



#### 5.4.1.2 Anzahl in X:

Mit der  und -Schaltflache kann die Kopienanzahl in Einer-Schritten erhohet bzw. erniedrigt werden. Die Ausrichtung wird in Vorzugsrichtung durchgefuhrt. 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.

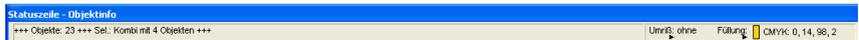


Abb. 5.5-1: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - frei schwebend



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 Werkzeuggestiefe für einen bestimmten Layer anzuzeigen.



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

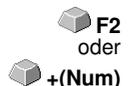
## 5.7 Die *Vorschau Werkzeuge*-Toolbar



### Die *Lupe+*

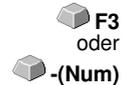
Die Schaltfläche mit dem (+) Pluszeichen vergrößert Teilbereiche der Ausgabe-Vorschau. Ziehen Sie mit der Markisenfunktion einen Rahmen um den Bereich, der vergrößert werden soll.

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.

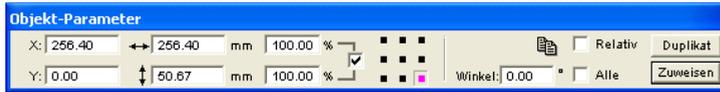
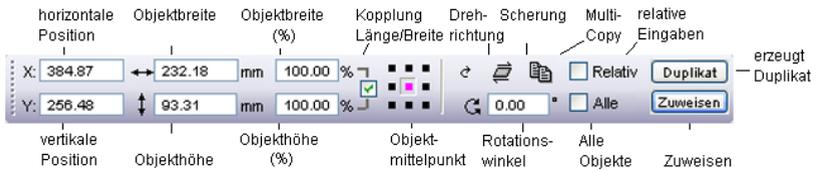


Abb. 5.8-1: Objekt-Parameter Toolbar mit Position, Größe, Winkel, Multi-Copy, ...



**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 -Icon, in der Taskleiste, ausführen.

## 6.2.5 Plotserverfunktion

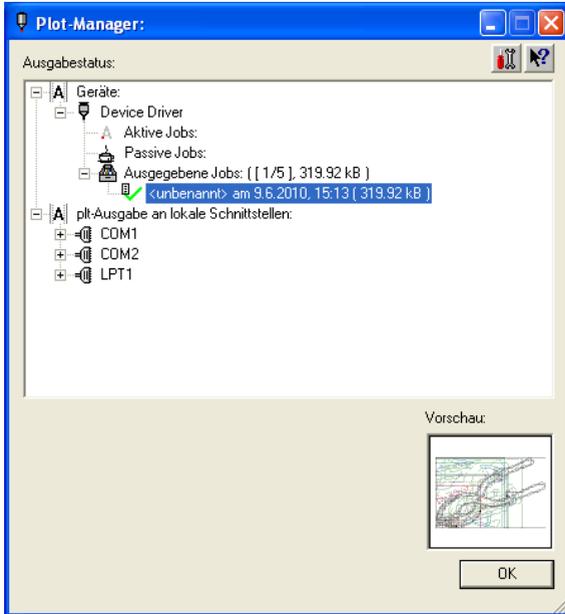


Abb. 6.2-1: Plot-Manager Hauptfenster mit Job-Vorschau unten links

## 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

#### **A 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

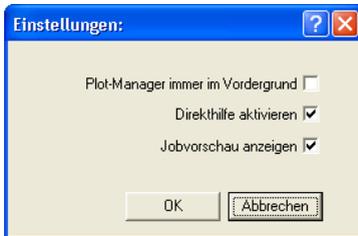


Abb. 6.2-2: Optionale Parameter für den Plot-Manager

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:

