

**EUROSYSTEMS**



**Benutzerhandbuch**



# Inhaltsverzeichnis

<b>Software-Lizenzvertrag</b> .....	<b>1</b>
<b>Wichtige Kundeninformation EuroCUT</b> .....	<b>7</b>
Systemanforderungen.....	7
Einschränkung der Gewährleistung.....	7
Warenzeichen.....	8
Support und Sales Info.....	8
Impressum.....	9
<b>Copyright</b> .....	<b>11</b>
EuroCUT verwendet die OpenCV.....	11
EuroCUT verwendet NLog.....	12
EuroCUT Weed-Ex.....	13
<b>Über dieses Handbuch</b> .....	<b>15</b>
Typographische Orientierungshilfen.....	16
<b>1 Einleitung</b> .....	<b>17</b>
<b>2 Was kann EuroCUT - Leistungsübersicht</b> .....	<b>19</b>
<b>3 Quickstart</b> .....	<b>27</b>
3.1 Kopierschutz / Dongle.....	27
3.1.1 Kopierschutz.....	27
3.2 Lizenzierung.....	27
3.2.1 Online-Aktivierung / Deaktivierung.....	27
3.2.2 Offline-Aktivierung / Deaktivierung.....	29
3.2.3 Umwandlung Testversion zur Vollversion.....	30
3.2.4 Lizenzierung mittels *.ECFN-Datei.....	30
3.3 Quickstart.....	30
3.3.1 Wie installiere ich EuroCUT?.....	30
3.4 Die Cut Mark Symbolleiste.....	36
3.4.1 Der Schneidemarken-Arbeitsfluss.....	36
3.4.2 Die Schneidemarken-Symbolleiste in CorelDRAW X3-X8 und 2017-2026.....	36
3.4.3 Die Datei-Menü-Einträge in Illustrator CS3-CS6 und CC.....	37
3.5 Autoexport.....	41
3.5.1 Corun-Installer.....	41
3.5.2 EuroCUT-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen.....	42
3.5.3 EuroCUT-Skript in Inkscape.....	43
3.5.4 EuroCUT-Skript in Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC.....	43
3.5.5 EuroCUT-Skript in Adobe InDesign CS4-CS6, CC.....	44
3.5.6 EuroCUT-Skript in AutoCAD.....	44
<b>4 Wie arbeite ich mit EuroCUT?</b> .....	<b>47</b>
4.1 Desktop und Arbeitsfläche.....	47
4.1.1 I. Desktop.....	47
4.1.2 II. Arbeitsfläche.....	47
4.2 Arbeitsvorbereitung.....	50
4.2.1 Importieren.....	51

## Inhaltsverzeichnis

<b>4 Wie arbeite ich mit EuroCUT?</b>	
4.3 Werkzeug-Zuordnung über Layer.....	55
4.3.1 Layerzuordnung definieren.....	55
4.3.2 Wie legt man die Werkzeug-Reihenfolge fest?.....	59
4.4 Exportieren.....	61
4.4.1 PDF-Export.....	63
4.5 Die Seriennummern-Funktion.....	65
4.5.1 Schritt für Schritt-Anleitung.....	65
4.6 Exkurs: Umriss vs Outline vs Konturlinie.....	70
4.6.1 1. Umriss.....	70
4.6.2 2. Outline.....	72
4.6.3 3. Konturlinie.....	72
4.7 Exkurs: Verschmelzen von Vektorobjekten.....	74
4.7.1 Eine Auswahl der wichtigsten Unterarten beim Verschmelzen.....	74
4.8 Der Layout anzeigen-Modus.....	76
4.8.1 Begriffsbestimmung:.....	76
4.8.2 Begriffsbestimmung Container.....	77
4.8.3 Übersicht Container-Typen.....	79
4.8.4 Arbeiten mit Containern.....	80
4.8.5 Serien mit Hilfe der Container-Funktion.....	86
4.9 Drucken.....	97
4.9.1 Ohne RIP-Software.....	97
4.9.2 Mit Pjannto RIP Software.....	107
<b>5 Referenzteil.....</b>	<b>109</b>
5.1 Das Datei-Menü.....	109
5.1.1 Der Neu...-Befehl.....	109
5.1.2 Der Neu von Vorlage-Befehl.....	109
5.1.3 Der Letzte Fassung-Befehl.....	109
5.1.4 Der Öffnen...-Befehl.....	109
5.1.5 Der Speichern-Befehl.....	109
5.1.6 Der Speichern unter...-Befehl.....	110
5.1.7 Der Alles speichern-Befehl.....	110
5.1.8 Der Versenden per EMail...-Befehl.....	110
5.1.9 Der Importieren-Befehl.....	110
5.1.10 Der Exportieren-Befehl.....	110
5.1.11 Der Übergabe an RIP...-Befehl.....	110
5.1.12 Der Drucken-Befehl.....	111
5.1.13 Der Scannen...-Befehl.....	111
5.1.14 Der Scanner wählen...-Befehl.....	111
5.1.15 Der Ende-Befehl.....	111
5.1.16 Die Job-Historie.....	111
5.2 Das Bearbeiten-Menü.....	112
5.2.1 Der Rückgängig-Befehl.....	112
5.2.2 Der Undo-Liste-Befehl.....	112
5.2.3 Der Wiederherstellen-Befehl.....	112
5.2.4 Der Redo-Liste-Befehl.....	112
5.2.5 Der Ausschneiden-Befehl.....	112
5.2.6 Der Kopieren-Befehl.....	113

## Inhaltsverzeichnis

<b>5 Referenzteil</b>	
5.2.7 Der Einfügen-Befehl.....	113
5.2.8 Der Inhalte einfügen...-Befehl.....	113
5.2.9 Der Alles Markieren-Befehl.....	113
5.2.10 Der Selektion umkehren-Befehl.....	113
5.2.11 Der Job-Info...-Befehl.....	113
5.2.12 Der Job-Kalkulation...-Befehl.....	114
5.2.13 Der Farblayer...-Befehl.....	114
5.2.14 Der Schneidfertig...-Befehl.....	114
5.2.15 Der Mehrfach-Kopien...-Befehl.....	114
5.3 Das Objekt-Menü.....	115
5.3.1 Der Achswechsel-Befehl.....	115
5.3.2 Der Achswechsel mit Blatt-Befehl.....	115
5.3.3 Der Horizontal Spiegeln-Befehl.....	115
5.3.4 Der Vertikal Spiegeln-Befehl.....	115
5.3.5 Der Löschen-Befehl.....	115
5.3.6 Der An X-Achse spiegeln-Befehl.....	115
5.3.7 Der An Y-Achse spiegeln-Befehl.....	115
5.3.8 Der Duplizieren-Befehl.....	116
5.3.9 Der Klonen-Befehl.....	116
5.3.10 Der Gruppieren-Befehl.....	116
5.3.11 Der Gruppierung brechen-Befehl.....	116
5.3.12 Der Kombinieren-Befehl.....	117
5.3.13 Der Kombination auflösen-Befehl.....	117
5.3.14 Die Füllung-Funktion.....	117
5.3.15 Die Umriss-Funktion.....	118
5.3.16 Der Bitmap maskieren-Befehl.....	118
5.3.17 Der Perspektive-Befehl.....	118
5.3.18 Der Hülle-Befehl.....	119
5.3.19 Der Blockschatten...-Befehl.....	120
5.3.20 Der Zeichnen-Befehl.....	120
5.3.21 Der Ausrichten...-Befehl.....	124
5.3.22 Der Sortierung mit Simulation...-Befehl.....	124
5.3.23 Der Manuelle Sortierung...-Befehl.....	124
5.3.24 Der Im Uhrzeigersinn-Befehl.....	124
5.3.25 Der Gegen den Uhrzeigersinn-Befehl.....	125
5.3.26 Der Schließen-Befehl.....	125
5.3.27 Der Öffnen-Befehl.....	125
5.3.28 Der Verrunden...-Befehl.....	125
5.3.29 Der Knoten reduzieren-Befehl.....	125
5.3.30 Der Doppelte Linien entfernen-Befehl.....	125
5.3.31 Der In Gitterlinien konvertieren-Befehl.....	126
5.3.32 Der Steg einfügen-Befehl.....	126
5.3.33 Der Zur Clipart-Gruppe hinzufügen-Befehl.....	126
5.3.34 Der In Container wandeln...-Befehl.....	126
5.3.35 Der Container Status aufheben-Befehl.....	126
5.3.36 Der Container Einstellungen...-Befehl.....	127
5.3.37 Der Entgitterrahmen-Befehl.....	127
5.3.38 Der Objekt-Eigenschaften...-Befehl.....	127

## Inhaltsverzeichnis

### 5 Referenzteil

5.4 Das Ansicht-Menü.....	128
5.4.1 Der Vergrößern-Befehl.....	128
5.4.2 Der Verkleinern-Befehl.....	128
5.4.3 Der Ganze Seite-Befehl.....	128
5.4.4 Der Alles zeigen-Befehl.....	128
5.4.5 Der Selektierte Objekte zeigen-Befehl.....	128
5.4.6 Der Ganz nach vorne setzen-Befehl.....	128
5.4.7 Der Ganz nach hinten setzen-Befehl.....	129
5.4.8 Der Eins nach vorne setzen-Befehl.....	129
5.4.9 Der Eins nach hinten setzen-Befehl.....	129
5.4.10 Der Layout anzeigen-Befehl.....	129
5.4.11 Der Umrissmodus-Befehl.....	129
5.4.12 Der Erweiterte Darstellung-Befehl.....	129
5.4.13 Der Immer im Vordergrund-Befehl.....	129
5.4.14 Der Fenster aktualisieren-Befehl.....	130
5.5 Das Werkzeuge-Menü.....	131
5.5.1 Die Vektorisieren...-Funktion.....	131
5.5.2 Die Revektorisieren-Funktion.....	131
5.5.3 Die Konturlinie...-Funktion.....	131
5.5.4 Die PhotoCut...-Funktion.....	132
5.5.5 Der Programm einfügen...-Befehl.....	132
5.5.6 Der Programmliste bearbeiten...-Befehl.....	132
5.5.7 Der Justiermarken setzen-Befehl.....	132
5.5.8 Der Videomarken suchen / ersetzen-Befehl.....	132
5.5.9 Der Messen-Befehl.....	133
5.5.10 Die Materialoptimierung...-Funktion.....	133
5.5.11 Der Anfahrhahnen-Befehl.....	133
5.5.12 Der Fräsen/Ausräumen-Befehl.....	133
5.5.13 Die Outline-Funktion.....	134
5.5.14 Der Verschmelzen-Befehl.....	134
5.6 Das Plugins-Menü.....	135
5.6.1 Das Seriennummern-Plugin.....	135
5.7 Das Bild-Menü.....	136
5.7.1 Der Farben reduzieren...-Befehl.....	136
5.7.2 Der Posterize...-Befehl.....	136
5.7.3 Der Graustufen-Befehl.....	136
5.7.4 Der Invertieren-Befehl.....	136
5.7.5 Der Überblenden-Befehl.....	136
5.7.6 Der Kontrast...-Befehl.....	137
5.7.7 Der Helligkeit...-Befehl.....	137
5.7.8 Der Sättigung...-Befehl.....	137
5.7.9 Der Schärfe...-Befehl.....	137
5.7.10 Der Gammakorrektur...-Befehl.....	137
5.7.11 Der Relief...-Befehl.....	137
5.7.12 Der Konvertieren in Bitmap-Befehl.....	138
5.7.13 Der Region ausschneiden-Befehl.....	138
5.7.14 Der Eigenschaften...-Befehl.....	138
5.8 Das Text-Menü.....	139

## Inhaltsverzeichnis

<b>5 Referenzteil</b>	
5.8.1 Der Text eingeben-Befehl.....	139
5.8.2 Der Text bearbeiten-Befehl.....	139
5.8.3 Der Textbox...-Befehl.....	139
5.8.4 Der Text in Kurven-Befehl.....	139
5.8.5 Der Text in Zeilen-Befehl.....	139
5.8.6 Der Fontmanager-Befehl.....	140
5.9 Das Einstellungen-Menü.....	141
5.9.1 Das Grundeinstellungen-Menü.....	141
5.9.2 Der Farbpalette-Befehl.....	169
5.9.3 Der Systemsteuerung...-Befehl.....	171
5.9.4 Der Arbeitsfläche...-Befehl.....	171
5.9.5 Die Lineale...-Funktion.....	172
5.9.6 Die Maßeinheit-Funktion.....	172
5.9.7 Die Raster...-Funktion.....	172
5.9.8 Die Nullpunkt-Funktion.....	173
5.9.9 Der Undo/Redo-Befehl.....	175
5.9.10 Der Fadenkreuz-Befehl.....	176
5.9.11 Die Hilfslinien...-Funktion.....	176
5.9.12 Die Positionierhilfe-Funktion.....	177
5.9.13 Der Hilfslinien feststellen-Befehl.....	177
5.9.14 Der Hilfslinien sichtbar-Befehl.....	178
5.9.15 Der Sprache wählen...-Befehl.....	178
5.10 Das Fenster-Menü.....	179
5.10.1 Der Neues Fenster-Befehl.....	179
5.10.2 Der Untereinander-Befehl.....	179
5.10.3 Der Nebeneinander-Befehl.....	179
5.10.4 Der Überlappend-Befehl.....	179
5.10.5 Der Schließen-Befehl.....	179
5.10.6 Der Alle Schließen-Befehl.....	179
5.10.7 Der Standard-Befehl.....	179
5.10.8 Der Sidebar-Befehl.....	179
5.10.9 Der Setup-Befehl.....	180
5.10.10 Der Allg. Werkzeuge-Befehl.....	180
5.10.11 Der Text-Befehl.....	180
5.10.12 Der Objekt-Werkzeuge-Befehl.....	180
5.10.13 Der Objekt-Parameter-Befehl.....	180
5.10.14 Der Statuszeile Objektinfo-Befehl.....	180
5.10.15 Der Statuszeile Element-Info-Befehl.....	180
5.10.16 Die Aktive Fenster Anzeige.....	180
5.10.17 Der Weitere Fenster...-Befehl.....	181
5.11 Das Hilfe-Menü.....	182
5.11.1 Der Über ...-Befehl.....	182
5.11.2 Der Hilfe...-Befehl.....	182
5.11.3 Der Autoimport-Plugins installieren...-Befehl.....	182
5.11.4 Der Online Support-Befehl.....	182
5.11.5 Der Fernsteuerung Supportteam...-Befehl.....	182
5.11.6 Der Live-Update-Befehl.....	183
5.12 Kontextmenüs linke Maustaste.....	184

# Inhaltsverzeichnis

<b>5 Referenzteil</b>	
5.12.1 Kontextmenü Lineal.....	184
5.13 Kontextmenüs rechte Maustaste.....	186
5.13.1 Kontextmenü Leere Arbeitsfläche.....	186
5.13.2 Kontextmenü Textblock.....	187
5.13.3 Kontextmenüs Knotenbearbeitung.....	193
<b>6 Referenzteil Ausgabevorschau.....</b>	<b>199</b>
6.1 Das Hilfe-Menü.....	199
6.1.1 Der Online Support-Befehl.....	199
<b>7 Toolbars.....</b>	<b>201</b>
7.1 Die Standard-Toolbar.....	201
7.2 Die Setup-Toolbar.....	201
7.2.0.1 Die Magnet-Funktion.....	202
7.3 Die Werkzeuge-Toolbar.....	202
7.3.1 Der Pfeil-Modus.....	204
7.3.2 Der Knoten bearbeiten-Modus.....	206
7.3.3 Der Hand-Modus.....	208
7.3.4 Die Zoom-Funktion.....	208
7.3.5 Die Zeichnen-Werkzeuge.....	209
7.3.6 Der On Top-Text-Editor.....	210
7.3.7 Das Messen-Werkzeug.....	210
7.3.8 Das Farbeimer-Werkzeug.....	211
7.3.9 Das Stiftattribute-Werkzeug.....	211
7.3.10 Das Ausgabe-Werkzeug.....	211
7.4 Die Text-Editor-Toolbar.....	211
7.5 Die Knoten-Toolbar.....	214
7.5.1 Direkte Koordinateneingabe von Knotenpositionen.....	219
7.6 Die Objekt-Werkzeuge-Toolbar.....	221
7.7 Die Objekt-Parameter-Toolbar.....	222
7.8 Der Dupliziere-Befehl.....	222
7.8.0.1 Die Multi-Copy-Schaltfläche.....	222
7.9 Die Statuszeile Objekt-Info.....	225
7.10 Die Statuszeile Elementinfo.....	225
<b>8 Tools - Werkzeuge.....</b>	<b>227</b>
8.1 Der Desktop.....	227
8.1.1 Cursorformen auf der Arbeitsfläche und ihre Bedeutung.....	228
8.2 Der Textbox-Dialog.....	229
8.2.1 Texte editieren.....	238
8.3 Die Outline-Funktion.....	243
8.4 In Gitterlinien konvertieren (Beispiel).....	245
8.4.1 Was macht die Funktion?.....	245
8.4.2 Beispiel.....	245
8.5 Die Anfahrfahnen.....	247
8.5.1 Ecken.....	247
8.5.2 Tangentiale Anfahrfahnen.....	248
8.6 Die Undo-Redo-Liste.....	250

# Inhaltsverzeichnis

<b>8 Tools - Werkzeuge</b>	
8.7 Die Ausrichten-Funktion.....	252
8.8 Das Sortierung mit Simulation...-Werkzeug.....	253
8.8.1 Bereich A1 - Objekt-Position, Farbbalken, .....	253
8.8.2 Bereich A2 - Der Simulator.....	255
8.8.3 Bereich A3.....	255
8.8.4 Bereich A4 - Sortierung, Einstellungen, .....	257
8.9 Das Stiftattribute-Werkzeug.....	260
8.10 Das Verschmelzen-Werkzeug.....	264
8.10.1 Maske.....	267
8.10.2 Nahtstellen.....	267
8.11 Das Farbeimer-Werkzeug.....	269
8.12 Das symmetrische Objekte-Werkzeug.....	276
8.13 Das Messen-Werkzeug.....	279
8.14 Die Stoppuhr.....	281
8.15 Das Vektorisieren-Werkzeug.....	282
8.15.1 Farbuordnung.....	282
8.15.2 Parameter.....	284
8.15.3 Schieberegler.....	285
8.16 Die Konturlinie-Funktion.....	286
8.17 Die Job-Kalkulation.....	289
8.18 Die Job-Info.....	295
8.19 Die PhotoCUT-Funktion.....	298
8.19.1 Der PhotoCUT-Dialog.....	298
<b>9 Die Sidebar.....</b>	<b>307</b>
9.1 Begriffsbestimmung Sidebar.....	307
9.2 Das Verankerungs-Control.....	307
9.3 Der Layer-Reiter.....	309
9.3.1 A) Der Layer-Bereich.....	309
9.3.2 B) Die Layer-Optionen.....	309
9.3.3 C) Die Paletten-Optionen.....	310
9.3.4 Statusanzeige Layer.....	312
9.3.5 Der Layer-Einstellungen-Dialog.....	314
9.3.6 Tastenkürzel in der Layerbearbeitung.....	321
9.4 Der Dateien-Reiter.....	322
9.4.1 Symbolleiste im Dateien-Reiter.....	322
9.4.2 Suchpfade.....	327
9.4.3 Hotfolder - Verzeichnisüberwachung.....	329
9.4.4 Suchfeld und Dateiansicht.....	333
9.5 Der Objekte-Reiter.....	337
9.5.1 Der Objekt-Manager.....	337
9.5.2 Der Objekttypen-Reiter.....	341
9.5.3 Der Objektnamen-Reiter.....	342
9.5.4 Der Attribute-Reiter.....	343
9.6 Der Cliparts-Reiter.....	346
9.6.1 Clipartverwaltung.....	346
9.6.2 Die Kontextmenüs.....	354
9.7 Der Makros-Reiter.....	355

## Inhaltsverzeichnis

<b>9 Die Sidebar</b>	
9.7.1 Der Makro-Player.....	355
9.7.2 Die EuroCUT-Makros.....	357
<b>10 Add Ons.....</b>	<b>359</b>
10.1 Box-Nesting.....	359
10.2 Fontmanager.....	360
10.2.1 Was kann der Fontmanager?.....	360
10.2.2 Toolbars - Werkzeugeleisten.....	362
10.2.3 Referenzteil.....	371
10.2.4 Die Kontextmenüs.....	389
<b>11 Tipps &amp; Tricks - Problembehandlung.....</b>	<b>391</b>
11.1 Code wird nicht angenommen unter Windows 7, 8, 10 oder 11 (ohne Dongle).....	391
11.2 Kalibrierung der Ausgabegröße.....	391
11.3 Vektorisieren.....	394
11.4 Schriften und Windows 10 / 11.....	394
11.5 Schreibschriften verschmelzen.....	394
11.6 Kreissegmente erzeugen.....	395
11.7 Datenimport von Apple Rechnern.....	395
<b>Anhang.....</b>	<b>397</b>
A Übersicht Tastenkürzel.....	397
B Die ANSI Zeichentabelle.....	400
C EuroCUT Design XT-Schriften.....	401
D EuroCUT-Fonts.....	404
E EuroCUT-Symbolfonts.....	421
E.1 Sign-Symbole (ECSignsymbole).....	421
E.2 Sport-Symbole (ECSportsymbole).....	424
E.3 Rahmen-Symbole (ECRahmensymbole).....	426
F Lexikon der Fachbegriffe.....	427
G Glossar.....	437
<b>Index.....</b>	<b>443</b>

# Software-Lizenzvertrag

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

EINZELPLATZ- / HAUPT-LIZENZ - ZWEITPLATZ-LIZENZ - ZUSATZ-LIZENZ - DEMO-LIZENZ - TEST-LIZENZ - SCHUL-LIZENZ / MULTI-USER - FIRMEN-LIZENZ - UNTERNEHMENS-LIZENZ - MIET-LIZENZ / ABO

## 1. Gegenstand des Vertrages

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

## 2. Lizenz einräumung

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

### Einzelplatz- / Haupt-Lizenz

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

### Zweitplatz-Lizenz

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

## Software-Lizenzvertrag

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

### Zusatz-Lizenz

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

### Demo-Lizenz

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

### Test-Lizenz

Die Test-Lizenz ermächtigt den Lizenznehmer, die Software in ihrem vollen Funktionsumfang - zeitlich begrenzt - zu testen, insbesondere zu überprüfen, ob der vom Lizenznehmer erwartete Gebrauchswert mit der Software zu erreichen ist und/oder die Kompatibilität mit seinem derzeitigen Computersystem vorhanden ist. Die Weitergabe oder Vervielfältigung ohne die ausdrückliche, schriftliche Erlaubnis des Lizenzgebers ist untersagt. Der Testzeitraum beginnt mit der Erzeugung der Test-Lizenz. Der Lizenzgeber behält sich vor, im Falle der missbräuchlichen Nutzung die Testlizenz zu deaktivieren, mit der Folge dass die Software nicht mehr genutzt werden kann.

### Schul-Lizenz - Multi-User

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

### Firmen-Lizenz

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

### Unternehmens-Lizenz

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

### Miet-Lizenz / Abo

Die Eurosystems Neo S.à r.l. berechtigt die RCS Systemsteuerungen GmbH zum Vertrieb von Miet-Lizenzen. Eurosystems räumt dem Lizenznehmer gegen Leistung der Vergütung an die RCS Systemsteuerungen GmbH oder einen autorisierten Verkäufer ein zeitlich beschränktes, einfaches, nicht übertragbares Nutzungsrecht an der Software zum bestimmungsgemäßen Gebrauch ein. Der Lizenznehmer hat das Recht, die zur Verfügung gestellte Kopie der Software auf einem einzelnen Terminal, das an einen einzelnen Computer angeschlossen ist, zu benutzen. Sie dürfen die Software nicht über den in der Software vorgesehenen Rahmen hinaus vernetzen. Sie dürfen die Software nicht in einer anderen Weise zu irgendeiner Zeit auf mehr als einem Computer- oder Computerterminal benutzen, es sei denn der Lizenznehmer verfügt über so genannte Zusatz-Lizenzen.

### 3. Urheberrecht

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

### 4. Besondere Beschränkungen

Dem Lizenznehmer ist untersagt:

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

- \* Miet-Lizenzen an einen Dritten zu übertragen

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

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

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

### 5. Inhaberschaft an Rechten

Sie erhalten mit dem Erwerb des Produktes nur Eigentum an dem körperlichen Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist. Ein Erwerb von Rechten an der

## Software-Lizenzvertrag

Software selbst ist damit nicht verbunden. Der Lizenzgeber behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Vervielfältigungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte an der Software vor.

### 6. Dauer des Vertrages

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

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

### 7. Schadenersatz bei Vertragsverletzung

Der Lizenzgeber macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Urheberrechtsverletzungen haften, die dem Lizenzgeber aus einer Verletzung dieser Vertragsbestimmungen durch Sie entstehen.

### 8. Änderungen und Aktualisierungen

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

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

### 9. Gewährleistung und Haftung des Lizenzgebers

Der Lizenzgeber übernimmt keine Haftung für die Fehlerfreiheit der Software. Insbesondere übernimmt der Lizenzgeber keine Gewähr dafür, dass die Software den Anforderungen und Zwecken des Erwerbers genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen zusammenarbeitet. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung der Software sowie der damit beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse trägt der Erwerber. Das gleiche gilt für das die Software begleitende schriftliche Material. Ist die Software nicht grundsätzlich brauchbar, so hat der Erwerber das Recht den Vertrag rückgängig zu machen.

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

### 10. Vollkaufleute

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

## 11. Datenübermittlung

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

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

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

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

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

## BESCHRÄNKTE GARANTIE

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

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

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

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

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

## Software-Lizenzvertrag

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

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

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

© Eurosystems 2026

## Wichtige Kundeninformation EuroCUT

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

EuroCUT ist in verschiedenen Versionen erhältlich: EuroCUT **Professional**, EuroCUT **Basic**, EuroCUT **Design** (auch für Schulen)

Die einzelnen Versionen unterscheiden sich in ihrem Funktionsumfang.

Der **Lieferumfang** einer EuroCUT-Version beinhaltet immer:

- Programm-CD (außer bei Download-Version)
- Hardwarekopierschutz - USB-Dongle (nur Professional)
- Handbuch (bei Download-Version als PDF-Datei)

### Codenummer

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

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

### Bitte prüfen (nur Professional):

1. Neben Ihrer Programm-CD ist es am wichtigsten das Vorhandensein des Kopierschutzes (Dongle) zu überprüfen, da dieser zugleich Ihre Lizenz ist.
2. Die Nummer auf Ihrem Kopierschutz **muss** mit dem 1. Block der Serial-Number (000123-ECDSXT-...) übereinstimmen.

Unter der Produktbezeichnung steht Ihre persönliche Codenummer (**Serial Number**) (z. B. 000123-ECDSXT-123973-00089754). Dieser Code wird nach erfolgreicher Installation der Software – beim erstmaligen Starten – als Initialisierung abgefragt. Ein weiteres Starten des Programms ist nur nach der Verifizierung des Codes möglich.

## Systemanforderungen

- PC mit mind. 4 GB Arbeitsspeicher (RAM)
- Windows 7 / 8 / 10 / 11
- minimale Grafikauflösung 1280 x 1024 Pixel

## 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

Einschränkung der Gewährleistung

Genauigkeit gewährleistet.

Wir schließen die Haftung für alle Verluste, die durch die Benutzung von EuroCUT oder dessen Dokumentation auftreten, aus. Der Inhalt dieses Handbuches kann ohne Ankündigung verändert werden und ist nicht als Verpflichtung von Eurosystems Neo 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](http://www.eurosystems.lu)**

unter der Rubrik **Support/FAQ**

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

Halten Sie deshalb bitte bei jedem Anruf folgende Informationen bereit:

- Versions-Nr.: z. B. EuroCUT Professional 9.005
- 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 EUROSISTEMS-Produkte.

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

Fax: 06502-9288-15

**Web Site: [www.eurosystems.lu](http://www.eurosystems.lu)**

## **Impressum**

Anmerkung zur Produktion:

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

Verwendete Schriftfamilie: Arial

Deutsche Version:  
Peter Bettendorf  
RCS Systemsteuerungen GmbH

Stand: 13.03.2026

Impressum

# Copyright

Copyright © 2026 by Eurosystems Neo S.à r.l.. Alle Rechte vorbehalten.  
Stand: 13.03.2026

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

Die Rechte an der Dokumentation zu EuroCUT liegen bei Eurosystems Neo 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 EuroCUT nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten und auf verschiedenen Geräten benutzt werden.

Kopien dürfen nur zum Zwecke der Datensicherung erstellt werden.

## EuroCUT 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.

EuroCUT verwendet die OpenCV

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

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

## **EuroCUT 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.

## **EuroCUT Weed-Ex**

Weed-Ex is a product from Witpac GmbH and the product as well as the application have been applied for patent in the Netherlands and is not disclosed yet.



## Über dieses Handbuch

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

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

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

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

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

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

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

Im Kapitel „**Die Sidebar**“ wird die seitliche Funktionsleiste mit Reitern (vergleichbar mit den so genannten Andockfenstern in CorelDRAW) in ihrer Funktionsweise ausführlich beschrieben. Zusammengefasst sind Layerbearbeitung, Cliparts, Objekt-Manager und Dateiverwaltung. Die Anwahl der einzelnen Funktionsbereiche ist über so genannte Reiter realisiert.

Im Kapitel „**Add Ons - Zusatzprogramme**“ werden zusätzliche Programmmodule ausführlich beschrieben. Add Ons sind Programme oder Programmteile, die getrennt vom Hauptprogramm sind. In der Regel werden sie durch eine benutzerdefinierte Installation zur Verfügung gestellt.

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

## Typographische Orientierungshilfen

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

Diese Software-Lösung wurde für das Erstellen, Manipulieren, Drucken und Exportieren von vektorbasierten Grafiken und Zeichnungen konzipiert und bietet eine hohe Funktionalität und Kompatibilität.

EuroCUT Design XT ist eine benutzerfreundliche Zeichenanwendung mit leistungsstarken Werkzeugen zur professionellen Gestaltung von grafischen Projekten.

Erstellen Sie raffinierte Grafiken, korrigieren Sie Vektorobjekte und vektorisieren Sie Bitmaps z. B. Logos, Cliparts.

Die Integration in einen bestehenden Workflow ist gegeben durch eine Vielzahl an Importfiltern z. B. eps, ai, bmp, tif, u. v. a. m.. „Autoexport-Makros“ für AutoCAD, Illustrator, InDesign, Freehand, CorelDRAW oder Inkscape sorgen für den reibungslosen Datenaustausch.



## 2 Was kann EuroCUT - Leistungsübersicht

Produktvergleich	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Stal XT
Design-Werkzeuge	✓	✗	✗	✗	✗
Zeichnen	✓	✓	✗	✗	✗
Mehrfach-Kopien	✓	✓	✓	✓	✓
Rechteck	✓	✓	✓	✓	✗
Kreis	✓	✓	✓	✓	✗
Linie	✓	✓	✓	✓	✗
Digitalisiermodus	✓	✓	✓	✗	✗
Freihand	✓	✓	✓	✗	✗
Symmetrisches Objekt	✓	✓	✗	✗	✗
Bohrloch	✓	✓	✗	✗	✗
Passermarke	✓	✓	✓	✓	✗
Universelles Objekt	✓	✓	✗	✗	✗
Blockschatten	✓	✓	✗	✗	✗
Hülle	✓	✓	✗	✗	✗
Perspektive	✓	✓	✗	✗	✗
Bitmap-Funktionen	✓	✓	✗	✗	✗
Überblenden	✓	✓	✗	✗	✗
Eigenschaften	✓	✓	✗	✗	✗
Farben reduzieren	✓	✓	✗	✗	✗
Gammakorrektur	✓	✓	✗	✗	✗
Graustufen	✓	✓	✗	✗	✗
Helligkeit	✓	✓	✗	✗	✗
Invertieren	✓	✓	✗	✗	✗
Kontrast	✓	✓	✗	✗	✗
Konvertieren in Bitmap	✓	✓	✗	✗	✗
Posterize	✓	✓	✗	✗	✗
Region ausschneiden	✓	✓	✗	✗	✗
Relief	✓	✓	✗	✗	✗
Rotieren in 0,1° Schritten	✓	✓	✓	✗	✗
Schärfe	✓	✓	✗	✗	✗
Sättigung	✓	✓	✗	✗	✗
PhotoCUT	✓	✓	✓	✓	✗
Entgitterrahmen	✓	✓	✓	✓	✗
Ergebnis invertierbar	✓	✓	✓	✓	✗
Streifenabstand einstellbar	✓	✓	✓	✓	✗
Streifenbreite einstellbar	✓	✓	✓	✓	✗
Streifenform wählbar	✓	✓	✓	✓	✗
Streifenrichtung wählbar	✓	✓	✓	✓	✗
Variable Laschenbreite	✓	✓	✓	✓	✗
Verschiedene Reliefs	✓	✓	✓	✓	✗
Wandlung von Halbtönvorlagen	✓	✓	✓	✓	✗
Verschmelzen	✓	✓	✓	✓	✗
Ausfüllen	✓	✓	✗	✗	✗
Automatisch	✓	✓	✓	✓	✗
Manuell	✓	✓	✓	✓	✗
Nach Farbe	✓	✓	✓	✓	✗
Offenes Trimmen	✓	✓	✓	✓	✗

## 2 Was kann EuroCUT - Leistungsübersicht

Produktvergleich	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Steel XT
Siebdruck	✓	✓	✓	✓	✗
Trimmen	✓	✓	✓	✓	✗
Vollfläche	✓	✓	✓	✓	✗
Sidebar	✓	✗	✗	✗	✗
Clipart-Manager	✓	✓	✓	✓	✗
CLA-Import	✓	✓	✓	✓	✗
Clipart-Gruppen-Verwaltung	✓	✓	✓	✓	✗
Clipart-Verwaltung	✓	✓	✓	✓	✗
Darstellung in Liste	✓	✓	✓	✓	✗
Darstellung in Mosaik	✓	✓	✓	✓	✗
Dateiinfo-Fenster	✓	✓	✓	✓	✗
Drag & Drop Unterstützung	✓	✓	✓	✓	✗
Suche nach Dateinamen	✓	✓	✓	✓	✗
Thumbnail-Vorschau	✓	✓	✓	✓	✗
Variable Anzeige	✓	✓	✓	✓	✗
Datei-Manager	✓	✓	✗	✓	✗
Darstellung in Liste	✓	✓	✗	✓	✗
Darstellung in Mosaik	✓	✓	✗	✓	✗
Datei-Importieren-Option	✓	✓	✗	✓	✗
Dateiinfo-Fenster	✓	✓	✗	✓	✗
Drag & Drop Unterstützung	✓	✓	✗	✓	✗
Hintergrund-Aktualisierung	✓	✓	✗	✓	✗
Import *.CDR und *.CMX 1)	✓	✓	✗	✓	✗
Job-Öffnen-Option	✓	✓	✗	✓	✗
Status-Überwachung	✓	✓	✗	✓	✗
Suche nach Dateinamen	✓	✓	✗	✓	✗
Suchpfade definierbar	✓	✓	✗	✓	✗
Thumbnail-Vorschau	✓	✓	✗	✓	✗
Variable Anzeige	✓	✓	✗	✓	✗
Verzeichnisüberwachung	✓	✓	✗	✓	✗
Vorschau *.CDR und *.CMX 1)	✓	✓	✗	✓	✗
Layer-Manager	✓	✗	✓	✓	✗
Frei / Gesperrt	✓	✓	✓	✓	✗
Individuelle Farbpaletten	✓	✓	✓	✓	✗
Info-Fenster	✓	✓	✓	✓	✗
Layer-Nummern	✓	✓	✓	✓	✗
Layerobjekte selektieren	✓	✓	✓	✓	✗
Materialanzeige	✓	✓	✓	✓	✗
Modelle CMYK / RGB / HSB	✓	✓	✓	✓	✗
Sichtbar / Unsichtbar	✓	✓	✓	✓	✗
Spotfarben definierbar	✓	✓	✓	✓	✗
Werkzeugparametrisierung	✓	✗	✓	✓	✗
Werkzeugzuordnung	✓	✗	✓	✓	✗
Makros-Reiter	✓	✓	✗	✗	✗
Schrittweises Ausführen	✓	✓	✗	✗	✗
Objekt-Manager	✓	✓	✓	✓	✓
Attribute-Reiter	✓	✓	✓	✓	✓
Baumschaltflächen	✓	✓	✓	✓	✓
Farbleiste	✓	✓	✓	✓	✗

Produktvergleich	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Steel XT
Navigator	✓	✓	✓	✓	✓
Objektattribute anzeigen	✓	✓	✓	✓	✓
Objektauswahl mit Vorschau	✓	✓	✓	✓	✓
Objektbaum	✓	✓	✓	✓	✓
Objektliste	✓	✓	✓	✓	✓
Objektnamen	✓	✓	✓	✓	✓
Objektnamen-Reiter	✓	✓	✓	✓	✓
Objekttypen-Reiter	✓	✓	✓	✓	✓
Objektvorschau	✓	✓	✓	✓	✓
Zoomschaltflächen	✓	✓	✓	✓	✓
Zoomschieber	✓	✓	✓	✓	✓
Verschiedenes	✓	✓	✗	✗	✗
Achswechsel	✓	✓	✓	✓	✓
Ausrichten	✓	✓	✓	✓	✓
Bemaßung	✓	✓	✗	✗	✗
Bitmap-Füllung	✓	✓	✓	✗	✗
Drehen in 0,1° Schritten	✓	✓	✓	✓	✓
Fadenkreuz	✓	✓	✓	✗	✗
Füllung	✓	✓	✓	✗	✗
Hilfslinien (auch schräg)	✓	✓	✓	✗	✗
Lineale	✓	✓	✓	✓	✓
Lupe	✓	✓	✓	✓	✓
Maßeinheit	✓	✓	✓	✓	✓
Messen (Strecke, Winkel)	✓	✓	✓	✓	✗
Positionierhilfe	✓	✓	✓	✓	✓
Raster	✓	✓	✓	✗	✗
Spiegeln horizontal	✓	✓	✓	✓	✓
Spiegeln vertikal	✓	✓	✓	✓	✓
Stoppuhr	✓	✓	✓	✗	✗
Umrissstift	✓	✓	✓	✓	✗
Umrissmodus	✓	✓	✓	✓	✓
Verlaufs-Füllung	✓	✓	✓	✗	✗
Knotenbearbeitung	✓	✓	✗	✗	✗
Ausrichten horizontal	✓	✓	✓	✗	✗
Ausrichten vertikal	✓	✓	✓	✗	✗
Direkte Koordinateneingabe	✓	✓	✓	✗	✗
Gerade in Kurve	✓	✓	✓	✗	✗
Knoten einfügen	✓	✓	✓	✗	✗
Knoten löschen	✓	✓	✓	✗	✗
Knoten reduzieren	✓	✓	✓	✗	✗
Knoten trennen	✓	✓	✓	✗	✗
Knoten verbinden	✓	✓	✓	✗	✗
Kurve glätten	✓	✓	✓	✗	✗
Kurve in Gerade	✓	✓	✓	✗	✗
Neuer Ursprung	✓	✓	✓	✗	✗
Orthogonalisieren	✓	✓	✓	✗	✗
Spitzer Knoten	✓	✓	✓	✗	✗
Stege	✓	✓	✗	✗	✗
Symmetrischer Knoten	✓	✓	✓	✗	✗

## 2 Was kann EuroCUT - Leistungsübersicht

Produktvergleich	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Steel XT
Verrunden	✓	✓	✓	✗	✗
Outline/Inline	✓	✓	✓	✓	✗
Produktivitäts-Werkzeuge	✓	✗	✗	✓	✗
CMX Transfer (Drag & Drop)	✓	✓	✓	✓	✓
Übernimmt Farben, Farbverläufe	✓	✓	✓	✓	✓
Bester Import von TTF-Konturen	✓	✓	✓	✓	✓
Export von CorelDRAW als CMX	✓	✓	✓	✓	✓
Job-Filter in CorelDRAW	✓	✓	✓	✓	✓
Drucken	✓	✓	✗	✓	✗
Drucken auf Rolle	✓	✓	✗	✓	✗
Drucken in Datei	✓	✓	✓	✓	✗
Druckverhältnis angeben	✓	✓	✓	✓	✗
Farbseparation beim Drucken	✓	✓	✗	✓	✗
Kachelauswahl	✓	✓	✗	✓	✗
Kacheln (Tiling) mit Überlappung	✓	✓	✗	✓	✗
Kachelvorschau	✓	✓	✗	✓	✗
Export-Filter	✓	✓	✓	✗	✗
PDF	✓	✓	✓	✓	✗
Dokumentenverschlüsselung	✓	✓	✓	✓	✗
Zugriffsrechteverwaltung	✓	✓	✓	✓	✗
Zweistufiger Passwortschutz	✓	✓	✓	✓	✗
CMX	✓	✓	✓	✓	✗
DXF	✓	✓	✓	✓	✗
EMF	✓	✓	✓	✓	✗
EPS mit OPI	✓	✓	✓	✓	✗
HPGL	✓	✓	✓	✓	✗
JOB (EuroCUT 4, 5, 6)	✓	✓	✓	✗	✗
JPG, TIF, BMP, PCX, PNG	✓	✓	✓	✓	✗
SOR	✓	✓	✓	✓	✗
Fräsen & Gravieren	✓	✓	✗	✗	✗
Schraffur	✓	✓	✗	✗	✗
Multi-Inline	✓	✓	✗	✗	✗
Anfahrhahnen	✓	✓	✗	✗	✗
Vorschau Fräsbahnen	✓	✓	✗	✗	✗
Fräserradius-Korrektur innen	✓	✓	✗	✗	✗
Fräserradius-Korrektur außen	✓	✓	✗	✗	✗
Import-Filter	✓	✓	✗	✗	✗
GIF, JPG, TIF, BMP, PCX, PNG	✓	✓	✓	✓	✓
AI	✓	✓	✓	✓	✓
CCJ (CoCut Job)	✓	✓	✓	✓	✓
CMX, CDR, CDT 2)	✓	✓	✓	✓	✓
DXF	✓	✓	✓	✓	✓
EMF, WMF	✓	✓	✓	✓	✓
EPS	✓	✓	✓	✓	✓
GTP	✓	✓	✓	✗	✗
IK (URW Signus)	✓	✓	✗	✗	✗
PDF	✓	✓	✓	✓	✓
PLT (HPGL)	✓	✓	✓	✓	✓
SVG 3)	✓	✓	✓	✓	✓

## Produktvergleich

	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Std XT
Job-Info	✓	✓	✓	✓	✓
Bearbeiter / Bearbeitungszeit	✓	✓	✓	✓	✓
Druckbare Job-Info	✓	✓	✓	✓	✓
Erstellungsdatum	✓	✓	✓	✓	✓
Kundenadresse	✓	✓	✓	✓	✓
Länge / Höhe / Anzahl / Preis	✓	✓	✓	✓	✓
Materialart / Farbnummer	✓	✓	✓	✓	✓
Memo-Feld	✓	✓	✓	✓	✓
Optionale Felder definierbar	✓	✓	✓	✓	✓
Passwort-Schutz	✓	✓	✓	✓	✓
Job-Kalkulation	✓	✓	✗	✗	✗
Objekte-Modus	✓	✓	✗	✗	✗
Schildfläche	✓	✓	✗	✗	✗
Schriftart+Material-Modus	✓	✓	✗	✗	✗
Schriftgröße+Material-Modus	✓	✓	✗	✗	✗
Sonderzeichen-Option	✓	✓	✗	✗	✗
Optimierung	✓	✗	✓	✓	✗
Folien	✓	✗	✓	✓	✓
Marken	✓	✗	✓	✓	✗
Platten	✓	✗	✓	✓	✗
Segment	✓	✗	✓	✓	✓
Smartfeed	✓	✗	✓	✓	✓
Automatisierung / Makros	✓	✓	✓	✓	✗
Videomarken (Print & Cut)	✓	✓	✓	✓	✗
Klonen	✓	✓	✓	✓	✗
Konturlinie (Print & Cut)	✓	✓	✓	✓	✗
Manuelle Sortierung	✓	✓	✓	✓	✗
Mustervorlagen (*.JTP)	✓	✓	✓	✗	✗
Objekt-Drehrichtung ändern	✓	✓	✓	✓	✗
Objekte schließen (Automatisch)	✓	✓	✓	✓	✗
Positionierung 1/100 mm genau	✓	✓	✓	✓	✓
Referenzjob (*.JRF)	✓	✓	✓	✓	✓
Seriennummern	✓	✓	✗	✗	✗
Sortierung mit Simulation	✓	✓	✓	✓	✓
Text-Editor	✓	✓	✓	✗	✗
Schriften	✓	✓	✓	✗	✗
102 EC-Fonts (Type 1)	✓	✓	✓	✗	✗
Font Sign-Symbole	✓	✓	✓	✗	✗
Font Sport-Symbole	✓	✓	✓	✗	✗
Font Rahmenteile	✓	✓	✓	✗	✗
Font Barcode (EAN)	✓	✓	✓	✗	✗
Ausrichtung	✓	✓	✓	✗	✗
Autom. Lauflängenanpassung	✓	✓	✓	✗	✗
Container-Funktion	✓	✓	✓	✗	✗
Kein Zeilenumbruch - anpassen	✓	✓	✓	✗	✗
Kein Zeilenumbruch - verkleinern	✓	✓	✓	✗	✗
Kerningtabellen erstellen (Type 1)	✓	✓	✓	✗	✗
Kerningwerte ändern (Type 1)	✓	✓	✓	✗	✗
Kreissatz	✓	✓	✓	✗	✗

## 2 Was kann EuroCUT - Leistungsübersicht

Produktvergleich	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Steel XT
Leerzeichen (1/1, 1/2, 1/4, 1/8)	✓	✓	✓	✗	✗
Schriftart	✓	✓	✓	✗	✗
Schriftgröße	✓	✓	✓	✗	✗
Schriftschnitt	✓	✓	✓	✗	✗
Tabulatoren	✓	✓	✓	✗	✗
Textexport (*.TXT, *.RTF, *.ECT)	✓	✓	✓	✗	✗
Text hochgestellt	✓	✓	✓	✗	✗
Textimport (*.TXT, *.RTF, *.ECT)	✓	✓	✓	✗	✗
Text tiefgestellt	✓	✓	✓	✗	✗
URW BE Fonts	✓	✓	✓	✗	✗
Versahöheneinstellung	✓	✓	✓	✗	✗
Wortabstand	✓	✓	✓	✗	✗
Zeichenabstand	✓	✓	✓	✗	✗
Zeichensatztafel	✓	✓	✓	✗	✗
Zeilenabstand	✓	✓	✓	✗	✗
Vektorisierung	✓	✓	✓	✗	✗
Automatische Knotenminimierung	✓	✓	✓	✗	✗
Ergebnisvorschau mit Zoom	✓	✓	✓	✗	✗
Farbzusammenlegung	✓	✓	✓	✗	✗
Konturfilter	✓	✓	✓	✗	✗
Optimierung bei Textobjekten	✓	✓	✓	✗	✗
Revektorisierung	✓	✓	✓	✗	✗
Autoimport-Plugins	✓	✓	✓	✓	✗
Adobe Illustrator	✓	✓	✓	✓	✓
Adobe InDesign	✓	✓	✓	✓	✗
AutoCAD	✓	✓	✓	✓	✗
CorelDesigner	✓	✓	✓	✓	✓
CorelDRAW	✓	✓	✓	✓	✓
Cut Mark Workflow Toolbar	✓	✓	✓	✓	✗
Inkscape	✓	✓	✓	✓	✓
Grundfunktionen	✓	✓	✓	✗	✗
Arbeitsflächengröße frei skalierbar	✓	✓	✓	✓	✓
Autosave/nach Minuten einstellbar	✓	✓	✓	✗	✗
Backup-Datei	✓	✓	✓	✗	✗
Beschnittmarken	✓	✓	✓	✓	✗
Blattränder	✓	✓	✓	✓	✓
Ebenen (Layer)	✓	✓	✓	✓	✗
Fadenkreuzcursor	✓	✓	✓	✗	✗
Fernwartung	✓	✓	✓	✓	✓
Gitter mit Offset	✓	✓	✓	✗	✗
Gruppieren von Objekten	✓	✓	✓	✓	✓
Kombinieren von Objekten	✓	✓	✓	✓	✓
Kontextsensitive Menüs	✓	✓	✓	✓	✓
Lineale	✓	✓	✓	✓	✓
Metrik mm, cm, Zoll	✓	✓	✓	✓	✓
Nullpunktverschiebung	✓	✓	✓	✓	✓
Online Hilfe	✓	✓	✓	✓	✓
Raster mit Positionierhilfe	✓	✓	✓	✗	✗
Rückgängig und Wiederherstellen	✓	✓	✓	✓	✓

## Produktvergleich

	 EuroCUT Professional XT	 EuroCUT Design XT	 EuroCUT Basic XT	 CoCUT Pro XT	 CoCUT Steel XT
Tastenbelegung ähnlich Corel	✓	✓	✓	✓	✓
Versenden per EMail	✓	✓	✓	✓	✗
Zusatzprogramme	✓	✓	✓	✗	✗
Fontmanager	✓	✓	✓	✗	✗
Fenster für jeden Schrifttyp	✓	✓	✓	✗	✗
Font-Datenbanken durchsuchen	✓	✓	✓	✗	✗
Fonts aktivieren / deaktivieren	✓	✓	✓	✗	✗
Fonts hinzufügen / duplizieren	✓	✓	✓	✗	✗
Fonts in Datenbanken	✓	✓	✓	✗	✗
Font-Suche nach Name / Schnitt	✓	✓	✓	✗	✗
Font-Vorschau	✓	✓	✓	✗	✗
Schrift-Datenbank importieren	✓	✓	✓	✗	✗
TT, OpenType, Type 1, BE-Fonts	✓	✓	✓	✗	✗
Treiber	✗	✗	✗	✗	✗
Mini-Cutter	✓	✗	✓	✓	✓
Rollen-Cutter	✓	✗	✓	✓	✓
Flachbett-Cutter	✓	✗	✓	✓	✗
Multifunktions-Cutter	✗	✗	✗	✗	✗
Laser-Gravierer	✗	✗	✗	✗	✗
Graviermaschine	✓	✗	✓	✗	✗
Geräteansteuerung	✓	✗	✗	✓	✗
Plot-Manager	✓	✗	✓	✓	✓
Aktive und passive Jobs	✓	✗	✓	✓	✓
Ausgabeprozess überwachen	✓	✗	✓	✓	✓
Fahrweg-Protokollierung	✓	✗	✓	✓	✓
Hotfolder-Verwaltung	✓	✗	✗	✓	✗
Job-Historie	✓	✗	✓	✓	✓
Job-Vorschau	✓	✗	✓	✓	✓
Job-Wiederholung	✓	✗	✓	✓	✓
Mehrgerätekonfiguration	✓	✗	✓	✓	✓
Meldungsfenster vor Ausgabe	✓	✗	✓	✓	✓
Multi-Schnittstellen-Support	✓	✗	✓	✓	✓
Parallele Geräteausgabe	✓	✗	✓	✓	✓
Plotserversfunktion (TCP/IP)	✓	✗	✓	✓	✓
Spool-Funktion	✓	✗	✓	✓	✓
Warteschlangen-Funktion	✓	✗	✓	✓	✓
Ausgabe in Datei	✓	✗	✓	✓	✓
Ausgabe-Vorschau	✓	✗	✓	✓	✓
Autom. Umrissstiftumwandlung	✓	✗	✓	✓	✓
Beliebige Anzahl Ausgaben	✓	✗	✓	✓	✓
Beliebige Kopienzahl	✓	✗	✓	✓	✓
Direktes Schneiden	✓	✗	✓	✓	✓
Entgitterlinien horiz. / vert.	✓	✗	✓	✓	✓
Entgitterrahmen um Einzelobjekt	✓	✗	✓	✓	✓
Farbsepariertes Schneiden	✓	✗	✓	✓	✓
Globaler Entgitterrahmen	✓	✗	✓	✓	✓
Kalibrierbare Ausgabegröße	✓	✗	✓	✓	✓
Mehrfaches Schneiden	✓	✗	✓	✓	✓
Optimierung des Folienverbrauchs	✓	✗	✓	✓	✓

## 2 Was kann EuroCUT - Leistungsübersicht

Produktvergleich	 Professional XT	 Design XT	 Basic XT	 Pro XT	 Steel XT
Probefahrt	✓	✗	✓	✓	✓
Schneidobjekt-Vorauswahl	✓	✗	✓	✓	✓
Segmentierung mit Überlappung	✓	✗	✓	✓	✓
Stapeln	✓	✗	✓	✓	✓
Statusanzeige Materialverbrauch	✓	✗	✓	✓	✓
Treiber-Editor	✓	✗	✓	✓	✓
Warten nach Segment	✓	✗	✓	✓	✓
Weed-Ex Treiberoption	✓	✗	✗	✓	✗
<b>Programmtyp</b>					
Standalone	✓	✓	✓	✗	✗
Codenummer-Schutz	✓	✓	✓	✓	✓

- 1) CDR nur falls CorelDRAW installiert ist
- 2) CDR / CDT nur falls CorelDRAW installiert ist
- 3) SVG nur falls Inkscape installiert ist (nicht-portable Version)

## 3 Quickstart

### 3.1 Kopierschutz / Dongle

#### 3.1.1 Kopierschutz

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

##### 3.1.1.1 Aktivierungsschlüssel

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

**Beispiel:** ECDSXT:00000-00000-00000-00000-00000

##### 3.1.1.2 Dongle

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

### 3.2 Lizenzierung

#### 3.2.1 Online-Aktivierung / Deaktivierung

##### 3.2.1.1 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.

### 3.2.1 Online-Aktivierung / Deaktivierung

Abb. 3.2-1: Lizenzierung-Dialog

#### 3.2.1.2 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 3.2.4: Lizenzierung mittels \*.ECFN-Datei

#### 3.2.1.3 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.**

### 3.2.1.4 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. 3.2-2: Info-Schaltfläche

## 3.2.2 Offline-Aktivierung / Deaktivierung

### 3.2.2.1 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. 3.2-3: 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.**

### 3.2.2 Offline-Aktivierung / Deaktivierung

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

#### 3.2.2.2 Deaktivierung

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

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

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

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

### 3.2.3 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**.

### 3.2.4 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 EuroCUT Design 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.**

## 3.3 Quickstart

### 3.3.1 Wie installiere ich EuroCUT?

### 3.3.1.1 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 Anchlusseinstellungen 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 Anchlusseinstellungen.

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**

### 3.3.1.2 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 EuroCUT Design XT aus dem Feld **Produkt** aus. Starten Sie die Installation über die **Installieren**-Schaltfläche. Stimmen Sie den Bedingungen des EUROSYSTEMS Lizenzvertrages zu (siehe Abb. 3.3-2), wird die Installation gestartet.

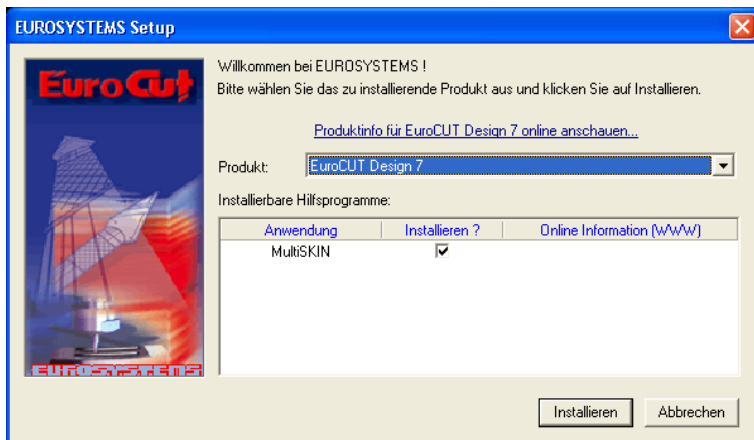


Abb. 3.3-1: Autostart-Dialog

### 3.3.1 Wie installiere ich EuroCUT?

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

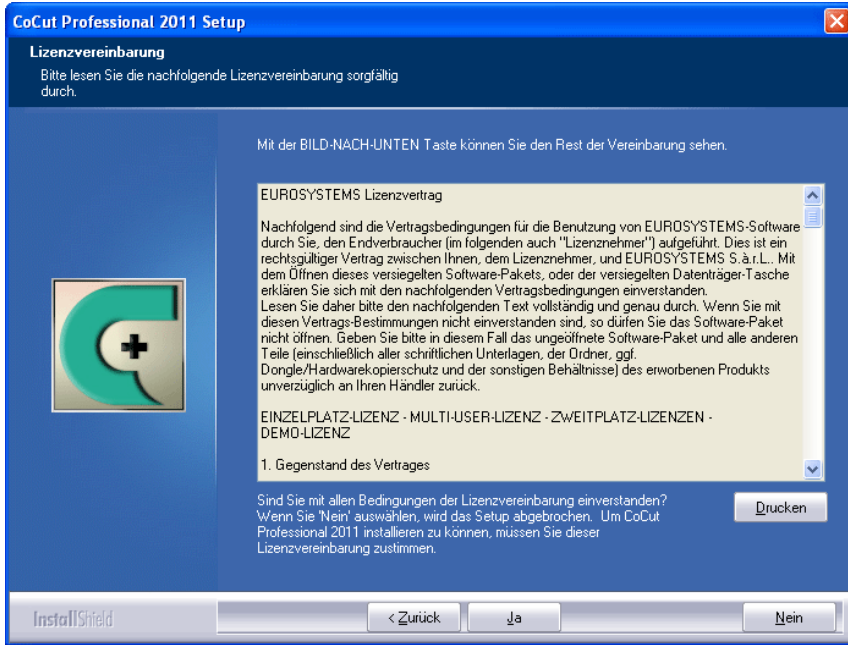


Abb. 3.3-2: EUROSYSTEMS Software-Lizenzvertrag

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

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

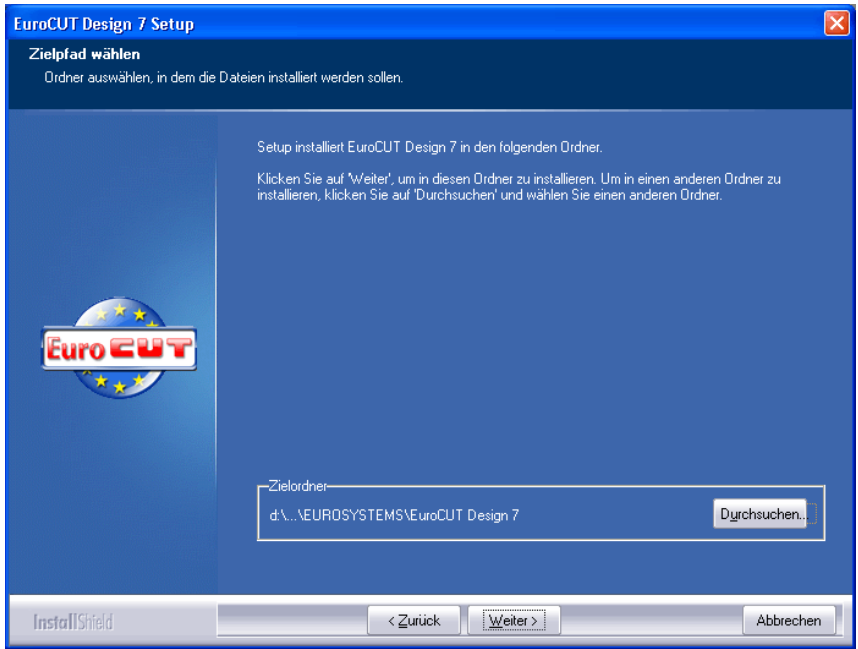


Abb. 3.3-3: Auswahl des Zielordners auf der Festplatte

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

### 3.3.1 Wie installiere ich EuroCUT?

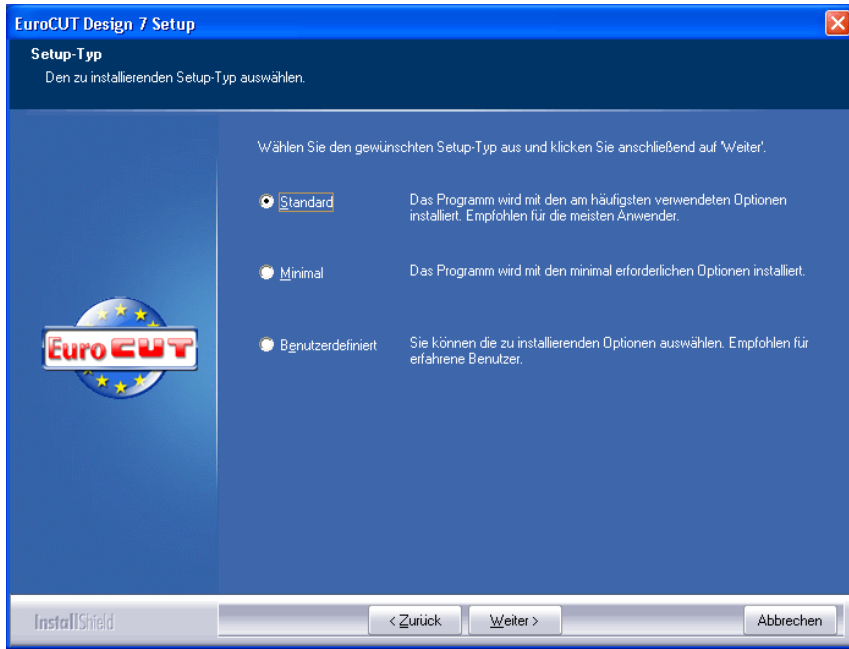


Abb. 3.3-4: Auswahl des Setup-Typs

Defaultmäßig wird hier als Ordner im Startmenü EUROSYSTEMS\EuroCUT Design XT vorgeschlagen.

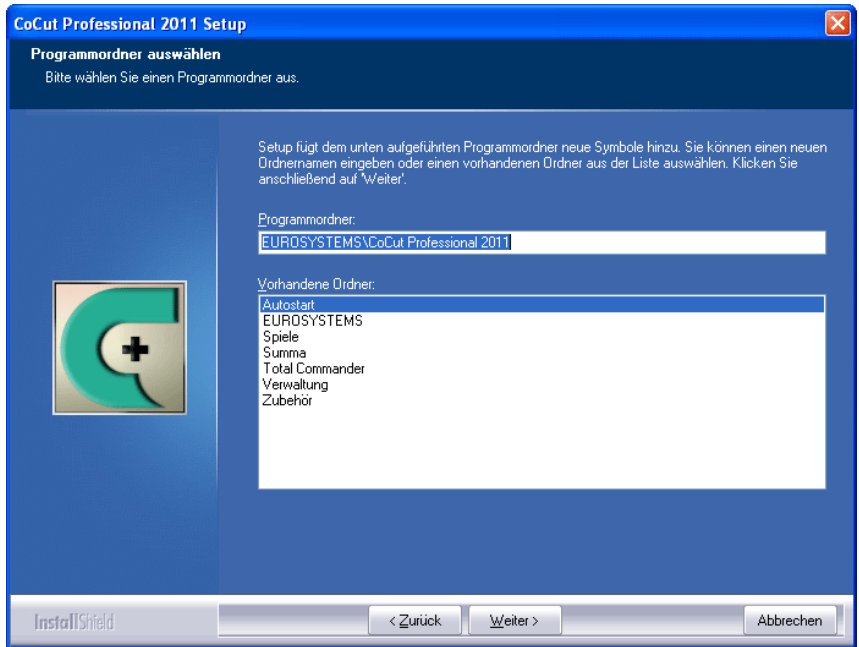


Abb. 3.3-5: Einordnung in das Startmenü

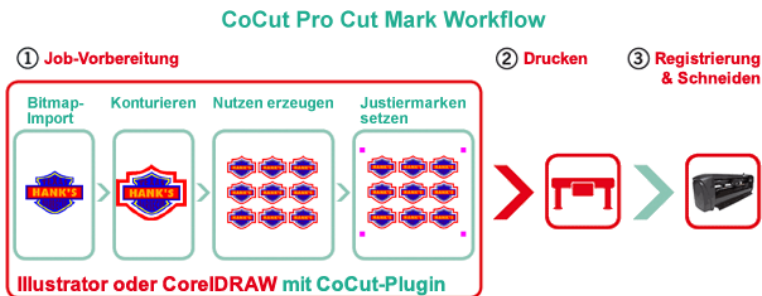
## 3.4 Die Cut Mark Symbolleiste

Die Objekt-Funktionen der Cut Mark Symbolleiste wirken direkt auf die Objekte im Host-Programm (CorelDRAW oder Illustrator). Dies erweitert die Funktionalität des Host-Programms um diese Werkzeuge, so dass der gesamte Print und Cut-Workflow in CorelDRAW bzw. Illustrator vorbereitet und ausgegeben werden kann. Selbstverständlich kann EuroCUT Design XT auch ohne Host-Programm gestartet werden. Die hier beschriebenen Werkzeuge sind auch in der Standalone-Version verfügbar.

**Wichtiger Hinweis: Die hier beschriebene Funktionalität ist nur mit CorelDRAW X3-X8 & 2017-2026 und Illustrator CS3-CS6 & CC möglich!**

### 3.4.1 Der Schneidemarken-Arbeitsfluss

Die nachfolgende Grafik illustriert den Print & Cut-Arbeitsfluss (Cut Mark Workflow) innerhalb des Host-Programms (CorelDRAW oder Illustrator).



Ausgangspunkt des Cut Mark Workflows ist ein Bitmap, das im ersten Schritt konturiert wird. Im zweiten Schritt werden die Nutzen erzeugt. Im nächsten Schritt werden die passenden Justiermarken - in der erforderlichen Anzahl und Größe - um die Nutzen gesetzt. Dieser Job wird nun auf einem geeigneten Drucker ausgegeben und dann in einen Schneidplotter mit optischem Sensor weiterverarbeitet. Die Registrierung - die Justiermarken-Erkennung - korrigiert die Abweichungen des Drucks und der Job wird geschritten. Ergebnis dieses Prozesses sind exakt geschrittene Nutzen in beliebiger Anzahl und Größe.

