EUROSYSTEMS

Benutzerhandbuch

Inhaltsverzeichnis

Software-Lizenzvertrag....1

Wichtige Kundeninformation CoCut....7
Systemanforderungen....7
Einschränkung der Gewährleistung....7
Warenzeichen....7
Support und Sales Info....8
Impressum....9

Copyright....11
CoCut verwendet die OpenCV....11
CoCut verwendet NLog....12

Über dieses Handbuch....13
Typographische Orientierungshilfen....13

1 Einleitung....15
1.1 Was kann CoCut Standard XT?....15

2 Quickstart....17
2.1 Kopierschutz / Dongle....17
2.1.1 Kopierschutz....17
2.2 Lizenzierung....17
2.2.1 Online-Aktivierung / Deaktivierung....17
2.2.2 Offline-Aktivierung / Deaktivierung....19
2.2.3 Umwandlung Testversion zur Vollversion....20
2.2.4 Lizenzierung mittels *.ECFN-Datei....20
2.3 Quickstart....20
2.3.1 Wie installiere ich CoCut?....20
2.4 Die Cut Symbolleiste....26
2.4.1 Die Schneiden-Symbolleiste in CorelDRAW X3-X8 und 2017-2025....26
2.4.2 Die Datei-Menü-Einträge in Illustrator CS3-CS6 und CC....26
2.5 Autoexport....28
2.5.1 Corun-Installer....28
2.5.2 CoCut-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen....29
2.5.3 CoCut-Skript in Inkscape....30
2.5.4 CoCut-Skript in Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC....30
2.5.5 CoCut-Skript in Adobe InDesign CS4-CS6, CC....31
2.6 Auswahl des Gerätetreibers....31

3 Wie arbeite ich mit CoCut?....33
3.1 Desktop und Arbeitsfläche....33
3.1.1 I. Desktop....33
3.1.2 II. Arbeitsfläche....33
3.2 Arbeitsvorbereitung....36
3.2.1 Importieren....37
3.3 Der CoCut Layerdialog....40
3.4 Die Ausgabe....41
3.4.1 Geräteeinstellung - Schnittstellen-Setup (Lokales Gerät)....41

Inhaltsverzeichnis

3 Wie arbeite ich mit CoCut?
3.4.2 Geräteeinstellung (Netzwerk-Gerät) ... 43
3.4.3 Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche ... 45
3.5 Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ... 52
3.5.1 Die Ausgabe-Vorschau ... 52

4 Referenzteil ... 61
4.1 Das Datei-Menü ... 61
4.1.1 Der Neu…-Befehl ... 61
4.1.2 Der Öffnen…-Befehl ... 61
4.1.3 Der Speichern-Befehl ... 61
4.1.4 Der Speichern unter…-Befehl ... 61
4.1.5 Der Importieren-Befehl ... 62
4.1.6 Der Ausgeben…-Befehl ... 62
4.1.7 Der Ende-Befehl ... 62
4.1.8 Die Job-Historie ... 62
4.2 Das Bearbeiten-Menü ... 63
4.2.1 Der Rückgängig-Befehl ... 63
4.2.2 Der Wiederherstellen-Befehl ... 63
4.2.3 Der Ausschneiden-Befehl ... 63
4.2.4 Der Kopieren-Befehl ... 63
4.2.5 Der Einfügen-Befehl ... 63
4.2.6 Der Inhalte einfügen…-Befehl ... 64
4.2.7 Der Alles Markieren-Befehl ... 64
4.2.8 Der Selektion umkehren-Befehl ... 64
4.2.9 Der Mehrfach-Kopien...-Befehl ... 64
4.3 Das Objekt-Menü ... 65
4.3.1 Der Achswechsel-Befehl ... 65
4.3.2 Der Achswechsel mit Blatt-Befehl ... 65
4.3.3 Der Horizontal Spiegeln-Befehl ... 65
4.3.4 Der Vertikal Spiegeln-Befehl ... 65
4.3.5 Der Löschen-Befehl ... 65
4.3.6 Der An X-Achse spiegeln-Befehl ... 65
4.3.7 Der An Y-Achse spiegeln-Befehl ... 65
4.3.8 Der Duplizieren-Befehl ... 66
4.3.9 Der Gruppieren-Befehl ... 66
4.3.10 Der Gruppierung brechen-Befehl ... 66
4.3.11 Der Kombinieren-Befehl ... 66
4.3.12 Der Kombination auflösen-Befehl ... 67
4.3.13 Der Ausrichten…-Befehl ... 67
4.3.14 Der Sortierung mit Simulation…-Befehl ... 67
4.3.15 Der Doppelte Linien entfernen-Befehl ... 67
4.3.16 Der In Gitterlinien konvertieren-Befehl ... 68
4.3.17 Der Steg einfügen-Befehl ... 68
4.3.18 Der Entgitterrahmen-Befehl ... 68
4.4 Das Ansicht-Menü ... 69
4.4.1 Der Vergrößern-Befehl ... 69
4.4.2 Der Verkleinern-Befehl ... 69
4.4.3 Der Ganze Seite-Befehl ... 69

Inhaltsverzeichnis

4 Referenzteil
4.4.4 Der Alles zeigen-Befehl....69
4.4.5 Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl....69
4.4.6 Der Ganz nach vorne setzen-Befehl....69
4.4.7 Der Ganz nach hinten setzen-Befehl....70
4.4.8 Der Eins nach vorne setzen-Befehl....70
4.4.9 Der Eins nach hinten setzen-Befehl....70
4.4.10 Der Reihenfolge umkehren-Befehl....70
4.4.11 Der Reihenfolge ändern-Befehl....70
4.4.12 Der Umrissmodus-Befehl....70
4.4.13 Der Erweiterte Darstellung-Befehl....70
4.4.14 Der Immer im Vordergrund-Befehl....71
4.4.15 Der Fenster aktualisieren-Befehl....71
4.5 Das Einstellungen-Menü....72
4.5.1 Das Grundeinstellungen-Menü....72
4.5.2 Der Arbeitsfläche…-Befehl....87
4.5.3 Die Lineale…-Funktion....88
4.5.4 Die Maßeinheit-Funktion....88
4.5.5 Die Nullpunkt-Funktion....88
4.5.6 Der Undo/Redo-Befehl....90
4.5.7 Die Positionierhilfe-Funktion....91
4.5.8 Der Sprache wählen…-Befehl....91
4.6 Das Fenster-Menü....92
4.6.1 Der Neues Fenster-Befehl....92
4.6.2 Der Untereinander-Befehl....92
4.6.3 Der Nebeneinander-Befehl....92
4.6.4 Der Überlappend-Befehl....92
4.6.5 Der Schließen-Befehl....92
4.6.6 Der Alle Schließen-Befehl....92
4.6.7 Der Standard-Befehl....92
4.6.8 Der Sidebar-Befehl....92
4.6.9 Der Setup-Befehl....93
4.6.10 Der Allg. Werkzeuge-Befehl....93
4.6.11 Der Objekt-Werkzeuge-Befehl....93
4.6.12 Der Objekt-Parameter-Befehl....93
4.6.13 Der Statuszeile Objektinfo-Befehl....93
4.6.14 Der Statuszeile Element-Info-Befehl....93
4.7 Das Hilfe-Menü....94
4.7.1 Der Über …-Befehl....94
4.7.2 Der Hilfe…-Befehl....94
4.7.3 Der Objekt-Info…-Befehl....94
4.7.4 Der Autoimport-Plugins installieren…-Befehl....94
4.7.5 Der Online Support-Befehl....94
4.7.6 Der Fernsteuerung Supportteam…-Befehl....95
4.7.7 Der Live-Update-Befehl....95
4.8 Kontextmenüs linke Maustaste....96
4.8.1 Kontextmenü Lineal....96
4.9 Kontextmenüs rechte Maustauste....98
4.9.1 Kontextmenü Leere Arbeitsfläche....98

Inhaltsverzeichnis

5 Referenzteil Ausgabevorschau 101
5.1 Das Ausgabe-Menü 101
5.1.1 Der Ausgabe-Befehl 101
5.2 Das Optionen-Menü 101
5.2.1 Der Speichern unter…-Befehl 101
5.2.2 Der Achswechsel-Befehl 101
5.2.3 Der Horizontal Spiegeln-Befehl 101
5.2.4 Der Vertikal Spiegeln-Befehl 101
5.2.5 Der Optimierung…-Befehl 102
5.2.6 Der Sortierung mit Simulation…-Befehl 102
5.2.7 Der Neu berechnen-Befehl 102
5.2.8 Der Ausgangsdarstellung-Befehl 102
5.2.9 Der Horizontale Entgitterlinien-Befehl 102
5.2.10 Der Vertikale Entgitterlinien-Befehl 103
5.2.11 Der Probefahrt-Befehl 103
5.3 Das Ansicht-Menü 103
5.3.1 Der Materialbreite-Befehl 103
5.3.2 Der Alles zeigen-Befehl 103
5.3.3 Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl 104
5.3.4 Der Gesamte Fläche-Befehl 104
5.4 Das Fenster-Menü 104
5.4.1 Der Neues Fenster-Befehl 104
5.4.2 Der Untereinander-Befehl 104
5.4.3 Der Nebeneinander-Befehl 104
5.4.4 Der Überlappend-Befehl 104
5.4.5 Der Schließen-Befehl 104
5.4.6 Der Alle Schließen-Befehl 105
5.4.7 Der Allg. Werkzeuge-Befehl 105
5.4.8 Der Objekt-Parameter-Befehl 105
5.4.9 Der Statuszeile Objekt-Info-Befehl 105
5.4.10 Der Statuszeile Element-Info-Befehl 105
5.5 Das Hilfe-Menü 105
5.5.1 Der Über …-Befehl 105
5.5.2 Der Hilfe…-Befehl 105
5.5.3 Der Autoimport-Plugins installieren…-Befehl 106
5.5.4 Der Online Support-Befehl 106
5.5.5 Der Fernsteuerung Supportteam…-Befehl 106
5.5.6 Der Live-Update-Befehl 106
5.6 Kontextmenü der rechten Maustaste 107
5.6.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau 107

6 Toolbars 109
6.1 Die Standard-Toolbar 109
6.2 Die Setup-Toolbar 109
6.3 Die Objekt-Werkzeuge-Toolbar 110
6.4 Die Objekt-Parameter-Toolbar 111
6.5 Der Dupliziere-Befehl 111
6.5.0.1 Die Multi-Copy-Schaltfläche 111
6.6 Die Statuszeile Objekt-Info 114

Inhaltsverzeichnis

6 Toolbars
6.7 Die Statuszeile Elementinfo....114
6.8 Die Vorschau Werkzeuge-Toolbar....115
6.9 Die Vorschau Objekt Parameter-Toolbar....116

7 Tools - Werkzeuge....117
7.1 Der Desktop....117
7.1.1 Cursorformen auf der Arbeitsfläche und ihre Bedeutung....118
7.2 In Gitterlinien konvertieren (Beispiel)....118
7.2.1 Was macht die Funktion?....118
7.2.2 Beispiel....118
7.3 Die Ausrichten-Funktion....120
7.4 Das Sortierung mit Simulation…-Werkzeug....121
7.4.1 Bereich A1 - Objekt-Position, Farbbalken, ….121
7.4.2 Bereich A2 - Der Simulator....123
7.4.3 Bereich A3....123
7.4.4 Bereich A4 - Sortierung, Einstellungen, ….125
7.5 Der Plot-Manager....128
7.5.1 Erzeugen und Ändern von Gerätekonfigurationen....128
7.5.2 Überwachen der Ausgabeprozesse der Jobs....128
7.5.3 Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen....128
7.5.4 Verwalten von Hotfoldern....128
7.5.5 Plotserverfunktion....128
7.5.6 Geräteordner....129
7.5.7 Einstellungen des Plot-Managers....133

8 Die Sidebar....143
8.1 Begriffsbestimmung Sidebar....143
8.2 Das Verankerungs-Control....143
8.3 Der Objekte-Reiter....145
8.3.1 Der Objekt-Manager....145
8.3.2 Der Objekttypen-Reiter....149
8.3.3 Der Objektnamen-Reiter....150
8.3.4 Der Attribute-Reiter....151

9 Add Ons....155
9.1 Box-Nesting....155

10 Tipps & Tricks - Problembehandlung....157
10.1 Code wird nicht angenommen unter Windows 7, 8, 10 oder 11 (ohne Dongle)....157
10.2 Puffer Überlauf seriell....157
10.3 Ausgabegröße Mimaki....157
10.4 Ausgabegröße Graphtec....158
10.5 Kalibrierung der Ausgabegröße....158
10.6 Rechner ohne serielle Schnittstelle (COM)....161
10.7 Plotter reagiert nicht!....161
10.8 Puffer Überlauf....162
10.9 Datenimport von Apple Rechnern....162

Inhaltsverzeichnis

10 Tipps & Tricks - Problembehandlung
10.10 Typische Fehlerquellen beim Schneiden....162
10.11 Plotter via USB funktioniert nicht!....164
10.12 Summa Plotter liest nicht aus!....164
10.13 Der Wert für Druck und Geschwindigkeit wird nicht gespeichert....164
10.14 Fehlermeldung bei der Ausgabe in Datei....164

Anhang....165
A Treiberliste....166
B Lexikon der Fachbegriffe....181
C Glossar....191

Index....197

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 Benutzungsanleitung 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

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. Verfügt eine Firma über mehrere Standorte, so ist eine Unternehmens-Lizenz zu erwerben.

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

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 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

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 2025

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***

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

- PC mit mind. 4 GB Arbeitsspeicher (RAM)
- Windows 7 / 8 / 10 / 11
- minimale Grafikauflösung 1280 x 1024 Pixel
- Host-Programm: CorelDRAW Version ab X3, alternativ Illustrator, InDesign, CorelDesigner oder 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

und AutoCAD. Diese Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Hersteller.

Support und Sales Info

Sehr geehrte Anwenderin,
sehr geehrter Anwender,

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

Dieser Service steht Ihnen zur Verfügung von:

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

Support-Tel.: 06502-9288-11

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

www.eurosystems.lu

unter der Rubrik **Support/FAQ**

Unsere Support-Mitarbeiter sind angehalten, Auskünfte nur dann zu erteilen, wenn **registrierte** Anwender Hilfe benötigen.
Halten Sie deshalb bitte bei jedem Anruf folgende Informationen bereit:

- Versions-Nr.: z. B. CoCut Professional 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

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: 28.03.2025

Impressum

Copyright

Copyright © 2025 by Euro-Systems S.à r.l.. Alle Rechte vorbehalten.
Stand: 28.03.2025

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.

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 Bespiele konkretisiert.

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

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

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

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

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

Typographische Orientierungshilfen

Auszeichnung	**Bedeutung**
Fett	**Überschriften**
Kursiv	*Hinweistexte, Hervorhebungen*
Fett, kursiv	Menüs, Felder, Optionen z. B. ***Neu***-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.

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 Einleitung

CoCut ist ein Plugin für CorelDRAW, Illustrator, InDesign, CorelDesigner und Inkscape. Es erweitert diese Illustrationsprogramme um mächtige Schneidefunktionen. In Verbindung mit einem leistungsfähigen Host-Programm schneidet CoCut Ihre Entwürfe auf Knopfdruck.

CoCuts hervorstechende Folienverarbeitungsmöglichkeiten erlauben die unmittelbare Kontrolle der Schneidegeschwindigkeit, des Messerdrucks und der Genauigkeit. Das Schneiden nach Farben (auch einzeln), Mehrfachkopien, Entgitterhilfe und Materialoptimierung sind weitere Features dieses einzigartigen Plugins.

1.1 Was kann CoCut Standard XT?

- CoCut Standard XT ist in der Lage, viele verschiedene Geräte anzusteuern und auf deren Besonderheiten einzugehen. Zu diesen Geräten gehören Plotter namhafter Hersteller wie Summa, Mimaki, Roland, Graphtec, Zünd und viele andere mehr
- CoCut Standard XT wandelt Strichstärken automatisch in schneidfähige Konturen
- Schneiden nach Farbe
- Schneidevorschau auf Folienbreite und Materialverbrauchsanzeige
- Objekte positionieren, skalieren, duplizieren, ...
- Auch großflächige Zeichnungen stellen kein Problem dar. CoCut Standard XT ist in der Lage, Ihre Zeichnung auf jedes von Ihnen gewünschte Maß zu skalieren und zu segmentieren.
- Ist die Zeichnung zu breit für Ihren Plotter, so wird sie automatisch segmentiert, d. h. so geteilt, dass Ihr Plotter sie verarbeiten kann
- Für verschiedene Materialien können Sie Standardwerte für Druck und Geschwindigkeit einstellen, die in einer Materialdatenbank abgelegt werden
- Noch während Ihr Plotter schneidet, können Sie weiterarbeiten. Die Plottersteuerung arbeitet im Hintergrund (bei serieller Ansteuerung).

1.1 Was kann CoCut Standard XT?

2 Quickstart

2.1 Kopierschutz / Dongle

2.1.1 Kopierschutz

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

2.1.1.1 Aktivierungsschlüssel

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

Beispiel: CCXT**:**00000-00000-00000-00000-00000

2.1.1.2 Dongle

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

2.2 Lizenzierung

2.2.1 Online-Aktivierung / Deaktivierung

2.2.1.1 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.

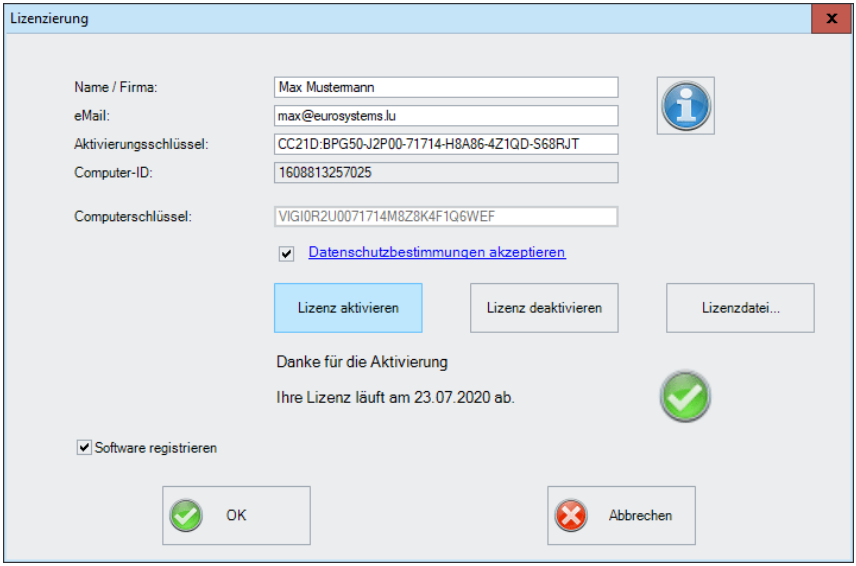


Abb. 2.2-1: Lizenzierung-Dialog

2.2.1.2 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 2.2.4: Lizenzierung mittels *.ECFN-Datei

2.2.1.3 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.

2.2.1.4 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. 2.2-2: Info-Schaltfläche

2.2.2 Offline-Aktivierung / Deaktivierung

2.2.2.1 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.

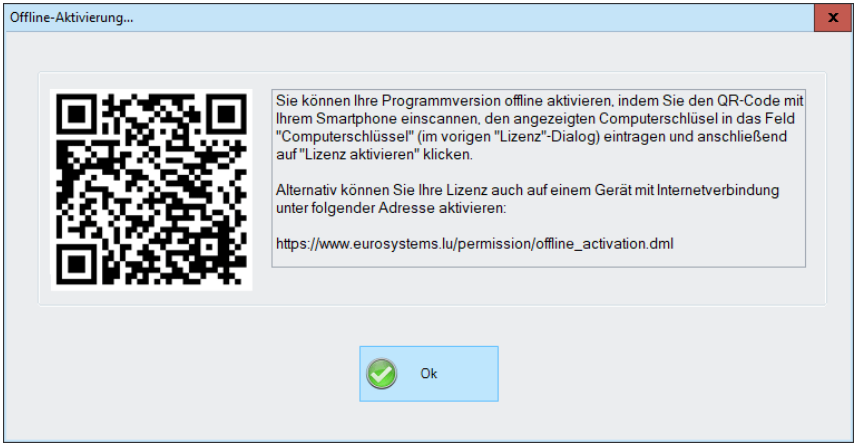


Abb. 2.2-3: QR-Code zur Offline-Aktivierung der Lizenz

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.

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

2.2.2.2 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.

2.2.3 Umwandlung Testversion zur Vollversion

Hinweis: Keine Neuinstallation notwendig!

Geben Sie die Lizenzdaten über das ***Menü - Hilfe* / *Über…*** / ein. Ein Klick auf die ***Lizenz*-Schaltfläche** öffnet den ***Lizenzierung*-Dialog**.

2.2.4 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 Standard XT 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.

2.3 Quickstart

2.3.1 Wie installiere ich CoCut?

2.3.1.1 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, Flusssteuerung: Hardware

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

2.3.1.2 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 Standard XT aus dem Feld **Produkt** aus. Starten Sie die Installation über die ***Installieren***-Schaltfläche. Stimmen Sie den Bedingungen des EUROSYSTEMS Lizenzvertrages zu (siehe Abb. 2.3-2), wird die Installation gestartet.

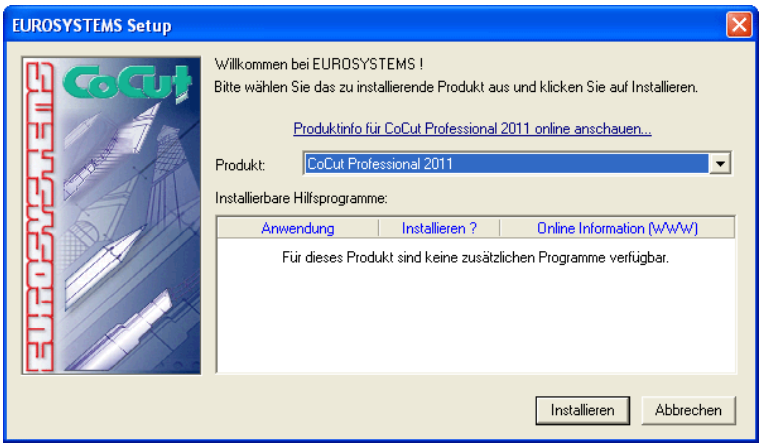


Abb. 2.3-1: Autostart-Dialog

2.3.1 Wie installiere ich CoCut?

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

Abb. 2.3-2: EUROSYSTEMS Software-Lizenzvertrag

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

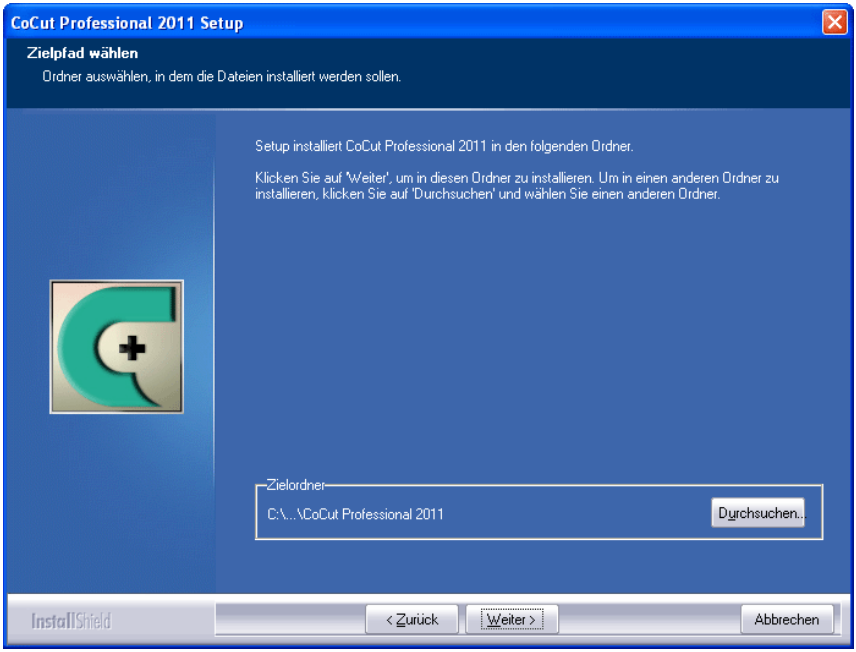


Abb. 2.3-3: Auswahl des Zielordners auf der Festplatte

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

2.3.1 Wie installiere ich CoCut?

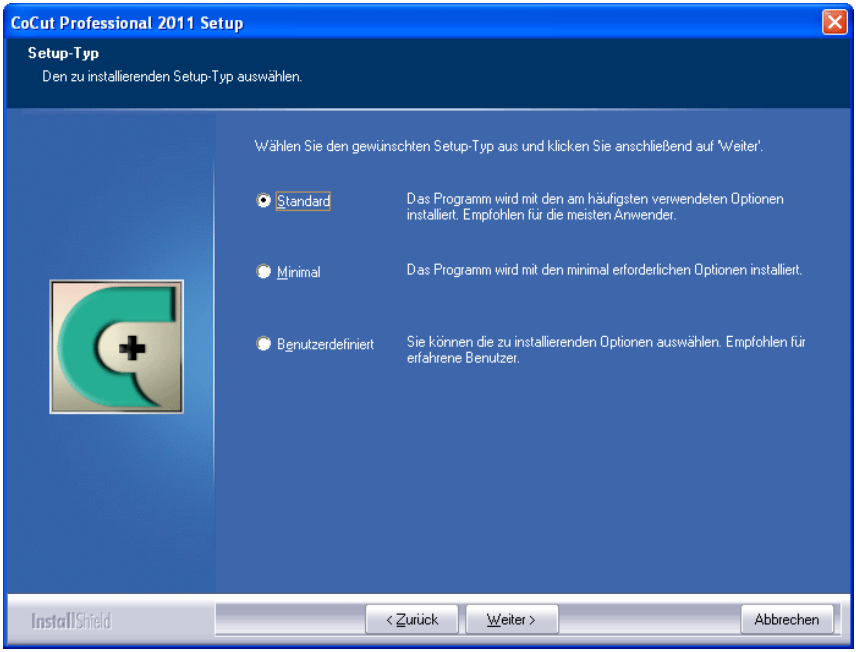


Abb. 2.3-4: Auswahl des Setup-Typs

Defaultmäßig wird hier als Ordner im Startmenü EUROSYSTEMS\CoCut Standard XT vorgeschlagen.

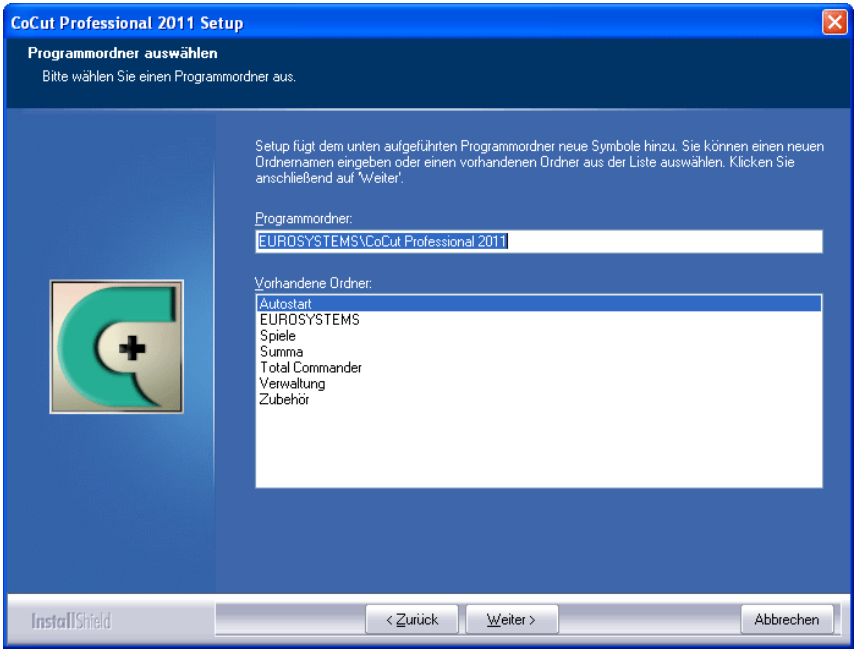


Abb. 2.3-5: Einordnung in das Startmenü

2.4 Die Cut Symbolleiste

Die Objekt-Funktionen der Cut Symbolleiste wirken direkt auf die Objekte im Host-Programm (CorelDRAW oder Illustrator). Dies erweitert die Funktionalität des Host-Programms um diese Werkzeuge. Selbstverständlich kann CoCut Standard XT auch ohne Host-Programm gestartet werden.