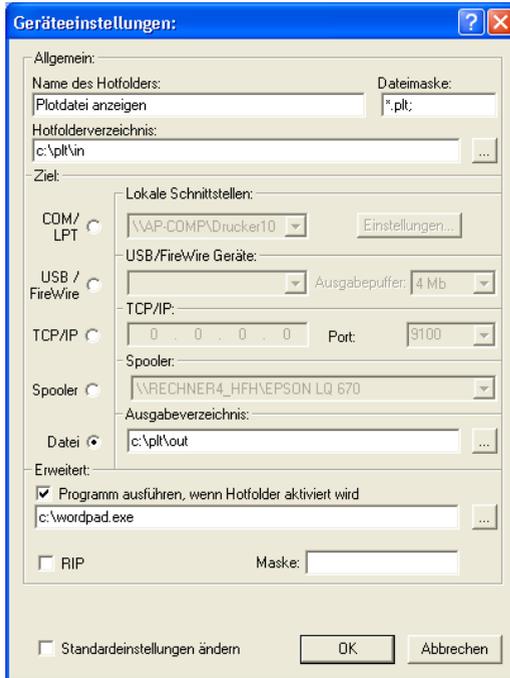


Abb. 6.2-3: Beispiel für Geräteinstellungen eines Hotfolders

## 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.***

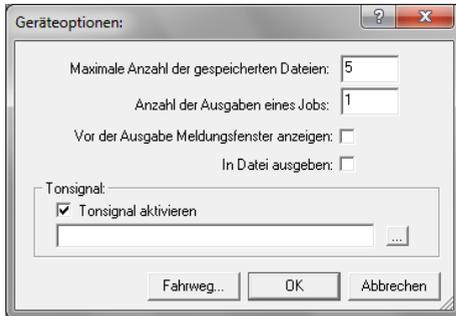


Abb. 6.2-4: Zusatzoptionen zu jedem Gerät

### Maximale Anzahl der gespeicherten Dateien

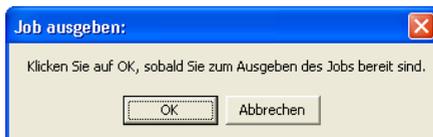
Der eingetragene Wert dieser Option begrenzt die Anzahl, die für dieses Gerät in der Historie gespeicherten Ausgabe-Dateien.

### 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, das 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 11 (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 2021 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 Kalibrierung der Ausgabegröße

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

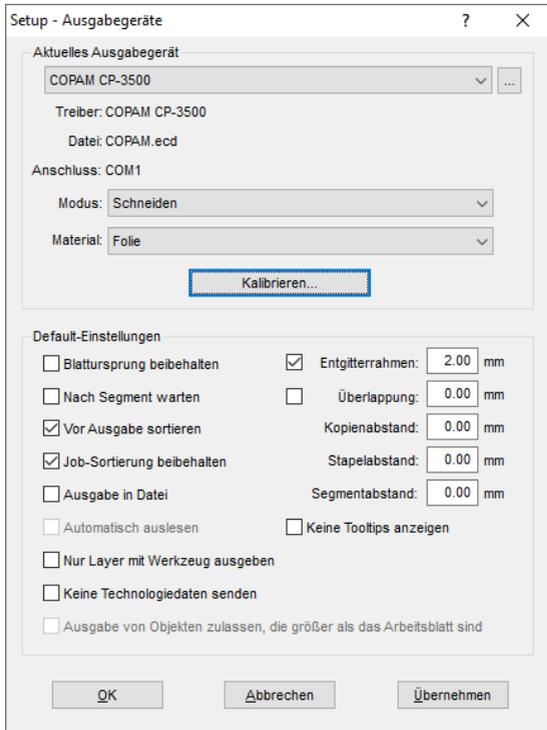
**Tipp 3**

**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.

### 7.3 Kalibrierung der Ausgabegröße



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

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

**Messen (Schritt 2)**

Tragen Sie hier die gemessenen Dimensionen des ausgegebenen Rechtecks ein.

Länge ( X )  mm    Breite ( Y )  mm

**Ergebnis**

Plotpunkt X: 0.05000 (Originalwert: 0.05000)

Plotpunkt Y: 0.05000 (Originalwert: 0.05000)

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 +/- 0,5 mm. Professionelle Schneideplotter erreichen eine Genauigkeit von  $\geq$  +/- 0,1 mm.

## 7.4 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 4**

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.***

## 7.5 Plotter reagiert nicht!

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

**Tipp 5**

**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.

## 7.6 Puffer Überlauf

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

**Tipp 6**

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.

## 7.7 Datenimport von Apple Rechnern

**Datenimport von Apple-Computern in CoCut**

**Tipp 7**

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. Gruppierete 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.