### 3.4.2 Die Schneidemarken-Symbolleiste in CorelDRAW X3-X8 und 2017-2026

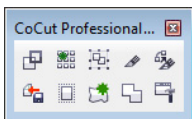


Abb. 3.4-1: Symbolleiste in CorelDRAW X3-X8 und 2017-2026

Die Schaltflächen von links nach rechts sind so angeordnet, dass der Schneidemarken-Arbeitsfluss (Cut Mark Workflow) optimal abgearbeitet werden kann.

### 3.4.3 Die Datei-Menü-Einträge in Illustrator CS3-CS6 und CC

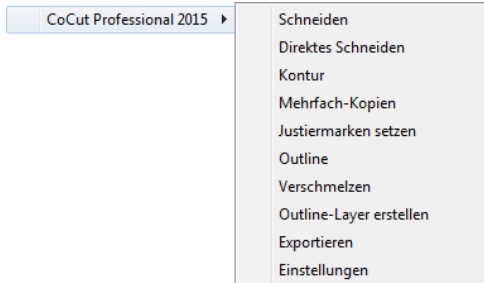


Abb. 3.4-2: Illustrator-Untermenü EuroCUT Design XT

Die Menüeinträge sind von oben nach unten so angeordnet, dass der Schneidemarken-Arbeitsfluss (Cut Mark Workflow) abgearbeitet wird.

#### 3.4.3.1 Die Schaltflächen der Schneidemarken-Symbolleiste

**Wichtiger Hinweis:** Die nachfolgenden Erläuterungen gelten analog für Illustrator!

##### 1 Die *Kontur erstellen*-Schaltfläche




Abb. 3.4-3: Kontur erstellen-Icon

 [siehe Kapitel 8.16: Die \*Konturlinie\*-Funktion](#)

##### 2 Die *Mehrfach-Kopien*-Schaltfläche



Abb. 3.4-4: Mehrfach-Kopien-Icon

 [siehe Kapitel 7.7: Die \*Objekt-Parameter\*-Toolbar](#)

##### 3 Die *Justiermarken setzen*-Schaltfläche



Abb. 3.4-5: Justiermarken setzen-Icon

#### 4 Die **Schneiden-Schaltfläche**



Abb. 3.4-6: Schneiden-Icon

#### 5 Die **Direktes Schneiden-Schaltfläche**



Abb. 3.4-7: 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.

#### 6 Die **Export-Schaltfläche**



Abb. 3.4-8: Export-Icon

Das Aktivieren dieser Schaltfläche sorgt dafür, dass die selektierten Daten in den festgelegten Ordner (siehe **Einstellungen**-Dialog) exportiert werden.

**Hinweis: Bei CorelDRAW werden die Daten im CMX-Format abgespeichert, ansonsten im PDF-Format.**

#### 7 Die **Outline erstellen-Schaltfläche**



Abb. 3.4-9: Outline erstellen-Icon

 [siehe Kapitel 8.3: Die Outline-Funktion](#)

#### 8 Die **Outline Layer erstellen-Schaltfläche**



Abb. 3.4-10: Outline Layer erstellen-Icon


Wird diese Schaltfläche aktiviert, dann wird für die selektierte Kontur, die **nicht** mit der EuroCUT Design XT-Schaltfläche erzeugt wurde, das Objekt-Attribut geändert und eine Spotfarbe zugeordnet.

#### 9 Die **Verschmelzen-Schaltfläche**



Abb. 3.4-11: Verschmelzen-Icon

Wird diese Schaltfläche aktiviert, dann werden die selektierten Objekte miteinander verschmolzen.

 siehe Kapitel 8.10: Das Verschmelzen-Werkzeug

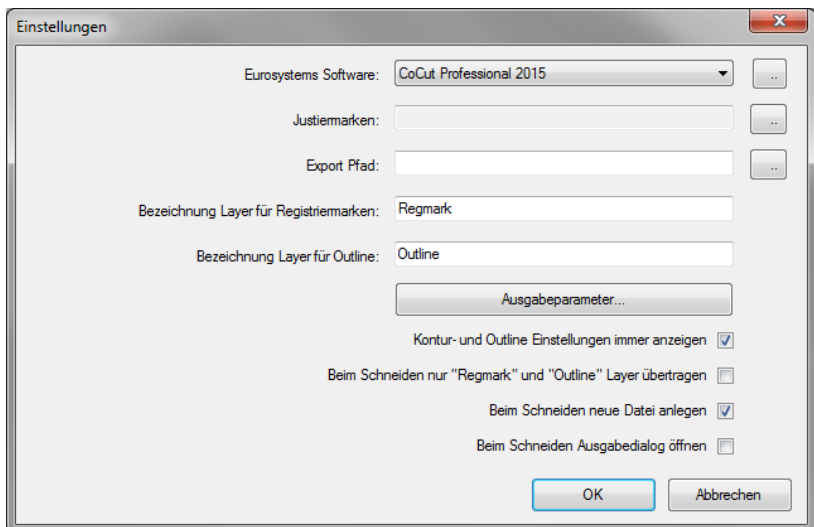
## 10 Die *Einstellungen*-Schaltfläche



Abb. 3.4-12: Einstellungen-Icon

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

### 3.4.3.2 Der *Einstellungen*-Dialog



### *Eurosystems Software*-Feld



Abb. 3.4-13: 2-Punkte-Icon

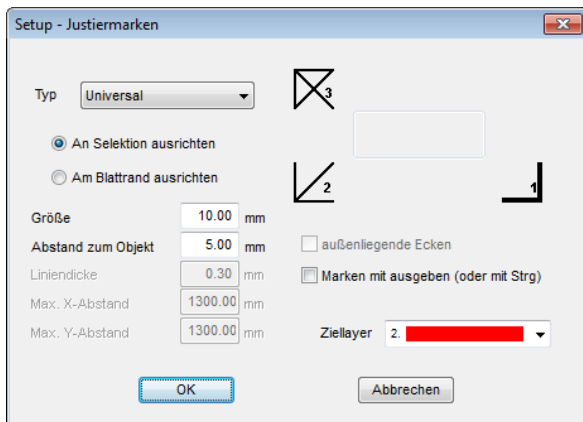
Ein Klick auf die *2-Punkte*-Schaltfläche aktiviert das ausgewählte Programm und erlaubt das Ändern von Grundeinstellungs-Parametern.

### Justiermarken-Feld



Abb. 3.4-14: 2-Punkte-Icon

Ein Klick auf die *2-Punkte*-Schaltfläche öffnet den *Setup - Justiermarken*-Dialog. Er erlaubt die Auswahl, der zum Plotter passenden Justiermarken; sofern der Schneideplotter über einen eingebauten optischen Sensor verfügt und der Treiber diese Option unterstützt.



### Export-Feld



Abb. 3.4-15: 2-Punkte-Icon

Ein Klick auf die *2-Punkte*-Schaltfläche öffnet den *Ordner suchen*-Dialog. Er erlaubt die Auswahl des *Export*-Ordners, in den die zu exportierende Datei gespeichert werden soll.

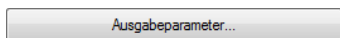
### Bezeichnung Layer für Registriermarken-Option

Diese Option ermöglicht die individuelle Vergabe eines Layer-Namens. Damit kann der Layer mit den Registriermarken jederzeit identifiziert und die Registriermarken selektiert werden. Der Vorgabewert ist *Regmark*.

### Bezeichnung Layer für Outline-Option

Diese Option ermöglicht die individuelle Vergabe eines Layer-Namens. Damit kann der Layer mit der Outline jederzeit identifiziert und die Kontur selektiert werden. Der Vorgabewert ist *Outline*.

## Die *Ausgabeparameter*-Schaltfläche



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

### ***Kontur- und Outline Einstellungen immer anzeigen-Option***

Ist diese Option aktiviert, dann werden die Dialoge, die die Parameterdefinition ermöglichen, immer angezeigt, wenn die entsprechende Schaltfläche aktiviert wurde.

### ***Beim Schneiden nur "Remark" und "Outline" Layer übertragen-Option***

Ist diese Option aktiviert, dann werden nur die Objekte an EuroCUT Design XT übergeben, die diesen beiden Layern zugewiesen wurden: unabhängig von der aktuellen Selektion!

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

Ist diese Option aktiviert, dann wird nach dem Aktivieren der *Schneiden*-Schaltfläche ein neues Fenster in EuroCUT Design 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.

## 3.5 Autoexport

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

### 3.5.1 Corun-Installer

Mit dem Corun-Installer kann man die EuroCUT-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***

### 3.5.1 Corun-Installer

**werden müssen.**

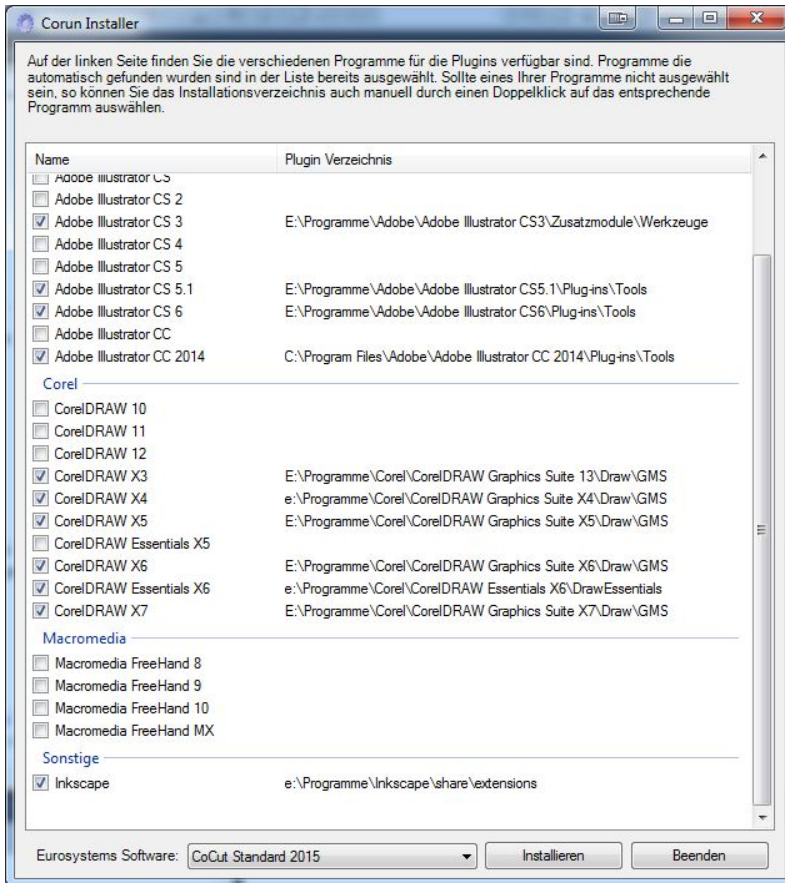


Abb. 3.5-1: Corun-Installer Dialogfenster mit selektierten Host-Programmen und Pfadindikatoren

## 3.5.2 EuroCUT-Icon in CorelDRAW Toolbar einfügen

### 3.5.2.1 CorelDRAW X3-X8 und 2017-2026

**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 EuroCUT müssen Sie noch das EuroCUT-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 EuroCUT um.
- Klicken Sie auf OK.

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

### 3.5.3 EuroCUT-Skript in Inkscape

Das EuroCUT-Skript für Inkscape befindet sich im **Erweiterungen**-Menü. Aktiviert wird die Ausgaberroutine über den **Schneiden**-Menüeintrag im EuroCUT Design XT-Sub-Menü.

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

### 3.5.4 EuroCUT-Skript in Adobe Illustrator 8-10, CS-CS6, CC

EuroCUT 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 EuroCUT?**

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

**Hinweis:** Sind keine Objekte markiert ist EuroCUT nicht aktiv!

**Hinweis:** Spezielle Verlaufsfüllungen werden nicht übergeben.

## 3.5.5 EuroCUT-Skript in Adobe InDesign CS4-CS6, CC

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

## 3.5.6 EuroCUT-Skript in AutoCAD

### 3.5.6.1 Menüdatei für AutoCAD 2000(i), 2002 - 2026, LT 2002 - LT 2026

- Im Menü **Extras** wählen Sie den Menüpunkt **Menüs anpassen** aus.  
(Hinweis: Alternativ können Sie den Dialog auch über den Befehl **\_menuload öffnen**)
- In dem Dialog, der nun geöffnet wird, wählen Sie den Reiter **Menügruppen** aus und betätigen die **Blättern**-Schaltfläche.
- Der Dateiauswahl-Dialog wird geöffnet. Stellen Sie in diesem Dialog die Dateiendung auf **\*.mnu** um.
- Wählen Sie die Datei **corun.mnu** aus und schließen Sie den Dialog.
- Betätigen Sie nun die **Laden**-Schaltfläche und bestätigen Sie den Abfragedialog mit OK
- Das EuroCUT-Menü ist nun geladen.
- Schalten Sie nun im oberen Reiter in den Menüleiste-Dialog um. In der Menügruppe wählen Sie **EuroCUT Plot** aus und fügen es an der gewünschten Stelle im AutoCAD Menü ein.

### 3.5.6.2 Menüdatei für AutoCAD LT 98 und R14

- Im Menü **Extras** wählen Sie den Menüpunkt **Anpassen/Menüs** aus.
- In dem Dialog, der nun geöffnet wird, betätigen Sie die **Blättern**-Schaltfläche.
- Der Dateiauswahl-Dialog wird geöffnet. Stellen Sie in diesem Dialog die Dateiendung auf **\*.mnu** um.
- Wählen Sie die Datei **corun.mnu** aus und schließen Sie den Dialog.
- Betätigen Sie nun die **Laden**-Schaltfläche und bestätigen Sie den Abfragedialog mit OK
- Das EuroCUT-Menü ist nun geladen.
- Schalten Sie nun im oberen Reiter in den **Menüleiste**-Dialog um. In der Menügruppe wählen Sie **EuroCUT Plot** aus und fügen es an der gewünschten Stelle im AutoCAD Menü ein.
- Im Menü **Datei** wählen Sie den Menüpunkt **Druckereinrichtung** aus.
- In dem Dialog, der nun geöffnet wird, betätigen Sie die **Öffnen**-Schaltfläche und wählen die Datei **cocutlt98.pc2 (LT98)** bzw. **cocut14.pc2 (R14)** aus.
- Beenden Sie den Dialog.
- Starten Sie nun einen Druckjob, indem Sie im **Datei**-Menü den Menüpunkt **Drucken** aktivieren, um die folgenden Einstellungen durchzuführen: Aktivieren Sie den Schalter **Plot in Datei**, stellen Sie den **Skalierfaktor** auf 1:1 und die **Einheit** auf mm.

Im Menü befindet sich nun ein EuroCUT-Eintrag und in den Toolbars wurde eine EuroCUT-Toolbar hinzugefügt.

**Wichtig: Achten Sie darauf, dass bei der ersten Ausgabe die Checkbox „In Datei plotten“ aktiviert ist.**

**Bei dieser Vorgehensweise werden alle Zeichnungselemente übergeben. Es werden die Penwechsel-Befehle aus der Plt-Datei interpretiert, so dass 8 Layer separierbar sind. AutoCAD plottet nicht mit Arcs, d.h. alle Elemente werden in Linien aufgelöst und Punkte werden als Bohrlöcher interpretiert.**

**Hinweis: Wenn DXF benutzt wird, muss nach der Objektwahl zweimal Eingabetaste (Return) gedrückt werden, da die Ausführung des Menümakros durch die Objektwahl abgebrochen wird. Bei der Übergabe via DXF werden Bemaßungen und Texte nicht übergeben, dafür ist es jedoch möglich, Objekte zu selektieren und auszugeben. Die Kurven werden nicht in Linien umgewandelt, sondern werden aus den Splines oder Arcs in der DXF-Datei in Bezierkurven umgerechnet. Die Layeranzahl ist nicht auf 8 begrenzt.**

In der Autostartgruppe von Windows wird bei der Installation ein Verweis auf das Programm **autoimp.exe** eingerichtet, mit dem die Dateiübergabe an EuroCUT realisiert wird. Wenn autoimp.exe gestartet ist, wird in der Systemleiste unten rechts ein **Icon** angezeigt. Mit Doppelklick auf das Icon kann das Programm beendet werden.

**Achtung: Wird das Icon abgeschaltet funktioniert die Übergabe an EuroCUT nicht mehr!**

Über **Start/Programme/Autostart/Auto-Import** für EuroCUT kann es dann noch mal gestartet werden.

**Hinweis: Beim Installieren ist zu beachten, dass EuroCUT immer nur für die zuletzt benutzte AutoCAD-Version installiert wird, wenn mehrere AutoCAD-Versionen auf einem Rechner installiert sind.**

### 3.5.6 EuroCUT-Skript in AutoCAD

## 4 Wie arbeite ich mit EuroCUT?

### 4.1 Desktop und Arbeitsfläche

#### 4.1.1 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.*

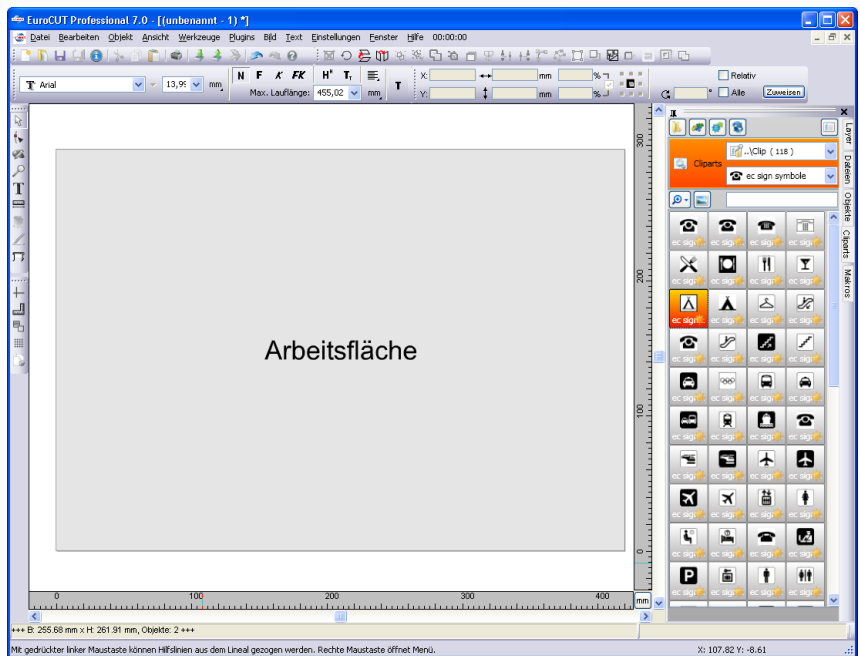


Abb. 4.1-1: Desktop mit Arbeitsfläche (hier: grau), Hintergrund (hier: weiß), Toolbars, Sidebar, Linealen, Statuszeile

#### 4.1.2 II. Arbeitsfläche

Die Arbeitsfläche ist ein Teilbereich des EuroCUT-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

## 4.1.2 II. Arbeitsfläche

unterschiedliche Tischgrößen.

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

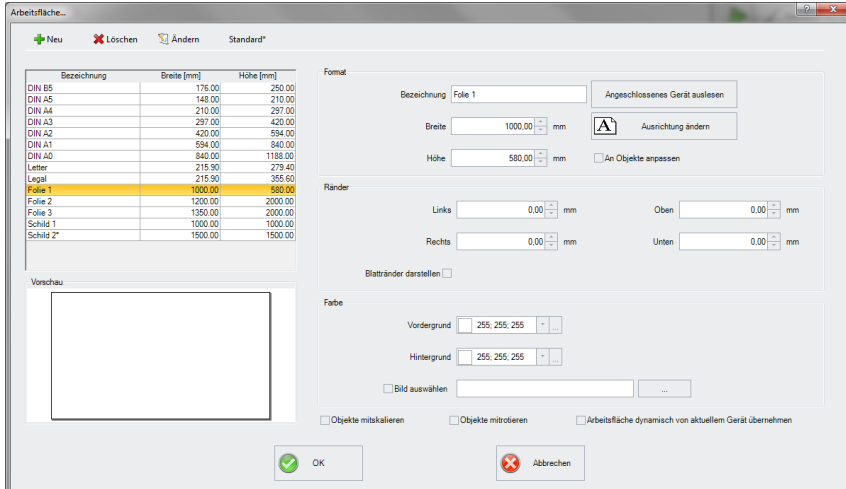


Abb. 4.1-2: Der Arbeitsfläche-Dialog

### 4.1.2.1 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 EuroCUT 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.

## **4.1.2.2 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.

### **4.1.2.3 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.

## **4.2 Arbeitsvorbereitung**

## 4.2.1 Importieren

Mit diesem Befehl werden Grafiken, die *nicht* im EuroCUT-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.

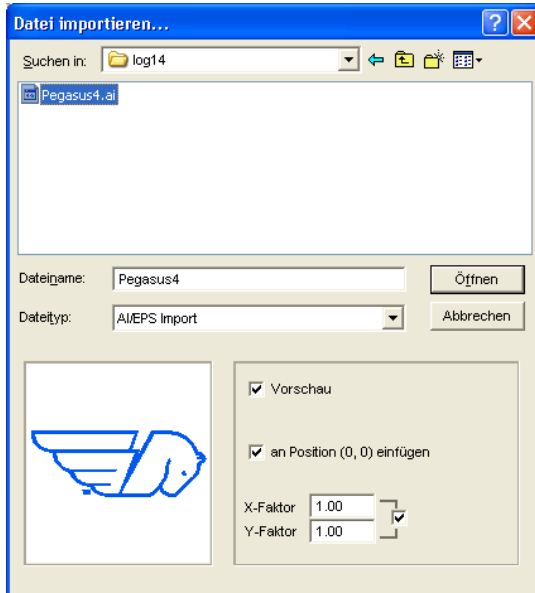


Abb. 4.2-1: Importdialog mit Vorschaufenster

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

#### 4.2.1 Importieren

##### ***Dateityp***

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

##### ***Vorschau***

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

##### ***An Position (0,0) einfügen***


Diese Option fügt die Objekte an der 0 (Null)-Position der EuroCUT-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.

#### **4.2.1.1 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 5.9.1.8: Das Import-Setup**

## 4.2.1.2 PDF-Import

### 4.2.1.2.1 Zusatzoptionen

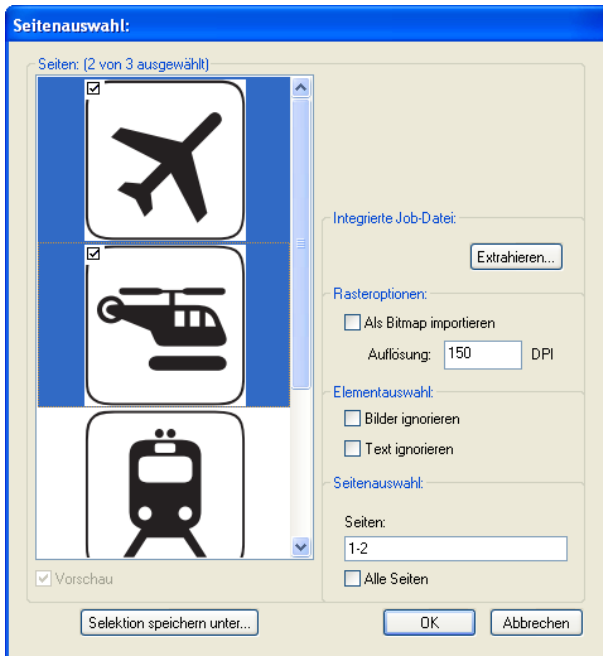


Abb. 4.2-2: Optionen beim Import von PDF-Dateien

#### Integrierte Job-Datei

Die **Extrahieren...**-Schaltfläche



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

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

#### 4.2.1 Importieren

##### **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.

## 4.3 Werkzeug-Zuordnung über Layer

Werkzeuge, die einem Ausgabegerät zur Verfügung stehen können, sind im Gerätetreiber vordefiniert. Die Auswahl des Werkzeugs geschieht mittels des Ausgabedialogs über das **Modus / Werkzeug** / **Werkzeug**-Listefeld.

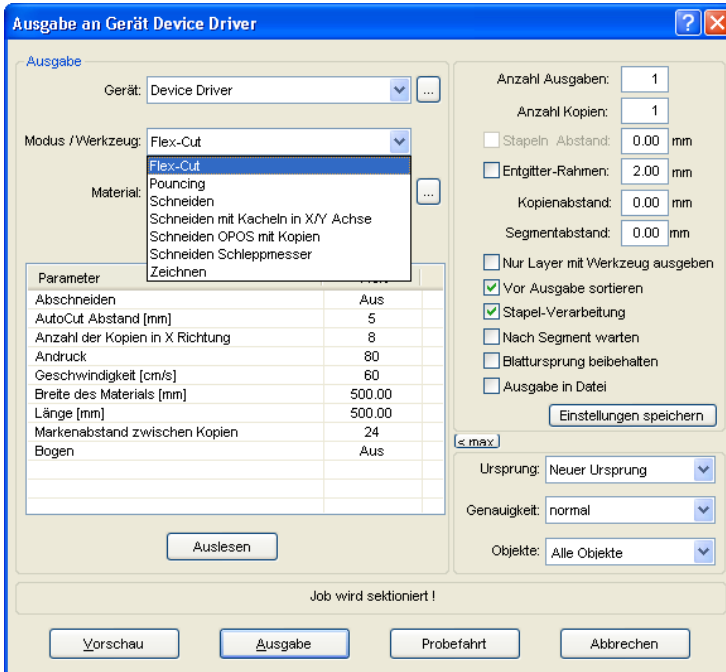


Abb. 4.3-1: Auswahlliste der Werkzeuge und Werkzeug-Parameter die im Treiber definiert wurden

### 4.3.1 Layerzuordnung definieren

Welches Werkzeug in welchem Layer liegt - das ist notwendig um die Reihenfolge der Abarbeitung zu definieren - wird über das **LayerEinstellungen**-Fenster zugewiesen. Ein Klick mit der **rechten Maustaste** auf den zu bearbeitenden Layer öffnet das **LayerEinstellungen**-Fenster. Hier ist noch keine Werkzeug-Zuordnung möglich.

### 4.3.1 Layerzuordnung definieren

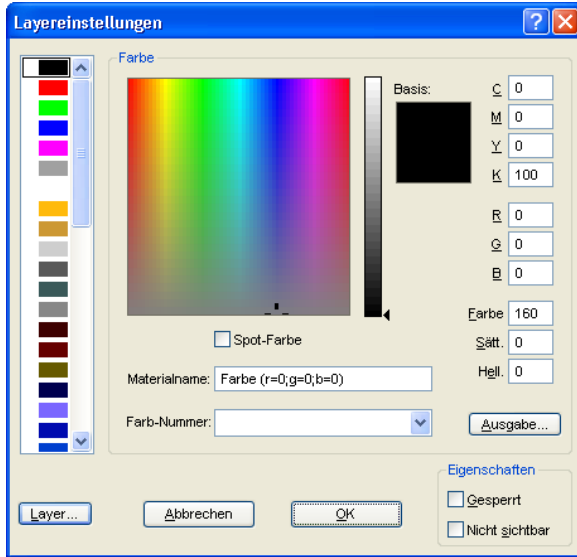


Abb. 4.3-2: Ansicht vor dem Umschalten in die Ausgabe-Ansicht

#### 4.3.1.1 Die *Ausgabe*-Schaltfläche

Wird die -Schaltfläche aktiviert, dann schaltet das *Layerinstellungen*-Fenster um in folgende Ansicht:



Jetzt sind im Feld „Modus / Werkzeug“ alle vom jeweiligen Treiber zur Verfügung gestellten Werkzeug-Modi gelistet. Wird ein Werkzeug ausgewählt, erscheinen die editierbaren Parameter und Werte in der Liste im oberen **Ausgabe-Parameter**-Fensterbereich. Die Werte können nun editiert werden. Ein **Doppelklick** in das gewünschte Feld erlaubt die Änderung des Wertes. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jeden Layer und den entsprechenden Modus, der für die Ausgabe vorgesehen ist.

### 4.3.1 Layerzuordnung definieren

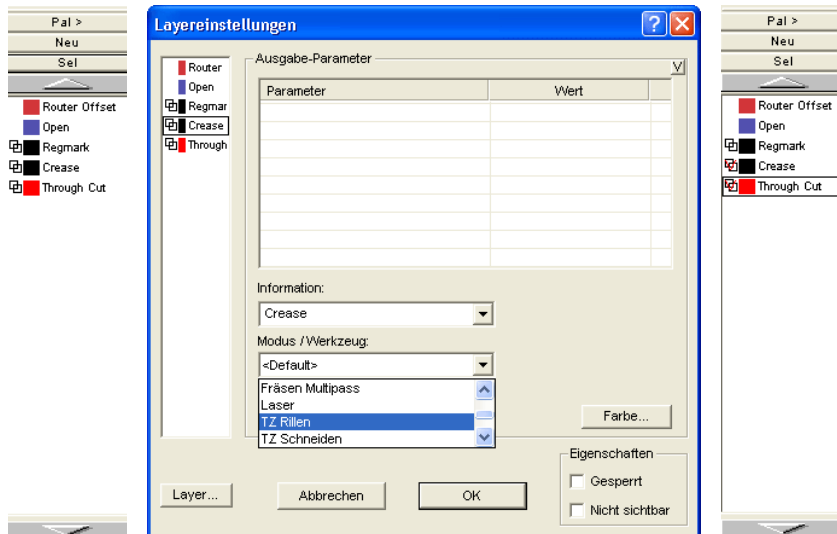


Abb. 4.3-3: Layer mit Werkzeug-Benennung (links) - Werkzeug-Zuweisung (Mitte) - Layer mit zugewiesenem Werkzeug (rechts)

**Hinweis:** Nur wenn das rote Häkchen sichtbar ist, ist eine Werkzeug-Zuweisung durchgeführt worden. Eine zusätzliche Kontrolle ist über einen Tooltip in der Layerbox möglich, indem man den Mauscursor auf den zu untersuchenden Layer platziert und einige Zeit wartet, bis der Tooltip auftaucht.

Je nach verwendetem Ausgabegerät sind unterschiedliche Werkzeuge und Ausgabemodi vorhanden. In dem nachfolgenden Beispiel sind z. B. Werkzeuge eines Flachbettcutters verwendet worden. Hier ist es wichtig auch die richtige Reihenfolge, in der die Werkzeuge arbeiten sollen, festzulegen.

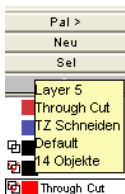


Abb. 4.3-4: Tooltip Kontrolle für den „Durchschneiden-Layer“

### 4.3.2 Wie legt man die Werkzeug-Reihenfolge fest?

**Grundsätzlich** ist zu beachten, dass die Bearbeitung der **Layer von oben nach unten** erfolgt und die logische Abfolge von verschiedenen Werkzeugen eingehalten wird, also dass z. B. das Zeichnen vor dem Schneidewerkzeug aktiv ist. Diese Reihenfolge kann individuell umsortiert werden.

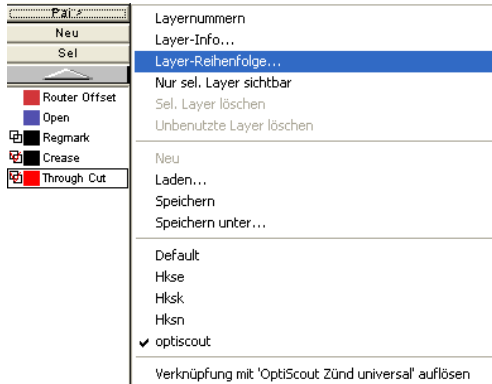


Abb. 4.3-5: Layer-Reihenfolge soll umsortiert werden

Die Reihenfolge kann mittels des **Layer-Reihenfolge...**-Menüeintrags aktiviert werden. Im **Layer verschieben**-Bereich sind die entsprechenden Schaltflächen vorgesehen, um die Layer-Reihenfolge zu verändern.

#### 4.3.2 Wie legt man die Werkzeug-Reihenfolge fest?

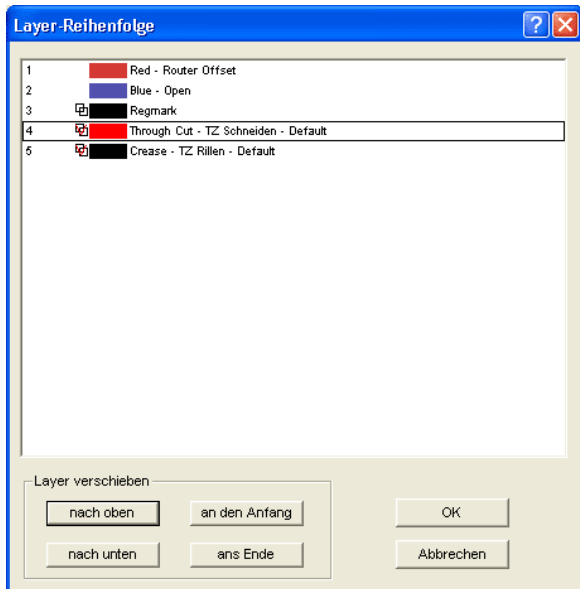


Abb. 4.3-6: Werkzeugreihenfolge umsortiert - „Durchschneiden“ jetzt vor Rillen

Fazit: Die Werkzeug-Zuordnung erlaubt die Werkzeug-Festlegung, die Parameterdefinition für jedes einzelne Werkzeug, die Auswahl der Farbe (Layer) in der die zu bearbeitenden Objekte liegen und in welcher Reihenfolge die Abarbeitung zu erfolgen hat. EuroCUT Design XT gibt Ihnen damit die Flexibilität, die Sie bei der Bewältigung unterschiedlichster Ausgabeszenarien und Workflows benötigen.

## 4.4 Exportieren

Wollen Sie eine Job-Datei auch in anderen Programmen einsetzen, dann müssen die Daten in einem anderen als dem EuroCUT-Job-Format verfügbar gemacht werden. Diesen Vorgang nennt man „**Exportieren**“

*Hinweis: Exportiert wird mit höchster Qualität und niedrigster Kompression.*

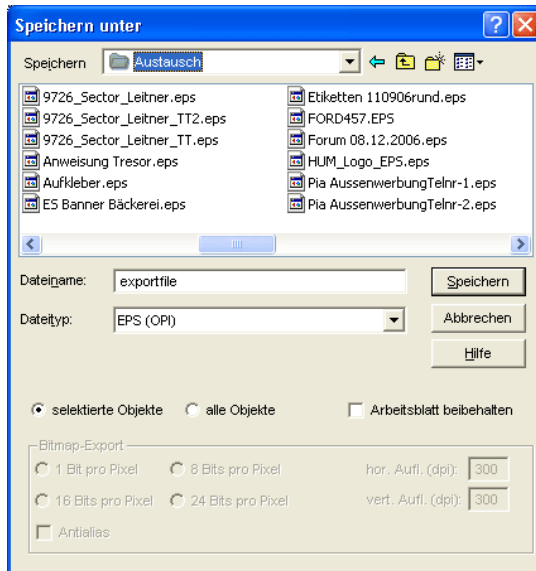


Abb. 4.4-1: EuroCUT Exportfenster mit Dateiauswahl

### Speichern

Mit den Icons neben dem **Speichern-Feld** ist der Pfad auszuwählen, in den die Exportdatei gespeichert werden soll.

### Dateiname

In diesem Feld ist der Name der Exportdatei anzugeben.

### Dateityp

Hier wird ausgewählt in welches Fremdformat die auf der Arbeitsfläche befindlichen Daten geschrieben werden.

Die folgenden Exportfilter stehen Ihnen in EuroCUT zur Verfügung: \*.eps (opi), \*.cmx (Corel6-X6), \*.plt (HPGL), \*: .jpg, \*.pcx, \*.tif, \*.bmp.

**Hinweis: Sind Objekte selektiert werden nur diese exportiert, ansonsten alle.**

## 4.4 Exportieren

### Selektierte Objekte

Ist diese Option aktiviert, werden nur die markierten Objekte in die Exportdatei geschrieben.

### Alle Objekte

Ist diese Option aktiviert, werden alle Objekte in die Exportdatei geschrieben.

### Arbeitsblatt beibehalten

Bei dieser Option wird der Umriss des Arbeitsblattes als Objekt mit in die Exportdatei geschrieben.

### Bitmap-Export

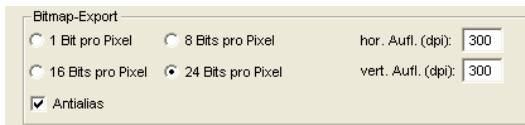


Abb. 4.4-2: Farbtiefe und Auflösung beim Bitmapexport

### Farbtiefe

Die Ziffer vor „Bit pro Pixel“ gibt den Exponent der Farbtiefe an.

Bsp.: 8 Bits pro Pixel =  $2^8 = 256$  Farben

### Auflösung

Dieser Wert definiert die Anzahl der Bildpunkte pro Zoll. Je höher der Wert, desto feiner wird die Auflösung. Der Wert dpi 300 ist z. B. ausreichend für den Offsetdruck.

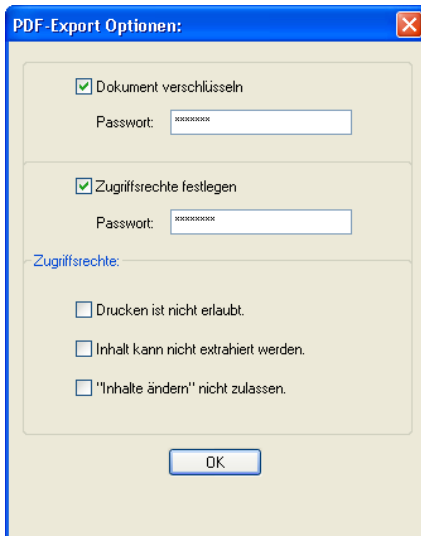
**Hinweis: Höhere Werte sind meist nicht sinnvoll, da die Dateigröße mit wachsenden dpi zunimmt.**

### Antialias

Der Export eines Bitmaps kann auch mit Antialiasing kurz: Antialias, also einer **Treppeneffektglättung** oder **Kantenglättung** erfolgen.

## 4.4.1 PDF-Export

### 4.4.1.1 Zusatzoptionen



#### 4.4.1.2 *Dokument verschlüsseln*-Option

Das Aktivieren der **Dokument verschlüsseln**-Option erlaubt die Eingabe eines individuellen Passwortschutzes.

##### Passwort

In dem Eingabefeld kann ein beliebiges Passwort für das Dokument hinterlegt werden.

**Hinweis:** *Bei der Passwortvergabe ist zu beachten, dass ein sicheres Passwort benutzt wird. Es sollte mindestens 8 Zeichen lang sein und aus Ziffern, Buchstaben, Großbuchstaben und Sonderzeichen bestehen.*

#### 4.4.1.3 *Zugriffsrechte festlegen*-Option

Das Aktivieren der **Zugriffsrechte festlegen**-Option erlaubt die Eingabe eines individuellen Passwortschutzes.

##### Passwort

In dem Eingabefeld kann ein beliebiges Passwort für die nachfolgenden Zugriffsrechte des Dokuments hinterlegt werden.

#### 4.4.1 PDF-Export

**Hinweis:** Bei der Passwortvergabe ist zu beachten, dass ein sicheres Passwort benutzt wird. Es sollte mindestens 8 Zeichen lang sein und aus Ziffern, Buchstaben, Großbuchstaben und Sonderzeichen bestehen.

**PS:** Der EuroCUT PDF-Export enthält einen zweistufigen Passwortschutz. Die erste Stufe bezieht sich auf das gesamte Dokument und die zweite Stufe auf einzelne Zugriffsrechte des Dokuments.

#### 4.4.1.4 Zugriffsrechte

##### **Drucken ist nicht erlaubt-Option**

Wird diese Option aktiviert, ist das Drucken des Dokuments - **ohne Kenntnis des Passworts** - nicht möglich.

##### **Inhalt kann nicht extrahiert werden-Option**

Wird diese Option aktiviert, ist das Extrahieren von Inhalten - **ohne Kenntnis des Passworts** - nicht möglich.

##### **„Inhalte ändern“ nicht zulassen-Option**

Wird diese Option aktiviert, ist Ändern von Inhalten - **ohne Kenntnis des Passworts** - nicht möglich.

## 4.5 Die Seriennummern-Funktion

### 4.5.1 Schritt für Schritt-Anleitung

#### Schritt 1:

- Hintergrund positionieren. Der Hintergrund besteht hier aus Farbflächen, Veranstaltungsbenennung und Sponsorenlogos.
- Textblöcke 1 (Name) und 2 (Nummer) mit dem **Text**-Werkzeug setzen.

#### Schritt 2:

Die Funktionstaste F8 aktiviert den so genannten Layout-Modus für die Serienfunktion. In diesem Modus bestimmt man die Textlänge und Ausrichtung, sowie das Verhalten des Textblocks bei Längen- und Höhenüberschreitung der vorgegebenen Maße, d. h. z. B. kein Zeilenumbruch oder Versalhöhe anpassen.

**Wichtig: Bei Versalhöhe anpassen ist die längste Zeile das Referenzmaß.**

#### Schritt 3:

Im nächsten Schritt muss den Textblöcken eine Bezeichnung gegeben werden: **Name** und **Nummer**.

The image shows two side-by-side screenshots of a dialog box titled 'Platzhalter-Eigenschaften'. Each dialog box has a 'Bezeichnung' label and a text input field. In the left dialog, the input field contains the text 'Name'. In the right dialog, the input field contains the text 'Nummer'.

Auf der EuroCUT-Arbeitsfläche sieht das dann folgendermaßen aus:

#### 4.5.1 Schritt für Schritt-Anleitung

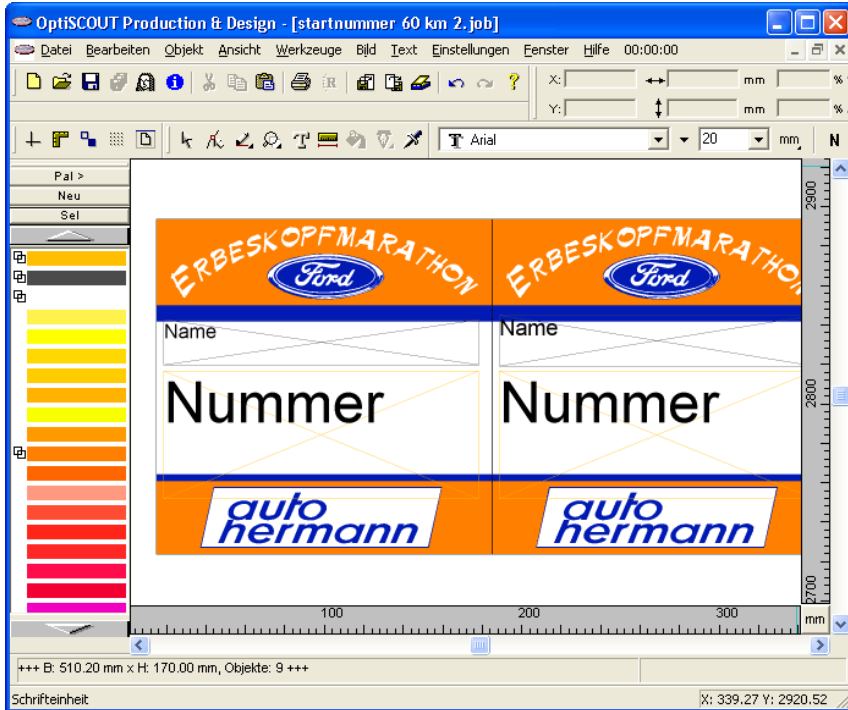


Abb. 4.5-1: Hintergrund, Logos und Textblöcken mit Platzhalternamen

#### Schritt 4:

Mit der Duplizierfunktion der **Objekt-Parameter**-Toolbar wird die Anzahl der gewünschten Nutzen erzeugt.

**Frage:** Warum kann hier die Klonfunktion nicht angewendet werden?

**Antwort:** Weil in diesem Fall alle Nutzen unterschiedlich sind. Klons sind immer identische Kopien des Mutterobjekts.

#### Schritt 5:

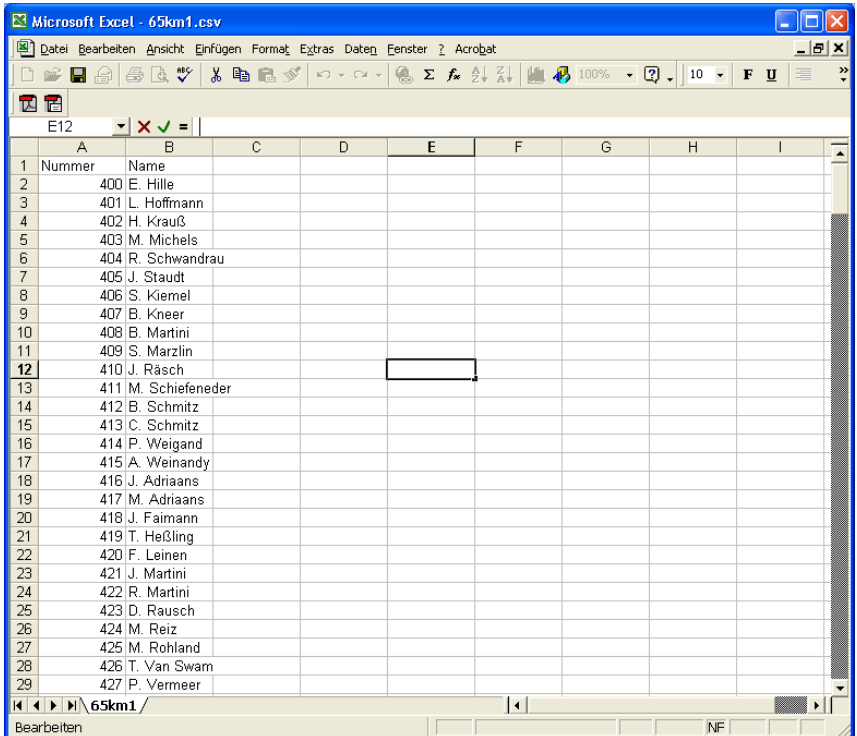
Im Layoutmodus Anzahl der Nutzen, Textlängen und Bezeichner kontrollieren.

#### Schritt 6:

##### **Datenimport**

In unserem Beispiel wird eine Excel-Tabellendatei verwendet. Andere unterstützte Importformate sind: dBase, Access und Paradox. In Excel wird die Startnummern Tabelle erstellt und gespeichert.

**Tipp:** Die Spaltenbezeichner sollten wie die Platzhalter der Textblöcke heißen, damit man die Zuordnung leichter vornehmen kann.



	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Nummer	Name							
2		400 E. Hille							
3		401 L. Hoffmann							
4		402 H. Krauß							
5		403 M. Michels							
6		404 R. Schwandrau							
7		405 J. Staudt							
8		406 S. Kiemel							
9		407 B. Kneer							
10		408 B. Martini							
11		409 S. Marzlin							
12		410 J. Räsch							
13		411 M. Schiefeneder							
14		412 B. Schmitz							
15		413 C. Schmitz							
16		414 P. Weigand							
17		415 A. Weinandy							
18		416 J. Adriaans							
19		417 M. Adriaans							
20		418 J. Faimann							
21		419 T. Heßling							
22		420 F. Leinen							
23		421 J. Martini							
24		422 R. Martini							
25		423 D. Rausch							
26		424 M. Reiz							
27		425 M. Rohland							
28		426 T. Van Swam							
29		427 P. Vermeer							

Abb. 4.5-2: Excel-Tabelle mit Nummer- und Name-Spalte

**Hinweis:** Ändern sich die Excel Daten, wenn die Serienfunktion aktiv ist, dann muss die Datei- und Feldverknüpfung erneut durchgeführt werden.

### Schritt 7:

Die Seriennummernfunktion wird über das **Werkzeuge**-Menü von EuroCUT aktiviert.

### Schritt 8:

Nun sind die Werte für die beiden Textblöcke aus der Excel Datei einzulesen und Tabelle auszuwählen.

#### 4.5.1 Schritt für Schritt-Anleitung

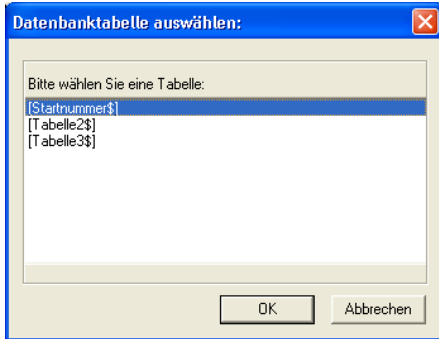


Abb. 4.5-3: Hier Tabelle mit Name „Startnummer“ auswählen

**Wichtig: Auf den Spaltenkopf muss ein Doppelklick erfolgen, damit die Feldnamen mit den Tabellennamen verknüpft werden können.**

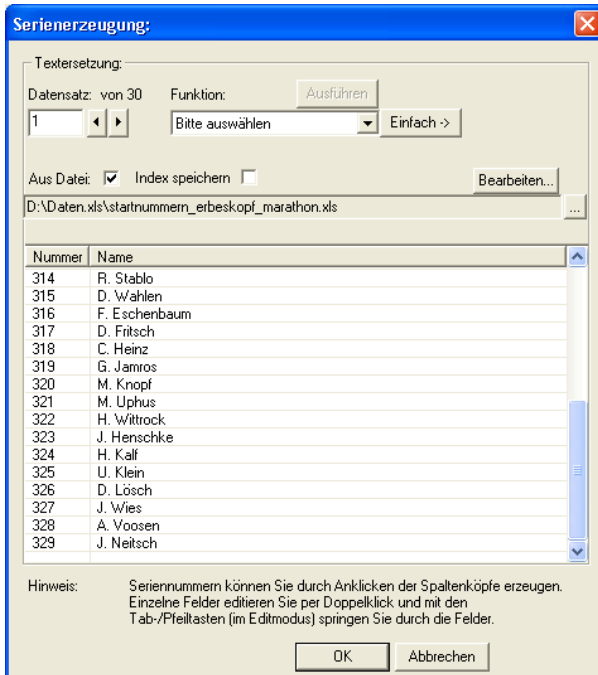


Abb. 4.5-4: Eingelesene und verknüpfte Daten aus der Startnummern-Tabelle

**Schritt 9:**

Die Ausgabefunktion auswählen und bei Bedarf die „einfache“ schwebende Toolbar aktivieren.

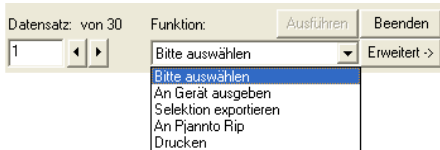


Abb. 4.5-5: „Schwebende“ Toolbar

Die Option „**Index speichern**“ speichert die Stelle, wo der Index im Datensatz zuletzt stand (Mausmarkierung Ende). Daraus folgt, dass beim nächsten Aufruf dort weitergemacht werden kann, wo davor aufgehört wurde.

**Schritt 10:**

Ergebnis der Schritte 1 bis 9 ist die nachfolgende Vollfarbenansicht der Datensätze mit den Startnummern und Namen aus einer Excel-Tabelle mit zwei Spalten.

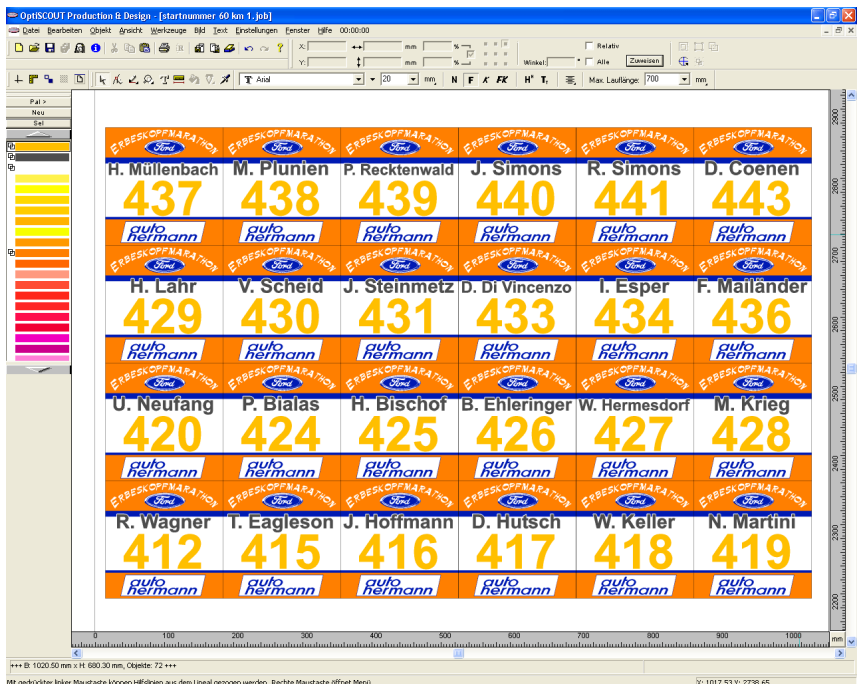


Abb. 4.5-6: Beispiel einer Seriennummern-Vergabe mit Daten aus einer Excel-Tabelle

## 4.6 Exkurs: Umriss vs Outline vs Konturlinie

Die Ausgabe kann auf verschiedene Arten erfolgen z. B. Drucken auf lokalem oder Netzwerkdrucker, via RIP auf Großformatdrucker, via Datenexport in eine Datei oder via angeschlossenem Gerät (Plotter, Fräse).

### 4.6 Exkurs: Umriss vs Outline vs Konturlinie


Oft gibt es Verwirrung bei EuroCUT Design XT-Anwendern, weil die Unterschiede zwischen diesen Begriffen nicht ganz klar sind und weil die Darstellung auf der EuroCUT-Arbeitsfläche im Vollflächenmodus identisch sein kann. Erst im so genannten Umrissmodus (Ein/Aus mit Funktionstaste F9) kann man Unterschiede erkennen, die darauf schließen lassen, dass offensichtlich von einander unterschiedliche Funktionen gemeint sind.

Im Folgenden werden die Begriffe auf Ihre Gemeinsam- und Unterschiedlichkeiten untersucht.

#### 4.6.1 1. Umriss

##### Begriffsbestimmung

Umriss ist eine Eigenschaft, ein Attribut eines Vektorobjekts bzw. einer Schrift, vergleichbar einer Farbfüllung. Die Farbe und Dicke der Linie ist individuell einstellbar. Dieser Umriss wird auf einem Drucker (Tintenstrahl- oder Laser-Drucker) mit ausgegeben.

Das Werkzeug für die Definition eines Umrisses ist der Umrissstift .

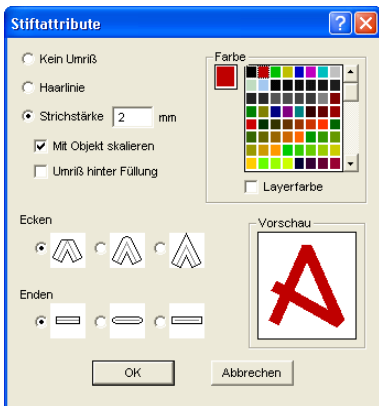


Abb. 4.6-1: Stiftattribute-Dialog

# Umriss Umriss

Abb. 4.6-2: Vollflächenmodus

# Umriss Umriss

Abb. 4.6-3: Umrissmodus

**Achtung:** Ein Umriss wird bei der Ausgabe auf einen Schneideplotter nicht! geschnitten, es sei denn die folgende Funktion „Strichstärken wandeln“ wurde vor der Übergabe an das Ausgabemodul durchgeführt.



Abb. 4.6-4: Dialog zum Wandeln von Umrissen in schneidfähige Objekte

Ist die Option „Strichstärken wandeln“ aktiviert, wird eine Vektorkombination in der Stärke des Umrisses erzeugt. Diese Kombination wird in einen Layer gleicher Farbe gelegt.

Es erscheint zusätzlich der nachfolgende Dialog mit einer Vorauswahl der richtigen Verschmelzmethode (hier: Farbverschmelzen).

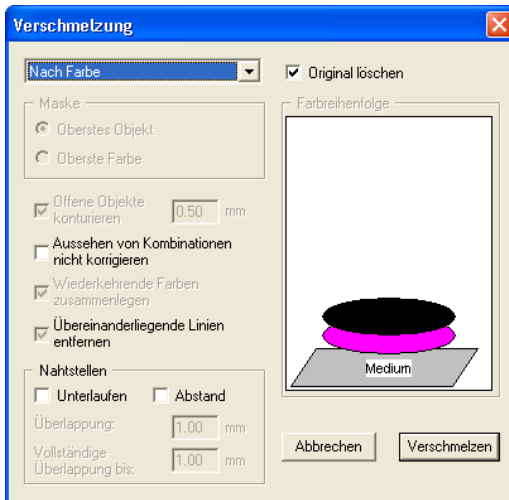


Abb. 4.6-5: Verschmelzen-Dialog mit Voreinstellung zum Umriss wandeln

**Tipp:** Zur Kontrolle kann in den Umrissmodus umgeschaltet werden, um zu

**kontrollieren welche Objekte ausgegeben werden.**

## 4.6.2 2. Outline

### Begriffsbestimmung

Outline ist eine Vektorkontur um ein anderes Vektorobjekt oder eine Schrift. Im Unterschied zur Umrisslinie ist die erzeugte Kontur ein eigener Vektor, der auch mit ausgegeben werden kann. Ein weiterer Unterschied zum Umrissstift besteht darin, dass auch Innenteile mit einer Inline versehen werden. Beispiel: Buchstaben a, e wo auch die so genannten Punzen, also der Innenteil des Buchstabens konturiert wird (s. Abbildung unten).

**Hinweis: Die Outline-Funktion ist gekoppelt mit der Verschmelzen-Funktion, damit bei Überschneidungen der Konturen eine fehlerfreie Ausgabe auf Folie möglich ist.**

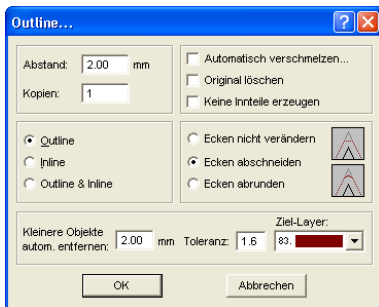


Abb. 4.6-6: Outline-Dialog



Abb. 4.6-7: Vollflächenmodus

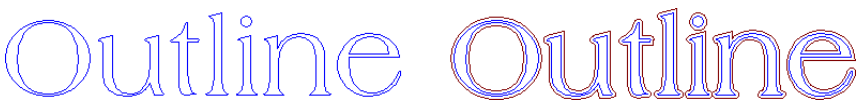


Abb. 4.6-8: Umrissmodus

## 4.6.3 3. Konturlinie

### Begriffsbestimmung

Von einer Konturlinie spricht man häufig im Zusammenhang mit dem Stichwort: „Print & Cut“. Beim „Print & Cut“ werden Bitmaps meist Logos (Grafik keine Vektoren) mit einer Vektorlinie konturiert, um Aufkleber und Sticker auf einem Schneideplotter mit

OPOS-Sensor zu produzieren. Die Konturlinie ist dabei die Linie, die um jeden Aufkleber geschnitten wird. Sie bildet wie der Umrissstift nur eine Kontur um das gesamte Objekt. Der Abstand kann dabei auch negativ sein, d. h. in den gedruckten Bereich hineinragen.

**Hinweis: Die Stärke des Objektes kann hierbei nicht bestimmt werden; standardmäßig wird eine so genannte Haarlinie erzeugt.**



Abb. 4.6-9: Konturlinie-Dialog



Abb. 4.6-10: Vollflächenmodus



Abb. 4.6-11: Umrissmodus

Fazit: An den Beispielen oben sollte deutlich geworden sein, dass es wichtig ist die Begriffe auseinander zu halten. Obwohl im Vollflächenmodus kein oder kaum ein Unterschied auf dem Bildschirm festzustellen ist, sind doch jeweils unterschiedliche Werkzeuge und Funktionen involviert. Dieses Beispiel zeigt aber auch wie flexibel die Werkzeuge von EuroCUT Design XT sind.

## 4.7 Exkurs: Verschmelzen von Vektorobjekten

### 4.7.1 Eine Auswahl der wichtigsten Unterarten beim Verschmelzen

Die **Verschmelzen**-Funktion verschmilzt zwei oder mehr Vektorobjekte miteinander zu einer Kombination. Abhängig von der Anzahl und der Gestalt der selektierten Objekte können Sie zwischen den folgenden Optionen wählen: **Manuell**, **Automatisch**, **Trimmen** (zerschneidet Objekte mit Geraden oder Kurven), **Offenes Trimmen**, **Ausfüllen**, **Nach Farbe**, **Vollfläche** oder **Siebdruck**.

#### 4.7.1.1 Automatisch



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

Die Option Automatisch eignet sich besonders für das Verschmelzen von Serifen bei Schreibschriften. Die Serifen des vorhergehenden Buchstabens überlappt sich häufig mit dem nachfolgenden Zeichen. Das Material würde ohne Verschmelzung an diesen Stellen zerschnitten. Das automatische Verschmelzen eliminiert diese Überlappung und sorgt für einen schneidfähigen Übergang in den Serifen.

**Hinweis:** Beachten Sie, dass bei dieser Option Objekte verschiedener Farbe zu einem Kombinationsobjekt verschmolzen werden. Sollen die Objektfarben berücksichtigt werden, wählen Sie bitte die Optionen Nach Farbe, Vollfläche oder Siebdruck.

**Tipp:** Fehlen nach dem automatischen Verschmelzen einzelne Teile, dann reduzieren Sie den Zeichenabstand im Text-Editor von 100% auf 99%. Dies hat zur Folge, dass identisch aufeinanderliegende Knotenpunkte so verschoben werden, dass Sie auch als einzelne Knoten erkannt werden und die Verschmelzroutine korrekt ausgeführt wird.

#### 4.7.1.2 Nach Farbe



**Nach Farbe** entfernt alle Flächen, die von darüber liegenden Farben verdeckt werden. Es spielt keine Rolle, wie viele Objekte und Farben Sie selektieren. Wenn offene Objekte mit selektiert wurden, können diese geschlossen oder mit einer Strichstärke versehen werden.

### 4.7.1.3 Vollfläche



Die Option **Vollfläche** unterfüllt Objekte einer Farbe, deren Flächen die einer anderen verdecken. Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüber liegenden vollständig unterlaufen. Auch hier können Sie mit offenen Objekten wie unter Automatisch beschrieben verfahren.

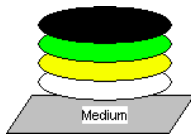
**Tip: Häufigster Einsatzbereich ist die Schaufensterbeschriftung, bei der die Nach Farbe-Option oftmals zu aufwendig zu verkleben ist. Bei 2 höchstens 3 Folienfarben nimmt man die Vollfläche-Option, bei der die einzelnen Folienfarben übereinander geklebt werden.**

### 4.7.1.4 Siebdruck



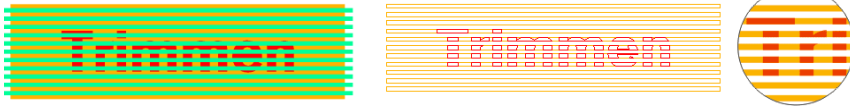
Die Verschmelzoption **Siebdruck** ist ein besonders leistungsfähiges Werkzeug für den Siebdrucker. Zunächst werden damit die Überschneidungen der einzelnen Farbschichten entfernt. Dann werden die Farben, entsprechend der Abfolge im Feld Farbreihenfolge geschichtet. Zum Schluss wird an den Nahtstellen zwischen den einzelnen Farbschichten ein kleiner Steg (Abflusskeil) als Überlappung eingefügt.

### 4.7.1.5 Der Farbstapel beim Siebdruck-Verschmelzen



**Ändern des Farbstapels:** Beim Siebdruck ist die Druckreihenfolge von hell nach dunkel. Hellere Farben werden vor den dunkleren Farben gedruckt. Durch Mausclick kann eine Farbschicht angepackt und an die gewünschte Position gezogen werden. Der Farbstapel gibt dabei die Lage der Schichten über dem Medium wieder. Die Ausgabereihenfolge berücksichtigt die Änderungen des Farbstapels.

### 4.7.1.6 Trimmen



**Trimmen** bedeutet, dass Sie geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennen und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder automatisch geschlossen werden. Je nach Wunsch können sie ein oder mehrere Objekte wie ein „Messer“ über die zu zerteilenden Objekte legen. Wenn Sie mit mehreren „Messern“ arbeiten möchten, müssen diese Objekte dem gleichen Layer zugewiesen sein oder kombiniert werden. Mit Hilfe der **Trimmen**-Option werden dann die darunterliegenden Objekte entlang der „Messer“ aufgeschnitten. Auch ein Zerschneiden in mehrere „Kacheln“ ist problemlos möglich, denn die Messer können sich nach Belieben überschneiden. Die entstehenden Teilstücke werden danach entsprechend ihrer Lage sortiert und zu einzelnen Gruppen zusammengefasst.

## 4.8 Der *Layout anzeigen*-Modus

Der **Layout anzeigen**-Modus wird über das **Ansicht**-Menü ein- oder ausgeschaltet.



### 4.8.1 Begriffsbestimmung:

An allen 4 Ecken der Arbeitsfläche wird das Wort „Layout“ eingeblendet. Die Container werden als rot-gestrichelte Linie mit dem Bezeichner „Text-Container“ oder „Bild-Container“ dargestellt.