Wichtiger Hinweis: Die hier beschriebene Funktionalität ist nur mit CorelDRAW X3-X8 & 2017-2025 und Illustrator CS3-CS6 & CC möglich!

2.4.1 Die Schneiden-Symbolleiste in CorelDRAW X3-X8 und 2017-2025

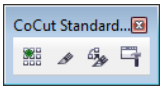


Abb. 2.4-1: Symbolleiste in CorelDRAW X3-X8 und 2017-2025

2.4.2 Die Datei-Menü-Einträge in Illustrator CS3-CS6 und CC

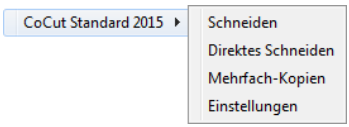


Abb. 2.4-2: Illustrator-Untermenü CoCut Standard XT

2.4.2.1 Die Schaltflächen der Schneiden-Symbolleiste

Wichtiger Hinweis: Die nachfolgenden Erläuterungen gelten analog für Illustrator!

1 Die *Mehrfach-Kopien*-Schaltfläche

Abb. 2.4-3: Mehrfach-Kopien-Icon

siehe Kapitel 6.4: Die *Objekt-Parameter*-Toolbar

2 Die *Schneiden*-Schaltfläche

Abb. 2.4-4: Schneiden-Icon

siehe Kapitel 3.5: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

3 Die *Direktes Schneiden*-Schaltfläche

Abb. 2.4-5: Direktes Schneiden-Icon

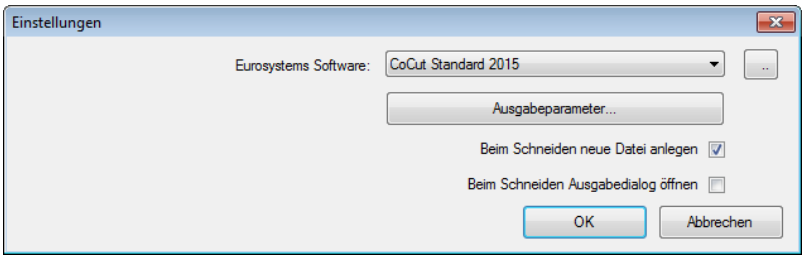
Das Aktivieren dieser Schaltfläche sorgt dafür, das **kein** Fenster vor der Datenausgabe erscheint. Die Ausgabedaten werden unmittelbar an das angeschlossene Gerät gesendet.

4 Die *Einstellungen*-Schaltfläche

Abb. 2.4-6: Einstellungen-Icon

Ein Klick auf die *Einstellungen*-Schaltfläche öffnet den *Einstellungen*-Dialog.

2.4.2.2 Der *Einstellungen*-Dialog

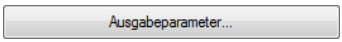


***Eurosystems Software*-Feld**

Abb. 2.4-7: 2-Punkte-Icon

Ein Klick auf die *2-Punkte*-Schaltfläche aktiviert das ausgewählte Programm und erlaubt das Ändern von Grundeinstellungs-Parametern.

Die *Ausgabeparameter*-Schaltfläche



Das Aktivieren der ***Ausgabeparameter***-Schaltfläche öffnet den Schneidedialog und ermöglicht das Festlegen von individuellen Einstellungen beim Schneiden.

***Beim Schneiden neue Datei anlegen*-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird nach dem Aktivieren der *Schneiden*-Schaltfläche ein neues Fenster in CoCut Standard XT angelegt und die selektierten bzw. alle Objekte in

das neue Fenster kopiert.

***Beim Schneiden Ausgabedialog öffnen*-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird nach dem Aktivieren der *Schneiden*-Schaltfläche der Ausgabedialog geöffnet.

2.5 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.

2.5.1 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.

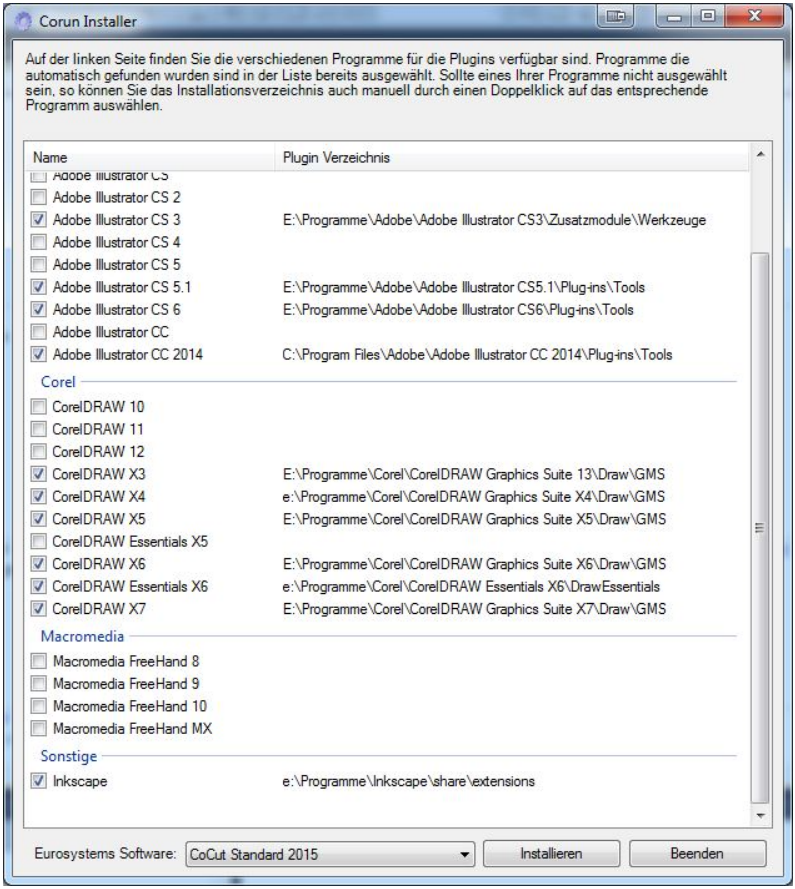


Abb. 2.5-1: Corun-Installer Dialogfenster mit selektierten Host-Programmen und Pfadindikatoren

2.5.2 CoCut-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen

2.5.2.1 CorelDRAW X3-X8 und 2017-2025

Hinweis: CorelDRAW muss mit der Option „Visual Basic for Application" installiert werden.

Diese Option kann wie folgt installiert werden:

CorelDRAW-Datenträger in das Laufwerk / Setup starten / Installationsart „***Angepasstes Setup***" auswählen. Ist schon eine CorelDRAW-Version auf Ihrem Rechner installiert, wählen Sie zuerst „***Benutzerdefiniertes Setup***" und dann „***Angepasstes Setup***" aus.

In dem Dialog, der nun geöffnet wird führen Sie einen Doppelklick auf Hauptanwendungen aus oder klicken Sie einmal auf das ***Plus***-Feld. Doppelklicken Sie hier auf ***Produktivitätshilfsmittel*** und aktivieren hier die Option „***Visual Basic for Application***". Nach der Installation von CoCut müssen Sie noch das CoCut-Skript mit der Toolleiste verknüpfen.

- Wählen Sie das Menü ***Extras/Anpassung*** aus
- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich/Anpassung/Befehle***
- Rechts neben dem Optionsbaum klicken Sie einmal in das Feld, in dem ***Datei*** steht, selektieren ***Makros*** und ziehen ***Corun...*** bzw. ***Cocut...*** in die Toolleiste von CorelDRAW.
- Aktivieren Sie nun den Reiter ***Erscheinungsbild***. Betätigen Sie hier die ***Import***-Schaltfläche und wählen Sie ein beliebiges Symbol aus.
- Wählen Sie im linken Optionsbaum die Option ***Arbeitsbereich/Anpassung/Befehlsleisten***.
- Ändern Sie den Namen der Symbolleiste „***Neue Symbolleiste 1"*** in CoCut um.
- Klicken Sie auf OK.

Wenn Sie nun ein oder mehrere Objekte markieren und auf die so angelegte Ikone klicken, werden die Objekte an CoCut übergeben und können geplottet werden.

2.5.3 CoCut-Skript in Inkscape

Das CoCut-Skript für Inkscape befindet sich im ***Erweiterungen***-Menü. Aktiviert wird die Ausgaberoutine über den ***Schneiden***-Menüeintrag im CoCut Standard XT-Sub-Menü.

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

2.5.4 CoCut-Skript in Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC

CoCut befindet sich im ***Datei***-Menü unterhalb des Menüpunktes ***Exportieren***.

Wie erfolgt die Datenübergabe von Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4, CS5, CS6, CC nach CoCut?

Starten Sie CoCut aus dem ***Datei***-Menü. Sind Objekte markiert, dann werden nur die markierten Objekte an CoCut übergeben. Werden Texte mit übergeben, werden diese automatisch in Kurven gewandelt.

Hinweis: Sind keine Objekte markiert ist CoCut nicht aktiv!

Hinweis: Spezielle Verlaufsfüllungen werden nicht übergeben.

2.5.5 CoCut-Skript in Adobe InDesign CS4-CS6, CC

Das CoCut-Skript befindet sich im ***Zusatzmodule***-Menü unter folgendem Sub-Menü: EUROSYSTEMS, ***Auto Export***. Aus der Funktionenliste wird die gewünschte Funktion per Klick aktiviert.

2.6 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.

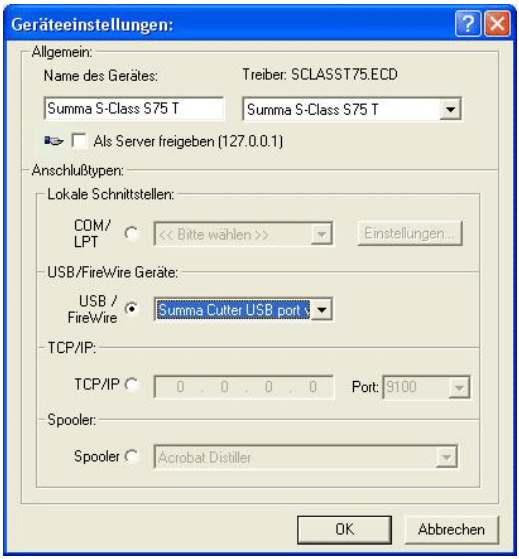


Abb. 2.6-1: Dialog für die Auswahl des Gerätetreibers

Ausführliche Informationen zur Einstellung der ***lokalen Schnittstellen*** finden Sie hier: **siehe Kapitel 3.5: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...**

3 Wie arbeite ich mit CoCut?

3.1 Desktop und Arbeitsfläche

3.1.1 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.

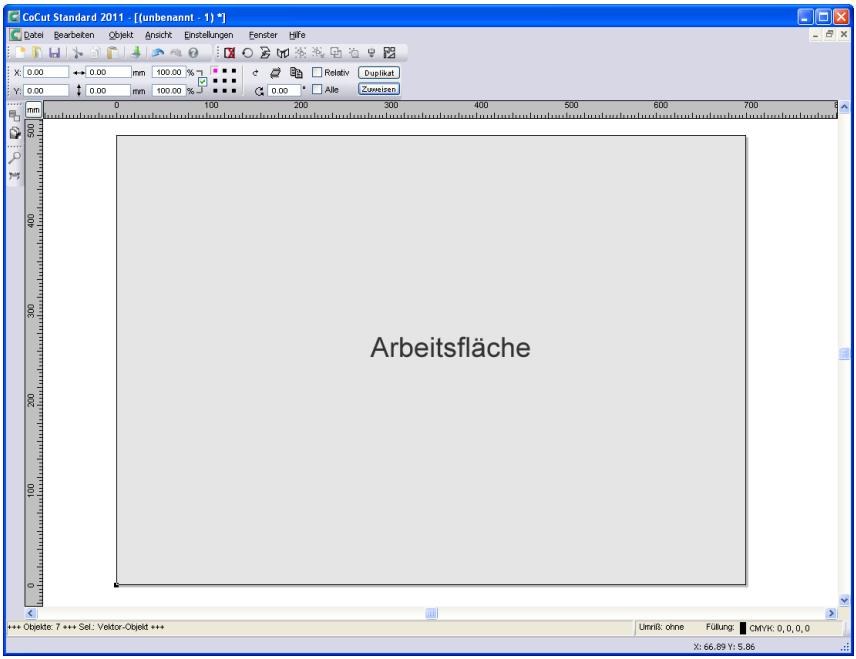


Abb. 3.1-1: Desktop mit Arbeitsfläche (hier: grau), Hintergrund (hier: weiß), Toolbars, Sidebar, Linealen, Statuszeile

3.1.2 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

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 3.5: Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

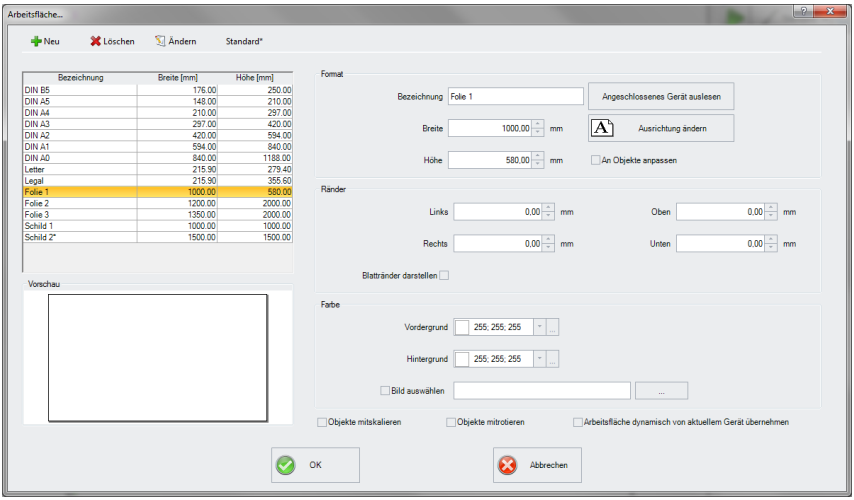


Abb. 3.1-2: Der Arbeitsfläche-Dialog

3.1.2.1 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.

3.1.2.2 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.

3.1.2.3 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.

3.2 Arbeitsvorbereitung

3.2.1 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.

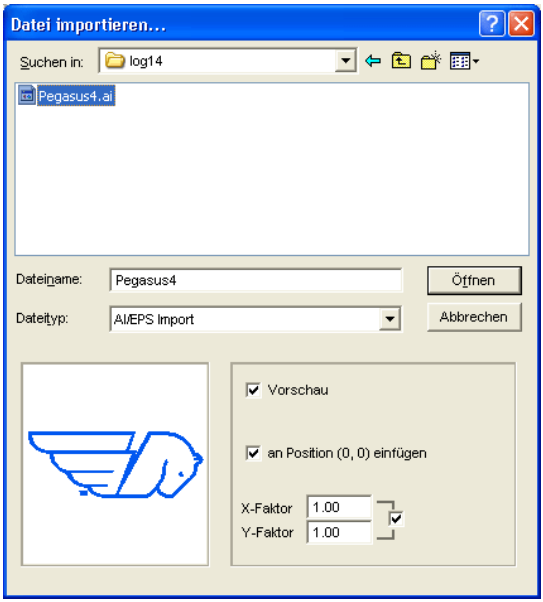


Abb. 3.2-1: Importdialog mit Vorschaufenster

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

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.

3.2.1.1 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 4.5.1.5: Das *Import*-Setup

3.2.1.2 PDF-Import

3.2.1.2.1 Zusatzoptionen

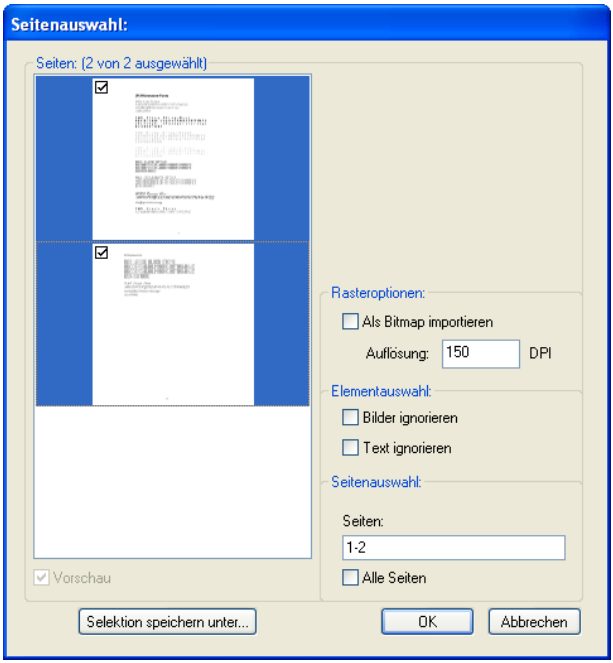


Abb. 3.2-2: Optionen beim Import von PDF-Dateien

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.

3.3 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.

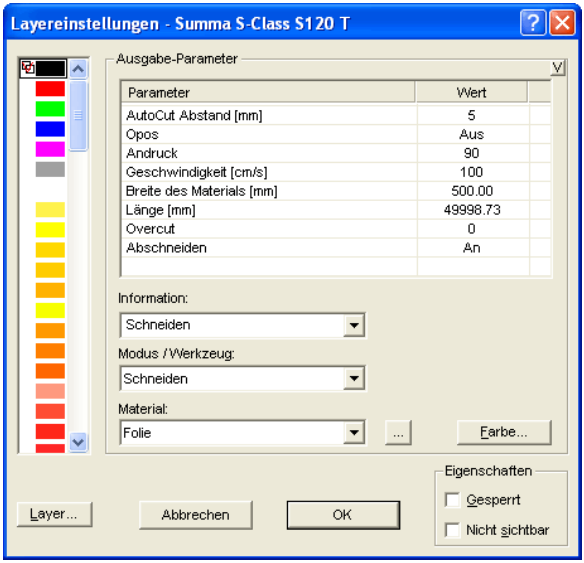


Abb. 3.3-1: Layer-Setup mit Einstellung der Ausgabe-Parameter

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.

3.4 Die Ausgabe

3.4.1 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...*** **S**

Abb. 3.4-1: Die Ausgabe-Schaltfläche

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

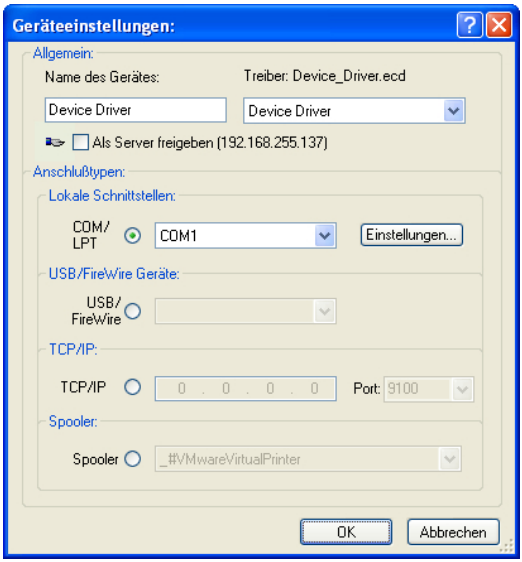


Abb. 3.4-2: Treiber und Wahl des Anschlusses

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.

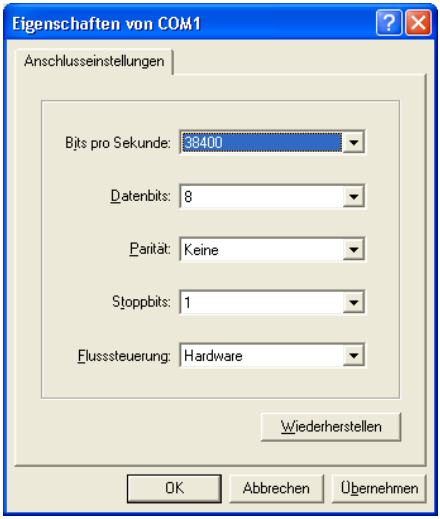


Abb. 3.4-3: Dialog zur Einstellung der Schnittstellenparameter

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

3.4.2 Geräteeinstellung (Netzwerk-Gerät)

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

3.4.2 Geräteeinstellung (Netzwerk-Gerät)

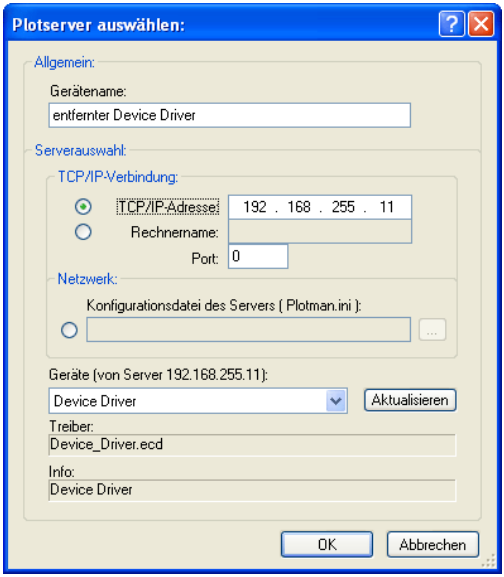


Abb. 3.4-4: Dialog zur Konfigurierung eines Plotservers

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 Plotservers, 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.

3.4.3 Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche

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

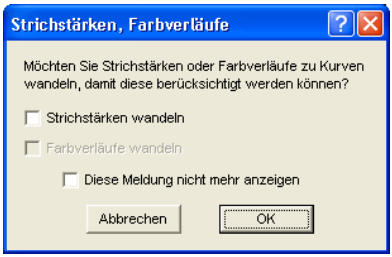


Abb. 3.4-5: Vorverarbeitung Strichstärken und Farbverläufe

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.

3.4.3.1 Ausgabe an Gerät

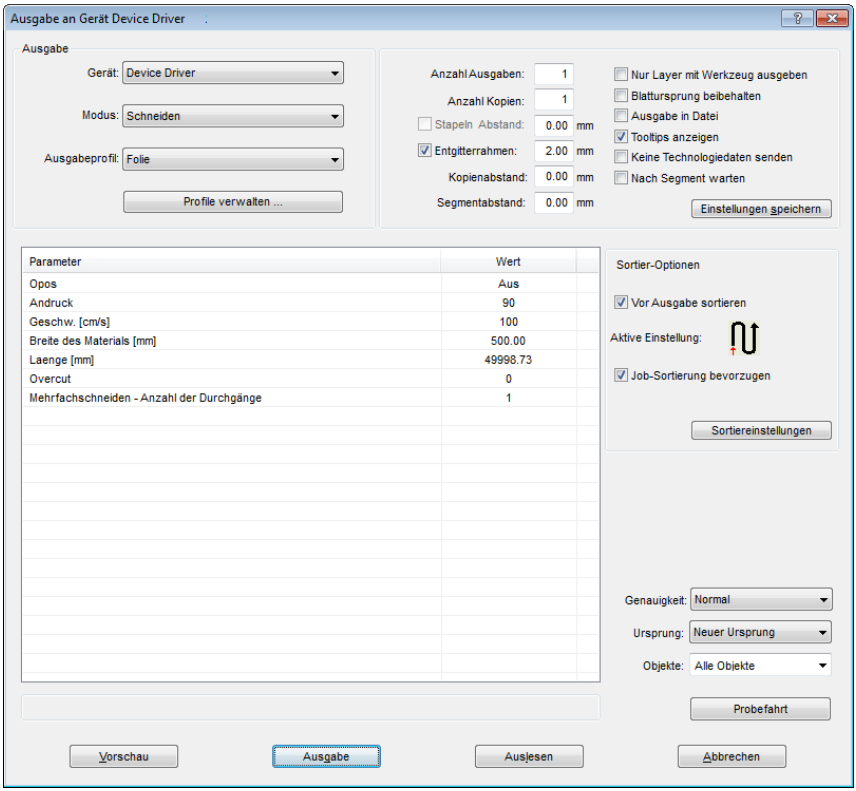


Abb. 3.4-6: Ausgabe-Dialog

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.

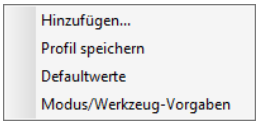
Ausgabeprofil

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.

Entgitterrahmen

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

Kopienabstand

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

Segmentabstand

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

Nur Layer mit Werkzeug ausgeben

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

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.

3.4.3.2 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. 3.4-7: 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**.

siehe Kapitel 7.4.4.1: Der *Sortiereinstellungen*-Reiter

Genauigkeit

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

Die Genauigkeit legt fest aus wie vielen Vektorteilstücken ein Objekt bestehen soll. Dies spielt allerdings nur bei Objekten, deren Größe sich im 10tel Millimeterbereich bewegt,

eine Rolle. Andere Objektgrößen werden *automatisch* von CoCut berechnet.

Vorschub/Ursprung

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

Rollenplotter

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

Tischplotter

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

Objekte

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

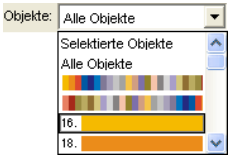


Abb. 3.4-8: Objekte Listenfeld mit Auswahl-Modi.

3.4.3.3 Parameter/Wert-Tabelle

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

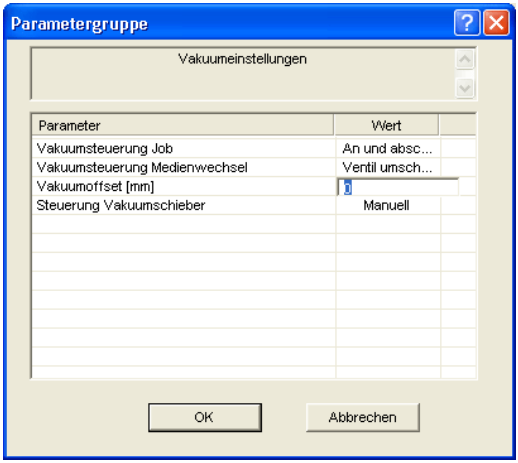


Abb. 3.4-9: Beispiel für eine geöffnete Parametergruppe

Info-Zeile

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

Probefahrt

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

Vorschau oder **Direktausgabe**

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

Ausgabe

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

Auslesen

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

3.4.3.4 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. N*achdem 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.

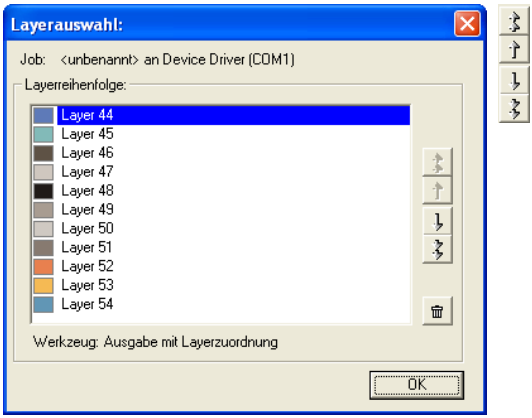


Abb. 3.4-10: Festlegen der Reihenfolge, in der die einzelnen Farblayer abgearbeitet werden, durch Hoch-Runter-Schaltflächen

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

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

3.5 Schneiden - Fräsen - Rillen - Zeichnen ...

3.5.1 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

ESC

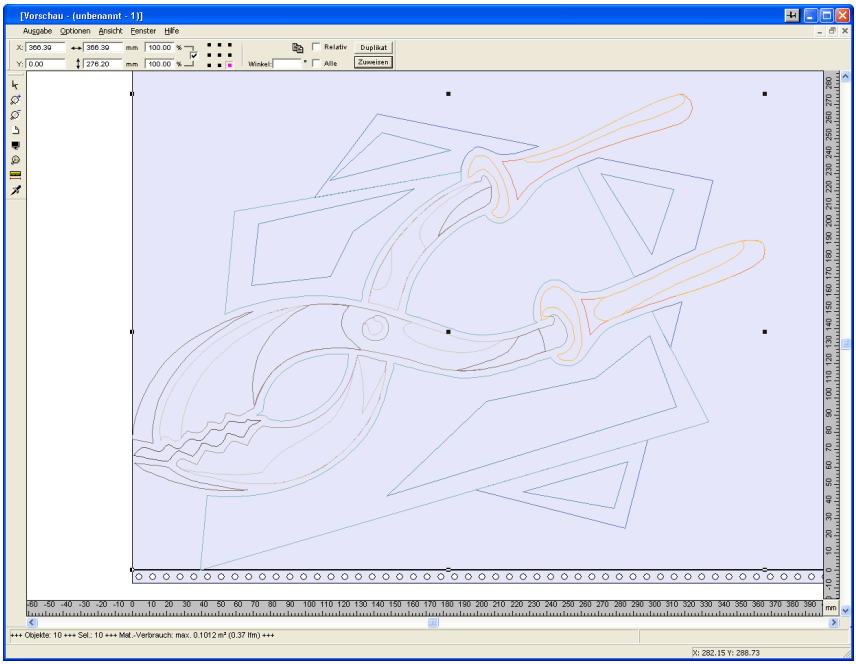


Abb. 3.5-1: Ausgabe-Vorschau mit Toolbars, Statuszeile und Ausgabe-Objekten

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 6.8: Die *Vorschau Werkzeuge*-Toolbar
siehe Kapitel 6.9: Die *Vorschau Objekt Parameter*-Toolbar

3.5.1.1 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.