## 7.8 Typische Fehlerquellen beim Schneiden

**a) Die Folie ist zu lose eingespannt**

**Tipp 8**

**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.

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

## 7.9 Plotter via USB funktioniert nicht!

**Fehlermeldung: Kann Schnittstelle nicht öffnen.**

**Tipp 9**

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 **Geräteinstellungen**-Fenster finden Sie unter dem **Einstellungen/Grundeinstellungen/Geräte...**-Menü.

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

## 7.10 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 10**

## 7.11 Fehlermeldung bei der Ausgabe in Datei

**Fehlermeldung: „Error for CreateFile“**

**Tipp 11**

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

Abhilfe: Dem Programmverzeichnis von CoCut die Schreibrechte erteilen.

## 7.11 Fehlermeldung bei der Ausgabe in Datei

# Anhang

## A Treiberliste

Neue oder aktualisierte Treiber können heruntergeladen werden über:

[www.eurosystems.lu/driver](http://www.eurosystems.lu/driver).

### Anagraph

ANA Express AE-101	ANA Express AE-101e	ANA Express AE-120
ANA Express AE-120e	ANA Express AE-60	ANA Express AE-60e
ANA Express AE-70	ANA Express AE-75e	

### Aristo

AG 50 Offline	AG 50 Signline	AG 600
AG 75 Signline	AG 75 Signline ABS	GL_TL

### Artsign

Artsign

### ASC365

ASC365

### Atlas

Atlas

### Automated Cutting Systems

ACS Design Studio Eagle

### Cogi

CA 1300	CA 730	CP 630
CT 1200	CT 630	E 1360
E 720	E 870	

### Cole

CL1100	CL1350	CL720
CL870		

### COPAM

CP-2500	CP-3050	CP-3500
CP-4050	CP-4500	

### Creation

PCUT CR1080	PCUT CR1200	PCUT CR630
PCUT CR900	PCUT CS1080	PCUT CS1200
PCUT CS630	PCUT CS900	PCUT CT1000
PCUT CT1200	PCUT CT1300	PCUT CT1600
PCUT CT630	PCUT CT635	PCUT CT900
PCUT CTN1080E	PCUT CTN1200E	PCUT CTN1500
PCUT CTN630	PCUT CTN630E	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

A Treiberliste

**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

<b>Aktive und passive Jobs</b>	Aktive Jobs sind die, die gerade ausgegeben werden. Passive Jobs liegen in der Warteschlange zur Ausgabe bereit.
<b>Anfahrfahrten</b>	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.
<b>Ausgabe in Datei</b>	Die Ausgabe der Plotdaten kann in eine Datei umgeleitet werden. Dazu ist lediglich die entsprechende Option im Ausgabedialog zu aktivieren.
<b>Ausgabeprozess überwachen</b>	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.
<b>Autoimport-Plugins</b>	Autoimport-Plugins dienen dazu, Daten aus anderen Programmen automatisch - also ohne Zwischenschritte - zu importieren.
<b>Automatische Umrissstiftumwandlung</b>	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!
<b>Bitmap-Funktionen</b>	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.
<b>Bohrungen</b>	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.
<b>CMX Datentransfer</b>	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, dass 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 Untererelement der Sidebar, mit dem Cliparts verwaltet werden können.

**Dateien-Reiter**

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

**Digitalisiermodus**

Diese Funktion meint ein Zeichen-Werkzeug, das ähnlich einem Digitalisieretablet 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.