**Hinweis: Der Layout anzeigen-Modus ist nicht zu verwechseln mit dem Umriss- bzw. dem Vollflächen-Modus (F9).**

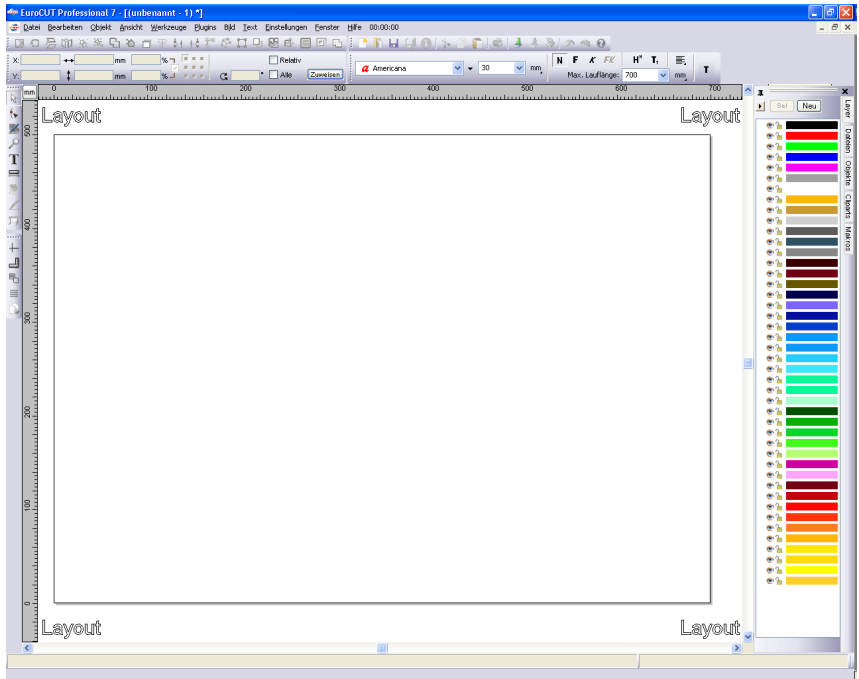


Abb. 4.8-1: Layout anzeigen Modus eingeschaltet

## 4.8.2 Begriffsbestimmung Container

### 4.8.2.1 Was ist ein Container?

Ein **Container** kann *Bitmaps* oder *Texte* aufnehmen. Es gibt 2 Container-Typen: 1. Bild-Container (Bitmaps) und 2. Text-Container. Mit dem **Zeichnen-** oder **Text-**Werkzeug wird ein Rahmen gezeichnet, der den späteren Inhalt aufnimmt. Der Rahmen bestimmt dabei Eigenschaften und Größe des Inhalts. Angezeigt wird der Container - als rot gestrichelte Linie - im so genannten **Layout anzeigen**-Modus. Dieser Modus wird durch die Funktionstaste F8 auf der Tastatur ein- und ausgeschaltet.

#### 4.8.2.1.1 Nutzen

Ein Container kann mittels eines Makros oder Plug-ins mit unterschiedlichen Inhalten gefüllt werden. Die Austausch-Inhalte können entweder im Programm selbst eingegeben und editiert werden oder extern aus einer \*.CSV-Datei importiert werden. Der Inhalt passt sich an vorgegebene Eigenschaften und Größen an. So kann z. B. definiert werden, ob bei Texten, die länger als der Rahmen sind die Versalhöhe angepasst wird oder der Textblock gestaucht wird. Ein Makro tauscht die Inhalte automatisch, Zeile für Zeile, aus.

#### 4.8.2 Begriffsbestimmung Container

Der Nutzen liegt also zum Einen darin, dass das Layout und das Verhalten von Objekten im Container vorbestimmt werden kann, und zum Anderen, das durch die automatische Ersetzung eine erhebliche Produktivitätssteigerung erreicht werden kann: Stichwort: Serienfertigung.

##### 4.8.2.1.2 Grenzen

Die Grenzen liegen darin, dass Bitmaps und Texte aber **keine Vektor-Objekte** in den Container importiert werden können.

##### 4.8.2.1.3 Kompatible Formate

- für **Bild**-Container: \*.BMP, \*.PCX, \*.JPG, \*.TIF, \*.GIF, \*.PNG
- für **Text**-Container: EuroCUT eigenes Format und mittels der Text-Import-Funktion in der Textbox \*.ECT, \*.RTF, \*.TXT
- für **externe** Datenbestände: \*.CSV

#### 4.8.2.2 Exkurs:

##### 4.8.2.2.1 Das CSV Format (Comma Separated Values)

Ein Zeichen wird zur *Trennung von Datensätzen* benutzt. Dies ist in der Regel der Zeilenumbruch des datei-erzeugenden Betriebssystems. Ein Zeichen wird zur *Trennung von Datenfeldern* (Spalten) innerhalb der Datensätze benutzt. Allgemein wird dafür das *Komma* eingesetzt. Abhängig von der beteiligten Software sind auch Semikolon, Doppelpunkt, Tabulator, Leerzeichen oder andere Trennzeichen möglich.



Das CSV-Dateiformat wird oft benutzt, um einfach strukturierte Daten zwischen unterschiedlichen Computerprogrammen auszutauschen, hier: Datenbanktabellen. Die Spaltennamen werden im ersten Datensatz, dem so genannten Kopfdatensatz, definiert.

### 4.8.3 Übersicht Container-Typen

	<b>Bild-Container</b>	<b>Text-Container</b>
<b>Erzeugung</b>	<i>Zeichnen</i> -Werkzeug der <i>Werkzeuge</i> -Toolbar (geschlossenes Objekt erforderlich), d. h. mit dem Werkzeug wird der Container-Umriss gezeichnet	<i>Text</i> -Werkzeug der <i>Werkzeuge</i> -Toolbar, d. h. Text schreiben oder mit dem <i>Text</i> -Werkzeug einen <i>Rahmen</i> aufziehen
	Im <i>Layout anzeigen</i> -Modus (F8) wird die Container-Eigenschaft <i>automatisch</i> gesetzt	Im <i>Layout anzeigen</i> -Modus (F8) wird die Container-Eigenschaft <i>automatisch</i> gesetzt
	Im <i>Umriss</i> - oder <i>Vollflächen</i> -Modus mittels der <i>In Container wandeln</i> -Funktion im <i>Objekt</i> -Menü oder im <i>Kontext</i> -Menü	Im <i>Umriss</i> - oder <i>Vollflächen</i> -Modus mittels der <i>In Container wandeln</i> -Funktion im <i>Objekt</i> -Menü oder im <i>Kontext</i> -Menü
<b>Löschung</b>	<i>Container-Status aufheben</i> -Funktion im <i>Objekt</i> -Menu und im <i>Kontext</i> -Menü oder <i>Container</i> -Attribut aufheben im <i>Objekte / Attribute</i> -Reiter der Sidebar	<i>Container-Status aufheben</i> -Funktion im <i>Objekt</i> -Menu und im <i>Kontext</i> -Menü oder <i>Container</i> -Attribut aufheben im <i>Objekte / Attribute</i> -Reiter der Sidebar
<b>Darstellung</b> (im F8 <i>Layout anzeigen</i> -Modus)	rot gestrichelte Linie mit Text „ <i>Bild-Container</i> “	rot gestrichelte Linie mit Text „ <i>Text-Container</i> “
<b>Parameter / Randbedingungen</b> festlegen	<i>Container Einstellungen</i> -Funktion in <i>Kontext</i> -Menü aufrufen oder <i>Doppelklick</i> auf Bild-Container	<i>Textbox</i> -Funktion aufrufen oder <i>Doppelklick</i> auf Text-Container
<b>Namen</b> ändern	<i>Name</i> -Feld im <i>Objekte</i> -Reiter oder <i>Name</i> -Feld im <i>Setup-Bild-Container</i> -Dialog	<i>Name</i> -Feld im <i>Objekte</i> -Reiter oder <i>Name</i> -Feld im <i>Einstellungen</i> -Reiter im <i>Textbox-Einstellungen</i> -Dialog
<b>Anzeige</b>	F8-Taste oder <i>Layout anzeigen</i> im <i>Ansicht</i> -Menü aktivieren	F8-Taste oder <i>Layout anzeigen</i> im <i>Ansicht</i> -Menü aktivieren

## 4.8.4 Arbeiten mit Containern

### 4.8.4.1 Wie werden Container gezeichnet?

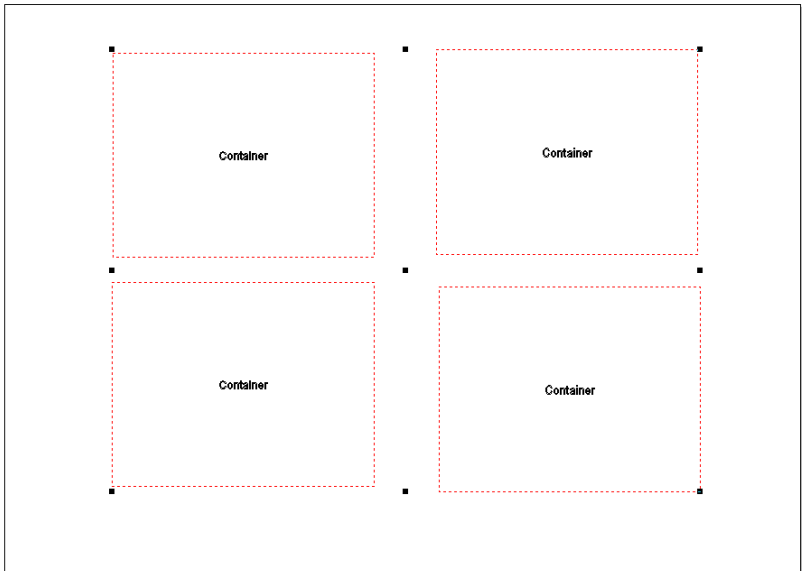
Es werden die gleichen Werkzeuge wie beim Zeichnen von Vektoren benutzt: das **Zeichnen-Werkzeug**  und das **Text-Werkzeug** . Ein rot gestrichelter Rahmen ist das Kennzeichen eines Containers. Die Standard-Namen sind „Bild-Container“ oder „Text-Container“, je nachdem mit welchem Werkzeug gezeichnet wurde. Mit dem **Text**-Werkzeug wird ein Rahmen aufgezogen oder an der Cursorposition ein Text eingegeben. Ein Doppelklick auf den Container öffnet den jeweiligen Einstellungsdialog.

#### 4.8.4.1.1 Anzeigen im *Layout anzeigen*-Modus



Layout

Layout



Layout

Layout

Abb. 4.8-2: Anzeige von einem Bild-Container und vier Containern im Layout anzeigen-Modus (F8)

4.8.4.1.2 Anzeige im *Umriss*- bzw. *Vollflächen*-Modus

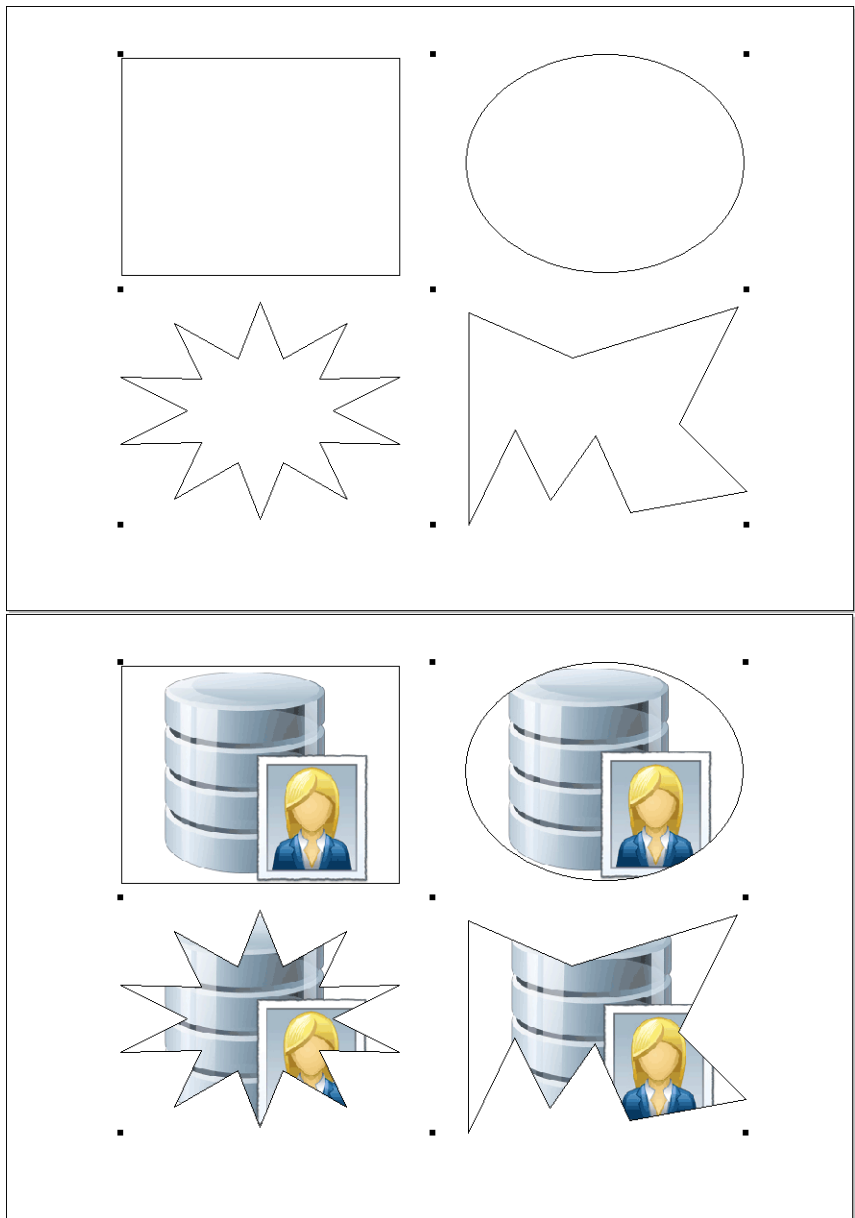
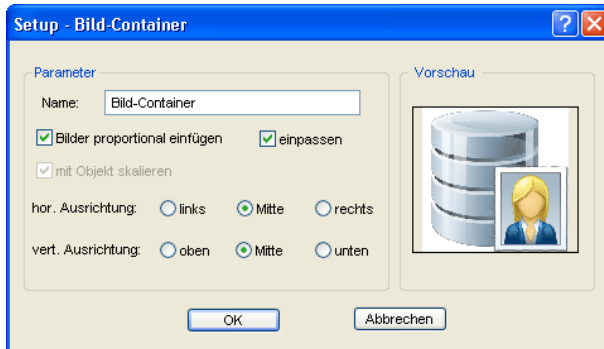


Abb. 4.8-3: Normalansicht (Umrissmodus) und Normalansicht (Vollflächenmodus) mit Standardfüllung

#### 4.8.4.1.3 Container Einstellungen Bild

Ein Doppelklick auf einen Bild-Container öffnet den nachfolgenden Dialog, in dem festgelegt wird wie das eingefügte Bitmap zu behandeln ist.



#### 4.8.4.1.4 Parameter

##### **Name**

Hier kann individueller Name für den Bild-Container vergeben werden. Standard-Name ist: Bild-Container.

##### **Bilder proportional einfügen-Option**

Ist die **Bilder proportional einfügen**-Option aktiviert, dann wird das zu importierende Bitmap in den Rahmen proportional verkleinert oder vergrößert.

##### **Einpassen-Option**

Ist die **Einpassen**-Option aktiviert wurde, wird das zu importierende Bitmap in den Rahmen eingepasst.

##### **Mit Objekt skalieren-Option**

Ist die **Mit Objekt skalieren**-Option aktiviert, dann wird der Inhalt des Containers mit skaliert, d. h. wenn der Rahmen vergrößert bzw. verkleinert wird, dann wird auch der Inhalt verkleinert bzw. vergrößert.

##### **Hor.(zontale) Ausrichtung**

Die **horizontale Ausrichtung** kann *Links*, *Mitte* oder *Rechts* sein.

#### 4.8.4 Arbeiten mit Containern

##### **Vert.(ikale) Ausrichtung**

Die **vertikale Ausrichtung** kann *Oben*, *Mitte* oder *Unten* sein.

##### **4.8.4.1.5 Vorschau**

Die **Vorschau** zeigt, wie sich der Inhalt zum Container verhält.

##### **4.8.4.1.6 Container Status aufheben-Option**

Dieser Menüeintrag hebt den Objektstatus „Container“ auf. Das Objekt-Attribut im **Objekte**-Reiter wird deaktiviert.

##### **4.8.4.1.7 Kontext-Menü - Container relevante Einträge**

###### **Inhalte ausblenden**

Dieser Menüeintrag blendet im Vollflächen-Modus den Inhalt des Bild-Containers aus.

###### **Inhalte anzeigen**

Dieser Menüeintrag zeigt im Vollflächen-Modus den Inhalt eines Bild-Containers an.

###### **Inhalte entfernen**

Dieser Menüeintrag entfernt den Inhalt eines Bild-Containers.

**Hinweis: Gleiche Funktion wie Füllung: Ohne.**

###### **Container Einstellungen**

Dieser Menüeintrag öffnet den **Setup Bild-Container**-Dialog.

###### **Container Status aufheben**

Dieser Menüeintrag hebt das Attribut des Container-Objekts auf.

**Hinweis: Das ist die gleiche Funktion wie das Deaktivieren des Container-Attributs im Objekte / Attribute-Reiter.**

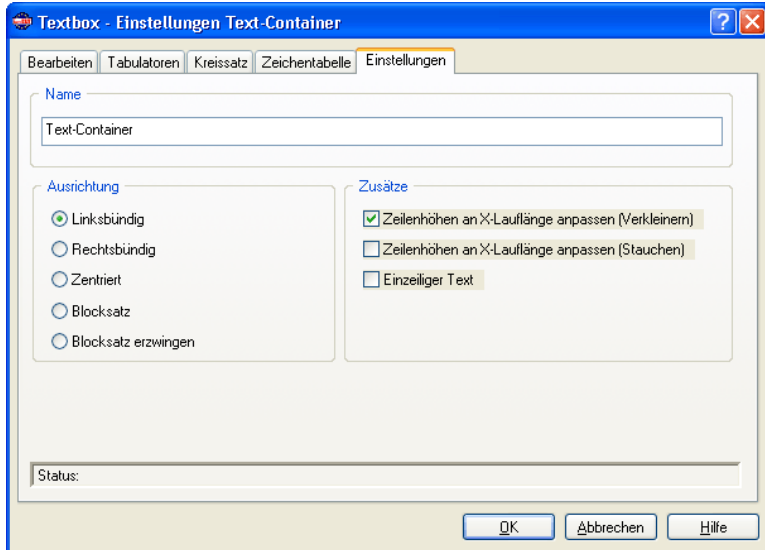
###### **In Container wandeln**

Dieser Menüeintrag wandelt ein Text- oder Vektorobjekt in ein Container-Objekt. Das Container-Objekt ist nur im **Layout anzeigen**-Modus sichtbar.

**Hinweis: Dieser Menüeintrag ist nur sichtbar, wenn sie sich nicht im Layout anzeigen-Modus befinden.**

#### 4.8.4.1.8 Container Einstellungen Text

Ein Doppelklick auf einen Text-Container öffnet den nachfolgenden Dialog, in dem festgelegt wird wie der Container-Inhalt zu behandeln ist.



##### Name

In dem Textfeld kann ein Name für einen Textblock vergeben werden. Standardmäßig ist der Name „Text“. Der Name wird im **Objekte**-Reiter der Sidebar in der Liste und im **Objektnamen**-Reiter angezeigt.

##### Ausrichtung

Hier wird die **Ausrichtung** der Textblöcke vordefiniert; diese Optionen korrelieren mit den Einträgen in der **Text**-Toolbar.

##### Linksbündig

Ist die **Linksbündig**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock linksbündig ausgerichtet.

##### Rechtsbündig

Ist die **Rechtsbündig**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock rechtsbündig ausgerichtet.

## 4.8.5 Serien mit Hilfe der Container-Funktion

### **Zentriert**

Ist die **Zentriert**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock zentriert ausgerichtet.

### **Blocksatz**

Ist die **Blocksatz**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock als Blocksatz ausgerichtet.

### **Blocksatz erzwingen**

Ist die **Blocksatz erzwingen**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock in den Blocksatz gezwungen ausgerichtet.

### **Zusätze**

#### **Zeilenhöhe an X-Lauflänge anpassen (Verkleinern)-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird bei Änderungen der X-Lauflänge der Textblock proportional verkleinert.

#### **Zeilenhöhe an X-Lauflänge anpassen (Stauchern)-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird bei Änderungen der X-Lauflänge der Textblock gestaucht, d. h. die Zeichenabstände werden verkleinert..

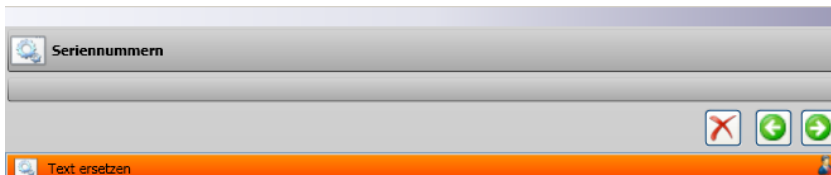
#### **Einzeiliger Text-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird verhindert, dass ein Umbruch am Zeilenende durchgeführt wird.

## 4.8.5 Serien mit Hilfe der Container-Funktion

### 4.8.5.1 Seriennummern-Makro

#### 4.8.5.1.1 Der *Makro-Player*



### 4.8.5.2 Makro-Player Steuerungselemente



Keine Funktion; Symbol für Makros und Makro-Funktionen

#### 4.8.5.2.1 Die *Prozess abbrechen*-Schaltfläche



Das Betätigen der *Prozess abbrechen*-Schaltfläche bricht die Makroausführung ab.

#### 4.8.5.2.2 Die *Rückwärts*-Schaltfläche



Das Betätigen der *Schritt zurück*-Schaltfläche springt zurück auf die zuletzt ausgeführte Makrofunktion.

#### 4.8.5.2.3 Die *Funktion ausführen*-Schaltfläche



Das Betätigen der *Funktion ausführen*-Schaltfläche startet die Makroausführung.

#### 4.8.5.2.4 Die Makro-Funktion „Text ersetzen“



#### Die *Ansicht schließen*-Schaltfläche



Das Betätigen der *Ansicht schließen*-Schaltfläche schließt die *Parameter*-Ansicht.

## Der Daten-Reiter

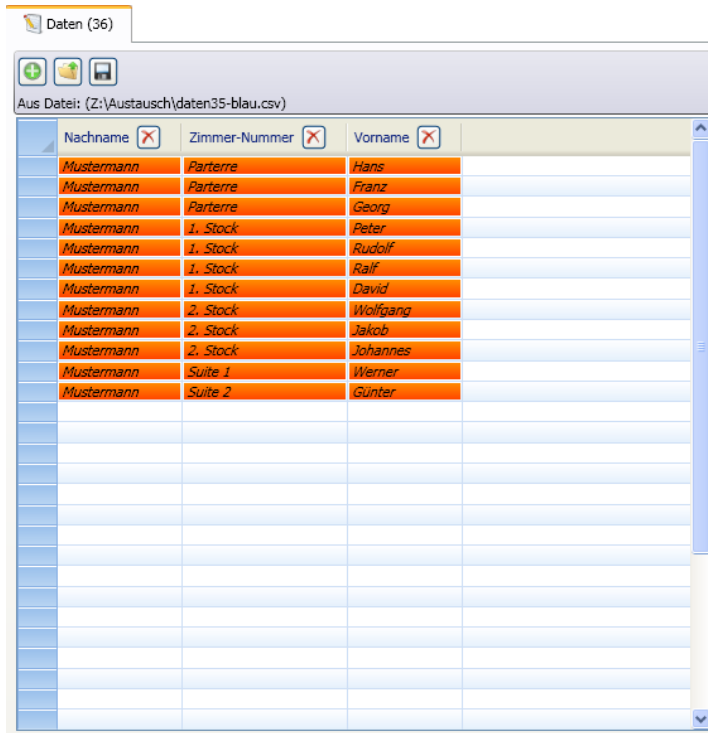
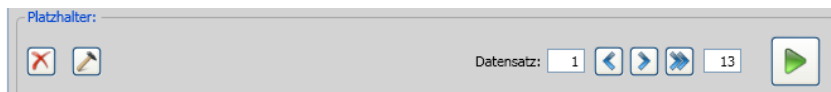


Abb. 4.8-4: Manuelle Dateneingabe im Daten-Reiter

## Platzhalter

### Die Funktions-Schaltflächen



### Die Löschen-Schaltfläche



Ein Aktivieren der Schaltfläche löscht alle Daten und Formatierungen.

### Die **Aktion**-Schaltfläche



Das Aktivieren der **Aktion**-Schaltfläche führt die Aktion aus, die im **Erweitert**-Reiter - mittels der **Aktion ausführen**-Option - ausgewählt wurde.

### Datensatz

#### Die **Rückwärts navigieren**-Schaltfläche



Navigiert um einen ganzen Nutzen rückwärts - das Austauschen wird rückgängig gemacht und auf den Stand des vorherigen Nutzens gebracht.

#### Die **Vorwärts navigieren**-Schaltfläche



Navigiert um einen ganzen Nutzen vorwärts - füllt sozusagen die nächste Seite mit Daten unter Einbeziehung der Formatierung und stellt sie auf der Arbeitsfläche dar.

#### Die **Ausführen**-Schaltfläche



Das Aktivieren dieser Schaltfläche führt das Makro aus: von aktueller Zeile bis zur Endzeile.

**Hinweis:** *Der erste Wert wird dabei auf 1 zurückgesetzt.*

#### Die **Komplett ausführen**-Schaltfläche



Das Aktivieren der **Komplett ausführen**-Schaltfläche führt die Makro-Funktionen nacheinander aus - bis zum Ende; Makro-Funktionen, die eine Parameter-Eingabe erfordern stoppen - ein Dialog zur Eingabe wird angezeigt; danach geht es weiter zur nächsten Funktion.

#### Die **Stop**-Schaltfläche



Die **Stop**-Schaltfläche unterbricht den Prozess des Datenaustauschs und wechselt wieder zur **Komplett ausführen**-Schaltfläche.

### Die **Neue Zeile**-Schaltfläche



Das Aktivieren der **Neue Zeile**-Schaltfläche fügt eine neue Zeile an der Cursorposition ein.

### Die **Import**-Schaltfläche



Das Aktivieren der **Import**-Schaltfläche erlaubt das Importieren von Daten aus einer externen Datei (\*.CSV).

**Hinweis:** Die Daten in dem Daten-Reiter werden überschrieben.

### Die **Export**-Schaltfläche



Das Aktivieren der **Export**-Schaltfläche exportiert die Daten als \*.CSV-Datei.

**Hinweis:** Die aktuellen Platzhalter-Namen werden als Spalten-Namen geschrieben.

## 4.8.5.2.5 Datenerfassung - Navigation im Daten-Reiter

### Manuelle Eingabe

Bei der manuellen Eingabe springt der Cursor nach dem Betätigen der EINGABE-Taste in die *nächste Zeile*. Bei Benutzung der TAB-Taste springt der Cursor in die *nächste Spalte*. Ein Doppelklick in ein Feld ermöglicht das Editieren des Feldes.

### Anwahl des einzelnen Datensätzen

Ein einzelner Datensatz wird markiert einen Mausklick auf die blaue Schaltfläche . Alle Datensätze werden selektiert durch einen Mausklick auf die blaue Schaltfläche mit Pfeil .

### Einfügen von Daten

Neben der manuellen Eingabe ist auch das Einfügen von Daten aus der Windows Zwischenablage (Clipboard) möglich. Als Quelldaten können Excel- oder HTML-Tabellen dienen. Mit der Tastenkombination STRG+V können die Daten in die Datenfelder eingefügt werden.

### 4.8.5.2.6 Der *Formatierung*-Reiter

Formatierung					
Nachname	Nachname	Zimmer-Nummer	Zimmer-Nummer	Vorname	Vorname
Hans Mustermann		Parterre Zi: 1		Hans	
Franz Mustermann		Parterre Zi: 2		Franz	
Georg Mustermann		Parterre Zi: 3		Georg	
Peter Mustermann		1. Stock Zi: 4		Peter	
Rudolf Mustermann		1. Stock Zi: 5		Rudolf	
Ralf Mustermann		1. Stock Zi: 6		Ralf	
David Mustermann		1. Stock Zi: 7		David	
Wolfgang Mustermann		2. Stock Zi: 8		Wolfgang	
Jakob Mustermann		2. Stock Zi: 9		Jakob	
Johannes Mustermann		2. Stock Zi: 10		Johannes	
Werner Mustermann		Suite 1 Zi: 11		Werner	
<i>Günter Mustermann</i>		<i>Suite 2 Zi: 12</i>		<i>Günter</i>	

Abb. 4.8-5: Formatierung der Daten aus dem Daten-Reiter

### 4.8.5.2.7 Die Schaltflächen

#### Die *Aktualisieren*-Schaltfläche



Wird dieser Schalter aktiviert, dann werden die Daten ab dem markierten Datensatz jetzt ausgetauscht.

**Hinweis:** *Erst diese Funktion sorgt dafür, dass die Daten in der Ansicht tatsächlich ausgetauscht werden.*

## Die *Fonthöhe*-Schaltfläche



Wird dieser Schalter aktiviert, dann wird eine einheitliche, maximal mögliche Fonthöhe bestimmt. Sie errechnet sich aus dem längsten vorhandenen Datensatz.

1. Im *Platzhalter formatieren*-Dialog die *Schriftgröße angleichen*-Option aktivieren.
2. *Fonthöhe noch nicht berechnet*-Funktion im Spaltenkopf aktivieren: mit einem Doppelklick auf den Spaltenkopf wird der Dialog geöffnet
3. Die maximal mögliche Fonthöhe wird neben dem Spalten-Namen angezeigt und als Berechnungsgrundlage für die Anzeige genommen.



Abb. 4.8-6: Aktionsanzeige

### 4.8.5.2.8 Der *Erweitert*-Reiter

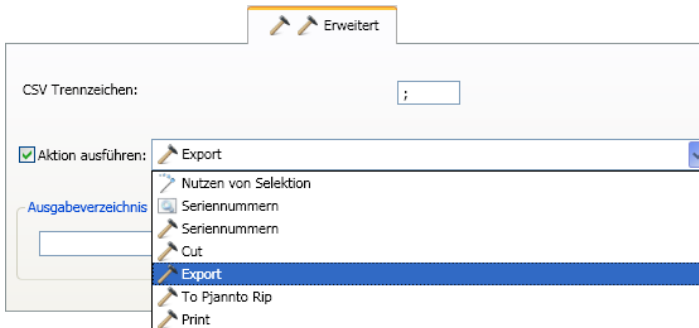


Abb. 4.8-7: Liste von Aktionen die mit den Daten ausgeführt werden können

## 4.8.5.3 Aktionen

**Wichtiger Hinweis:** In der *Aktionenliste* werden *alle verfügbaren Aktionen und Makros* angezeigt. Also auch *Makros die nicht sinnvollerweise als Aktion definiert werden sollten* (z. B. *Seriennummern im Seriennummern-Makro*).

### 4.8.5.3.1 CSV Trennzeichen

In diesem Feld kann das Trennzeichen angegeben werden, das die Daten von den Spalten bzw. Reihen trennen soll. Dieses Trennzeichen wird beim Export in die CSV-Datei benutzt.

### 4.8.5.3.2 Benutzerspezifische Aktionen

#### Nutzen von Selektion

▶ **siehe Kapitel 9.7.2.1: Das Nutzen von Selektion-Makro**

#### Seriennummern

▶ **siehe Kapitel 4.5: Die Seriennummern-Funktion**

### 4.8.5.3.3 Allgemeine Aktionen

#### Cut (Schneiden)

Diese Aktion aktiviert das Schneidemodul des Plot-Managers nach dem Ausführen des Makros.

#### Export

Diese Aktion aktiviert den Export-Dialog nach dem Ausführen des Makros.

#### To Pjannto RIP

Diese Aktion aktiviert das RIP Pjannto RIP (falls installiert und lizenziert) und übergibt die Daten zum Rastern und Drucken.

#### Print (Drucken)

Diese Aktion aktiviert das Druckmodul nach dem Ausführen des Makros und gibt die Daten auf dem angeschlossenen Drucker aus.

### 4.8.5.3.4 Ausgabeverzeichnis

Hier wird das Verzeichnis festgelegt, in das die Export-Datei (\*.CSV) gespeichert werden soll.

## 4.8.5 Serien mit Hilfe der Container-Funktion

### 4.8.5.4 Beispiel

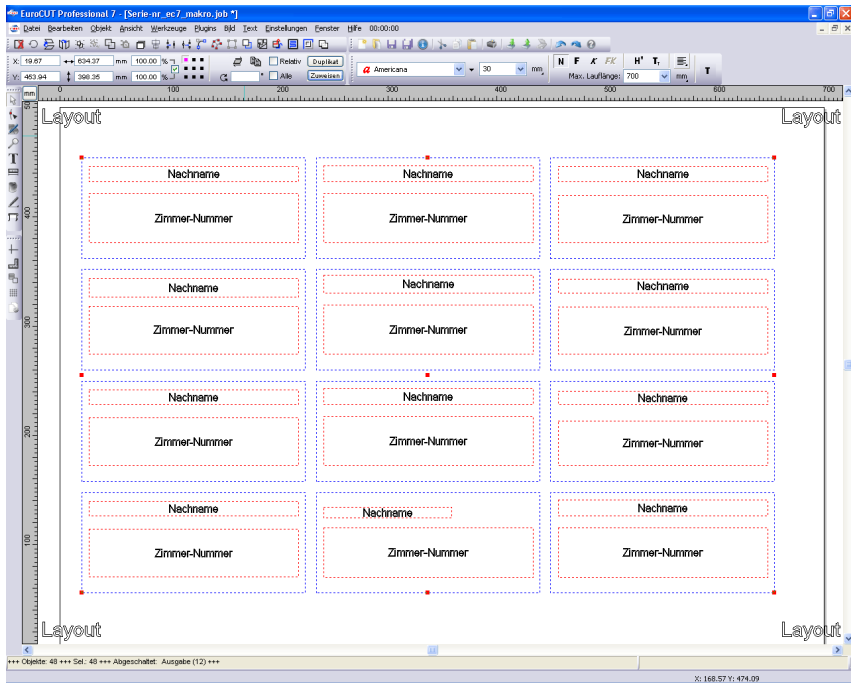


Abb. 4.8-8: Ansicht im Layout-Modus

#### 4.8.5.1 Zähler definieren

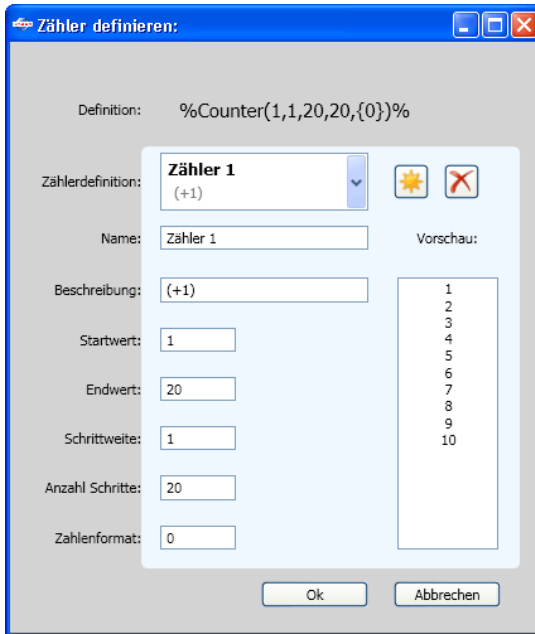


Abb. 4.8-9: Parameter Dialog für die Formatierung eines Zählers

#### Die **Neuer Zähler**-Schaltfläche

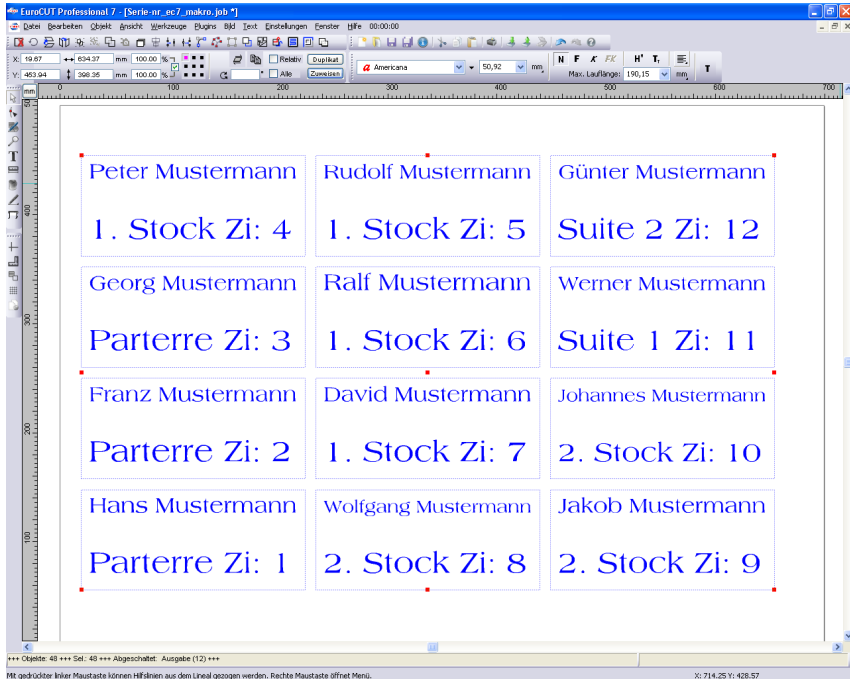


Das Aktivieren der **Neuer Zähler**-Schaltfläche setzt die Zählerwerte auf Standard zurück und fügt anschließend einen Counter in den Formatierungs-String an der Cursorposition ein.

## 4.8.5 Serien mit Hilfe der Container-Funktion

### 4.8.5.4.2 Ergebnis

Je nach Anzahl der Datensätze wird durch die **Aktualisieren**-Schaltfläche jeweils der nächste Nutzen befüllt, angezeigt und die Aktion ausgeführt, die im **Erweitert**-Reiter ausgewählt wurde. Dies passiert so lange, bis der letzte Datensatz erreicht wurde.




## 4.9 Drucken



Abb. 4.9-1: Die Drucken-Schaltfläche in der Standard-Toolbar

### 4.9.1 Ohne RIP-Software

In den folgenden Abschnitten werden Ihnen die einzelnen Funktionen des EuroCUT Druck-Dialoges eingehend erläutert.

Öffnen Sie den EuroCUT **Drucken...**-Dialog, indem Sie im **Datei**-Menü den Menüpunkt **Drucken...** auswählen, über Tastatur den Hotkey STRG+P eingeben oder in der Toolbox die  -Schaltfläche betätigen.

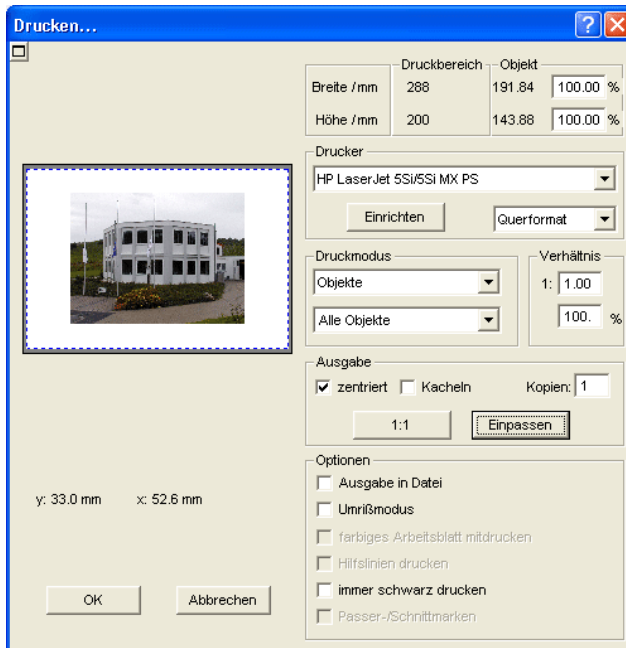


Abb. 4.9-2: Der Drucken-Dialog

Im rechten unteren Bereich des Dialoges finden Sie unter **Ausgabe** die Option **Kacheln** und die **Einpassen**-Schaltfläche und die **1:1**-Schaltfläche. Abhängig davon, welche Option Sie aktiviert haben, ändert sich das Aussehen der Vorschau des **Drucken**-Dialoges.

**Hinweis:** Wird der **Drucken-Dialog** aufgerufen ist automatisch die **Einpassen-Schaltfläche** aktiv, weil beim Drucken von Objekten oder Grafiken standardmäßig nicht von Formaten ausgegangen wird, die die maximale

### ***Ausgabegröße des anzusteuernenden Gerätes überschreiten.***

#### **Der Einpassen-Modus**

Der **Einpassen**-Modus entspricht dem druckbaren Bereich. Die Werte für den druckbaren Bereich werden im Feld **Druckbereich** eingeblendet, welches im rechten oberen Bereich des Druck-Dialoges zu finden ist.

#### **Das Vorschauenfenster im Einpassen-Modus**

Das Vorschauenfenster bietet Ihnen die Möglichkeit Ihren Job, vor dem Drucken, zu kontrollieren. Die Ränder des Fensters sind *magnetisch*, d. h. bei der Annäherung eines Objektes an den Blattrand bleibt dieses Objekt an dem Fensterrand haften. Hierdurch wird eine schnellere Positionierung der Objekte in den Ecken oder an den Seitenrändern erreicht.

***Tip: Soll die Magnetisierung der Ränder deaktiviert werden, halten Sie bitte die UMSCHALT-Taste gedrückt, während Sie Ihre Objekte positionieren.***

Die **x- und y-Koordinaten**, die unterhalb des Vorschauenfensters eingeblendet werden, geben die Lage der linken oberen Ecke des ersten Objektes auf der Arbeitsfläche wieder.

#### **Mausfunktionen im Vorschauenfenster (Einpassen-Modus)**

Einmaliges Klicken mit der *rechten* Maustaste oder das Aktivieren der **Vorschau**-Schaltfläche vergrößert das Vorschauenfenster auf die maximale Anzeigegröße.



Abb. 4.9-3: Die Druckvorschau-Schaltfläche



Abb. 4.9-4: Druckvorschau im Vollbildmodus

**Hinweis:** Die Darstellungsgröße ist abhängig von der eingestellten Bildschirmauflösung (800\*600, 1024\*768, ...). Nochmaliges Klicken mit der rechten Maustaste stellt den Ursprungszustand wieder her.

**Hinweis:** Wird die linke Maustaste gedrückt und gehalten, erscheint um die zu druckenden Objekte ein schwarz gestrichelter Rahmen. Dieser Rahmen umfasst immer alle Objekte, die auf der Arbeitsfläche liegen und entspricht dem Druckbereich.

#### Druckbereich und Objekt

Im rechten oberen Bereich des **Drucken**-Dialoges finden Sie die Felder **Druckbereich** und **Objekt**.

	Druckbereich	Objekt	
Breite /mm	198	197.34	100.00 %
Höhe /mm	285	75.90	100.00 %

Abb. 4.9-5: Ausschnitt Feld Druckbereich und Objekt

#### Druckbereich

In diesem Feld wird der vorgegebene Druckbereich mit Höhen- und Breitenangabe angezeigt.

## Objekt

In diesem Feld wird/werden das/die zu druckende/n Objekt/e mit Höhen- und Breitenangabe angezeigt.

**Hinweis: Die Felder für die prozentuale Vergrößerung der Objekte sind im Einpassen-Modus nicht aktiv.**

Ein Feld tiefer, auf der rechten Seite des **Drucken**-Dialoges, befindet sich das Feld **Drucker**

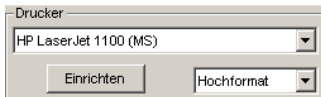


Abb. 4.9-6: Druckerauswahl und Setup

Öffnen Sie die Liste und Sie erhalten eine Auflistung aller Drucker, die auf Ihrem System installiert sind. Wählen Sie den von Ihnen gewünschten Drucker aus. Um weitere Einstellungen für die Druckausgabe vorzunehmen aktivieren Sie die *Einrichten*-Schaltfläche. Der Dialog, der nun geöffnet wird entspricht dem Menüpunkt Eigenschaften im jeweiligen Druckerdateimenü.

**Hinweis: Der Drucken-Dialog, der durch Betätigen die Einrichten-Schaltfläche geöffnet wird, ist abhängig vom geladenen Druckertreiber und wird aus diesem Grund hier nicht näher erläutert.**

Rechts neben der *Einrichten*-Schaltfläche kann die Blattausrichtung (Hochformat/Querformat) eingestellt werden.

## Was wird gedruckt?

In dem mit Druckmodus überschriebenen Bereich befinden sich zwei Comboboxen, in denen eingestellt werden kann, was gedruckt werden soll. In der ersten Liste kann zwischen den Optionen **Objekte**, **Objekte mit Arbeitsblatt**, **Job-Info** und **Job-Kalkulation** gewählt werden.

## Objekte

Alle Objekte auf dem Arbeitsblatt werden gedruckt.

## Objekte mit Arbeitsblatt

Alle Objekte und das Arbeitsblatt (schwarzer Rahmen) werden gedruckt. Unterhalb des schwarzen Rahmens werden automatisch der Firmennamen, die Maße der Arbeitsfläche und das Verhältnis, in dem ausgegeben werden soll, mit ausgedruckt.

### **Job-Info**

Wird diese Option aktiviert, werden die Informationen, die in der **Job-Info** eingetragen worden sind, ausgegeben, sowie alle Objekte im unteren rechten Blattbereich verkleinert ausgedruckt.

### **Job-Kalkulation**

Wird diese Option aktiviert, werden die Informationen, die in der **Job-Kalkulation** eingetragen worden sind, ausgegeben.

Die folgenden Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen in der zweiten Liste zur Verfügung: **Alle Objekte**, **Selektierte Objekte**, **Farbsepariertes Drucken** (Drucken in der Layer-Reihenfolge), **Drucken einzelner Layer** (Farben).

#### **Alle Objekte**

Alle Objekte, die sich auf der Arbeitsfläche befinden werden gedruckt.

#### **Selektierte Objekte**

Es werden nur die Objekte gedruckt, die auf der Arbeitsfläche markiert worden sind.

#### **Farbsepariertes Drucken**

Alle Objekte einer Farbe werden in der voreingestellten Farbreihenfolge gedruckt. Der Farbbalken (Layer-Reihenfolge) in der zweiten Liste enthält alle Farben (Layer), die auf der Arbeitsfläche verwendet wurden und entspricht der späteren Druckreihenfolge.

**Hinweis: Begonnen wird beim Drucken immer mit der dunkelsten Farbe.**

#### **Drucken einzelner Farben (Layer)**

Alle in der zweiten Liste aufgelisteten Farben, entsprechen denen, die für die Objekte auf der Arbeitsfläche verwendet worden sind. Sind auf der Arbeitsfläche z. B. nur ein schwarzes und ein rotes Objekt vorhanden, werden dementsprechend nur zwei Farbbalken (Layer) zur Auswahl angeboten.

#### **Verhältnis**

Hier haben Sie die Möglichkeit, das Druckverhältnis als Zahl- oder als Prozentwert einzugeben.

**Hinweis: Beide Felder sind gleichgestellt, d. h. wird ein Zahlenwert eingegeben, so wird der entsprechende Prozentwert automatisch in dem dafür vorgesehenen Feld eingetragen und umgekehrt**

#### 4.9.1 Ohne RIP-Software

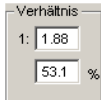


Abb. 4.9-7: Feld für die Eingabe des Größenverhältnisses

#### **Beispiele für Verhältnisangaben mit den entsprechenden Prozentangaben:**

Verhältnis 1 : 1 entspricht 100.00 %

Verhältnis 1 : 2 entspricht 50.00 %

Verhältnis 1 : 3 entspricht 33.33 %

Verhältnis 1 : 4 entspricht 25.00 %

#### **Zentriert**

Ist diese Option aktiviert, werden alle Objekte auf der Arbeitsfläche zentriert ausgegeben.

#### **Kacheln**

Wird diese Option ausgewählt, erscheint der **Drucken**-Dialog im **Kacheln**-Modus.

#### **Anzahl Kopien**

In diesem Feld kann die Anzahl (max. 9999) der zu druckenden Exemplare eingestellt werden. Die Schalter **Einpassen** und **Kacheln** ermöglichen ein Umschalten zwischen den beiden Modi gleichen Namens.

#### **1:1**

Wird diese Schaltfläche aktiviert, werden alle auf der Arbeitsfläche liegenden Objekte, in ihrer *Originalgröße* im Vorschauenfenster angezeigt und ausgegeben.

#### **Einpassen**

Wird diese Schaltfläche aktiviert, werden die auf der Arbeitsfläche liegenden Objekte so verkleinert, dass sie im Vorschauenfenster ganz angezeigt werden können.

#### **Optionen**

##### **Ausgabe in Datei - Drucken in Datei**

Wird diese Option aktiviert, wird die Ausgabe der Druckdaten in eine Datei umgeleitet.

##### **Umrissmodus**

Wird diese Option aktiviert, werden alle Objekte wie im Umrissmodus angezeigt - ohne Farbfüllung - gedruckt.

### **Farbiges Arbeitsblatt mitdrucken**

Bei Auswahl dieser Option wird die für die Arbeitsfläche definierte Hintergrundfarbe mitgedruckt.

### **Hilfslinien drucken**

Enthält der zu druckende Job Hilfslinien, werden diese mit ausgedruckt.

### **Immer schwarz drucken**

Diese Option wird automatisch aktiv, wenn in der ersten Liste **Alle Objekte** und in der zweiten Liste **Farbsepariertes Drucken** (nach der Layer-Reihenfolge) oder **Drucken einzelner Farben** (nach einzelnen Layern) ausgewählt wurde.

**Hinweis: Wollen Sie die Objekte auf der Arbeitsfläche farbig drucken, muss zuvor die Option Immer schwarz drucken deaktiviert werden.**

### **Passer-/Schnittmarken**

Diese Option wird automatisch aktiv, wenn in der ersten Liste **Alle Objekte** und in der zweiten Liste **Farbsepariertes Drucken** (nach der Layer-Reihenfolge) oder **Drucken einzelner Farben** (nach einzelnen Layern) ausgewählt wurde.

**Hinweis: Wollen Sie keine Passer-/Schnittmarken mit ausdrucken, muss zuvor die Option Passer-/Schnittmarken deaktiviert werden.**

## **4.9.1.1 Der Kacheln-Modus**

Wird vom **Einpassen**-Modus in den **Kacheln**-Modus umgeschaltet, erscheint das Vorschaufenster wie folgt:

#### 4.9.1 Ohne RIP-Software

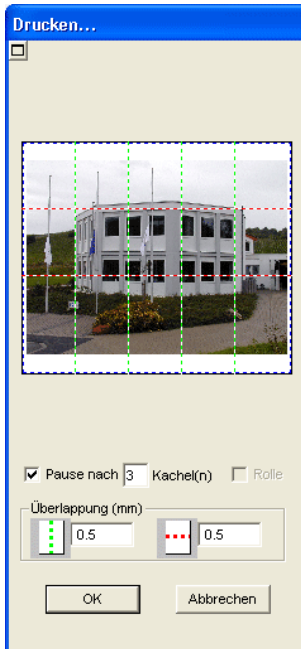


Abb. 4.9-8: Das Vorschauenfenster im Kacheln-Modus

Im **Kacheln**-Modus werden alle Kacheln angezeigt. Unter einer Kachel ist der Teil eines Objektes zu verstehen, der auf dem anzusteuernenden Gerät ausgegeben werden kann.

Die Option **Pause nach** gibt an, nach welcher Kachel (Eingabe Kachelzahl) die Ausgabe unterbrochen werden soll. Die Felder **Überlappung (mm)** dienen zur Eingabe der gewünschten *horizontalen* und *vertikalen Überlappung*, der zu druckenden Objekte.

Beim Drucken auf Rolle, Option **Rolle**, können ganze Bahnen gedruckt werden, wobei zwischen den einzelnen Kacheln keine Zwischenräume entstehen.

**Hinweis:** *Es kann nur der Druck einer ganzen Bahn abgebrochen werden und nicht der einer einzelnen Kachel. Die Eingabe einer Überlappung in Vorschubrichtung (Druckrichtung) hat bei Rolle keine Auswirkungen, was auch bei der Anzeige der Kachelgröße zu erkennen ist.*

Nach dem Kacheln wird der Dialog nicht automatisch geschlossen, da es von Vorteil ist, Ausdruck und Vorschau direkt miteinander zu vergleichen. Außerdem kann man so den Druck einer bestimmten Kachel direkt wiederholen.

#### Mausfunktionen im Vorschauenfenster (**Kacheln-Modus**)

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf die Kachelvorschau vergrößert die Kachelansicht. Dasselbe erreichen Sie indem Sie auf die -Schaltfläche im linken oberen Bereich des

Fensters klicken. Nochmaliges Klicken mit der rechten Maustaste stellt den Ursprungszustand wieder her.

Wird ein *Doppelklick* mit der linken Maustaste auf eine Kachel durchgeführt wird diese deaktiviert, d. h. sie wird nicht gedruckt.

Ein Doppelklick mit der linken Maustaste bei gedrückter STRG-Taste führt zur Invertierung der Kacheln, d. h. die Kacheln die vorher deaktiviert waren werden aktiviert (gedruckt) und die Kacheln die aktiviert waren werden deaktiviert (nicht gedruckt).

Die Objekte innerhalb des Vorschaufensters können mit der Maus verschoben werden. Die Fensterränder sind magnetisch, d. h. bei Annäherung des Objekts an den Blattrand bleibt das Objekt haften. Bei Betätigung der UMSCHALT-Taste wird die Magnetisierung aufgehoben.

### Beispiel für das Drucken im *Kacheln*-Modus

In folgendem Beispiel werden Ihnen nochmals die einzelnen Funktionen, Kurzbefehle, u. a. m. im *Kacheln*-Modus ausführlich erläutert.

Der *Kacheln*-Modus bietet Ihnen die Möglichkeit in jeder Größe zu drucken, d. h. jede Grafik, unabhängig von ihrer Größe, kann auf dem jeweils angeschlossenen Ausgabegerät ausgedruckt werden. Für den Ausdruck Ihrer Grafik benötigen Sie *keinen* Drucker mit dem DIN A2-, A1-, A0- oder sogar Großformat ausgegeben werden kann.

### Wie?

Die zu druckende Grafik wird in so viele Segmente (Kacheln) aufgeteilt, wie notwendig sind um die Grafik auf dem angeschlossenen Ausgabegerät ausgeben zu können. Die Anzahl der notwendigen Kacheln ist hierbei abhängig von der Größe der auszugebenden Grafik und dem voreingestellten Ausgabeformat (DIN A3, A2, usw.). Die Einstellung des Ausgabeformates erfolgt über die *Einrichten*-Schaltfläche im EuroCUT *Drucken*-Dialog und ist vom angeschlossenen Ausgabegerät abhängig.

Laden Sie eine beliebige Grafik in EuroCUT und öffnen Sie den *Drucken*-Dialog, entweder über das *Datei*-Menü, indem Sie hier den Menüpunkt *Drucken...* auswählen, über Tastatur mit der Tastenkombination STRG+P oder über die Schaltfläche in der *Standard*-Toolbar.

Der EuroCUT *Drucken*-Dialog wird im *Einpassen*-Modus geöffnet. Aktivieren Sie den *Kacheln*-Modus, indem Sie die gleichnamige Schaltfläche aktivieren.

#### 4.9.1 Ohne RIP-Software

Der **Drucken**-Dialog erscheint wie folgt:

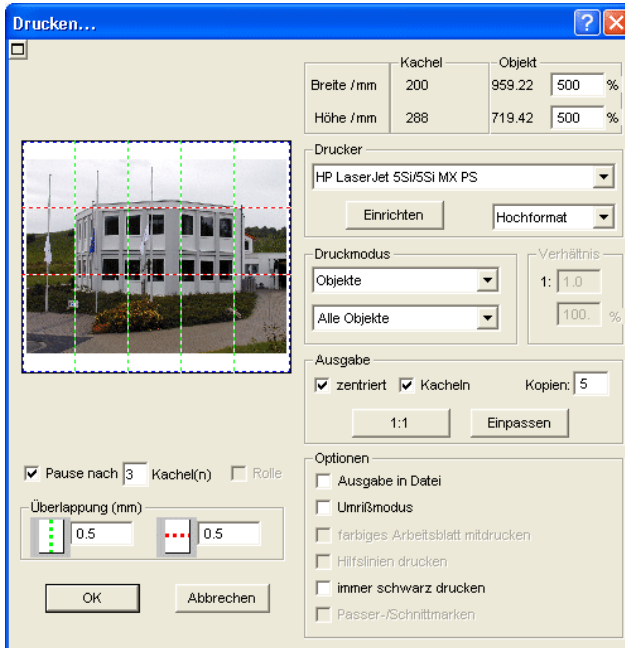


Abb. 4.9-9: Der Drucken-Dialog im Kacheln-Modus

In der rechten oberen Dialogecke finden Sie die zwei Felder **Kachel** und **Objekt**.

Das Feld **Kachel** entspricht dem Feld **Druckbereich** im **Einpassen**-Modus. Die restlichen Felder der rechten Druck-Dialoghälfte verhalten sich wie im **Einpassen**-Modus.

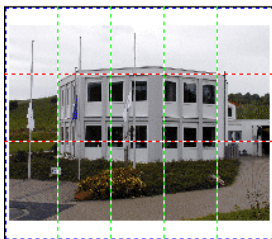


Abb. 4.9-10: Vorschau mit Einstellungen im Kacheln Modus

#### Aktivierte und deaktivierte Kacheln

Unter einer aktiven Kachel ist eine Kachel zu verstehen, die **nicht** mit einem roten „X“ ausgewiesen ist. Dagegen werden deaktivierte Kacheln immer mit einem roten „X“ gekennzeichnet.

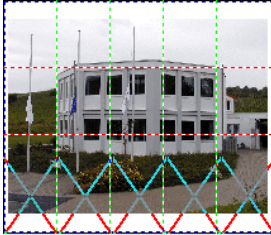


Abb. 4.9-11: Untere Reihe: Kacheln deaktiviert

Das Deaktivieren oder Aktivieren einer Kachel erfolgt durch einen **Doppelklick** mit der linken Maustaste, d. h. per Doppelklick auf eine aktive Kachel wird diese deaktiviert. Ein weiterer Doppelklick auf dieselbe Kachel aktiviert diese wieder.

In der vorhergehenden Abbildung ist zu sehen, dass die untere Kachelreihe mit roten „X“ versehen ist. Diese Kacheln wurden deaktiviert und werden nicht gedruckt.

***Tip: Im Kacheln-Modus haben Sie nicht nur die Möglichkeit einzelne Kacheln zu aktivieren/deaktivieren. Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, während Sie einen Doppelklick mit der linken Maustaste auf die gewünschte Kachel ausführen, werden alle Kacheln, außer der auf welcher sich der Mauszeiger befindet, deaktiviert.***

## 4.9.2 Mit Pjannto RIP Software

Abb. 4.9-12: Die Pjannto RIP Schaltfläche in der *Standard-Toolbar*

***Hinweis: Pjannto RIP ist ein professionelles PostScript-RIP das kein Bestandteil von EuroCUT ist. Wenn eine Lizenz von Pjannto RIP erworben wurde und die Software auf dem gleichen Rechner installiert ist, dann wird die Pjannto RIP-Schaltfläche automatisch in die Standard-Toolbar von EuroCUT eingebunden und das Datei-Menü um den Eintrag Pjannto RIP... erweitert.***

## 4.9.2 Mit Pjannto RIP Software

## 5 Referenzteil

Die Menüpunkte in chronologischer Ordnung:

### 5.1 Das *Datei*-Menü

#### 5.1.1 Der *Neu...*-Befehl

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



#### 5.1.2 Der *Neu von Vorlage*-Befehl

Dieser Befehl dient dem Speichern von Jobs als Mustervorlage (Endung JTP). Diese Mustervorlagen können über *Datei/Öffnen* oder *Datei/Neu* von Vorlage wieder geladen werden. Als Job-Name wird „unbenannt“ angezeigt.

#### 5.1.3 Der *Letzte Fassung*-Befehl

Beim Laden eines Job wird von diesem im EuroCUT-Verzeichnis eine Sicherungskopie namens AUTOSAVE.BAK angelegt.

Mit diesem Befehl lässt sich die Version des Jobs wiederherstellen, die vor dem Laden des Jobs vorlag.

#### 5.1.4 Der *Öffnen...*-Befehl

Mit diesem Befehl werden Dateien, die im EuroCUT 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.



#### 5.1.5 Der *Speichern*-Befehl

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



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

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

## 5.1.6 Der *Speichern unter...*-Befehl

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



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

## 5.1.7 Der *Alles speichern*-Befehl

Mit diesem Befehl speichern Sie alle in geöffneten EuroCUT-Jobs. Befindet sich darunter ein neu angelegter Job, so kann dieser unter einem von Ihnen gewählten Dateinamen in ein zu wählendes Verzeichnis.

## 5.1.8 Der *Versenden per EMail...*-Befehl

Dieser Befehl öffnet den Standard eMail-Client und verknüpft den aktuellen Job als Anhang zur eMail. Der Job muss vorher gespeichert sein.

## 5.1.9 Der *Importieren*-Befehl

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




## 5.1.10 Der *Exportieren*-Befehl

Wollen Sie einen Job auch in einem anderen Programm wieder verwenden, muss die Job-Datei in ein passendes Format konvertiert, d. h. exportiert werden.



## 5.1.11 Der *Übergabe an RIP...*-Befehl

Mit diesem Befehl wird das PostScript-RIP von EuroCUT gestartet, wenn es zuvor installiert und freigeschaltet (lizenziert) wurde.

**Hinweis: Dieser Menüeintrag ist nur sichtbar, wenn ein EUROSYSTEMS RIP vorher installiert und lizenziert wurde. Anschließend ist das RIP-Setup in EuroCUT Design XT durchzuführen:  siehe Kapitel 5.9.1.4: Das RIP-Setup**

### 5.1.12 Der *Drucken*-Befehl

Mit diesem Befehl geben Sie die aktuelle Datei, in jeder beliebigen Größe (Kacheln) an den Standarddrucker aus.



### 5.1.13 Der *Scannen...*-Befehl

Diese Funktion aktiviert Ihren Scanner über ein so genanntes TWAIN-Interface. Verfügt Ihr Scanner über ein solches Interface (Programm), dann können Sie ihn über diesen Menüeintrag direkt ansprechen.



Ist für Ihren Scanner diese Software nicht erhältlich, dann fügen Sie die Scannersoftware über das Menü **Werkzeuge/Programm einfügen** in die Menüstruktur ein.

### 5.1.14 Der *Scanner wählen...*-Befehl

Dieser Befehl erlaubt Ihnen die Wahl eines Scanners.

### 5.1.15 Der *Ende*-Befehl

Hiermit beenden Sie EuroCUT 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.



### 5.1.16 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.

## 5.2 Das *Bearbeiten*-Menü

### 5.2.1 Der *Rückgängig*-Befehl

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



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

### 5.2.2 Der *Undo-Liste*-Befehl

Mit diesem Befehl öffnet sich ein Dialog, in dem die zuletzt benutzten Befehle gelistet werden. Die Zwischenzustände werden in einem Vorschauenfenster zur Prüfung angezeigt. Durch Klicken auf den entsprechenden Befehl wird auf diesen Zustand zurückgesprungen.



**Hinweis: Dieser Menüeintrag erscheint nur dann, wenn Befehle benutzt wurden, die rückgängig gemacht werden können.**

### 5.2.3 Der *Wiederherstellen*-Befehl

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



### 5.2.4 Der *Redo-Liste*-Befehl

Mit diesem Befehl öffnet sich ein Dialog, in dem die zuletzt rückgängig gemachten Befehle gelistet werden. Die Zwischenzustände werden in einem Vorschauenfenster zur Prüfung angezeigt. Durch Klicken auf den entsprechenden Befehl wird auf diesen Zustand zurückgesprungen.



**Hinweis: Dieser Menüeintrag erscheint nur dann, wenn Befehle rückgängig gemacht wurden.**


### 5.2.5 Der *Ausschneiden*-Befehl

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




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

## 5.2.6 Der *Kopieren*-Befehl

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

## 5.2.7 Der *Einfügen*-Befehl

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

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.

## 5.2.8 Der *Inhalte einfügen...*-Befehl

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


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

## 5.2.9 Der *Alles Markieren*-Befehl

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

 **STRG+A**

## 5.2.10 Der *Selektion umkehren*-Befehl

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

## 5.2.11 Der *Job-Info...*-Befehl

Mit der Job-Info haben Sie die Möglichkeit zu jedem Job zusätzliche Informationen abzuspeichern. Diese Informationen können Sie ausdrucken und zur Fakturierung oder als Arbeitsbegleitzettel einsetzen.

Neben Informationen wie z. B. **Auftrags-Nr.** und **Firmenadresse** gibt die Job-Info Aufschluss über das verwendete Material. Im **Memo**-Feld können zusätzlich, stichwortartig, Bemerkungen abgelegt werden.

## 5.2.12 Der *Job-Kalkulation*...-Befehl

Mit Hilfe der Job-Kalkulation können auf einfachste Weise **Vorkalkulationen** erstellt werden. Besonders gut eignet sich die Job-Kalkulation zur **Berechnung anfallender Materialkosten**.

Im Kalkulations-Dialog kann der Anwender zwischen verschiedenen Anzeigemodi umschalten, wobei Grafik- oder Textobjekt gleichen Materials, gleicher Fonthöhe oder Schriftart zusammengefasst werden. Für jede dieser Auswahlmöglichkeiten kann eine entsprechende Liste gedruckt werden, die der Anwender dann nur noch mit seinen Preisen füllen muss.

**Hinweis:** Die „Job-Kalkulation“ kann auch über den Drucken-Dialog ausgedruckt werden.

## 5.2.13 Der *Farblayer*...-Befehl

Dieser Befehl startet den **LayerEinstellungen**-Dialog, in welchem Objekte eingefärbt, Folienfarben festgelegt, Maschinenwerkzeuge zugewiesen werden, Objekte der gleichen Farbe selektiert und Layer unsichtbar gemacht oder gesperrt werden können.