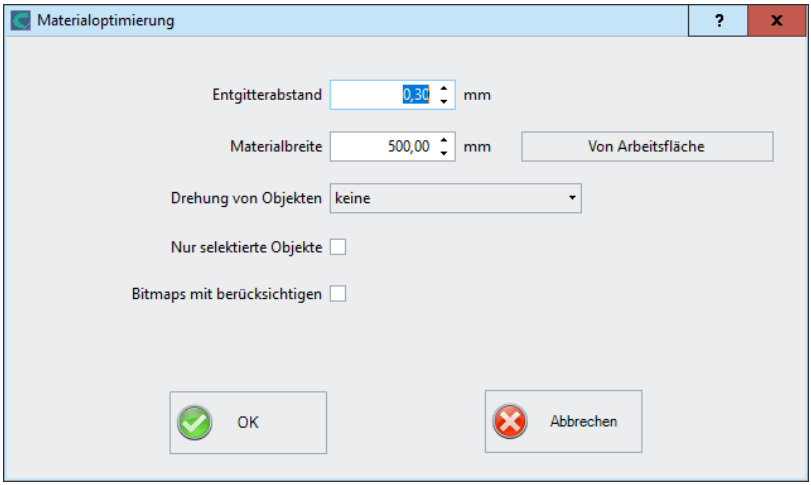


Abb. 3.5-2: Parameter-Dialog für die Materialoptimierung

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.

3.5.1.2 Entgitterlinien

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

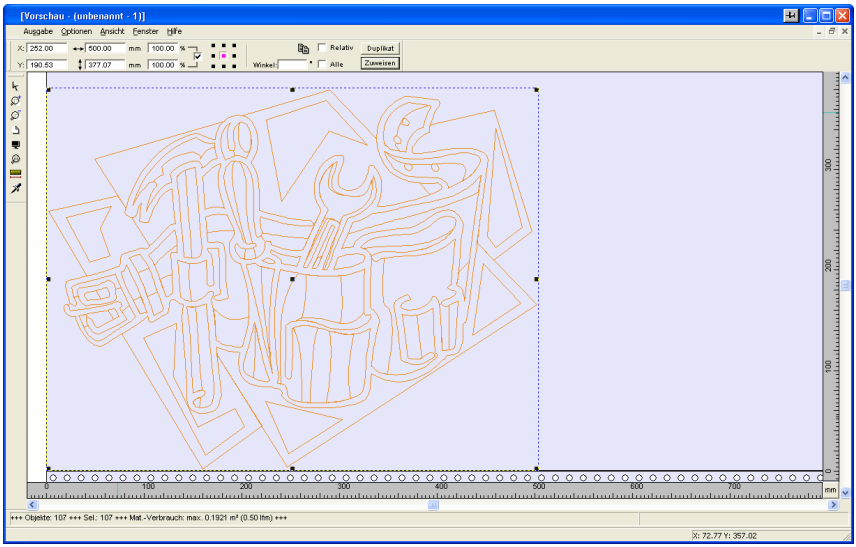


Abb. 3.5-3: Ausgabe-Job mit Entgitterrahmen (blau gestrichelte Linie) ohne Entgitterlinien

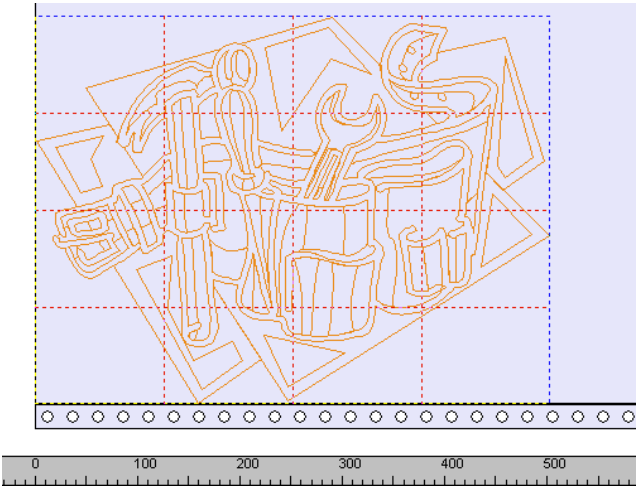


Abb. 3.5-4: Beispiel mit 3 horizontalen und 3 vertikalen Entgitterlinien (rot gestrichelte Linie)

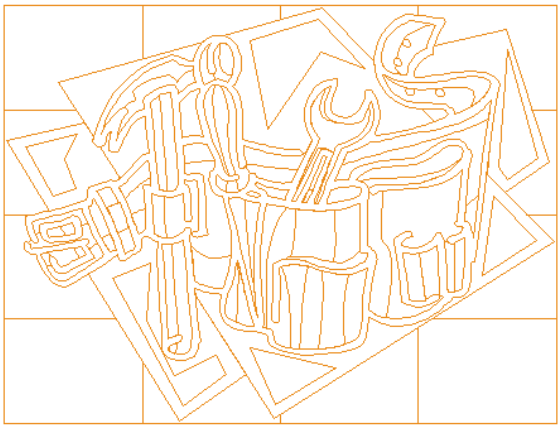


Abb. 3.5-5: Ergebnis der Ausgabe mit Entgitterlinien - Objekte nicht! durchgeschnitten

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.

3.5.1.3 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:

3.5.1 Die Ausgabe-Vorschau

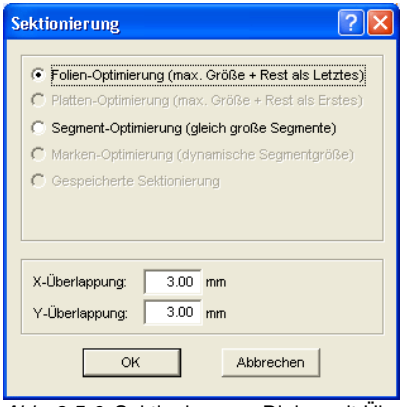


Abb. 3.5-6: Sektionierungs-Dialog mit Überlappungswert von 3 mm

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 Videomarke 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.

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.

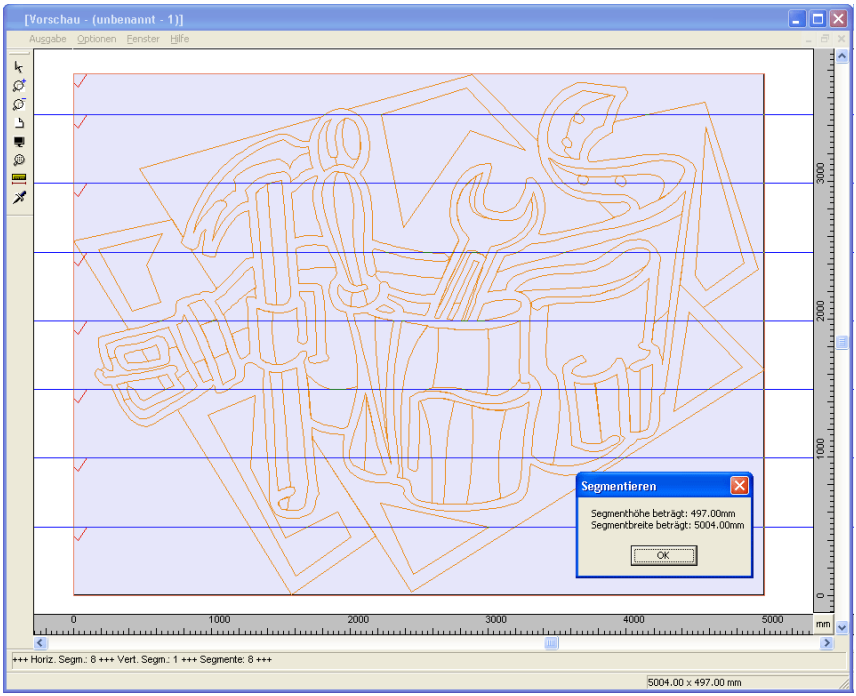


Abb. 3.5-7: Folien-Optimierung in der Sektionierungs-Vorschau mit 8 Segmenten und Segmentgrößen-Info

An- und Abwahl der Segmente

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

4 Referenzteil

Die Menüpunkte in chronologischer Ordnung:

4.1 Das *Datei*-Menü

4.1.1 Der *Neu*…-Befehl

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

4.1.2 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. **STRG+L**

4.1.3 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. **STRG+S**
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.

4.1.4 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. **UMSCH+ STRG+S**

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.

4.1.5 Der *Importieren*-Befehl

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

STRG+I

4.1.6 Der *Ausgeben…*-Befehl

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

S

4.1.7 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.

STRG+Q

4.1.8 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.

4.2 Das *Bearbeiten*-Menü

4.2.1 Der *Rückgängig*-Befehl

F5

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!

4.2.2 Der *Wiederherstellen*-Befehl

F6

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

4.2.3 Der *Ausschneiden*-Befehl

STRG+X

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.

4.2.4 Der *Kopieren*-Befehl

STRG+C

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

4.2.5 Der *Einfügen*-Befehl

STRG+V

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.

4.2.6 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.

4.2.7 Der *Alles Markieren*-Befehl

STRG+A

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.

4.2.8 Der *Selektion umkehren*-Befehl

UMSCH+E

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

4.2.9 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 6.4: Die *Objekt-Parameter*-Toolbar**

4.3 Das *Objekt*-Menü

4.3.1 Der *Achswechsel*-Befehl

A

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.

4.3.2 Der *Achswechsel mit Blatt*-Befehl

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

4.3.3 Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

X

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.

4.3.4 Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

Y

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.

4.3.5 Der *Löschen*-Befehl

ENTF

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.

4.3.6 Der *An X-Achse spiegeln*-Befehl

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

4.3.7 Der *An Y-Achse spiegeln*-Befehl

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

4.3.8 Der *Duplizieren*-Befehl

STRG+D

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.

siehe Kapitel 6.4: Die *Objekt-Parameter*-Toolbar

4.3.9 Der *Gruppieren*-Befehl

STRG+G

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.

4.3.10 Der *Gruppierung brechen*-Befehl

STRG+B

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

4.3.11 Der *Kombinieren*-Befehl

UMSCH+K

Dieser Befehl fasst wie das Gruppieren mehrere Objekte zu einem zusammen. Der Unterschied zum ***Gruppieren***-Befehl besteht darin, dass nun die gewählten Objekte nicht mehr als einzelne isoliert nebeneinander stehende Objekte betrachtet werden.
Lassen Sie uns diese Tatsache an einem Beispiel noch einmal verdeutlichen.
Sie haben zwei unterschiedlich große Quadrate erzeugt, von denen das

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

4.3.12 Der *Kombination auflösen*-Befehl

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

4.3.13 Der *Ausrichten…*-Befehl

R

Mit dieser Funktion werden Objekte ausgerichtet - relativ zum Arbeitsblatt oder zu anderen Objekten. 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 am Blatt,** d. h. auf der Arbeitsfläche auszurichten.

Hinweis: Wird nicht am Blatt ausgerichtet, dann wird an der letzten Selektion ausgerichtet.

4.3.14 Der *Sortierung mit Simulation…*-Befehl

Dieser Befehl öffnet die Objekt Sortierungs-Funktion, mit der die Ausgabe-Reihenfolge und Drehrichtung der Objekte festgelegt werden kann. Die Sortierung kann layerabhängig oder -unabhängig durchgeführt werden. Ebenso kann die Vorzugsrichtung der Sortierung festgelegt werden.
In einem Vorschaufenster wird die Ausgabe der Objekte grafisch simuliert; hier können auch die Verfahrwege des Werkzeugkopfes skizziert werden. Die Simulation kann beliebig oft durchgeführt werden, ohne dass die Originalobjekte verändert werden. **STRG+F10**

4.3.15 Der *Doppelte Linien entfernen*-Befehl

Diese Funktion verbindet die ***Verschmelzen***-Funktion mit der ***Objekte schließen***-Funktion. Alle Vektorobjekte, deren Abstand von Anfangs- und Endpunkt innerhalb der Schließtoleranz liegt, werden nach dem manuellen Verschmelzen automatisch geschlossen bzw. verbunden. **UMSCH+D**

Hinweis: Diese Funktion ist von besonderem Nutzen bei der Datenausgabe auf einem Laser, da doppelte Verfahrwege vermieden werden. Auch bei Schneideplottern und Fräsen verkürzt sich die Ausgabezeit.

4.3.16 Der *In Gitterlinien konvertieren*-Befehl

Diese Funktion wandelt ein Gitter aus exakt übereinander liegenden Rechtecken in ein sortiertes Liniengitter ohne doppelte Linien. Alle doppelten Linien werden entfernt und zu einer zusammenhängenden Linie verschmolzen. Im Idealfall sind die Fahrwege optimiert und die Schnittrichtung ist alternierend.

Beispiel: siehe Kapitel 7.2: In Gitterlinien konvertieren (Beispiel)

4.3.17 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.

4.3.18 Der *Entgitterrahmen*-Befehl

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

4.4 Das *Ansicht*-Menü

4.4.1 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.

+(Num)
oder **F2**

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

4.4.2 Der *Verkleinern*-Befehl

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

-(Num)
oder **F3**

4.4.3 Der *Ganze Seite*-Befehl

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

B

4.4.4 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.

F4

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

4.4.5 Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl

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

UMSCH+F4

4.4.6 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.

STRG+O

4.4.7 Der *Ganz nach hinten setzen*-Befehl

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

STRG+U

4.4.8 Der *Eins nach vorne setzen*-Befehl

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

Bild hoch

4.4.9 Der *Eins nach hinten setzen*-Befehl

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

Bild runter

4.4.10 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.

U

4.4.11 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.

UMSCH+R

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

4.4.12 Der *Umrissmodus*-Befehl

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

F9

4.4.13 Der *Erweiterte Darstellung*-Befehl

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

UMSCH+F9

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

4.4.14 Der *Immer im Vordergrund*-Befehl

Das CoCut-Fenster bleibt immer im Vordergrund. **STRG+Y**

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

4.4.15 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. **STRG+W**

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

4.5 Das *Einstellungen*-Menü

4.5.1 Das *Grundeinstellungen*-Menü

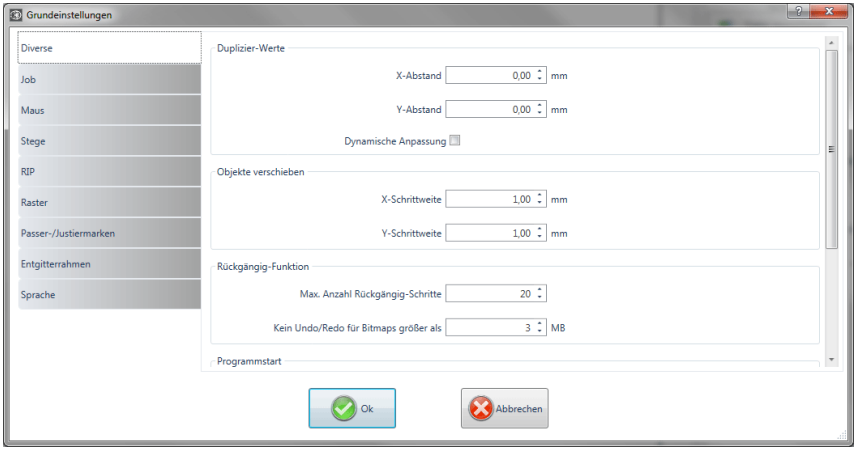


Abb. 4.5-1: Grundeinstellungen-Dialog - hier: Diverse-Reiter aktiv

4.5.1.1 Das *Diverse*...-Setup

STRG+J

4.5.1.1.1 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.

4.5.1.1.2 Objekte verschieben

- X-Schrittweite

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

- Y-Schrittweite

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

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

4.5.1.1.3 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.

4.5.1.1.4 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.

4.5.1.2 Das *Maus*…-Setup

4.5.1.2.1 Maus-Aktion

- <Strg> + rechte Maustaste belegt mit:

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

- Verzögerung bei Mausklick

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

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

- Fenster automatisch scrollen

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

4.5.1.2.2 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 Mausrades die Arbeitsfläche vergrößert oder verkleinert: je nach Drehrichtung.

Scroll vert.(ikal)

Bei dieser Option wird - ausgehend von der Cursor-Position - beim Drehen des Mausrades 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).

4.5.1.3 Das *Entgitterrahmen*-Setup

Dieser Befehl erzeugt einen Rahmen um ein oder mehrere selektierte Objekte. Ein zusätzlicher Rahmen erleichtert das Auslösen der geschnittenen Objekte vom Träger (Entgittern).

4.5.1.3.1 Manueller Entgitterrahmen

Manuell deshalb, weil durch Selektion festgelegt wird, um welche Objekte ein Rahmen gelegt wird.

- Einheitlicher Seitenabstand

Hier wird von allen 4 Objektseiten aus, ein gleichmäßiger Abstand zum Entgitterrahmen definiert.

- Unterschiedlicher Seitenabstand

Hier wird von allen 4 Objektseiten aus, ein **nicht** gleichmäßiger Abstand zum Entgitterrahmen festgelegt.

- Ein Rahmen für jeden benutzten Layer

In jedem Layer, in dem sich Objekte befinden, wird **ein** Entgitterrahmen um alle darin befindlichen Objekte gelegt.

4.5.1.4 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. ***Treiber***name, ***Datei***name 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.

4.5.1.5 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.

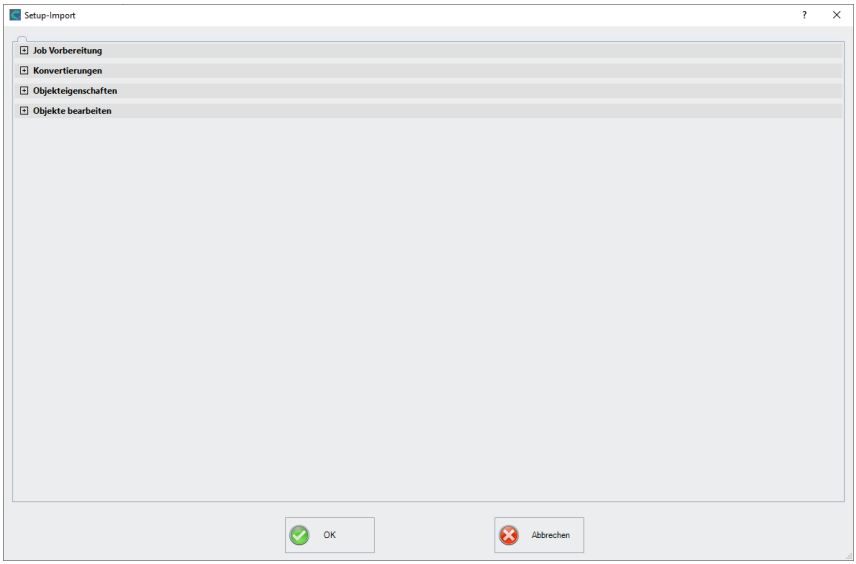


Abb. 4.5-2: Import-Dialog mit geschlossener Kategorien-Struktur und Importfilterdateiformaten

Abb. 4.5-3: Plus-Zeichen-Control

Abb. 4.5-4: Minus-Zeichen-Control

Abb. 4.5-5: Check-Control

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

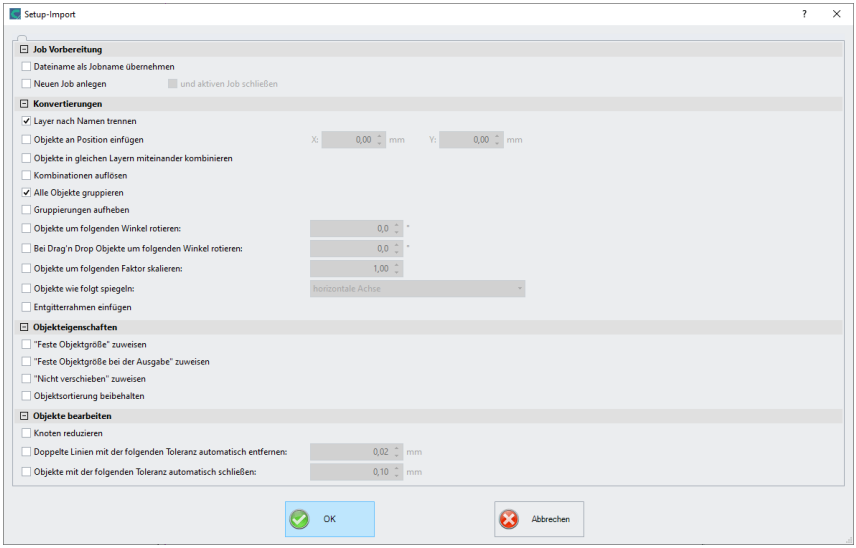


Abb. 4.5-6: Import-Dialog mit geöffneter Kategorien-Struktur - hier: Allgemein-Reiter aktiv

4.5.1.5.1 Die spezifischen Einstellungen

4.5.1.5.1.1 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.

4.5.1.5.1.2 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**

- Entgitterrahmen einfügen:

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

4.5.1.5.1.3 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.

4.5.1.5.1.4 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

Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Linien, die identisch übereinander liegen, 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.

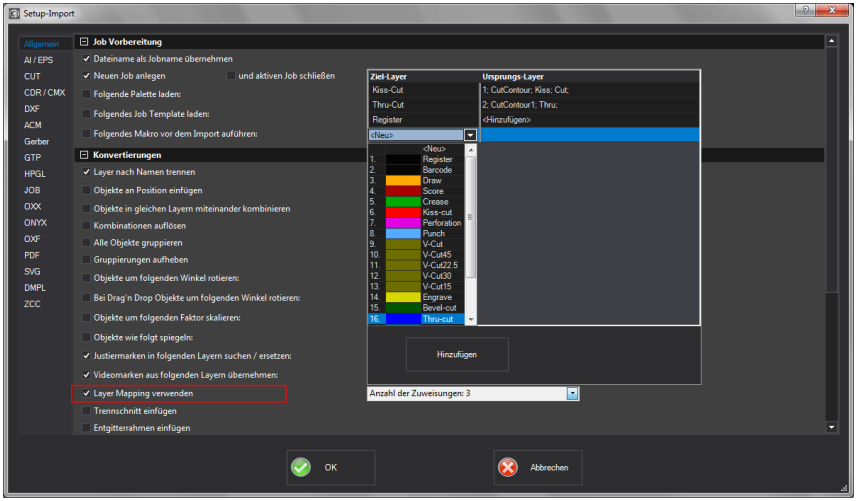
4.5.1.5.2 Layer-Mapping - Beispiel

Warum ***Layer-Mapping***?

Das Mapping sorgt dafür, dass ***importierte Layer-Namen, Werkzeuge / Methoden*** in die Datenbankstruktur integriert werden. Sinn des Layer-Mappings ist das **manuelle Zuordnen** von unbekannten Layer-Namen auf in der CoCut-Datenbank vorhandene Werkzeuge bzw. Methoden.

Hinweis: Die Zuordnung gilt für alle Filter. Mehrfachzuordnungen sind erlaubt.

Wichtiger Hinweis: Wenn keine Namen in der Import-Palette vorhanden sind, dann gibt es keine Auswahl in der Ursprungs-Layer-Spalte. Bei leerer Spalte wird der „Sample-Layer-Eintrag“ angezeigt, d. h. es ist keine Zuordnung vorhanden.



Beispiel:

Diese Option finden Sie unter: Eintellungen, Grundeinstellungen, Import…, **Konvertierungen**, ***Layer Mapping*** verwenden. Ein Klick in das ***Anzahl der Zuweisungen*** **Feld** öffnet den nachfolgenden Dialog:

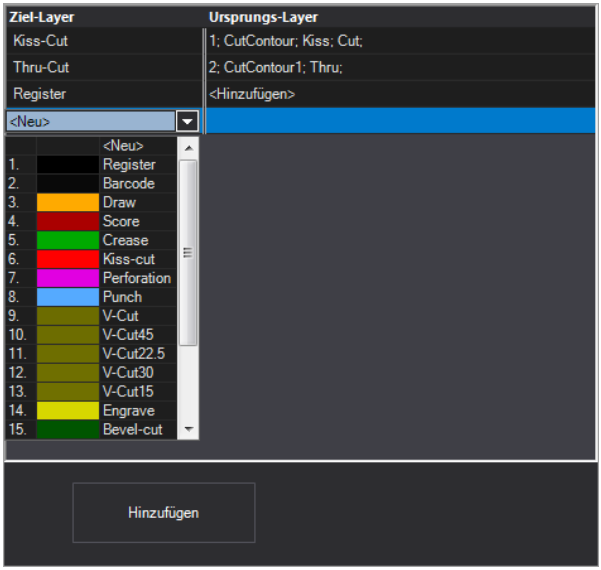


Abb. 4.5-7: Zuweisungen: Import-Layer-Name zu Ziel-Layer-Name in der Datenbank

***Ziel-Layer*-Spalte**

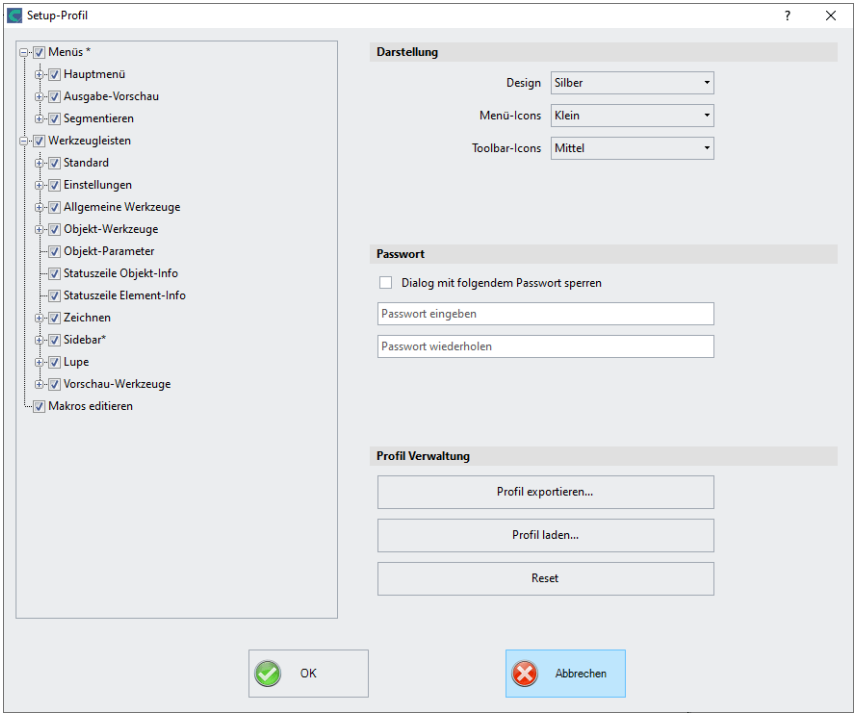
In der ***Ziel-Layer*-Spalte** wählt man den/die gewünschte(n) Datenbank-Layer aus, auf den/die das Mapping wirken soll. Hier: **Kiss-Cut** und/oder **Thru-Cut** (s. Abb. oben).