**Fahrtweg-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.
<b>Fräsen &amp; Gravieren</b>	Diese Rubrik listet die speziellen Funktionen und Werkzeuge auf, die für das Fräsen und Gravieren implementiert wurden.
<b>Geräteansteuerung</b>	Die Rubrik Geräteansteuerung befasst sich mit Funktionen auf der Ausgabeseite.
<b>Hotfolder-Verwaltung</b>	Ein Verzeichnis kann als so genannter Hotfolder definiert werden. Alle Ausgabejobs, die in dieses Verzeichnis gespeichert werden, werden der Ausgabe zugeführt.
<b>Job-Info</b>	Die Job-Info kann zu jedem Job zusätzliche Informationen wie z. B. Auftrags-Nummer, Kundenadresse, Material, Zeitverbrauch u. v. m. mit abspeichern.
<b>Job-Kalkulation</b>	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.
<b>Job-Wiederholung</b>	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.
<b>Klonen</b>	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.
<b>Knotenbearbeitung</b>	Hauptwerkzeug für die Erstellung und Bearbeitung von Vektorobjekten.
<b>Konturlinie (Print &amp; Cut)</b>	Im Unterschied zur Outline/Inline werden hier Bitmaps mit einer Vektorkontur versehen. Diese Funktion wird regelmäßig bei der Erstellung von Aufklebern und Stickern benötigt.
<b>Kreissatz</b>	Ist eine Sonderfunktion des Text-Editors mittels der Textblöcke auf, an oder in einem Kreis gesetzt werden kann.
<b>Laser-Gravierer</b>	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](http://www.optiscout.de)

<b>Layer-Reiter</b>	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.
<b>Leerzeichen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)</b>	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.
<b>Materialanzeige</b>	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.
<b>Mehrfaches Schneiden</b>	Option um dicke und widerstandsfähige Materialien leichter zu schneiden
<b>Mehrplatzlizenzen möglich</b>	Zu jeder Hauptlizenz können Mehrplatzlizenzen erworben werden. Die zusätzlichen Lizenzen haben dabei die gleiche Seriennummer wie die Hauptlizenz.
<b>Multi-Inline</b>	Bei dieser Fräsmethode wird die auszuräumende Fläche mit Inlines versehen. Die Fläche wird entlang dieser Inlines von außen nach innen ausgeräumt.
<b>Multi-Schnittstellen-Support</b>	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.
<b>Multifunktions-Cutter</b>	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](http://www.optiscout.de)

<b>Mustervorlagen (*.JTP)</b>	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.
<b>Nach Farbe</b>	Ist eine Verschmelzfunktion, die alle Flächen, die von darüber liegenden Farben verdeckt werden, entfernt.
<b>Objekte schließen (Automatisch)</b>	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.
<b>Objekte-Reiter</b>	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.
<b>Offenes Trimmen</b>	Ist eine Verschmelzfunktion, die die Objekte, nach dem sie an der Schnittstelle getrennt wurden, offen lässt.
<b>Optimierung</b>	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.
<b>Outline / Inline</b>	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.
<b>Parallele Geräteausgabe</b>	Diese Funktion kann - eine entsprechende Rechenleistung des Rechners vorausgesetzt - auf mehreren Geräten, die an einem Rechner angeschlossen sind, gleichzeitig ausgeben.

<b>Passermarke</b>	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.
<b>PhotoCUT</b>	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.
<b>PhraseWriter</b>	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.
<b>Plot-Manager</b>	Der Plot-Manager ist ein eigenständiges Programm-Modul das „im Hintergrund“ die Ausgabe der Daten auf das ausgewählte Gerät steuert und überwacht.
<b>Plotserverfunktion (TCP/IP)</b>	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.
<b>Posterize</b>	Posterize ist eine Bitmapfunktion, die eine Reduktion auf eine beliebige Anzahl von Farbtönen pro Farbebene durchführt.
<b>Probefahrt</b>	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.
<b>Produktivitäts-Werkzeuge</b>	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.

<b>Programmtyp</b>	Diese Rubrik fasst bestimmte Kriterien zusammen, die den Einsatzbereich des Programms charakterisieren.
<b>Referenzjob (*.JRF)</b>	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.
<b>Region ausschneiden</b>	Ist eine Bitmapfunktion, die das Vektorisieren von Teilen eines Bitmaps ermöglicht. Aus einem Bitmap kann eine beliebige Vektorform herausgeschnitten werden.
<b>Rollen-Cutter</b>	Rollen-Cutter meint alle Schneideplotter, die ausschließlich Rollenmaterial verarbeiten können.
<b>Schraffieren</b>	Bei dieser Fräsmethode wird die auszuräumende Fläche mit einer Schraffur versehen. Die Fläche wird entlang dieser Schraffur mit dem Fräswerkzeug ausgeräumt.
<b>Segmentierung mit Überlappung</b>	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.
<b>Sidebar</b>	Unter Sidebar versteht man ein verschiebbares Kontrollelement, das auf dem Desktop sichtbar gemacht werden kann. Die einzelnen Unterelemente werden über so genannte „Reiter“ aktiviert.
<b>Siebdruck</b>	Ist eine Verschmelzfunktion, die das Ändern des Farbstapels erlaubt. Damit kann die Druckreihenfolge interaktiv, von hell nach dunkel, umsortiert werden.
<b>Sortierung mit Simulation</b>	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.