## 5.2.14 Der *Schneidfertig*...-Befehl

Mit diesem Befehl kann ein Objekt mit definierter Strichstärke oder Füllung schneidfertig gemacht werden.

### **Umriss**

Die zuvor definierte Strichstärke wird mit einer Outline versehen.

### **Farbverlauf**

Der zuvor definierte Farbverlauf wird in die angegebene Schrittzahl aufgeteilt und jeder Schritt wird mit einer Outline versehen.

### **Beide**

Sowohl die definierte Strichstärke als auch der definierte Farbverlauf (Schrittzahl) werden mit einer Outline versehen.

## 5.2.15 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 7.7: Die Objekt-Parameter-Toolbar](#)

## 5.3 Das *Objekt*-Menü

### 5.3.1 Der *Achswechsel*-Befehl

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



Diese Option benötigen Sie regelmäßig dann, wenn Sie Ihre Objekte schnell an die Laufrichtung der Folie anpassen wollen, ohne den Weg über die **Rotieren**-Funktion zu gehen.

### 5.3.2 Der *Achswechsel mit Blatt*-Befehl

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



### 5.3.3 Der *Horizontal Spiegeln*-Befehl

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



### 5.3.4 Der *Vertikal Spiegeln*-Befehl

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



### 5.3.5 Der *Löschen*-Befehl

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



### 5.3.6 Der *An X-Achse spiegeln*-Befehl

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



### 5.3.7 Der *An Y-Achse spiegeln*-Befehl

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




### 5.3.8 Der *Duplizieren*-Befehl

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



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

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

 [siehe Kapitel 7.7: Die Objekt-Parameter-Toolbar](#)

### 5.3.9 Der *Klonen*-Befehl

Wenn Sie ein Objekt klonen, erstellen Sie eine mit diesem Objekt verknüpfte Kopie. Änderungen am Original (dem Ausgangsobjekt) werden automatisch auch am Klon (der Kopie) umgesetzt.

Wird ein Klon in seiner Größe oder in seiner Form geändert dann entsteht daraus wieder ein „Original“.

### 5.3.10 Der *Gruppieren*-Befehl

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, mehrere Objekte in einer Gruppe zusammenzufassen, um sie dann gemeinsam zu bearbeiten. Dies kann z. B. dann sinnvoll sein, wenn Sie mehrere Objekte verschieben wollen, ohne deren Position zueinander zu verändern. Dazu markieren Sie zunächst alle Objekte, die sie gemeinsam verschieben möchten, wählen den **Gruppieren**-Befehl und verschieben anschließend die neu gebildete Gruppe an die gewünschte Stelle. Es ist jetzt nicht mehr möglich, die einzelnen Objekte aus denen sich die Gruppe zusammensetzt, unabhängig von einander zu verändern.



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

### 5.3.11 Der *Gruppierung brechen*-Befehl

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



### 5.3.12 Der *Kombinieren*-Befehl

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



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

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

### 5.3.13 Der *Kombination auflösen*-Befehl

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



### 5.3.14 Die *Füllung*-Funktion

Mit dieser Funktion können Vektorobjekte und Textblöcke mit Füllungen versehen werden.

#### *Ohne*

Alle Füllungen, bzw. Füllbitmaps des markierten Objektes werden entfernt. Nur der Umriss der Objekte, in der vorher zugewiesenen Layerfarbe, bleibt erhalten.

#### Der *Farbverlauf...*-Befehl

Dieser Befehl öffnet einen Dialog über den das Aussehen der Farbverlaufsfüllungen, von geschlossenen Kurven, Textobjekten oder Kombinationen festgelegt werden kann.

#### Der *Bitmap...*-Befehl

Betätigen dieser Schaltfläche öffnet einen Dialog über den Objekte mit Bitmaps gefüllt werden können.

Zur Bearbeitung der Füllbitmaps steht Ihnen eine Vielzahl von Funktionen zur Verfügung.

#### Der *Layerfarbe...*-Befehl

Dieser Befehl entfernt alle Füllungen und stellt das Objekt in der Layerfarbe in der es erstellt wurde dar.

#### Der *Transparenz...*-Befehl

Dieser Befehl erlaubt die Einstellung der Transparenz von 0 bis 100% mittels Schieberegler oder per Eingabe eines ganzzahligen %-Wertes.

### 5.3.15 Die *Umriss*-Funktion

Über diese Funktion können Objekte mit Stiftattributen (Stiftbreite, Farbe, ...) versehen werden, Haarlinien erzeugt und Stiftattribute entfernt werden.

Der **Ohne**-Befehl

Dieser Befehl entfernt alle Stiftattribute des markierten Objektes und stellt es in der Layerfarbe in der es erstellt wurde dar.

Der **Haarlinie**-Befehl

Dieser Befehl weist dem markierten Objekt eine Haarlinie, in der geraden aktiven Layerfarbe zu.

Die **Attribute...**-Funktion

Über den Stiftattribute-Dialog kann der Umrissstift von Kurven, Kombinationen oder Textobjekten gestaltet werden. Umrissstifte werden beim Zeichnen der Objektkontur im Vollflächen-Modus dargestellt.

Der **Layerfarbe**-Befehl

Dieser Befehl weist dem Objektumriss die selektierte Layerfarbe zu.

**Hinweis:** *Auf die Darstellung der Objekte im Umrissmodus (F9) haben die Stiftattribute keinen Einfluss. Hier werden die Konturen der Objekte mit einer einfachen Umrisslinie in der Layerfarbe gezeichnet.*

### 5.3.16 Der *Bitmap maskieren*-Befehl

Diese Funktion füllt ein Objekt bzw. eine Kombination mit einem dahinter liegenden Bitmap.

Bringen Sie zunächst das Objekt in die gewünschte Position über dem Bitmap. Selektieren Sie dann das Bitmap und das zu füllende Objekt und aktivieren Sie **Bitmap maskieren**.

### 5.3.17 Der *Perspektive*-Befehl

Der Perspektive Befehl dient zur Erzielung von besonderen visuellen Effekten.

Mit dieser Funktion können Sie eine exakte perspektivische Darstellung erreichen. Für perspektivische Darstellungen sind Ein- oder Zweipunktperspektiven möglich.

Bei Einpunktperspektiven wird der dreidimensionale Effekt durch Verkürzen einer Seite hervorgerufen. Die verkürzte Seite scheint dabei im Hintergrund zu liegen. Werden zwei Seiten verkürzt, entsteht der Eindruck einer Verwindung der Objekte im Raum.

**Neue Perspektive**

Wenn Sie die Option aktiviert haben, dann wird um die Objekte ein Begrenzungsrahmen mit Perspektiv-Anfassern angezeigt. Die quadratischen Anfasser sind zunächst nicht gefüllt. Markieren Sie den passenden Anfasser - er ist anschließend schwarz gefüllt - und verändern Sie die Perspektive,

wie gewünscht. Solange Sie sich in dieser Option befinden werden die Perspektivobjekte blau gestrichelt angezeigt.

Andere Funktionen, wie z. B. Outline oder Hülle, sind nicht aktivierbar solange die Perspektivobjekte gestrichelt angezeigt werden. Um zu überprüfen, ob das Ergebnis Ihren Wünschen entspricht wird der **Perspektive festsetzen**-Befehl verwendet. Alle Perspektivobjekte sind jetzt wieder zur Weiterbearbeitung "freigegeben".

**Hinweis: Nach dem einmaligen Druck auf die LEERTASTE oder dem Knotenbearbeitungswerkzeug kann diese Perspektive jederzeit verändert werden. Nachdem die Perspektive jedoch festgesetzt wurde, ist eine Bearbeitung dieser Perspektive nicht mehr möglich.**

#### **Perspektive festsetzen**

Diese Option ist dann anzuwählen, wenn Sie an der Perspektive selbst nichts mehr ändern wollen, sondern die Perspektivgruppe weiterverarbeitet werden soll.

#### **Perspektive aufheben**

Diese Option stellt den ursprünglichen Zustand vor der Änderung der Perspektive wieder her. Wurde zwischenzeitlich die Perspektive festgesetzt, dann wird die Perspektive bis zu diesem Punkt zurückgeführt.

### 5.3.18 Der Hülle-Befehl

Mit dieser Funktion können Sie ebenfalls interessante grafische Effekte erreichen.

Eine Verformung der „Hülle“ bewirkt gleichzeitig eine Verformung der eingeschlossenen Objekte. Dabei spielt es keine Rolle, ob die eingeschlossenen Objekte grafische- oder Text-Objekte sind. Die Hülle stellt man sich am besten als eine gummiartige Masse vor, die sich beliebig dehnen und drücken lässt. Es gibt vier verschiedene Hüllentypen, mit denen Sie ein Hüllobjekt auf unterschiedliche Art und Weise verformen können.

Die ersten 3 Hülltypen (Gerade, Bogen und Kurven) verwenden Sie für die Veränderung der Form an einer oder mehreren Seiten. Die Veränderung der Hülle ist dabei insgesamt regelmäßig. Mit dem vierten Hülltyp (frei) kann eine völlig unregelmäßige, freie Form erzeugt werden.

**Hinweis: Mittels der UMSCHALT-Taste können Sie mehr als einen der Anfasser markieren und gleichzeitig bewegen. Das Gleiche erreichen Sie, indem Sie eine so genannte Markise um die zu markierenden Punkte ziehen. Markierte Anfasser sind daran zu erkennen, dass sie gefüllt sind.**

#### **Neue Hülle**

Mit dieser Option können Sie Objekten einen weiteren Hüllentyp zuweisen. Somit ergeben sich interessante zusätzliche Verformungsmöglichkeiten.

### **Hülle festsetzen**

Diese Option ist dann anzuwählen, wenn Sie an der Hülle selbst nichts mehr ändern wollen, sondern die Hüllgruppe weiterverarbeitet werden soll.

### **Hülle aufheben**

Diese Option stellt den ursprünglichen Zustand vor der Änderung der Hülle wieder her. Wurde zwischenzeitlich die Hülle festgesetzt, dann wird die Hülle bis zu diesem Punkt zurückgeführt.

## **5.3.19 Der *Blockschatten...*-Befehl**

Dieser Befehl erzeugt einfache Blockschatten, wobei der horizontale und vertikale Abstand als Wert eingegeben bzw. über einen interaktiven Schatten eingestellt werden kann. Der Ziel-/Farb-Layer für den Schatten kann über eine Listbox ausgewählt werden.

***Hinweis: Texte werden automatisch in Kurven gewandelt und Perspektiven und Hüllen fixiert.***

Wird mehr als ein Objekt und/oder Kombinationen selektiert, wird zu jedem Objekt, welches nicht zu einer Kombination gehört, der Schatten separat berechnet. Kombinationen werden automatisch verschmolzen, sowohl die Originale, als auch der daraus berechnete Schatten.

Der Schatten von Kombinationen wird kombiniert, und die Schatten aller ausgewählten Objekte werden am Schluss gruppiert.

## **5.3.20 Der *Zeichnen*-Befehl**

In diesem Menü sind die Werkzeuge zusammengefasst, mit denen Sie grafische Objekte erzeugen können. Alle Werkzeuge können über die Toolbox oder den Menüpunkt Zeichnen im **Objekt**-Menü aktiviert werden.

### **5.3.20.1 Rechteck**

Sie haben auf den Rechteck-Modus umgeschaltet und bewegen den Mauszeiger auf dem Desktop zu einer beliebigen Ecke des gewünschten Rechtecks.

Drücken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, während Sie den Mauszeiger zur diagonal gegenüberliegenden Ecke bewegen. Wenn Sie die Maustaste loslassen erscheint das Rechteck.

***Hinweis: Halten Sie, während Sie ein Rechteck zeichnen, die UMSCHALT-Taste gedrückt, so handelt es sich bei dem ersten ausgewählten Punkt um den Mittelpunkt des Rechtecks. Halten Sie, während Sie das Rechteck zeichnen, die STRG-Taste gedrückt, wird mit der Mausbewegung automatisch ein Quadrat gezeichnet. Beim gleichzeitigen Drücken von UMSCHALT- und STRG-Taste wird ein zentriertes Quadrat gezeichnet. Für das Zeichnen des Objekts ist der Zustand der Tasten (gedrückt oder nicht gedrückt) beim Loslassen der***

***Maustaste von Bedeutung.*****5.3.20.2 Kreis**

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Ellipsen und Kreisen. In diesem Modus ziehen Sie eine Box auf, in welche die Ellipse eingepasst wird. Wählen Sie also mit der Maus zuerst einen Eckpunkt der aufzuziehenden Box.

***Hinweis: Der erste gezeichnete Punkt ist kein Punkt der Ellipse. Das Drücken der UMSCHALT-Taste bewirkt, dass es sich bei dem Anfangspunkt um den Mittelpunkt der Ellipse handelt. Das Drücken der STRG-Taste lässt nur das Zeichnen eines Kreises zu. Das gleichzeitige Drücken beider Tasten bewirkt, dass ein zentrierter Kreis gezeichnet wird.***

**5.3.20.3 Linie - 4 Modi****5.3.20.3.1 Der *Linie*-Modus**

Dieser Befehl aktiviert den Modus zum Zeichnen von Linien. Der Mauscursor nimmt nun die Form eines Kreuzes mit einer rechts unten angezeigten Linie an.

Zum Zeichnen von Linien stehen Ihnen zwei Modi zur Verfügung:

***1. „Geschlossene“ Linien***

Geschlossene Linien erzeugen Sie, indem Sie die linke Maustaste beim Zeichnen der Linien gedrückt halten. Eine Linie beenden Sie, indem Sie die linke Maustaste loslassen.

Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.

Es kann nun mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden:

***Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand***

***2. „Offene“ Linien***

Offene Linien erzeugen Sie, indem Sie, bevor Sie die Linie zeichnen einen Klick mit der linken Maustaste durchführen. Anschließend erzeugen Sie die Linie Ihren Wünschen entsprechend. Wird nun nochmals ein Klick mit der linken Maustaste durchgeführt, so wird diese Teillinie beendet und eine neue kann angeschlossen werden. Diesen Modus beenden Sie mit einem *Doppelklick* der linken Maustaste.

***Hinweis: Halten Sie während des Bewegens des Mauszeigers die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann wird das Zeichnen der Gerade horizontal und vertikal eingeschränkt. Wenn Sie während des Zeichnens die STRG-Taste gedrückt halten, dann wird der Winkel der gezeichneten Geraden auf 15° Schritte beschränkt. Die Gerade bewegt***

***sich nun um 15°, 30°, 45° usw. zu den Rändern Ihrer Arbeitsfläche.***

### **5.3.20.3.2 Der Kreisbogen-Modus**

Den Kreisbogen-Modus aktivieren Sie, indem Sie im Linie-Modus die rechte Maustaste betätigen und hier den entsprechenden Menüpunkt auswählen. Beim Zeichnen im Bogenmaß wird nach dem Setzen des zweiten Kurvenpunktes die aus dem ersten, zweiten und aktuellen Cursorpunkt berechnete Kurve gezeichnet. Ein Klick mit der linken Maustaste setzt den Bogen.

Falls der Mauscursor über einem Endpunkt eines Kreisbogen steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert.

Es kann nun mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden:  
***Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand.***

### **5.3.20.3.3 Der Digitalisier-Modus**

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Nachdigitalisieren von Bitmap-Vorlagen.

Das Umschalten zwischen den **Modi Linie, Bogen, Digi-Modus oder Freihand** über das rechte Mausmenü, die Pfeiltasten Ihrer Tastatur oder die Toolbox, erleichtert Ihnen die Nachbearbeitung von Bildern erheblich.

*Belegung der Pfeiltasten:*

Links --> **Linie-Modus**  
Rechts --> **Kreisbogen-Modus**  
Hoch --> **Freihand-Modus**  
Runter --> **Digitalisier-Modus**

***Hinweis. Mit dieser Variante können alle gezeichneten Objekte geschlossen werden, unabhängig davon wie groß der Abstand zwischen dem Anfangspunkt des zuerst gezeichneten und dem Endpunkt des zuletzt gezeichneten Objektes ist.***

Eine andere Möglichkeit offene Objekte, die gezeichnet wurden zu schließen, ist die Folgende:

Zeichnen Sie ein offenes Objekt. Bewegen Sie den Endpunkt des zuletzt gezeichneten Objektes mit der Maus in die Nähe des Anfangspunktes des zuerst gezeichneten Objektes. Sie sehen, dass der Mauscursor sein Aussehen verändert. Lassen Sie die Maus an dieser Stelle los, so wird das Objekt geschlossen.

Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Digi-Kurve/Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form. Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert. Es kann nun mit einem der vier Modi ***Zeichnen, Bogen, Digi-Modus, Freihand*** weitergezeichnet werden.

### 5.3.20.3.4 Der *Freihand*-Modus

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von beliebigen Linien, Kurven oder Objekten. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und erstellen Sie das Objekt Ihrer Wahl. Lassen Sie die linke Maustaste los um das Objekt zu beenden. Falls der Mauscursor über einem Endpunkt einer Digi-Kurve/Linie steht, wird dieser hervorgehoben und der Mauszeiger ändert seine Form.

Wird nun ein einfacher Klick mit der linken Maustaste auf diesen Punkt ausgeführt wird dieser Punkt initialisiert. Es kann nun mit einem der vier folgenden Modi weitergezeichnet werden: **Zeichnen**, **Bogen**, **Digi-Modus**, **Freihand**.

### 5.3.20.4 Symmetrisches Objekt...

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Polygonen (Vielecke) und symmetrischen Objekten wie z. B. Sterne.

 **siehe Kapitel 8.12: Das *symmetrische Objekte*-Werkzeug**

### 5.3.20.5 Bohrungen

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, vordefinierte Bohrungslöcher in die Grafik einzufügen.

***Hinweis: Diese Funktion ist nur von Bedeutung, wenn Sie einen Flachbettplotter mit Fräseinrichtung oder eine Fräse besitzen.***


### 5.3.20.6 Passermarke

Mit dieser Option können Sie Passermarken als Applizierhilfe in Ihre Grafik platzieren. Diese Funktion ermöglicht, das passgenaue Montieren der farbseparierten Schneidejobs. Aktivieren Sie dazu diesen Befehl und klicken Sie die Passermarke an die gewünschten Positionen. Passermarken werden layerneutral (farbneutral) mitgeschnitten.

Sind offene Objekte gezeichnet worden, so können diese über das rechte Mausmenü und hier den Menüpunkt **Schließen** geschlossen werden.

### 5.3.20.7 Universelles Platzierwerkzeug

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, vordefinierte Zeichenformen in die Grafik einzufügen.

Eine detaillierte Beschreibung finden Sie hier:  **siehe Kapitel 5.9.1.10: Das *Universelles Platzierwerkzeug*-Setup**

***Hinweis: Der *Einstellungen-Dialog* ist auch per rechtem Mausklick zu aktivieren.***

### 5.3.21 Der *Ausrichten...*-Befehl

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.*

### 5.3.22 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 Vorschauenfenster wird die Ausgabe der Objekte grafisch simuliert; hier können auch die Verfahrenswege des Werkzeugkopfes skizziert werden. Die Simulation kann beliebig oft durchgeführt werden, ohne dass die Originalobjekte verändert werden.

### 5.3.23 Der *Manuelle Sortierung...*-Befehl

Dieser Befehl ermöglicht eine manuelle Objekt-Sortierung. Für jedes einzelne Ausgabe-Objekt kann die Reihenfolge und die Drehrichtung festgelegt werden. Dies kann für jeden Layer durchgeführt werden. Im Vorschauenfenster werden die Objekte mit dem Mauscursor in die gewünschte Reihenfolge geklickt. Alternativ können die Objekte auch dadurch sortiert werden, indem man in der Objektliste klickt. Die sortierten Objekte werden blau gestrichelt dargestellt.



### 5.3.24 Der *Im Uhrzeigersinn*-Befehl

Dieser Befehl setzt die Drehrichtung der markierten Objekte auf Uhrzeigersinn.



**Hinweis:** *Diese Funktion ist nur in Verbindung mit angeschlossener Fräse oder Graviermaschine von Bedeutung*


### 5.3.25 Der *Gegen den Uhrzeigersinn*-Befehl

Dieser Befehl setzt die Drehrichtung der markierten Objekte auf Gegenuhrzeigersinn.



**Hinweis:** *Dieser Befehl ist ebenso wie der vorhergehende nur in Verbindung mit Fräsapplikationen von Bedeutung.*

### 5.3.26 Der *Schließen*-Befehl

Mit diesem Befehl können Sie offene Objekte schließen. In der Statuszeile  **UMSCH+S** wird Ihnen angezeigt, ob ein Objekt eine offene Strecke darstellt oder nicht. Zum Schließen markieren Sie das Objekt und wenden diesen Befehl an.

### 5.3.27 Der *Öffnen*-Befehl

Mit diesem Befehl können geschlossene Objekte geöffnet werden.



**Hinweis:** *Der Menüpunkt Öffnen entspricht der Trennen-Funktion im Knoten-Werkzeug.*

### 5.3.28 Der *Verrunden...*-Befehl

Der **Verrunden**-Befehl dient dazu, Knotenpunkte mit einem frei definierbaren Radius abzurunden. Die Verrundung kann dabei nach innen oder nach außen erzeugt werden. Ebenso kann die Verrundung das ganze Objekt betreffen oder nur einzelne selektierte Knoten.



**Hinweis:** *Diese Funktion kann auch zum Verrunden von Schriften eingesetzt werden.*

### 5.3.29 Der *Knoten reduzieren*-Befehl

Dieser Befehl eliminiert überflüssige und aufeinander liegende Knotenpunkte eines Objektes. Bei Geraden werden Knoten, die auf der Geraden und zwischen den Endpunkten der Gerade liegen automatisch entfernt. Die Reduktion von Knoten verringert die Komplexität von Objekten.

### 5.3.30 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.



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

### 5.3.31 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 8.4: In Gitterlinien konvertieren \(Beispiel\)](#)

### 5.3.32 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.*

 [siehe Kapitel 5.9.1.3: Das Stege...-Setup](#)

### 5.3.33 Der *Zur Clipart-Gruppe hinzufügen*-Befehl

Dieser Befehl fügt ein markiertes Objekt in die gerade aktive Clipart-Gruppe des Clipart-Managers ein.

### 5.3.34 Der *In Container wandeln...*-Befehl

Dieser Befehl wandelt ein Textobjekt oder ein Bitmap in einen so genannten Container. Der dem Container-Typ entsprechende Dialog zum Einstellen der Parameter wird angezeigt.

**Hinweis:** *Nach der Umwandlung ändert sich der Eintrag in den Befehl: Container-Status aufheben.*

Ausführlich zum Thema Container:  [siehe Kapitel 4.8.2: Begriffsbestimmung Container](#)

### 5.3.35 Der *Container Status aufheben*-Befehl

Dieser Befehl wandelt einen Container zurück in ein Textobjekt oder ein Bitmap.

**Hinweis:** *Nach der Umwandlung ändert sich der Eintrag in den Befehl: In Container wandeln...*

Ausführlich zum Thema Container:  [siehe Kapitel 4.8.2: Begriffsbestimmung Container](#)

### 5.3.36 Der *Container Einstellungen...-Befehl*

Dieser Befehl öffnet den *Setup*-Dialog für Bild-Container oder die Textbox mit den *Einstellungen*-Reiter für Text-Container

**Hinweis:** *Die Einstellungen für Text-Container können auch mittels des Textbox-Menüeintrags im Kontext-Menü vorgenommen werden.*

Ausführlich zum Thema Container:  [siehe Kapitel 4.8.2: Begriffsbestimmung Container](#)


### 5.3.37 Der *Entgitterrahmen-Befehl*


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

### 5.3.38 Der *Objekt-Eigenschaften...-Befehl*

Ein Klick auf das ***Objekt-Eigenschaften...-Menü*** öffnet den ***Eigenschaften-Dialog***. Dieser Dialog informiert über den *Objektyp* und gibt die *Koordinaten der Bounding-Box* aller selektierten Objekte an. Für die selektierten Objekte können ***Einschränkungen*** festgelegt werden, wie z. B. *Keine Ausgabe auf Gerät*, *Nicht sichtbar*, etc. Darüber hinaus kann ein ***Name*** vergeben werden. Dieser kann dazu benutzt werden, Objekte zu individualisieren und Makros auf sie anzuwenden. So können z. B. Objektgruppen mit einem bestimmten Namen *Nicht sichtbar* geschaltet werden. ***Attribute***, die den Objekten zugeordnet sind, werden angezeigt, und können bei Bedarf abgeschaltet werden, z. B. das Attribut *Videomärke*. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass alle objekt-relevanten Informationen an dieser Stelle zugänglich sind.

**Hinweis:** *Dieser Befehl korrespondiert mit dem Objekt-Manager in der Sidebar.*

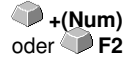
 [siehe Kapitel 9.5.2: Der \*Objektypen\*-Reiter](#)

 [siehe Kapitel 9.5.4: Der \*Attribute\*-Reiter](#)

## 5.4 Das *Ansicht*-Menü

### 5.4.1 Der *Vergrößern*-Befehl

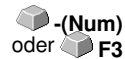
Wählen Sie diese Funktion aus, so ändert sich der Mauszeiger in eine Lupe mit einem Pluszeichen im Innern. Sie können jetzt mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste einen Bereich auswählen, der gezoomt werden soll. Der ausgewählte Bereich wird anschließend im Programmfenster maximal vergrößert dargestellt.



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

### 5.4.2 Der *Verkleinern*-Befehl

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



### 5.4.3 Der *Ganze Seite*-Befehl

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



### 5.4.4 Der *Alles zeigen*-Befehl

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



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

### 5.4.5 Der *Selektierte Objekte zeigen*-Befehl

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



### 5.4.6 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.



### 5.4.7 Der *Ganz nach hinten setzen*-Befehl

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



### 5.4.8 Der *Eins nach vorne setzen*-Befehl

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



### 5.4.9 Der *Eins nach hinten setzen*-Befehl

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




### 5.4.10 Der *Layout anzeigen*-Befehl

Wird dieser Befehl aktiviert, so wird der Text durch ein Rechteck mit einem Kreuz in der Mitte ersetzt. Nochmaliges Betätigen des Menüpunktes stellt den Text wieder dar.



***Hinweis: Diese Option bewährt sich insbesondere bei der Verarbeitung von vielen Textobjekten. Der Neuaufbau des Bildschirms beschleunigt sich dadurch erheblich.***

 **siehe Kapitel 4.8: Der *Layout anzeigen*-Modus**

### 5.4.11 Der *Umrissmodus*-Befehl

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



### 5.4.12 Der *Erweiterte Darstellung*-Befehl

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



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


### 5.4.13 Der *Immer im Vordergrund*-Befehl

Das EuroCUT-Fenster bleibt immer im Vordergrund.



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

## 5.4.14 Der *Fenster aktualisieren*-Befehl

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

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


## 5.5 Das Werkzeuge-Menü

### 5.5.1 Die *Vektorisieren...*-Funktion

Haben Sie diese Funktion aktiviert, gelangen Sie in das in EuroCUT integrierte Vektorisierungsprogramm mit dem Sie eingescannte Bitmaps in Vektoren wandeln.



**Hinweis:** *Bitmaps können nicht geschnitten werden, da Sie nur aus einzelnen Bildpunkten bestehen, die von der Optik des Scanners erkannt worden sind. Zum Schneiden, Fräsen, Rillen usw. müssen solche Pixelgrafiken erst in Vektorgrafiken umgewandelt werden.*

**Ausführlich:**  siehe Kapitel 8.15: Das Vektorisieren-Werkzeug

### 5.5.2 Die *Revektorisieren*-Funktion

Diese Option kann den Vektorisierungsvorgang erheblich beschleunigen. Sie ist immer dann sinnvoll anzuwenden, wenn man die besten Parameter für die Vektorisierung herausfinden möchte. Die unterschiedlichen Ergebnisse sollte man in unterschiedliche Farblayer legen, so kann man leichter die nicht geeigneten Ergebnisse später entfernen. Bei der Wiederholung wird die interne für den Vektorisierungsvorgang erzeugte Bitmap benutzt und nicht die Originalbitmap, die auf der Arbeitsfläche liegt.



**Hinweis:** *Wurde die Originalbitmap zwischenzeitlich verändert, dann muss der Vektorisieren-Befehl angewendet werden.*

### 5.5.3 Die *Konturlinie...*-Funktion

Mit der **Konturlinie**-Funktion wird der äußere Rand beliebig vieler Objekte errechnet und mit einer Umrisslinie versehen. Im Gegensatz zur Outline können mit diesem Werkzeug auch Bitmaps konturiert werden. Überdies wird nicht jedes einzelne Objekt umrandet, stattdessen wird versucht, möglichst nur eine Kontur zu finden, die alle selektierten Objekte umfasst. Diese Funktion eignet sich daher besonders zum Erstellen von Schnittlinien um Aufkleber. Die Objekte des Aufklebers können beliebig zusammengestellt werden. Anschließend wird mit dem hier beschriebenen Werkzeug der Umriss des Aufklebers im gewünschten Abstand berechnet. Die so erstellte Konturlinie kann später zum Ausschneiden des gedruckten Aufklebers verwendet werden



**Ausführlich:**  siehe Kapitel 4.6: Exkurs: Umriss vs Outline vs Konturlinie

## 5.5.4 Die *PhotoCut...*-Funktion

Diese Funktion erzeugt Vektoren aus Bitmaps. PhotoCut berechnet aus Windows Bitmap-Dateien (\*.BMP, \*.PCX, \*.TIF) Rasterstreifen oder Muster, die mit einem Schneideplotter oder einem ähnlichen Gerät ausgegeben werden können. Das Bild wird in logische Pixel aufgeteilt und der durchschnittliche Grauwert für jedes dieser logischen Pixel ermittelt. Es entsteht also ein Bild, das weniger Pixel hat als das Original. Aus diesem Bild werden dann horizontale oder vertikale Streifen, Kreise, Quadrate, ... erzeugt, deren Breite proportional zum Grauwert an der entsprechenden Stelle ist.

 **siehe Kapitel 8.19: Die PhotoCUT-Funktion**

## 5.5.5 Der *Programm einfügen...*-Befehl

Mit diesem können Sie ein fremdes Programm - fremd i. S. v. kein EUROSYSTEMS-Programm - mit in die Menüstruktur von EuroCUT einbinden. Der Vorteil dieser Möglichkeit liegt darin, dass Sie die Oberfläche zum Starten von anderen Programmen nicht verlassen müssen

## 5.5.6 Der *Programmliste bearbeiten...*-Befehl

Mittels dieses Befehls können bestehende Programmeinträge geändert oder gelöscht werden.

***Hinweis: Dieser Menübefehl bezieht sich nur auf die zusätzlich zur Menüstruktur eingefügten Programme.***

## 5.5.7 Der *Justiermarken setzen*-Befehl

Dieser Befehl setzt automatisch Justiermarken um die selektierten Objekte. Art, Größe und Position bzgl. des selektierten Objekts werden im ***Einstellungen/Grundeinstellungen/Passer-/Justiermarken***-Menü voreingestellt.



***Hinweis: Die Marken liegen in keinem Layer, werden immer schwarz dargestellt, behalten die Skalierung und ihre Größe bei und werden beim Anlegen gruppiert.***

 **siehe Kapitel 5.9.1.5: Das Passer-/Justiermarken...-Setup**

## 5.5.8 Der *Videomarken suchen / ersetzen*-Befehl

Durch diesen Befehl werden beim Import *Kreise* mit der in dem ***Passer-/Justiermarken***-Setup definierten Größe gesucht und durch Videomarken ersetzt.

**Hinweis: Diese Option kann auch über das Einstellungen / Grundeinstellungen / Import-Menü für jeden Import gesetzt werden.**

## 5.5.9 Der Messen-Befehl

Mit der Funktion Messen kann eine beliebige Strecke vermessen, skaliert, rotiert und bemaßt werden. Haben Sie diesen Befehl aktiviert, ändert sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Er wird dann auf den Anfangspunkt der zu vermessenden Strecke gesetzt und die linke Maustaste gedrückt und festgehalten. Dann wird der Mauszeiger auf das Ende der zu messenden Strecke bewegt und die linke Maustaste losgelassen. Mit gedrückter UMSCHALT-Taste messen Sie nur horizontale und vertikale Entfernungen. Nun wird in einem Dialogfeld das Ergebnis der Messung angezeigt und kann verändert werden.



**Hinweis: Die Änderung der Größe wird proportional auf alle selektierten Objekte angewandt. Beim Rotieren von Bitmaps vergrößert sich die Grundfläche des Bitmaps, aber nicht die im Bitmap dargestellten Objekte.**


## 5.5.10 Die Materialoptimierung...-Funktion

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.

## 5.5.11 Der Anfahrfahren-Befehl

Beim Fräsen oder Lasern kommt es häufig vor, dass am Startpunkt eines Objektes Eintauchspuren sichtbar sind. Damit die Qualität der zu fräsenden Objekte nicht beeinträchtigt wird, kann der Startpunkt an eine Stelle außerhalb oder innerhalb eines Objektes verlegt werden, so dass er nicht sichtbar ist. Diese Aufgabe wird vom **Anfahrfahren**-Befehl durchgeführt.

**Hinweis: Alle Aktionen finden am Ursprungspunkt des Objektes statt, wenn kein Knoten selektiert wurde. Abhängig von der Drehrichtung wird die Fahne am Objekt angelegt. Bei Objekten die keine Innenteile haben oder die ineinanderliegen (keine Kombination!), bestimmt die Drehrichtung des Objekts, den Ort für die Anlage der Fahne.**

 **siehe Kapitel 8.5: Die Anfahrfahren**

## 5.5.12 Der Fräsen/Ausräumen-Befehl

Dieser Befehl aktiviert - falls lizenziert - die Fräsupplikation. Er ermöglicht Schraffuren, Multi-Inlines und Fräserradiuskorrekturen. Optional können die Verbindungslinien mit ausgegeben werden.



### 5.5.13 Die *Outline*-Funktion

Diese Funktion erzeugt eine Kontur mit einem frei wählbaren Abstand um ein Vektorobjekt und wird meistens eingesetzt zur Konturierung von Textobjekten. Die Farbe des Ziellayers kann vorausgewählt werden. **Inline**, die Umkehrfunktion, erzeugt eine innen liegende Kontur. „**Outline & Inline**“ kombiniert erzeugt eine geschlossene Kontur in der vorausgewählten Stärke.



**Hinweis:** *Im Unterschied zur Konturlinie wird bei kombinierten Objekten gleichzeitig auch eine Innenkontur erzeugt. Diese Funktion ist auch nicht zu verwechseln mit einem Umrissstift, der nur ein Zeichenattribut ist und kein Vektorobjekt.*

### 5.5.14 Der *Verschmelzen*-Befehl

Die Verschmelz-Funktionen **Manuell**, **Automatisch**, **Trimmen**, **offenes Trimmen**, **Ausfüllen**, **Nach Farbe**, **Vollfläche** und **Siebdruck** sorgen dafür, dass sich überlagernde Objektteile, welche die Folie zerschneiden würden, eliminiert und verbunden werden.




 **siehe Kapitel 8.10: Das *Verschmelzen*-Werkzeug**

## 5.6 Das *Plugins*-Menü

### 5.6.1 Das *Seriennummern*-Plugin

Mit diesem Plugin können manuell, automatisch und aus Tabellen Serien von Texten oder Ziffern erzeugt werden.

***Hinweis: Den zu ersetzenden Textobjekten muss zuerst eine Platzhalterbezeichnung gegeben werden. Dies geschieht indem man bei einem Textblock mit der F8-TASTE in die Schnellansicht für Textblöcke wechselt und dann im Eigenschaften...-Kontextmenü im Feld „Platzhalter-Eigenschaften/Bezeichnung“ einen beliebigen Namen vergibt.***

**Ausführlich:  siehe Kapitel 4.5: Die Seriennummern-Funktion**

## 5.7 Das *Bild*-Menü

Dieses Menü enthält Funktionen zur Bearbeitung und Retusche von Bildern und Fotos.

### 5.7.1 Der *Farben reduzieren...*-Befehl

Diese Option reduziert die Anzahl der Farben eines gescannten Bildes. Die Farbanzahl kann von 1 Bit (2 Farben) bis zu 32 Bit (4,2 Mrd. Farben) eingestellt werden. Die Datenmenge solch hoher Farbtiefen ist entsprechend hoch und erfordert ein Höchstmaß an Rechenleistung. Wenn Sie Ihren Rechner effizient einsetzen möchten ist eine Farbreduktion unerlässlich. Auch werden für das Folienschneiden keine so hohen Farbtiefen benötigt.

### 5.7.2 Der *Posterize...*-Befehl

Diese Funktion führt eine Reduktion auf eine beliebige Anzahl von Farbtönen pro Farbebene.  
Maximal gültige Werte für Farbtöne pro Farbebene sind 2 - 64.

### 5.7.3 Der *Graustufen*-Befehl

Diese Option wandelt ein Farbbild in ein Graustufenbild mit maximal 256 Graustufen.

### 5.7.4 Der *Invertieren*-Befehl

Der *Invertieren (Umkehren)*-Befehl erzeugt das Negativ eines Bildes. Mit dieser Option können Sie ein Positiv eines gescannten Bildes in ein Negativ wandeln und umgekehrt. Dabei wird der Helligkeitswert eines jeden Pixels auf den entgegengesetzten Wert der Farbtabelle gesetzt, z. B. 0 wird zu 255 oder 50 zu 205.

### 5.7.5 Der *Überblenden*-Befehl

Mit diesem Befehl können Effekte erzeugt werden. Beide Bilder werden miteinander verbunden. Die besten Effekte werden erzielt, wenn z. B. ein Farbverlauf von hell nach dunkel in einer zum Firmenlogo passenden Farbe und ein Firmenlogo mit konträren Farben genommen werden.

***Hinweis: Voraussetzung, dass dieser Befehl aktiv geschaltet wird, ist das zwei Bilder auf der Arbeitsfläche liegen und markiert sind.***

### 5.7.6 Der *Kontrast*...-Befehl

Durch die Regulierung des Kontrasts werden Lichter, Mitteltöne und Schatten im Bild entweder deutlicher oder weniger deutlich voneinander abgegrenzt.

### 5.7.7 Der *Helligkeit*...-Befehl

Der Helligkeitsbefehl hellt oder dunkelt das Bild insgesamt auf. Helligkeit beschreibt die Unterschiede in der Intensität des Lichtes, das von einem Bild reflektiert oder absorbiert wird.

### 5.7.8 Der *Sättigung*...-Befehl

Mit diesem Befehl kann die Intensität von Farben oder Farbtönen angepasst werden.

### 5.7.9 Der *Schärfe*...-Befehl

Mit dieser Funktion kann die Schärfe von Bitmaps erhöht werden, indem die Ränder der Pixel zuerst lokalisiert werden und dann der Toleranzgrad für die Hintergrundpixel über den Schieberegler (Werte zwischen -100 % und +100 % sind möglich) eingestellt wird.

**Ergebnis:** Der Kontrast der Ränder wird verstärkt.

### 5.7.10 Der *Gammakorrektur*...-Befehl

Die Gammakorrektur ist eine Methode zur Farbstufenkorrektur, bei der die Wahrnehmung des menschlichen Auges bei angrenzenden Flächen unterschiedlicher Farbe berücksichtigt wird.

Die Gammakorrektur wirkt sich in erster Linie auf die Mitteltöne der Zeichnungen aus.

Die Einstellung der Gammawerte erfolgt über einen Schieberegler. Werte von 0,01 bis 4,99 sind einstellbar.

**Ergebnis:** Mit der Anpassung des Gammawertes können Details aus Zeichnungen mit geringem Kontrast herausgearbeitet werden.

### 5.7.11 Der *Relief*...-Befehl

Dieser Filter erzeugt einen reliefartigen, dreidimensionalen Effekt. Vergleichen kann man diesen Effekt mit einer getriebenen Metallplatte. Bildbereiche werden erhöht oder vertieft gezeichnet.

Variationen dieses Effektes ergeben sich durch die Auswahl unterschiedlicher „Himmelsrichtungen“.

## 5.7.12 Der *Konvertieren in Bitmap*-Befehl

Mit diesem Befehl können alle selektierten Objekte in ein Bitmap mit definierbarer Auflösung und Farbtiefe gewandelt werden.

**Hinweis:** *Es ist darauf zu achten, dass die Auflösung nicht zu hoch gewählt wird, da ansonsten riesige Dateigrößen erzeugt werden.*

## 5.7.13 Der *Region ausschneiden*-Befehl

Der **Region ausschneiden**-Befehl eignet sich sehr gut zum Vektorisieren von Teilausschnitten. Sie haben ein Bitmap vorliegen und wollen daraus nur einen Schriftzug zur Weiterverarbeitung benutzen. Legen Sie ein Objekt, z. B. einen Kreis oder ein Rechteck, jede beliebige Form ist möglich, über den benötigten Ausschnitt des Bitmaps.

Markieren Sie beide Objekte, aktivieren Sie den **Region ausschneiden**-Befehl und ziehen das Objekt auf eine beliebige Position der Arbeitsfläche. Dieser Ausschnitt steht Ihnen jetzt zur Weiterbearbeitung zur Verfügung.

## 5.7.14 Der *Eigenschaften...*-Befehl

Angezeigt werden der Speicherbedarf des Bitmaps im Arbeitsspeicher, sowie die verwendete Farbtiefe.

**Hinweis:** *Mit diesem Befehl kann außerdem die Pixelanzahl eines Bildes erhöht werden. Eine Erhöhung der Pixelanzahl hat zur Folge, dass die resultierende Bildgröße sich entsprechend der zunehmenden Pixelanzahl erhöht.*

## 5.8 Das Text-Menü

### 5.8.1 Der Text eingeben-Befehl

Wird dieser Befehl aktiviert, so wechselt der Mauscursor in ein großes „T“ und die Texteingabe kann erfolgen. Dasselbe erreichen Sie, indem Sie den Mauscursor an der Stelle der Arbeitsfläche positionieren, an welcher später der Text erscheinen soll und einmal die linke Maustaste betätigen



### 5.8.2 Der Text bearbeiten-Befehl

Mit diesem Befehl wird der Text-Cursor an den Anfang eines selektierten Textblocks gesetzt. Der Textblock kann jetzt verändert, editiert werden.




**Hinweis:** Diese Funktion kann auch mit dem Text-Werkzeug ausgeführt werden. Der Text-Cursor erscheint an der Stelle, auf die mit der Spitze des Text-Cursors geklickt wurde.

### 5.8.3 Der Textbox...-Befehl

Dieser Befehl öffnet die EuroCUT-Textbox.



 [siehe Kapitel 8.2: Der Textbox-Dialog](#)

### 5.8.4 Der Text in Kurven-Befehl

EuroCUT verwendet so genannte Vektor- oder Outline-Fonts (nicht zu verwechseln mit der Outline-Funktion). Diese Schriften können stufenlos vergrößert und rotiert werden. Die einzelnen Buchstaben sind dabei als Folge von Vektoren definiert.



**Hinweis:** Wird dieser Menübefehl ausgeführt verwandelt sich der Text in ein grafisches Objekt, mit der Folge, dass die Schriftattribute des Text-Editors nicht mehr anwendbar sind.

### 5.8.5 Der Text in Zeilen-Befehl


Haben Sie im Text-Editor einen Text mit mehr als einer Zeile gesetzt, dann kann, nachdem der Text auf die Arbeitsfläche gesetzt wurde, der Textblock in einzelne Textzeilen aufgespaltet werden. Die einzelnen Textzeilen lassen sich anschließend getrennt voneinander editieren, mit neuen Schriftattributen versehen oder auf der Arbeitsfläche verschieben.



## 5.8.6 Der *Fontmanager*-Befehl

**Font-Manager für URW BE-Schriften, TrueType, OpenType und Adobe Type 1-Schriften**

Wird dieser Menüpunkt aktiviert so wird der Fontmanager geöffnet.

 **siehe Kapitel 10.2: Fontmanager**

## 5.9 Das *Einstellungen*-Menü

### 5.9.1 Das *Grundeinstellungen*-Menü

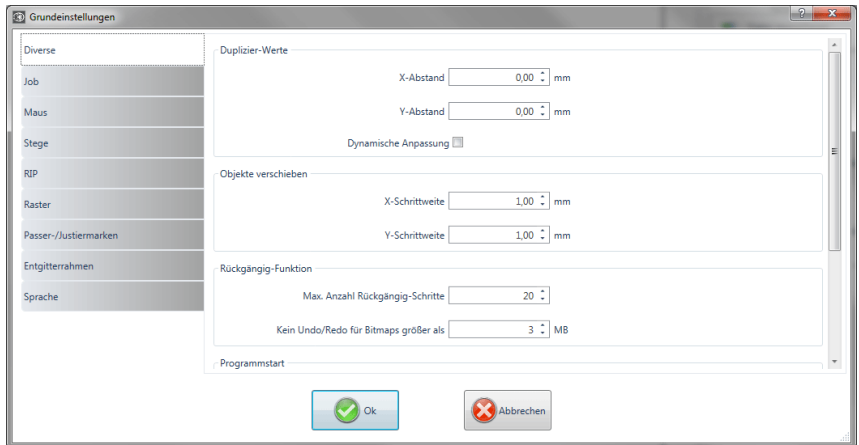


Abb. 5.9-1: Grundeinstellungen-Dialog - hier: Diverse-Reiter aktiv

#### 5.9.1.1 Das *Diverse...*-Setup



##### 5.9.1.1.1 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.

##### 5.9.1.1.2 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.**

### 5.9.1.1.3 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.

### 5.9.1.1.4 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 EuroCUT.**

### 5.9.1.1.5 Schrifteinstellung für Bemaßung und Infotexte

#### - **Schrifthöhe**

Diese Option definiert den **Schriftgrad** des Fonts für die Bemaßungsfunktion und die Infotexte. Die Einheit richtet sich nach der eingestellten Metrik.

#### - **Schriftart**

Diese Option definiert die Schriftart, die für Bemaßungsfunktion und die Infotexte verwendet werden soll. Die möglichen Schriftarten sind gelistet.

#### - **Ausrichtung zum Objekt**

Diese Option legt die Lage bezgl. des Objektes fest. Möglich sind 4: **Links-unten, Links-oben, Rechts-unten, Rechts-oben.**

## 5.9.1.2 Das *Maus...*-Setup

### 5.9.1.2.1 Maus-Aktion

#### - **<Strg> + rechte Maustaste belegt mit:**

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

#### - **Verzögerung bei Mausclick**

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

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

#### - **Fenster automatisch scrollen**

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

### 5.9.1.2.2 Tastenrad

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

## 5.9.1 Das Grundeinstellungen-Menü

### - <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).

## 5.9.1.3 Das **Stege...-Setup**

Bei Einfügen eines Steges, über das **Kontext**-Menü der rechten Maustaste, wird das Objekt am Punkt des Mausklicks mit der eingetragenen Steglänge aufgetrennt.

### 5.9.1.3.1 **Manueller Steg**

Manuell deshalb, weil man die exakte Stelle an der der Steg gesetzt werden soll, per Mausklick bestimmen kann.

#### **Steglänge**

Hier legt man die Länge des Steges fest. Die Einheit richtet sich nach der eingestellten **Metrik**.

## 5.9.1.4 Das **RIP-Setup**

### 5.9.1.4.1 **Standard-RIP**

Als Erweiterung zu EuroCUT Design XT ist 1 RIP standardmäßig vorgesehen: **EuroVPM**.

#### - **EuroVPM, Pfad**

Diese Option ist von Besitzern einer EuroVPM-Lizenz zu aktivieren. Mit der ...-Schaltfläche wechseln Sie in den Ordner, in dem sich die EuroVPM.exe

befindet.

### 5.9.1.5 Das *Passer-/Justiermarken...*-Setup

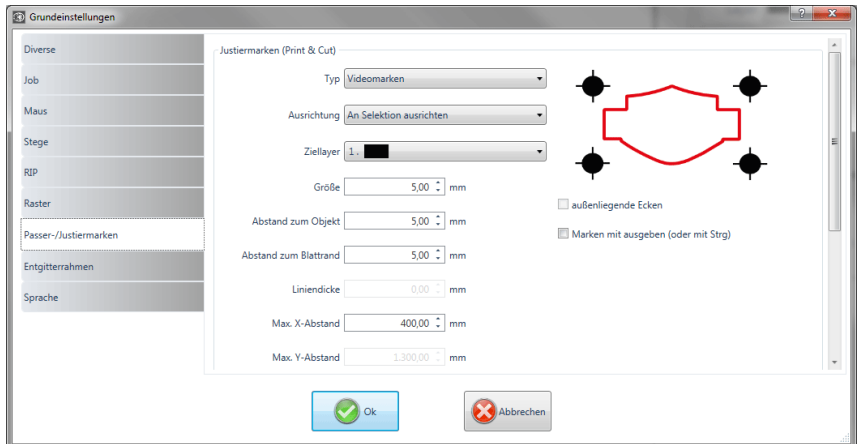


Abb. 5.9-2: Grundeinstellungen-Dialog: hier mit aktiviertem Passer-/Justiermarken-Reiter

#### 5.9.1.5.1 Justiermarken (Print & Cut)

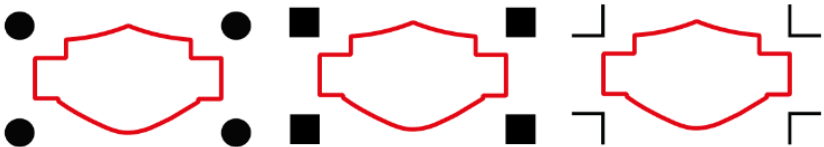


Abb. 5.9-3: Unterschiedliche Justiermarken je nach Hersteller

#### - Typ

In dem **Typ**-Listenfeld wird ausgewählt für welchen Hersteller bzw. für welches Gerät Justiermarken erzeugt werden sollen.

**Hinweis: Es sind immer nur die Optionen aktiv, die vom ausgewählten Gerät unterstützt werden!**

#### - Ausrichtung

##### **An Selektion ausrichten**

Ist die **An Selektion ausrichten**-Option aktiviert, dann werden die Justiermarken relativ zu den markierten Objekten ausgerichtet.

### **Am Blattrand ausrichten**

Ist die **Am Blattrand ausrichten**-Option aktiviert, dann werden die Justiermarken relativ zum Blattrand (Arbeitsfläche) ausgerichtet.

#### **- Ziellayer**

Der **Ziellayer** legt fest, in welchen Layer die Justiermarken gelegt werden.

**Hinweis: Damit wird auch mittelbar festgelegt mit welchem Werkzeug die Justiermarken bearbeitet werden, falls eine Werkzeugzuordnung über den Layer erfolgt ist.**

#### **- Außenliegende Ecken**

Die **Außenliegende Ecken**-Option legt fest, ob die - vom Objekt aus gesehen - außen liegenden Ecken zur Berechnung des Abstands genommen werden.

#### **- Marken mit ausgeben (oder mit <Strg>)**

Die **Marken mit ausgeben**-Option legt fest, ob die Justiermarken bei der Ausgabe der Daten berücksichtigt, d. h. gedruckt, geschnitten oder gefräst werden sollen.

Wenn im Ausgabedialog vor dem Klick auf die **Vorschau-Taste** oder die **Ausgabe-Taste** die **STRG**-Taste gedrückt wird, dann werden die Justiermarken mit ausgeben.

#### **- Größe**

Diese Option legt die Größe der Justiermarken fest.

**Hinweis: Maximale und minimale Größe sind abhängig vom Gerätehersteller.**

#### **- Abstand zum Objekt**

Die **Abstand zum Objekt**-Option legt fest, wie nahe die Justiermarken an den Objekten positioniert werden sollen.

#### **- Abstand zum Blattrand**

Die **Abstand zum Blattrand**-Option legt fest, wie nahe die Justiermarken an den Blattrand positioniert werden sollen.

#### **- Liniendicke**

Die **Liniendicke**-Option legt die Stärke der Linien der Justiermarken fest.

**Hinweis: Maximale und minimale Liniendicke, die erkannt werden, sind abhängig vom Schneidesystem.**

#### **- Max X-Abstand**

Die **Max. X-Abstand**-Option legt fest, wie weit der maximale Abstand der Justiermarken in der X-Achse zu den Objekten werden darf.

#### **- Max. Y-Abstand**

Die **Max. Y-Abstand**-Option legt fest, wie weit der maximale Abstand der Justiermarken in der Y-Achse zu den Objekten werden darf.

### **5.9.1.5.2 Passermarken**

Mit dieser Option können Sie Passermarken als **Applizierhilfe** in Ihre Grafik platzieren. Diese Funktion ermöglicht, das passgenaue Montieren farbseparierter Schneidejobs. Klicken auf das **Passermarken**-Icon im der **Zeichnen**-Werkzeugleiste und setzen Sie die Passermarken an die gewünschten Positionen.

Standardmäßig besteht die EuroCUT-Passermarke aus einem Quadrat mit zwei diagonal verlaufenden Linien im Inneren des Quadrats, welche an ein Kreuz erinnern. Es entstehen 4 Dreiecke, die dazu genutzt werden können, je 2 Folien unterschiedlicher Farbe passgenau zu applizieren.

**Hinweis: Passermarken werden layerneutral mitgeschnitten; also in allen belegten Layern.**

#### **- Größe**

In dem **Größe**-Feld wird die gewünschte Größe der Passermarke definiert.

#### **- Ohne Kreuz schneiden**

Wird diese Option aktiviert, dann wird nur das Quadrat als Passermarke benutzt. Auf die diagonal verlaufenden Linien im Inneren wird verzichtet. Diese Option wird dann verwendet, wenn nur 2 Farben zu applizieren sind.

### **5.9.1.5.3 Beschnittmarken**

Beschnittmarken sind Zeichen die bei der Druckausgabe benutzt werden. Sie befinden sich außerhalb des späteren Jobs. Sie zeigen wo genau das Blatt zugeschnitten werden muss. Die Beschnittmarken befinden sich an den Ecken des Blattes.

#### **- Größe**

Hier legen Sie die Größe der Beschnittmarken fest.

#### 5.9.1 Das Grundeinstellungen-Menü

##### - Abstand zum Objekt

Hier wird der Abstand der Beschnittmarken zu den Objekten definiert.

##### - Liniendicke

Hier wird die Dicke der Beschnittlinien festgelegt.

#### 5.9.1.6 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).

##### 5.9.1.6.1 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.

#### 5.9.1.7 Das *Geräte...-Setup*

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

##### Aktuelles Ausgabegerät

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

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

## **Anschluss**

Zeigt an, mit welcher Rechnerschnittstelle das Ausgabegerät verbunden ist.

## **Default-Einstellungen**

### ***Blattursprung beibehalten***

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

### ***Stapelverarbeitung***

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

### ***Nach Segment warten***

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

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

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

### ***Vor Ausgabe sortieren***

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

Die Ausgabegeschwindigkeit reduziert sich bei dieser Einstellung geringfügig.

### ***Ausgabe in Datei***

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

### ***Automatisch auslesen***

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

### **Nur Layer mit Werkzeug ausgeben**

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

 **siehe Kapitel 4.3: Werkzeug-Zuordnung über Layer**

### **Entgitterahmen**

Diese Option definiert, ob und in welchem Abstand ein Aushebe-/Entgitterahmen 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.

### 5.9.1.8 Das *Import-Setup*

Der **Setup-Import-Dialog** dient der Einstellung aller in EuroCUT 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.

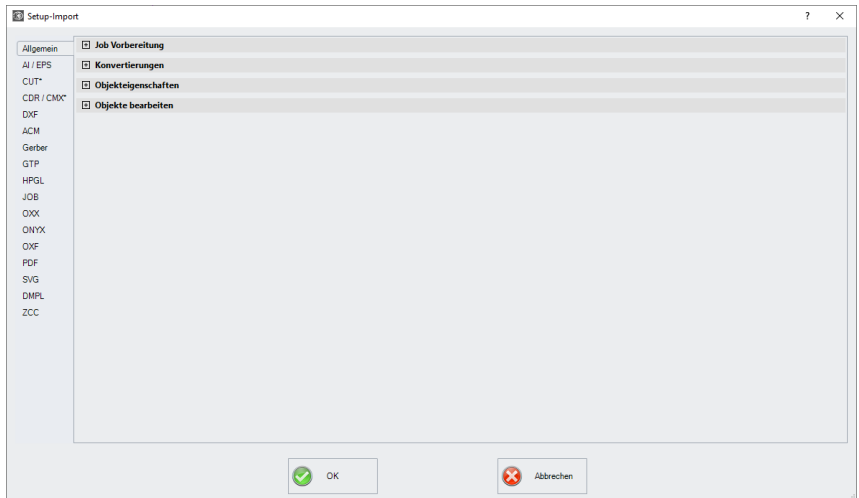


Abb. 5.9-4: Import-Dialog mit geschlossener Kategorien-Struktur und Importfilterdateiformaten



Abb. 5.9-5: Plus-Zeichen-Control



Abb. 5.9-6: Minus-Zeichen-Control



Abb. 5.9-7: 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.

## 5.9.1 Das Grundeinstellungen-Menü

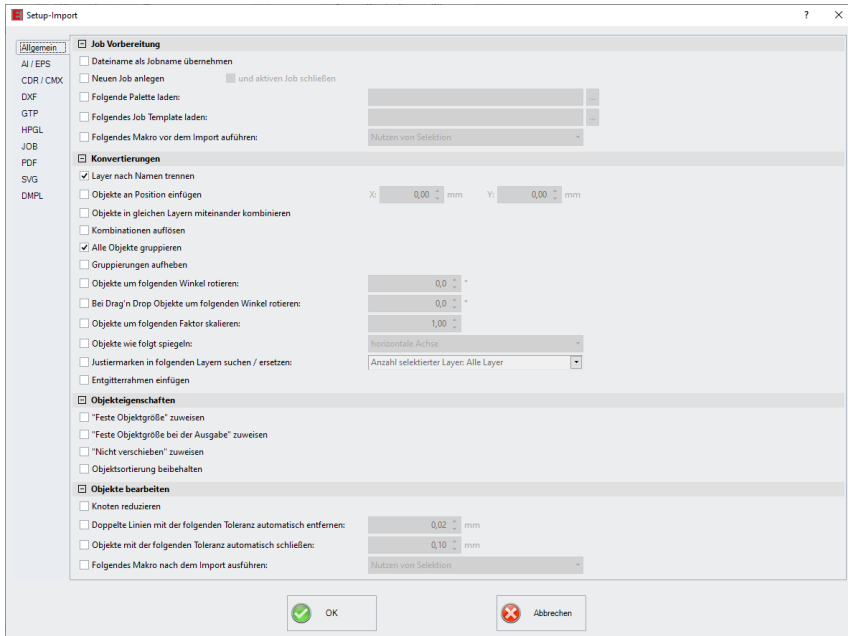


Abb. 5.9-8: Import-Dialog mit geöffneter Kategorien-Struktur - hier: Allgemein-Reiter aktiv

### 5.9.1.8.1 Die spezifischen Einstellungen

#### 5.9.1.8.1.1 Job-Vorbereitung

##### - Dateiname als Jobname übernehmen

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

##### - Neuen Job anlegen

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

und

##### - aktiven Job schließen

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

**- Folgende Palette laden:**

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

**- Folgendes Job-Template laden:**

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

**- Folgendes Makro vor dem Import ausführen:**

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

**5.9.1.8.1.2 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 EuroCUT 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.

**- Mehrere Dateien einfügen mit Abstand**

Ist diese Option aktiviert, dann kann beim Mehrfachimport von Dateien die Positionierung der zu importierenden Jobs beeinflusst werden. So können die Dateien entweder in X- oder in Y-Richtung angeordnet werden. Alternativ kann der Abstand der Jobs auch frei definiert werden (X-/Y-Abstand).

***Hinweis: Ist die Option deaktiviert, dann wird die erste Datei an Position [X 0 / Y 0] importiert, während alle weiteren Dateien an den in den jeweiligen Dateien definierten Positionen eingefügt 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**

**- Justiermarken in folgenden Layern suchen / ersetzen:**

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

**- Entgitterrahmen einfügen:**

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

**5.9.1.8.1.3 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.

#### **5.9.1.8.1.4 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.

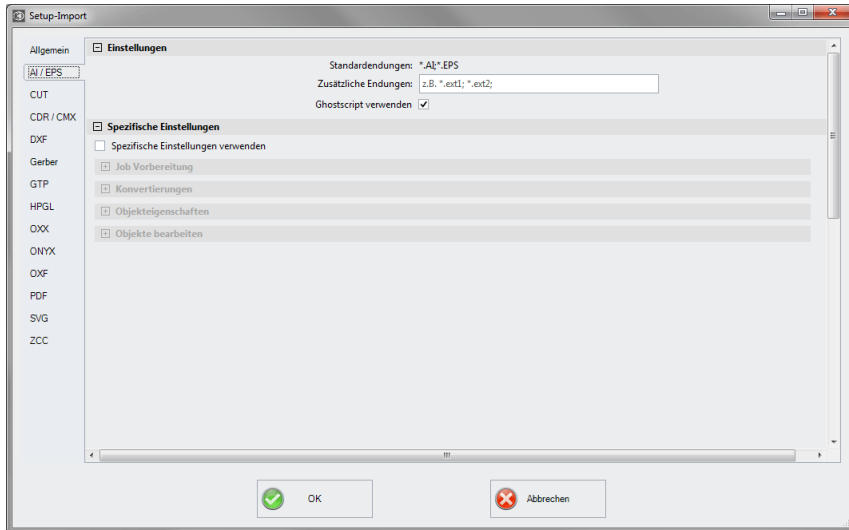
**- Folgendes Makro nach dem Import ausführen:**

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

#### **5.9.1.8.2 Die Einstellungen**

##### **5.9.1.8.2.1 AI/EPS**

## 5.9.1 Das Grundeinstellungen-Menü



### **Standardendungen**

hier: \*.AI, \*.EPS

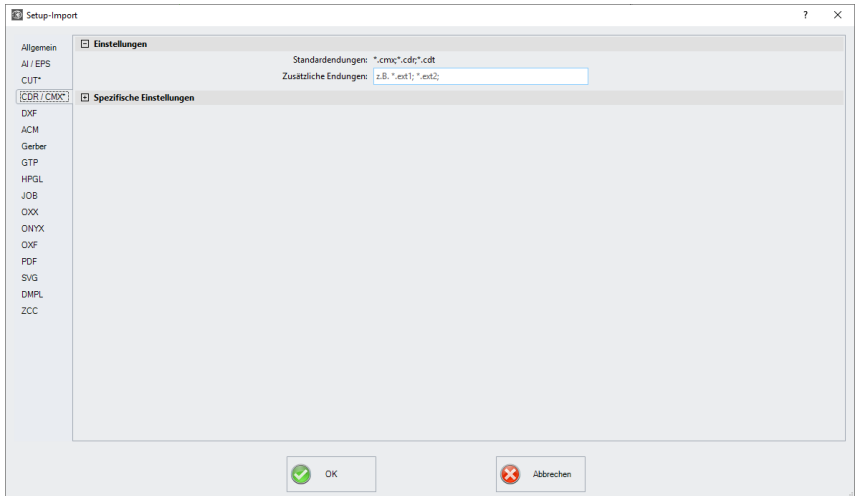
### **Zusätzliche Endungen**

Zusätzlich zu den Standardendungen, können individuelle Dateierendungen angegeben werden. Der Importfilter ist konfiguriert wie bei der Standardendung.

### **Ghostscript verwenden**

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

### **5.9.1.8.2.2 CDR/CMX**



### **Standardendungen**

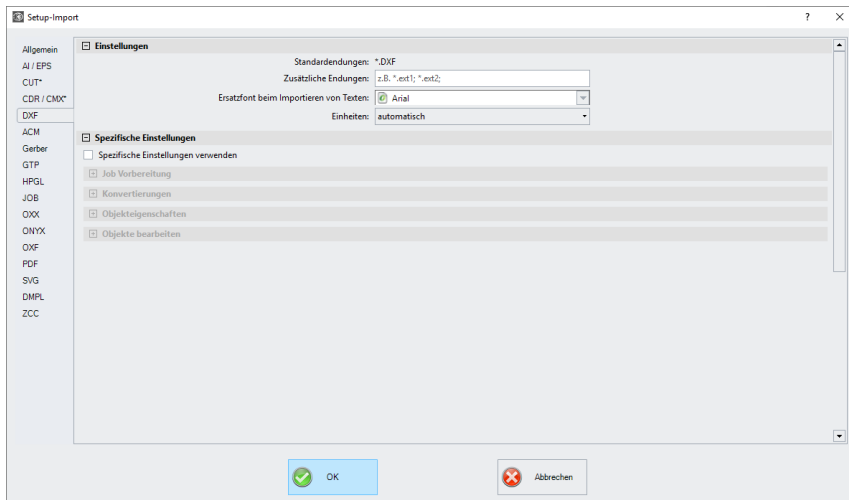
hier \*.CMX, \*.CDR, \*.CDT

### **Zusätzliche Endungen**

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

## 5.9.1 Das Grundeinstellungen-Menü

### 5.9.1.8.2.3 DXF



#### **Standardendungen**

hier \*.DXF

#### **Zusätzliche Endungen**

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

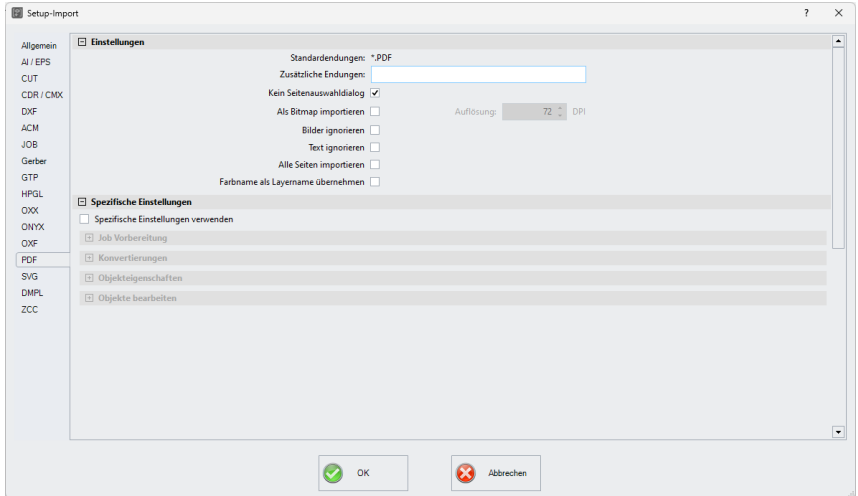
#### **Ersatzfont beim Importieren von Texten**

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

#### **Einheiten**

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

### 5.9.1.8.2.4 PDF



### ***Standardendungen***

hier \*.PDF

### ***Zusätzliche Endungen***

Zusätzlich zu den Standardendungen, können individuelle Dateieendungen angegeben werden. Der Importfilter ist konfiguriert wie bei der Standardendung.