***Ursprungs-Layer*-Spalte**

In der ***Ursprungs-Layer*-Spalte** ist der *Layer-Name aus der Import-Datei* einzutragen. Hier: **CutContour; Kiss; Cut;** ist dem **Kiss-Cut *Ziel-Layer*** zugeordnet (s. Abb. oben).

4.5.1.6 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.



4.5.1.6.1 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***.

4.5.1.6.2 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.

4.5.1.6.3 Profil-Verwaltung

***Profil exportieren*-Schaltfläche**

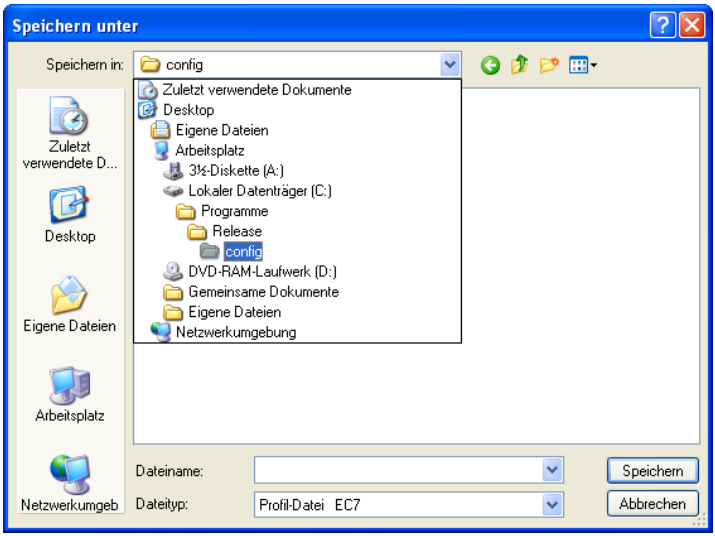


Abb. 4.5-8: Profil speichern-Dialog mit Standard-Speichern-Pfad

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

***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.

4.5.1.6.4 System-Menü

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

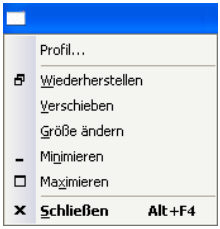


Abb. 4.5-9: Das Systemmenü mit *Profil…*-Untermenü

4.5.2 Der *Arbeitsfläche*…-Befehl

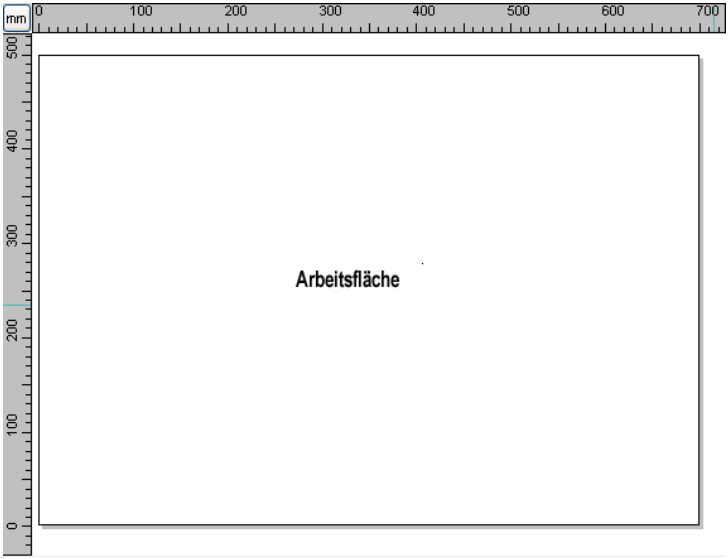


Abb. 4.5-10: Die Arbeitsfläche mit Schatten und Linealen

Hier können Sie die Größe und die Farbe Ihrer Arbeitsfläche neu bestimmen. Die Arbeitfläche wird als Blattrahmen mit einem grauen Schatten rechts und unten neben dem Rahmen (siehe Abbildung oben) dargestellt. Die Farbe der Arbeitsfläche ist frei definierbar; dies garantiert eine optimale Layoutkontrolle am Bildschirm.
Vordefiniert sind z. B. DIN-A-Größen. Neben den fest definierten Maßen können Sie beliebig viele benutzerdefinierte Arbeitsflächen definieren. Eine kann als *Standard* festgelegt werden. Sie wird bei jedem „Datei Neu" voreingestellt. Diese Option ist eine nützliche Funktion für alle, die z. B. eine Fräse oder Graviermaschine haben, denn die jeweils neue Eingabe der nutzbaren Fläche entfällt.

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

4.5.3 Die *Lineale…*-Funktion

UMSCH+I

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.

4.5.4 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.

4.5.5 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.

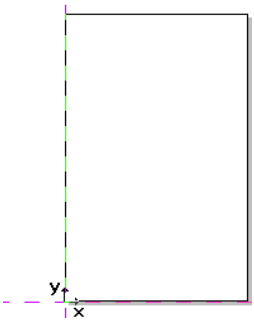


Abb. 4.5-11: Hier: Nullpunkt unten links

4.5.5.1 Das *Einstellungen-Nullpunkt*-Menü

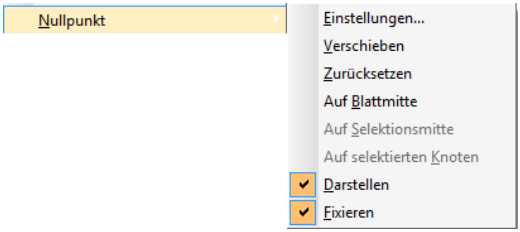


Abb. 4.5-12: Die Nullpunkt-Optionen

4.5.5.1.1 Einstellungen...

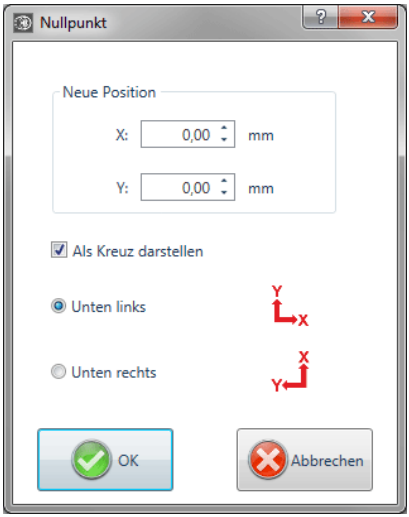


Abb. 4.5-13: Der Nullpunkt-Dialog

Neue Position X / Y

Diese Option erlaubt das Festlegen des Nullpunkts mittels konkreter Werte.

Als *Kreuz darstellen*-Option

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

***Unten links*-Option**

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

***Unten rechts*-Option**

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

4.5.5.1.2 Verschieben

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

4.5.5.1.3 Zurücksetzen

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

4.5.5.1.4 Auf Blattmitte

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

4.5.5.1.5 Auf Selektionsmitte

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

4.5.5.1.6 Auf selektierten Knoten

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

4.5.5.1.7 Darstellen

Diese Option zeigt den Nullpunkt oder macht ihn unsichtbar.

4.5.5.1.8 Fixieren

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

4.5.6 Der *Undo/Redo*-Befehl

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

UMSCH+F7

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.

4.5.7 Die *Positionierhilfe*-Funktion

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

4.5.8 Der *Sprache wählen…*-Befehl

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

4.5.8.1 Programmsprache

Hier wird die Sprache für die Benutzeroberfläche ausgewählt.

4.5.8.2 Sprache für die Hilfedatei

Hier wird die Sprache für die Hilfe ausgewählt.

4.6 Das *Fenster*-Menü

4.6.1 Der *Neues Fenster*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein neues CoCut-Fenster

4.6.2 Der *Untereinander*-Befehl

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

4.6.3 Der *Nebeneinander*-Befehl

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

4.6.4 Der *Überlappend*-Befehl

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

4.6.5 Der *Schließen*-Befehl

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

4.6.6 Der *Alle Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt alle geöffneten Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage

4.6.7 Der *Standard*-Befehl

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

4.6.8 Der *Sidebar*-Befehl

Dieser Befehl schaltet die ***Sidebar*** ein oder aus. Die ***Sidebar*** enthält verschiedene Reiter (z. B. Layer) und wird in der Regel am rechten Rand angezeigt. **STRG+2**

4.6.9 Der *Setup*-Befehl

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

4.6.10 Der *Allg. Werkzeuge*-Befehl

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

4.6.11 Der *Objekt-Werkzeuge*-Befehl

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

4.6.12 Der *Objekt-Parameter*-Befehl

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

4.6.13 Der *Statuszeile Objektinfo*-Befehl

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

4.6.14 Der *Statuszeile Element-Info*-Befehl

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

4.7 Das *Hilfe*-Menü

4.7.1 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.

4.7.2 Der *Hilfe…*-Befehl

Diese Option startet die CoCut-Hilfe. **F1**

4.7.3 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. **F10**

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

4.7.4 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 2.5.1: Corun-Installer

4.7.5 Der *Online Support*-Befehl

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

4.7.6 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.

4.7.7 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.

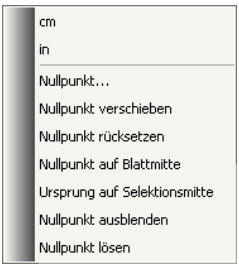
4.8 Kontextmenüs linke Maustaste

4.8.1 Kontextmenü *Lineal*

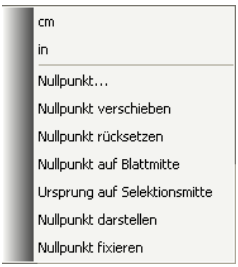
4.8.1.1 Die *Metrik*-Schaltfläche

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.



oder



4.8.1.1.1 Nullpunkt…

siehe Kapitel 4.5.5: Die *Nullpunkt*-Funktion

4.8.1.1.2 Nullpunkt verschieben

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

4.8.1.1.3 Nullpunkt zurücksetzen

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

4.8.1.1.4 Nullpunkt auf Blattmitte

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

4.8.1.1.5 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.

4.8.1.1.6 Nullpunkt ausblenden

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

4.8.1.1.7 Nullpunkt lösen

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

4.8.1.1.8 Nullpunkt darstellen

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

4.8.1.1.9 Nullpunkt fixieren

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

4.9 Kontextmenüs rechte Maustauste

4.9.1 Kontextmenü *Leere Arbeitsfläche*

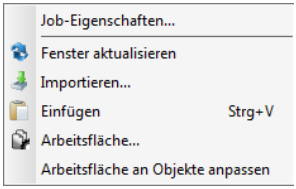
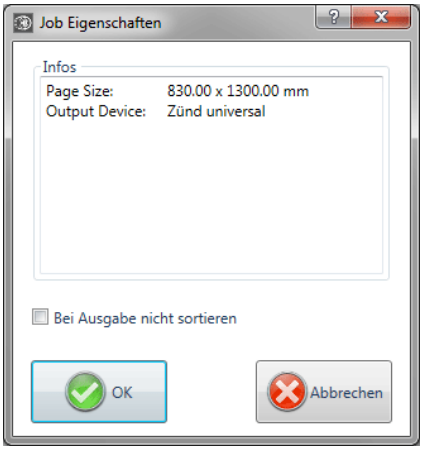


Abb. 4.9-1: Dieses Menü erscheint wenn keine Objekte auf dem Desktop liegen

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.

4.9.1 Kontextmenü Leere Arbeitsfläche

5 Referenzteil Ausgabevorschau

5.1 Das *Ausgabe*-Menü

5.1.1 Der *Ausgabe*-Befehl

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

5.2 Das *Optionen*-Menü

5.2.1 Der *Speichern unter…*-Befehl

UMSCH+STRG+S

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 4.1.4: Der *Speichern unter…*-Befehl

5.2.2 Der *Achswechsel*-Befehl

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

siehe Kapitel 4.3.1: Der *Achswechsel*-Befehl

A

5.2.3 Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

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

siehe Kapitel 4.3.3: Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

X

5.2.4 Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

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

siehe Kapitel 4.3.4: Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

Y

5.2.5 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 3.5.1.1: Materialoptimierung

5.2.6 Der *Sortierung mit Simulation…*-Befehl

STRG+F10

Dieser Befehl öffnet die Objekt Sortierungs-Funktion, mit der die Ausgabe-Reihenfolge und Drehrichtung der Objekte festgelegt werden kann. Die Sortierung kann layerabhängig oder -unabhängig durchgeführt werden. Ebenso kann die Vorzugsrichtung der Sortierung festgelegt werden.
In einem Vorschaufenster wird die Ausgabe der Objekte grafisch simuliert; hier können auch die Verfahrwege des Werkzeugkopfes skizziert werden. Die Simulation kann beliebig oft durchgeführt werden, ohne dass die Originalobjekte verändert werden.

siehe Kapitel 4.3.14: Der *Sortierung mit Simulation…*-Befehl

Ausführlich **siehe Kapitel 7.4: Das *Sortierung mit Simulation…-Werkzeug***

5.2.7 Der *Neu berechnen*-Befehl

N

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

5.2.8 Der *Ausgangsdarstellung*-Befehl

UMSCH+N

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

5.2.9 Der *Horizontale Entgitterlinien*-Befehl

H

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 3.5.1.2: Entgitterlinien

5.2.10 Der *Vertikale Entgitterlinien*-Befehl

V

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 3.5.1.2: Entgitterlinien

5.2.11 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 3.4.3: Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche**

5.3 Das *Ansicht*-Menü

5.3.1 Der *Materialbreite*-Befehl

B

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

5.3.2 Der *Alles zeigen*-Befehl

F4
und
UMSCH+F4

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.

5.3.3 Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl

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

UMSCH+F4

5.3.4 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 anzusteuernden 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.

UMSCH+B

5.4 Das *Fenster*-Menü

5.4.1 Der *Neues Fenster*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein neues CoCut-Fenster.

5.4.2 Der *Untereinander*-Befehl

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

5.4.3 Der *Nebeneinander*-Befehl

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

5.4.4 Der *Überlappend*-Befehl

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

5.4.5 Der *Schließen*-Befehl

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

5.4.6 Der *Alle Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt alle geöffneten Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage

5.4.7 Der *Allg. Werkzeuge*-Befehl

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

5.4.8 Der *Objekt-Parameter*-Befehl

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

5.4.9 Der *Statuszeile Objekt-Info*-Befehl

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

5.4.10 Der *Statuszeile Element-Info*-Befehl

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

5.5 Das *Hilfe*-Menü

5.5.1 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.

5.5.2 Der *Hilfe…*-Befehl

Diese Option startet die CoCut-Hilfe. **F1**

5.5.3 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*-Listenfeld ist das Programm auszuwählen, das als *Ziel*-Programm für die Datenübergabe gelten soll.

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

siehe Kapitel 2.5.1: Corun-Installer

5.5.4 Der *Online Support*-Befehl

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

5.5.5 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.

5.5.6 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.

5.6 Kontextmenü der rechten Maustaste

5.6.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau

Abb. 5.6-1: 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.

5.6.1 Kontextmenü Ausgabe-Vorschau

6 Toolbars

6.1 Die *Standard*-Toolbar

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

Abb. 6.1-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Standard-Werkzeugen

Abb. 6.1-2: Verankerte Standard-Werkzeugleiste

SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 15

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

6.2 Die *Setup*-Toolbar

Die ***Setup***-Toolbar schalten Sie über das ***Fenster***-Menü an oder aus. **STRG+3**

Abb. 6.2-1: Frei platzierbare Setup-Werkzeugleiste

Abb. 6.2-2: 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!

6.3 Die *Objekt-Werkzeuge*-Toolbar

Die ***Objekt-Werkzeuge***-Toolbar wird über das ***Fenster***-Menü ein- oder ausgeschaltet. **STRG+6**

Hinweis: Abhängig von der verwendeten EUROSYSTEMS-Software können einige der hier aufgeführten Werkzeuge fehlen (n. v.).

Abb. 6.3-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Objekt-Werkzeugen

Abb. 6.3-2: Verankerte Werkzeugleiste

SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 21

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

6.4 Die *Objekt-Parameter*-Toolbar

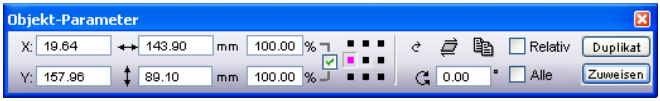


Abb. 6.4-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Objekt-Parametern

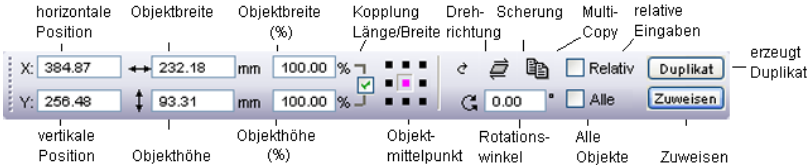


Abb. 6.4-2: Objekt-Parameter Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterungen

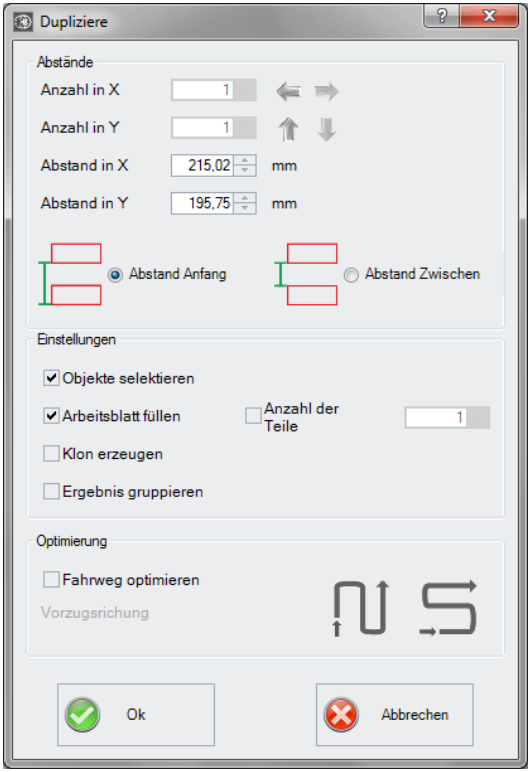
6.5 Der *Dupliziere*-Befehl

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

6.5.0.1 Die *Multi-Copy*-Schaltfläche

Das Aktivieren der **-Schaltfläche** öffnet den folgenden Dialog:

6.5.0.1 Die Multi-Copy-Schaltfläche



6.5.0.2 Die Pfeile

Ein Klick auf den gewünschten Pfeil legt fest, ob von r**echts nach links**, von **links nach rechts**, von **unten nach oben** oder von **oben nach unten** dupliziert wird.

6.5.0.3 Abstand Anfang

Die **Abstand Anfang-*Option*** legt fest, dass der Objektabstand, ausgehend von der Bounding-Box, jeweils vom Box-Knoten *links unten* berechnet werden soll.

6.5.0.4 Abstand Zwischen

Die **Abstand Zwischen-*Option*** legt fest, dass der Objektabstand, ausgehend von der Bounding-Box, vom Box-Knoten *links oben und links unten* berechnet werden soll.

6.5.0.5 Arbeitsblatt füllen

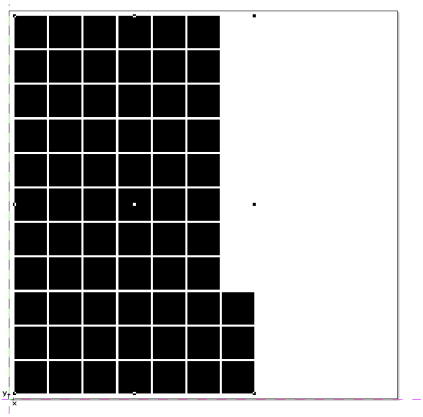
Wird diese Option aktiviert, dann können Sie die ***Anzahl der Teile*** festlegen, mit denen das Arbeitsblatt gefüllt werden soll.

6.5.0.6 Anzahl der Teile

Eine Zusatzfunktion zur ***Arbeitsblatt füllen*-Option**, kann eine bestimmte Anzahl von Teilen definiert werden. Wenn die **Arbeitsblatt füllen-Option** aktiviert ist, dann wird unter **Anzahl in X** und **Anzahl in Y** die maximale Anzahl der Objekte ausgerechnet. Die Gesamtanzahl wird dann im ***Anzahl der Teile*-Feld** angezeigt werden. Die Anzahl kann jederzeit geändert werden.

Beispiel:

Wenn z. B. 10 in X und 11 in Y = 110 ermittelt werden - es sollen aber nur 69 Teile dupliziert und platziert werden - dann kann der Anwender die Anzahl auf 69 setzen. Die Vorzugsrichtung soll Y also spaltenweise sein. Bei diesem Beispiel entsteht am Ende entsteht eine unvollständige Spalte.



Hinweis: Diese Option bezieht sich nur auf die Arbeitsblatt füllen-Option.

6.5.0.7 *Klon erzeugen*-Option

Wird diese Option aktiviert, dann werden keine identischen Vektorobjekte dupliziert, sondern so genannte Klons. Dies sind Objekte, die auf das Original referenzieren und dessen Eigenschaften in sich tragen. Die Verarbeitung von einer großen Anzahl von Objekten auf dem Desktop wird durch die Verwendung von Klons signifikant beschleunigt!

6.5.0.8 *Ergebnis gruppieren*-Option

Wird diese Option aktiviert, dann wird nach der Duplizierung der Einzelobjekte ein Gruppenobjekt aus allen erzeugt.

6.5.0.9 Optimierung

6.5.0.10 *Fahrweg optimieren*-Option

Vorzugsrichtung

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

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

6.6 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. 6.6-1: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - frei schwebend

Abb. 6.6-2: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - festgestellt

6.7 Die Statuszeile Elementinfo

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

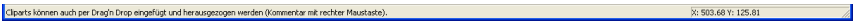


Abb. 6.7-1: Statuszeile Element mit Hilfetext und Elementinfos hier Koordinaten

6.8 Die *Vorschau Werkzeuge*-Toolbar

Die *Lupe+*

F2 oder **+(Num)**

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–*

F3 oder **-(Num)**

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

Das *Blatt*

B

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

Der *Monitor*

F4

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*

UMSCH + F4

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

Der *Ausgabe*-Befehl

S

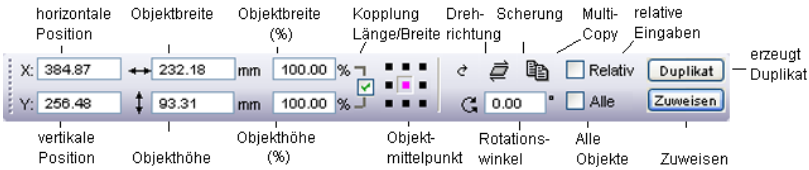
Das Aktivieren dieser Schaltfläche übergibt die Daten an den Plot-Manager zur Ausgabe auf dem angeschlossenen Gerät.

6.9 Die *Vorschau Objekt Parameter*-Toolbar

Die ***Vorschau Objekt-Werkzeuge***-Toolbar wird über folgendes Tastenkürzel eingeschaltet. **STRG+7**

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

Abb. 6.9-1: 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!

7 Tools - Werkzeuge

7.1 Der Desktop

Nach dem Starten von CoCut erscheint der Desktop mit Arbeitsfläche, wie folgt:

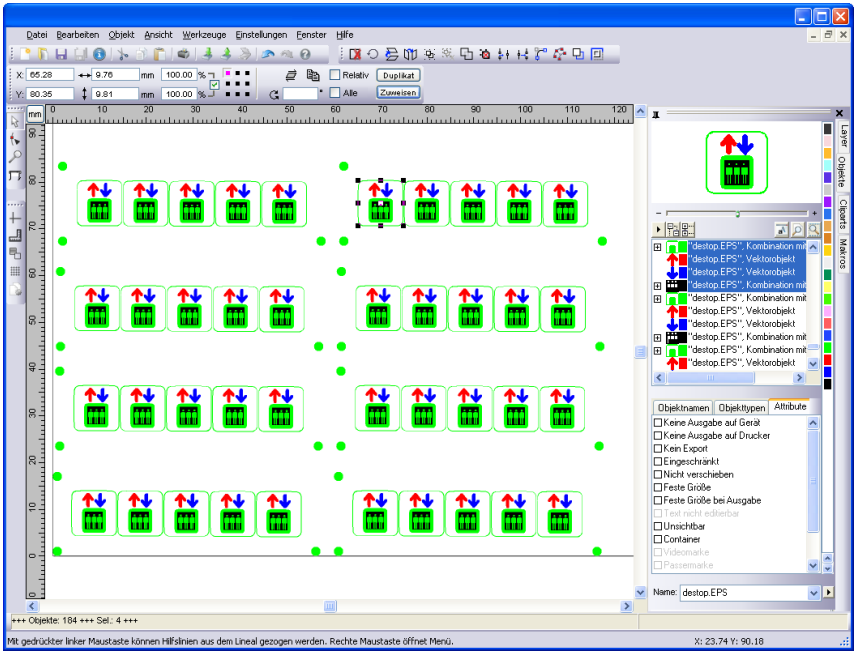


Abb. 7.1-1: CoCut Desktop mit Arbeitsfläche und eingeblendeten Werkzeug-Toolbars, Linealen, Objekt-Manager und Statuszeilen

Die ***Arbeitsfläche*** ist gekennzeichnet durch einen schwarzen Rand der rechts und unten einen grauen Schatten aufweist. Die Arbeitsfläche dient der Orientierung und Bemaßung.

Die ***Lineale*** können frei positioniert oder ganz abgeschaltet werden. Die ***Layer***-Toolbar ist in der ***Sidebar*** integriert. Die ***Metrik*** (cm, mm, Zoll [inch]) ist über eine Schaltfläche, die sich im Winkel der beiden Lineale befindet, direkt veränderbar. Ebenso kann der Nullpunkt des Lineals verändert werden. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: Nullpunkt auf absolute Koordinaten setzen, Nullpunkt verschieben, Nullpunkt rücksetzen, Nullpunkt auf Blattmitte, Nullpunkt darstellen und Nullpunkt lösen.

In der ***Statuszeile*** finden Sie eine Fülle an Informationen über die auf der Arbeitsfläche befindlichen Objekte. So werden hier z. B. Informationen wie ***Umriss***, ***Füllung***, ***Objektmaße***, ***-anzahl***, ***Kombination*** oder ***Gruppierung*** angezeigt.

7.1.1 Cursorformen auf der Arbeitsfläche und ihre Bedeutung

Cursorform	Bedeutung
	kein Objekt markiert bzw. selektiert

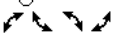
Hinweis: Objekte markieren Sie, in dem Sie den Mauscursor über dem Objekt positionieren und die linke Maustaste drücken.

Cursorform	Bedeutung
	Objekte verschieben

Hinweis: Dieser Cursor ist nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich des Objektinnenteiles oder im Bereich zwischen den 8 schwarzen Vierecken auf der Umrisslinie befindet. Das Objekt muss markiert sein.

Cursorform	Bedeutung
	Objekt vertikal vergrößern
	Objekt horizontal vergrößern
	Objekt diagonal vergrößern

*Hinweis: Die Cursor zur Änderung der Objektgröße sind nur dann aktiv, wenn sich der Cursor im Bereich der 8 schwarzen Vierecke auf der Umrisslinie des Objektes befindet. In den **Scheren/Rotieren**-Modus schalten Sie, indem Sie bei aktivem Kreuzcursor (s. oben Objekte verschieben) einen Klick mit der linken Maustaste durchführen.*

Cursorform	Bedeutung
	Objekt im ***Scheren/Rotieren***-Modus
	Objekt rotieren
	Objekt scheren (schräg stellen horizontal/vertikal

7.2 In Gitterlinien konvertieren (Beispiel)

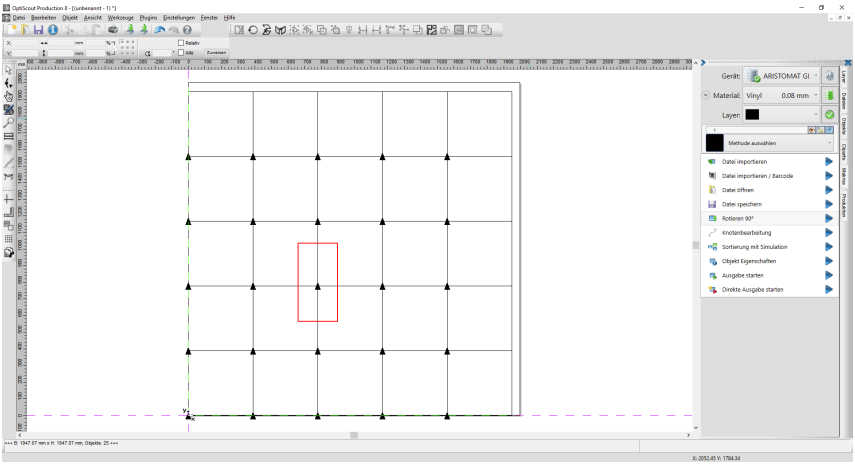
7.2.1 Was macht die Funktion?