<b>Spool-Funktion</b>	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.
<b>Spotfarben definierbar</b>	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.
<b>Standalone</b>	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.
<b>Stapeln</b>	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.
<b>Statusanzeige Materialverbrauch</b>	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.
<b>Symmetrisches Objekt</b>	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.
<b>Text-Editor</b>	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.
<b>Textbausteine anlegen / ändern</b>	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.

<b>Textimport (*.TXT, *.RTF, *.ECT)</b>	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.
<b>Thumbnail-Vorschau</b>	Thumbnails sind kleine niedrig aufgelöste Pixelvorschauen des Dateiinhalts. Alle in dem ausgewählten Verzeichnis liegenden Dateien werden, mittels der Thumbnail-Vorschau, überschau- und einsehbar gemacht.
<b>Tisch-Cutter</b>	Tisch-Cutter meint alle Schneideplotter, die einen Flachbettisch als Schneidunterlage haben.
<b>Trimmen</b>	Ist eine Verschmelzfunktion, die geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennt und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder automatisch schließt.
<b>TrueType, OpenType, Type 1, BE-Fonts</b>	Diese 4 Font-Formate können mit dem Fontmanager verwaltet, d. h. hinzugefügt, aktiviert und deaktiviert werden.
<b>URW BE Fonts</b>	Das BE-Schriftenformat wurde seinerzeit von der Fa. URW kreiert. Das BE-Format ist ein Vektorfontformat, das mit SIGNUS-Systemen ausgeliefert wurde.
<b>Vektorisierung</b>	Vektorisierung meint die Umwandlung von Bitmaps (Pixelbildern) in Vektorkonturen.
<b>Versalhöheneinstellung</b>	Versalhöhe ist die typografisch korrekte Höhenangabe von Grossbuchstaben. Der Text-Editor benutzt diese Einheit standardmäßig bei der Schriftgröße.
<b>Verschmelzen</b>	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.
<b>Verzeichnisüberwachung</b>	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.

<b>Videomarken (Print &amp; Cut)</b>	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.
<b>Vollfläche</b>	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.
<b>Vorschau *.CDR und *.CMX</b>	Der Dateien-Reiter kann neben *.JOB auch die Inhalte von *.CDR- und *.CMX-Dateien (CorelDRAW-Formate) anzeigen.
<b>Warten nach Segment</b>	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.
<b>Weed-Ex Treiberoption</b>	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.
<b>Werkzeugparametrisierung</b>	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.
<b>Werkzeugzuordnung</b>	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.
<b>Zusatzprogramme</b>	Zusatzprogramme sind Programm-Module oder eigenständige Programme, die mit zum Lieferumfang

gehören.

## C Glossar

<b>Additives Farbsystem</b>	Das ~ basiert auf der Mischung der additiven, selbstleuchtenden Spektralfarben Rot, Grün und Blau (RGB), z. B. beim Farbfernseher oder Farbmonitor
<b>Anfasser</b>	Mit ~ bezeichnet man die 9 schwarzen Quadrate, die beim markieren von Objekten um das Objekt herum und in der Mitte gezeichnet werden.
<b>Antialiasing</b>	Treppeneffektglättung oder Kantenglättung bei Bitmaps
<b>Applikationtape</b>	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.
<b>Auflösung</b>	Anzahl der Bildpunkte (Pixel) je Streckeneinheit. Diese wird in dpi (dots per inch) angegeben. Laserdrucker haben eine Auflösung von 600 bis 1200 dpi.
<b>Ausgleich</b>	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
<b>Ausrichtung</b>	Art der Platzierung eines Textblocks auf der Arbeitsfläche. CoCut bietet Ausrichtung linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz, Blocksatz erzwingen und Versalhöhe anpassen an
<b>Auszeichnung</b>	Hervorhebung von Textteilen durch Veränderung der Textattribute, z. B. <b>fett</b> , <i>kursiv</i>
<b>Backup</b>	Datensicherung
<b>Bitmap</b>	Pixelgrafik
<b>Bit-Tiefe auch Farbtiefe</b>	~ 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