### ***Kein Seitenauswahldialog***

Das Aktivieren dieser Option unterdrückt den Seitenauswahldialog.

### ***Als Bitmap importieren***

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

### ***Bilder ignorieren***

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

### ***Text ignorieren***

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

### ***Alle Seiten importieren***

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

## 5.9.1 Das Grundeinstellungen-Menü

### Farbname als Layer-Namen übernehmen

Diese Option dient der Übernahme von individuellen Farbnamen z. B. RAL-Nummern in die Farbtabelle. Sind also in einer PDF-Datei **Spotfarben** definiert, dann wird beim Import automatisch ein Layer mit dem Namen der Spotfarbe angelegt.

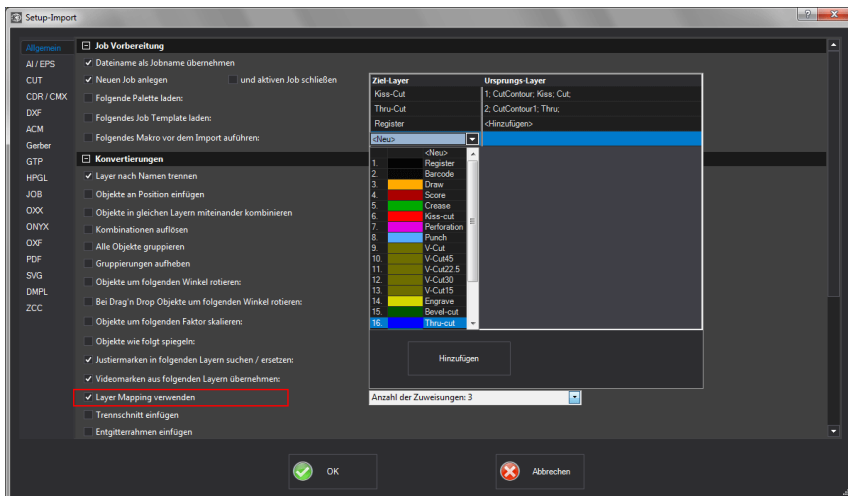
### 5.9.1.8.3 Layer-Mapping - Beispiel

#### 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 unbekanntenen Layer-Namen auf in der EuroCUT-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: Einteilungen, Grundeinstellungen, Import..., **Konvertierungen, Layer Mapping** verwenden. Ein Klick in das **Anzahl der Zuweisungen** Feld öffnet den nachfolgenden Dialog:

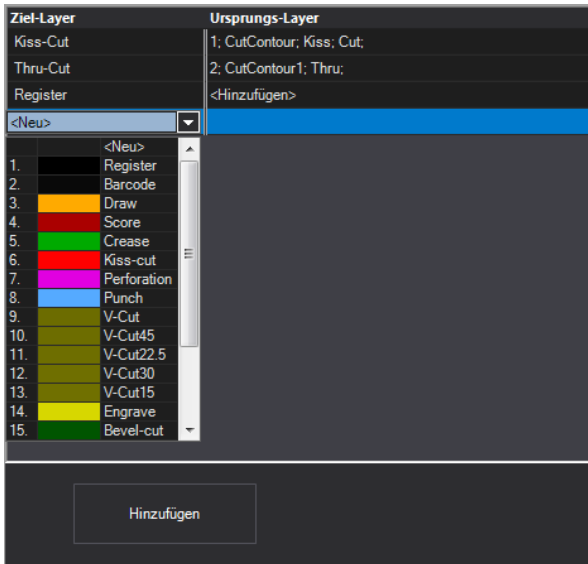


Abb. 5.9-9: Zuweisungen: Import-Layer-Name zu Ziel-Layer-Name in der Datenbank

### 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).

## 5.9.1.9 Das *Symmetrisches Objekt-Setup*

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Zeichnen von Polygonen (Vielecke) und symmetrischen Objekten wie z. B. Sternen, Ellipsen. In einer Auswahlliste können Sie das Symmetrieobjekt auswählen. Definiert werden können außerdem der Außenkreis mit Radius 1 und Radius 2, der Innenkreis mit Radius 1 und Radius 2, sowie die Anzahl der Ecken und deren Versatz in °. Eine Vorschau zeigt Ihnen wie das Objekt auf der Arbeitsfläche gezeichnet wird.

▶ [siehe Kapitel 8.12: Das \*symmetrische Objekte-Werkzeug\*](#)

## 5.9.1.10 Das *Universelles Platzierwerkzeug-Setup*

### 5.9.1 Das Grundeinstellungen-Menü

Mit diesem Befehl aktivieren Sie den Modus zum Definieren von beliebigen - auch nicht geometrischen - Zeichenformen. Diese Formen oder Objekte können mit der Maus an beliebige Stellen auf der Arbeitsfläche platziert werden. In einem **Vorschaubereich** rechts im Dialog wird ein Platzhalter des Platzierobjektes angezeigt.



Abb. 5.9-10: Rot umrandet: das Icon **Universelles Platzierwerkzeug**

**Hinweis: Die Eingaben werden mittels der Tabulatortaste übernommen.**

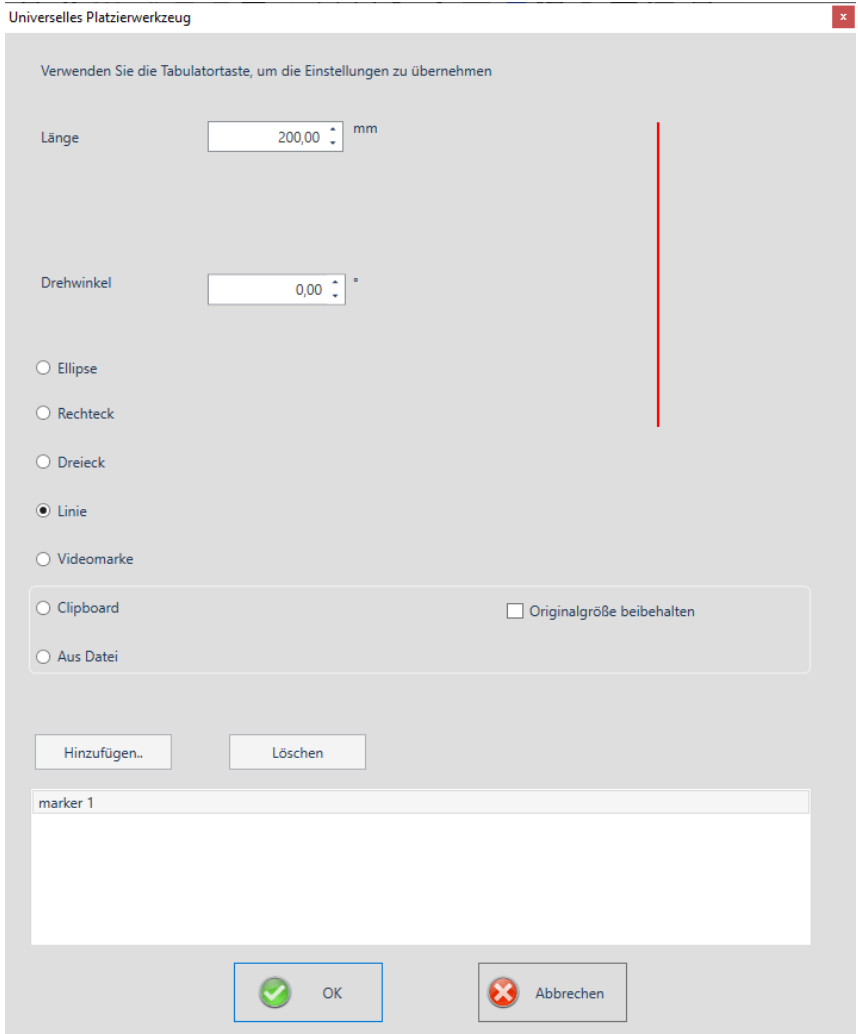


Abb. 5.9-11: Vorschau einer Linie als Platzierobjekt

#### 5.9.1.10.0.1 Breite / Höhe / Länge

Diese drei Werte erlauben die Festlegung der Ausmaße eines Platzierobjektes.

#### 5.9.1.10.0.2 Ellipse

Diese Option erlaubt das Festlegen einer ellipsoiden Form. In Breite und Höhe werden von einander abweichende Werte eingegeben, so dass kein Kreis sondern

## 5.9.1 Das Grundeinstellungen-Menü

eine Ellipse erzeugt wird.

### 5.9.1.10.0.3 Drehwinkel

Diese Option legt fest, in welchem Winkel zur Arbeitsfläche das(die) Objekt(e) platziert werden.

### 5.9.1.10.0.4 Rechteck

Diese Option erlaubt das Festlegen einer rechteckigen Form. Sind Länge und Breite gleich, dann wird ein Quadrat definiert.

### 5.9.1.10.0.5 Dreieck

Diese Option erlaubt das Festlegen einer dreieckigen Form. Der Wert für die **Breite** definiert die Hypotenuse; der Wert für die **Höhe** definiert die Länge der Senkrechten auf der Mitte der Hypotenuse.

**Hinweis: Unregelmäßige Dreiecke, also Dreiecke mit drei verschieden langen Seiten, können so nicht definiert werden. Sie können aber in einer DXF-Datei abgelegt werden und so als Platzierobjekte verwendbar gemacht werden.**

### 5.9.1.10.0.6 Linie

Diese Option erlaubt das Festlegen einer Linie. Über den **Drehwinkel** kann die Neigung der Linie definiert werden.

### 5.9.1.10.0.7 Videomärke

Diese Option nimmt als Zeichenform ein „Visier“ (Kreis mit Kreuz)

### 5.9.1.10.0.8 Clipboard

Diese Option nimmt jedes beliebige Objekt aus der Zwischenablage (Vektoren, Textblöcke und Bitmaps).

**Hinweis: Bitmaps werden in der Vorschau nicht angezeigt.**

### 5.9.1.10.0.9 Aus Datei

Diese Option erlaubt die Auswahl beliebiger **DXF-Dateien**, deren Inhalt als Platzierobjekt verwendet werden kann.

**Hinweis: Unterstütztes Dateiformat nur \*.DXF**

### 5.9.1.10.0.10 Die Hinzufügen-Schaltfläche

Ein Klick auf die **Hinzufügen-Schaltfläche** öffnet den **Windows-Dateialog** zur Auswahl von Dateien. Die selektierte Datei wird der Dateiliste hinzugefügt.

#### **5.9.1.10.0.11 Die *Löschen*-Schaltfläche**

Ein Klick auf die ***Löschen-Schaltfläche*** löscht die selektierte Datei aus der Dateiliste.

#### **5.9.1.10.0.12 *Originalgröße beibehalten*-Option**

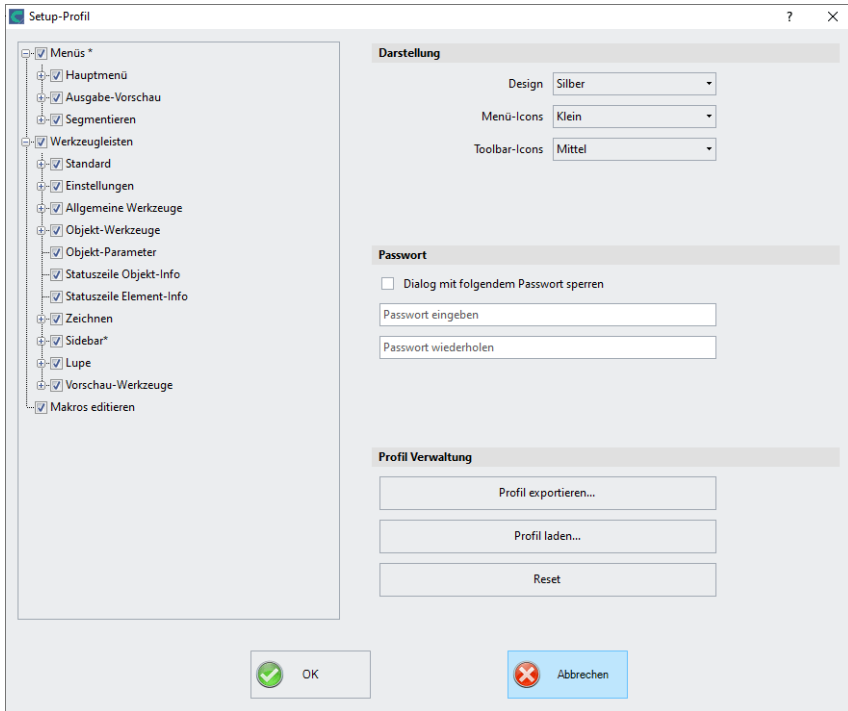
Diese Option legt fest, dass die ursprüngliche Größe aller Objekte unverändert bleibt.

#### **5.9.1.10.0.13 Der *Dateiliste*-Bereich**

Die ***Dateiliste*** zeigt alle hinzugefügten Dateien. Ein Klick auf die Datei aktiviert die ***Dateivorschau*** im Dialog oben rechts.

### 5.9.1.11 Das *Profil...-Setup*

Das **Profil-Setup** dient der Individualisierung der Oberfläche. Der Benutzer oder Administrator kann die EuroCUT-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.



#### 5.9.1.11.1 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**.

### 5.9.1.11.2 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.***

### 5.9.1.11.3 Profil-Verwaltung

### **Profil exportieren-Schaltfläche**

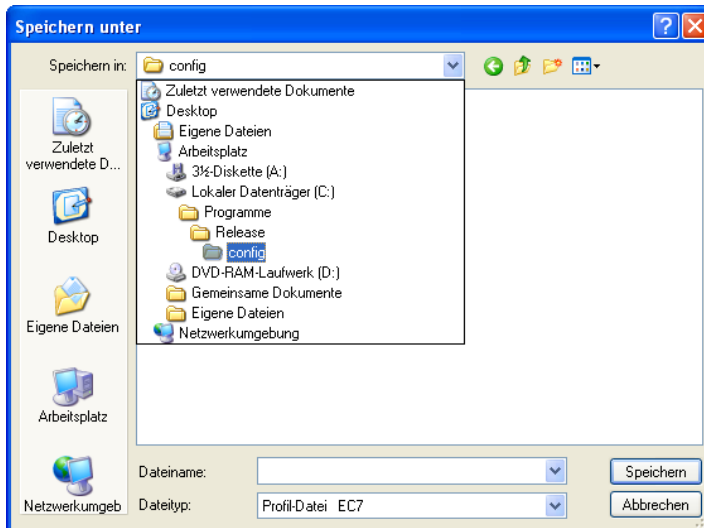


Abb. 5.9-12: Profil speichern-Dialog mit Standard-Speichern-Pfad

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

### **Profil laden-Schaltfläche**

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

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

#### **5.9.1.11.4 System-Menü**

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

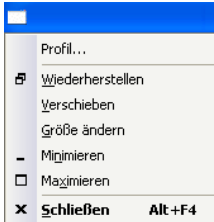


Abb. 5.9-13: Das Systemmenü mit *Profil...*-Untermenü

## 5.9.2 Der *Farbpalette*-Befehl

Mit diesem Befehl können neue Farbpaletten angelegt, geladen oder gespeichert werden.

### Layernummern

Ist diese Option aktiviert, werden in der Layer-Toolbar Layernummern angezeigt.

### Layer-Info...

Öffnet den Dialog zum Setup der Layer-Toolbar. Hier kann definiert werden, welche Infos angezeigt werden, wenn der Mauszeiger über eine Layerfarbe positioniert wird.

Mögliche Infos sind: *Farb-Nummer*, *RGB-Werte*, *CMYK-Werte*, *Materialname*, *Modus/Werkzeug*, *Material* und *Anzahl Objekte*. Darüber hinaus kann die *Anzahl der sichtbaren Layer* und die *Fensterbreite* eingestellt werden.

Ein „I“-Button öffnet ein Fenster mit Tastaturkürzeln der **Layer**-Toolbar.

### Layer-Reihenfolge...

Diese Option öffnet einen Dialog zum Ändern der Layer-Reihenfolge bzw. der Ausgabe-Reihenfolge.

### Nur sel. Layer sichtbar

Ist diese Option aktiviert, werden nur die in dem selektierten Layer liegenden Objekte auf der Arbeitsfläche angezeigt.

### **Sel. Layer löschen**

Entfernt den selektierten Layer aus der Layerliste.

### **Unbenutzte Layer löschen**

Diese Option entfernt alle nicht benutzten Layer, alle Layer ohne Objekte und ohne Geräteverbindung.

### **Neue Palette**

Es werden alle Farblayer entfernt, die eine Layernummer haben, die größer als 6 ist.

Diesen Befehl benutzen Sie, wenn Sie eine neue Farbpalette individuell definieren möchten.

Die Auswahl der Layerfarbe geschieht, indem Sie einfach mit dem Mauscursor die gewünschte Farbe auswählen und anschließend die OK-Schaltfläche aktivieren.

### **Palette laden...**

Zuvor definierte Paletten können geladen werden.

### **Palette speichern**

Mit diesem Befehl sichern Sie eine neu definierte oder eine geänderte Standardpalette auf Ihrer Festplatte. Wird diese neue oder geänderte Palette als Defaultpalette abgespeichert, wird bei jedem Neustart von EuroCUT diese Palette benutzt.

### **Palette speichern unter...**

Dieser Befehl erlaubt die Neuvergabe eines Palettennamens.

### **Default**

Dieser Befehl lädt die Farbpalette, die standardmäßig mit EuroCUT ausgeliefert wird. Es handelt sich dabei um eine Mactac Folienfarbtabelle, die unter Zuhilfenahme des Farbfächers als Defaultpalette definiert wurde.

### **Paletten-Historie**

Diese Funktion erleichtert Ihnen das Laden der letzten 4 Farbpaletten, ohne den Umweg über den Verzeichnisbaum. Am Ende der Menüliste des Farbpalette Menüs erscheinen die Namen der 4 zuletzt bearbeiteten Farbpaletten. Klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den gewünschten Paletten-Namen öffnet man die ausgewählte Palette.

### 5.9.3 Der Systemsteuerung...-Befehl

Dieser Befehl aktiviert die Windows Systemsteuerung, um eventuell notwendige Veränderungen an den Systemparametern von Windows vorzunehmen. Dies bezieht sich vor allem auf die Installation von Druckern, Treibern und die Konfiguration der seriellen Schnittstelle (COM).

### 5.9.4 Der Arbeitsfläche...-Befehl

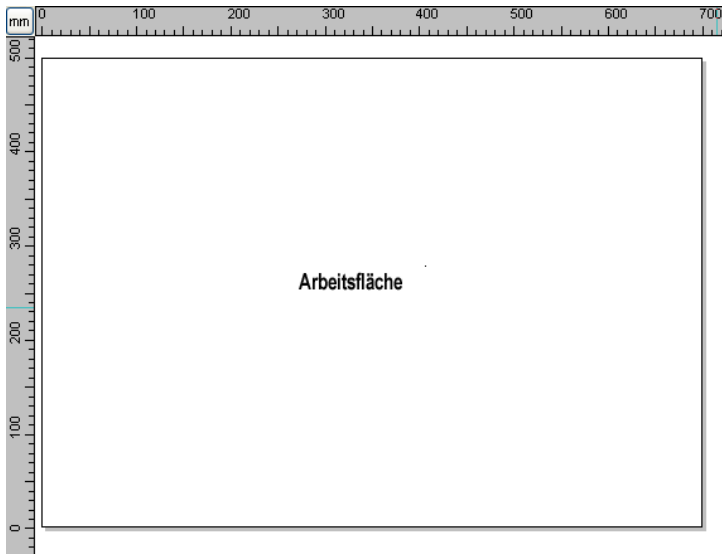


Abb. 5.9-14: Die Arbeitsfläche mit Schatten und Linealen

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

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

## 5.9.5 Die *Lineale...*-Funktion

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



## 5.9.6 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.***

## 5.9.7 Die *Raster...*-Funktion

Diese Option zeigt entweder das Gitter selbst oder nur die Kreuzungspunkte der Gitterlinie (Raster) auf der Arbeitsfläche. Die Funktion erleichtert das Ausrichten und Positionieren von Objekten auf der Arbeitsfläche.



### 5.9.7.1 Abstand und Startposition

#### - Abstand X

Der Abstand X definiert den Abstand des Rasters vom Rand der Arbeitsfläche bezüglich der X-Achse.

#### - Abstand Y

Der Abstand Y definiert den Abstand des Rasters vom Rand der Arbeitsfläche bezüglich der Y-Achse.

#### - Offset X

Dieser Wert bestimmt den Abstand des Rasters vom Nullpunkt der Arbeitsfläche bzgl. der X-Achse.

#### - Offset Y

Dieser Wert bestimmt den Abstand des Rasters vom Nullpunkt der Arbeitsfläche bzgl. der Y-Achse.

***Hinweis: Negative Werte sind zulässig.***

### 5.9.7.2 Einstellungen

#### - Positionshilfe

Diese Option schaltet die magnetische Funktion der Rasterlinien ein/aus.

#### - Raster ein/aus

Diese Option macht das Raster sichtbar oder unsichtbar.

#### - Gitter oder Raster

Diese Option wechselt von der Rasterdarstellung in die Gitterdarstellung und umgekehrt.

#### - Farbe auswählen

Mit dieser Option kann die Farbe des Rasters festgelegt werden. Sie dient dazu, das Raster von den Objekten optisch besser zu trennen.

### 5.9.8 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.

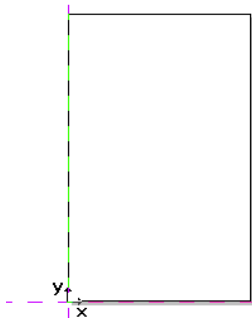


Abb. 5.9-15: Hier: Nullpunkt unten links

#### 5.9.8.1 Das *Einstellungen-Nullpunkt-Menü*

## 5.9.8 Die Nullpunkt-Funktion

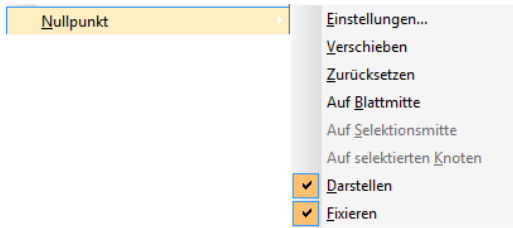


Abb. 5.9-16: Die Nullpunkt-Optionen

### 5.9.8.1.1 Einstellungen...

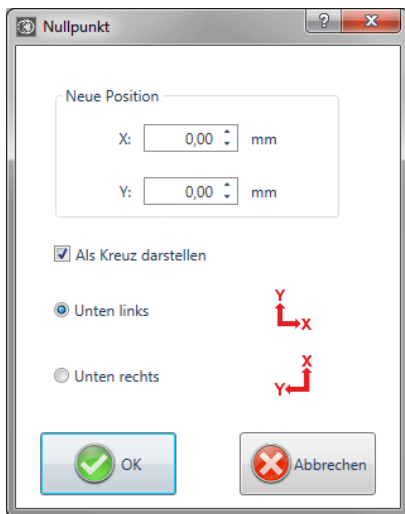


Abb. 5.9-17: Der Nullpunkt-Dialog

#### 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.

#### **5.9.8.1.2 Verschieben**

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

#### **5.9.8.1.3 Zurücksetzen**

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

#### **5.9.8.1.4 Auf Blattmitte**

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

#### **5.9.8.1.5 Auf Selektionsmitte**

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

#### **5.9.8.1.6 Auf selektierten Knoten**

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

#### **5.9.8.1.7 Darstellen**

Diese Option zeigt den Nullpunkt oder macht ihn unsichtbar.

#### **5.9.8.1.8 Fixieren**

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

### **5.9.9 Der Undo/Redo-Befehl**

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



**Vorteile** bei ausgeschaltetem Undo/Redo:

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

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

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

## 5.9.10 Der **Fadenkreuz**-Befehl

Wenn Sie diese Option aktivieren, wird der Cursor zu einem Kreuz, das sich über die gesamte Breite und Länge des EuroCUT-Desktops erstreckt. Sobald Sie den Mauszeiger über den Desktop hinaus bewegen (z. B. um ein Werkzeug auszuwählen), wird er wieder zu einem Pfeil.



## 5.9.11 Die **Hilfslinien...**-Funktion

Hilfslinien sind blau gestrichelte Orientierungslinien, die Sie als Hilfsmittel zur Konstruktion einsetzen können. Darüber hinaus erleichtern Sie Ihnen die Positionierung von grafischen Objekte und Textblöcken auf der Arbeitsfläche. Rot gestrichelte Linien sind aktivierte Hilfslinien; sie können verschoben oder rotiert werden. Ein **Doppelklick** auf eine Hilfslinie öffnet den **Hilfslinien**-Dialog. Zur Orientierung und Kalkulation wird die aktuelle **Arbeitsblatt-Breite und -Höhe** angezeigt.



**Tipp:** *Hilfslinien werden auch erzeugt in dem man mit dem Mauscursor in die Lineale klickt und bei gedrückter Maustaste eine Hilfslinie auf den Desktop zieht. Aus dem vertikalen Lineal erzeugt man vertikale Hilfslinien und aus dem horizontalen Lineal erzeugt man horizontale Hilfslinien.*

**Hinweis:** *Ist die Positionierhilfe aktiviert, üben die Hilfslinien einen „magnetischen“ Einfluss auf in die Nähe kommende Objekte aus und erlauben genaueste Positionierung.*

### **Typ-Bereich**

In diesem Bereich können 3 Arten von Hilfslinien ausgewählt werden: **Horizontal, Vertikal und Schräg(e)**.

**Hinweis:** *Die Hilfslinie kann rotiert werden mittels eines der Knoten, die sich an den Enden der Hilfslinie befindet. Der Mauscursor wandelt sich zu einem runden Pfeil. Der Rotationspunkt kann per Maus beliebig verschoben werden. Die <STRG>-Taste schränkt die Rotation auf 15°-Schritte ein.*

Je nach ausgewähltem Typ wird der **Abstand vom unteren Rand, der Abstand von linken Rand und / oder die Drehzentrum-Position** zusätzlich abgefragt. Negative Werte sind erlaubt

### **Das Listenfeld**

In dem Listenfeld werden die **Koordinaten** und **Winkel** aller definierten Hilfslinien angezeigt.

**Sel. Hilfslinie kopieren**

Diese Option dient dem schnellen Erzeugen von **Hilfslinien-Rastern**. In dem Listenfeld wird eine Hilfslinie selektiert. Dann wird in dem **Abstand-Feld** der gewünschte Wert eingetragen. Mit der **Kopieren-Schaltfläche** wird eine neue Hilfslinie erzeugt und in dem Listenfeld angezeigt.

*Das Einfügen von Hilfslinien*

Ein Klick auf die **Einfügen-Schaltfläche** fügt eine Hilfslinie an die eingegebenen **X-, Y-Koordinaten und / oder Winkel** ein. Die Koordinaten und die Gradzahl werden in dem Listenfeld eingetragen. Der Dialog bleibt so lange geöffnet, bis die **OK-Schaltfläche** angeklickt wird.

**Das Ändern von Hilfslinien**

Ein Klick auf die **Ändern-Schaltfläche** ändert die Werte der selektierten Hilfslinie auf den in das **X-, Y- und / oder Winkel-Feld** eingegebenen Wert ab.

**Das Löschen von Hilfslinien**

Ein Klick auf die **Löschen-Schaltfläche** löscht die selektierte Hilfslinie. Ein Klick auf die **Alle löschen-Schaltfläche** löscht alle Hilfslinien, die in dem Listenfeld angezeigt werden.

**Hinweis: Hilfslinien können auch direkt auf dem Desktop gelöscht werden, indem man sie selektiert und mit der <ENTF>-Taste entfernt. Sie können auch per Maus wieder zurück in das Lineal geschoben werden.**

**5.9.12 Die Positionierhilfe-Funktion**

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

**5.9.13 Der Hilfslinien feststellen-Befehl**

Mit dieser Option können Sie alle Hilfslinien sperren, so dass sie nicht mehr markiert oder verschoben werden können. Erst durch erneutes Anklicken dieses Menübefehls werden die Hilfslinien entriegelt und wieder verschiebbar.



## 5.9.14 Der *Hilfslinien sichtbar*-Befehl

Mit dieser Option können Sie alle Hilfslinien unsichtbar machen. Erst durch erneutes Anklicken dieses Menübefehls werden die Hilfslinien wieder sichtbar.



## 5.9.15 Der *Sprache wählen...*-Befehl

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

### 5.9.15.1 Programmsprache

Hier wird die Sprache für die Benutzeroberfläche ausgewählt.

### 5.9.15.2 Sprache für die Hilfdatei

Hier wird die Sprache für die Hilfe ausgewählt.

## 5.10 Das *Fenster*-Menü

### 5.10.1 Der *Neues Fenster*-Befehl

Das Aktivieren dieses Befehls öffnet ein neues EuroCUT-Fenster

### 5.10.2 Der *Untereinander*-Befehl

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

### 5.10.3 Der *Nebeneinander*-Befehl

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

### 5.10.4 Der *Überlappend*-Befehl

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


### 5.10.5 Der *Schließen*-Befehl

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


### 5.10.6 Der *Alle Schließen*-Befehl

Das Betätigen dieses Befehls schließt alle geöffneten Fenster nach vorheriger Sicherheitsabfrage

### 5.10.7 Der *Standard*-Befehl

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

### 5.10.8 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**

### 5.10.9 Der **Setup**-Befehl

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



### 5.10.10 Der **Allg. Werkzeuge**-Befehl

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



### 5.10.11 Der **Text**-Befehl

Dieser Befehl schaltet die **Text**-Toolbar auf den Desktop oder lässt sie verschwinden.



### 5.10.12 Der **Objekt-Werkzeuge**-Befehl

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



### 5.10.13 Der **Objekt-Parameter**-Befehl

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



### 5.10.14 Der **Statuszeile Objektinfo**-Befehl

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



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

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



### 5.10.16 Die **Aktive Fenster** Anzeige

In unteren Bereich der **Fenster**-Menü Befehlsliste werden alle aktiven Jobs aufgelistet.

**Hinweis: Sollten mehr als 9 Jobs geöffnet werden, so wird dies durch den Weitere Fenster-Menüpunkt angezeigt.**

### **5.10.17 Der *Weitere Fenster...*-Befehl**

Dieser Befehl ist nur sichtbar, wenn mehr als 9 Fenster aktiv sind. Es wird ein Fenster geöffnet mit einer Liste der aktiven Fenster. Ein Klick wechselt zum gewünschten Fenster.

## 5.11 Das *Hilfe*-Menü

### 5.11.1 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 EuroCUT-Version auftreten, können diese am schnellsten behoben werden, wenn diese Liste unseren Supportmitarbeitern zur Verfügung steht.**

### 5.11.2 Der *Hilfe...*-Befehl


Diese Option startet die EuroCUT-Hilfe.



### 5.11.3 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-Software* Listenfeld ist das Programm auszuwählen, das als *Zielprogramm* für die Datenübergabe gelten soll.

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

 siehe Kapitel 3.5.1: Corun-Installer

### 5.11.4 Der *Online Support*-Befehl

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt eine direkte Internet-Verbindung zur Support-Seite der Eurosystems Neo S.à r.l. her - [www.eurosystems-neo.lu](http://www.eurosystems-neo.lu).

### 5.11.5 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.

### **5.11.6 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.***

## 5.12 Kontextmenüs linke Maustaste

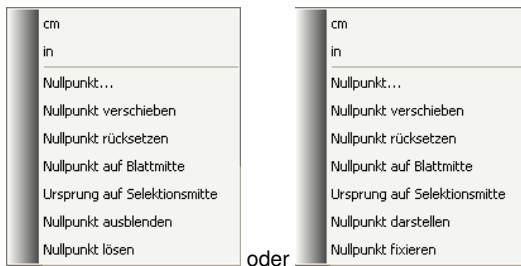
### 5.12.1 Kontextmenü *Lineal*

#### 5.12.1.1 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.*



#### 5.12.1.1.1 Nullpunkt...

📌 [siehe Kapitel 5.9.8: Die \*Nullpunkt\*-Funktion](#)

#### 5.12.1.1.2 Nullpunkt verschieben

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

#### 5.12.1.1.3 Nullpunkt zurücksetzen

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

#### 5.12.1.1.4 Nullpunkt auf Blattmitte

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

#### 5.12.1.1.5 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.***

#### **5.12.1.1.6 Nullpunkt ausblenden**

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

#### **5.12.1.1.7 Nullpunkt lösen**

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

#### **5.12.1.1.8 Nullpunkt darstellen**

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

#### **5.12.1.1.9 Nullpunkt fixieren**

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

## 5.13 Kontextmenüs rechte Maustaste

### 5.13.1 Kontextmenü *Leere Arbeitsfläche*

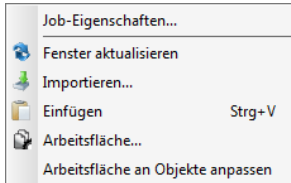
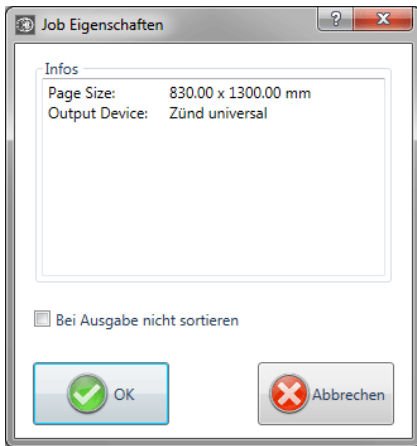


Abb. 5.13-1: Dieses Menü erscheint wenn keine Objekte auf dem Desktop liegen

#### **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 EuroCUT 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.

## 5.13.2 Kontextmenü *Textblock*


Über das Kontextmenü der rechten Maustaste haben Sie schnellen Zugriff auf die wichtigsten Textbearbeitungsfunktionen.

☐	Textbox...	Strg+T
	Ausrichtung	▶
	Groß-/Kleinschreibung	▶
	Textdatenbank	▶
↕	Zeilenabstand...	Strg+Umschalt+E
↔	Wortabstand...	Strg+Umschalt+W
↔	Zeichenabstand...	Strg+Umschalt+I
	Maximale Lauflänge...	Strg+Umschalt+M
📂	Textblock laden...	
💾	Textblock speichern unter...	
📄	Zeichentabelle...	Strg+Umschalt+B
↻	Rotationswinkel...	Strg+Umschalt+R
↔	Zeichenverschiebung...	Strg+Umschalt+V
	Kerningwert anpassen...	Strg+K
	Textattribute entfernen...	Strg+Umschalt+D
✂	Ausschneiden	Strg+X
📄	Kopieren	Strg+C
📄	Einfügen	Strg+V
✖	Löschen	Entf
	Alles markieren	Strg+A

Abb. 5.13-2: Das rechte Maustaste Kontextmenü bei Textblöcken

## Textbox

Die so genannte **Textbox** umfasst alle Textfunktionen.

Ausführliche Beschreibung:  **siehe Kapitel 8.2: Der Textbox-Dialog.**

## Ausrichtung

Die Option **Ausrichtung** öffnet ein Menü mit den nachfolgenden Unterfunktionen.

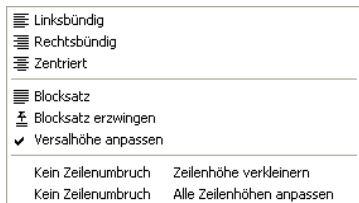


Abb. 5.13-3: Textausrichtungs-Untermenü des Kontextmenüs

Über die **Ausrichtung**-Funktion bestimmen Sie wie Ihr Text ausgerichtet werden soll. Jede Textzeile kann dabei unterschiedlich ausgerichtet werden. Markieren Sie Ihre Textzeile und wählen Sie aus der Liste die gewünschte Zeilenausrichtung aus.

*Achtung: Nur in der **Textbox** möglich!*

Ausführliche Beschreibung:  [siehe Kapitel 7.4: Die Text-Editor-Toolbar](#)

## Groß-/Kleinschreibung - Kapitälchen

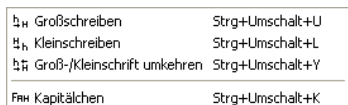


Abb. 5.13-4: Groß-/Kleinschreibungs-Untermenü des Kontextmenüs

## Groß-/Kleinschreibung

Markieren Sie den oder die Buchstaben, welche „GROSS“ oder „klein“ geschrieben werden sollen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten und über den gewünschten Bereich ziehen. Öffnen Sie nun das rechte Mausmenü durch einmaliges Drücken der rechten Maustaste und wählen die Funktion aus, welche auf den markierten Text angewendet werden soll.

Den Vorgang kehren Sie um, indem Sie den Menüpunkt **Groß-/Kleinschrift umkehren** aktivieren.

## Kapitälchen

Kapitälchen sind in der Typographie Großbuchstaben in x-Höhe. X-Höhe bezeichnet die Höhe der Kleinbuchstaben, speziell die Höhe des kleinen x. Öffnen Sie das rechte Mausmenü durch einmaliges Drücken der rechten Maustaste und wählen den Menüpunkt **Kapitälchen** aus. Der markierte Text wird in Kapitälchen gewandelt.

## Textblock laden

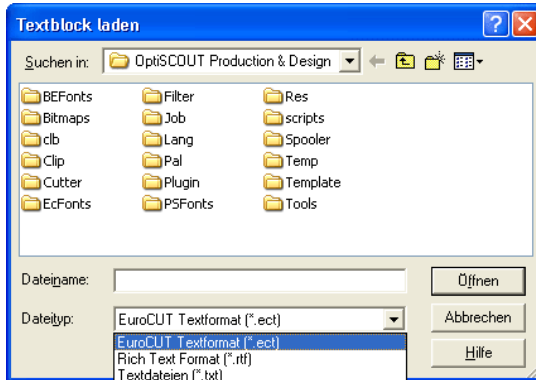


Abb. 5.13-5: Textblock laden Dialogfenster mit Importformatliste

## Textblock speichern unter

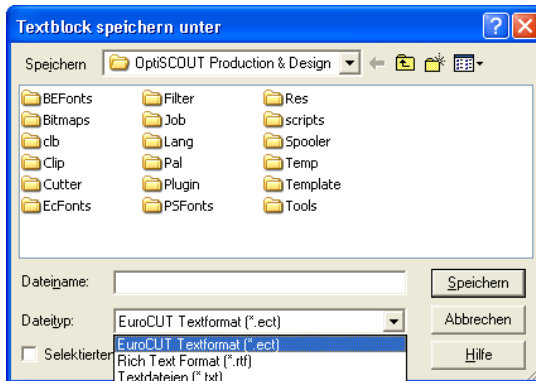


Abb. 5.13-6: Textblock speichern unter Dialogfenster mit Exportformatliste

## Textdatenbank

Dieser Menüeintrag ist ohne Funktion.

## Zeilenabstand

### 5.13.2 Kontextmenü Textblock



Abb. 5.13-7: Dialog zur Einstellung des Zeilenabstandes

Der **Zeilenabstand** gibt den Abstand zwischen zwei Grundlinien an. Er kann in Millimetern, Zentimetern, Inch, Punkten oder Prozent angegeben werden.

*Hinweis: Die %-Einstellung ist die Angabe, die sich auf die **Versalhöhe** bezieht. Der Wert bezieht sich immer von der aktuellen (in Ihr befindet sich der Textcursor) zur vorhergehenden Zeile und zwar von Grundlinie zu Grundlinie.*

Sind mehr als zwei Zeilen markiert, so wird der eingestellte Zeilenabstand auf alle markierten Zeilen angewendet. Soll der Abstand zwischen Zeile 1 und 2 ein anderer sein als zwischen 2 und 3, so muss zuerst Zeile 1 und 2 markiert werden und der entsprechende Zeilenabstand eingetragen. Danach muss Zeile 2 und 3 markiert werden und wieder der gewünschte Zeilenabstand eingetragen werden.



Abb. 5.13-8: Beispiel für Zeilenabstände - hier gleiche Zeilenabstände

### Wortabstand

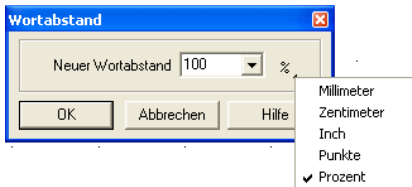


Abb. 5.13-9: Dialog zur Einstellung des Wortabstandes

Mit diesem Wert definieren Sie den Abstand zwischen zwei benachbarten *Worten* in Millimetern, Zentimetern, Inch, Punkten oder in Prozent vom *Normal-Leerzeichen*. Soll der Abstand zwischen Wort 1 und 2 ein andere sein als zwischen 2 und 3, so muss zuerst Wort 1 und 2 markiert werden und der entsprechende Abstand eingetragen. Danach muss Wort 2 und 3 markiert werden und wieder der gewünschte Wortabstand eingetragen werden.

*Hinweis: Sind mehr als zwei Wörter markiert, so wird der eingestellte Wortabstand auf alle markierten angewendet.*

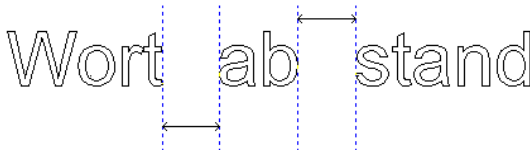


Abb. 5.13-10: Beispiel für Wortabstände

### Zeichenabstand

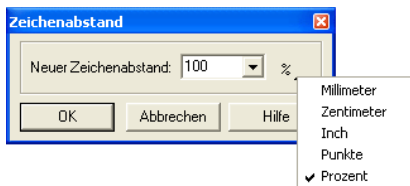


Abb. 5.13-11: Dialog zur Einstellung des Zeichenabstandes

Der **Zeichenabstand** bestimmt, wie weit die einzelnen Buchstaben Ihres Textes voneinander entfernt sind.

*Hinweis: 100% entspricht den definierten Kerning-Werten.*

Werte unter 100% *stauchen* den Text und verringern die Laufweite des Textes. Werte über 100% *sperrern* den Text und verlängern die Laufweite des Textes. Zusätzlich zur %-Angabe kann die Angabe auch in Millimeter, Zentimeter, Inch oder Punkten erfolgen.



Abb. 5.13-12: Beispiel für den Zeichenabstand

## Rotationswinkel



Abb. 5.13-13: Dialog zur Einstellung des Rotationswinkels von Textzeichen

Der **Rotationswinkel** bestimmt, um wie viel der markierte Text rotiert werden soll. Es können Werte zwischen 0° und 360° eingetragen werden.

*Hinweis: Befindet sich der Textcursor im Bereich der rotierten Buchstaben, Wörter oder Zeilen, so wird mit diesem Rotationswinkel weiter geschrieben.*

Rotationswinkel

Abb. 5.13-14: Beispiel für rotierte Buchstaben

Werden Buchstaben rotiert, so können, je nach Kerning der Schriftart unschöne Übergänge entstehen, welche dann über die Funktion **Zeichenabstand** wieder korrigiert werden können.

In der vorhergehenden Abbildung ist zu sehen, dass nach dem Rotieren der rotierte Text mit dem „o“ kollidiert. Markieren Sie das „o“ und den rotierten Text und ändern Sie den **Zeichenabstand** des markierten Textes so ab, dass die Überschneidungen beseitigt werden.

## Zeichenverschiebung

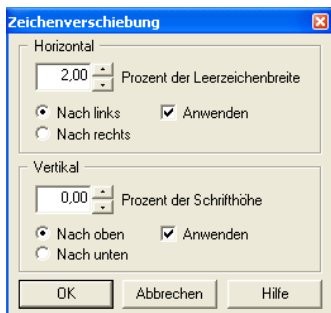


Abb. 5.13-15: Dialog zur Einstellung der Verschiebeparameter bei Textzeichen

In diesem Dialog kann die Schrittweite der Zeichenverschiebung, horizontal und vertikal, eingestellt werden.

### Wie werden Zeichen, Wörter oder ganze Zeilen innerhalb eines Textblocks interaktiv verschoben?

Steht der Textcursor *in einer Zeile* und die STRG-Taste wird gedrückt und gehalten, kann die Zeile durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten nach oben oder unten verschoben werden.

Steht der Textcursor *vor dem ersten Buchstaben einer Zeile*, und die STRG-Taste wird gedrückt und gehalten, kann die Zeile durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten nach links oder rechts verschoben werden.

Steht der Textcursor in einer Zeile, die STRG-Taste wird gedrückt und gehalten, kann der Teil der Zeile, welcher *hinter dem Cursor* steht durch Betätigen der entsprechenden Pfeiltasten nach links oder rechts verschoben werden.

Wird Text markiert, die STRG-Taste gedrückt und gehalten, kann der *markierte Text* durch Betätigen der Pfeiltasten in die Richtung verschoben werden in welche der Pfeil zeigt.

### Textattribute entfernen

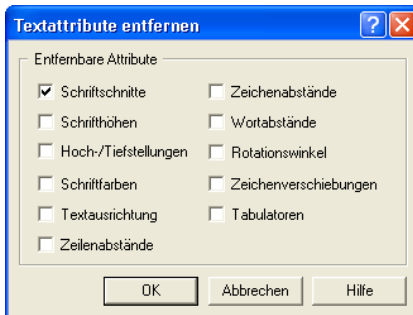


Abb. 5.13-16: Setup Dialog zur Entfernung von Textzuweisungen

Mittels dieses Dialoges können Schriftattribute die über die Textwerkzeuge hinzugefügt wurden auch wieder entfernt werden.

*Hinweis: Dieser Dialog ist für jeden Textblock aufzurufen.*

## 5.13.3 Kontextmenüs Knotenbearbeitung

### Systematik des Menüaufbaus:

Falls keine gesperrten Objekte selektiert sind: - **Einfügen** (falls Knoten selektiert), - **Löschen** (falls Knoten selektiert) - **Trennen** (falls 1 Knoten selektiert und noch einer hinten dran ist), - **Verbinden** (falls 2 Knoten selektiert (Start/Start oder Start/Ende oder Ende/Ende)) - **Gerade** (falls Kurven-Knoten selektiert), - **Kurve** (falls Linien-Knoten selektiert), - **Startpunkt** (falls 1 Knoten selektiert und Objekt geschlossen)

### 5.13.3 Kontextmenüs Knotenbearbeitung

Falls mehr als 1 Knoten selektiert wurde: - **Ecke schärfen**, - **Ecke verrunden**, - **Mit Gerade verbinden**, - **Mit Kurve verbinden**

Falls 2 Knoten innerhalb eines Objekts oder einer Kombination selektiert sind: - **Obj. hor. ausrichten**, - **Obj. vert. ausrichten**, - **Knoten reduzieren**

Falls weniger als 2 Knoten selektiert sind: - **Knoten reduzieren**, - **Verrunden...**, **Ursprung auf sel. Knoten**

#### Die Menüs in der grafischen Ansicht

Einfügen	Einfg
Löschen	Entf
Trennen	T
Kurve	K
Neuer Startpunkt	S
Knoten reduzieren	
Ursprung auf sel. Knoten	
Verrunden...	
Anfahrfläche innen	
Anfahrfläche außen	
Steg (10.00 mm) einfügen	
Videomarkierung auf sel. Knoten erzeugen	
Eigenschaften...	
Fenster aktualisieren	

Abb. 5.13-17: 1 Knoten selektiert

#### Der **Ursprung auf sel. Knoten**-Befehl

Dieser Befehl legt den Objektsprungpunkt auf den selektierten Knoten.

**Hinweis:** Dieser Befehl erleichtert die Zuweisung eines neuen Objektsprungs. Der Objektsprung ist der Punkt an dem das Ausgabewerkzeug mit dem Bearbeiten der Objektkontur beginnt.

#### Anfahrfläche innen oder Anfahrfläche außen

Eine Anfahrfläche findet Verwendung in der Fräs-, Gravier- und Laserverarbeitung. Der Eintauchpunkt des Werkzeuges wird vom Originalstartpunkt nach innen oder außen verlegt. Der Vorteil besteht darin, dass am späteren Ausgabeobjekt keine „Eintauchspuren“ sichtbar sind. Abhängig von der Drehrichtung und Anordnung des Objekts wird die Anfahrfläche innen oder außen gesetzt. Die Parameter für die Anfahrflächen werden im **Werkzeuge**-Menü eingestellt.

#### Videomarkierung auf sel. Knoten erzeugen

Diese Option sorgt dafür, dass eine Videomarkierung an der Stelle des selektierten Knotens erzeugt wird.

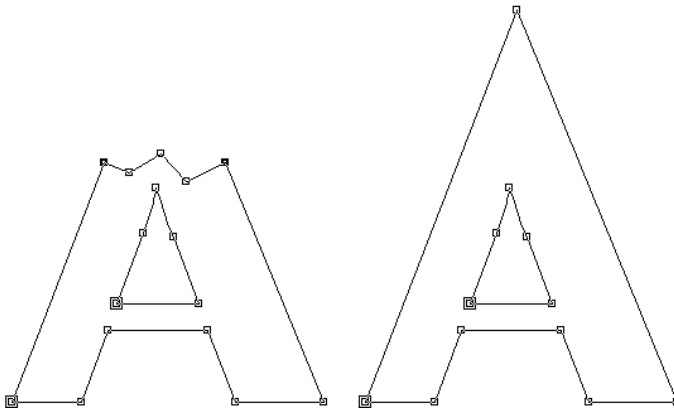
Einfügen	Einfüg
Löschen	Entf
Gerade	G
Kurve	K
Ecke schärfen	Strg-S
Ecke verrunden	Strg-R
Mit Gerade verbinden	Strg-G
Mit Kurve verbinden	Strg-K
Objekt hor. ausrichten	Strg-H
Objekt vert. ausrichten	Strg-V
Knoten reduzieren...	
Verrunden...	
Videomarkie auf sel. Knoten erzeugen	
Eigenschaften...	
Bildschirm auffrischen	

Abb. 5.13-18: 2 Knoten selektiert

### Ecke schärfen



Diese Funktion verbindet zwei Knoten mit zwei „glatten“ Linien. Knoten, die zwischen den zwei markierten liegen, werden gelöscht!

Abb. 5.13-19: Beispiel für **Ecke schärfen** - schwarz gefüllt die markierten Knoten

*Hinweis: Falls einer der selektierten Knoten an einer Kante liegt, wird der Ausgangswinkel beibehalten.*

**Ecke verrunden**

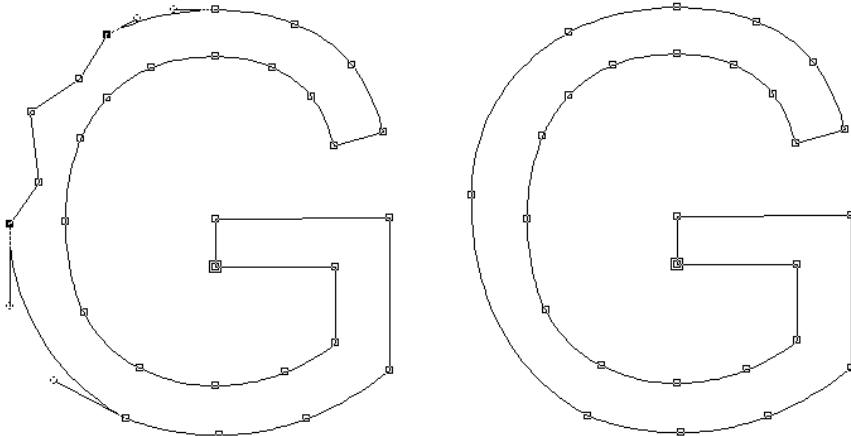


Abb. 5.13-20: Beispiel für **Ecke verrunden** - schwarz gefüllt die markierten Knoten

In der Abbildung oberhalb ist zu sehen, dass das „G“ im linken äußeren Bereich überarbeitet werden muss. Hierzu werden die Knotenpunkte ober- und unterhalb des „Fehlers“ markiert. Wird nun die **Ecke verrunden**-Funktion aktiviert, werden die Knoten, die zwischen den markierten Knoten liegen gelöscht und die beiden Punkte mit einer Kurve verbunden.

**Mit Gerade verbinden**



Die beiden selektierten Knoten werden mit einer Geraden verbunden. Knoten, die zwischen den markierten Knoten liegen, werden gelöscht.

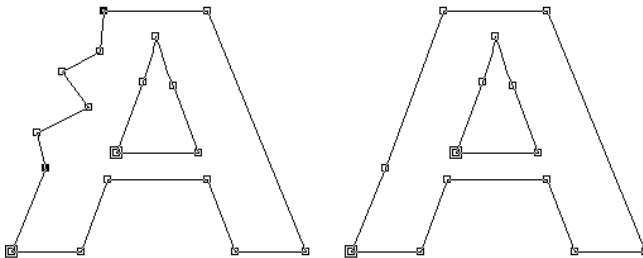


Abb. 5.13-21: Beispiel **Mit Gerade verbinden**

**Mit Kurve verbinden**

Die beiden selektierten Knoten werden mit einer Kurve verbunden. Knoten, die zwischen den markierten liegen, werden gelöscht.

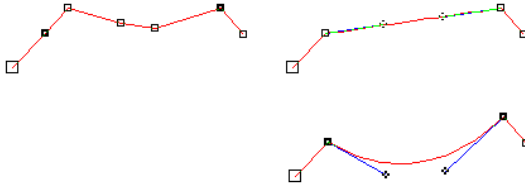
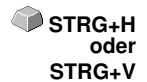


Abb. 5.13-22: Beispiel **Mit Kurve verbinden**

**Objekte horizontal oder vertikal ausrichten**

Das Objekt in dem die Knoten selektiert sind, wird an der Horizontalen bzw. Vertikalen ausgerichtet.

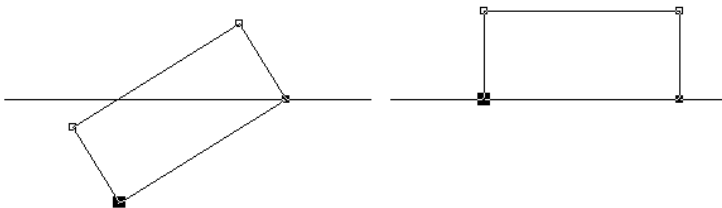


Abb. 5.13-23: Beispiel für **Objekt horizontal ausrichten** bezüglich der selektierten (schwarz gefüllten) Knoten

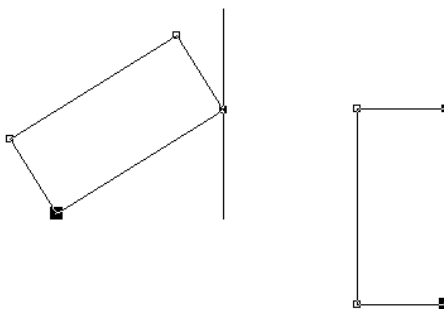


Abb. 5.13-24: Beispiel für **Objekt vertikal ausrichten** bezüglich der selektierten (schwarz gefüllten) Knoten

## Knoten reduzieren...



Es erscheint der **Parameter Knoten reduzieren**-Dialog, in dem folgende Einstellungen gemacht werden können:

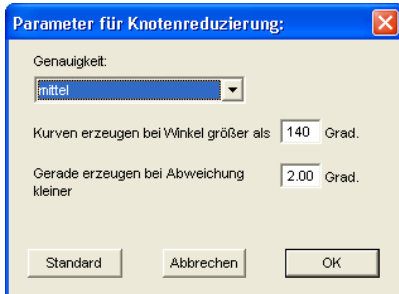


Abb. 5.13-25: Dialog zur Einstellungen der Genauigkeit der Knotenreduzierung

## Genauigkeit

Dieser Wert beeinflusst die Umwandlung von Linien in Bezierkurven. Je größer die Abweichung ist, desto weniger Kurvenbefehle werden benötigt, um den ursprünglichen Kurvenzug nachzubilden.

### Kurven erzeugen bei Winkel größer als ... Grad

Falls an einem Knoten der Winkel der Linien kleiner als dieser Grenzwert ist, wird der Kurvenzug an diesem Knoten unterbrochen.

### Gerade erzeugen bei Abweichung kleiner ... Grad

Falls eine Kurve erzeugt wird, deren Krümmung innerhalb des Toleranzwertes liegt, wird sie in eine Gerade umgewandelt.

## Knotenselektion

Nächsten Knoten selektieren



Nächsten Knoten *zusätzlich* selektieren



Vorherigen Knoten selektieren



Zuletzt selektierten Knoten deselektieren



## Interaktives *Ecke verrunden bzw. Ecke schärfen*

Wird mit gedrückter STRG-Taste mit der Maus auf einen Kurvenzug geklickt, so wird ein Knoten an dieser Stelle eingefügt. Dieser Knoten dient zur Markierung der Verrundungsposition. Wenn der zweite Knoten selektiert ist, kann geschärft, verrundet oder es kann eine beliebige andere Knotenbearbeitungsfunktion ausgeführt werden.

## **6 Referenzteil Ausgabevorschau**

### **6.1 Das *Hilfe*-Menü**

#### **6.1.1 Der *Online Support*-Befehl**

Aktivieren dieses Menüpunktes stellt eine direkte Internet-Verbindung zur Support-Seite der Eurosystems Neo S.à r.l. her - [www.eurosystems-neo.lu](http://www.eurosystems-neo.lu).

## 6.1.1 Der Online Support-Befehl

## 7 Toolbars

### 7.1 Die *Standard*-Toolbar

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



Abb. 7.1-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Standard-Werkzeugen



Abb. 7.1-2: Verankerte Standard-Werkzeugleiste

#### SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 15

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

### 7.2 Die *Setup*-Toolbar

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

 STRG+3

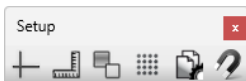


Abb. 7.2-1: Frei platzierbare Setup-Werkzeugleiste



Abb. 7.2-2: Verankerte Werkzeugleiste

#### SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 6

- 1 *Fadenkreuz ein / aus*
- 2 *Lineale ein / aus*
- 3 *Umrissmodus ein / aus*
- 4 *Raster ein / aus*
- 5 *Arbeitsfläche einstellen*
- 6 *Positionierhilfe(n) ein / aus*

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

**Hinweis zu 4 Raster ein / aus:** Durch mehrfachen Klick auf das Gitter/Raster-Icon können die Punkte des Rasters in 4 Stufen vergrößert bzw. verkleinert werden!

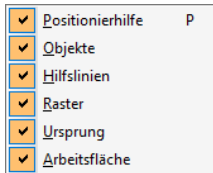
### 7.2.0.1 Die Magnet-Funktion



Abb. 7.2-3: Der Magnet-Button

Die **Magnet-Funktion** erlaubt das selektive Aktivieren magnetischer Positionierhilfen.

Ein Klick auf den Button öffnet das folgende Popup-Menü:



1 Magnetische *Positionierhilfe* ein / aus

2 Magnetische *Objekte* ein / aus

3 Magnetische *Hilfslinien* ein / aus

4 Magnetisches *Raster* ein / aus

5 Magnetischer *Ursprung* ein / aus

6 Magnetische *Arbeitsfläche* ein / aus

**Hinweis:** Die *Position 1* schaltet die *Positionierhilfe global ein oder aus*. Die *Positionen 2-6* können per *Mausklick selektiv ein oder ausgeschaltet werden*.

## 7.3 Die Werkzeuge-Toolbar


Die **Werkzeuge**-Toolbar schalten Sie über das **Fenster**-Menü an oder aus.  **STRG+4**



Abb. 7.3-1: Frei platzierbare Werkzeuge-Werkzeugleiste



Abb. 7.3-2: Verankerte Werkzeugleiste

## SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 9

1. *Pfeil*-Normalmodus
2. *Knoten*-Modus
3. *Hand*-Modus
4. *Zeichnen*
5. *Lupe*
6. *Text-Editor*
7. *Messen*
8. *Füllung*
9. (Umriss)*Stift*
10. Objekte *ausgeben*

### A) Zeichnen-Fly-Out



1. *Rechteck* zeichnen
2. *Kreis, Ellipse* zeichnen
3. *Linie/Bogen* zeichnen
4. *Digitalisiermodus*
5. *Freihand* zeichnen
6. *Symmetrisches Objekt* zeichnen
7. *Bohrloch* zeichnen
8. *Passermarke* zeichnen

### B) Zoom-Fly-Out



1. *Zoom in*
2. *Zoom out*
3. *Zoom auf Arbeitsfläche*
4. *Zoom auf alle Objekte*
5. *Zoom auf selektiertes Objekt*

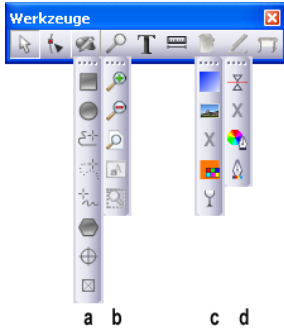
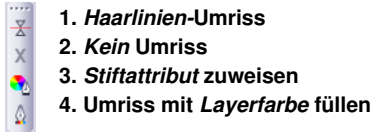
### C) Füllung-Fly-Out



1. Mit *Farbverlauf* füllen
2. Mit *Bitmap* füllen
3. *Keine Füllung*
4. Mit *Layerfarbe* füllen
5. *Transparenz* zuweisen

### D) (Umriss) Stift-Fly-Out

### 7.3.1 Der Pfeil-Modus



**Werkzeuge**-Toolbar (Symbolleiste) mit so genannten Fly-Outs.

- a. Fly-Out für die einzelnen Zeichnen-Werkzeuge
- b. Fly-Out für die einzelnen Zoom-Werkzeuge
- c. Fly-Out für die einzelnen Füllattribute
- d. Fly-Out für die einzelnen Stiftattribute

## 7.3.1 Der *Pfeil*-Modus



Abb. 7.3-3: Die Pfeil-Schaltfläche

Dieser Modus erlaubt es Ihnen Objekte und Textblöcke zu *markieren*, zu *verschieben*, *temporär* zu *gruppieren* (Markisenfunktion) und deren *Größe* zu *verändern*.

### 7.3.1.1 Markisenfunktion

Unter **Markisenfunktion** 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.

#### Markieren

Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt des Objekts. Das Objekt ist markiert.

**Hinweis:** *Im Umrissmodus (F9) muss die Kontur des Objektes selbst angewählt werden.*

Wollen Sie einzelne Buchstaben eines Textblockes markieren, müssen Sie den Text zuerst im **Bearbeiten**-Menü mit dem Befehl **Text in Kurven** in eine Grafik wandeln. Danach ist die Kombination mit UMSCHALT+L zu lösen.

### **Verschieben**

Sie verschieben Objekte, indem Sie das Objekt markieren und es mit gedrückter linker Maustaste auf der Arbeitsfläche positionieren.

### **Größe verändern**

Proportional vergrößern und verkleinern Sie Objekte, wenn Sie einen der vier *Eck-Anfasser* benutzen. Ein Doppelklick auf einen der *Eck-Anfasser* erlaubt die Eingabe von absoluten Werten.

***Hinweis: Ein Doppelklick auf die zwischen den Eck-Anfassern befindlichen schwarzen Quadrate, lässt ein nicht proportionales Verändern der Größe zu. Um die Größe nach dem Auge zu bestimmen, klicken Sie auf den entsprechenden Anfasser und ziehen mit gedrückter Maustaste so lange bis Sie die gewünschte Größe erreicht haben.***

## **7.3.1.2 Optimierte Objektselektion**

### **1. Markierung mit Rahmen + ALT-Taste**

Zieht man mit gedrückter **ALT-Taste** im Pfeil-Modus einen Rahmen auf, dann werden alle Objekte markiert, die von dem gestrichelten Rahmen berührt werden. Dies erleichtert die Objektauswahl - insbesondere bei verschachtelten Objekten mit Innenteilen.

***Hinweis: Diese Art der Objektmarkierung funktioniert sowohl im Vollflächen-Modus als auch im Umriss-Modus.***

### 7.3.2 Der Knoten bearbeiten-Modus

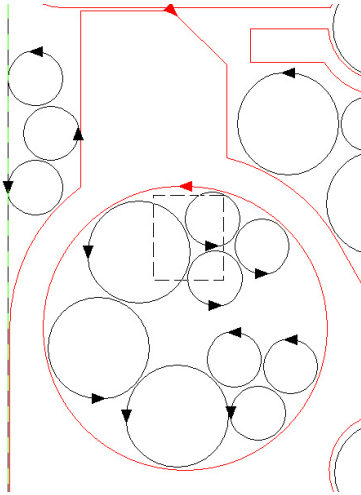


Abb. 7.3-4: Links: Gestrichelte Linie über 3 Objekte

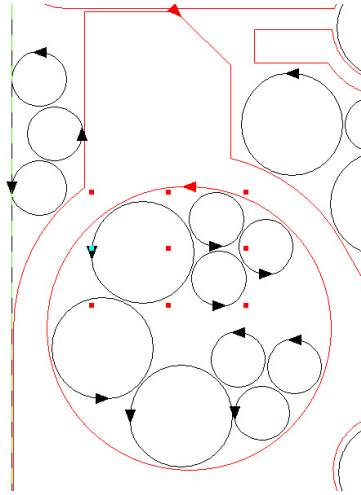


Abb. 7.3-5: Rechts: Selektion der 3 Objekte

## 2. Selektion von geschlossenen Objekten im Umrissmodus + ALT-Taste

Klickt man im **Umrissmodus!** bei gedrückter ALT-Taste in ein geschlossenes Objekt, dann wird dieses Objekt markiert.