Wandelt ein Array aus aneinanderliegenden Rechtecken in ein sortiertes Liniengitter ohne doppelte Linien

7.2.2 Beispiel

Ausgangssituation:

Ein Gitter aus exakt übereinander liegenden Rechtecken. Dies hat zur Konsequenz, dass sich jeweils 2 Linien überlagern. Daraus ergibt sich das Problem, das jede Linie doppelt verarbeitet würde. Um diesen Umstand zu beheben wurden die ***„In Gitterlinien konvertieren"*-Funktion** in CoCut Standard XT implementiert.



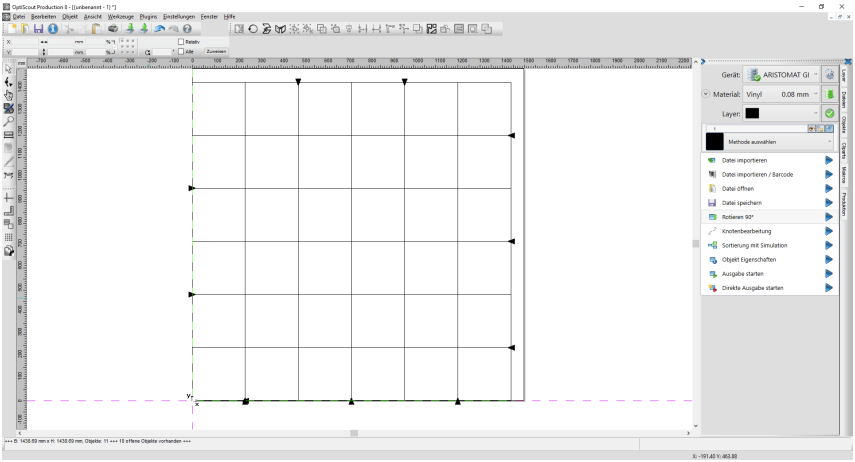
Auf das obige Beispiel angewendet, ergibt sich folgendes Endergebnis:

1. Alle doppelten Linien wurden entfernt, und

2. werden zu einer zusammenhängenden Linie verschmolzen.

3. Die Fahrwege sind optimiert.

4. Die Schnittrichtung ist jetzt alternierend.



Diese mächtige Funktion erzeugt ein ausgabeoptimiertes Liniengitter.

7.3 Die *Ausrichten*-Funktion

Abb. 7.3-1: Die Ausrichten-Schaltfläche

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

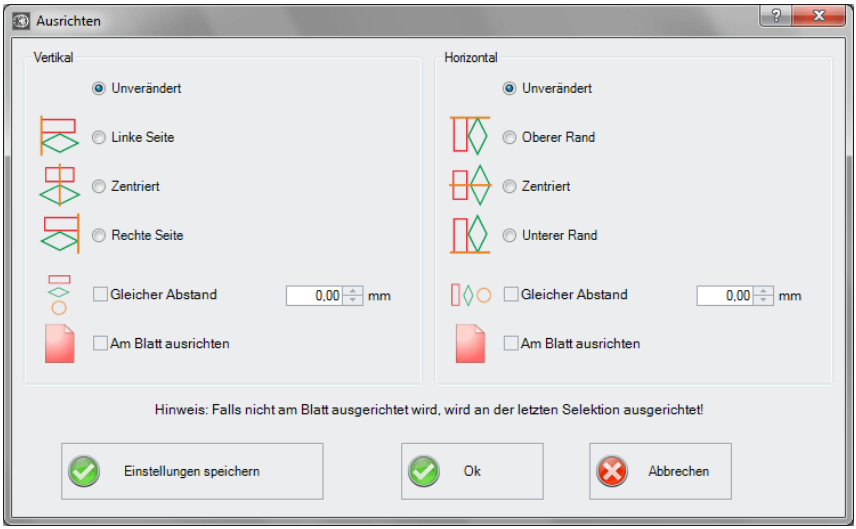


Abb. 7.3-2: Der Ausrichten-Dialog

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.

7.4 Das *Sortierung mit Simulation…-Werkzeug*

Dieses Werkzeug dient dem ***Sortieren von Objekten*** und dem ***Festlegen von Reihenfolgen*** *vor der Ausgabe* auf dem angeschlossenen Gerät. Eine Simulation mit oder ohne Fahrwege des Gerätewerkzeugs erleichtert die Beurteilung der Ergebnisse.

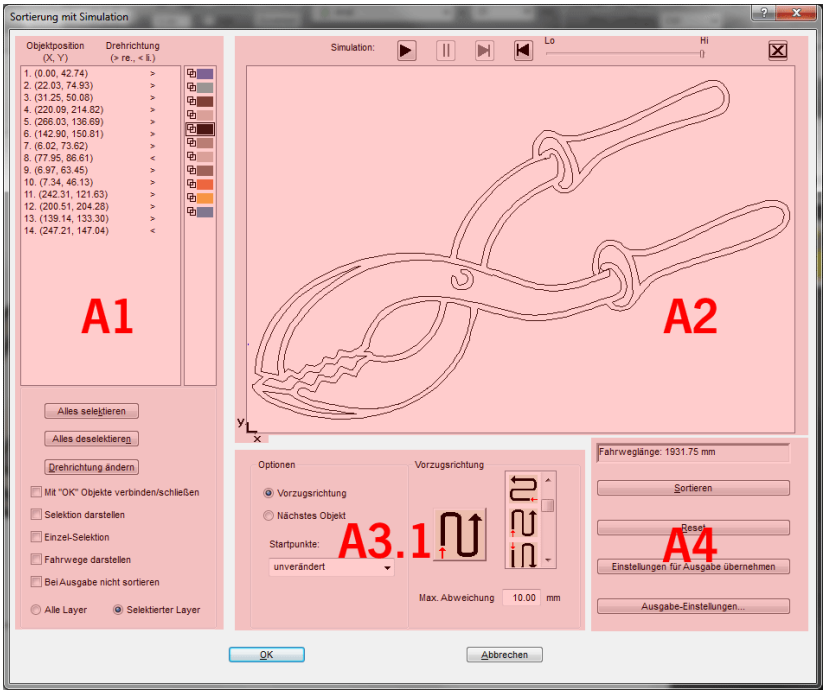


Abb. 7.4-1: Objekt-Sortierung mit Vorschau-Fenster und Simulationsoption

7.4.1 Bereich A1 - Objekt-Position, Farbbalken, …

Objektposition und Drehrichtung

Die Spalte ***Objektposition*** gibt die **Objektnummer** und die **Koordinaten der Objekte auf der Arbeitsfläche in X / Y-Richtung** an. Die Spalte ***Drehrichtung*** gibt an, ob die Objektkontur **Im Uhrzeigersinn > re** oder **Gegen den Uhrzeigersinn < li** gedreht ist.

Farbbalken

Ein Klick auf den gewünschten Farbbalken selektiert die Objekte in dem entsprechenden Farblayer.

Die *Alles selektieren*-Schaltfläche

Ein Klick auf diese Schaltfläche selektiert alle Objekte in der Liste.

Die *Alles deselektieren*-Schaltfläche

Ein Klick auf diese Schaltfläche deselektiert alle Objekte in der Liste.

Die *Drehrichtung ändern*-Schaltfläche

Diese Option ändert die Drehrichtung von *im Uhrzeigersinn (rechts)* zu *gegen den Uhrzeigersinn (links)* und umgekehrt.

Mit „OK" Objekte verbinden/schließen

Diese Option sorgt dafür, dass offene Objekte automatisch geschlossen werden, wenn der der Dialog mit der ***OK***-Schaltfläche beendet wird.

Selektion darstellen

Zeigt die selektierten Objekte im Vorschaufenster.

Einzel-Selektion

In der Liste kann nur ein Objekt selektiert werden; die Mehrfachselektion (Standard) ist deaktiviert.

Fahrwege darstellen

Eine blau gestrichelte Linie zeigt den Weg an, den der Werkzeugkopf zurücklegt.

Bei Ausgabe nicht sortieren

Diese Option unterbindet die Objektsortierung bei der Ausgabe.

7.4.1.1 Layerabhängige Sortierung

Alle Layer-Option

Diese Option bezieht alle Layer mit in die Sortierung ein, sofern ***Layerabhängige Sortierung*** aktiviert wurde.

Hinweis: Diese Option ist, abhängig von der Treibereinstellung, in der Ausgabe-Vorschau deaktiviert

Selektierte Layer-Option

Diese Option bezieht nur den selektierten Layer mit in die Sortierung ein, sofern ***Layerabhängige Sortierung*** aktiviert wurde.

7.4.2 Bereich A2 - Der Simulator

Der Simulator dient dazu, alle **Einstellungen vor der Ausgabe zu testen bzw. zu beurteilen**. Die Bedienung des Simulators ist ähnlich dem eines DVD-Players.

Lo (Low - Niedrig) bis ***Hi*** (High - Hoch) regelt die Geschwindigkeit der Simulationsanzeige

Hinweis: Vor der Simulation ist neben der Auswahl der Vorzugsrichtung auch die Sortierung, durch Aktivieren der Sortieren-Schaltfläche, durchzuführen.

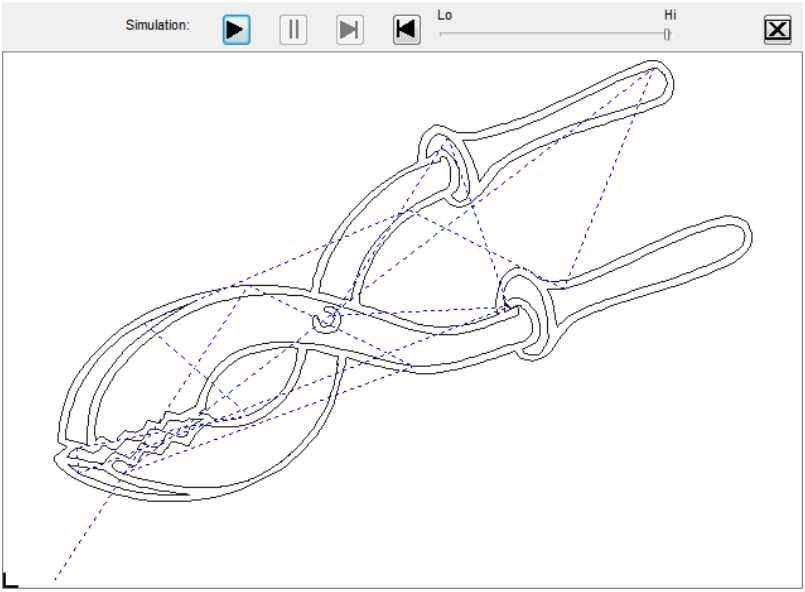


Abb. 7.4-2: Option Verfahrwege (blau gestrichelte Linien) anzeigen aktiviert

7.4.3 Bereich A3

7.4.3.1 Optionen

Vorzugsrichtung

Ist diese Option aktiviert, dann wird der ***Vorzugsrichtung* (Bereich)** sichtbar.

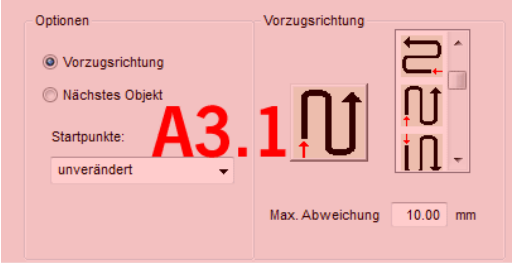
Nächstes Objekt

Ist diese Option aktiviert, dann wird der ***Nächstes Objekt* (Bereich)** sichtbar.

Startpunkte

In dieser Option werden die Startpunkte festgelegt. Mögliche Einstellungen sind:
unverändert, unten links, oben links, oben rechts, unten rechts.

7.4.3.2 Bereich A3.1 - Vorzugsrichtung-Bereich



Vorzugsrichtung

16 Methoden können als Vorzugsrichtung für die Sortierung aktiviert werden. Das Icon zeigt anhand eines roten Pfeils, wo mit der Sortierung begonnen wird.

Max. Abweichung in … mm

In dem Eingabefeld kann der Wert angegeben werden für die maximale Abweichung von einer gedachten vertikalen bzw. horizontalen Linie, die ein Objekt haben darf, um einsortiert werden zu können.

7.4.3.3 Bereich A3.2 - Nächstes Objekt (Bereich)

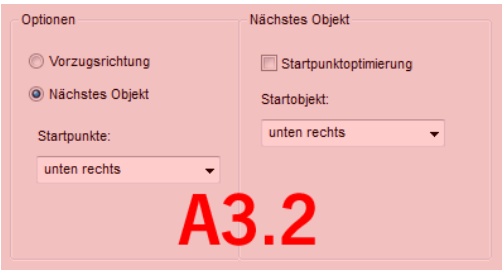


Abb. 7.4-3: Ausschnitt vom Hauptfenster (siehe oben)

***Startpunktoptimierung*-Option**

Ziel dieser Option ist die Minimierung der Leerfahrten. Das Aktivieren dieser Option untersucht welcher Knoten des folgenden Objektes am nächsten am 1. Startpunkt liegt. Alle Knoten werden untersucht. Der Erste wird festgelegt; dann wird untersucht, welcher Knoten des folgenden Objekts am nächsten am Startpunkt liegt.

Mit dem Simulator kann jederzeit überprüft werden, ob sich die gewünschte Optimierung einstellt. Meist ist die Variante, die den kürzesten Verfahrweg hat, als optimal anzusehen. Im Einzelfall können aber auch andere Kriterien maßgebend sein.

Hinweis: Ist diese Option aktiv, dann wird die Startpunkte-Option im Optionen (Bereich) deaktiviert.

Startpunkte

Diese Option legt fest, welches ***Startobjekt*** bei der Sortierung berücksichtigt wird. Mögliche Auswahl: **unten links, oben links, oben rechts, unten rechts.**

Exkurs: Simulation mit Startpunktoptimierung

Zusätzlich zu den anderen Verfahrwegsoptimierungen kann der Startpunkt der Objekte automatisch so verlegt werden, das der Werkzeugkopf möglichst wenig Verfahrwege zurücklegt. Die Abbildung auf der rechten Seite zeigt die Startpunkte der Konturobjekte, repräsentiert durch einen Pfeil, vor und nach der Optimierung. Die Richtung des Pfeils zeigt die Orientierung - *Im Uhrzeigersinn* oder *Gegen den Uhrzeigersinn*.

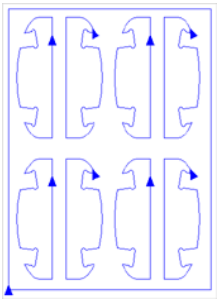


Abb. 7.4-4: Vor Startpunktoptimierung

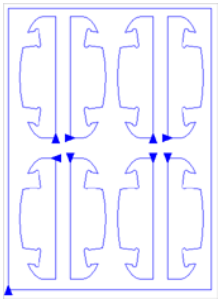


Abb. 7.4-5: Nach Startpunktoptimierung

7.4.4 Bereich A4 - Sortierung, Einstellungen, …

***Anzeige der Fahrweglänge*-Feld**

In diesem Feld wird die bei der Simulation gemessene, realistische ***Fahrweglänge*** des Werkzeugs angezeigt.

Die *Sortieren*-Schaltfläche

Erst die ***Sortieren***-Schaltfläche aktiviert die Objektsortierung. Anschließend kann in der Simulation geprüft werden, ob die Sortierung den Anforderungen entspricht.

Die ***Reset*-Schaltfläche**

Setzt die Objekte in der Sortierliste auf den Ursprungswert zurück.

Die ***Einstellungen für Ausgabe übernehmen*-Schaltfläche**

Diese Option speichert die in dem ***Sortierung mit Simulation*-Dialog** vorgenommenen Änderungen.

Die ***Ausgabe-Einstellungen*-Schaltfläche**

Die hier gemachten Einstellungen sind job-übergreifend und sind die Voreinstellungen für die Ausgabe. siehe Kapitel 3.4.3: Start der Ausgabe von der CoCut-Arbeitsfläche

7.4.4.1 Der *Sortiereinstellungen*-Reiter

Ein Klick auf die ***Ausgabe Einstellungen*-Schaltfläche** öffnet den nachfolgenden Dialog:

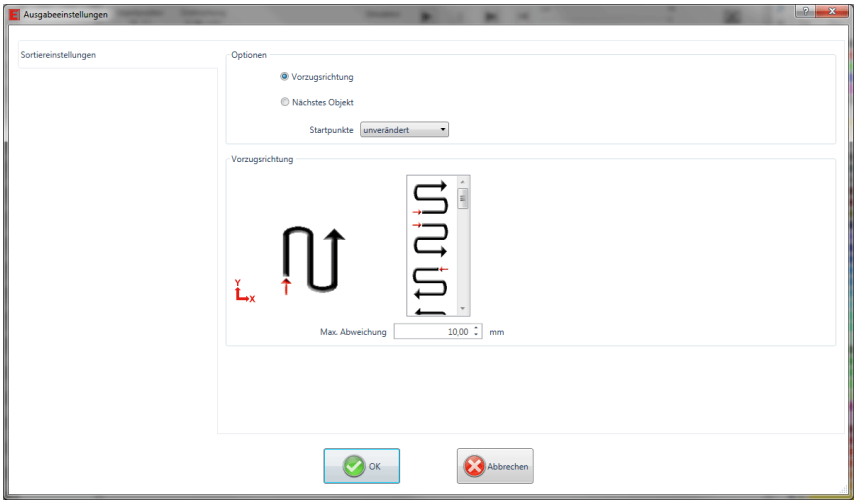


Abb. 7.4-6: Sortiereinstellungen-Reiter mit Vorzugrichtung (Bereich) aktiv

Optionen (Bereich)

***Vorzugsrichtung*-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird der ***Vorzugsrichtung* (Bereich)** sichtbar. Die gewünschte Vorzugsrichtung wird selektiert per Mausklick. (siehe Abb. oben)

***Nächstes Objekt*-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird der ***Nächstes Objekt* (Bereich)** sichtbar.

***Startpunkte*-Option**

In dieser Option wird der Startpunkt festgelegt: Mögliche Einstellungen sind: **unverändert, unten links, oben links, oben rechts, unten rechts.**

Hinweis: Die Wahl des Startpunktes hat Auswirkung auf die Fahrweglänge. In der Simulation kann der kürzeste Weg eruiert werden.

Vorzugsrichtung (Bereich)

In diesem Bereich werden alle möglichen Vorzugsrichtungen graphisch angezeigt. Die gewünschte Vorzugsrichtung wird selektiert per Mausklick. Das Icon zeigt anhand eines roten Pfeils, wo mit der Sortierung begonnen wird.

Max. Abweichung in … mm

In dem Eingabefeld kann der Wert angegeben werden für die maximale Abweichung von einer gedachten vertikalen bzw. horizontalen Linie, die ein Objekt haben darf, um einsortiert werden zu können.

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

7.5 Der Plot-Manager

Der Plot-Manager hat folgende Aufgaben:

7.5.1 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.

7.5.2 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.

7.5.3 Ausgabe von Daten auf lokalen Schnittstellen

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

7.5.4 Verwalten von Hotfoldern

Eine von CoCut unabhängige Funktion ist die Verwaltung von Hotfoldern. 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.

7.5.5 Plotserverfunktion

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

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

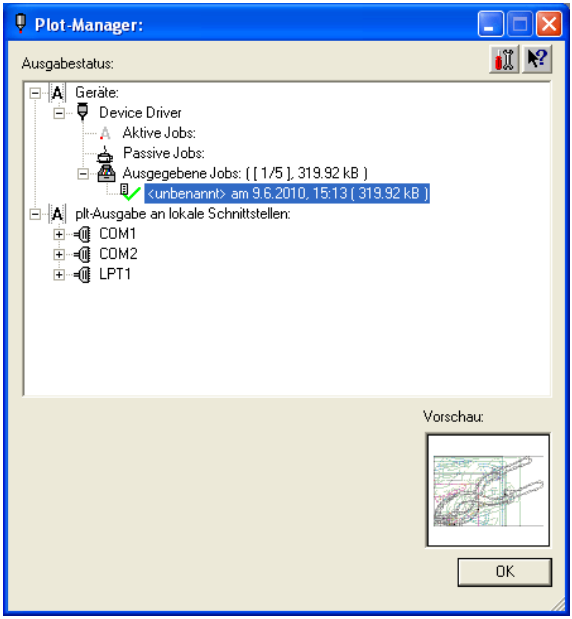


Abb. 7.5-1: Plot-Manager Hauptfenster mit Job-Vorschau unten links

7.5.6 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.

7.5.6.1 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.

7.5.6.2 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.

7.5.6.3 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.

7.5.6.4 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.

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.

7.5.7 Einstellungen des Plot-Managers

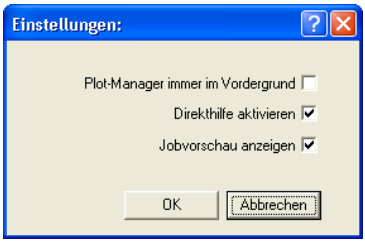


Abb. 7.5-2: Optionale Parameter für den Plot-Manager

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:

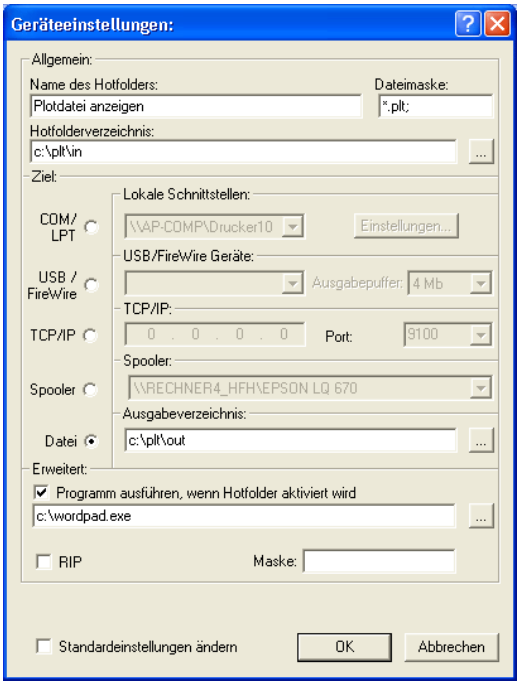


Abb. 7.5-3: Beispiel für Geräteeinstellungen eines Hotfolders

Allgemein

Name des Hotfolders: Hier ist der Name des Hotfolders einzutragen

Dateimaske: 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-%m-%d_%H-%M-%S Jahr/Monat/Tag: Stunde/Minute/Sekunde

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

7.5.7.1 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.

7.5.7 Einstellungen des Plot-Managers

Abb. 7.5-4: Zusatzoptionen zu jedem Gerät

Maximale Anzahl der gespeicherten Dateien

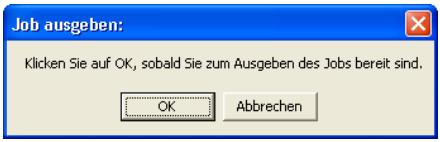
Der eingetragene Wert dieser Option begrenzt die Anzahl, der für dieses Gerät in der Historie gespeicherten Ausgabe-Dateien.

Anzahl der Ausgaben eines Jobs

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

Vor der Ausgabe Meldungsfenster anzeigen

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



In Datei ausgeben

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

Tonsignal

Tonsignal aktivieren

Wird diese Option aktiviert, wird vor jeder neuen Ausgabe eines Jobs ein individuelles Tonsignal ausgegeben, dass den Anwender auf die anstehende Datenausgabe aufmerksam macht
Mittels der [...]-Schaltfläche kann eine Tondatei im WAV-Format ausgewählt werden.

Die *Fahrweg…*-Schaltfläche

Abb. 7.5-5: 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.

7.5.7.2 Kontextabhängige Schaltflächen

Für Funktionen, die sonst nur über die rechte Maustaste oder ein Kontextmenü erreichbar wären, werden **kontextabhängige Schaltflächen** eingeblendet.

Die ***Optionen*-Schaltfläche**

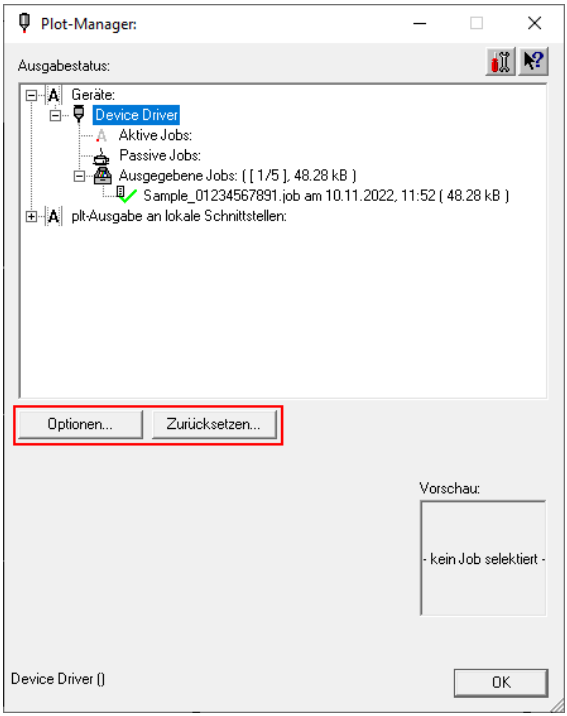
Ein Klick auf die ***Optionen*-Schaltfläche** öffnet den nachfolgenden Dialog:

Die ***Zurücksetzen*-Schaltfläche**

Voraussetzung: Der Treiber ist selektiert - hier: Device Driver. Ein Klick auf die ***Zurücksetzen*-Schaltfläche** sorgt dafür, dass alle temporären Dateien dieses Treibers aus der Warteschlange des Rechners gelöscht werden.

7.5.7 Einstellungen des Plot-Managers

Hinweis: Die Cutter verfügen über Pufferspeicher, die an der Maschine selbst geleert werden müssen, wenn sichergestellt werden soll, dass alle Daten gelöscht sind.



*Die **Aktivieren** / **Löschen**-Schaltflächen*

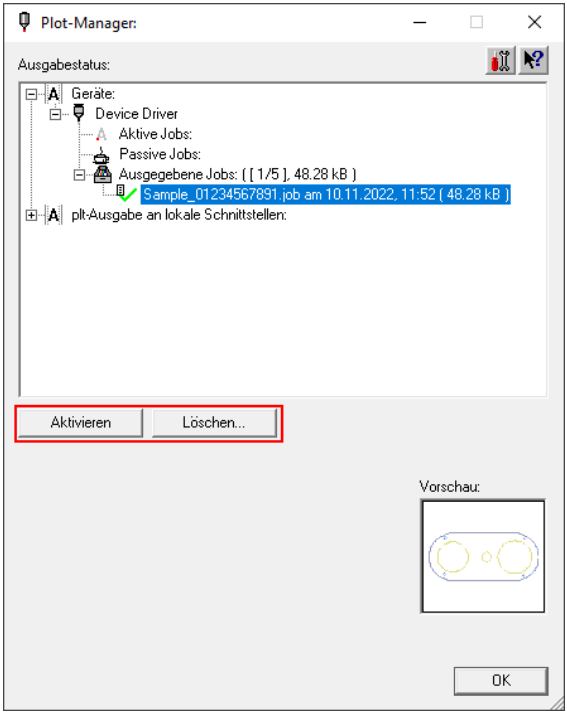
Diese Schaltflächen werden sichtbar, wenn ein Job selektiert wurde. Das kann ein **aktiver**, ein **passiver** oder ein **ausgegebener Job** sein.