<b>Blitzer</b>	Mit ~ benennt man die Spalten an den Grenzen überlagernder oder aneinandergrenzender Farb- oder Folienflächen. Nachteilig sind ~ insbesondere bei Siebdruckvorlagen oder beim Drucken.
<b>Blocksatz</b>	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
<b>Byte</b>	Kleinste, aus 8 Bit bestehende, im Speicher eines Computers adressierbare Einheit
<b>Clipart(s)</b>	~ sind Jobs oder Jobteile, die zu der Clipart-Toolbar hinzugefügt wurden. Sie werden in einem eigenen Verzeichnis abgelegt (C:\Programme\EUROSYSTEMS\CoCut Starter 2021\CLIP)
<b>Clipboard</b>	Die Zwischenablage von Windows nennt man auch ~. Das ~ wird benutzt um Daten schnell zwischen Programmen auszutauschen
<b>CMYK</b>	Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Key, Schwarz) Genormte Farben für den Vierfarbendruck
<b>CMYK-Farbraum</b>	~ ist die Menge aller Farben, die sich durch die im Druck verwendeten Farben (CMYK) darstellen lassen
<b>Container</b>	~ 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.
<b>Desktop</b>	Der Bereich, der neben der Arbeitsfläche für den Entwurf benutzt werden kann. Er ist vergleichbar mit einem Schreibtisch, auf dem sich die Werkzeuge befinden
<b>Digitalisierung</b>	Umwandlung einer Bildvorlage in eine digitale Form. Die Erfassung erfolgt punkt- oder linienweise mittels eines Digitalisierungstableaus oder durch Einlesen der Vorlage mittels eines Scanners.
<b>Dongle</b>	Bezeichnet den Kopierschutz der zum Lieferumfang von CoCutgehört. Er wird auf die USB-Schnittstelle Ihres Rechners gesteckt. Ohne ~ kann die Software nicht gestartet werden.

<b>Download</b>	Das Herunterladen von Programmen oder Dateien aus dem Internet auf einen Rechner nennt man ~.
<b>DPI</b>	Akronym für <b>Dots Per Inch</b> ; Auflösungsfeinheit in „Punkten pro Zoll“ - (1 Zoll = 2,54 cm)
<b>Einfügemarke</b>	~ nennt man die blinkende, vertikale Linie in einem editierbaren Feld
<b>Entgittern</b>	Bezeichnet den Vorgang des Entferns von überflüssigen Folienteilen nach dem Schneiden mit einem Schneideplotter
<b>EPS</b>	Akronym für „ <b>Encapsulated Postscript Format</b> “. 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.
<b>Erzwungener Blocksatz</b>	Blocksatz bei dem alle Textzeilen - auch die Letzte - auf die Spaltenbreite oder Breite der Arbeitsfläche angepasst werden. In CoCut heißt diese Ausrichtung „Blocksatz erzwingen“
<b>Farbtiefe</b>	unter ~ versteht man die Anzahl möglicher Bunttöne, die vom Scanner erfasst oder per Farbmonitor wiedergegeben werden kann
<b>Fett</b>	Schriftattribut mit einer etwas breiteren Strichstärke als der Grundschnitt der Schrift.
<b>Folie</b>	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.
<b>Font</b>	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
<b>Gammakorrektur</b>	Die ~ ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei aneinandergrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe

berücksichtigt wird.