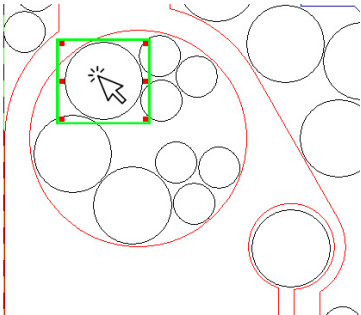


Abb. 7.3-6: Bei ALT+Klick wird das grün umrandete Objekt markiert

## 7.3.2 Der *Knoten bearbeiten*-Modus

Das Aktivieren des **Knoten bearbeiten**-Modus erlaubt Ihnen das *Einfügen, Verbinden, Trennen, Ausrichten*, ... von Knoten.



Abb. 7.3-7: Die Knoten-Schaltfläche

Klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche und anschließend – mit verändertem Cursor – auf einen Punkt des Objektes.

Ihre Objekte erscheinen jetzt folgendermaßen:

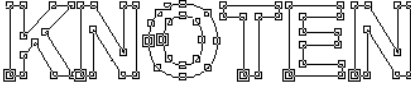


Abb. 7.3-8: Ein Objekt im Knoten bearbeiten-Modus

**Tipp:** Durch Drücken der **LEERTASTE** können Sie zwischen dem Pfeil- und dem Knoten bearbeiten-Modus hin- und herschalten.

Alle Geradenpunkte Ihrer Objekte sind mit kleinen Quadraten versehen, den **Knoten**. Bei Kurven sind die Punkte rund. Man nennt sie **Tangentenpunkte**.

Der **Ursprungspunkt** eines Objektes ist dadurch gekennzeichnet, dass er um das Quadrat zusätzlich eine Outline – eine Kontur – hat. Knotenpunkte oder Tangenten werden durch Anklicken mit dem Knotenwerkzeug markiert und farbig dargestellt. Markierte oder referenzierte Knoten sind damit leichter optisch erkennbar, was die Knotenbearbeitung erheblich vereinfacht. Sie können die verschiedenen Punkte anklicken und mit gedrückter linker Maustaste verschieben.

Durch Verschieben der Tangentenpunkte beeinflussen Sie den Verlauf der Kurve.

**Hinweis:** Sie markieren mehr als einen Knotenpunkt, indem Sie die **UMSCHALT-Taste gedrückt halten** und die verschiedenen Punkte anklicken. Das Gleiche erreichen Sie, in dem Sie, mit gedrückter linker Maustaste eine so genannte **Markise** um die zu markierenden Punkte aufziehen.

Ein Doppelklick mit dem Mauszeiger auf einen Knotenpunkt aktiviert die **Knoten**-Toolbar. Mittels der Pin-Schaltfläche kann die **Knoten**-Toolbar auf der EuroCUT-Arbeitsfläche festgepinnt werden.

**Tipp:** Wurde die **Knotenbox** auf der Arbeitsfläche festgepinnt, kann mittels der **LEERTASTE** zwischen dem Knoten bearbeiten-Modus und dem Objekt-Modus umgeschaltet werden.

**Hinweis:** Wollen Sie bei einem Textblock die Knoten bearbeiten, müssen Sie ihn erst durch den Befehl **Text in Kurven in ein grafisches Objekt wandeln**, sonst wird der Textblock blau gestrichelt angezeigt.

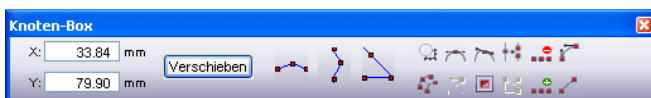



Abb. 7.3-9: **Knoten**-Toolbar

**Ausführliche Beschreibung:**  [siehe Kapitel 7.5: Die Knoten-Toolbar.](#)

### 7.3.3 Der *Hand*-Modus




Abb. 7.3-10: Die Hand-Schaltfläche

Der *Hand*-Modus erlaubt das **Verschieben des gesamten Desktops inklusive aller darauf befindlichen Objekte.**

**Hinweis:** *Der Hand-Modus kann entweder mit einem Mausklick auf die Hand-Schaltfläche oder - alternativ - über die Tastenkombination < STRG + Leertaste > aktiviert werden.*

#### *Hand-Modus*-Umschaltung mittels Mausrad

Beim Betätigen und Halten des Mausrads wird auf den ***Hand-Modus***  zum Verschieben der Arbeitsfläche umgeschaltet. Beim Loslassen, wird wieder der vorherige Cursor (Knoten oder Normal) aktiv. Zusätzlich wird beim Bewegen des Handrads die **Zoom-Funktion** aktiviert. Diese Funktionen erleichtern die Navigation auf dem Desktop.

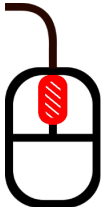


Abb. 7.3-11: Rot: Mausrad

### 7.3.4 Die *Zoom*-Funktion

Diese Option **vergrößert oder verkleinert** Teilbereiche des Desktops oder der Arbeitsfläche.



Abb. 7.3-12: Die **Zoom**-Schaltfläche

Ein Klick auf diese Schaltfläche aktiviert eine *Fly-Out*-Toolbar mit 5 weiteren Schaltflächen.



Abb. 7.3-13: Fly-Out mit 5 Zoom-Unterfunktionen

### Lupe +

Die Schaltfläche mit dem (+) Pluszeichen vergrößert Teilbereiche des Desktops. 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.

**Hinweis: Die Funktionstaste F2 und die (Plus)-Taste der numerischen Tastatur führen ebenfalls die Vergrößern-Funktion aus.**

### Lupe -

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

**Hinweis: Die Funktionstaste F3 und die (Minus)-Taste der numerischen Tastatur führen ebenfalls die Verkleinern-Funktion aus.**

### Blatt

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

### Monitor

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

### Selektierte vergrößert darstellen

Die letzte Schaltfläche stellt alle selektierten Objekte größtmöglich dar.

**Hinweis: Halten Sie während dem Aufruf des Befehls die UMSCHALT-Taste gedrückt, dann werden lediglich die markierten Objekte optimal vergrößert.**

## 7.3.5 Die Zeichnen-Werkzeuge



### 7.3.5 Die Zeichnen-Werkzeuge



Abb. 7.3-14: Zeichnen-Toolbar plus Fly-Out mit 8 Unterfunktionen

**Hinweis:** Eine ausführliche Beschreibung der Zeichnen-Funktionen finden Sie im Referenzteil: ► [siehe Kapitel 5.3.20: Der Zeichnen-Befehl](#)

### 7.3.6 Der On Top-Text-Editor



Abb. 7.3-15: Die Text-Schaltfläche

Die **Text**-Symbolleiste schalten Sie über das **Fenster**-Menü oder den Kurzbefehl **STRG+5** an oder aus.

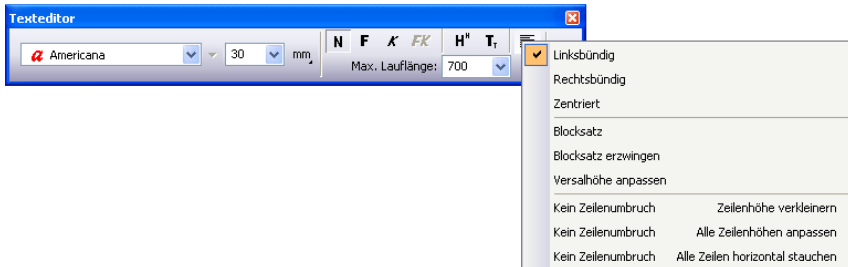


Abb. 7.3-16: Die Text-Toolbar mit aufgeklappten Unterfunktionen und Erläuterungen

Ausführliche Beschreibung: ► [siehe Kapitel 7.4: Die Text-Editor-Toolbar](#)  
und ► [siehe Kapitel 8.2.1: Texte editieren](#).

### 7.3.7 Das Messen-Werkzeug



Abb. 7.3-17: Die Messen/Bemaßung-Schaltfläche

Dieses Werkzeug dient dem Ermitteln und prozentualen Verändern von Objektmaßen. Zusätzlich ist es möglich eine Objektbemaßung vorzunehmen, die auch gedruckt werden kann.

Ausführliche Beschreibung: [▶ siehe Kapitel 8.13: Das Messen-Werkzeug](#)

### 7.3.8 Das *Farbeimer*-Werkzeug



Abb. 7.3-18: Farbeimer-Schaltfläche mit Unterfunktionen

Ausführliche Beschreibung: [▶ siehe Kapitel 8.11: Das Farbeimer-Werkzeug](#)

### 7.3.9 Das *Stiftattribute*-Werkzeug



Abb. 7.3-19: Stiftattribute-Schaltfläche mit Unterfunktionen

Ausführliche Beschreibung: [▶ siehe Kapitel 8.9: Das Stiftattribute-Werkzeug](#)

### 7.3.10 Das *Ausgabe*-Werkzeug



Abb. 7.3-20: Die Ausgabe-Schaltfläche

Ein Aktivieren der oben gezeigten Schaltflächen übergibt die Ausgabedaten an den Plot-Manager, der die Daten aufbereitet auf dem angeschlossenen Gerät ausgibt.

## 7.4 Die *Text-Editor*-Toolbar

## 7.4 Die Text-Editor-Toolbar

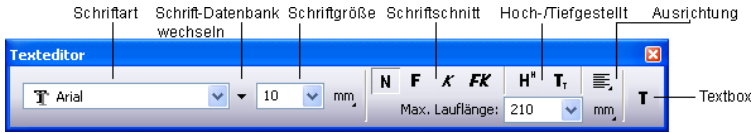


Abb. 7.4-1: Die Text-Toolbar

### Schriftart

Hier wählen Sie Ihren Font anhand des Namens aus. Sie markieren zunächst den Text, indem Sie bei gedrückter linker Maustaste über den gewünschten Textteil streichen oder den Textcursor bei gedrückter UMSCH-Taste über den gewünschten Textteil mit den Pfeiltasten bewegen. Soll der gesamte Text markiert werden betätigen Sie einfach den Kurzbefehl **STRG+A**.

**Hinweis:** Ein Doppelklick in das Texteingabezeile (Cursorfeld) markiert den gesamten Textblock.

### Schrift-Datenbank wechseln

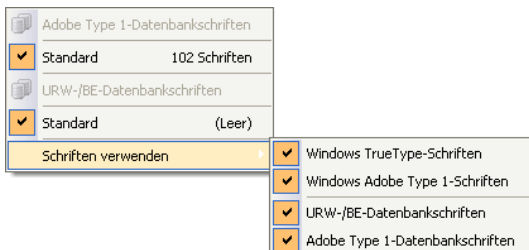


Abb. 7.4-2: Schrift-Datenbank-Anzeige mit 4 aktivierten Font-Formaten

Alle im Fontmanager aktivierten Schrift-Datenbanken werden hier gelistet. Folgende 4 Font-Formate sind implementiert:

1. **Windows TrueType-Schriften** - Das sind alle TrueType-Schriften, die in Windows aktiviert sind.
2. **Windows Adobe Type 1-Schriften** - Das sind alle Type 1-Schriften, die in Windows aktiviert sind.
3. **Standard (Adobe Type 1)** - Das sind alle Type 1-Schriften, die in der Fontmanager Standard Datenbank aktiviert sind.
4. **URW-/BE-Schriftdatenbank** - Das sind alle Ikarus BE-Schriften, die in der Fontmanager BE-Datenbank aktiviert sind.

**Hinweis:** Alle Schriftformate die hier aktiviert sind (Häkchen = ja) werden in der EuroCUT Design XT Schriftauswahlliste angezeigt und können verwendet werden.

## Schriftgröße

Im Eingabefeld **Schriftgröße** geben Sie die Höhe von Großbuchstaben (Versalhöhe) ein. Direkt daneben bestimmen Sie die zu verwendende Maßeinheit. Zu Verfügung stehende hier die folgenden Einheiten: **Millimeter**, **Zentimeter**, **Inch** und **Punkte**.

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

Taste	–	STRG	UMSCHALT	UMSCHALT + STRG
LEERTASTE	1/1 Geviert	1/2 Geviert	1/4 Geviert	1/8 Geviert

## Schriftschnitt

Der Schriftschnitt eines Fonts wird über eine der vier Schaltflächen ausgewählt. Es kann gewählt werden zwischen normal, **fett**, *kursiv* oder **fett-kursiv**.

**Hinweis: Es gibt Schriftarten bei denen weniger als 4 Schnitte vorhanden sind. Die Schaltflächen werden dann grau angezeigt und lassen sich nicht aktivieren.**

## Tiefgestellt

Tiefgestellter Text, ist Text der etwas tiefer als der restliche Text in einer Zeile dargestellt wird. Tiefgestellte Zeichen werden häufig in wissenschaftlichen Formeln verwendet.

Beispiel:  $y_2$ , die 2 soll tiefgestellt werden: Ergebnis:  $y_2$

## Hochgestellt

Hochgestellter Text, ist Text, der etwas höher als der restliche Text in einer Zeile dargestellt wird. Auch hochgestellte Zeichen werden häufig in wissenschaftlichen Formeln verwendet.

Beispiel:  $x^2$ , die 2 soll hochgestellt werden: Ergebnis:  $x^2$

## Ausrichtung

Über die **Ausrichtung**-Funktion bestimmen Sie wie Ihr Text ausgerichtet werden soll. Jede Zeile kann dabei unterschiedlich ausgerichtet werden. Markieren Sie Ihre Textzeile und wählen Sie aus der Liste die gewünschte Zeilenausrichtung aus.

**Hinweis: Bei Blocksatz erzwingen ist jede Zeile mit der EINGABE-Taste abzuschließen. Der Zeichenabstand wird so verlängert, dass die maximale Lauflänge jeder Zeile erreicht wird.**

**Achtung: Bei der Option Blocksatz dürfen die einzelnen Zeilen nicht mit der EINGABE-Taste abgeschlossen werden. Hier wird der Wortabstand so angepasst, dass die Textausrichtung links- und rechtsbündig wird.**

## Versalhöhe anpassen


Die **Versalhöhe anpassen**-Option nimmt die maximale Lauflänge und vergrößert oder verkleinert den Schriftgrad entsprechend. Die Versalhöhe wird nach der Veränderung

## 7.5 Die Knoten-Toolbar


nicht mehr numerisch angezeigt. Sie kann aber mit dem **Messen**-Werkzeug überprüft werden.

Nach dem Aktivieren der **T**-Schaltfläche in der Werkzeug-Toolbar, über das **Text**-Menü und hier den **Text eingeben**-Menüpunkt oder den Kurzbefehl **T** erscheint ein Mauszeiger in Form eines großen „T“ auf dem Bildschirm. Wird nun die EINGABE-Taste betätigt kann die Texteingabe erfolgen. Die genaue Position des Textes bestimmen Sie, indem Sie die Spitze des Mauscursors an der Stelle positionieren, an welcher der Text eingefügt werden soll.

### Kein Zeilenumbruch - Zeilenhöhe verkleinern

Ist diese Option aktiviert, dann wird kein Zeilenumbruch veranlasst, der sich aus der maximalen Lauflänge ergibt, sondern beim Überschreiten der maximalen Lauflänge wird die Zeilenhöhe verkleinert. Dies ist besonders bei Seriennummern von Nutzen.  [siehe Kapitel 4.5: Die Seriennummern-Funktion](#)

### Kein Zeilenumbruch - Alle Zeilenhöhen anpassen

Ist diese Option aktiviert, dann wird kein Zeilenumbruch veranlasst, der sich aus der maximalen Lauflänge ergibt, sondern beim Überschreiten der maximalen Lauflänge wird die Zeilenhöhe **aller** Textblöcke verkleinert. Dies ist besonders bei Seriennummern von Nutzen.  [siehe Kapitel 4.5: Die Seriennummern-Funktion](#)

### Max. Lauflänge

Der Wert in dem Feld **Max. Lauflänge** gibt an, wann in einer Textzeile der Umbruch erfolgt.

### Textbox

Das Aktivieren der **T**-Schaltfläche öffnet die so genannte **Textbox**. Die Textbox erlaubt das Editieren von Texten, das Definieren von Tabulatoren, das Parametrisieren von Kreissätzen sowie die Auswahl von Sonderzeichen aus einer Schriftentabelle.

## 7.5 Die Knoten-Toolbar

Dieses Werkzeug dient dem Verändern von Vektorobjekten. Mittels der Knoten-Werkzeuge können Vektorobjekte beliebig verändert werden.



Abb. 7.5-1: Frei platzierbare Werkzeuggestreife - Sammlung aller Knotenwerkzeuge

**Hinweis:** Die Knoten-Toolbar schaltet um mit der Objekt-Parameter-Toolbar (siehe Abbildung unten) beim Aktivieren des Knotenmodus. Dies geschieht entweder durch Doppelklick auf einen Knoten oder durch Anwahl der Knoten-Schaltfläche in der Werkzeuge-Toolbar.

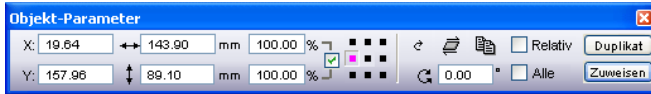


Abb. 7.5-2: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung aller Objekt-Parameter

**Tipp:** Die am häufigsten benötigten Funktionen der Knotenbearbeitung sind über die rechte Maustaste abrufbar. Die Belegung der rechten Maustaste wechselt, abhängig davon ob ein Knoten oder mehrere Knoten markiert werden. Ausführlich: [siehe Kapitel 5.13.3: Kontextmenüs Knotenbearbeitung](#)

**Hinweis:** Mehrere Knoten selektieren Sie, indem Sie die UMSCHALT-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste nacheinander auf die Knoten klicken, die Sie markieren wollen.

### Verrunden-Schaltfläche

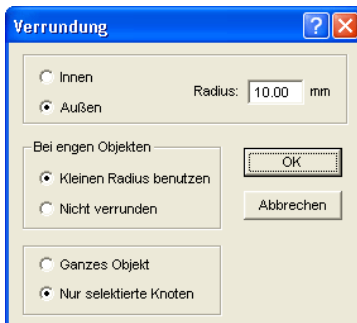


Abb. 7.5-3: Verrundung-Dialog von Knoten

Die folgenden Einstellungsmöglichkeiten stehen Ihnen im **Verrundung**-Dialog zur Verfügung:

#### Verrundung Innen

Wird diese Schaltfläche aktiviert werden **nur** die **selektierten Knoten** oder das **ganze Objekt**, je nachdem welche Option im Dialog ausgewählt wurde, um den angegebenen Radius nach innen verrundet.

#### Verrundung Außen

Wird diese Schaltfläche aktiviert werden **nur** die **selektierten Knoten** oder das **ganze Objekt**, je nachdem welche Option im Dialog ausgewählt wurde, um den angegebenen Radius nach außen verrundet.

## Radius

Im Fenster rechts neben den oben genannten Schaltflächen kann der **Radius**, mit dem der oder die Knoten verrundet werden sollen, eingestellt werden.

## Bei engen Objekten

Hier stehen Ihnen zwei Optionen zur Auswahl:

Wird die Option **Kleinen Radius benutzen** ausgewählt, errechnet EuroCUT den Radius, der für die Verrundung dieses engen Objektes noch geeignet ist.

Bei Auswahl der **Nicht verrunden**-Option wird bei engen Objekten nicht verrundet.

## **Knoten Reduzieren-Schaltfläche**

### Knoten reduzieren

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

**Achtung: Die Knotenreduzierung bezieht sich immer auf das ganze Objekt.**

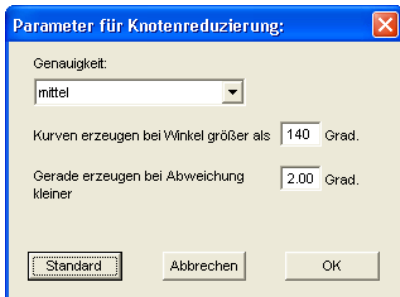


Abb. 7.5-4: Einstellungs-Dialog für die Knotenreduktion

## **Symmetrischer Knoten-Schaltfläche**

Mit dem Befehl **Symmetrischer Knoten** werden die Tangenten symmetrisch angelegt, d. h. dass beide Tangenten eine Gerade bilden **und** die Kontrollpunkte auf beiden Seiten die gleiche Entfernung zum Knotenpunkt haben.

## **Spitzer Knoten-Schaltfläche**

Durch den Befehl **Spitzer Knoten** wird die Symmetrie und Glättung eines Knotens wieder aufgehoben. Danach sind die Tangenten wieder einzeln modifizierbar. An der Darstellung der Kurve ändert sich zunächst nichts.

 **Kurve glätten-Schaltfläche**


Mit dieser Option werden die Tangenten einer Kurve so modifiziert, dass sie eine Gerade bilden. Dabei wird immer die minimal mögliche Veränderung an den Tangenten ausgewählt. An der Stelle, an der eine Gerade in eine Kurve übergeht, passt dieser Befehl die Tangente genau der Geraden an.

Der Vorteil des **Kurve glätten**-Befehls ist, dass die Übergänge von Kurven in Geraden und der Verlauf der Kurve weich durchgeführt wird. Beim späteren Schneiden werden so unschöne Verschiebungen vermieden.

**Hinweis: Sind auf beiden Seiten des zu bearbeitenden Punktes Geraden, dann ist dieser Befehl nicht verfügbar. Beim Verschieben von Tangenten verlieren die beiden Tangenten eines Kurvenknotenpunktes ihre symmetrische Ausrichtung zu einander. Mit dem Kurve glätten-Befehl werden Sie wieder zu einer Geraden gewandelt.**

 **Neuer Ursprung-Schaltfläche**


Wollen Sie Fräsarbeiten durchführen, dann ist es für Sie wichtig zu wissen, an welcher Stelle der Fräspotter ansetzt bzw. wo das Werkzeug erstmalig in das zu bearbeitende Material eintaucht. Die Ursprungsknoten sind gekennzeichnet durch ein **Quadrat mit einer zusätzlichen Kontur**. Diese Option verlagert den Ursprungspunkt auf den zuvor markierten Knotenpunkt.

 **Knoten trennen-Schaltfläche**


Diese Option erzeugt offene Objekte. Markieren Sie den zu trennenden Knotenpunkt und aktivieren Sie anschließend die **Knoten trennen**-Schaltfläche.

 **Knoten verbinden-Schaltfläche**


Mit dieser Funktion können Sie offene Objekte miteinander verbinden. Klicken Sie mit dem Knotencursor auf den ersten Knotenpunkt. Drücken Sie die UMSCHALT-Taste und markieren nun den zweiten Knotenpunkt. Markierte Knotenpunkte sind/werden schwarz gefüllt und die Statuszeile gibt Ihnen Aufschluss darüber, wie viel Objekte markiert bzw. selektiert sind. Aktivieren Sie zum Schluss die **Knoten verbinden**-Schaltfläche und das Objekt wird geschlossen.

**Tipp: Eine zweite Möglichkeit um Knotenpunkte zu markieren ist die Verwendung der Markisen-Funktion. Ziehen Sie zum Markieren – bei gedrückter linker Maustaste – einen Rahmen um die gewünschten Punkte.**

**Hinweis: Das Verbinden ist nur dann möglich, wenn zwei Knoten markiert sind, die beide Endpunkte eines offenen Objektes sind.**

 **Knoten löschen-Schaltfläche**


Diese Option entfernt den Knotenpunkt, der zuvor markiert wurde.

Handelt es sich dabei um den Endpunkt eines offenen Objektes, so werden die beiden benachbarten Knotenpunkte mit einer Kurve verbunden, sofern sich auf einer oder beiden

Seiten des gelöschten Knotenpunktes Kurven befanden. Die Knotenpunkte werden zu einer Geraden verbunden, wenn sich auf beiden Seiten des gelöschten Knotens Geraden befanden.

**Hinweis: Einen markierten Knotenpunkt entfernen Sie am schnellsten mit der ENTF-Taste auf Ihrer Tastatur.**

#### **Knoten einfügen-Schaltfläche**



Zum Einfügen von Knotenpunkten bewegen Sie den Knotencursor an die Stelle auf der Kontur des Objektes, an der der neue Knoten eingefügt werden soll. Anschließend aktivieren Sie die **Knoten einfügen**-Schaltfläche.

**Hinweis:**  **Strg - Klick fügt einen Knoten direkt an der gewünschten Stelle ein.**

#### **Gerade in Kurve-Schaltfläche**



Diese Option wandelt Geraden in Kurven mit Tangenten um.

#### **Kurve in Gerade-Schaltfläche**



Diese Option wandelt Kurven in Geraden um.

**Hinweis: Alle Informationen der Kurve gehen verloren.**

#### **Anfahrmaschine innen-Schaltfläche**

Diese Option fügt am selektierten Knoten eine so genannte **Anfahrmaschine innen** ein (Spezialfunktion bei Fräsen und Lasern).

#### **Anfahrmaschine außen-Schaltfläche**

Diese Option fügt am selektierten Knoten eine so genannte **Anfahrmaschine außen** ein (Spezialfunktion bei Fräsen und Lasern).

#### **Knoten horizontal ausrichten-Schaltfläche**



Diese Option richtet die selektierten Knoten in der Horizontalen aus. Per Doppelklick auf einen Knoten - wird rot -, kann bestimmt werden nach welchem Knoten ausgerichtet werden soll.

#### **Knoten vertikal ausrichten-Schaltfläche**



Diese Option richtet die selektierten Knoten in der Vertikalen aus. Per Doppelklick auf einen Knoten - wird rot -, kann bestimmt werden nach welchem Knoten ausgerichtet werden soll.

### **Die grafischen Schaltflächen - Ausrichten**

Diese Funktion richtet Knotenpunkte horizontal oder vertikal exakt aus.

Markieren Sie mindestens zwei Knotenpunkte die exakt ausgerichtet werden sollen und Doppelklicken Sie auf den **Referenzpunkt**. Der Referenzpunkt ist der Punkt nach dem ausgerichtet werden soll.



**Ausrichten horizontal-Schaltfläche**



Mit dieser Funktion kann man Knotenpunkte horizontal ausrichten.



**Ausrichten vertikal-Schaltfläche**



Mit dieser Funktion kann man Knotenpunkte vertikal ausrichten.



**Orthogonalisieren-Schaltfläche**



Eine weitere Möglichkeit Knoten auszurichten ist das Ecken Ausrichten. Diese Funktion gleicht Knoten, die annähernd senkrecht oder waagrecht zu ihren Vorgänger- und Nachfolgerknoten liegen, aus. Das **Orthogonalisieren** ist eine Kombination aus dem horizontalen- und dem vertikalen Ausrichten. Auf diese Art können sehr schnell *rechte Winkel* erstellt werden.

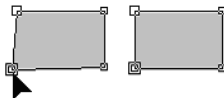


Abb. 7.5-5: Ecken ausrichten - vorher/nachher

Die vorangehende Abbildung zeigt die Arbeitsweise des **Orthogonalisierens**. Links in der Abbildung ist das Viereck im Ursprungszustand zu sehen. Die linke untere Ecke wird selektiert, die **Knoten-Toolbar** wird durch Doppelklick auf diese Ecke geöffnet. Der markierte Knoten wird an seinen Nachbarknoten horizontal und vertikal ausgerichtet. Dadurch entsteht ein rechter Winkel, das Ergebnis ist rechts in der Abbildung zu sehen.

## 7.5.1 Direkte Koordinateneingabe von Knotenpositionen

### X: Position (mm) - Y: Position (mm) - Verschieben-Schaltfläche

In der **Knoten-Toolbar** Abschnitt **Position (mm)** können Knotenpunkte durch die Eingabe ihrer **X-/Y-Koordinaten** positioniert werden. Bei dieser Positionierung wird zwischen *absoluten* und *relativen* Werten unterschieden. Die Aktion wird mit der **Verschieben-Schaltfläche** ausgeführt.

## Absolute Werte

Bei der Eingabe absoluter Werte werden die eingegebenen Werte dem **selektierten** Knoten zugewiesen.

## Relative Werte



Bei der Eingabe relativer Werte wird der selektierte Knoten um die angegebenen Koordinatenwerte in horizontaler und vertikaler Richtung *relativ zum selektierten* Knoten verschoben, d. h. die eingetragenen- und die Ausgangskordinaten werden addiert.

## Vorgehensweise:

Geben Sie zuerst die gewünschten Koordinaten ein und halten dann die UMSCHALT-Taste gedrückt, während Sie die **Verschieben**-Schaltfläche aktivieren.

## Horizontales/vertikales Einschränken beim Ziehen von Linien, Geraden und Kurven



Bei gedrückter STRG-Taste können Linien vertikal oder horizontal eingeschränkt werden, d. h. die Verschiebung der Linie ist nur in eine Richtung möglich.

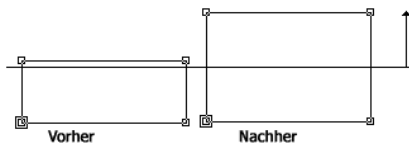


Abb. 7.5-6: Eingeschränktes Ziehen von Knoten bzw. Linien

Beim Ziehen von Kurven wird die Kurve verformt. Die Verformung ist hierbei vom gewählten Angriffspunkt abhängig, wie es in der nachfolgenden Abbildung zu sehen ist.

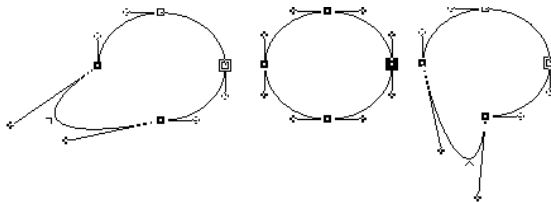


Abb. 7.5-7: Eingeschränktes Ziehen von Kurven

**Hinweis:** Das Knotenattribut *glatt* wird automatisch gespeichert, wenn der selektierte und der nächste Knoten eine Kurve sind.

**Typ:** Die Zoom-Funktionen sind auch im Knotenbearbeitungs-Modus aktiv.

## 7.6 Die *Objekt-Werkzeuge*-Toolbar

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



Abb. 7.6-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Objekt-Werkzeugen



Abb. 7.6-2: Verankerte Werkzeugleiste

### SCHALTFLÄCHEN VON 1 BIS 21

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

## 7.7 Die Objekt-Parameter-Toolbar

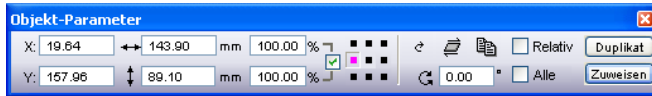


Abb. 7.7-1: Frei platzierbare Werkzeugleiste - Sammlung von Objekt-Parametern

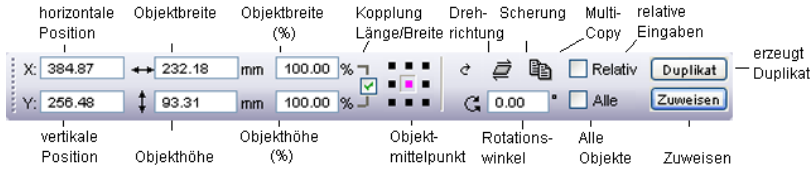


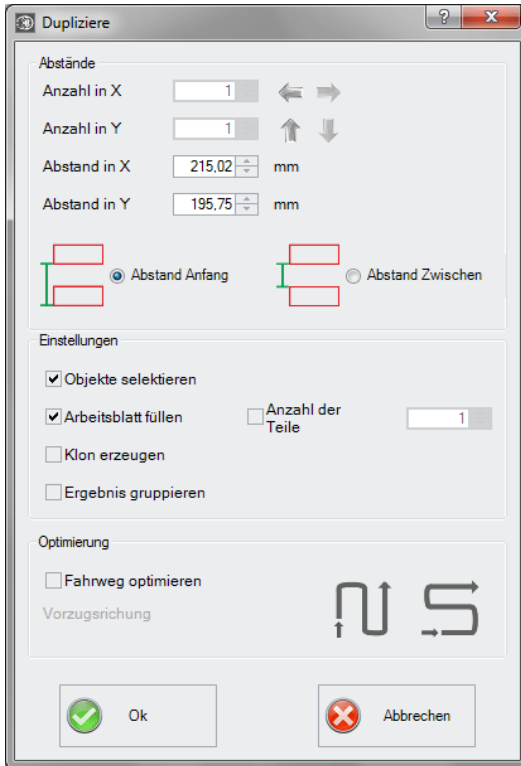
Abb. 7.7-2: Objekt-Parameter Toolbar (Symbolleiste) mit Erläuterungen

## 7.8 Der Dupliziere-Befehl

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

### 7.8.0.1 Die Multi-Copy-Schaltfläche

Das Aktivieren der -Schaltfläche öffnet den folgenden Dialog:



### 7.8.0.2 Die Pfeile



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

### 7.8.0.3 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.

### 7.8.0.4 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.

### 7.8.0.5 Arbeitsblatt füllen

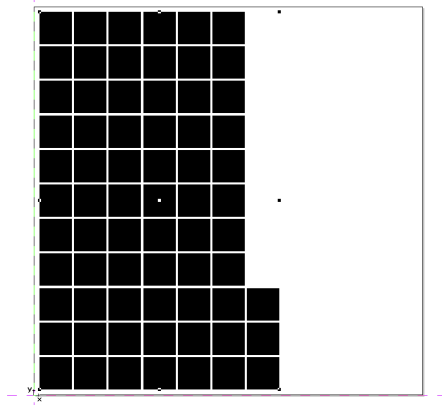
Wird diese Option aktiviert, dann können Sie die **Anzahl der Teile** festlegen, mit denen das Arbeitsblatt gefüllt werden soll.

### 7.8.0.6 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.

### 7.8.0.7 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!

### 7.8.0.8 Ergebnis gruppieren-Option

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

### 7.8.0.9 Optimierung


#### 7.8.0.10 Fahrweg optimieren-Option

##### Vorzugsrichtung



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



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

## 7.9 Die Statuszeile *Objekt-Info*

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

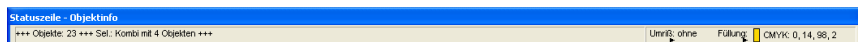


Abb. 7.9-1: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - frei schwebend



Abb. 7.9-2: Statuszeile zur Anzeige von Objekteigenschaften, Farbräumen, etc. - festgestellt

## 7.10 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.

## 7.10 Die Statuszeile Elementinfo

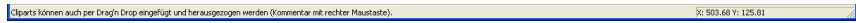


Abb. 7.10-1: Statuszeile Element mit Hilfetext und Elementinfos hier Koordinaten

# 8 Tools - Werkzeuge

## 8.1 Der Desktop

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

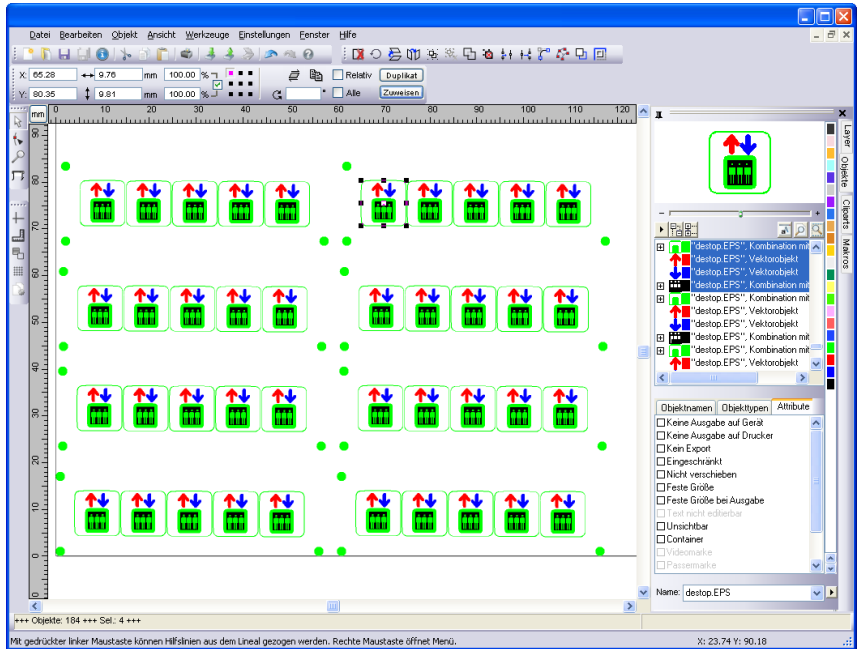



Abb. 8.1-1: EuroCUT Desktop mit Arbeitsfläche und eingblendeten Werkzeug-Toolbars, Linealen, Objekt-Manager und Statuszeilen

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.




## 8.1.1 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 Objekttinnenteiles 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 <b>Scheren/Rotieren</b> -Modus
	Objekt rotieren
	Objekt scheren (schräg stellen horizontal/vertikal)

## 8.2 Der *Textbox*-Dialog

Die EuroCUT-Textbox enthält vier Dialoge, welche auf den folgenden Seiten ausführlich erläutert werden.

### Der *Textbox Bearbeiten*-Dialog



Abb. 8.2-1: Bearbeiten-Dialog der Textbox

Die meisten Funktionen in diesem Dialog entsprechen denen der ***Text-Editor-Toolbar***. ▶ **siehe Kapitel 7.4: Die *Text-Editor-Toolbar***

Zusätzlich kann hier die Schriftfarbe ausgewählt werden.

Im linken Bereich des Dialoges befindet sich das Texteingabefeld. Darunter wird die ausgewählte Schriftart vergrößert angezeigt. Ist Text markiert wird hier der markierte Text eingblendet. Ist kein Text markiert so wird der *Name der verwendeten Schriftart* angezeigt.

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

Taste	–	STRG	UMSCHALT	UMSCHALT+STRG
LEERTASTE	1/1 Geviert	1/2 Geviert	1/4 Geviert	1/8 Geviert

Unterhalb der Textvorschau befindet sich die Statuszeile die folgende Daten bereitstellt.

Z.: Zeile in welcher der Cursor steht - Sp.: Spalte in welcher der Cursor steht  
 X: X-Position des Cursors auf der Arbeitsfläche - Y: Y-Position des Cursors auf der

## 8.2 Der Textbox-Dialog

### Arbeitsfläche

Winkel: Auf die Objekte angewendete Drehung - (Objektdrehwinkel)

Rechts neben der dem Vorschaufeld befinden sich die **Clipboard**-Funktionen (Windows-Zwischenablage).

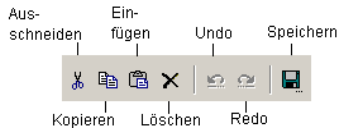


Abb. 8.2-2: Windows Zwischenablage Schaltflächen mit Funktionserklärung

Betätigen der **Speichern**-Schaltfläche übernimmt die zuvor eingestellten Werte. Beim nächsten Öffnen der Textbox werden die zuletzt gespeicherten Werte auf den neuen Text angewendet.

### Max. Lauflänge

Mit der **maximalen Lauflänge** bestimmen Sie den Umbruch im Texteingabefeld. Der Wert der hier eingetragen ist entspricht der Länge Ihrer Arbeitsfläche. Ein geringerer Wert der hier eingetragen wird führt den Zeilenumbruch früher durch.

**Hinweis: Dieser Wert kann für den gesamten Textblock bestimmt werden oder nur für die markierte Zeile im Texteingabefeld.**

### Lauflänge bei Skalierung anpassen

Diese Option bewirkt, dass beim Vergrößern oder Verkleinern von Textblöcken die Lauflänge des Textes automatisch angepasst wird.

## Der Textbox Tabulatoren-Dialog

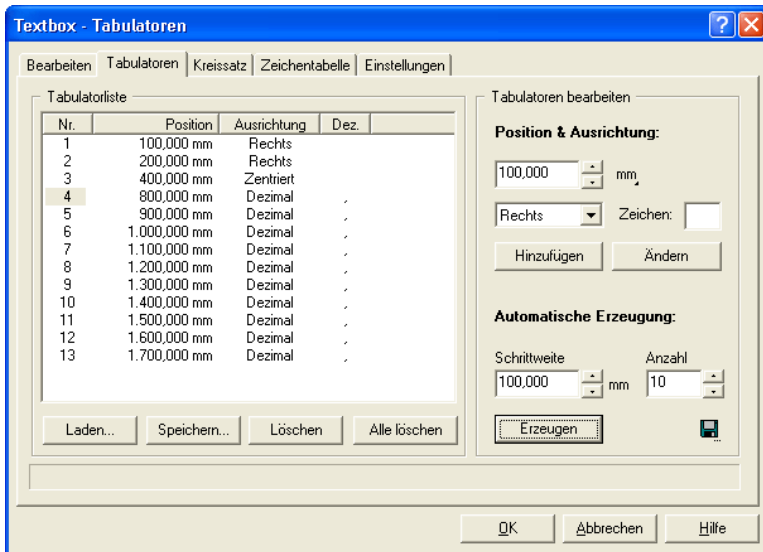


Abb. 8.2-3: Der Tabulatoren-Dialog der Textbox

Tabulatoren gewährleisten das exakte Ausrichten von Zeichen an einer numerisch bestimmbarer Stelle in einer Textzeile oder in einem Textblock.

**Hinweis:** Die Tabulatorenliste im linken Bereich des Dialoges ist nach dem ersten Start des Tabulator-Dialoges noch leer.

Unter **Nr.** werden alle gesetzten Tabulatoren aufsteigend nummeriert angezeigt. Die **Position** gibt dabei die Entfernung des Tabulators vom linken Rand des Textes an. **Ausrichtung** legt fest, wie der Text an diesem Tabulator ausgerichtet werden soll, also **links**, **rechts**, **zentriert** oder **dezimal**. Bei der Verwendung von Dezimaltabulatoren, welche unter **Dez.** aufgelistet werden, kann zusätzlich das Trennzeichen frei gewählt werden. Meistens wird als Trennzeichen das Komma oder der Punkt eingesetzt. Es sind aber beliebige Textzeichen erlaubt.

Die Schaltflächen unterhalb des Tabulatorenanzeigefensters, dienen zum **Laden** bestehender Tabulatorvorlagen, zum **Speichern** von neuen Vorlagen und zum **Löschen** einzelner oder aller Tabulatoren.

### Tabulatoren bearbeiten

Unter **Position & Ausrichtung:** kann die Position, sowie die Ausrichtung eines Tabulators festgelegt werden. Ein neuer Tabulator wird definiert, indem Sie einen neuen Wert in das Positionsfeld eintragen und anschließend die **Hinzufügen**-Schaltfläche aktivieren. Rechts daneben kann die **Maßeinheit** des Tabulators ausgewählt werden. Zur Auswahl stehen hier **Millimeter**, **Zentimeter** und **Inch**.

## 8.2 Der Textbox-Dialog

Das Aktivieren der **Ändern**-Schaltfläche erlaubt es Ihnen die Position des Tabulators auf einen neuen Wert festzulegen. Nach Betätigen der Schaltfläche erscheint das Eingabefeld blau hinterlegt und die gewünschten Werte können eingegeben werden. Dasselbe erreichen Sie, indem Sie den Mauscursor im Feld positionieren, den bestehenden Wert markieren und einen neuen eingeben. Alle definierten Tabulatoren werden im linken Vorschauenfenster angezeigt.

### Automatische Erzeugung

Die **automatische Erzeugung** von Tabulatoren ist ein hilfreiches Werkzeug, wenn es um die Erstellung von, z. B. Preislisten, Speisekarten oder ähnlichem geht.

Einfach die **Schrittweite** und die **Anzahl** eintragen und die **Erzeugen**-Schaltfläche betätigen. Wird die **Speichern**-Schaltfläche rechts daneben betätigt, so werden die hier vorgenommenen Einstellungen als **Standardeinstellungen** gespeichert und stehen Ihnen beim nächsten Öffnen der Textbox wieder zur Verfügung.

Das Betätigen der **Laden**-Schaltfläche öffnet den Dialog zum Laden einer zuvor abgespeicherten Vorlage.

### Der Textbox Kreissatz-Dialog

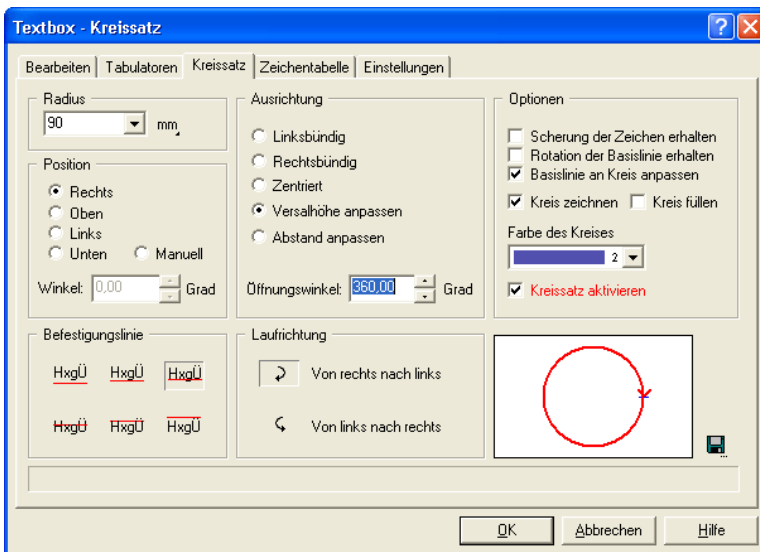


Abb. 8.2-4: Der Textbox Kreissatz-Dialog

### Radius







Dieser Wert definiert den halben Durchmesser des Kreises an dem der Textblock ausgerichtet werden soll. Das Vorschauenfenster im Dialog unten rechts zeigt Ihnen die Stellung des Textes am Kreis an.

## Position

Sie können die Position Ihrer Schrift am Kreis verändern. Sie kann **rechts**, **oben**, **links** oder **unten** sein. Wenn Sie Option **manuell** wählen können Sie im Feld **Winkel** den Winkel eintragen, an dem Ihr Text ansetzt.

## Befestigungslinie

Diese Schaltflächen bestimmen wie Ihr Text an der Kreislinie angebracht werden soll. Sie können wählen zwischen:

	Kegelhöhe unten
	Unterlänge
	Grundlinie
	x-Höhe
	Oberlänge
	Kegelhöhe oben

## Ausrichtung

Hier geben Sie ein, wie Ihr Text ausgerichtet wird, gemessen am Punkt des Kreises, den Sie mit Position definiert haben. Geben Sie zum Beispiel **zentriert** an, so setzt das Programm die genaue Mitte Ihres Schriftzuges an den Positionspunkt. Das Vorschaufenster zeigt Ihnen die *Ausrichtung*, die *Lage* und die *Länge des Textes* an.

Bei **Versalhöhe anpassen** verändert sich die Schriftgröße der Buchstaben Ihres Textes proportional zur Größe des Kreises. Je größer der Kreis, den Sie gewählt haben, desto größer werden die Buchstaben und umgekehrt.

**Abstand einpassen** vereinheitlicht den Abstand der Buchstaben. Der **Öffnungswinkel** lässt eine individuelle Korrektur des Zeichenabstandes zu, wenn die Option **Abstand anpassen** aktiviert wurde.

## Laufrichtung

Diese Option ändert die Laufrichtung des Textes entweder **im Uhrzeigersinn** oder **gegen den Uhrzeigersinn**.

**Hinweis:** Mit dieser Option kann der Text auch in den Kreis gelegt werden. Der Winkel beträgt dabei  $180^\circ$ .

## Optionen

**Scherung der Zeichen erhalten** heißt, dass die Buchstaben Ihres Textes, falls Sie diese vorher geschert haben, ihre Scherung im Kreissatz beibehalten.

Haben Sie die Option **Rotation der Basislinie erhalten** ausgewählt, werden die Buchstaben nicht an der Kreislinie rotiert. Die Buchstaben stehen also immer „richtig herum“, so als würden Sie sich an einer horizontalen Linie orientieren.


## 8.2 Der Textbox-Dialog

Haben Sie **Basislinie an Kreis anpassen** ausgewählt, dann wird die Kreislinie zur Grundlinie, d. h. die Buchstaben Ihres Textes werden im Kreis gedreht.

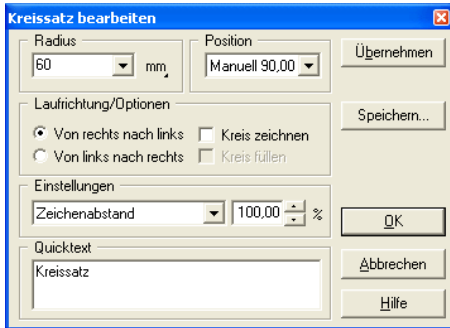
**Kreis zeichnen** zeichnet den durch den Radius definierten Kreis mit auf der Arbeitsfläche. Diese Option dient der Kontrolle, der ausgewählten Optionen.

**Kreis füllen** zeichnet den durch den Radius definierten Kreis gefüllt und in der ausgewählten **Farbe** auf der Arbeitsfläche.

Mit der Option **Kreissatz aktivieren** und der **OK**-Schaltfläche bestätigen Sie die Parameter des Kreissatzes und lassen ihn auf der Arbeitsfläche zeichnen.

Mit der -Schaltfläche speichern Sie die Einstellungen für spätere Verwendung.

Der nachfolgende interaktive Dialog erscheint, wenn der Kreissatz auf der Arbeitsfläche aktiv ist und die **T**-Schaltfläche oder das **Kreissatz**-Untermenü des Kontextmenüs aktiviert wird.



Die möglichen interaktiven Einstellungen korrespondieren mit den oben beschriebenen. Die **Übernehmen**-Schaltfläche führt die Änderungen direkt auf der Arbeitsfläche aus.

## Der Textbox Zeichentabelle-Dialog





Abb. 8.2-5: Der Zeichentabelle-Dialog der Textbox


Die Schaltfläche für die Zeichensatz-tabelle bietet Ihnen die Möglichkeit, solche Zeichen aus dem Zeichensatz auszuwählen, die nicht direkt über Tastatur eingegeben werden können. Diese Zeichen sind nur über eine ALT Nummer-Kombination (ASCII-Code-Nr.) auswählbar.

Im oberen Bereich des Dialoges werden alle Zeichen der ausgewählten Schriftart angezeigt. Darunter wird der **ASCII-Code**, der **Name des Zeichen** und welche **Schriftart** (hier: Americana) in welchem **Schriftschnitt** (hier: Fett) gerade dargestellt wird angezeigt.

**Hinweis: Angezeigt werden nur Zeichen die dem jeweiligen Schriftfont enthalten sind. Ein gefüllter Zeichensatz ist auch ein Maß für die Qualität eines Schrift-Fonts.**

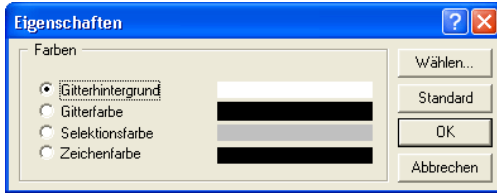
Rechts daneben werden die ausgewählten Zeichen eingetragen. Zeichen wählen Sie aus, indem Sie den Mauscursor auf dem gewünschten Zeichen positionieren und einmal die linke Maustaste betätigen. Betätigen der rechten Maustaste selektiert nur ein Zeichen, übernimmt es aber nicht in das Code-Feld.

Betätigen der -Schaltfläche übernimmt die Eingaben und wechselt zum **Textbox bearbeiten**-Dialog. Das Betätigen der -Schaltfläche vergrößert das gerade aktive Zeichen.

Das Betätigen der -Schaltfläche öffnet den **Eigenschaften**-Dialog:

In diesem Dialog haben Sie die Möglichkeit Ihre Zeichensatz-tabelle farblich nach Ihren Wünschen zu gestalten.

## 8.2 Der Textbox-Dialog



### Der Textbox Einstellungen-Dialog

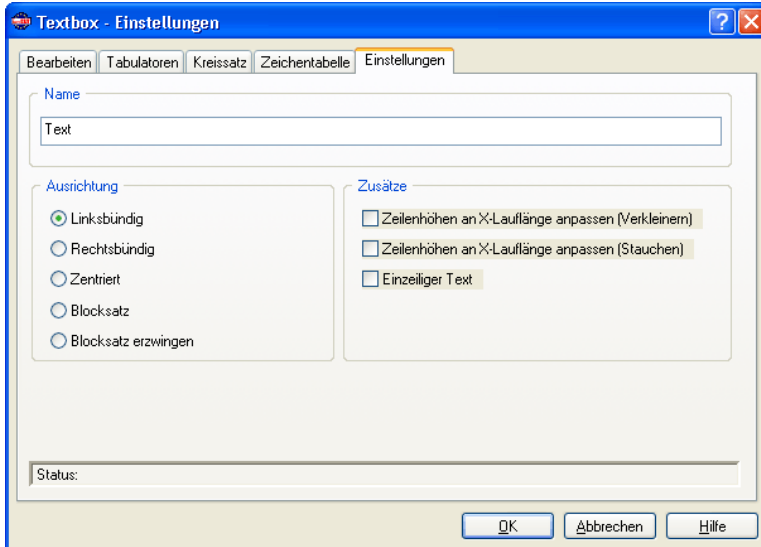


Abb. 8.2-6: Voreinstellungen für Texte und Text-Container

#### Name

In dem Textfeld kann ein Name für einen Textblock vergeben werden. Standardmäßig ist der Name „Text“. Der Name wird im **Objekte**-Reiter der Sidebar in der Liste und im **Objektnamen**-Reiter angezeigt.

#### Ausrichtung

Hier wird die **Ausrichtung** der Textblöcke vordefiniert; diese Optionen korrelieren mit den Einträgen in der **Text**-Toolbar.

#### Linksbündig

Ist die **Linksbündig**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock linksbündig ausgerichtet.

**Rechtsbündig**

Ist die **Rechtsbündig**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock rechtsbündig ausgerichtet.

**Zentriert**

Ist die **Zentriert**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock zentriert ausgerichtet.

**Blocksatz**

Ist die **Blocksatz**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock als Blocksatz ausgerichtet.

**Blocksatz erzwingen**

Ist die **Blocksatz erzwingen**-Option aktiviert, dann wird der markierte Textblock in den Blocksatz gezwungen ausgerichtet.

**Zusätze****Zeilenhöhe an X-Lauflänge anpassen (Verkleinern)-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird bei Änderungen der X-Lauflänge der Textblock proportional verkleinert.

**Zeilenhöhe an X-Lauflänge anpassen (Stauchen)-Option****Einzeiliger Text-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird bei Änderungen der X-Lauflänge der Textblock gestaucht, d. h. die Zeichenabstände werden verkleinert..

**Einzeiliger Text-Option**

Ist diese Option aktiviert, dann wird verhindert, dass ein Umbruch am Zeilenende durchgeführt wird.

## 8.2.1 Texte editieren

### 8.2.1.1 Tastaturbelegung On Top Textwerkzeug

#### Cursor-Navigation

<b>Taste</b>	<b>Bedeutung</b>
Nach Rechts	Ein Zeichen nach rechts. Bei Erreichen des rechten Zeilenendes wird der Cursor auf den Anfang der nächsten Zeile positioniert. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Nach Links	Ein Zeichen nach links. Bei Erreichen des linken Zeilenanfangs wird der Cursor auf das Ende der vorherigen Zeile positioniert. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Nach Unten	Eine Zeile nach unten. Bei Erreichen der letzten Zeile erfolgt keine weitere Positionierung. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Nach Oben	Eine Zeile nach oben. Bei Erreichen der ersten Zeile erfolgt keine weitere Positionierung. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Pos1	Positioniert den Cursor auf den Zeilenanfang. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Ende	Positioniert den Cursor auf das Zeilenende. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
Strg+Rechts	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach rechts. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Links	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach links. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach unten	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach unten. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach oben	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach oben. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Pos1	Positioniert den Cursor auf den Textanfang. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.

Strg+Ende	Positioniert den Cursor auf das Textende. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben.
<b>Selektionen</b>	
Umsch+Rechts	Selektiert das aktuelle Zeichen nach rechts oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Links	Selektiert das aktuelle Zeichen nach links oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Nach unten	Selektiert ab der aktuellen Position eine Zeile nach unten oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Nach oben	Selektiert ab der aktuellen Position eine Zeile nach oben oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Pos 1	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen links bis zum Zeilenanfang oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Ende	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen rechts bis zum Zeilenende oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Bild nach unten	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen nach unten bis zum Textende oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Umsch+Bild nach oben	Selektiert ab der aktuellen Position alle Zeichen nach oben bis zum Textanfang oder erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Strg+A	Selektiert den gesamten Text und positioniert den Cursor auf den Textanfang.
<b>Bei bestehender Selektion</b>	
Strg+Rechts	Schiebt die selektierten Zeichen nach rechts.
Strg+Links	Schiebt die selektierten Zeichen nach links.
Strg+Nach unten	Schiebt die selektierten Zeichen nach unten.
Strg+Nach oben	Schiebt die selektierten Zeichen nach oben.

## 8.2.1 Texte editieren

### Löschungen

Entf                      Löscht das Zeichen rechts neben dem Cursor. Wenn sich der Cursor am Zeilenende befindet, wird die nächste Zeile mit der aktuellen Zeile verbunden.

*Hinweis:*                *Falls ein Text selektiert ist, wird die gesamte Selektion gelöscht!*

Rücktaste                Löscht das Zeichen links neben dem Cursor. Wenn sich der Cursor am Zeilenanfang befindet, wird die aktuelle Zeile mit der vorherigen Zeile verbunden.

*Hinweis:*                *Falls ein Text selektiert ist, wird die gesamte Selektion gelöscht!*

### Einfügungen

Umsch+Leertaste        Fügt 1/2 Leerzeichen ein.

Strg+Leertaste         Fügt 1/4 Leerzeichen ein.

Strg+Umsch+Leertaste    Fügt 1/8 Leerzeichen ein.

### Eingabetaste / Enter

Am **Ende** der aktuellen Zeile        Fügt eine neue Zeile ein und setzt den Cursor auf den Anfang dieser Zeile.

In der **Mitte** der aktuellen Zeile    Bricht die aktuelle Zeile um und setzt den Cursor auf den Anfang der nächsten Zeile.

Am **Anfang** der aktuellen Zeile      Fügt eine neue Zeile vor der aktuellen Zeile ein und belässt den Cursor auf dieser Zeile. Am Anfang der ersten Zeile (Position 0/0) kann keine Zeile eingefügt werden. Falls ein Text selektiert ist, wird die gesamte Selektion vorher gelöscht.

### Zwischenablage / Clipboard

Strg+X / Umsch+Entf      Selektierten Text ausschneiden und in Clipboard kopieren.

Strg+C / Strg+Einfüg      Selektierten Text in Clipboard kopieren.

Strg+V / Umsch+Einfüg    Text aus Clipboard an der aktuellen Cursorposition einfügen.

### Rückgängig / Wiederherstellen

F5 / Strg+Z                Letzte Aktion rückgängig (Undo)

F6 / Strg+Y	Wiederherstellen (Redo)
<b>Sonstiges</b>	
Strg+T	Öffnet <b>Text formatieren</b> -Dialog
Strg+Umsch+T	Öffnet Textbox
Einf	Wechselt zwischen <i>Einfügen</i> - und <i>Überschreiben</i> -Modus
F9	Umschalten zwischen <i>Umriss</i> - und <i>Vollflächen</i> -Modus
Strg+W	Refresh - Neuzeichnen des Textes
Strg+Umsch+U	Upper - Wandelt alle selektierten Zeichen in Großbuchstaben
Strg+Umsch+L	Lower - Wandelt alle selektierten Zeichen in Kleinbuchstaben
Strg+Umsch+R	Switch - Umkehrung aller selektierten Zeichen von Klein- in Großbuchstaben und umgekehrt
Strg+Umsch+X	Revert - Umkehrung aller selektierten Zeichen von vorne nach hinten bzw. umgekehrt
	<b><i>Hinweis: Macht nur Sinn, wenn sich die Selektion in einer einzelnen Zeile befindet.</i></b>
Strg+Umsch+K	Kapitälchen für alle selektierten Zeichen
Strg+K	Kerningwert zwischen 2 selektierten Buchstaben permanent in den globalen Fontstrukturen speichern
	<b><i>Hinweis: Voraussetzung hierzu ist eine existierende Zeichenverlagerung in X-Richtung, damit der neue Kerningwert berechnet werden kann. Derzeit ist dies nur mit EUROSYSTEMS-Datenbankschriften möglich.</i></b>


### 8.2.1.2 Mausbedienung On Top-Text-Editor

Links	Setzt den Cursor an die gewünschte Position und hebt eine bestehende Selektion auf.
Umsch+Links	Selektiert den Text ab der aktuellen Position bis zur neuen Position bzw. erweitert/verkürzt eine bereits bestehende Selektion.
Links+Mausbewegung	Selektiert den Text in die gewünschte Bewegungsrichtung bis zum Loslassen der linken Taste.
Links Doppelklick	Selektiert die gesamte Zeile.

## 8.2.1 Texte editieren

Rechts	Ruft ein kontextsensitives Menü auf, in dem textrelevante Befehle erscheinen.
Strg+Nach unten	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach unten. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach oben	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen der gesamten Zeile nach oben. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach rechts	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach rechts. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Strg+Nach links	Zeichenverlagerung! - Schiebt alle Zeichen ab der aktuellen Position nach links. Falls ein Text selektiert ist, werden nur die selektierten Zeichen verlagert.
Bild nach unten	OnTop-Editor: Blättert den Text 5 Zeilen nach unten. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben. <b>Textbox:</b> Die Anzahl der zu blätternden Zeilen ergibt sich aus der Fenstergröße.
Bild nach oben	OnTop-Editor: Blättert den Text 5 Zeilen nach oben. Eine bestehende Selektion wird dabei aufgehoben. <b>Textbox:</b> Die Anzahl der zu blätternden Zeilen ergibt sich aus der Fenstergröße.
Strg+Bild nach unten	Zeichenverlagerung in Y-Richtung (negativ). <i>Keine Selektion:</i> Schiebt ab der aktuellen Zeile bis zum Textende alle Zeilen nach unten. <i>Mit Selektion:</i> Nur die selektierten Zeichen werden nach unten verschoben.
Strg+Bild nach oben	Zeichenverlagerung in Y-Richtung (positiv) <i>Keine Selektion:</i> Schiebt ab der aktuellen Zeile bis zum Textende alle Zeilen nach oben. <i>Mit Selektion:</i> Nur die selektierten Zeichen werden nach oben verschoben.

## 8.3 Die *Outline*-Funktion

Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche im variablen Teil der **Objekt-Werkzeuge**-Toolbar oder über das **Werkzeuge**-Menü, Menüeintrag **Outline...**



Die **Outline**-Funktion erzeugt Konturen in einem frei definierbaren Abstand um grafische und um Text-Objekte.

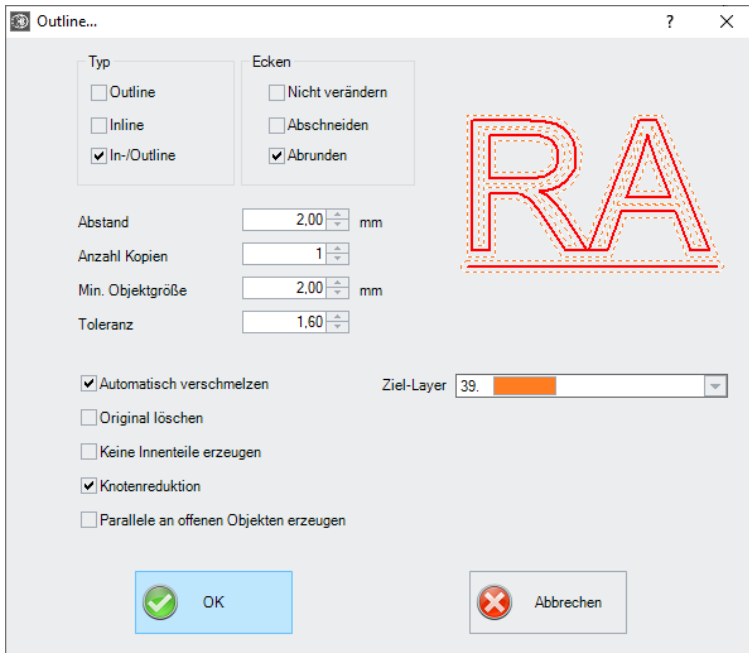


Abb. 8.3-1: Outline Parameter-Fenster

### Typ-Bereich

#### **Outline**

Die Option **Outline** erzeugt eine Konturlinie nach außen um die selektierten Objekte.

**Hinweis:** *Befinden sich innerhalb der Objekte andere Objekte, wie z. B. beim Buchstaben B, dann wird von dem innenliegenden Objekt eine Inline erzeugt.*

#### **Inline**

Die Option **Inline** erzeugt eine Konturlinie nach Innen in den selektierten Objekten.

### ***In-/Outline***

Die Option ***In-/Outline*** legt eine Konturlinie nach außen und innen um die selektierten Objekte.

### **Ecken-Bereich**

Die ***Eckenbehandlung*** kann über drei zusätzliche Optionen beeinflusst werden. Die Vorschau zeigt jeweils an, wie sich die gewählte Option auf die Konturen auswirkt.

### ***Nicht verändern***

Die Option ***Nicht verändern*** erzeugt zu jedem Knotenpunkt den mathematisch exakten Punkt auf der Kontur. Dies führt dazu, dass in spitzen Ecken die Outline unendlich verlängert wird, was oft zu unschönen Ergebnissen führt.

### ***Abschneiden***

Diese Option kürzt die Verlängerung auf den Wert, der im Feld ***Toleranz*** eingetragen ist.

### ***Abrunden***

Ecken abrunden überführt den Eckpunkt in eine abgerundete Kurve. Das Feld ***Toleranz*** gibt dabei an, in welcher Entfernung von dem Eckpunkt abgeschnitten bzw. abgerundet wird.

### **Abstand**

Der gewünschte Wert für die Entfernung der Innen- oder Außenkontur vom Originalobjekt wird im Feld ***Abstand*** eingetragen.

### ***Anzahl Kopien***

Die Option ***Anzahl Kopien*** gibt an, wie viele In- oder Outlines bei einem Funktionsaufruf gleichzeitig erzeugt werden sollen.

### ***Min. Objektgröße***

Dieser Wert definiert ab welcher Objektgröße eine Kontur erzeugt wird und verhindert, dass Kleinstteile entstehen, die nicht mehr entgittert werden können.