Die ***Aktivieren*-Schaltfläche**

Ein Klick auf die ***Aktivieren*-Schaltfläche** sorgt dafür, dass ein passiver oder bereits ausgegebener Job aktiviert wird. Bereits ausgegebene Jobs können so beliebig oft identisch wiederholt werden.

Die ***Löschen*-Schaltfläche**

Die ***Löschen*-Schaltfläche** löscht den selektierten Job aus der Liste.

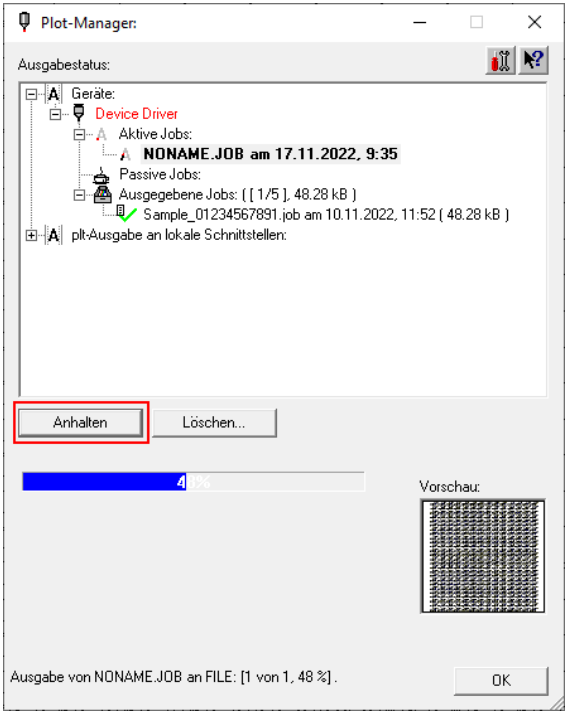


Die ***Anhalten*-Schaltfläche**

Ein Klick auf die **Anhalten-Schaltfläche** unterbricht den Datenfluss des selektierten Jobs zur Maschine.

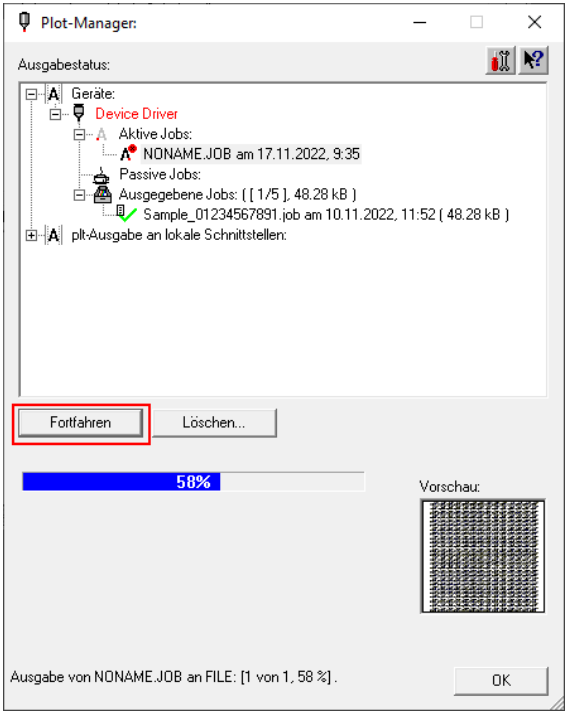
Hinweis: Die Ausgabegeräte verfügen über Pufferspeicher, die dafür sorgen, dass eine unterbrechungsfreie Datenübertragung stattfinden kann. Erst wenn der Pufferspeicher manuell an der Maschine leer ist, wird die Ausgabe tatsächlich angehalten.

7.5.7 Einstellungen des Plot-Managers



Die ***Fortfahren*-Schaltfläche**

Ein Klick auf die ***Fortfahren*-Schaltfläche** setzt die Datenübertragung fort.



Zusammenfassung: In dem ***Plot-Manager*-Dialog** erscheinen zusätzliche, situativ passende Schaltflächen (Buttons), abhängig davon was im ***Ausgabestatus*-Fenster selektiert** wurde.

8 Die Sidebar

Die ***Sidebar*** schalten Sie über das ***Fenster-***Menü an oder aus. **STRG+2**

8.1 Begriffsbestimmung Sidebar

Unter einer „Sidebar“ versteht man eine seitliche Funktionsleiste mit Reitern (vergleichbar mit den so genannten Andockfenstern in CorelDRAW). Darin zusammengefasst sind jetzt die Layerbearbeitung (ehemals Layerbox), der Clipart-Manager, ein Objekt-Manager, der Datei-Manager und die Makros.

Funktionalität der Sidebar für den Anwender:

Die Sidebar fasst unterschiedliche Werkzeuge zusammen. Vorher verteilte Toolbars wie z. B. Layerbar, Clipart-Manager werden hier in einer kompakten Reiterstruktur zusammengefasst. Die Sidebar dient als **zentrales Element der Objektverwaltung**.

8.2 Das Verankerungs-Control

Abb. 8.2-1: Verankerungs-Control mit Pfeil und gestrichelter Linie zum Verschieben und Platzieren

Hinweis: Nur im angedockten Zustand ist das Verankerungs-Control aktiviert und sichtbar.

Die *Zuklappen*-Schaltfläche

Das Aktivieren der ***Zuklappen***-Schaltfläche faltet die Sidebar so zusammen, das an der rechten Seite nur noch die Reiterleiste und die ***Aufklappen***-Schaltfläche sichtbar bleibt.

Die *Aufklappen*-Schaltfläche

Das Aktivieren der ***Aufklappen***-Schaltfläche faltet die Sidebar auf die zuvor eingestellte Größe auf.

Die *Sidebar schliessen*-Schaltfläche

Das Aktivieren der ***Sidebar schliessen***-Schaltfläche entfernt die Sidebar von der Programmoberfläche.

Hinweis: Das Wiedereinblenden der Sidebar ist jederzeit möglich über das Fenster-Menü oder über STRG+2.

Die gestrichelte Linie

Die ***gestrichelte Linie*** dient dazu, die gesamte Sidebar zu verschieben. Mit ***gedrückter linker Maustaste*** wird die Sidebar an einen beliebigen Ort verschoben. Ein ***Doppelklick auf die gestrichelte Linie*** löst die Sidebar ebenfalls. Ein Doppelklick auf die Kopfleiste **oder** das Verschieben mit der Maus in Richtung rechter Rand **verankert** die Sidebar.

Die Reiterleiste

Abb. 8.2-2: Reiterleiste mit aktiviertem Layer-Reiter

Die Anwahl geschieht durch Klick auf den entsprechenden Reiter.

Hinweis: Die Leiste kann je nach Programm-Version mehr, weniger oder andere als die hier gezeigten Reiter beinhalten.

8.3 Der Objekte-Reiter

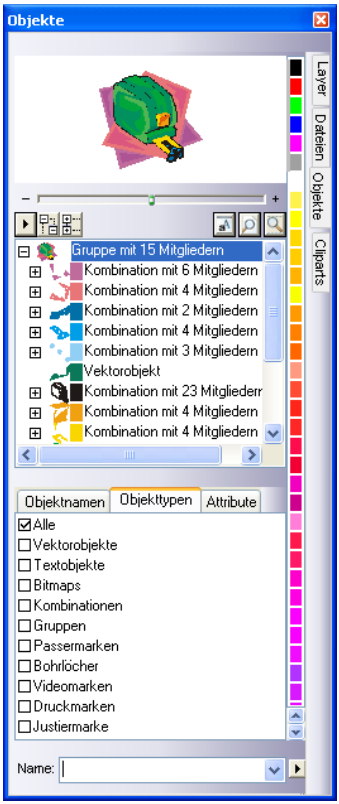
8.3.1 Der *Objekt-Manager*

Grundsätzlich dient der ***Objekt-Manager*** der Auflistung und Darstellung der Elemente im Job-Layout. Das bedeutet, dass beispielsweise oben aufgelistete Objekte auch im Layout den darunterliegenden Elementen übergeordnet sind. Durch die Auflistung im Andockfenster wird also auch die Anordnung der Ebenen im Layout widergespiegelt.

Mit dem ***Objekt-Manager*** behalten Sie Zugriff und Überblick über alle im Job vorhandenen Elemente. Dabei hilft der ***Objekt-Manager*** stets alles griffbereit und gut sortiert im Blick zu behalten. Von hier aus können sämtliche Elemente angewählt, ***Objekttypen*** zugeordnet oder ***Objektnamen*** zugeteilt werden. Gruppen und Kombinationen von Objekten werden aufgeschlüsselt.

Die ***Sidebar*** schalten Sie über das ***Fenster-***Menü an oder aus. Anwahl über den ***Objekte***-Reiter

STRG+2



8.3.1.1 Bestandteile des Objekt-Managers

8.3.1.1.1 Der Navigator

Aufgaben

- Objektvorschau
- Navigation auf dem Desktop und der Arbeitsfläche
- Zoom-In und Zoom-Out des Desktops und der Arbeitsfläche

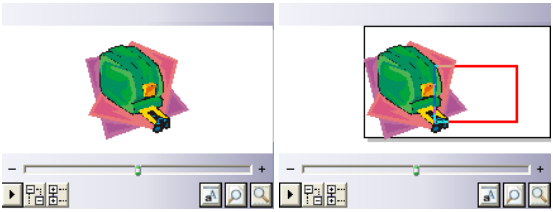
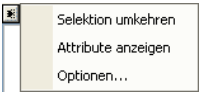


Abb. 8.3-1: Navigator mit Zoom-Schieber, Controls, Navigationsbereich und Verschieberechteck (rot)

Der Zoom-Schieber

Der ***Zoom-Schieber*** dient dazu die Ansicht auf dem Desktop zu vergrößern oder zu verkleinern. Jeder Klick rechts oder links neben den mittleren Knopf vergrößert und verkleinert die Ansicht. Der Knopf kann auch kontinuierlich mit der Maus nach links oder rechts verschoben werden. Zoomt die Ansicht über die 100%-Ansicht hinaus, dann erscheint zusätzlich in der Vorschau ein ***rotes Rechteck***. Dieses Rechteck kann mit der Maus verschoben werden.

Das Drop out-Menü



Selektion umkehren

Kehrt die Auswahl in der Objektliste um, d. h. was selektiert war wird de-selektiert.

Attribute anzeigen

Zeigt in der Statusleiste alle in dem ***Optionen***-Reiter angewählten Optionen an.

Optionen...

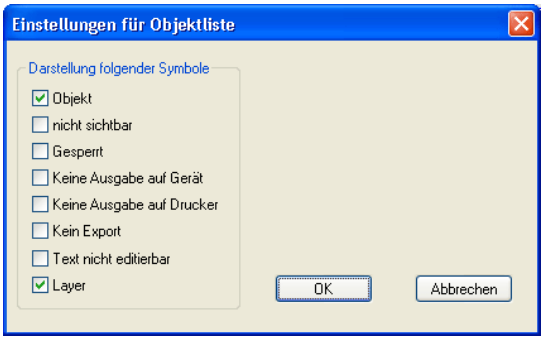


Abb. 8.3-2: Einschränkungen für die Objektliste im Objekt-Manager

Die Baum-Schaltflächen

1. Alle Äste ***expandieren***
2. Alle Äste ***einklappen***

Die Zoom-Schaltflächen

1. Blatt anzeigen - Hotkey <B>
2. Alle Objekte anzeigen <F4>
3. Selektierte Objekte anzeigen <UMSCHALT+F4>

8.3.1.1.2 Die Farbleiste

Abb. 8.3-3: Ausschnitt aus der Farbleiste des Objekt-Managers

Aufgaben der Farbleiste

- Farbänderung und Farbzuordnung (Layer)

8.3.1.1.3 Der Bereich Objektliste - Objektbaum

Anwahl mit Mausklick

1. Einfachklick selektiert
2. UMSCH+Klick selektiert mehrere nachfolgende
3. STRG+Klick selektiert mehrere nicht unmittelbar aufeinander folgende Objekte

Ein Klick auf Plus/Minus öffnet bzw. schließt den Baum. (vgl. Windows Explorer)

8.3.1.1.4 Objekttyp und Attributauswahl der Objektliste

Aufgabe: Definition der Objekte, die in der Objektliste angezeigt werden sollen.

8.3.1.1.5 Das Name-Feld

Aufgabe: Alias- bzw. Feldname definieren
Zweck: Makros bzw. Skripte auf den „Wert" des Feldes anwenden lassen, z. B. Ersetzten von Objekten, Eigenschaften, …

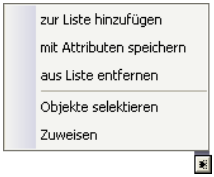


Abb. 8.3-4: Namen-Feld Kontextmenü

***Zur Liste hinzufügen*-Menüeintrag**

Fügt den Eintrag aus dem *Name*-Feld in die Vorschlagliste für die Namen mit ein.

***Mit Attributen speichern*-Menüeintrag**

Speichert zu dem „Namen" auch die unter dem *Attribute*-Reiter ausgewählten Attribute (Objekteigenschaften).

***Aus Liste entfernen*-Menüeintrag**

Löscht den selektierten Eintrag aus der Vorschlagsliste der Namen.

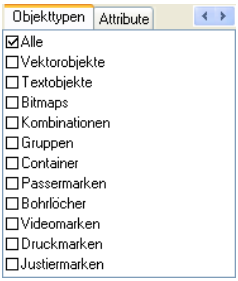
***Objekte selektieren*-Menüeintrag**

Selektiert alle Objekte mit diesem „Namen" die sich auf der Arbeitsfläche befinden.

***Zuweisen*-Menüeintrag**

Weist allen selektierten Objekten den im Namensfeld definierten „Namen" zu.

8.3.2 Der *Objekttypen*-Reiter



Hinweis: Eine beliebige Auswahl und Mehrfachauswahl der anzuzeigenden Objekttypen ist jederzeit möglich.

Alle

Zeigt alle Objekttypen in der Objektliste an.

Vektorobjekte

Zeigt alle/nur Vektorobjekte in der Objektliste an.

Textobjekte

Zeigt alle/nur Textobjekte in der Objektliste an.

Bitmaps

Zeigt alle/nur Bitmaps in der Objektliste an.

Kombinationen

Zeigt alle/nur Kombinationen in der Objektliste an.

Gruppen

Zeigt alle/nur Gruppen in der Objektliste an.

Container

Zeigt alle/nur Container in der Objektliste an.

Passermarken

Zeigt alle/nur Passermarken in der Objektliste an.

Bohrlöcher

Zeigt alle/nur Bohrlöcher in der Objektliste an.

Videomarken

Zeigt alle/nur Videomarken in der Objektliste an.

Druckmarken

Zeigt alle/nur Druckmarken in der Objektliste an.

Justiermarken

Zeigt alle/nur Justiermarken in der Objektliste an.

Die *Vor-Zurück*-Schaltfläche

Die -Schaltfläche wird automatisch eingeblendet, wenn die Spaltenbreite der Sidebar zu klein wird um alle Reiter gleichzeitig anzuzeigen. Mittels der -Schaltfläche kann zwischen den Reitern hin und her geblättert werden.

8.3.3 Der *Objektnamen*-Reiter

Der ***Objektnamen*-Reiter** listet alle individuell definierten Namen auf, die im ***Name*-Feld** bestimmten Objekten zugewiesen wurden. Namen können dazu benutzt werden, Objekte zu individualisieren und Makros auf sie anzuwenden.

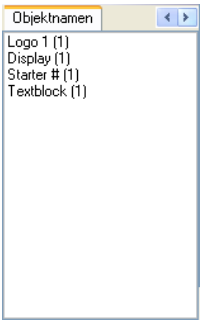


Abb. 8.3-5: Liste aller Objektnamen

Die Vor-Zurück-Schaltfläche

Die -Schaltfläche wird automatisch eingeblendet, wenn die Spaltenbreite der Sidebar zu klein wird um alle Reiter gleichzeitig anzuzeigen. Mittels der -Schaltfläche kann zwischen den Reitern hin und her geblättert werden.

8.3.4 Der *Attribute*-Reiter

Der Attribute-Reiter listet alle Restriktionen, Einschränkungen auf, die einem beliebigen Objekt zugewiesen werden können.

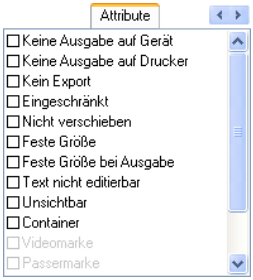


Abb. 8.3-6: Liste der möglichen Objektrestriktionen

Hinweis: Eine beliebige Auswahl und Mehrfachauswahl der einschränkenden Attribute ist jederzeit möglich.

Keine Ausgabe auf Gerät

Die ***Keine Ausgabe auf Gerät***-Option verhindert, dass das selektierte Objekt auf einem angeschlossenen Gerät (Schneideplotter, Fräse) ausgegeben wird.

Hinweis: Gerät meint in diesem Zusammenhang Geräte die vom Plot-Manager verwaltet werden.

Keine Ausgabe auf Drucker

Die ***Keine Ausgabe auf Drucker***-Option verhindert, dass das selektierte Objekt auf einem angeschlossenen Drucker ausgegeben wird.

Kein Export

Die ***Kein Export***-Option verhindert, dass das selektierte Objekt exportiert wird.

Eingeschränkt

Die ***Eingeschränkt-***Option markiert das Objekt mit roten Anfassern. Die Anzahl der Objekt-Manipulationen wird limitiert.

Folgende Objekt-Eigenschaften sind nach dem Setzen des Attributes nicht mehr ausführbar:

- Layer wechseln
- Drehrichtung ändern
- Objekt löschen
- Objekt verrunden
- Knoten bearbeiten

- Stege einfügen
- Bitmapmanipulationen
- Region ausschneiden
- Text in Kurven / Zeilen wandeln
- Anfahrfahnen setzen
- Outline
- Verschmelzen
- Objektmanipulationen aus „Objekt“-Menü ausführen, die das Objekt verändern
- Marken ersetzen

Wichtiger Hinweis: Das Objekt ist nur einzeln selektierbar, nicht im Verbund, also als Gruppe oder Kombination; weder über STRG-A noch über die Layerselektion o. ä..

Nicht verschieben

Die ***Nicht verschieben***-Option verhindert, dass das selektierte Objekt bewegt werden kann. Die Position ist festgesetzt.

Feste Größe

Die ***Feste Größe***-Option verhindert, dass das selektierte Objekt skaliert (vergrößert/verkleinert) werden kann. Die Größe ist festgesetzt.

Feste Größe bei Ausgabe

Die ***Feste Größe bei Ausgabe***-Option verhindert, dass das selektierte Objekt versehentlich skaliert (vergrößert/verkleinert) wurde. Die Ausgabegröße ist festgesetzt.

Text nicht editierbar

Die ***Text nicht editierbar***-Option verhindert, dass das/der selektierte Textobjekt-/-block versehentlich editiert wird. Der Text ist nicht veränderbar.

Unsichtbar

Die ***Unsichtbar***-Option macht das selektierte Objekt auf der Arbeitsfläche unsichtbar. Diese Option ist immer dann sinnvoll, wenn es an Übersichtlichkeit mangelt.

Container

Die ***Container***-Option wandelt das selektierte Objekt auf der Arbeitsfläche in einen Container oder zurück in das Ausgangsobjekt. Container:

Videomarke

Spezialattribut bzw. -objekt, welches bei kamerabasierter Markenerkennung benötigt wird. Das Kameramodul fährt die so markierten Objekte mit der Kamera an.

Passermarke

Spezialobjekt, das bei der Ausgabe auf einem Schneideplotter unabhängig von der Layerfarbe immer an der gleichen Position mitgeschnitten wird. Der Zweck ist das anschließende mehrfarbige passgenaue Montieren der verschiedenen Materialausgaben.

Bohrloch

Spezialattribut für Fräsanwendungen. Das Objekt hat keine Ausdehnung und kann nicht skaliert werden.

Hinweis: Bohrlöcher können mit dem Zeichnen-Werkzeug „gezeichnet" werden

Druckmarke

Druck- oder Schnittmarken werden beim Drucken zusätzlich zu den Druckobjekten gedruckt. Dabei können Größe, Liniendicke und Abstand zu den Objekten vordefiniert werden.

Justiermarke

Spezialobjekte, die bei der Ausgabe auf Schneideplottern mit optischen Sensoren für den exakten Konturschnitt benötigt werden. Jeder Hersteller benutzt eigene Justiermarken. Die Auswahl der passenden Justiermarken geschieht über das *Grundeinstellungen*-Menü.

Die Vor-Zurück-Schaltfläche

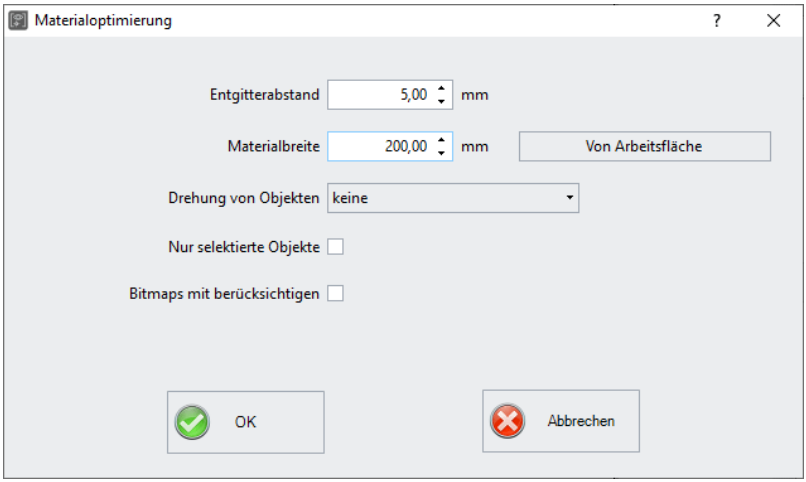
Die -Schaltfläche wird automatisch eingeblendet, wenn die Spaltenbreite der Sidebar zu klein wird um alle Reiter gleichzeitig anzuzeigen. Mittels der -Schaltfläche kann zwischen den Reitern hin und her geblättert werden.

9 Add Ons

9.1 Box-Nesting

Hinweis: Das so genannte Box-Nesting ist kein Nesting im eigentlichen Sinn, denn es werden nicht die Vektorkonturen, sondern die Bounding-Boxen rund um die Objekte: daher Box-„Nesting"

Der Aufruf geht per Klick auf den Menüeintrag: ***Materialoptimierung*** … im ***Werkzeuge*-Menü.** Folgender Dialog wird geöffnet:



Parameter

Ausführliche Beschreibung: **siehe Kapitel 3.5.1.1: Materialoptimierung**

10 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.

10.1 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 Standard XT und wählen Sie ***„als Administrator ausführen"*** aus.

Hinweis: An den mitgeteilten Aktivierungsdaten darf nichts geändert werden.

10.2 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*

10.3 Ausgabegröße Mimaki

Die Ausgabegröße auf meinem Mimaki Schneideplotter stimmt nicht mit der gestalteten Größe überein, sondern ist um mehr als das Doppelte größer. **Tipp 3**

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

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

10.4 Ausgabegröße Graphtec

Die Ausgabegröße auf meinem Graphtec Schneideplotter stimmt nicht mit der gestalteten Größe überein, sondern ist um mehr als das Doppelte größer. **Tipp 4**

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

Festlegen der SCHRITTWEITE:

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

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

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

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

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

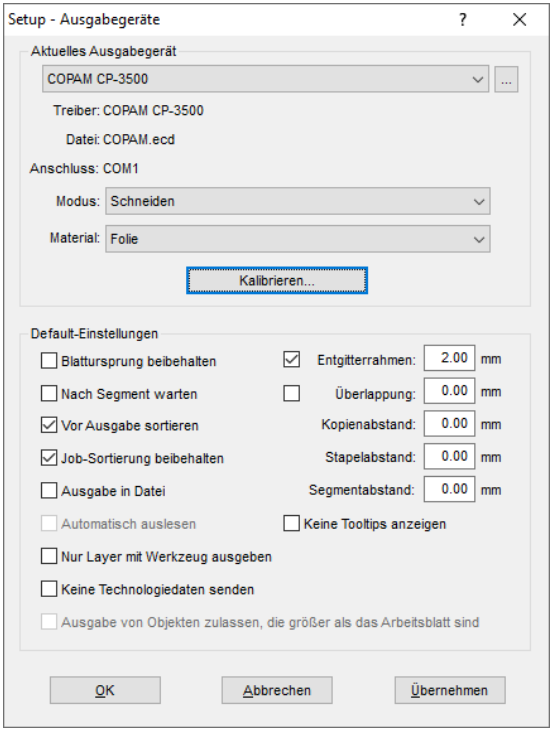
10.5 Kalibrierung der Ausgabegröße

Problem: Die in der Software eingegebene Größe und die ausgegebene Größe der Objekte stimmen nicht überein. **Tipp 5**

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

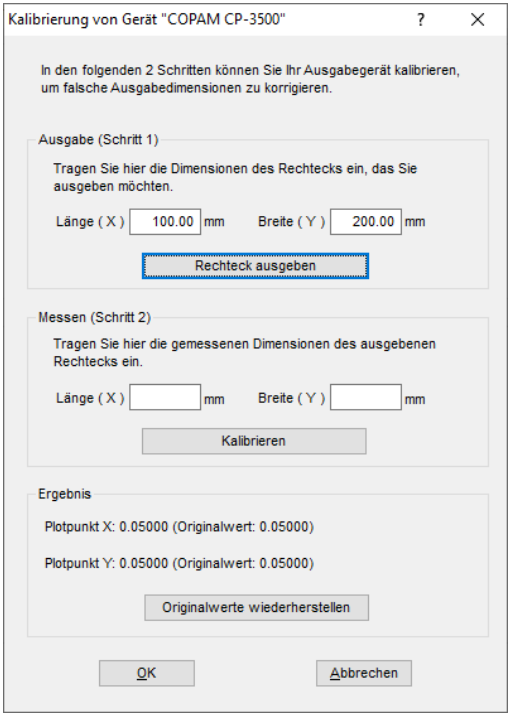
Vorgehensweise:

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



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

10.5 Kalibrierung der Ausgabegröße



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 ≥ +/- 0,1 mm.

10.6 Rechner ohne serielle Schnittstelle (COM)

Mein Rechner hat keine serielle COM-Schnittstelle, sondern einen USB-Port. Wie kann ich meinen Schneideplotter, der noch über einen seriellen Anschluss verfügt anschließen? **Tipp 6**

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

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

10.7 Plotter reagiert nicht!

a. Überprüfen Sie zunächst, ob Sie im CoCut-Schneidedialog den korrekten Plottertreiber und die korrekte Schnittstelle ausgewählt haben: z. B. <Gerätename> an COM2 **Tipp 7**

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

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

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

c. USB-Anschluss: Überprüfen Sie ob der richtige USB-Treiber für die Maschine installiert ist. Die Einstellung finden Sie im Windows Gerätemanager unter dem Eintrag USB-Controller. Der USB-Treiber für den Schneideplotter muss in dieser Liste eingetragen sein, sonst ist keine Ansteuerung möglich.
Falls der USB-Treiber dort nicht auftaucht installieren Sie ihn von dem mitgelieferten Datenträger Ihres Gerätes.

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

10.8 Puffer Überlauf

Der Plotter meldet „buffer overflow" oder schneidet nicht den ganzen Job **Tipp 8**

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

10.9 Datenimport von Apple Rechnern

Datenimport von Apple-Computern in CoCut **Tipp 9**

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

1. Für die Konturen darf als Strichstärke nur Haarlinie (0.01 mm) angegeben sein.
2. Es sollten keine Füllungen mit übergeben werden.
3. Alle Texte müssen zu grafischen Objekten gewandelt sein. (Text in Kurven)
4. Gruppierte oder kombinierte Objekte dürfen nicht vorhanden sein werden. (vorher auflösen)
5. Als Dateinamen-Erweiterung sollte *.EPS benutzt werden und auf Umlaute wie z. B. ä, ö, ü und sollte verzichtet werden.