<b>Gruppieren</b>	Zusammenfassen beliebiger Objekte zu einer Gruppe. Die Lage der Objekte zueinander verändert sich in der Gruppe nicht mehr.
<b>Halbtonbild</b>	Als ~ bezeichnet man solche Bilder in denen Graustufen oder Farbtöne vorkommen. Man nennt die Tonwerte zwischen reinem Weiß und reinem Schwarz Halbtöne.
<b>Hilfslinie</b>	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.
<b>Hochgestellt</b>	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.
<b>Hotfolder</b>	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.
<b>Job</b>	Dateiendung von CoCut; Bezeichnung für eine CoCut-Datei
<b>Kalibrierung</b>	Anpassung von Drucker, Bildschirm, Plotter oder Anpassen an Sollwerte
<b>Kontextmenü</b>	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.
<b>Kontrast</b>	Gegensatz; Helligkeitsumfang zwischen hellen und dunklen Bildstellen
<b>Laminieren</b>	Überziehen mit transparenten Kunststofffolien
<b>Live-Update</b>	Aktualisierung einer Software übers Internet
<b>Makro</b>	Ein ~ automatisiert Abläufe in Programmen. Die Automatisierung kann dabei mit programmeigenen Befehlen oder mittels einer Makrosprache realisiert sein.
<b>Markisenfunktion</b>	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:**

Auflösung (in DPI) = Druckrasterweite (L/cm) x 2  
(Qualitätsfaktor) x Vergrößerungsfaktor x 2,54 (bei Umrechnung von cm in inch)

**Schriftgrad**

~ ist die Größe einer Schrift. Sie entspricht der Kegelhöhe, d. h. sie umfasst auch Ober- und Unterlänge, sowie eine gewissen Raum ober- und unterhalb der Zeichen.

**Schriftlinie**

Als ~ bezeichnet man eine gedachte Linie, auf der die Zeichen einer Zeile stehen. Auch wenn in einer Zeile unterschiedliche Schriftarten und 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.

**Untерlänge**

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
<b>Versalhöhe</b>	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.
<b>x-Höhe</b>	Höhe des Kleinbuchstabens/Zeichens „x“ bzw. der Kleinbuchstaben ohne die Oberlänge einer Schrift. Diese Höhe wird auch Mittellänge genannt.
<b>Zoll</b>	engl. Inch. Maßeinheit für die Länge 1 Zoll = 1 Inch = 2,54 cm



# Index

## A

Achswechsel 59, 91, 98

AI 31

Aktive Jobs 108, 109, 110, 111, 115, 129

Anfahrfahnen 129

Anzahl Ausgaben 41

Anzahl Kopien 42

Ausgabe in Datei 42, 69, 123, 129

Ausgabe-Vorschau 47, 51, 70, 91, 92, 96, 101

Ausgabeprozess 45, 129

Ausgangsdarstellung 92

Auslesen 29, 45, 69

Ausrichten 61, 98, 106, 143

Ausrichtung 29, 30, 99, 100, 106, 140, 142

Autoimport-Plugins 84, 95, 129

Automatisierung 143

## B

Backup 140

BE-Fonts 137

Blattränder 30

Blattursprung 42, 68

Blattursprung beibehalten 42, 68

BMP 31

Bohrungen 129

C

## **C**

CDR 138

Clipart 130, 141

CMX 129, 138

CMYK 141

CorelDRAW 23, 129, 135, 138

CoRUN 23, 24, 84, 95

## **D**

Dateien-Reiter 130, 138

Dateiformate 70

Digitalisiermodus 130

Drehrichtung 67

Duplizieren 60, 65

DXF 31, 32, 133

## **E**

Ebene 34

Eins nach vorne setzen 63

EMF 31

Entgitterabstand 48, 49

Entgitterlinien 49, 50, 51, 92, 130

Entgitterrahmen 42, 45, 50, 51, 61, 69, 92, 93, 96, 130

EPS 121, 129, 136, 142

**F**

Fadenkreuz 80  
Farbmodell 101  
Farbseparation beim Schneiden 44, 46  
Farbverlauf 40  
Fernwartung 85, 96  
Folien-Optimierung 52, 53  
Fontmanager 130, 137  
Fräsen 25, 28, 36, 47, 56, 69, 129, 131, 135  
Freehand 7, 23, 121  
Füllung 47  
Füllungen 121

**G**

Gammakorrektur 142  
Ganz nach hinten setzen 63  
Ganz nach vorne setzen 62  
Geräteansteuerung 131  
Gerätekonfiguration 107  
Geräteoptionen 114  
Gerätetreiber 36, 70, 129, 135, 138  
GIF 31  
Graustufen 143  
Gravieren 131  
Gruppieren 60, 73, 98, 100, 143  
Gruppierung brechen 60