### ***Toleranz***

Das Feld ***Toleranz*** gibt an, in welcher Entfernung vom Eckpunkt abgeschnitten bzw. abgerundet wird. Beim Wert 1 entspricht die Verkürzung / Abrundung in etwa dem Abstandswert.

### **Optionen**

### ***Automatisch verschmelzen***

***Automatisch verschmelzen*** bedeutet, dass alle Überschneidungen der erzeugten Konturlinien entfernt werden.

### ***Original löschen***

Ist der Schalter ***Original löschen*** aktiviert, so wird, nach dem Erzeugen der Konturen, das Originalobjekt gelöscht.

### ***Keine Innenteile erzeugen***

Diese Option unterdrückt das automatische Erzeugen einer Innenkontur.

### ***Knotenreduktion***

Ist diese Option aktiviert, dann wird die Anzahl der Knotenpunkte, die für die Konturlinie benötigt wird, so weit reduziert wie möglich, ohne an Genauigkeit zu verlieren.

### ***Parallele an offenen Objekten erzeugen***

Ist diese Option aktiviert, dann werden statt einer geschlossenen Outline parallele Linien neben dem selektierten offenen Objekt erzeugt.

### ***Ziel-Layer***

Die Ziel-Layer-Option erlaubt die Vorauswahl des Layers in die die Konturlinien gelegt werden.

***Hinweis: Eine Vorauswahl zum Werkzeug ist möglich, da die Layer mit einem Werkzeug vorkonfiguriert sein können.***

## **8.4 In Gitterlinien konvertieren (Beispiel)**

### **8.4.1 Was macht die Funktion?**

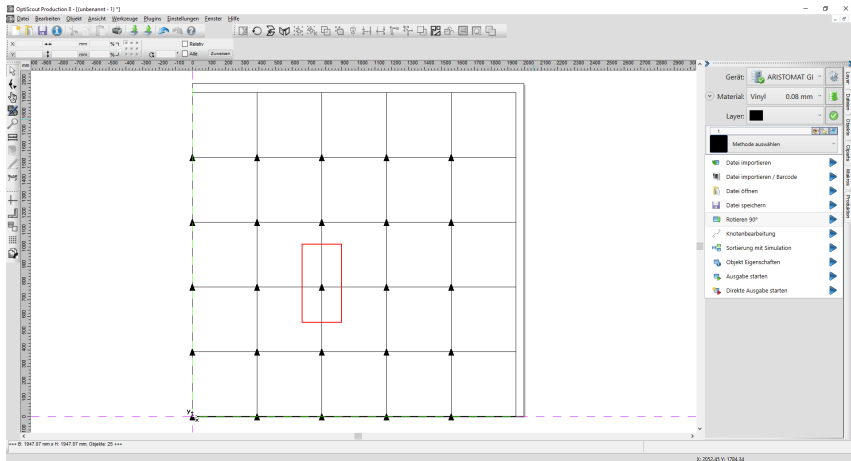
Wandelt ein Array aus aneinanderliegenden Rechtecken in ein sortiertes Liniengitter ohne doppelte Linien

### **8.4.2 Beispiel**

Ausgangssituation:

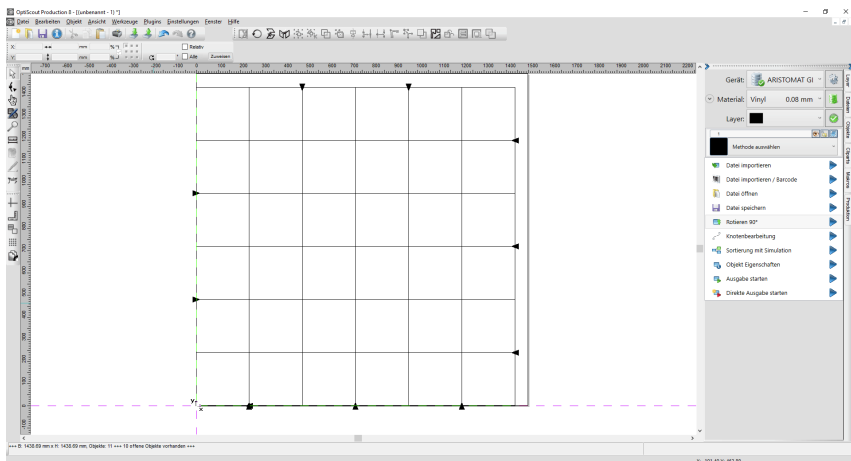
Ein Gitter aus exakt übereinander liegenden Rechtecken. Dies hat zur Konsequenz, dass sich jeweils 2 Linien überlagern. Daraus ergibt sich das Problem, das jede Linie doppelt verarbeitet würde. Um diesen Umstand zu beheben wurden die „***In Gitterlinien konvertieren***“-Funktion in EuroCUT Design XT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

## 8.4.2 Beispiel



Auf das obige Beispiel angewendet, ergibt sich folgendes Endergebnis:

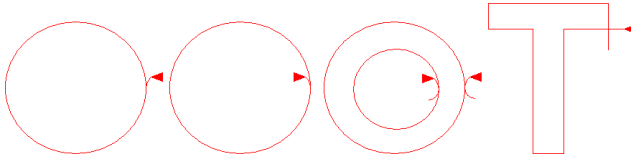
1. Alle doppelten Linien wurden entfernt, und
2. werden zu einer zusammenhängenden Linie verschmolzen.
3. Die Fahrwege sind optimiert.
4. Die Schnitttrichtung ist jetzt alternierend.



Diese mächtige Funktion erzeugt ein ausgabeoptimiertes Liniengitter.

## 8.5 Die Anfahrfahren


**Begriffsbestimmung:** Beim Fräsen oder Lasern kommt es häufig vor, dass am Startpunkt eines Objektes Eintauchspuren sichtbar sind. Damit die Qualität der zu fräsenden Objekte nicht beeinträchtigt wird, kann der Startpunkt an eine Stelle außerhalb oder innerhalb eines Objektes verlegt werden (**Anfahrfahren**), so dass er nicht mehr sichtbar ist.



**Wichtiger Hinweis:** Eine Animation auf [www.optiscout.de](http://www.optiscout.de) veranschaulicht Wirkung und Einsatz von Anfahrfahren.


Parameter für Anfahrfahren: ✕

**Ecken:**

 Abstand:  mm

**Tangentiale Anfahrfahren:**

Kreissegment erzeugen

 Durchmesser:  mm

Winkel:  °

Länge (L):  mm

Oval erzeugen

An Verrundungen anpassen

Fahne nach innen legen

Fahne nicht schließen

Nur Einfahrfahne

Nur Linie

Immer am Startpunkt

### 8.5.1 Ecken

#### 8.5.1.1 Abstand

Der Wert im **Abstand-Feld** bestimmt die Linienlänge der Fahne - ausgehend vom selektierten Knoten.

## 8.5.2 Tangentiale Anfahrfahnen

### 8.5.2.1 *Kreissegment erzeugen-Option*

Diese Option erzeugt Kreissegmente (Viertel- bzw. Halbkreise) bei Kurven oder Kreisen am selektierten Knoten.

#### **Durchmesser**

Dieser Wert bestimmt den Kreisdurchmesser der Fahne.

#### **Winkel**

Ein Kreis wird in 360 horizontale Segmente eingeteilt. Je nach Winkel wird die Anzahl der Kreissegmente erzeugt.

#### **Länge**

Dieser Wert bestimmt die Länge des Ovals.

### 8.5.2.2 *Oval erzeugen-Option*

Diese Option erzeugt als Alternative zum Kreis ein Oval (Ellipse). Der Wert im Länge-Feld bestimmt die Breite des Ovals.

### 8.5.2.3 *An Verrundungen anpassen-Option*

Der Länge-Wert bestimmt die Länge der Kurve für die Anfahrt. An selektierten Knoten wird die Fahne abhängig von den Bedingungen nach Außen oder Innen gelegt.

### 8.5.2.4 *Fahne nach innen legen-Option*

Je nach Drehrichtung des Objektes wird eine Anfahrfahne im bzw. am Objekt angelegt.

### 8.5.2.5 *Fahne nicht schließen-Option*

Bei dieser Option wird das erzeugte Kreissegment, die Fahne, oben nicht geschlossen.

### 8.5.2.6 *Nur Einfahrfahne-Option*

Bei dieser Option gibt es nur eine Einfahrfahne - keine Ausfahrfahne.

**Hinweis: Dies gilt für Kreissegmente und Linien.**

### 8.5.2.7 Nur Linie-Option

Bei dieser Option werden keine Kreise sondern Linien als Ausfahrfahne angelegt.

**Hinweis:** Auch bei Kreisen und Linien werden Linien als Fahne angelegt.

### 8.5.2.8 Immer am Startpunkt-Option

Wenn diese Option aktiv ist, dann wird der aktuelle Startpunkt der ausgewählten Kontur zum Einfügen der Anfahrfahren verwendet. Ist diese Option nicht aktiviert, dann sucht die Routine automatisch eine geeignete Position; beispielsweise ein Ecke, aber nicht eine Rundung und keine Innenecke.

### 8.5.2.9 Die Speichern-Schaltfläche

A rectangular button with a thin border and the text "Speichern" centered inside.

Das Aktivieren der **Speichern-Schaltfläche** speichert die oben eingestellten Parameter. Diese Parameter werden angewendet, wenn der Anfahrfahren-Befehl ausgeführt wird.

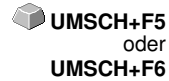
### 8.5.2.10 Die Ausführen-Schaltfläche

A rectangular button with a thin border and the text "Ausführen" centered inside.

Das Aktivieren der **Ausführen-Schaltfläche** startet die Aktion für alle selektierten Objekte.

## 8.6 Die *Undo-Redo*-Liste

**Undo** bedeutet rückgängig machen und **Redo** Wiederherstellen.  
Die Undo-Redo-Liste wird aktiviert über folgende Tastenkombination:



Diese Funktion kann alle *objektbezogenen* Aktionen rückgängig machen oder wiederherstellen.

**Hinweis: Aktionen die sich z. B. auf die Arbeitsfläche, den Desktop oder die Layer-Toolbar beziehen werden nicht in die Liste aufgenommen.**

### Die Voreinstellungen im *Einstellungen*-Menü, Untermenü *Diverse*

Die **Undo-Redo**-Liste betreffende Einstellungen, wie z. B. die Anzahl der Undo-Aktionen, werden im nachfolgenden Setup-Dialog vorgenommen.

**Hinweis: Die maximale Anzahl der Rückgängig-Schritte kann nur bei einer leeren Arbeitsfläche geändert werden.**

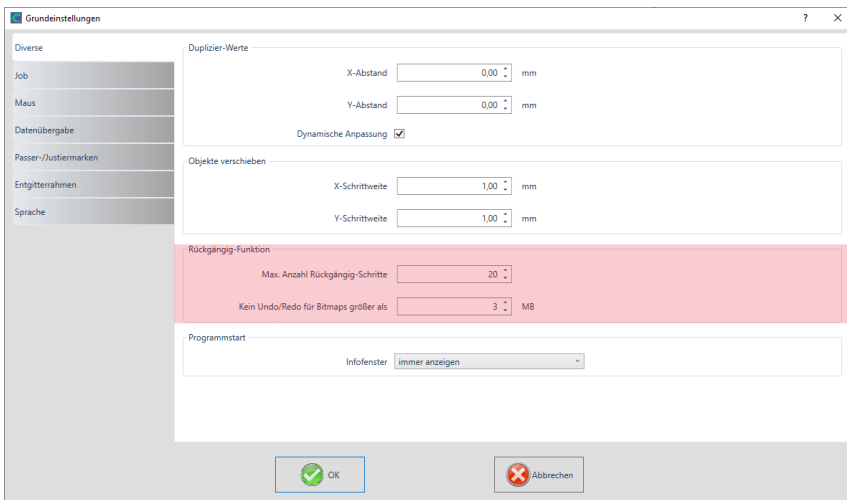


Abb. 8.6-1: Die Parameter der Undo-Liste (hier: rot markiert)

Der Bereich **Rückgängig-Funktion** fasst die Einstellungen zusammen, die Auswirkung auf die Undo-Liste haben.

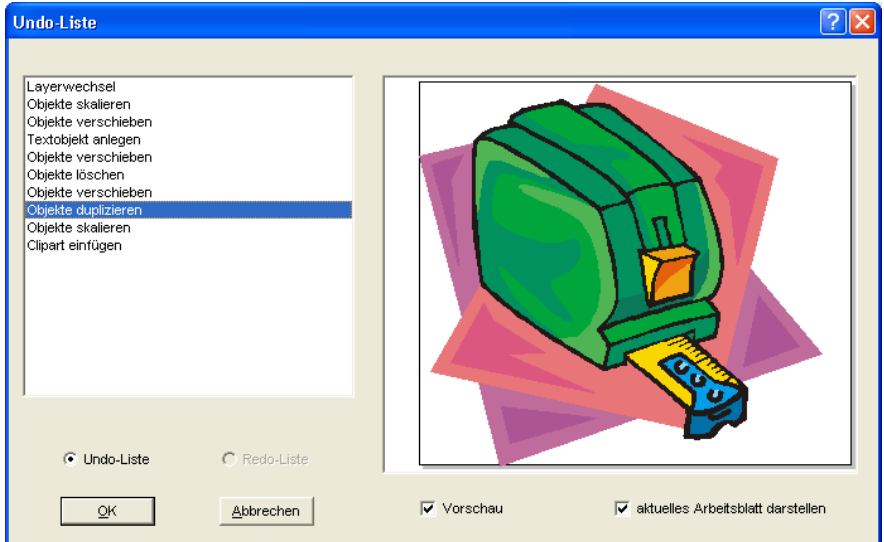


Abb. 8.6-2: Rückgängig-Liste mit Vorschaufenster und Arbeitsfläche

In der linken Liste kann die Aktion ausgewählt werden, bis zu der man zurückspringen möchte. Das Vorschaufenster zeigt den Zustand der Arbeitsfläche und der Objekte auf der Arbeitsfläche zum Zeitpunkt der Aktion.

Die **Redo**-Liste funktioniert entsprechend.

## 8.7 Die *Ausrichten*-Funktion



Abb. 8.7-1: Die Ausrichten-Schaltfläche

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

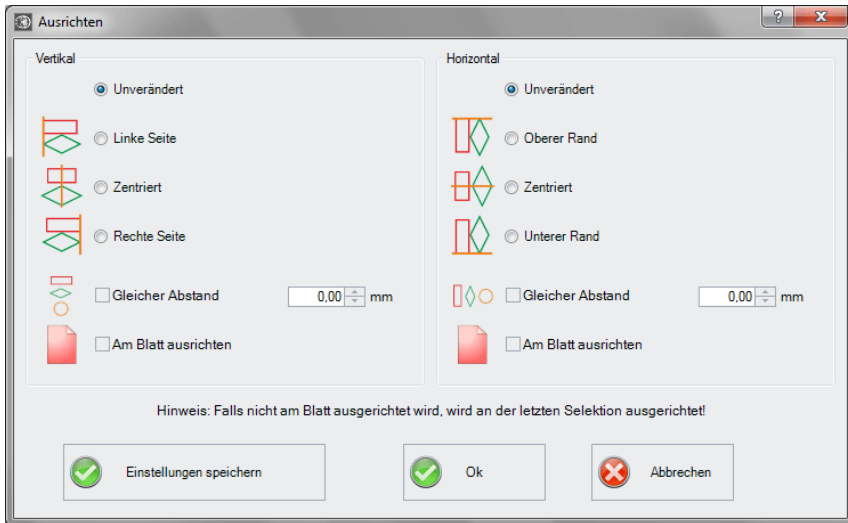


Abb. 8.7-2: Der Ausrichten-Dialog

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.***

## 8.8 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.

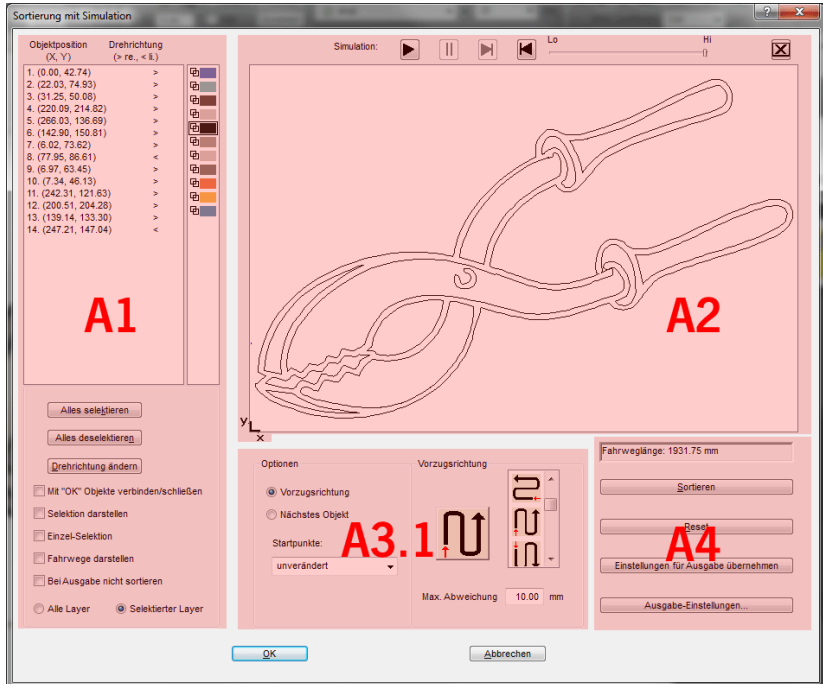


Abb. 8.8-1: Objekt-Sortierung mit Vorschau-Fenster und Simulationsoption

### 8.8.1 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.

8.8.1 Bereich A1 - Objekt-Position, Farbbalken, ...

### **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 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.

## **8.8.1.1 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.

## 8.8.2 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.*

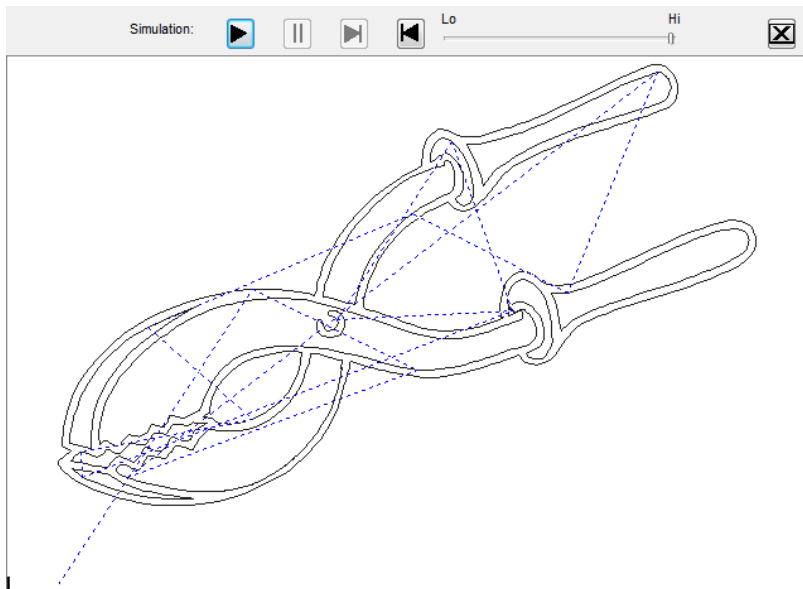


Abb. 8.8-2: Option Verfahrwege (blau gestrichelte Linien) anzeigen aktiviert

## 8.8.3 Bereich A3

### 8.8.3.1 Optionen

#### ***Vorzugsrichtung***

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

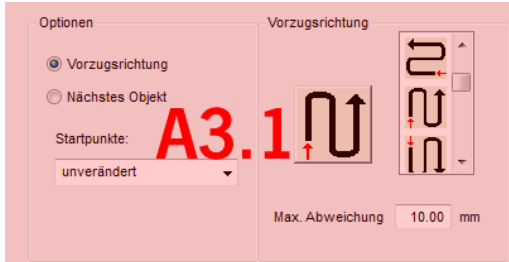
#### ***Nächstes Objekt***

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.**

#### **8.8.3.2 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.

#### **8.8.3.3 Bereich A3.2 - Nächstes Objekt (Bereich)**

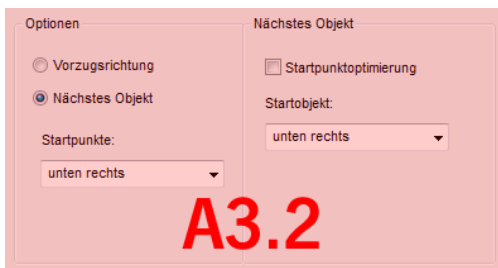


Abb. 8.8-3: Ausschnitt vom Hauptfenster (siehe oben)

### **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 Fahrweg 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 Fahrwegoptimierungen kann der Startpunkt der Objekte automatisch so verlegt werden, das der Werkzeugkopf möglichst wenig Fahrwege 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*.

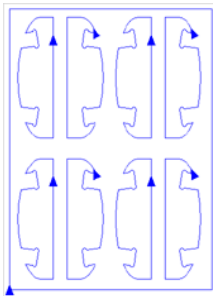


Abb. 8.8-4: Vor Startpunktoptimierung

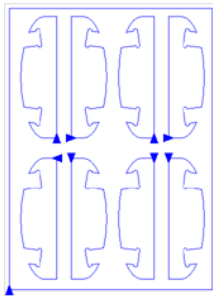


Abb. 8.8-5: Nach Startpunktoptimierung

## 8.8.4 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.

#### 8.8.4.1 Der **Sortiereinstellungen-Reiter**

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

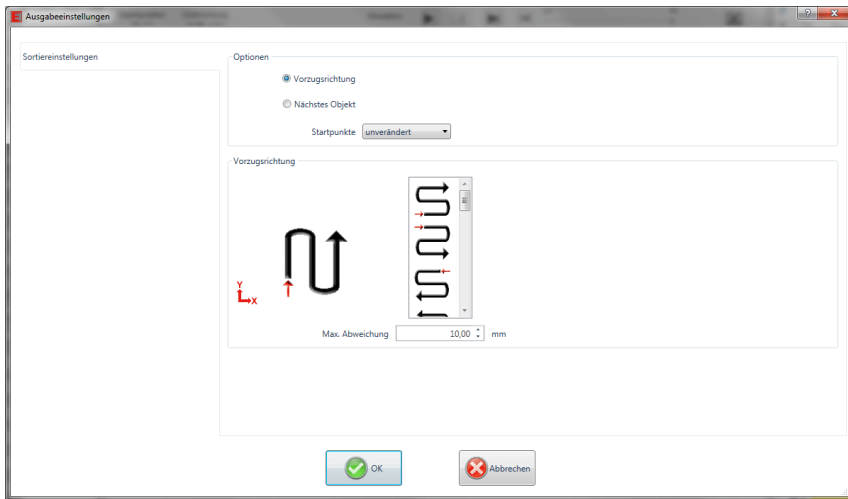


Abb. 8.8-6: Sortiereinstellungen-Reiter mit Vorzugsrichtung (Bereich) aktiv

#### **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 Mausclick. 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.

## 8.9 Das *Stiftattribute*-Werkzeug

Mit diesem Werkzeug Objekte mit Umriss und diversen Stiftattributen versehen werden. Unter Stiftattributen versteht man Farbe, Umrissdicke, Ecken- und Endenbehandlung u. v. m.



- Erzeugt Haarlinie (0,001 mm)
- Entfernt Stiftattribute
- Öffnet den Stiftattribute Einstellungen Dialog
- Weist dem Umriss die Layerfarbe des Objekts zu

Abb. 8.9-1: Stiftattribute Werkzeug mit Unterfunktionen und Beschreibung

### Haarlinie erzeugen



Abb. 8.9-2: Die Haarlinie-Schaltfläche

Das Aktivieren dieser Schaltfläche erzeugt eine Haarlinie um markierte Objekte.

**Hinweis: Die Dicke dieser Haarlinie ist nicht variabel und beträgt 0,01 mm.**

### Stiftattribute entfernen



Abb. 8.9-3: Die Stiftattribute entfernen-Schaltfläche

Das Aktivieren der **Stiftattribute entfernen**-Schaltfläche entfernt *alle* Stiftattribute.

### Der *Stiftattribute*-Dialog



Abb. 8.9-4: Die *Stiftattribute*-Schaltfläche

Über den **Stiftattribute**-Dialog kann der Umrissstift von Kurven, Kombinationen oder Textobjekten gestaltet werden. Umrissstifte werden u. a. zum Zeichnen der Objektkontur im Vollflächen- oder Vorschau-Modus und beim Drucken verwendet.

**Hinweis: Auf die Darstellung der Objekte im Umrissmodus (F9) haben die *Stiftattribute* keinen Einfluss. Hier werden die Konturen der Objekte mit einer einfachen Umrisslinie in der Layerfarbe gezeichnet.**

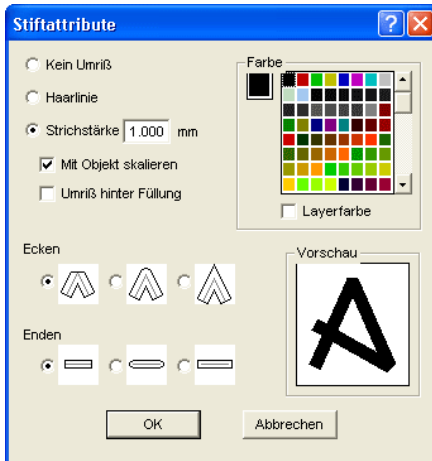


Abb. 8.9-5: Der Stiftattribute einstellen-Dialog

### Kein Umriss

Wählen Sie die Option **Kein Umriss**, dann wird das Objekt nicht mit einem Umriss versehen. Im Vollflächen- oder Vorschaumodus werden bei dieser Einstellung geschlossene Kurven als Fläche ohne Kontur gezeichnet. Offene Kurven werden, wie im Umrissmodus, als Kontur in der Farbe ihres Layers gezeichnet.

### Haarlinie

Wird die Option **Haarlinie** aktiviert dann wird das Objekt mit einem sehr dünnen Stift von konstanter Dicke umrandet.

### Farbe

Im Feld **Farbe** können Sie die Farbe des Umrisses festlegen.

**Hinweis:** Diese kann sich von der Layerfarbe unterscheiden. So ist es möglich, die Kontur der Objekte gegenüber ihrer Füllung auch im Vollflächenmodus hervorzuheben.

### Strichstärke

Wählen Sie die Option **Strichstärke** um eine beliebige Stiftdicke im Eingabefeld festzulegen.

### Mit Objekt skalieren

**Mit Objekt skalieren** bedeutet, dass die Strichstärke beim Verzerren bzw. Skalieren des Objektes proportional angepasst wird. Wird dieses Feld nicht aktiviert, behält der Umrissstift die eingestellte Dicke.

## Umriss hinter Füllung

Mit der Option **Umriss hinter Füllung** können Sie verhindern, dass der Stift in die Füllung des Objektes „hineinläuft“. Die Kontur wird dann vor der Füllung gezeichnet, so dass nur der außerhalb der Füllung liegende Teil der Kontur sichtbar ist.

## Ecken

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, das Aussehen der Ecken festzulegen. Sie haben die Wahl zwischen *abgeschnittenen*, *abgerundeten* und *spitzen Ecken*. Das Aussehen der jeweiligen Eckenform wird auf den Icons wiedergegeben und auch im Vorschaufeld dargestellt.

## Enden

Weiterhin können Sie die Gestalt der **Enden** von *offenen* Objekten wählen. **Enden** können *abgeschnitten*, *abgerundet* oder *verlängert* erscheinen.

## Farbfeld

Die aktuelle Farbe des Stiftes wird in dem **Farbfeld** links von der Palette, sowie im Vorschaufeld angezeigt.

Es stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung um die Stiftfarbe zu ändern.

1. Um die Stiftfarbe neu zu mischen führen Sie einen *Doppelklick auf das Farbfeld* links neben der Palette aus. Dann erscheint folgender Farbauswahl-Dialog mit den aktuell eingestellten Werten der Stiftfarbe:

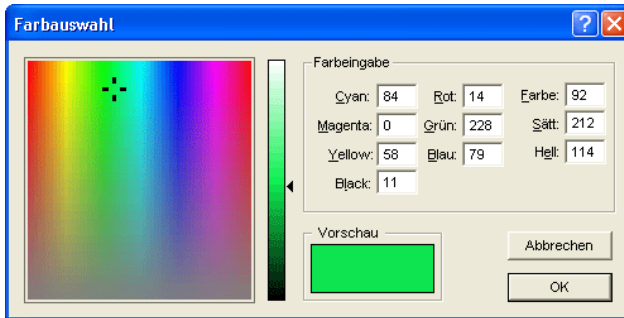


Abb. 8.9-6: Die Stiftattribute Farbauswahl

Nachdem Sie die Stiftfarbe festgelegt haben erscheint diese im **Stiftattribute**-Dialog im **Farbfeld** links neben der Farbpalette. Die Stiftfarbe wird auch im Vorschaufeld angezeigt.

2. In der Palette haben Sie die freie Auswahl an Farbwerten. Diese werden durch einfachen Mausklick auf das gewünschte Farbfeld selektiert. Mit der Scrollleiste am rechten Rand der Farbpalette stellen Sie die Farbintensität ein.

### **Umriss Objekt Layerfarbe zuweisen**



Abb. 8.9-7: Die Objekt Layerfarbe zuweisen-Schaltfläche

Das Aktivieren dieser Schaltfläche weist dem Umriss eines markierten Objekts, die Layerfarbe zu.

## 8.10 Das *Verschmelzen*-Werkzeug

Aktiviert wird diese Funktion über die -Schaltfläche im variablen Teil der **Objekt-Parameter**-Toolbar oder über das **Werkzeuge**-Menü, Menüeintrag **Verschmelzung...**



Diese Funktion verschmilzt zwei oder mehr Vektorobjekte miteinander zu einer Kombination. Abhängig von der Anzahl und der Gestalt der selektierten Objekte können Sie zwischen den folgenden Optionen wählen: **Manuell**, **Automatisch**, **Trimmen** (zerschneidet Objekte mit Geraden oder Kurven), **Offenes Trimmen**, **Ausfüllen**, **Nach Farbe**, **Vollfläche** oder **Siebdruck**.

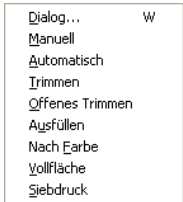


Abb. 8.10-1: Werkzeuge-Menü - Verschmelzung - Untermenü

### Dialog...

Das Aktivieren dieses Untermenüs öffnet den nachfolgenden Dialog

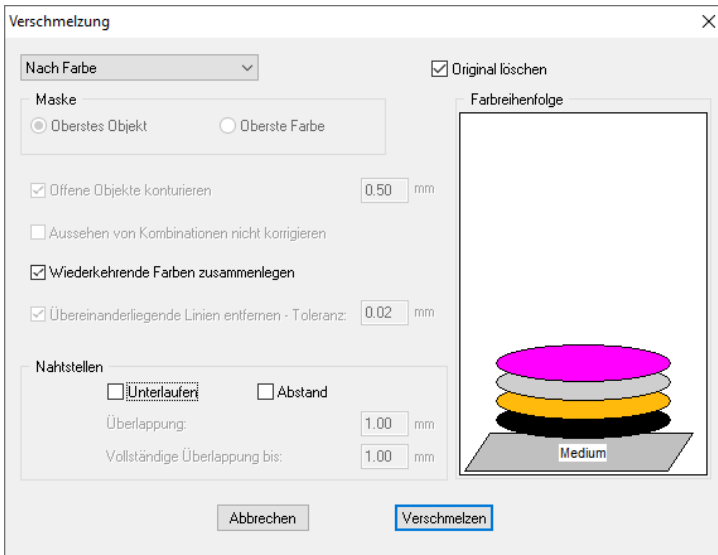


Abb. 8.10-2: Verschmelzung-Dialog

## Manuell

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

## Automatisch

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

**Hinweis: Beachten Sie, dass bei dieser Option Objekte verschiedener Farbe zu einem Kombinationsobjekt verschmolzen werden.**

Sollen die Objektfarben berücksichtigt werden, wählen Sie bitte die Optionen **Nach Farbe**, **Vollfläche** oder **Siebdruck**.

Die Option **Automatisch** eignet sich besonders für das Verschmelzen von Serifen bei Schreibschriften. Die Serifen des vorhergehenden Buchstabens überlappt sich häufig mit dem nachfolgenden Zeichen. Das Material würde ohne Verschmelzung an diesen Stellen zerschneiden. Das automatische Verschmelzen eliminiert diese Überlappung und sorgt für einen schneidfähigen Übergang in den Serifen.

**Tipp: Fehlen nach dem automatischen Verschmelzen einzelne Teile, dann reduzieren Sie den Zeichenabstand im Text-Editor von 100% auf 99%. Dies hat zur Folge, dass identisch aufeinander liegende Knotenpunkte so verschoben werden, dass Sie auch als einzelne Knoten erkannt werden und die Verschmelzroutine korrekt ausgeführt wird.**

## Trimmen

**Trimmen** bedeutet, dass Sie geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennen und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder automatisch geschlossen werden. Je nach Wunsch können Sie ein oder mehrere Objekte wie ein „Messer“ über die zu zerteilenden Objekte legen. Wenn Sie mit mehreren „Messern“ arbeiten möchten, müssen diese Objekte dem gleichen Layer zugewiesen sein oder kombiniert werden. Mit Hilfe der **Trimmen**-Option werden dann die darunter liegenden Objekte entlang der „Messer“ aufgeschnitten. Auch ein Zerschneiden in mehrere „Kacheln“ ist problemlos möglich, denn die Messer können sich nach Belieben überschneiden. Die entstehenden Teilstücke werden danach entsprechend ihrer Lage sortiert und zu einzelnen Gruppen zusammengefasst.

## Offenes Trimmen

Das **Offene Trimmen** funktioniert wie das Trimmen mit dem Unterschied, dass Trennstellen der zerschneidenden Objekte nicht automatisch geschlossen werden, sondern als offene Objekte belassen werden.

## Ausfüllen

Ausfüllen versieht Objekte, die aus beliebig vielen anderen Objekten bestehen, mit einer aus den anderen Objekten bestehenden Füllung. Es werden, je nach Wahl, das oberste Objekt oder die obersten Objekte eines Layers mit den darunter liegenden ausgefüllt.

**Hinweis:** *Bitte beachten Sie, dass die auszufüllenden Objekte geschlossen sein müssen. Nur so begrenzen Sie eine Fläche, die gefüllt werden kann.*

## Nach Farbe

**Nach Farbe** entfernt alle Flächen, die von darüber liegenden Farben verdeckt werden. Es spielt keine Rolle, wie viele Objekte und Farben Sie selektieren. Wenn offene Objekte mit selektiert wurden, können diese geschlossen oder mit einer Strichstärke versehen werden.

## Vollfläche

Die Option **Vollfläche** unterfüllt Objekte einer Farbe, deren Flächen die einer anderen verdecken. Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüber liegenden vollständig unterlaufen. Auch hier können Sie mit offenen Objekten wie unter **Automatisch** beschrieben verfahren.

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

## Siebdruck

Die Verschmelzoption **Siebdruck** ist ein besonders leistungsfähiges Werkzeug für den Siebdrucker. Zunächst werden damit die Überschneidungen der einzelnen Farbschichten entfernt. Dann werden die Farben, entsprechend der Abfolge im Feld **Farbreihenfolge** geschichtet. Zum Schluss wird an den **Nahtstellen** zwischen den einzelnen Farbschichten ein kleiner Steg (Abflusskeil) als Überlappung eingefügt.

### **Der Farbstapel beim Siebdruck-Verschmelzen**

**Ändern des Farbstapels:** Beim Siebdruck ist die Druckreihenfolge von hell nach dunkel. Hellere Farben werden vor den dunkleren Farben gedruckt. Durch Mausclick kann eine Farbschicht angepackt und an die gewünschte Position gezogen werden. Der Farbstapel gibt dabei die Lage der Schichten über dem Medium wieder. Die Ausgabereihenfolge berücksichtigt die Änderungen des Farbstapels.

## Original löschen

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

## 8.10.1 Maske

### Oberstes Objekt

Ist diese Option aktiviert, kann das **oberste Objekt** als Verschmelzobjekt bei den Verschmelzfunktionen **Trimmen**, **Offenes Trimmen** und **Ausfüllen** definiert werden.

### Oberste Farbe

Ist diese Option aktiviert, können alle Objekte, der oben liegenden Farbe, als Verschmelzobjekte bei den Verschmelzfunktionen **Trimmen**, **Offenes Trimmen** und **Ausfüllen** definiert werden.

### Offene Objekte konturieren ... mm

Befinden sich offene Objekte unter den Selektierten, können Sie mit der Option **Offene Objekte konturieren...** angeben, welche Dicke das erzeugte geschlossene Objekt haben soll.

### Aussehen von Kombinationen nicht korrigieren

Bei dieser Option werden Kombinationen behandelt, dass sie wie im Vollflächenmodus dargestellt, verschmolzen werden. Überschneidungen in Kombinationen bleiben durchsichtig.

### Wiederkehrende Farben zusammenlegen

Es kann vorkommen, dass dieselbe Farbe in verschiedenen Gruppen- oder Kombinationsobjekten wiederkehrt. Wählen Sie dann die Option **Wiederkehrenden Farben zusammenlegen**, damit solche zu einem Farblayer zusammenfließen.

*Hinweis: Dies ist besonders wichtig bei der Erstellung von Siebdruckvorlagen, da beim Siebdruckverfahren die dunkelste Farbe immer als letzte aufgetragen wird, um eventuelle Blitzer, die beim Montieren der einzelnen Farben entstehen können, zu vermeiden.*

### Übereinander liegende Linien entfernen

Bei dieser Option werden alle Vektoren, die identisch übereinander liegen, bis auf einen entfernt.

## 8.10.2 Nahtstellen

### Unterlaufen - Abstand

Diese Optionen sind nur aktivierbar bei **Nach Farbe**. Im Feld **Überlappung** kann der Wert für das **Unterlaufen** oder den **Abstand** eingegeben werden.

### **Überlappung ... mm**

Ist die Option **Siebdruck** aktiviert, dann kann hier der Wert für die **Überlappung** der Farben in mm angegeben werden.

### **Vollständige Überlappung bis:**

Hier kann zusätzlich ein Grenzwert angegeben werden, bis zu welcher Breite vollständig überlappt werden soll.

## 8.11 Das *Farbeimer*-Werkzeug

Mit dieser Funktion können Objekte mit Farbverläufen oder Bitmaps gefüllt werden. Vier Schaltflächen stehen dem Anwender hier zur Verfügung.

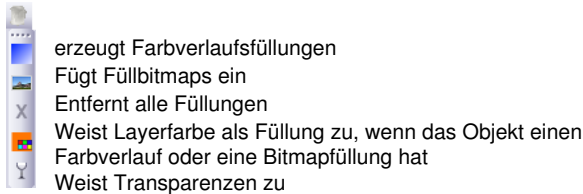


Abb. 8.11-1: Das Farbeimer-Werkzeug mit Unterfunktionen

### Farbverlaufsfüllungen erzeugen



Abb. 8.11-2: Die Farbverlaufsfüllungen-Schaltfläche

Das Betätigen dieser Schaltfläche öffnet den **Farbverlaufsfüllung**-Dialog, in welchem das Aussehen der Farbverlaufsfüllung von *geschlossenen Kurven*, *Textobjekten* oder *Kombinationen* festgelegt wird.

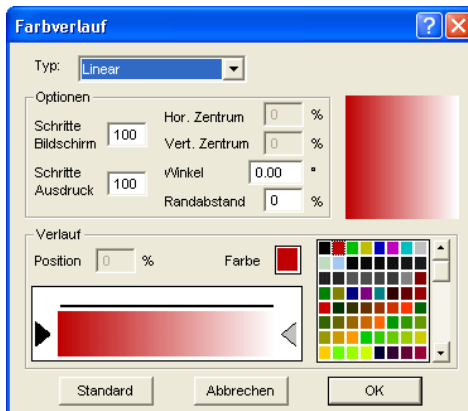


Abb. 8.11-3: Der Farbverlauf-Dialog mit Einstellungsoptionen

### Festlegen des Farbverlaufes

Wählen Sie im Feld **Typ** die Art des Farbverlaufes. Sie haben die Wahl zwischen **Linear**, **Radial**, **Konisch** und **Quadratisch**. Im Vorschaufeld rechts oben im Dialog wird das Aussehen des jeweiligen Typs angezeigt.

## Optionen

Im Feld **Schritte Bildschirm** legen Sie die Anzahl der Farbverlaufsstreifen bei der Darstellung auf dem Bildschirm fest.

**Schritte Ausdruck** bezeichnet die entsprechende Anzahl bei der Ausgabe auf einem Drucker.

Mit den Feldern **Hor.(izontales) Zentrum** und **Vert.(ikales) Zentrum** legen Sie den Mittelpunkt des Farbverlaufs fest.

**Hinweis: Diese beiden Felder sind beim Typ Linear nicht aktiv.**

Bei Eingabe von 0% liegt der Mittelpunkt über dem gefüllten Objekt. Er kann zu diesem um 100% der Objektbreite nach links oder rechts bzw. um 100% der Objekthöhe nach unten oder oben verschoben werden. Ebenso kann der Ursprung mit der Maus festgelegt werden. Bewegen Sie hierzu den Mauscursor in das Vorschaufeld und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Punkt, den Sie als Ursprungspunkt setzen möchten.

Das Feld **Winkel** beschreibt die Lage der Farbverlaufsstreifen bei **linearer, konischer** und **quadratischer** Füllung.

Wenn **Linear** eingestellt ist, können Sie den Winkel des Verlaufs auch mit Hilfe des Vorschaufeldes einstellen. Klicken Sie hierzu an eine beliebige Stelle des Feldes. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Eine Linie, die im Ursprung verankert ist, erscheint und folgt den Bewegungen der Maus. Nach dem Lösen der linken Maustaste wird der mittels der Linie festgelegte Winkel für den Verlauf übernommen.

## Randabstand

Der eingegebene Wert, der hierbei zwischen 0% und 45% liegt, bezeichnet die Position der ersten und der letzten Farbe, relativ zum Zentrum des Verlaufs.

**Hinweis: Der Randabstand kann nur bei linearer und quadratischer Füllung geändert werden.**

## Festlegen der Ausgangsfarbe

Unter **Verlauf** wird die Start- und Endfarbe, sowie die **Position** und **Farbe** eventueller Zwischenschritte gewählt. Die Leiste zwischen den beiden Dreiecken, die Farbverlaufsstreifen, gibt den Lauf der Farben wieder.

Klicken Sie auf das linke Dreieck um die Ausgangsfarbe festzulegen. Zur Änderung des Farbwertes stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Ein Doppelklick in das Feld **Farbe** links neben der Farbpalette öffnet den **Farbauswahl**-Dialog.

## Auswählen der Zielfarbe und weiterer Farbstationen

Um die Zielfarbe des Verlaufs einzustellen aktivieren Sie zunächst das Dreieck am rechten Rand der Farbverlaufsstreifen. **Weitere Farbstationen** können durch einen **Doppelklick** auf den Balken oberhalb der Verlaufsstreifen eingefügt werden. Ein kleines **Dreieck**, das die Position der Farbe im Verlauf wiedergibt, wird an der gewählten Stelle

angezeigt. Die exakte Position wird als Prozentwert im Feld **Position** eingetragen. Die Position kann durch Verschieben des Dreieckes oder durch Eingabe des gewünschten Wertes im Feld **Position** verändert werden. Um die Farbe an der gewünschten Position zu wählen, selektieren Sie zunächst das Dreieck, das auf die Position zeigt. Dann können Sie auf die oben beschriebenen Arten eine neue Farbe festlegen. Um einen Verlaufsschritt zu entfernen klicken Sie auf das Dreieck, das dessen Position wiedergibt. Drücken Sie dann die ENTF-Taste. Das Dreieck verschwindet aus der Leiste und die Farbe wird beim Verlauf nicht mehr berücksichtigt.

**Hinweis: Die Ausgangs- und die Zielfarbe können nicht gelöscht werden.**

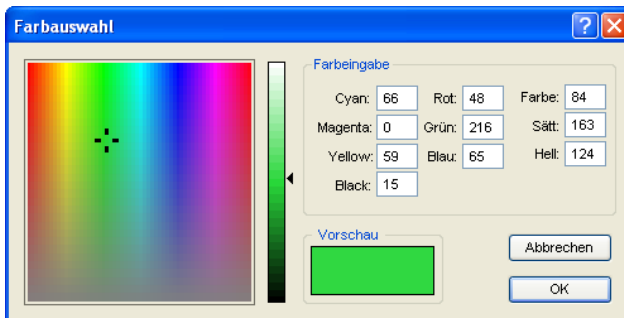


Abb. 8.11-4: Der Farbauswahl-Dialog

Hier kann die aktuelle Ausgangsfarbe modifiziert werden. Ein Klick in das linke Farbfeld wählt einen Farbton aus, der vertikale Regler bestimmt die Intensität und das **Vorschau**-Feld zeigt die ausgewählte Farbe an.

### Farbeingabe

Der Farbwert kann auch numerisch definiert werden. Die folgenden Farbmodelle stehen zur Verfügung: CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black), RGB (Rot, Grün, Blau) und HSB (Hue, [Farbe], Saturation [Sättigung], Brightness [Helligkeit]).

### Füllbitmaps einfügen



Abb. 8.11-5: Die Bitmapfüllung-Schaltfläche

Das Betätigen dieser Schaltfläche öffnet den **Bitmapfüllung**-Dialog, über den Vektorobjekte mit Bitmaps gefüllt werden können.



Abb. 8.11-6: Der Bitmapfüllung-Dialog

## Auswählen eines Füllbitmaps

Zunächst müssen Sie festlegen, mit welcher Bitmap das selektierte Objekt gefüllt werden soll. Dazu stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Verfügung:

### 1. Einscannen eines neuen Füllbitmaps

Scannen Sie über das EuroCUT-Twain-Interface (**Datei**-Menü, Menüpunkt **Scannen**) Ihre Vorlage, die Sie als Füllbitmap verwenden wollen ein. Öffnen Sie den Bitmapfüllung-Dialog. Das gewählte Bitmap wird jetzt in der Vorschau angezeigt und erscheint auch in dem mit **Verfügbare Bitmaps** überschriebenen Feld. Führen Sie nun Ihre Einstellungen durch und bestätigen Sie den Dialog mit OK. Entspricht das Ergebnis nicht Ihren Wünschen, haben Sie die Möglichkeit das Füllbitmap wieder zu „lösen“, d. h. den Originalzustand Ihres eingescannten Bildes wiederherzustellen. Wählen Sie hierzu im Kontextmenü die Option **Undo Bitmapfüllung zuweisen**.

### 2. Neues Füllbitmap importieren

Klicken Sie auf **Füllbitmap importieren** um ein neues Bitmap als Füllung auszuwählen. Ein Dateiauswahl-Dialog erscheint. Dort können Sie das gewünschte Bitmap suchen und selektieren.

Das gewählte Bitmap wird dann in der Vorschau angezeigt und erscheint auch in der Leiste mit den verfügbaren Bitmaps links unten im Dialog.

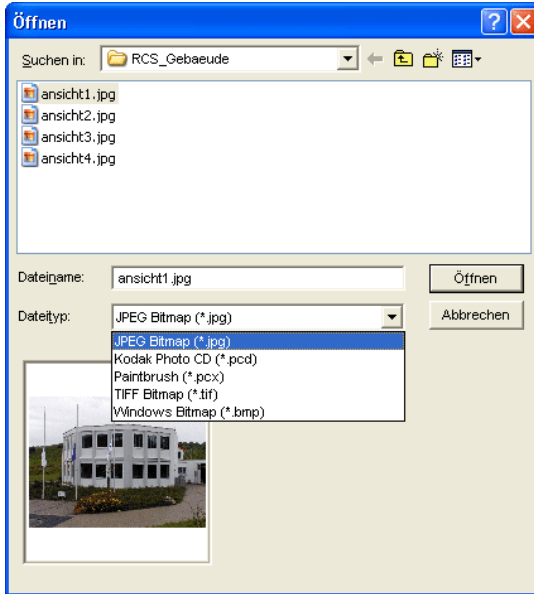


Abb. 8.11-7: Der Dateiauswahl-Dialog für den Bitmapimport

Verfügbare Importformate sind: jpg, pcd, pcx, tif und bmp.

### 3. Benutztes Füllbitmap einfügen

Wenn Sie auf ein bereits benutztes Füllbitmap zurückgreifen möchten wählen Sie dieses aus der Leiste mit den verfügbaren Bitmaps. Durch Mausklick wird eines der dort angezeigten Bitmaps ausgewählt. Um nicht angezeigte Bitmaps zu suchen bedienen Sie sich bitte der Scroll-Leiste.

#### Füllmodus

Im Feld **Füllmodus** wählen Sie die Art und Weise der Bitmapfüllung. Mögliche Modi sind **a) Kacheln**, **b) Nahtlos Kacheln**, **c) Einpassen** und **d) Objektgröße**.

#### a) Kacheln

**Kacheln** füllt das Objekt mit neben- und untereinander gezeichneten Kacheln aus dem gewählten Füllbitmap. Die Breite und Höhe einer einzelnen Kachel werden in den gleichnamigen Feldern in der Gruppe **Abmessungen** festgelegt. Kreuzen Sie das Feld **Proportional** an um zu gewährleisten, dass bei einer Änderung der Höhe oder Breite der jeweils andere Wert proportional angepasst und das Bitmap nicht verzerrt wird.

Wenn Sie die Option **Mit Objekt Skalieren** aktivieren, werden die Abmessungen der Kacheln im Falle einer Verzerrung des Objektes automatisch mit angepasst. Standardmäßig wird die erste Kachel in der linken oberen Ecke des Objektfangs

## 8.11 Das Farbeimer-Werkzeug

platziert. Mit Hilfe der Felder **X-Zentrum** und **Y-Zentrum** haben Sie die Möglichkeit, die Anfangsposition frei zu wählen. Tragen Sie hier einen *negativen Wert* zwischen 0% und -100% ein, um die Kachel nach links bzw. oben zu verschieben. Bei *positiven Werten* zwischen 0% und 100% wird der Mittelpunkt der ersten Kachel entsprechend nach rechts bzw. unten verschoben.

Durch Anwahl der Option **Verschiebung** können Sie einen Versatz innerhalb der Kachelreihen erzeugen. Mit **Nach X** bzw. **Nach Y** legen Sie dabei fest, ob der Versatz in horizontaler oder vertikaler Richtung erfolgen soll. Das %-Feld rechts dient zur Eingabe der Größe des Versatzes der Kachelbreite bzw. der Kachelhöhe in Prozent.

### b) Nahtlos Kacheln

**Nahtlos Kacheln** entspricht im Wesentlichen der Option Kacheln. Der Unterschied liegt in der Darstellung der Kacheln. Beim nahtlosen Kacheln werden alle Rechtecke mit exakt gleichen Abmessungen gezeichnet. Dadurch entsteht besonders bei Mustern ein gleichmäßigeres Bild.

**Hinweis: Der Nachteil dieser Methode liegt darin, dass die Position der einzelnen Kacheln, je nach Vergrößerung der Ansicht, variieren kann.**

### c) Einpassen

Im Modus **Einpassen** wird das Bitmap nur *einmal* in das Objekt gezeichnet. Die Vorschau gibt die exakten Proportionen von Bitmap und Objekt wieder. Mit den Eingabefeldern **Breite** und **Höhe** legen Sie fest, wie groß das ausfüllende Bitmap sein soll.

Die Position des Bitmaps innerhalb des Objektes kann auf zwei Arten geändert werden.

1. In den Feldern **X-Zentrum** und **Y-Zentrum** kann die Abweichung des Mittelpunktes des Bitmaps zum Mittelpunkt des Objektes in Prozent angegeben werden.

2. Sie können aber auch mit Hilfe des Vorschaufeldes die Position festlegen. Klicken Sie dazu auf das Bitmap im Vorschaufeld und halten Sie die Maustaste gedrückt. Jetzt kann das Bild durch Verschieben der Maus positioniert werden. Ein Fadenkreuz wird zur genauen Positionierung angezeigt. Nach dem Lösen der Maustaste wird die gewählte Position übernommen.

### d) Objektgröße

Der letzte Modus **Objektgröße** passt das Bitmap optimal im Objekt ein. Seine Breite und Höhe werden dabei so berechnet, dass die gesamte Fläche des Objektes genau ausgefüllt wird.

### Füllung entfernen



Abb. 8.11-8: Die Füllung entfernen-Schaltfläche

Wird diese Schaltfläche betätigt werden Füllungen und Füllbitmaps aller markierten Objekte entfernt. Es bleibt nur noch der Umriss der Objekte, in der vorher zugewiesenen Layerfarbe, stehen.

### Layerfarbe zuweisen



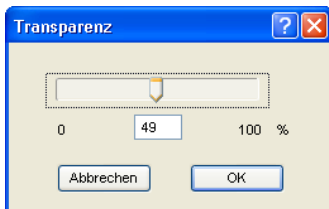
Abb. 8.11-9: Die Layerfarbe zuweisen-Schaltfläche

Wird diese Schaltfläche aktiviert, wird die markierte Layerfarbe als Füllung zugewiesen, wenn das Objekt einen Farbverlauf oder eine Bitmapfüllung hat.

### Transparenz zuweisen



Abb. 8.11-10: Die Transparenz zuweisen-Schaltfläche



Wird diese Schaltfläche aktiviert, kann die Transparenz einer Farbfüllung von 0 bis 100% linear eingestellt werden.

## 8.12 Das *symmetrische Objekte*-Werkzeug

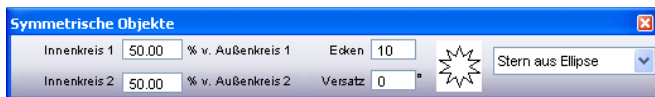


Abb. 8.12-1: Die frei platzierbare Werkzeugbox (Toolbar)

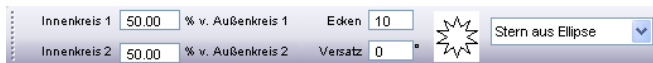


Abb. 8.12-2: Die festgesetzte Werkzeugbox

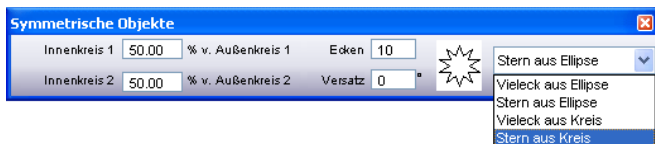


Abb. 8.12-3: Parameter-Dialog für das Erzeugen von symmetrischen Objekten

Die Aktivierung des nachfolgenden Dialogs geschieht über folgenden Pfad:  
**Einstellungen**-Menü, Untermenü **Grundeinstellungen**, Untermenü **Symmetrisches Objekt...**



Dieses Werkzeug kann symmetrische Objekte und Polygone (Vielecke) aus den Grundformen Kreis und Ellipse erzeugen.

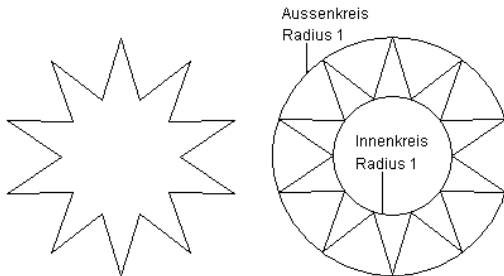
**Beispiel 1: Stern aus Kreis erzeugen**

Abb. 8.12-4: Links Stern als Ergebnis von Kreis

In obigem Beispiel ist auf der linken Seite der Stern, der erzeugt wurde zu sehen. Rechts daneben ist der Radius des Außen- und Innenkreises zu sehen. Im **Parameter**-Dialog wurde für den Außenkreis ein Radius 1 von 100 und für den Innenkreis ein Radius 1 von 50 eingetragen.

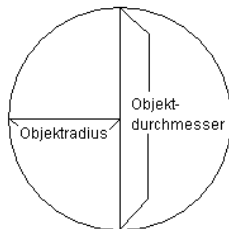


Abb. 8.12-5: Beispiel Radius/Durchmesser

Unter dem **Radius** eines Kreises versteht man die Hälfte seines Durchmessers.

**Beispiel 2: Stern aus Ellipse erzeugen**

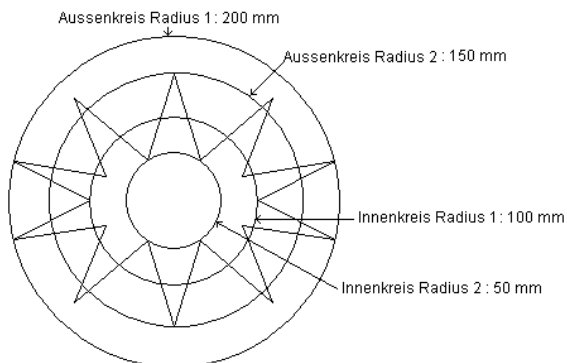


Abb. 8.12-6: Links Stern als Ergebnis von Ellipse

Bei Ellipsenformen kommen alle 4 Radien zum Einsatz, da die Ellipse keinen gleichmäßigen Kreis darstellt. Im Beispiel oberhalb sind die 4 Radien durch Kreise verdeutlicht worden. Das Ergebnis ist der innen liegende „Stern“.

## 8.13 Das *Messen*-Werkzeug



Abb. 8.13-1: Die Messen-Schaltfläche

Aktivieren Sie mit dem Mauszeiger die **Messen**-Schaltfläche in der Toolbox. Kehren Sie zurück auf die Arbeitsfläche; der Mauszeiger erscheint als kreisförmiges Visier. Bewegen Sie den Mittelpunkt des Visiers auf den Anfangspunkt der zu messenden Strecke. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, während Sie sich auf den Endpunkt der Strecke bewegen und lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie den Endpunkt erreicht haben. Eine Hilfslinie markiert die gemessene Strecke.

**Hinweis:** Halten Sie während der Messung die **UMSCHALT-Taste gedrückt, dann wird die Messung horizontal oder vertikal eingeschränkt. Dies erleichtert das exakte Messen von geraden Strecken.**

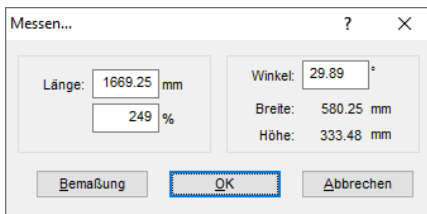


Abb. 8.13-2: Der Messen...-Dialog

Im Textfeld mit Namen **Länge** erscheint das Ergebnis Ihrer Messung. Um diesen Wert zu ändern markieren Sie zunächst das Textfeld und geben anschließend den neuen Wert ein. In dem darunter befindlichen Textfeld können Sie die Objekte *prozentual vergrößern* oder *verkleinern*.

Zusätzlich bekommen Sie Informationen über den Winkel der Messlinie, die Breite des gemessenen Objekts am Anfangspunkt der Messung und den Höhenunterschied zwischen Anfangs- und Endpunkt, der durch den Messwinkel entstanden ist.

### Bemaßung



Abb. 8.13-3: Bemaßungswerkzeug/-strecke

Die **Bemaßung**-Schaltfläche wechselt zum Bemaßungswerkzeug (s. Abbildung). Dieses Werkzeug hängt am Mauscursor und kann an die gewünschte Stelle verschoben werden. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die ermittelte Strecke über der Bemaßungsstrecke eingetragen.

### 8.13 Das Messen-Werkzeug

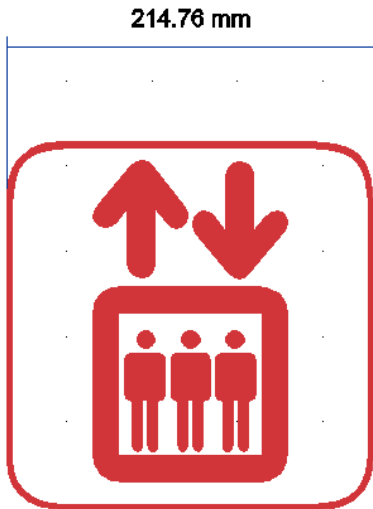


Abb. 8.13-4: Bemaßungsstrecke mit ermitteltem Wert in mm

***Hinweis: Die Standardgröße des Bemaßungstextes kann über das Einstellungen/Grundeinstellungen/Diverse...-Menü vorgenommen werden.***

## 8.14 Die Stoppuhr

Die Stoppuhr ist in die Menüleiste von EuroCUT integriert. Ein Klick auf das **00:00:00**-Menü (Format: hh:mm:ss) öffnet die Untermenüs zur Steuerung der Uhr.



Abb. 8.14-1: Die in der EuroCUT-Menüleiste integrierte Stoppuhr

### Start

Das Aktivieren des **Start**-Menüs startet die Stoppuhr. Um Zwischenzeiten zu stoppen ist, kann das **Start**-Menü mehrmals aktiviert werden. Die Gesamtzeit läuft weiter, bis das **Reset-Menü** aktiviert wird.

### Stopp

Das Aktivieren des **Stopp**-Menüs stoppt die Stoppuhr und trägt den Wert in das Dauer-Feld der **Job-Info** ein.



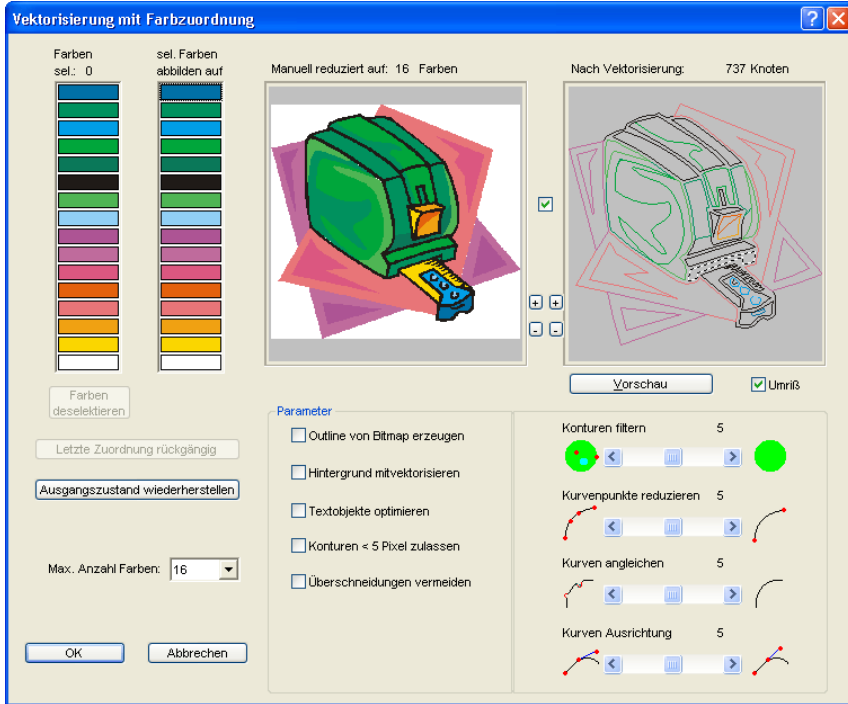
Abb. 8.14-2: Dauer Feld aus der Job-Info

### Reset

Das **Reset**-Menü setzt die Uhr zurück auf 00:00:00.

## 8.15 Das *Vektorisieren*-Werkzeug

**Vektorisieren** bedeutet die Erzeugung einer Schneidekontur (Vektor) aus einem Pixelbild (Bitmap).



### 8.15.1 Farbzuoordnung

#### Farben sel.: (Anzahl)

Per Mausclick werden in dieser Spalte die Farben angewählt, die man auf eine Farbe in der rechten Spalte abbilden möchte. Die Vorschau zeigt das Bitmap nach dem Zusammenlegen der Farben. Sinn dieser Funktion ist die manuelle Farbreduktion mit Ergebniskontrolle.

**Hinweis: Defaultmäßig sind 16 Farben ausgewählt.**

#### Sel. Farben abbilden auf

Nachdem in der linken Spalte z. B. alle Grüntöne selektiert wurden, kann jetzt mit einem Klick die Farbe ausgewählt werden, auf die diese Grüntöne abgebildet werden sollen. Die 1. Vorschau zeigt das Bitmap nach der Farbzuoordnung.

**Farben deselektieren**

Macht die letzte Selektion in der linken Spalte rückgängig.

**Letzte Zuordnung rückgängig**

Wird diese Option aktiviert, dann wird die letzte Zuordnung in beiden Spalten rückgängig gemacht.

**Ausgangszustand wiederherstellen**

Setzt die beiden Farbbalken zurück in den Ausgangszustand beim Öffnen des Dialogs.

**Max. Anzahl Farben**

Reduziert die Anzahl der Farben im Bitmap auf den eingestellten Wert. Minimal sind 16 Farben und maximal 256 Farben wählbar.

***Hinweis: Eine höhere Anzahl an Farben erscheint nicht sinnvoll, da keine vernünftige Farbzuordnung mehr möglich ist.***

**Vorschau 1**

*Reduziert auf X Farben*

In der Vorschau 1 wird das *farbreduzierte!* Originalbitmap angezeigt. Die Anzahl der angezeigten Farben orientiert sich dabei dem Wert aus der Option **Max. Anzahl Farben**.

***Hinweis: Der Inhalt der Vorschau kann mittels Maus verschoben werden. Ist zusätzlich die Checkbox Verschieben aktiv, wird der Inhalt beider Vorschauen gleichzeitig verschoben oder skaliert.***

**Vorschau 2**

*Nach Vektorisierung: (Anzahl) Knoten*

Die Vorschau 2 zeigt das Ergebnis der Vektorisierung unter Verwendung der eingestellten Parameter. Zusätzlich wird die Anzahl der bei der Vektorisierung entstandenen Knoten angezeigt. Die Anzahl der Knoten gibt Aufschluss über die Komplexität des Ergebnisses und damit ein Indiz für Aufwändigkeit der Nachbearbeitung.