10.10 Typische Fehlerquellen beim Schneiden

a) Die Folie ist zu lose eingespannt **Tipp 10**

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

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

b) Die Geschwindigkeit ist zu hoch

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

Abhilfe: Geschwindigkeit verringern und den Andruck herabsetzen.

c) Der Einstechdruck ist zu hoch

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

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

d) Der Einstechdruck ist zu niedrig

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

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

e) Der Stichel ist zu tief eingestellt

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

Abhilfe: Korrigieren Sie die Tiefeneinstellung Ihres Schneidstichels.

f) Der Stichel ist abgenutzt

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

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

Abhilfe: Neuen Original-Stichel verwenden.

g) Die Buchstaben werden herausgedreht

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

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

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

h) Das Trägerpapier wird mitgeschnitten

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

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

10.11 Plotter via USB funktioniert nicht!

Fehlermeldung: Kann Schnittstelle nicht öffnen. **Tipp 11**

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

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

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

10.12 Summa Plotter liest nicht aus!

Fehlermeldung: Warte auf Antwort… oder Kann Schnittstelle nicht öffnen… **Tipp 12**

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

10.13 Der Wert für Druck und Geschwindigkeit wird nicht gespeichert

Nach Ändern der Werte wird oft vergessen die Änderungen zu bestätigen. Aktivieren Sie die [...]-Schaltfläche neben dem Materialeingabefeld und aktivieren Sie die ***Materialdaten speichern***-Option. **Tipp 13**

10.14 Fehlermeldung bei der Ausgabe in Datei

Fehlermeldung: „Error for CreateFile" **Tipp 14**

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

Abhilfe: Dem Programmverzeichnis von CoCut die Schreibrechte erteilen.

Anhang

A Treiberliste

Neue oder aktualisierte Treiber können heruntergeladen werden über:
www.eurosystems.lu/driver.

Allen Datagraph

824	830	836
848	936	

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 130 Signline	AG 50 Offline	AG 50 Signline
AG 600	AG 75 Signline	AG 75 Signline ABS
GL_TL	⚠ARISTOMAT 1310	⚠ARISTOMAT 1317
⚠ARISTOMAT 1617	⚠ARISTOMAT 1625	⚠ARISTOMAT 20x/30x/40x

Artsign

Artsign

ASC365

ASC365

Automated Cutting Systems

ACS Design Studio Eagle

Calcomp

Classic

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
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

DAS

SmartCutter 12	SmartCutter 24

DCS

DCS-F300

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		

Emblem

EC 120	EC 60

Encad

NovaCut Serie

Foison

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

GCC

AR 24	Bengal BN-60	Bobcat BI-60
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	Jaguar II 101
Jaguar II 132	Jaguar II 61	Jaguar III 101
Jaguar III 132	Jaguar III 183	Jaguar III 61
Jaguar IV 101	Jaguar IV 132	Jaguar IV 183
Jaguar IV 61	Jaguar JG 101S	Jaguar JG 132S
Jaguar JG 61	Jaguar JG 76S	Jaguar V 101
Jaguar V 101 LX	Jaguar V 132	Jaguar V 132 LX
Jaguar V 160	Jaguar V 160 LX	Jaguar V 183
Jaguar V 183 LX	Jaguar V 61	Jaguar V 61 LX

Puma II 132	Puma II 60	Puma III 132
Puma III 60	Puma IV 132	Puma IV 132 LX
Puma IV 60	Puma IV 60 LX	Puma SP 132S
Puma SP 30	Puma SP 60	RX II-101S
RX II-132S	RX II-183S	RX II-61
RX II-61-CR	RX-101S	RX-132S
RX-183S	RX-61	Sable SB-60
SignPal GRC Serie	SignPal LYNX S-132S	SignPal LYNX S-30
SignPal LYNX S-60	Ultra GRC-101S	Ultra GRC-132S
Ultra GRC-50	Ultra GRC-61	Ultra GRC-76S

Gerber

EmbossTrack	Envision 375	Envision 750
FasTrack	FasTrack 1300	FasTrack 550
FasTrack 650	GS15	HS 15 /750
Odyssey	P2C 1200	P2C 1400
P2C 1400 Tangential	P2C 1600	P2C 1600 Tangential
P2C 600	Sprint/4B alt	Sprint/4B Fastboard
Sprint/4B neu		

Grafityp

CSR	CSR Ecom 92	CSRTurboDMPL
Flachbett		

Graphtec

(HPGL) alt	CE 1000-60 (HPGL)	CE 3000-120 (+USB)
CE 3000-40 (+USB)	CE 3000-60 (+USB)	CE 3000Mk2
CE 5000-120	CE 5000-40	CE 5000-60
CE 6000-120	CE 6000-40	CE 6000-60
CE 7000-130	CE 7000-160	CE 7000-40
CE 7000-60	Craft ROBO	Craft ROBO PRO II
FC Serie (GPGL)	FC4100-100 (HPGL)	FC4100-130 (HPGL)
FC4100-75 (HPGL)	FC5100-100 (HPGL)	FC5100-130 (HPGL)
FC5100-75 (HPGL)	FC7000-100	FC7000-130
FC7000-160	FC7000-60	FC7000-75
FC8000-100	FC8000-130	FC8000-160
FC8000-60	FC8000-75	FC8600-100
FC8600-130	FC8600-160	FC8600-60
FC8600-75	FC9000-100	FC9000-140
FC9000-160	FC9000-75	JX 1060 (HPGL)
JX 1130 (HPGL)	o. Randlochung alt	Sign Jet Serie

Gravograph

⚠IS6000

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

Houston

100C DMPL	69C DMPL	

HP

Latex 54	Latex 54B	Latex 64

Ioline

Ioline	Artpro 3500	Artpro 3700
Artpro 4000	Classic	Signmaker 5000
SmarTrac I/S 110	SmarTrac I/S 130	SmarTrac I/S 60
SmarTrac I/S 85	Studio 7	Studio 8
Super 88		

Jiachen

JC-1100DS	JC-1100E	JC-1100H
JC-1350DS	JC-1350E	JC-1350H
JC-720DS	JC-720E	JC-850DS
JC-850E	JC-850H	

Kierner

⚠KS 90 (DCS)

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

Mimaki

- CG-100
- CG-100AR
- CG-100EX
- CG-100Lx
- CG-100SR II
- CG-100SR III
- CG-101
- CG-12
- CG-121
- CG-130 FX II
- CG-130AR
- CG-130EX
- CG-130FX
- CG-130Lx
- CG-130SR II
- CG-130SR III
- CG-160 FX
- CG-160 FX II
- CG-45
- CG-5
- CG-50
- CG-51
- CG-6
- CG-60AR
- CG-60EX
- CG-60i
- CG-60SR
- CG-60SR II
- CG-60SR III
- CG-60st
- CG-61
- CG-75 FX
- CG-75 FX II
- CG-9
- CG-90i
- CG-90SD
- CJV-30-100
- CJV-30-130
- CJV-30-160
- CJV-30-60
- ME 500
- ME 650
- MY CUT

Mutoh

- Junior 24
- Kona 1400
- Kona 1650
- Kona 760
- MC-1000
- MC-1000S
- MC-1300
- MC-1300S
- MC-1650
- MC-650S
- MC-750S
- SC Serie
- SC-1000E
- SC-1300E
- SC-550
- SC-650E
- SC-750E
- TC-1000
- TC-1300
- TC-650
- TC-750
- Ultima SC 1400D
- ValueCut VC-1300
- ValueCut VC-1800
- ValueCut VC-600
- XP-1251C
- XP-521C
- XP-621C
- XP-941C

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

Pericut

- 1000
- 1000/1300 IT (Transfer)
- 1300
- 901
- 901/1000/1300

PERITEC

- 1000/1200

PixMax
- PME 720

Redsail
- RS1120C
- RS1360C
- RS720C
- RS800C

Refine
- EH-1101
- EH-1351
- EH-721
- EH-871
- MH-1101
- MH-1351
- MH-721
- MH-871

Roland
- CJ-500
- CM 12
- CM 24
- CM 300
- CM 400
- CM 500
- CX 12
- CX 24
- CX-300
- CX-400
- CX-500
- EGX-350
- GR-420
- GR-540
- GR-640
- GR2-540
- GR2-640
- GS-24
- GX-24
- GX-300
- GX-400
- GX-500
- GX-640
- PC 50
- PC 60
- 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
- SP-300 (USB)
- SP-300 (USB) Print & Cut
- SP-540
- SP-540 Print & Cut

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

Summa
- S One D120
- S One D140
- S One D140 FX
- S One D160
- S One D60
- S One D75
- S-Class 2 S120 D
- S-Class 2 S120 T
- S-Class 2 S120 TA
- S-Class 2 S140 D
- S-Class 2 S140 T
- S-Class 2 S140 TA
- S-Class 2 S160 D
- S-Class 2 S160 T
- S-Class 2 S160 TA
- S-Class 2 S75 D
- S-Class 2 S75 T
- S-Class 2 S75 TA
- S-Class 3 S120 D
- S-Class 3 S120 T
- S-Class 3 S140 D

S-Class 3 S140 T	S-Class 3 S160 D	S-Class 3 S160 T
S-Class 3 S160 TC	S-Class 3 S75 D	S-Class 3 S75 T
S-Class 3 S75 TC	S-Class S120 D	S-Class S120 T
S-Class S120 TA	S-Class S140 D	S-Class S140 T
S-Class S140 TA	S-Class S160 D	S-Class S160 T
S-Class S160 TA	S-Class S75 D	S-Class S75 T
S-Class S75 TA	SummaCut D1020	SummaCut D120 / D120 SE
SummaCut D120R	SummaCut D1220	SummaCut D140
SummaCut D140R	SummaCut D15	SummaCut D160R
SummaCut D500	SummaCut D520	SummaCut D60 / D60 SE
SummaCut D60R	SummaCut D60R FX	SummaCut D620
SummaCut D75R	SummaCut D760	SummaSign Pro D-Serie
SummaSign Pro D1010	SummaSign Pro D1300	SummaSign Pro D1400
SummaSign Pro D1600 SL	SummaSign Pro D610	SummaSign Pro D750
SummaSign Pro T 750	SummaSign Pro T-Serie	SummaSign Pro T1010
SummaSign Pro T1300	SummaSign Pro T610	SummaSign T 1400 Pro
SummaSign T 1600 Pro SL	SummaSign T1010A	SummaSign T600

Summagraphics

D1000	T1000

Technoplot

Millennium T 610 Pro	Millennium T 750 Pro

Universal-Treiber

DMPL 0.025	HPGL 0.01	HPGL 0.025
HPGL 0.05	HPGL/2	

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	Q Serie 100	Q Serie 130
Q Serie 160	Q Serie 24	Q Serie 30
Q Serie 42	Q Serie 54	Q Serie 60
Q Serie 64	Q Serie 75	Qe60
Qe60+	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	

VULCAN

FC-500VC

VyTek

GEM40	GEM54	

Wild-Leica

⚠TA 10	⚠TA 10 BL	⚠TA 10 BXL
⚠TA 10 S	⚠TA 100	⚠TA 100 BL
⚠TA 100 BXL	⚠TA 100 S	⚠TA 2
⚠TA 2L	⚠TA 30	⚠TA 30 ohne Vorschub
⚠TA 40	⚠TA 40 TP	⚠TA 400
⚠TA 400 (Stop v. Tr.)	⚠TA 400 G	⚠TA 400 G (Stop v. Tr.)
⚠TA 400 MC	⚠TA 400 MC (Stop v. Tr.)	⚠TA 400 TP
⚠TA 400 TP (Stop v. Tr.)	⚠TA 41	⚠TA 410 E / ES
⚠TA 410 mit Saugbalken	⚠TA 500	⚠TA 500 MC
⚠TA 510	⚠TA 510 S	

Zünd

⚠2XL-3000	⚠2XL-3000cv	⚠3XL-3000
⚠3XL-3000cv	⚠L-1200	⚠L-1200cv
⚠L-1600	⚠L-1600cv	⚠L-2500
⚠L-2500cv	⚠L-3000	⚠L-3000cv
⚠L-800	⚠L-800cv	⚠LH-1600
⚠LR-1600	⚠M-1200	⚠M-1200cv
⚠M-1200s	⚠M-1600	⚠M-1600cv
⚠M-800	⚠M-800cv	⚠P-1200
⚠P-1600	⚠P-2000	⚠P-700
⚠S-800	⚠S-800cv	⚠XL-1200
⚠XL-1200cv	⚠XL-1600	⚠XL-1600cv
⚠XL-2500	⚠XL-2500cv	⚠XL-3000
⚠XL-3000cv	⚠XL-800	⚠XL-800cv

Mit ⚠ markierte Treiber sind für Flachbett-Fräsen und Graviermaschinen und sind lediglich als Basistreiber vorhanden.

Allen Datagraph

824	830	836
848	936	

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

Artsign
Artsign

ASC365
ASC365

Automated Cutting Systems
ACS Design Studio Eagle

Calcomp
Classic

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
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

DAS

SmartCutter 12	SmartCutter 24

DCS
DCS-F300

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		

Emblem

EC 120	EC 60

Encad

NovaCut Serie

Foison

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

GCC

AR 24	Bengal BN-60	Bobcat BI-60
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	Jaguar II 101
Jaguar II 132	Jaguar II 61	Jaguar III 101
Jaguar III 132	Jaguar III 183	Jaguar III 61
Jaguar IV 101	Jaguar IV 132	Jaguar IV 183
Jaguar IV 61	Jaguar JG 101S	Jaguar JG 132S
Jaguar JG 61	Jaguar JG 76S	Jaguar V 101
Jaguar V 101 LX	Jaguar V 132	Jaguar V 132 LX
Jaguar V 160	Jaguar V 160 LX	Jaguar V 183
Jaguar V 183 LX	Jaguar V 61	Jaguar V 61 LX
Puma II 132	Puma II 60	Puma III 132
Puma III 60	Puma IV 132	Puma IV 132 LX
Puma IV 60	Puma IV 60 LX	Puma SP 132S
Puma SP 30	Puma SP 60	RX II-101S
RX II-132S	RX II-183S	RX II-61
RX II-61-CR	RX-101S	RX-132S
RX-183S	RX-61	Sable SB-60
SignPal GRC Serie	SignPal LYNX S-132S	SignPal LYNX S-30
SignPal LYNX S-60	Ultra GRC-101S	Ultra GRC-132S
Ultra GRC-50	Ultra GRC-61	Ultra GRC-76S

Gerber

EmbossTrack	Envision 375	Envision 750
FasTrack	FasTrack 1300	FasTrack 550
FasTrack 650	GS15	HS 15 /750
Odyssey	P2C 1200	P2C 1400

P2C 1400 Tangential	P2C 1600	P2C 1600 Tangential
P2C 600	Sprint/4B alt	Sprint/4B Fastboard
Sprint/4B neu		

Grafityp

CSR	CSR Ecom 92	CSRTurboDMPL

Graphtec

(HPGL) alt	CE 1000-60 (HPGL)	CE 3000-120 (+USB)
CE 3000-40 (+USB)	CE 3000-60 (+USB)	CE 3000Mk2
CE 5000-120	CE 5000-40	CE 5000-60
CE 6000-120	CE 6000-40	CE 6000-60
CE 7000-130	CE 7000-160	CE 7000-40
CE 7000-60	Craft ROBO	Craft ROBO PRO II
FC Serie (GPGL)	FC4100-100 (HPGL)	FC4100-130 (HPGL)
FC4100-75 (HPGL)	FC5100-100 (HPGL)	FC5100-130 (HPGL)
FC5100-75 (HPGL)	FC7000-100	FC7000-130
FC7000-160	FC7000-60	FC7000-75
FC8000-100	FC8000-130	FC8000-160
FC8000-60	FC8000-75	FC8600-100
FC8600-130	FC8600-160	FC8600-60
FC8600-75	FC9000-100	FC9000-140
FC9000-160	FC9000-75	JX 1060 (HPGL)
JX 1130 (HPGL)	o. Randlochung alt	Sign Jet Serie

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

Houston

100C DMPL	69C DMPL	

HP

Latex 54	Latex 54B	Latex 64

Ioline

Ioline	Artpro 3500	Artpro 3700
Artpro 4000	Classic	Signmaker 5000
SmarTrac I/S 110	SmarTrac I/S 130	SmarTrac I/S 60
SmarTrac I/S 85	Studio 7	Studio 8
Super 88		

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

Mimaki

CG-100	CG-100AR	CG-100EX
CG-100Lx	CG-100SR II	CG-100SR III
CG-101	CG-12	CG-121
CG-130 FX II	CG-130AR	CG-130EX
CG-130FX	CG-130Lx	CG-130SR II
CG-130SR III	CG-160 FX	CG-160 FX II
CG-45	CG-5	CG-50
CG-51	CG-6	CG-60AR
CG-60EX	CG-60i	CG-60SR
CG-60SR II	CG-60SR III	CG-60st
CG-61	CG-75 FX	CG-75 FX II
CG-9	CG-90i	CG-90SD
CJV-30-100	CJV-30-130	CJV-30-160
CJV-30-60	ME 500	ME 650
MY CUT		

Mutoh

Junior 24	Kona 1400	Kona 1650
Kona 760	MC-1000	MC-1000S
MC-1300	MC-1300S	MC-1650
MC-650S	MC-750S	SC Serie

SC-1000E	SC-1300E	SC-550
SC-650E	SC-750E	TC-1000
TC-1300	TC-650	TC-750
Ultima SC 1400D	ValueCut VC-1300	ValueCut VC-1800
ValueCut VC-600	XP-1251C	XP-521C
XP-621C	XP-941C	

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	

Pericut

1000	1000/1300 IT (Transfer)	1300
901	901/1000/1300	

PERITEC

1000/1200

PixMax

PME 720

Redsail

RS1120C	RS1360C	RS720C
RS800C		

Refine

EH-1101	EH-1351	EH-721
EH-871	MH-1101	MH-1351
MH-721	MH-871	

Roland

CJ-500	CM 12	CM 24
CM 300	CM 400	CM 500
CX 12	CX 24	CX-300
CX-400	CX-500	EGX-350
GR-420	GR-540	GR-640
GR2-540	GR2-640	GS-24
GX-24	GX-300	GX-400
GX-500	GX-640	PC 50
PC 60	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	SP-300 (USB)
SP-300 (USB) Print & Cut	SP-540	SP-540 Print & Cut

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

Summa

S One D120	S One D140	S One D140 FX
S One D160	S One D60	S One D75
S-Class 2 S120 D	S-Class 2 S120 T	S-Class 2 S120 TA
S-Class 2 S140 D	S-Class 2 S140 T	S-Class 2 S140 TA
S-Class 2 S160 D	S-Class 2 S160 T	S-Class 2 S160 TA
S-Class 2 S75 D	S-Class 2 S75 T	S-Class 2 S75 TA
S-Class 3 S120 D	S-Class 3 S120 T	S-Class 3 S140 D
S-Class 3 S140 T	S-Class 3 S160 D	S-Class 3 S160 T
S-Class 3 S160 TC	S-Class 3 S75 D	S-Class 3 S75 T
S-Class 3 S75 TC	S-Class S120 D	S-Class S120 T
S-Class S120 TA	S-Class S140 D	S-Class S140 T
S-Class S140 TA	S-Class S160 D	S-Class S160 T
S-Class S160 TA	S-Class S75 D	S-Class S75 T
S-Class S75 TA	SummaCut D1020	SummaCut D120 / D120 SE
SummaCut D120R	SummaCut D1220	SummaCut D140
SummaCut D140R	SummaCut D15	SummaCut D160R
SummaCut D500	SummaCut D520	SummaCut D60 / D60 SE
SummaCut D60R	SummaCut D60R FX	SummaCut D620
SummaCut D75R	SummaCut D760	SummaSign Pro D-Serie
SummaSign Pro D1010	SummaSign Pro D1300	SummaSign Pro D1400
SummaSign Pro D1600 SL	SummaSign Pro D610	SummaSign Pro D750
SummaSign Pro T 750	SummaSign Pro T-Serie	SummaSign Pro T1010
SummaSign Pro T1300	SummaSign Pro T610	SummaSign T 1400 Pro
SummaSign T 1600 Pro SL	SummaSign T1010A	SummaSign T600

Summagraphics

D1000	T1000

Technoplot

Millennium T 610 Pro	Millennium T 750 Pro

Universal-Treiber

DMPL 0.025	HPGL 0.01	HPGL 0.025
HPGL 0.05	HPGL/2	

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	Q Serie 100	Q Serie 130
Q Serie 160	Q Serie 24	Q Serie 30
Q Serie 42	Q Serie 54	Q Serie 60
Q Serie 64	Q Serie 75	Qe60
Qe60+	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	

VULCAN

FC-500VC

VyTek

GEM40	GEM54

B Lexikon der Fachbegriffe

Aktive und passive Jobs
Aktive Jobs sind die, die gerade ausgegeben werden. Passive Jobs liegen in der Warteschlange zur Ausgabe bereit.

Anfahrfahnen
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 Anfahrfahnen erledigt.

Ausgabe in Datei
Die Ausgabe der Plotdaten kann in eine Datei umgeleitet werden. Dazu ist lediglich die entsprechende Option im Ausgabedialog zu aktivieren.

Ausgabeprozess überwachen
Mit überwachen ist gemeint, dass der Ausgabeprozess unterbrochen, abgebrochen und weitergeführt werden kann. Aktive Jobs können passiv geschaltet werden und bei Bedarf wieder aktiviert werden.

Autoimport-Plugins
Autoimport-Plugins dienen dazu, Daten aus anderen Programmen automatisch - also ohne Zwischenschritte - zu importieren.

Automatische Umrissstiftumwandlung
Diese Funktion bedeutet, dass bei der Übergabe der Daten zur Ausgabe geprüft wird, ob Objekte das Attribut „Umriss" haben. Wenn ja, kann der Anwender entscheiden, ob der Umriss gewandelt werden soll oder nicht. Soll der Umriss gewandelt werden, dann wird ein Vektorobjekt in der Stärke des Umrisses automatisch erzeugt!

Bitmap-Funktionen
Bitmaps sind Pixelbilder oder Fotos. Mit Bitmap-Funktionen sind alle Funktionen gemeint, die nicht Vektorwerkzeuge sind wie z. B. die Knotenbearbeitung und die nur auf Bitmaps anzuwenden sind.

Bohrungen
Bohrungen sind ein spezielles Zeichen-Werkzeug das, mittels eines Fadenkreuzes, die Position eines Bohrloches markiert. Ist die angeschlossene Maschine in der Lage Bohrlöcher zu erzeugen, dann wird auch die Position an den Gerätetreiber übermittelt.

CMX Datentransfer
Mit CMX Datentransfer ist die Übergabe von Daten mittels des CorelDRAW CMX- Datenformats gemeint.

	Dieses Format hat CorelDRAW kreiert, um den Datenaustausch innerhalb der Corel-Programmfamilie sicherzustellen. Dieses Format ist öffentlich und wird für den Datenaustausch verwendet. Dies hat gegenüber EPS den Vorteil, das Corel spezifische Datentypen 1:1 übernommen werden können, ohne eine Umwandlung des Formats vorzunehmen.
Clipart-Reiter	Cliparts sind jobähnliche Dateien - häufig Logos oder Muster - die für den Entwurf eines Ausgabejobs hilfreich sind. Der Clipart-Reiter ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Cliparts verwaltet werden können.
Dateien-Reiter	Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Grafikdateien (Jobs) verwaltet werden können.
Digitalisiermodus	Diese Funktion meint ein Zeichen-Werkzeug, das ähnlich einem Digitalisiertablet mit Digitalisierlupe, Knotenpunkte auf der Arbeitsfläche erzeugt.
Direktes Schneiden	Schneiden ohne Fenster vor der Ausgabe auf dem Schneideplotter
Entgitterlinien horiz. / vert.	Zusätzlich zum globalen Entgitterrahmen, der um den gesamten Ausgabejob erzeugt wird, können individuelle Entgitterlinien horizontal oder vertikal in der Ausgabevorschau hinzugefügt werden. Große, unhandliche Jobs können damit unterteilt werden.
Fahrweg-Protokollierung	Für jedes Werkzeug wird die zurückgelegte Strecke protokolliert. Zusätzlich werden Datum, Uhrzeit und Gerätenamen gespeichert.
Fontmanager	Der Fontmanager verwaltet Fonts in Datenbanken. Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass die Datenbank von einem Rechner auf den anderen kopiert werden kann und somit der gleiche Bestand an Fonts auf beiden Rechnern zu Verfügung steht.
Fräsen & Gravieren	Diese Rubrik listet die speziellen Funktionen und Werkzeuge auf, die für das Fräsen und Gravieren implementiert wurden.
Geräteansteuerung	Die Rubrik Geräteansteuerung befasst sich mit Funktionen auf der Ausgabeseite.
Hotfolder-Verwaltung	Ein Verzeichnis kann als so genannter Hotfolder definiert werden. Alle Ausgabejobs, die in dieses Verzeichnis gespeichert werden, werden der Ausgabe zugeführt.

Job-Info

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

Job-Kalkulation

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

Job-Wiederholung

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

Klonen

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

Knotenbearbeitung

Hauptwerkzeug für die Erstellung und Bearbeitung von Vektorobjekten.

Konturlinie (Print & Cut)

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

Kreissatz

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

Laser-Gravierer

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

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

Layer-Reiter

Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Layer (Ebenen) verwaltet werden können. Layer sind Farbebenen, die neben der Objekt-Position auch die Ausgabereihenfolge und die Werkzeugparametrisierung

steuern.

Leerzeichen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)

Sonderfunktion mit der mikrotypografisch korrekte Leerzeichen (Stichwort: Halbgeviert) und damit Wort- bzw. Zeichenabstände erzeugt werden können. Diese speziellen Leerzeichen können direkt über die Tastatur eingegeben werden.

Materialanzeige

Jedem Farb-Layer kann ein spezifisches Material mit der exakten Materialbezeichnung zugeordnet werden. Das zugeordnete Material wird in der Job-Kalkulation, der Job-Info, im Layer selbst und bei der Ausgabe angezeigt.

Mehrfaches Schneiden

Option um dicke und widerstandsfähige Materialien leichter zu schneiden

Multi-Inline

Bei dieser Fräsmethode wird die auszuräumende Fläche mit Inlines versehen. Die Fläche wird entlang dieser Inlines von außen nach innen ausgeräumt.

Multi-Schnittstellen-Support

Damit ist gemeint, dass alle an einem Rechner befindlichen Ports, die für die Ausgabe taugen, benutzt werden können. Üblicherweise sind das alle COM- und USB-Ports.

Multifunktions-Cutter

Multifunktions-Cutter sind Geräte, die neben dem Schneiden von Folien auch andere Werkzeuge benutzen können. Das sind z. B. oszillierende Messer, Frässpindeln und Falzwerkzeuge.

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

Mustervorlagen (*.JTP)

Mustervorlagen oder Templates sind Jobs, die beim Öffnen keinen Dateinamen haben. Mustervorlagen können immer dann angelegt werden, wenn sie als Beispiel für andere, ähnliche Jobs dienen können. Der Vorteil liegt darin, dass Arbeitsfläche und Layout bereits vordefiniert sind.

Nach Farbe

Ist eine Verschmelzfunktion, die alle Flächen, die von darüber liegenden Farben verdeckt werden, entfernt.