G

GTP 31

## H

Haarlinie 121

Hilfslinien 81, 143

Hochgestellt 143

Horizontal spiegeln 59, 91, 98

Hotfolder 107, 113, 114, 131, 143

HPGL 31, 32, 133

## I

IK 31

Illustrator 7, 121, 135

Import 31, 32, 33, 34, 70, 71, 72, 73, 74, 89, 133

Info-Fenster 84, 95

Inline 133

## J

Job-Historie 56, 131

Job-Info 55, 97, 131, 132

Job-Kalkulation 131, 132

Job-Vorbereitung 72, 133

## K

Klonen 100, 131

Knotenbearbeitung 80, 131

Kombination auflösen 61

Kombinieren 60, 61, 73, 98

Kontrast 141, 143

Konturlinie 131, 133

Kreissatz 131

## **L**

Laser 131

Layer-Reiter 132

Leerzeichen 132

Lineal 86, 87

Lineale 78

Lokales Gerät 36, 39

Lupe 62, 101, 102

## **M**

Makro 143

Marken-Optimierung 52

Markisenfunktion 101, 143

Maßeinheit 78, 145

Materialanzeige 132

Materialverbrauch 48, 92, 133, 136

Messen 119

Methode 142

Metrik 78, 86

Multi-Inline 132

Multifunktions-Cutter 132

N

## **N**

Nach Segment warten 43, 68

Negativ schneiden 53

Neu berechnen 92

Neuer Ursprung 44, 68

## **O**

Objekte schließen 133

Objekte-Reiter 133

Offenes Trimmen 133

Online Support 84, 95

OpenType 137

OPI 136

Optimierung 48, 49, 53, 133

Outline 131, 133

## **P**

Passermarke 134

Passermarken 46, 134

Passive Jobs 108, 109, 110, 111, 129

Passwortschutz 75

PCX 31

PDF 7, 32, 33

PhotoCUT 134

PhraseWriter 134, 136

Platten-Optimierung 52

Plot-Manager 37, 38, 42, 45, 46, 68, 102, 107, 108, 112, 113, 114, 134, 136, 143

Plotsserver 37, 38, 134

PLT 113

Portnummer 38, 114

Positionierhilfe 81

Positionierung 60

Posterize 134

Print & Cut 131, 138

Probefahrt 45, 93, 134

## **R**

Raster 144

Rechteck 42, 119

Referenzjob 135

Region ausschneiden 135

RGB 30, 140

Rollenplotter 44, 93

## **S**

Scannen 97, 144

Schraffieren 135

Schraffur 135

Schriftgrad 122, 143, 144

Schriftgröße 137

Schriftschnitt 142

Segment 43, 52, 53, 54, 68, 138

Segment-Optimierung 52

Segmentabstand 42, 69

## S

- Segmentierung mit Überlappung 53, 135
- Sektionierung 43, 52, 53, 54
- Seriennummern 15
- Sidebar 27, 130, 132, 133, 135
- Siebdruck 53, 135, 137
- Sortierung mit Simulation 135
- Speichern unter 55, 91, 110, 111, 112, 115
- Spitze 57
- Spooler 38, 114
- Sprache wählen 81
- Stapeln 42, 136
- Stapeln Abstand 42
- Stapelverarbeitung 68
- Stapelvorschau 42
- Stege 61
- Strichstärke 121, 142
- Symmetrisches Objekt 136

## T

- Text in Kurven 121
- Text-Editor 136, 137
- Textbausteine 136
- Thumbnails 137
- TIF 31
- Tischplotter 44, 93
- Treiber 5, 25, 36, 37, 39, 44, 68, 69, 93, 107, 117, 119, 125

Trennen 72, 107

Trimmen 133, 137

TrueType 137

Type 1 137

## U

Umrissmodus 63, 97

Umrissstiftumwandlung 129

Undo 66, 80

Unsichtbar 80, 87

## V

Vektorisieren 135

Vektorisierung 137

Versalhöhe 137, 140, 145

Versalhöhe anpassen 140

Verschmelzen 137

Vertikal spiegeln 59, 91

Videomarken 41, 53, 138

Vollfläche 138

Vorschaubild 112

## W

Warteschlange 129

Wegstrecke 116

Werkzeugbewegungen 116

Werkzeugzuordnung 69, 138

Wiederherstellen 57, 97

W

WMF 31