Objekte schließen (Automatisch)

Beim Import von DXF- oder HPGL-Daten sind viele oder alle Objekte nicht geschlossen. Auf einem

	Schneideplotter sind nur geschlossene Objekte sinnvoll zu verarbeiten. Diese Funktion schließt automatisch alle Vektorobjekte, wobei in den Grundeinstellungen der Schwellwert für das Schließen von Objekten verändert werden kann.
Objekte-Reiter	Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Objekte verwaltet werden können. Diverse Objektattribute wie z. B. sichtbar/unsichtbar, nicht ausgeben, nicht drucken können individuell für jedes Objekt definiert werden.
Offenes Trimmen	Ist eine Verschmelzfunktion, die die Objekte, nach dem sie an der Schnittstelle getrennt wurden, offen lässt.
Optimierung	Ziele der Optimierung sind: Ausschussminderung, Materialeinsparung, Zeiteinsparung, Job-Vorbereitung optimieren und verkürzen. Auf der Arbeitsfläche oder in der Ausgabevorschau kann die Objektoptimierung durchgeführt werden. Dabei werden die Objekte so sortiert, dass der Materialverbrauch, ohne Verschachtelung der Objekte, möglichst gering ist.
Outline / Inline	Ist eine Spezialfunktion bei der Vektorobjekte mit einer Kontur - in einem vordefinierten Abstand - automatisch gezeichnet werden. Im Unterschied zur Konturlinie werden bei dieser Funktion bei innenliegenden Objekten Konturen nach innen - so genannte Inlines - erzeugt.
Parallele Geräteausgabe	Diese Funktion kann - eine entsprechende Rechenleistung des Rechners vorausgesetzt - auf mehreren Geräten, die an einem Rechner angeschlossen sind, gleichzeitig ausgeben.
Passermarke	Ist ein spezielles Zeichen-Werkzeug, mit dem Passermarken für das mehrfarbige Montieren von Folien erzeugt werden. Diese Passermarken können aus einem „durchgeschnittenen” oder einem gefüllten Quadrat bestehen, die vom Anwender an die gewünschte Position auf dem Ausgabejob positioniert werden. Bei der Ausgabe werden diese Passermarken, layerunabhängig, immer an derselben Position auf der Folie geschnitten, so dass anschließend die exakte Montage von unterschiedlichen Farben möglich wird.
PhotoCUT	PhotoCUT ist ein Programmmodul, das Halbtonvorlagen in Vektorenstreifen umwandeln kann. Diese so erzeugten Vektorenstreifen könne auf jedem handelsüblichen Schneideplotter ausgegeben werden und erzeugen mit dem entsprechenden Betrachtungsabstand einen fotoähnlichen Effekt.

Plot-Manager Der Plot-Manager ist ein eigenständiges Programm-Modul das „im Hintergrund" die Ausgabe der Daten auf das ausgewählte Gerät steuert und überwacht.

Plotserverfunktion (TCP/IP) Ein Rechner an dem mehrere Ausgabegeräte angeschlossen sind kann als Plotserver fungieren. Die Datenübertragung kann via Netzwerk über TCP/IP erfolgen. Die entsprechenden Lizenzen vorausgesetzt können beliebig viele Klientenrechner auf den Plotservergeräten ausgeben.

Posterize Posterize ist eine Bitmapfunktion, die eine Reduktion auf eine beliebige Anzahl von Farbtönen pro Farbebene durchführt.

Probefahrt Vor der eigentlichen Ausgabe kann eine so genannte Probefahrt durchgeführt werden, um zu prüfen ob z. B. das Material ausreicht. Dabei wird der Ausgabejob mit hochgefahrenem Werkzeugkopf abgefahren.

Produktivitäts-Werkzeuge Produktivitäts-Werkzeuge sind spezielle Werkzeuge, die aufgrund ihrer Funktionsweise die Produktivität von werbetechnischen Prozessen erhöhen können. Dies sind meist solche Werkzeuge, die eine Schneidesoftware von Illustrationsprogrammen wie Illustrator und CorelDRAW unterscheidet.

Programmtyp Diese Rubrik fasst bestimmte Kriterien zusammen, die den Einsatzbereich des Programms charakterisieren.

Referenzjob (*.JRF) Bei einem so genannten Referenzjob wird auch die Umgebung, die Werkzeugparameter und der Gerätetreiber mit gespeichert. Auf diese Weise ist es möglich den Job beliebig oft auf identische Art und Weise auszugeben.

Region ausschneiden Ist eine Bitmapfunktion, die das Vektorisieren von Teilen eines Bitmaps ermöglicht. Aus einem Bitmap kann eine beliebige Vektorform herausgeschnitten werden.

Rollen-Cutter Rollen-Cutter meint alle Schneideplotter, die ausschließlich Rollenmaterial verarbeiten können.

Schraffur Bei dieser Fräsmethode wird die auszuräumende Fläche mit einer Schraffur versehen. Die Fläche wird entlang dieser Schraffur mit dem Fräswerkzeug ausgeräumt.

Segmentierung mit Überlappung

Segmentierung wird immer dann notwendig, wenn der Job größer d. h. länger oder breiter ist, als die angeschlossene Maschine in der Lage ist zu plotten. Die Überlappung ist notwendig, wenn die einzelnen Segmente wieder zu einem Ganzen vervollständigt werden. Das Zusammenfügen „auf Stoss" würde zu nicht gewünschten Blitzern führen.

Sidebar

Unter Sidebar versteht man ein verschiebbares Kontrollelement, das auf dem Desktop sichtbar gemacht werden kann. Die einzelnen Unterelemente werden über so genannte „Reiter" aktiviert.

Siebdruck

Ist eine Verschmelzfunktion, die das Ändern des Farbstapels erlaubt. Damit kann die Druckreihenfolge interaktiv, von hell nach dunkel, umsortiert werden.

Sortierung mit Simulation

Bei dieser Funktion werden alle Objekte nach einem bestimmten Kriterium sortiert. Für manche Ausgabegeräte wie z. B. Lasern oder Fräsen ist die Reihenfolge der Abarbeitung der Objekte wichtig. Deshalb kann hier die Ausgabe simuliert werden und die Sortierung den Erfordernissen des Ausgabegeräts angepasst werden.

Spool-Funktion

Wird der Plot-Manager mit dem Parameter !SPOOL! aufgerufen, dann läuft er eigenständig ohne dass das Programm gestartet sein muss. Ausgabedaten können per Drag & Drop aktiviert und ausgegeben werden.

Spotfarben definierbar

Spotfarben sind speziell definierte Farb-Layer, deren Farbwerte beim EPS (OPI)-Export mit ausgegeben werden. Bestimmte Hybridgeräte und RIPs benutzen diese Farben für die Steuerung von Ausgabeprozessen. Beim Drucken können auch die entsprechenden Farbauszüge gemacht werden.

Standalone

Standalone bedeutet, dass dieses Programm - eigenständig (Standalone) - ohne ein anderes, ein so genanntes Host-Programm, eingesetzt werden kann. Es hat alle Werkzeuge die für den Entwurf, das Layout und die Ausgabe von Jobs erforderlich sind.

Stapeln

Beim Stapeln werden zunächst so viele Objekte nebeneinander positioniert wie auf das Material passen. Die nächsten Objekte werden dann darüber positioniert. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Objekte auf dem Material positioniert sind.

Statusanzeige Materialverbrauch

In der Ausgabevorschau wird in der Statuszeile des Fensters der Materialverbrauch des Jobs in qm angezeigt. Da dies vor der Ausgabe geschieht, kann diese Funktion auch dazu benutzt werden, exakt so viel von einem Material zu ordern, wie für den Job aktuell benötigt wird.

Symmetrisches Objekt

Ist ein Werkzeug, das Sterne und Polygone erzeugen kann. Dabei kann die Ausgangsform (Kreis, Ellipse) und die Anzahl der Ecken angegeben werden. Mit einem eigenen Zeichen-Werkzeug werden dann die symmetrischen Objekte auf der Arbeitsfläche gezeichnet.

Text-Editor

Der Text-Editor meint eine Programmfunktion, die alle Werkzeuge umfasst, die zur professionellen Texterfassung und -bearbeitung notwendig sind. Dabei sind typografische Spezialwerkzeuge, die für die Werbetechnik unerlässlich sind, implementiert.

Textimport (*.TXT, *.RTF, *.ECT)

Fremdtexte können in die Textbox direkt importiert werden, wobei die oben genannten Formate benutzt werden können. Für formatierten Text ist das RTF-Format zu benutzen. Es kann von jeder professionellen Textverarbeitung gespeichert werden kann.

Thumbnail-Vorschau

Thumbnails sind kleine niedrig aufgelöste Pixelvorschauen des Dateiinhalts. Alle in dem ausgewählten Verzeichnis liegenden Dateien werden, mittels der Thumbnail-Vorschau, überschau- und einsehbar gemacht.

Tisch-Cutter

Tisch-Cutter meint alle Schneideplotter, die einen Flachbetttisch als Schneidunterlage haben.

Trimmen

Ist eine Verschmelzfunktion, die geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennt und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder automatisch schließt.

TrueType, OpenType, Type 1, BE-Fonts

Diese 4 Font-Formate können mit dem Fontmanager verwaltet, d. h. hinzugefügt, aktiviert und deaktiviert werden.

URW BE Fonts

Das BE-Schriftenformat wurde seinerzeit von der Fa. URW kreiert. Das BE-Format ist ein Vektorfontformat, das mit SIGNUS-Systemen ausgeliefert wurde.

Vektorisierung Vektorisierung meint die Umwandlung von Bitmaps (Pixelbildern) in Vektorkonturen.

Versalhöheneinstellung Versalhöhe ist die typografisch korrekte Höhenangabe von Grossbuchstaben. Der Text-Editor benutzt diese Einheit standardmäßig bei der Schriftgröße.

Verschmelzen Mit Verschmelzen sind Funktionen gemeint, die das Überlappen von Ebenen bzw. Folien behandeln. Es sind in der Werbetechnik und im Siebdruck unerlässliche Funktionen für die Verarbeitung von Folien.

Verzeichnisüberwachung Diese Funktion bedeutet, dass die Software ein bestimmtes Verzeichnis auf der Festplatte oder im Netzwerk unter Beobachtung hält. Immer dann wenn eine Veränderung - durch Speichern oder Löschen von Jobs - in dem Verzeichnis eintritt, wird auch die Thumbnail-Vorschau aktualisiert.

Videomarken (Print & Cut) Als Videomarken werden Marken bezeichnet, die von Schneideplottern mit optischen Sensoren oder Kameras erkannt werden können, um auf diese Weise Druckungenauigkeiten zu kompensieren. Im Print & Cut-Prozess (Drucken und Schneiden) werden sie auch für die Konturierung von Druckobjekten benutzt.

Vollfläche Ist eine Verschmelzfunktion, die die Objekte einer Farbe unterfüllt, deren Flächen die einer anderen überdecken. Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüber liegenden vollständig unterlaufen.

Vorschau *.CDR und *.CMX Der Dateien-Reiter kann neben *.JOB auch die Inhalte von *.CDR- und *.CMX-Dateien (CorelDRAW-Formate) anzeigen.

Warten nach Segment Wird ein Job segmentiert, dann erhält der Anwender bei dieser Option die Möglichkeit die Maschine neu zu rüsten, bevor das nächste Segment verarbeitet wird. Die Ausgabe kann jederzeit fortgesetzt werden.

Weed-Ex Treiberoption Es handelt sich um ein speziell kaschiertes Flex- oder Flockmaterial der Witpac GmbH. Im ersten Schritt werden die eigentlichen Vektorlinien geschnitten. Im zweiten Schritt werden die Bestandteile, die eigentlich entgittert werden müssten, so ausgeschnitten, dass Sie am Ende automatisch „rausfallen“. So hat man nach dem Abziehen des Trägers bereits das komplette

	Plot-Ergebnis erreicht und muss nicht mehr von Hand entgittern.
Werkzeugparametrisierung	Bedeutet, dass die speziellen Einstellungen für ein Werkzeug vorgenommen werden können. Das können Werte für Geschwindigkeit, Drehzahl, Tiefe, Winkel, Druck, Beschleunigung und andere Parameter sein. Der Gerätetreiber stellt die Parameterfelder zur Verfügung. Der Anwender editiert die entsprechenden Parameterwerte vor der Ausgabe auf dem Gerät.
Werkzeugzuordnung	Jedem Farb-Layer kann ein bestimmtes Werkzeug zugeordnet werden. Das erleichtert das Erstellen und Verarbeiten von Jobs. Der ausgewählte Gerätetreiber stellt die möglichen Werkzeuge zur Verfügung. Die Zuordnung wird vom Anwender individuell vorgenommen.
Zusatzprogramme	Zusatzprogramme sind Programm-Module oder eigenständige Programme, die mit zum Lieferumfang gehören.

C Glossar

Additives Farbsystem Das ~ basiert auf der Mischung der additiven, selbstleuchtenden Spektralfarben Rot, Grün und Blau (RGB), z. B. beim Farbfernseher oder Farbmonitor

Anfasser Mit ~ bezeichnet man die 9 schwarzen Quadrate, die beim markieren von Objekten um das Objekt herum und in der Mitte gezeichnet werden.

Antialiasing Treppeneffektglättung oder Kantenglättung bei Bitmaps

Applikationtape Übertragungspapier, das dazu dient die geschnittene Folie nach dem Entgittern auf der Beschriftungsfläche aufzubringen. Die Haftkraft muss genügend stark sein, dass der Text - auch die kleinsten Buchstaben - ohne Probleme vom Trägermaterial gelöst werden können. Nach dem Aufbringen muss das ~ aber genauso problemlos entfernt werden können.

Auflösung Anzahl der Bildpunkte (Pixel) je Streckeneinheit. Diese wird in dpi (dots per inch) angegeben. Laserdrucker haben eine Auflösung von 600 bis 1200 dpi.

Ausgleich Verändern des Abstands zwischen zwei benachbarten Zeichen, so dass ein harmonisches Schriftbild entsteht. Dies erreicht man durch Korrigieren des Zeichen- oder Wortabstandes. Bei Abständen unter 100% spricht man von Unterschneidung und bei Werten über 100% von Sperren

Ausrichtung Art der Platzierung eines Textblocks auf der Arbeitsfläche. CoCut bietet Ausrichtung linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz, Blocksatz erzwingen und Versalhöhe anpassen an

Auszeichnung Hervorhebung von Textteilen durch Veränderung der Textattribute, z. B. **fett**, *kursiv*

Backup Datensicherung

Bitmap Pixelgrafik

Bit-Tiefe auch Farbtiefe ~ ist die rechnerisch mögliche Anzahl der Farben bei einer bestimmten Anzahl von Bits, z. B.:
1 Bit Farbtiefe = 2^1 = 2 mögliche Farben (Schwarz/Weiß)
8 Bit Farbtiefe = 2^8 = 256 mögliche Farben/Grautöne
24 Bit Farbtiefe = 2^{24} = 16,8 Mio. mögliche Farben

Blitzer Mit ~ benennt man die Spalten an den Grenzen überlagernder oder aneinandergrenzender Farb- oder Folienflächen. Nachteilig sind ~ insbesondere bei Siebdruckvorlagen oder beim Drucken.

Blocksatz Eine Absatzausrichtung, bei welcher der Textblock gleichzeitig links- und rechtsbündig ausgerichtet wird. Dazu wird der Wortzwischenraum innerhalb einer Textzeile so variiert (i. d. R. gedehnt), dass sowohl links als auch rechts eine glatte Textkante entsteht. Dies gilt nicht für den Auslauf (die letzte Zeile des Absatzes). vgl. auch: erzwungener Blocksatz

Byte Kleinste, aus 8 Bit bestehende, im Speicher eines Computers adressierbare Einheit

Clipart(s) ~ sind Jobs oder Jobteile, die zu der Clipart-Toolbar hinzugefügt wurden. Sie werden in einem eigenen Verzeichnis abgelegt (C:\Programme\EUROSYSTEMS\CoCut Standard XT\CLIP)

Clipboard Die Zwischenablage von Windows nennt man auch ~. Das ~ wird benutzt um Daten schnell zwischen Programmen auszutauschen

CMYK Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Key, Schwarz) Genormte Farben für den Vierfarbendruck

CMYK-Farbraum ~ ist die Menge aller Farben, die sich durch die im Druck verwendeten Farben (CMYK) darstellen lassen

Container ~ genauer Bild- oder Text-Container ist ein Vektorobjekt, das ähnlich einem realen Container beliebige Bilddaten oder Texte aufnehmen kann. In Verbindung mit Makroskripten können Inhalte halbautomatisch oder automatisch ausgetauscht werden.

Desktop Der Bereich, der neben der Arbeitsfläche für den Entwurf benutzt werden kann. Er ist vergleichbar mit einem Schreibtisch, auf dem sich die Werkzeuge befinden

Digitalisierung Umwandlung einer Bildvorlage in eine digitale Form. Die Erfassung erfolgt punkt- oder linienweise mittels eines Digitalisierungstableaus oder durch Einlesen der Vorlage mittels eines Scanners.

Dongle Bezeichnet den Kopierschutz der zum Lieferumfang von CoCutgehört. Er wird auf die USB-Schnittstelle Ihres Rechners gesteckt. Ohne ~ kann die Software nicht gestartet werden.

Download Das Herunterladen von Programmen oder Dateien aus dem Internet auf einen Rechner nennt man ~.

DPI Akronym für **D**ots **P**er **I**nch; Auflösungsfeinheit in „Punkten pro Zoll" - (1 Zoll = 2,54 cm)

Einfügemarke ~ nennt man die blinkende, vertikale Linie in einem editierbaren Feld

Entgittern Bezeichnet den Vorgang des Entfernens von überflüssigen Folienteilen nach dem Schneiden mit einem Schneideplotter

EPS Akronym für „**E**ncapsulated **P**ostscript **F**ormat". In diesem Dateiformat sind die Text- und Bildinformationen in der Seitenbeschreibungssprache Postscript abgelegt. Dieses Format enthält neben den Text- und Rasterdaten auch ein Vorschaubitmap, welches es erlaubt, ein Abbild der Daten auf dem Bildschirm darzustellen.

Erzwungener Blocksatz Blocksatz bei dem alle Textzeilen - auch die Letzte - auf die Spaltenbreite oder Breite der Arbeitsfläche angepasst werden. In CoCut heißt diese Ausrichtung „Blocksatz erzwingen"

Farbtiefe unter ~ versteht man die Anzahl möglicher Bunttöne, die vom Scanner erfasst oder per Farbmonitor wiedergegeben werden kann

Fett Schriftattribut mit einer etwas breiteren Strichstärke als der Grundschnitt der Schrift.

Folie Zwei Herstellungsverfahren sind üblich: Kalandrieren und Gießen. Gegossene Folie wird ohne Strecken hergestellt und hat deshalb eine geringere Schrumpfneigung. Die Kosten sind i. a. höher als bei kalandrierter Folie. Kalandrierte ist preisgünstiger, hat eine kürzere Verwendungsdauer und schrumpft stärker.
Schneidfolien sind dreischichtig aufgebaut:
1. Trägermaterial; die unterste Schicht
2. Kleberschicht; befindet sich zwischen Folie und Trägermaterial
3. Die Folie selbst.

Font Schriftschnitt innerhalb einer Schriftfamilie in digitaler Form. Die meisten Schriftfamilien verfügen über die Fonts normal, fett, kursiv und fett-kursiv. Oftmals wird Font auch für die gesamte Schriftfamilie benutzt. Korrekt ist aber, dass jeder Schnitt ein eigener Font ist

Gammakorrektur Die ~ ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei aneinandergrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe

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

innerhalb des Rahmens befinden.

Oberlänge Terminus für den über die Mittellänge nach oben hinausragenden Teil eines Zeichens.

Profil Mit einem ~ wird das Aussehen von Programmoberflächen bezeichnet. Die angezeigten Werkzeuge und Menüeinträge kann individuell auf den Anwender zugeschnitten werden. Der Zweck liegt in der Vereinfachung der Benutzerschnittstelle.

Prozessfarben Druckfarbenskala für 4-Farbdruck mit Cyan, Gelb (Yellow), Magenta und Schwarz (Key). Bei Mischung ist drucktechnische Wiedergabe aller Farben möglich.

Raster Image Prozessor kurz: RIP - Software, die Vektordaten rastert und den Druck auf einem Großformatdrucker steuert

Toolbar Symbolleiste, die frei auf der Arbeitsfläche eines Programms bewegt und positioniert werden kann. Oft ist auch die Zusammenstellung der Tools (Werkzeuge) definierbar.

Scanauflösung Feinheit der Auflösung beim Scannen von analogen Bildvorlagen
Formel:
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 wen in einer Zeile unterschiedliche Schriftarten und Schriftgrade verwendet werden, müssen alle Zeichen auf einer gemeinsamen Schriftlinie stehen.

Überfüllung Eine schmale Überlappungszone an den Grenzen überlagernder farbiger Elemente. Diese ~ stellt sicher, dass an den Farbgrenzen keine Blitzer entstehen. Die Überlappung kann durch Über- und Unterfüllung erreicht werden.

Unterlänge Dies ist der Teil eines Zeichens, der über die Schriftlinie nach unten hinausragt.

Unterschneidung Wenn zwei Zeichen dichter zusammengesetzt werden, als es ihrer Standarddicke entspricht, spricht man von ~. Bei Zeichenkombinationen wie z. B. „Te” ergibt sich ein ausgeglichenes Schriftbild.

Upload

	Unter ~ versteht man das Senden von Dateien und Programmen auf einen vernetzten Server
Versalhöhe	Man versteht darunter die Höhe der Großbuchstaben, der Versalien. Als Maß wird i. d. R. die Höhe des Buchstabens „H" von der Schriftlinie bis zur Zeichenoberkante benutzt.
x-Höhe	Höhe des Kleinbuchstabens/Zeichens „x" bzw. der Kleinbuchstaben ohne die Oberlänge einer Schrift. Diese Höhe wird auch Mittellänge genannt.
Zoll	engl. Inch. Maßeinheit für die Länge 1 Zoll = 1 Inch = 2,54 cm

Index

A

Achswechsel 65, 101, 110

AI 37

Aktive Jobs 129, 130, 131, 132, 136, 181

Anfahrfahnen 152, 181

Anzahl Ausgaben 47

Anzahl Kopien 47, 48

Attribute-Reiter 151

Ausgabe in Datei 48, 76, 164, 181

Ausgabe-Vorschau 52, 53, 56, 77, 101, 102, 107, 115, 122

Ausgabeprozess 51, 181

Ausgangsdarstellung 102

Auslesen 35, 51, 76, 164

Ausrichten 67, 110, 120, 194

Ausrichtung 35, 36, 120, 191, 193

Autoimport-Plugins 94, 106, 181

Automatisierung 194

B

Backup 191

Baum-Schaltflächen 147

BE-Fonts 188

Bemaßung 117

Blattränder 36

Blattursprung 48, 76

B

Blattursprung beibehalten 48, 76

BMP 37

Bohrungen 181

C

CDR 189

Clipart 143, 182, 192

CMX 181, 189

CMYK 192

CorelDRAW 7, 15, 26, 28, 29, 30, 143, 181, 186, 189

CoRUN 28, 29, 30, 94, 106

D

Dateien-Reiter 182, 189

Dateiformate 78

Digitalisiermodus 182

Drehrichtung 74, 121, 122

Duplizieren 15, 66, 72

DXF 37, 38, 184

E

Ebene 40

Eins nach vorne setzen 70

EMF 37

Entgitterabstand 54

Entgitterlinien 55, 56, 57, 102, 103, 182

Entgitterrahmen 48, 51, 55, 56, 57, 68, 75, 77, 81, 102, 103, 107, 182

EPS 162, 181, 187, 193

F

Fadenkreuz 90

Fahrwege 68, 119, 121, 122

Farbleiste 147

Farbmodell 114

Farbseparation beim Schneiden 50, 52

Farbverlauf 45

Fernwartung 95, 106

Folien-Optimierung 58, 59

Fontmanager 182, 188

Fräsen 26, 31, 34, 41, 52, 62, 68, 76, 181, 182, 187

Freehand 7, 28

Füllung 53, 117

Füllungen 162

G

Gammakorrektur 193

Ganz nach hinten setzen 70

Ganz nach vorne setzen 69

Geräteansteuerung 182

Gerätekonfiguration 128

Geräteoptionen 135

Gerätetreiber 41, 42, 77, 181, 186, 190

GIF 37

Graustufen 194

Gravieren 182

G

Gruppieren 66, 80, 110, 114, 194

Gruppierung brechen 66

GTP 37

H

Haarlinie 162

Hilfslinien 91, 194

Hochgestellt 194

Horizontal spiegeln 65, 101, 110

Hotfolder 128, 134, 135, 182, 194

HPGL 37, 38, 164, 168, 172, 176, 179, 184

I

IK 37

Illustrator 7, 15, 26, 30, 162, 186

Import 30, 37, 38, 39, 40, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 99, 184

Info-Fenster 94, 105

Inline 185

J

Job-Historie 62, 183

Job-Info 61, 109, 183, 184

Job-Kalkulation 183, 184

Job-Vorbereitung 79, 185

Justiermarken 150, 153

K

Klonen 183

Knotenbearbeitung 90, 183

Kombination auflösen 67

Kombinieren 66, 67, 80, 110

Kontrast 192, 194

Konturlinie 183, 185

Kreissatz 183

L

Laser 68, 183

Layer-Reiter 144, 183

Leerzeichen 184

Lineal 96, 97

Lineale 88, 117

Lokales Gerät 41, 45

Lupe 69, 115

M

Makro 194

Makros 30, 143, 148, 150

Marken-Optimierung 58

Markisenfunktion 115, 194

Maßeinheit 88, 196

Materialanzeige 184

Materialdatenbank 15

Materialverbrauch 53, 102, 185, 188

M

Messen 160

Methode 193

Metrik 88, 96, 117

Multi-Inline 184

Multifunktions-Cutter 184

N

Nach Segment warten 49, 76

Navigator 146

Neu berechnen 102

Neuer Ursprung 50, 76

Nullpunkt des Lineals 117

O

Objektbaum 148

Objekte schließen 67, 184

Objekte-Reiter 145, 185

Objektliste 146, 147, 148, 149, 150

Objektnamen 145, 150

Objektvorschau 146

Offenes Trimmen 185

Online Support 94, 106

OpenType 188

OPI 187

Optimierung 54, 55, 58, 114, 125, 185

Outline 152, 183, 185

P

Passermarke 153, 185

Passermarken 52, 149, 185

Passive Jobs 129, 130, 131, 132, 181

Passwortschutz 84

PCX 37

PDF 7, 38, 39

PhotoCUT 185

Platten-Optimierung 58

Plot-Manager 42, 44, 48, 51, 52, 76, 115, 128, 129, 133, 134, 135, 141, 151, 186, 187, 194

Plotserver 42, 44, 186

PLT 134

Portnummer 43, 135

Positionierhilfe 91

Positionierung 66

Posterize 186

Print & Cut 171, 178, 183, 189

Probefahrt 51, 103, 186

R

Raster 195

Rechteck 48, 146, 160

Referenzjob 186

Region ausschneiden 152, 186

RGB 36, 191

Rollenplotter 50, 104

S

Scannen 109, 195

Schraffur 186

Schriftgrad 163, 194, 195

Schriftgröße 189

Schriftschnitt 193

Segment 49, 58, 59, 76, 189

Segment-Optimierung 58

Segmentabstand 48, 77

Segmentierung mit Überlappung 59, 187

Sektionierung 49, 57, 58, 59

Seriennummern 17

Sidebar 33, 92, 117, 143, 144, 145, 150, 153, 182, 183, 185, 187

Siebdruck 187, 189

Sortierung mit Simulation 67, 102, 126, 187

Speichern unter 61, 101, 131, 132, 133, 136

Spitze 63

Spooler 43, 135

Sprache wählen 91

Stapeln 47, 187

Stapeln Abstand 47

Stapelverarbeitung 76

Stapelvorschau 48

Stege 68, 152

Strichstärke 162, 193

Symmetrisches Objekt 188

T

Text in Kurven 152, 162

Text-Editor 188, 189

Thumbnails 188

TIF 37

Tischplotter 50, 104

Treiber 5, 31, 41, 42, 45, 50, 75, 76, 103, 104, 128, 137, 157, 158, 160, 166, 173

Trennen 79, 128

Trimmen 185, 188

TrueType 188

Type 1 188

U

Umrissmodus 70, 109

Umrissstiftumwandlung 181

Undo 73, 90

Unsichtbar 90, 97, 152

V

Vektorisieren 186

Vektorisierung 189

Verfahrwege 67, 68, 102, 123, 125

Verrunden 151

Versalhöhe 189, 191, 196

Versalhöhe anpassen 191

Verschmelzen 67, 152, 189

Vertikal spiegeln 65, 101

V

Videomarken 47, 58, 150, 189

Vollfläche 189

Vorschaubild 133

W

Warteschlange 137, 181

Wegstrecke 137

Werkzeugbewegungen 137

Werkzeugzuordnung 77, 190

Wiederherstellen 63, 109

WMF 37

Z

Zoom-Schaltflächen 147

Zoom-Schieber 146