***Hinweis: Der Inhalt der Vorschau kann mittels Maus verschoben werden. Ist zusätzlich die Checkbox Verschieben aktiv, wird der Inhalt beider Vorschauen gleichzeitig verschoben oder skaliert.***

**Umriss-Checkbox**

Ist die **Umriss-Checkbox** aktiviert, wird das Ergebnis (die Vektoren) in Umrissen dargestellt.

### Checkbox Verschieben

Die Checkbox zwischen den beiden Ansichten verknüpft die beiden Ansichten beim Verschieben der Ansicht.

### Plus/Minus

Die Plus/Minus-Buttons neben den beiden Vorschauen vergrößern oder verkleinern die Ansicht der dazugehörenden Vorschau.

### Vorschau-Button

Das Aktivieren des **Vorschau-Buttons** startet die Vektorisierung und zeigt das Ergebnis im rechten Vorschauenfenster (Vorschau 2) an. Dabei kann zwischen Vollflächen- und Umrissmodus gewählt werden.

## 8.15.2 Parameter

### Outline von Bitmap erzeugen

Die Option **Outline von Bitmap erzeugen** bedeutet, dass von der Originalbitmapkontur ein identisches Abbild ohne Füllung erzeugt wird. Auf der Arbeitsfläche erscheint die BMP-Outline als gezackte Linie in einer Gruppe mit der Vektorkontur. Die Bitmap-Outline wird in einen grauen Layer gelegt, der an das Ende der Farblayerliste angefügt wurde.

**Tipp: Um ihn, zur besseren Unterscheidung, anders einzufärben, wählen Sie den grauen Layer (R 128, G 128, B 128) an und weisen Sie der Bitmap-Outline die neue Farbe zu.**

Die Bitmap-Outline erleichtert und beschleunigt das Nachbearbeiten der Vektorkontur, da Sie auf der Arbeitsfläche lediglich als gezackte Linie gezeichnet wird. Die Qualität des Ergebnisses bleibt unbeeinflusst.

### Hintergrund mitvektorisieren

Mit der Option **Hintergrund mitvektorisieren** kann auch für die Fläche im Hintergrund der Bitmapobjekte ein Vektorobjekt erzeugt werden.

### Textobjekte optimieren

Durch Aktivieren der Option **Textobjekte optimieren** können bessere Ergebnisse bei der Vektorisierung von Texten erreicht werden.

### Konturen < 5 Pixel zulassen

Ist die Option **Konturen < 5 Pixel zulassen** aktiviert, dann werden auch geschlossene Objekte erzeugt von Objekten, die kleiner als 5 Pixel sind.

**Hinweis: Schieberegler 1 ist bei Anwahl dieser Option ohne Funktion.**

## Überschneidungen vermeiden

Die Option **Überschneidungen vermeiden** dient dazu, eventuell auftretende Überschneidungen der Vektorkonturen automatisch zu entfernen.

## 8.15.3 Schieberegler

Die Vektorisierung hat 4 Schieberegler zur Beeinflussung der Ergebnisgenauigkeit:

### Schieberegler 1 - Konturen filtern

*Konturen Filtern:* ~ filtert das Ergebnis von größeren Schmutzpartikeln, indem Konturen, die von Objekten kleiner 5 Pixel erzeugt wurden, nicht zurückgeliefert werden.

### Schieberegler 2 - Kurvenpunkte reduzieren

*Kurvenpunkte reduzieren:* ~ verringert die Anzahl der Knoten, die auf einer Kurve liegen. Der Verlauf der Kurve weicht um so mehr vom Originalverlauf ab, je höher der Wert der Einstellung gewählt wird.

***Tipp: Eine geringe Anzahl an Knotenpunkten verkürzt die Nachbearbeitungszeit erheblich, so dass eine mittlere Einstellung oft einen vernünftigen Kompromiss darstellt.***

### Schieberegler 3 - Kurven angleichen

*Kurven angleichen:* ~ betrachtet den Verlauf von Geraden und Kurven und eliminiert Ausreißer in horizontaler und vertikaler Richtung, die den Verlauf der Kurve oder Gerade nicht beeinflussen. Damit wird erreicht, dass Knotenpunkte, die in dem gewählten Toleranzbereich liegen, bei der Vektorisierung nicht beachtet werden.

### Schieberegler 4 - Kurven Ausrichtung

*Kurvenausrichtung:* ~ beeinflusst die Stellung der *Tangenten* bei Kurven. Je größer Sie den Wert einstellen, umso mehr geglättete Punkte werden erzeugt. Geglättete Kurven zeichnen sich dadurch aus, dass die Tangenten auf einer Geraden liegen und bei der Ausgabe auf dem Plotter glatte Übergänge geschnitten werden.

***Hinweis: Ein zu hoher Wert beeinflusst aber gleichzeitig die Genauigkeit des Ergebnisses, so dass auch hier ein mittlerer Wert einen guten Kompromiss zwischen Schneidergebnis und Nachzeichnen des Originals darstellt.***

## 8.16 Die *Konturlinie*-Funktion

Mit der **Konturlinie**-Funktion wird der äußere Rand beliebig vieler Objekte errechnet und mit einer Umrisslinie versehen. Im Unterschied zur Outline können mit diesem Werkzeug auch Bitmaps konturiert werden. Überdies wird nicht jedes einzelne Objekt umrandet. Stattdessen wird versucht, möglichst nur eine Kontur zu finden, die alle selektierten Objekte umfasst. Diese Funktion eignet sich daher besonders zum Erstellen von Schnittlinien um Aufkleber. Die Objekte des Aufklebers können beliebig zusammengestellt werden.

Danach wird mit dem hier beschriebenen Werkzeug der Umriss des Objekts im gewünschten Abstand berechnet. Die so erstellte Konturlinie kann später zum Ausschneiden des gedruckten Aufklebers verwendet werden.

Selektieren Sie zunächst die Objekte, die Sie konturieren, umrahmen möchten. Wählen Sie dann **Konturlinie...** im **Werkzeuge**-Menü.

Der folgende Dialog zur Einstellung der Parameter erscheint:

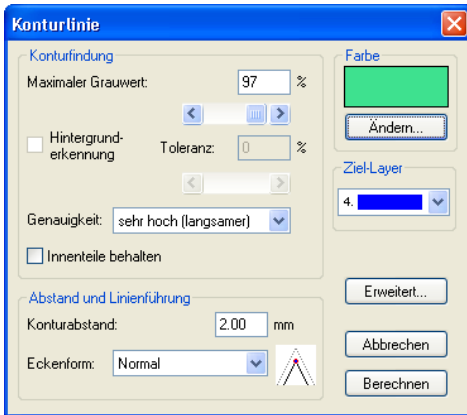


Abb. 8.16-1: Parameterdialog für die Erzeugung von Konturlinien

### **Konturfindung**

Mit den Feldern in der Dialoggruppe **Konturfindung** können Sie Einfluss auf die Berechnung der Umrisslinie nehmen. Grundsätzlich werden alle Objekte, die nicht weiß sind, bei der Konturfindung berücksichtigt. Idealerweise sollte der Hintergrund der zu umrandenden Grafik daher weiß sein. Besonders Bitmaps enthalten jedoch oft hellgraue Stellen, die beim Einscannen entstehen können.

### **Maximaler Grauwert**

Mit der Option **maximaler Grauwert** können Sie festlegen, dass Graustellen über der gewählten Intensität *nicht* mit umrandet werden. Sie können Werte zwischen 50 und 99% eingeben oder mit dem Schieberegler einstellen. Dabei entsprechen 50% einem relativ dunklen grau und 99% einer fast weißen Farbe.

## **Genauigkeit**

Im Feld **Genauigkeit** können sie zwischen drei Optionen wählen. Die niedrige Genauigkeit arbeitet am schnellsten. Wenn das Ergebnis mit dieser Einstellung nicht befriedigt, wählen Sie die mittlere oder eine höhere Genauigkeit. Die Berechnung der Konturlinie dauert dann jedoch etwas länger.

**Hinweis: Das Feld Genauigkeit ist nicht aktiviert, wenn nur ein einzelnes Bitmap selektiert wurde.**

## **Innenteile behalten**

Ist die Option **Innenteile behalten** aktiviert, werden eventuell entstehende Innenteile nicht gelöscht. Auf diese Art haben Sie die Möglichkeit, Teile der Grafik durch Auflegen heller „Pflaster“ auszuschneiden.

Betrachten Sie dazu die nächste Abbildung:



Abb. 8.16-2: Option: Innenteile behalten

Links sehen Sie die beiden Ausgangsobjekte. Auf den schwarzen Kreis wird ein kleinerer, weißer Kreis aufgelegt. Rechts ist die errechnete Konturlinie dargestellt. Die Option **Innenteile behalten** war aktiviert, auch der innere Kreis wurde bei der Konturfindung beachtet. Bei ausgeschaltetem Dialogfeld wäre nur die äußere Kontur entstanden.

**Hinweis: Standardmäßig sollte Innenteile behalten ausgeschaltet sein.**

## **Abstand und Linienführung**

In der zweiten Dialoggruppe **Abstand und Linienführung** können Sie das Aussehen der Konturlinie beeinflussen.

### **Konturabstand**

Mit **Konturabstand** legen Sie fest, wie weit die Umrisslinie von der Grafik entfernt sein soll. Wenn Sie hier den Wert „0“ eintragen wird eine Konturlinie erzeugt, die unmittelbar an den Rand der selektierten Objekte anschließt. Bei Werten kleiner 0 ragt die Konturlinie in die umrandeten Objekte.

### ***Eckenform***

Die Option ***Eckenform*** legt fest, wie sich die Konturlinie an hervorstehenden Ecken verhält.

**Normal** erzeugt zu jedem Eckpunkt den mathematisch exakten Punkt auf der Kontur. Die Konturlinie kann dadurch an spitzen Ecken sehr weit verlängert werden, was oft zu unschönen Resultaten führt. Die Optionen ***Abschneiden*** und ***Abrunden*** bringen in solchen Fällen befriedigendere Ergebnisse.

### ***Abschneiden***

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

### ***Abrunden***

Abrunden überführt den Eckpunkt in eine abgerundete Kurve.

### ***Farbe***

Auf der rechten Seite des Dialoges sehen Sie ein Farbauswahl-Feld. Ein Klick auf die ***Ändern***-Schaltfläche öffnet den ***Farbauswahl***-Dialog. Mit Hilfe dieses Dialoges können Konturen Farben zugewiesen werden.

### ***Ziel-Layer***

Dieses Feld bestimmt in welchen Farblayer - in damit mittelbar mit welchem Werkzeug - die Konturlinie verarbeitet wird.

***Hinweis: Die Konturfarbe kann also im Vollflächen-Modus (Drucken) und im Umriss-Modus (Ausgabe) unterschiedlich sein.***

## 8.17 Die Job-Kalkulation

Mit Hilfe der Job-Kalkulation können auf einfachste Weise Vorkalkulationen erstellt werden. Besonders gut eignet sich die Job-Kalkulation zur Berechnung anfallender Materialkosten.

Im Kalkulations-Dialog kann der Anwender zwischen verschiedenen Anzeigemodi umschalten, wobei Grafik- oder Textobjekt gleichen Materials, gleicher Fonthöhe oder Schriftart zusammengefasst werden. Für jede dieser Auswahlmöglichkeiten kann eine entsprechende Liste gedruckt werden, die der Anwender dann nur noch mit seinen Preisen füllen muss.

**Hinweis: Die Job-Kalkulation kann auch über den Drucken-Dialog ausgedruckt werden.**

Den **Job-Kalkulation**-Dialog öffnen Sie über den gleichnamigen Menüpunkt im **Bearbeiten**-Menü oder mittels des Kontextmenüs (rechte Maustaste)

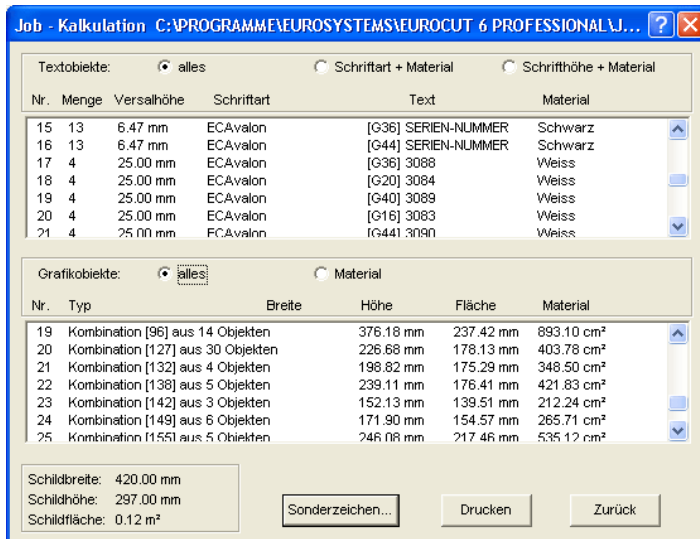


Abb. 8.17-1: Job-Kalkulations-Fenster im „Alles-Alles“-Modus

Enthält ein Job Gruppen oder Kombinationen mit Textobjekten wird dies, durch einen in eckigen Klammern stehenden Index, angezeigt.

Jede Gruppe oder Kombination erhält ihren eigenen Index [ ].

**Hinweis: Im Grafikbereich wird der Index einer Gruppe oder einer Kombination nur mit der Objektanzahl angezeigt, während im Textbereich jedes einzelne Textobjekt der Gruppe oder Kombination aufgelistet wird.**

## 8.17 Die Job-Kalkulation

Die Job-Kalkulation ist in zwei Bereiche aufgeteilt; Text- und Grafikobjekte werden separat behandelt.

### A) Textobjekte

Im oberen Bereich des Dialoges kann der Anwender zwischen drei Modi wählen:

Der **Alles**-Modus

Es werden alle Textobjekte des Job aufgelistet, wobei die Textobjekte der Versalhöhe nach sortiert werden.

### Der **Schriftart Material**-Modus

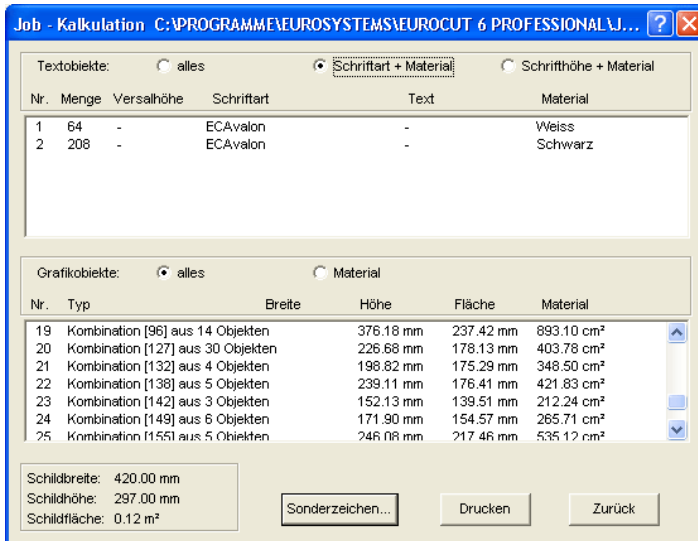


Abb. 8.17-2: Anzeige der Textobjekte im Schriftart-Material-Modus

In diesem Modus werden alle Textobjekte zusammengefasst welche die gleiche Schriftart haben und für die dasselbe Material verwendet wurde. Die mit Versalhöhe und Text überschriebenen Spalten werden in diesem Modus nicht gesetzt.

**Hinweis:** Die Textobjekte werden alphabetisch nach der verwendeten Schriftart sortiert.

## Der **Schrifthöhe Material-Modus**

Job - Kalkulation C:\PROGRAMME\EUROSYSTEMS\EUROCURT 6 PROFESSIONAL\J...

Textobjekte:  alles  Schriftart + Material  **Schrifthöhe + Material**

Nr.	Menge	Versalhöhe	Schriftart	Text	Material
1	208	6.47 mm	-	-	Schwarz
2	64	25.00 mm	-	-	Weiss

Grafikobjekte:  alles  Material

Nr.	Typ	Breite	Höhe	Fläche	Material
19	Kombination [96] aus 14 Objekten	376.18 mm	237.42 mm	893.10 cm <sup>2</sup>	
20	Kombination [127] aus 30 Objekten	226.68 mm	178.13 mm	403.78 cm <sup>2</sup>	
21	Kombination [132] aus 4 Objekten	198.82 mm	175.29 mm	348.50 cm <sup>2</sup>	
22	Kombination [138] aus 5 Objekten	239.11 mm	176.41 mm	421.83 cm <sup>2</sup>	
23	Kombination [142] aus 3 Objekten	152.13 mm	139.51 mm	212.24 cm <sup>2</sup>	
24	Kombination [149] aus 6 Objekten	171.90 mm	154.57 mm	265.71 cm <sup>2</sup>	
25	Kombination [155] aus 5 Objekten	246.08 mm	217.46 mm	535.12 cm <sup>2</sup>	

Schildbreite: 420.00 mm  
 Schildhöhe: 297.00 mm  
 Schildfläche: 0.12 m<sup>2</sup>

Sonderzeichen... Drucken Zurück

Abb. 8.17-3: Schrifthöhe-Material-Modus

In diesem Modus werden alle Textobjekte zusammengefasst, welche die gleiche Versalhöhe haben und für die dasselbe Material verwendet werden soll. Die mit **Text** überschriebene Spalte wird in diesem Modus nicht gesetzt.

**Hinweis:** Die Textobjekte werden ihrer Versalhöhe nach sortiert aufgelistet.

## B) Grafikobjekte

### Der **Alles-Modus**

In diesem Fenster werden alle im Job vorhandenen Grafikobjekte aufgelistet. Zwei Modi stehen dem Anwender hier zur Verfügung:

## 8.17 Die Job-Kalkulation

The screenshot shows a software window titled 'Job - Kalkulation' with a blue title bar. It contains two main tables and a control panel at the bottom.

**Textobjekte:**  alles  Schriftart + Material  Schrifthöhe + Material

Nr.	Menge	Versalhöhe	Schriftart	Text	Material
15	13	6.47 mm	ECAvalon	[G36] SERIEN-NUMMER	Schwarz
16	13	6.47 mm	ECAvalon	[G44] SERIEN-NUMMER	Schwarz
17	4	25.00 mm	ECAvalon	[G36] 3088	Weiss
18	4	25.00 mm	ECAvalon	[G20] 3084	Weiss
19	4	25.00 mm	ECAvalon	[G40] 3089	Weiss
20	4	25.00 mm	ECAvalon	[G16] 3083	Weiss
21	4	25.00 mm	ECAvalon	[G44] 3090	Weiss

**Grafikobjekte:**  alles  Material

Nr.	Typ	Breite	Höhe	Fläche	Material
19	Kombination [96] aus 14 Objekten	376.18 mm	237.42 mm	893.10 cm <sup>2</sup>	
20	Kombination [127] aus 30 Objekten	226.68 mm	176.13 mm	403.78 cm <sup>2</sup>	
21	Kombination [132] aus 4 Objekten	198.82 mm	175.29 mm	348.50 cm <sup>2</sup>	
22	Kombination [138] aus 5 Objekten	239.11 mm	176.41 mm	421.83 cm <sup>2</sup>	
23	Kombination [142] aus 3 Objekten	152.13 mm	139.51 mm	212.24 cm <sup>2</sup>	
24	Kombination [149] aus 6 Objekten	171.90 mm	154.57 mm	265.71 cm <sup>2</sup>	
25	Kombination [155] aus 5 Objekten	246.08 mm	217.46 mm	535.12 cm <sup>2</sup>	

Schildbreite: 420.00 mm  
Schildhöhe: 297.00 mm  
Schildfläche: 0.12 m<sup>2</sup>

Sonderzeichen... Drucken Zurück

Abb. 8.17-4: Grafikobjekte im Alles-Modus

### Sortierung der Liste:

1. Gruppen
2. Kombinationen
3. Einzelne Objekte

## Der Material-Modus

In diesem Modus werden alle Grafikobjekte zusammengefasst die vom gleichen Typ sind und für die dasselbe Material verwendet werden soll.

Job - Kalkulation C:\PROGRAMME\EUROSYSTEMS\EUROCUT 6 PROFESSIONAL\J... ? X

Textobjekte:  alles  Schriftart + Material  Schrifthöhe + Material

Nr.	Menge	Versalhöhe	Schriftart	Text	Material
15	13	6.47 mm	ECAvalon	[G36] SERIEN-NUMMER	Schwarz
16	13	6.47 mm	ECAvalon	[G44] SERIEN-NUMMER	Schwarz
17	4	25.00 mm	ECAvalon	[G36] 3088	Weiss
18	4	25.00 mm	ECAvalon	[G20] 3084	Weiss
19	4	25.00 mm	ECAvalon	[G40] 3089	Weiss
20	4	25.00 mm	ECAvalon	[G16] 3083	Weiss
21	4	25.00 mm	ECAvalon	[G44] 3090	Weiss

Grafikobjekte:  alles  Material

Nr.	Typ	Breite	Höhe	Fläche	Material
1	Gruppe [4] mit 3 Objekten	-	-	910.16 cm <sup>2</sup>	-
2	Kombination [72] aus 7 Objekten	-	-	553.68 cm <sup>2</sup>	Mactac D
3	Kombination [79] aus 6 Objekten	-	-	689.88 cm <sup>2</sup>	Mactac T
4	Kombination [96] aus 14 Objekten	-	-	3098.91 cm <sup>2</sup>	

Schildbreite: 420.00 mm  
 Schildhöhe: 297.00 mm  
 Schildfläche: 0.12 m<sup>2</sup>

Sonderzeichen... Drucken Zurück

Abb. 8.17-5: Modus: Grafikobjekte Material

*Hinweis: Links unten im Job-Kalkulations-Dialog wird die Schildhöhe, die Schildbreite und die daraus resultierende Schildfläche eingeblendet.*

## Sonderzeichen

Das Aktivieren der **Sonderzeichen**-Schaltfläche öffnet den Dialog zur Eingabe von Zeichen, die nicht in die Berechnung mit einbezogen werden sollen.

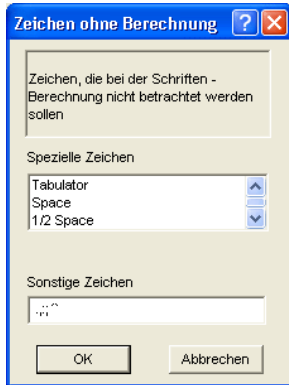


Abb. 8.17-6: Sonderzeichen, ohne Berücksichtigung

In dem **Sonstige Zeichen** -Eingabefeld fügen Sie die Zeichen über die Tastatur hinzu, die nicht in die Kalkulation mit einbezogen werden sollen.

## 8.18 Die *Job-Info*

Die Job-Info kann auf drei Arten geöffnet werden:

1. Über das **Bearbeiten**-Menü / Menüpunkt **Job-Info...**
2. Automatisch beim Speichern eines neuen Jobs
3. Über gleichnamigen Menüpunkt im kontextsensitiven Menü (rechte Maustaste)

Abb. 8.18-1: Job-Info Hauptfenster

Mit der Job-Info haben Sie die Möglichkeit zu jedem Job zusätzliche Informationen abzuspeichern. Diese Informationen können Sie ausdrucken und zur Fakturierung oder als Arbeitsbegleitzettel einsetzen. Wird die Job-Info gedruckt, wird auch der komplette Pfad, in dem der Job abgelegt wurde, mit ausgedruckt.

Neben Informationen wie z. B. **Auftrags-Nr.** und **Firmenadresse** gibt die Job-Info Aufschluss über das verwendete **Material**, **Dauer der Herstellung**, **Anzahl** der geschnittenen/gedruckten Jobs, sowie den dafür vorgesehenen oder berechneten **Preis**. Im **Memo**-Feld können stichwortartig Bemerkungen abgelegt werden.

Im **Einstellungen**-Menü/Menüpunkt **Grundeinstellungen**/Menüpunkt **Job-Info...** kann die Job-Info um beliebig viele Felder erweitert werden.

**Hinweis:** Die Informationen unter dem Feld Materialien werden nur dann automatisch eingefügt, wenn Sie im Layereinstellungen-Dialog den entsprechenden Farblayer mit diesen Informationen bestückt und die passende Paletten beim Entwurf ausgewählt haben. Weitergehende Informationen: [siehe Kapitel 9.3: Der Layer-Reiter](#)

**Tipp:** Den Wechsel zwischen den einzelnen Feldern nehmen Sie am schnellsten mit der TABULATOR-TASTE vor.



Abb. 8.18-2: Job-Restriktionen

Jedem Job können die folgenden Einschränkungen hinzugefügt werden:

**Keine Ausgabe**

Dieser Job kann nicht ausgegeben werden.

**Kein Export**

Dieser Job kann nicht exportiert und damit in ein anderes Format konvertiert werden.

**Nicht drucken**

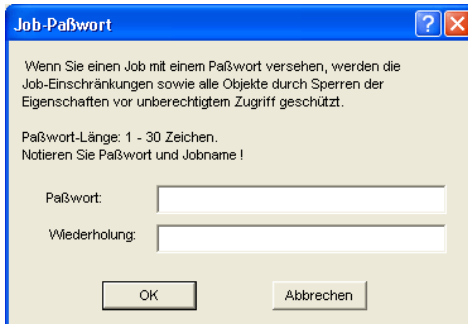
Dieser Job kann nicht gedruckt werden.

**Kein Speichern**

Dieser Job kann nicht gespeichert werden.

## Passwortschutz

Zusätzlich zu den oben beschriebenen Restriktionen kann zu jedem EuroCUT-Job ein Passwort vergeben werden. Damit ist der unerlaubte Zugang zu diesen Job-Daten nicht möglich.



**Job-Paßwort**

Wenn Sie einen Job mit einem Paßwort versehen, werden die Job-Einschränkungen sowie alle Objekte durch Sperren der Eigenschaften vor unberechtigtem Zugriff geschützt.

Paßwort-Länge: 1 - 30 Zeichen.  
Notieren Sie Paßwort und Jobname !

Paßwort:

Wiederholung:

OK Abbrechen

Abb. 8.18-3: Dialog zur Festlegung eines Job-Passwortes

## 8.19 Die *PhotoCUT*-Funktion

*PhotoCUT* erzeugt Vektoren aus Bitmaps. *PhotoCUT* berechnet aus Windows Bitmap-Dateien (\*.BMP, \*.PCX, \*.TIF) Rasterstreifen oder Muster, die mit einem Schneideplotter werden können. Das Foto wird in logische Pixel aufgeteilt und der durchschnittliche Grauwert für jeden dieser logischen Pixel ermittelt. Es entsteht also ein Foto, das weniger Pixel hat als das Original. Aus diesem Bild werden dann horizontale oder vertikale Streifen, Kreise, Quadrate, ... erzeugt, deren Breite proportional zum Grauwert an der entsprechenden Stelle ist.

### 8.19.1 Der PhotoCUT-Dialog

Öffnen Sie den *PhotoCUT*-Dialog, indem Sie gleichnamigen Menüpunkt im *Werkzeuge*-Menü auswählen.

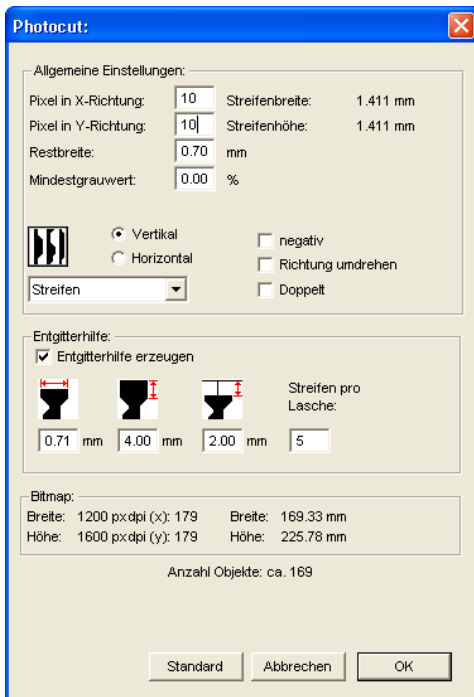


Abb. 8.19-1: Dialog mit Parameter-Setup

## **Allgemeine Einstellungen**

### **Pixel in X-Richtung**

Tragen Sie in diesem Feld die Anzahl der **Pixel**, die **in X-Richtung** zu einem *logischen* Pixel zusammengefasst werden sollen, ein. Je kleiner der in diesem Feld eingetragene Wert ist, desto besser wird die Ausgabequalität des „Fotos“.

### **Pixel in Y-Richtung**

Tragen Sie in diesem Feld die Anzahl der **Pixel**, die **in Y-Richtung** zu einem logischen Pixel zusammengefasst werden sollen, ein. Je kleiner der in diesem Feld eingetragene Wert ist, desto besser wird die Ausgabequalität des „Fotos“.

### **Restbreite**

Dieser Wert bestimmt die **Restbreite** eines Streifens (nur bei Streifen) in mm der Zeilen- bzw. der Spaltengröße.

### **Kontrast (einstellbar über *Bitmap-Menü*, *Kontrast*)**

Durch die Aufteilung der Bitmap in logische Pixel wird die Zeilen- bzw. die Spaltengröße festgelegt. Die Breite des Streifens ist abhängig vom eingestellten Grauwert und dem Kontrast. Die maximale Breite ist Zeilen- bzw. Spaltengröße minus dem Wert der Restbreite.

Entsprechend dem Kontrastwert wird aus dem Graustufenmittelwert die Breite des Streifens ermittelt. Der Kontrast ist das Verhältnis zwischen Weiß und Schwarz in %, d. h. bei 100% Kontrast wird 100% Schwarz auf die maximale und 100% Weiß auf die minimale Streifenbreite abgebildet. Wenn der Kontrast verringert wird, wird 100% Schwarz nur mit z. B. 50% der maximalen Streifenbreite berechnet.

### **Mindestgrauwert**

Der **Mindestgrauwert** ist ein Grenzwert für den Grauwert. Zum Beispiel kann damit ein gleichmäßig grauer Bitmap Hintergrund entfernt werden.

**Hinweis: Dieser Wert ist nur dann von Bedeutung, wenn eine Grafik dunkler als ihr Hintergrund ist.**

Für alle Beispiele wird das folgende Foto als Vorlage dienen: (Standard-Pfad:  
C:\Programme\EUROSYSTEMS\EuroCUT\Bitmaps\photo.bmp)

## 8.19.1 Der PhotoCUT-Dialog

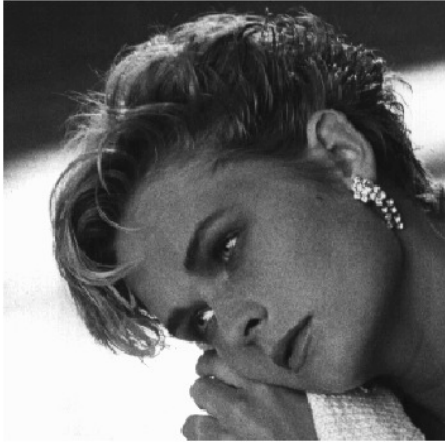


Abb. 8.19-2: Vorlage für alle nachfolgenden Ergebnisbeispiele

### Negativ

Der Wertebereich der Graustufen wird umgedreht, d. h. aus 100% Schwarz wird 0% Weiß und umgekehrt.

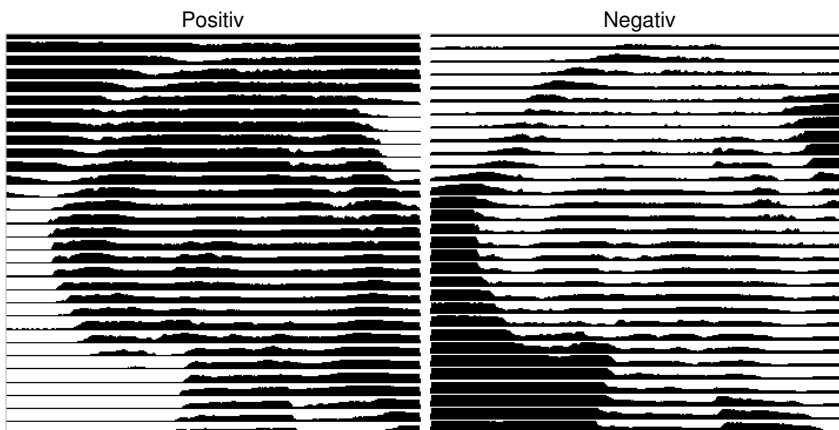


Abb. 8.19-3: Beispiel für die Umkehrung des Wertebereichs

### Richtung umdrehen (nur bei Streifen)

Wird diese Option aktiviert, dann wird die Breite des Streifens nach unten ausgerichtet.

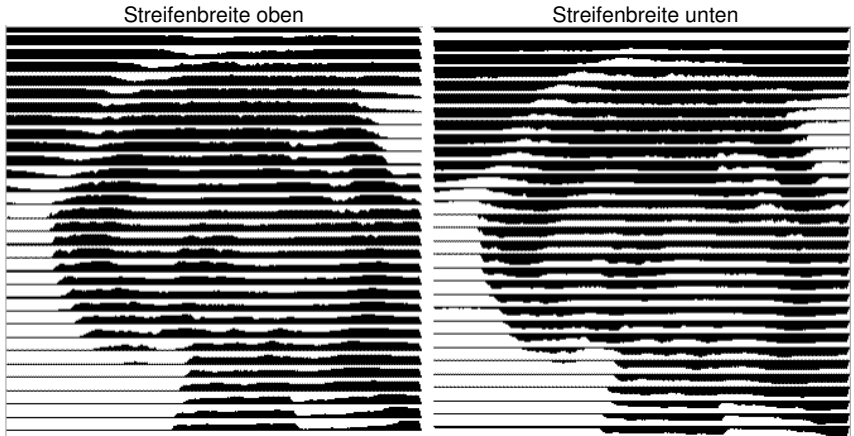


Abb. 8.19-4: Beispiele für die Umkehrung der Streifenbreite

### Ausschnitt



### Doppelt (Nur bei Streifen)

Wird diese Option aktiviert, dann wird die Breite des Streifens nach oben *und* unten erstellt.

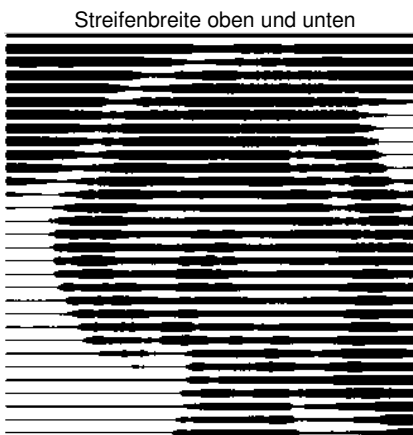


Abb. 8.19-5: Beispiel für „Doppelt“

### Horizontal oder vertikal

Mit den Optionen **Horizontal** oder **Vertikal** wird die Laufrichtung der Streifen festgelegt.

### Bitmap

In dem mit **Bitmap** überschriebenen Bereich werden die Dateidaten der Vorlage (des Fotos) angezeigt. Im oberen Bereich werden die **Breite** und die **Höhe** des Fotos in Pixel, sowie die **Auflösung** in dpi angezeigt. Darunter wird die Breite und Höhe des Bildes in Millimetern eingeblendet.

In Abhängigkeit der Funktionen im Bereich **Allgemeine Einstellungen** entstehen unterschiedliche Effekte.

### Beispiel 1

Eingestellt wurden die folgenden Werte:

Pixel in X-Richtung = 1

Pixel in Y-Richtung = 10

Restbreite = 0

Kontrast = 80

Mindestgrauwert = 0

Richtung = horizontal

Negativ = nicht aktiv

Richtung umdrehen = nicht aktiv

Doppelt = nicht aktiv

### Ergebnis



Abb. 8.19-6: Ergebnis aus den Werten von Bsp. 1

## Beispiel 2

Eingestellt wurden die folgenden Werte:

Pixel in X-Richtung = 3  
 Pixel in Y-Richtung = 15  
 Restbreite = 5  
 Kontrast = 60  
 Mindestgrauwert = 0  
 Richtung = horizontal  
 Negativ = nicht aktiv  
 Richtung umdrehen = nicht aktiv  
 Doppelt = nicht aktiv

## Ergebnis

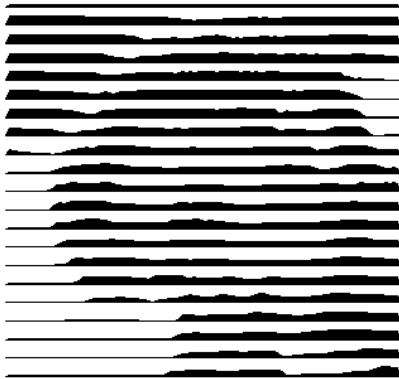


Abb. 8.19-7: Ergebnis aus den Werten von Bsp. 1

Anhand der 2 Beispiele ist zu erkennen, dass schon kleine Veränderungen der Werte zu großen Abweichungen beim Ergebnis führen.

## *Entgitterhilfe*

### Entgitterhilfe erzeugen

Die Streifen werden an den Enden automatisch aufgedickt, damit das Ergebnis schneller entgittert werden kann.

### Streifen pro Laschen

In diesem Feld kann die Anzahl der Streifen, die eine Lasche enthalten soll, eingestellt werden.

## Laschenbreite

In diesem Feld definieren Sie die Breite, die eine Lasche haben soll.

Zur Info wir unterhalb dieser Felder die **voraussichtliche Objektanzahl** eingeblendet. Dies ist wichtig, um im Vorfeld entscheiden zu können, ob der Zeitaufwand für das Entgittern in einem vernünftigen Verhältnis zum Aufwand steht.

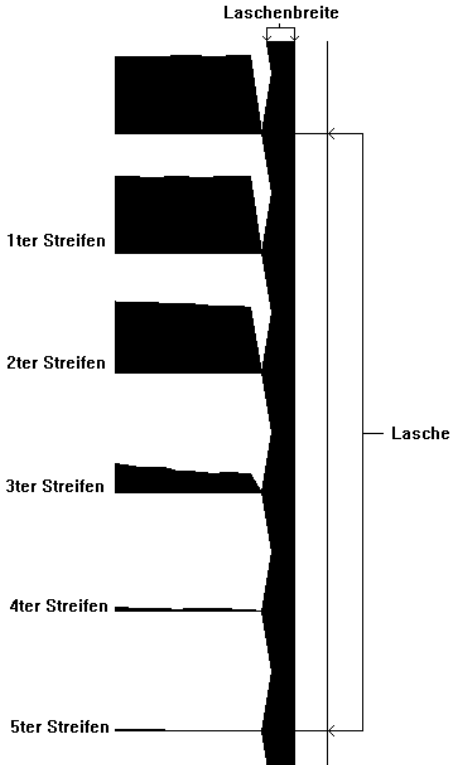


Abb. 8.19-8: Beispiel für Streifen pro Lasche, Laschenbreite und Streifen

## Die verschiedenen Modi

In dem PhotoCut-Dialog können Sie zwischen folgenden **Modi** wählen: **Streifen**, **Rauten**, **Kreise**, **Vierecke**, **Einzelne Rauten**, **Einzelne Kreise**, **Einzelne Rechtecke**, **Spirale**.

Mit welchem Modus Sie das beste und attraktivste Ergebnis erzielen, ist stark abhängig von der verwendeten Vorlage. Kontrastreiche Vorlagen sind i. d. R. besser geeignet, um optisch interessante Ergebnisse zu ergeben.

**Tipps: Die Bildschirmdarstellung zeigt nur selten eine Darstellung, die eine sichere Beurteilung des Ergebnisses ermöglicht. Drucken Sie deshalb das Ergebnis auf**

***Ihrem Drucker aus. Jetzt können Sie das Ergebnis des Vorganges relativ genau beurteilen und laufen nicht Gefahr teurer Material zu verschwenden!***

### 8.19.1 Der PhotoCUT-Dialog

## 9 Die Sidebar

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



### 9.1 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**.

### 9.2 Das Verankerungs-Control



Abb. 9.2-1: 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, dass 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. 9.2-2: Reiterleiste mit aktiviertem Layer-Reiter

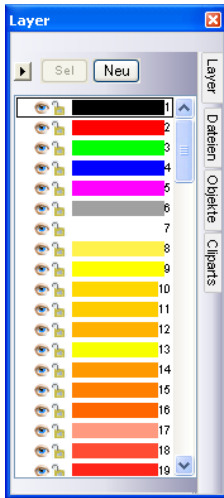
Die Anwahl geschieht durch Klick auf den entsprechenden Reiter.

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

## 9.3 Der *Layer*-Reiter

Die *Sidebar* schalten Sie über das *Fenster*-Menü an oder aus. Die Anwahl der einzelnen Layer geschieht über den *Layer-Reiter* der Sidebar mittels der rechten Maustaste.  **STRG+2**

### 9.3.1 A) Der Layer-Bereich



**Hinweis:** Der *Layer-Einstellungen-Dialog* wird mit einem Klick der rechten Maustaste auf den *selektierten Layer* geöffnet!

### 9.3.2 B) Die Layer-Optionen



Abb. 9.3-1: Die *Neu*-Schaltfläche

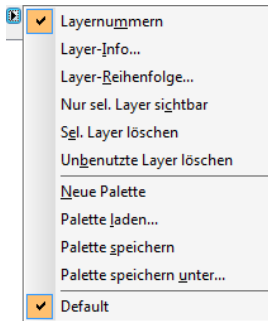
Diese Option legt einen neuen Layer an und öffnet den dazugehörigen Dialog.



Abb. 9.3-2: Die *Selektieren*-Schaltfläche

Diese Option selektiert den angeklickten Layer.

### 9.3.3 C) Die Paletten-Optionen



#### Layernummern

Diese Option zeigt die Nummer des Layers neben dem zugehörigen Farbbalken an.

#### 9.3.3.1 Layer-Info Dialog

##### Layer-Info...

öffnet den nachfolgenden Setup-Layer Dialog.

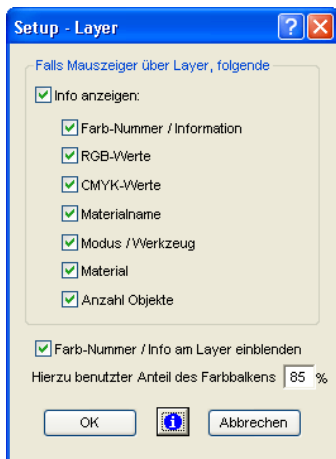


Abb. 9.3-3: Setup-Layer Dialog

#### Falls Mauszeiger über Layer folgende Info anzeigen,

werden die aktivierten Informationen in einem so genannten Tooltip angezeigt.

Darüber hinaus können der **benutzte Anteil des Farbbalkens in %**, **Anzahl sichtbarer Layer** definiert und die **Fensterbreite** der **Layer-Toolbar** interaktiv verändert werden.

### 9.3.3.2 Layer-Reihenfolge Dialog

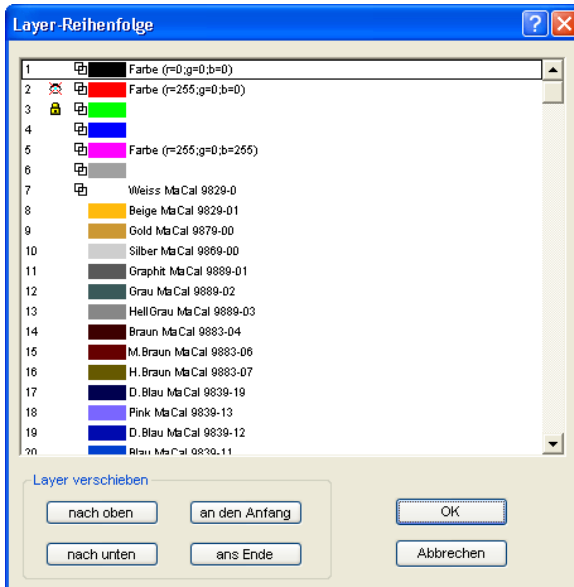


Abb. 9.3-4: Der Layer-Reihenfolge ändern-Dialog

Die Reihenfolge der Layer kann beliebig geändert werden. Dazu benutzen Sie bitte die **nach oben-**, **nach unten-**, **an den Anfang-**, **ans Ende-**Schaltfläche.

### 9.3.3.3 Nur sel. Layer sichtbar

Zeigt nur die Objekte an, die in dem selektierten Layer liegen.

### 9.3.3.4 Sel. Layer löschen

Das Aktivieren dieser Option löscht den selektierten Layer.

**Hinweis:** Diese Option ist nur aktivierbar, wenn keine Objekte in diesem Layer liegen, der Layer also unbenutzt ist.

### 9.3.3.5 Unbenutzte Layer löschen

Alle Layer in denen sich keine Objekte befinden (unbenutzt) werden gelöscht.

### 9.3.3.6 Neue Palette

Diese Option legt eine neue Farbpalette an.

**Hinweis: Dabei werden 6 Basis-Layer immer angelegt. Reihenfolge und Farbe kann jederzeit geändert werden.**

### 9.3.3.7 Palette laden

Zuvor gespeicherte Paletten können geladen werden.

### 9.3.3.8 Palette speichern

Mit diesem Befehl sichern Sie eine neu definierte oder eine geänderte Palette auf Ihrer Festplatte.

**Hinweis: Wird diese eine neue oder geänderte Palette als Defaultpalette abgespeichert, wird bei jedem Neustart von EuroCUT diese Palette benutzt.**

### 9.3.3.9 Palette speichern unter

Dieser Befehl erlaubt die Neuvergabe eines Palettennamens und speichert die ausgewählte Palette unter dem neuen Namen.

### 9.3.3.10 Default

Dieser Befehl lädt die Farbpalette, die standardmäßig mit EuroCUT ausgeliefert wird. Es handelt sich dabei um eine Mactac Folienfarbtabelle.

## 9.3.4 Statusanzeige Layer








-  Objekt in Layerfarbe
-  Nicht sichtbarer Layer
-  Gesperrter Layer
-  Werkzeug zugeordnet
-  Layer aktiv und nicht belegt
-  Objekt in Layer und aktiv

Abb. 9.3-5: Layer Statusanzeige

### **Objekt in Layerfarbe**

Ist ein Layer mit diesem Symbol markiert, heißt das, dass Objekte in dieser Farbe bzw. Layerzuordnung auf dem Desktop vorhanden sind. Die Auswahl geschieht am einfachsten über die -Schaltfläche.

### **Nicht sichtbarer Layer**

Ist ein Layer mit diesem Symbol markiert, heißt das, dass Objekte in dieser Farbe bzw. Layerzuordnung zur Zeit nicht sichtbar sind; sie sind aber vorhanden und können bei

Bedarf sichtbar geschaltet werden. In der Regel werden Layer auf nicht sichtbar geschaltet, wenn sie beim Entwurf hinderlich sind.

### ***Gesperrter Layer***

Ist ein Layer mit diesem Symbol markiert, heißt das, dass Objekte in dieser Farbe bzw. Layerzuordnung gesperrt, also nicht bearbeitet, verschoben oder skaliert werden können.

### ***Werkzeug zugeordnet***

Ist ein Layer mit diesem Symbol markiert, heißt das, dass ein Werkzeug aus dem ausgewählten Gerät diesem Layer zugeordnet wurde. Alle Objekte, die in diesem Layer liegen, werden bei der Ausgabe mit diesem Werkzeug bearbeitet.

### ***Layer aktiv und nicht belegt***

Ist ein Layer mit einem Rahmen markiert, heißt das, dass keine Objekte in dieser Farbe bzw. Layerzuordnung vorhanden sind, aber der Layer aktiv ist. Jetzt können Objekte z. B. mit dieser Farbe oder Layerzuordnung oder Umriss versehen werden. Die Ziffer gibt die Layer-Nummer und die Tiefenanordnung an.

***Hinweis: Der Begriff „Tiefenanordnung“ meint, dass Objekte mit einer niedrigeren Nummer vor denen mit höheren Nummern gezeichnet werden. Die Layerreihenfolge beeinflusst also auch die Zeichenreihenfolge.***

### ***Objekt in Layer und aktiv***

Ist ein Layer mit einem Rahmen und dem belegt Symbol markiert, heißt das, dass der Layer aktiv ist und sich Objekte in dieser Farbe (bzw. Layerzuordnung) auf dem Desktop befinden. Die Ziffer gibt die Layer-Nummer und die Tiefenanordnung an.

***Hinweis: Der Begriff „Tiefenanordnung“ meint, dass Objekte mit einer niedrigeren Nummer vor denen mit höheren Nummern gezeichnet werden. Die Layerreihenfolge beeinflusst also auch die Zeichenreihenfolge.***

## 9.3.5 Der *Layer-Einstellungen*-Dialog

### 9.3.5.1 Der *Farbe*-Reiter

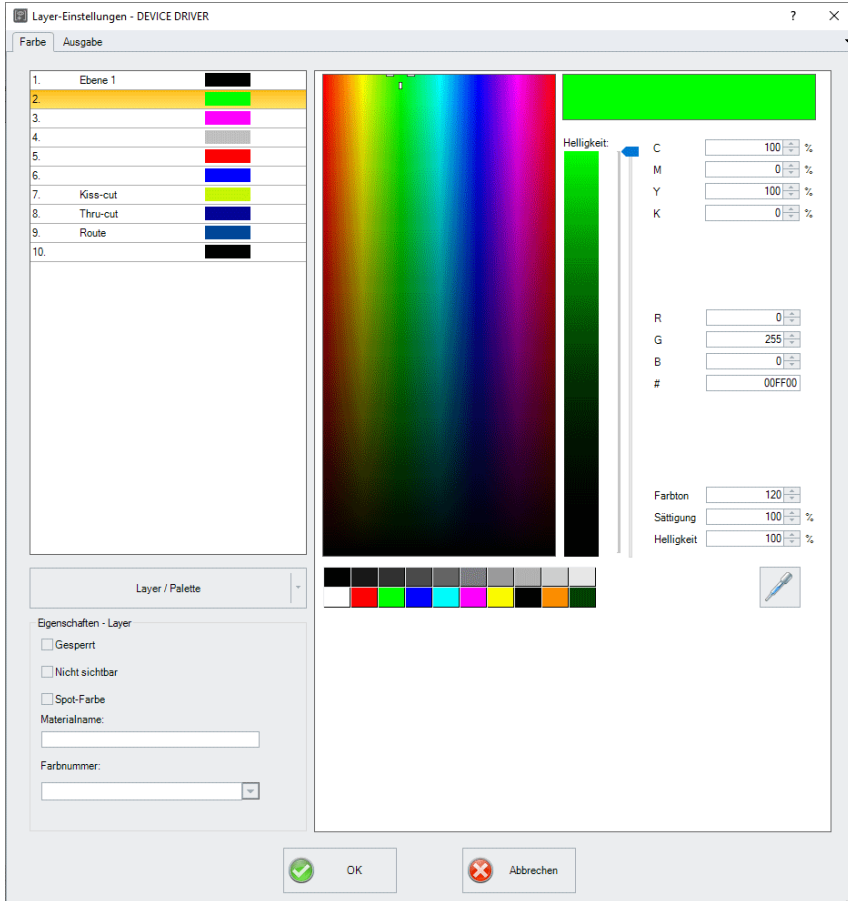


Abb. 9.3-6: Default-Ansicht des Farbe-Reiter-Fensters; Layer / Palette aktiviert

#### 9.3.5.1.1 *Die Farbauswahl*

Die Auswahl der Farbe kann mit einem Klick in das große Farbfeld in der Mitte oder mit einem Klick auf eines der Farbfelder unterhalb des mittleren Farbfeldes geschehen. Das untere Farbfeld erlaubt die direkte Auswahl von Grautönen in 10%-Abstufung, auf Rot, Grün, Blau, Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz, sowie die Sekundärfarben Orange und Dunkelgrün. Die Einstellungen werden übernommen mit **OK**. Die **Abbrechen-Schaltfläche** schließt das Fenster ohne Änderung.

### **Farbmodell**

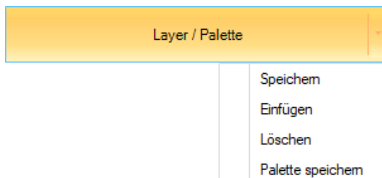
Im **Layer-Einstellungen**-Dialog hat der Anwender drei **Farbmodelle** zur Auswahl:

1. **CMYK** - Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast
2. **RGB** - Rot, Grün, Blau
3. **HSB** - Farbton (**Hue**), Sättigung (**Saturation**), Helligkeit (**Brightness**)

### **Helligkeit-Control**

Die **Helligkeit** der aktiven Farbe kann mit dem Schieberegler rechts von dem Helligkeitsstreifen von 100-0% eingestellt werden. Der %-Wert wird im HSB-Farbmodell im **Helligkeit-Feld** angezeigt.

### **Die Layer-Palette-Schaltfläche**



#### **Speichern**

Speichert einen zusätzlichen Layer mit den individuellen Einstellungen.

#### **Einfügen**

Fügt einen Layer in die **Layer**-Toolbar ein.

#### **Löschen**

Löscht einen Layer aus der **Layer**-Toolbar.

#### **Palette speichern**

Diese Option speichert alle gemachten Änderungen in der zugehörigen Palettendatei im **Pal-Unterverzeichnis**.

### **9.3.5.1.2 Eigenschaften-Layer-Optionen**

#### **Gesperrt**

Wird diese Option aktiviert, dann wird der selektierte Layer gesperrt, das bedeutet, das Objekte in dieser Farbe, diesem Layer nicht bearbeitet, verschoben oder skaliert werden können. Der Layer wird mit dem Gesperrt-Symbol versehen.

### **Nicht sichtbar**

Wird diese Option aktiviert, dann werden alle Objekte in dieser Farbe, diesem Layer unsichtbar geschaltet. Der Layer wird mit dem Unsichtbar-Symbol versehen.

### **Spot-Farbe**

Eine **Spot-Farbe** ist eine Farbe mit einem exakt festgelegten RGB- oder CMYK-Farbwert. Anders als Prozess-Farben kann eine **Spot-Farbe** in einem Druckdurchgang gedruckt werden, sie wird nicht aus anderen Farben gemischt.

**Hinweis: Der Farbname, der in dieses Feld eingetragen wird, wird beim EPS-Export mit in die Ausgabe-Datei geschrieben. Oft wird diese Option für die Definition von Schneidepfaden benutzt oder die Spot-Farbe wird behandelt wie ein Sonderkanal in Photoshop.**

### **Materialname**

In diesem Feld kann einem Layer ein Material zugewiesen werden. Diese Information wird dem Anwender angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über den entsprechenden Layer befindet.

### **Farbnummer**

In diesem Feld kann einem Layer eine Nummer zugewiesen werden. Diese Information wird dem Anwender angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über den entsprechenden Layer befindet.



#### **9.3.5.1.3 Die Pipette**

Die **Pipette-Funktion**, auch Farben-Picker genannt, kann Farben von Vektorobjekten oder von einer beliebigen Stelle in einem Bild (Bitmap) aufnehmen und so den Palettenfarben hinzugefügt werden.

Nach einem Klick auf die **Pipette-Schaltfläche** verwandelt sich der Mauscursor in eine Pipette. Jetzt können sie mit der Pipettenspitze die Farbe einer Kontur, einer Füllung oder eines Pixels eines Bitmaps aufnehmen. Die aufgenommene Farbe wird dann in dem Anzeigefeld oben rechts im Dialog angezeigt und der Farbwert wird in die Farbwertfelder (CMYK und RGB) eingetragen.

Anschließend können sie den Layer-Farbwert mittels der **Layer / Palette-Schaltfläche** speichern. Dabei kann entweder der einzelne Layer (Speichern...) oder die gesamte Farbpalette (Palette speichern...) gespeichert werden.

Die **Pipette-Funktion** wird beendet durch die **ESC-Taste** oder per Klick auf die **Pipette-Schaltfläche**.

**Hinweis:** Der Layer Dialog wird geöffnet durch einen Klick mit der rechten Maustaste.

### 9.3.5.2 Der Ausgabe-Reiter

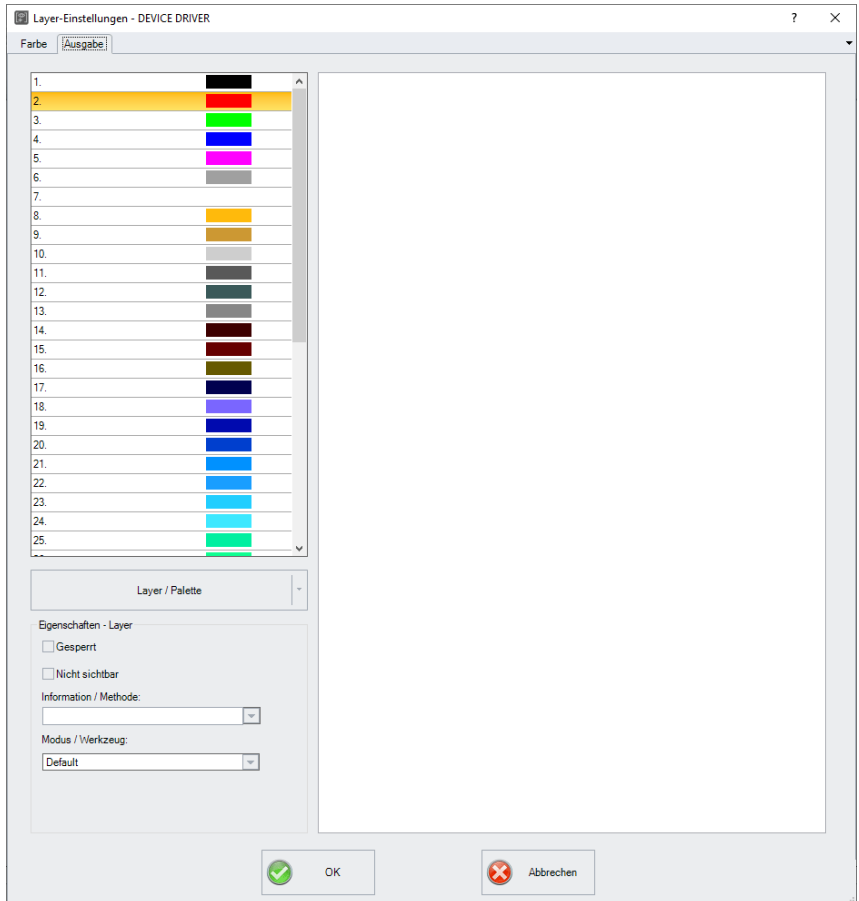
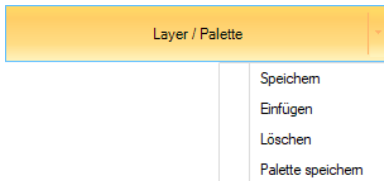


Abb. 9.3-7: Default-Ansicht des Ausgabe-Reiter-Fensters

### Die **Layer-Palette**-Schaltfläche



#### **Speichern**

Speichert einen zusätzlichen Layer mit den individuellen Einstellungen.

#### **Einfügen**

Fügt einen Layer in die **Layer**-Toolbar ein.

#### **Löschen**

Löscht einen Layer aus der **Layer**-Toolbar.

#### **Palette speichern**

Diese Option speichert alle gemachten Änderungen in der zugehörigen Palettendatei im **Pal-Unterverzeichnis**.

### 9.3.5.2.1 **Eigenschaften-Layer-Optionen**

#### **Gesperrt**

Wird diese Option aktiviert, dann wird der selektierte Layer gesperrt, das bedeutet, das Objekte in dieser Farbe, diesem Layer nicht bearbeitet, verschoben oder skaliert werden können. Der Layer wird mit dem Gesperrt-Symbol versehen.

#### **Nicht sichtbar**

Wird diese Option aktiviert, dann werden alle Objekte in dieser Farbe, diesem Layer unsichtbar geschaltet. Der Layer wird mit dem Unsichtbar-Symbol versehen.

#### **Information / Methode**

In diesem Feld kann einem Layer ein **Information** oder eine **Methode** zugewiesen werden. Diese Information wird dem Anwender angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über den entsprechenden Layer befindet.

**Hinweis:** Sind in dem Gerätetreiber bereits Zuordnungen vordefiniert, dann kann die Methode in der Liste ausgewählt werden.

### **Modus / Werkzeug**

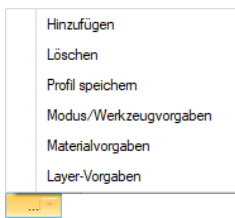
In diesem Feld kann einem Layer ein **Modus** oder ein **Werkzeug** zugewiesen werden. Diese Information wird dem Anwender angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über den entsprechenden Layer befindet.

**Hinweis:** Sind in dem Gerätetreiber bereits Zuordnungen vordefiniert, dann kann das Werkzeug in der Liste ausgewählt werden.

Nach der Auswahl des Werkzeugs, erscheint eine zusätzliche Option:

### **Material**

In diesem Feld kann einem **Werkzeug** ein **Material** zugeordnet werden. Diese Information wird dem Anwender angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über den entsprechenden Layer befindet.



### **Hinzufügen**

Ein Klick auf die **Hinzufügen-Option** öffnet ein Fenster zur Eingabe eines neuen **Materials**.

**Hinweis:** Die Parameter des hinzugefügten Materials können jetzt verändert werden. Sollen die Änderungen dauerhaft sein müssen dies mit der Profil speichern-Option tun.

### **Löschen**

Ein Klick auf die **Löschen-Schaltfläche** löscht das ausgewählte **Material** aus der Materialliste.

### **Profil speichern**

Diese Option speichert die geänderten Parameter in einem dem **Material** zugehörigen **Materialprofil**.

### **Modus/Werkzeugvorgaben**

Das Aktivieren dieser Option setzt die Werte auf die **Modus/Werkzeugvorgaben** zurück, die im Gerätetreiber vorgegeben sind.

### 9.3.5 Der Layer-Einstellungen-Dialog

#### **Materialvorgaben**

Das Aktivieren dieser Option setzt die Werte auf die **Materialvorgaben** zurück, die im Gerätetreiber vorgegeben sind.

#### **Layer-Vorgaben**

Das Aktivieren dieser Option setzt die Werte auf die **Layer-Vorgaben** zurück.

#### **Parameter**

Rechts im Dialog werden die **Werkzeug-Parameter** angezeigt. Änderungen an den zugehörigen Parametern können hier vorgenommen werden.

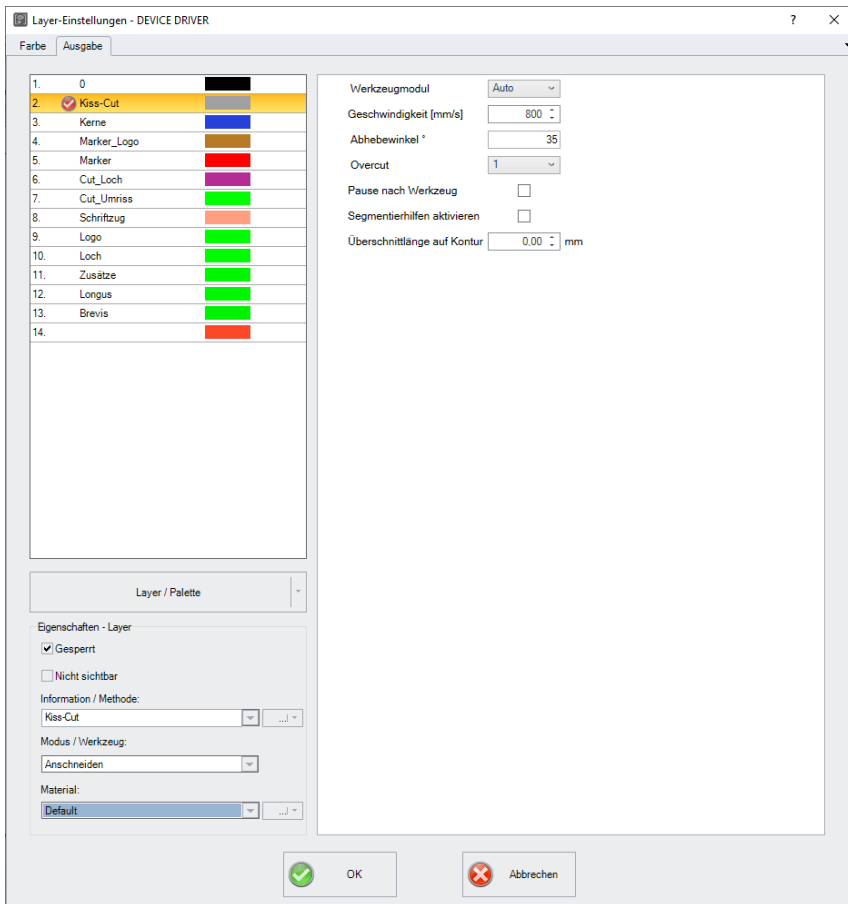


Abb. 9.3-8: Parameter-Ansicht nach Auswahl des Anschneiden-Werkzeugs

## 9.3.6 Tastenkürzel in der Layerbearbeitung

Die folgenden Tastenkürzel stehen in der Layerbearbeitung zur Verfügung:

Nebenstehendes Tastenkürzel öffnet den **LayerEinstellungen**-Dialog



### **Springen in der Toolbar**

<b>POS 1-Taste</b>	Sprung zum ersten Layer
<b>ENDE-Taste</b>	Sprung zum letzten Layer
<b>BILD hoch/runter-Taste</b>	Sprung über 1/10 der Layergesamtzahl
<b>CURSORTASTE hoch/runter</b>	Sprung zum nächsten Layer

### **Farbzuweisung über die Toolbar**

<b>Doppelklick</b>	weist markierten Objekten die Layerfarbe zu
<b>Doppelklick+STRG-Taste</b>	weist markierten Objekten einen Stiftumriss in der aktiven Layerfarbe zu

### **Verschieben einzelner Layer / Änderung der Reihenfolge**

1. Schritt: Mauscursor auf gewünschten Layer positionieren
2. Schritt: Linke Maustaste drücken und gedrückt halten
3. Schritt: Den Layer an die gewünschte Position verschieben
4. Schritt: Einmal rechte Maustaste drücken
5. Ergebnis: Der Layer befindet sich an der neuen Position

## 9.4 Der *Dateien*-Reiter

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

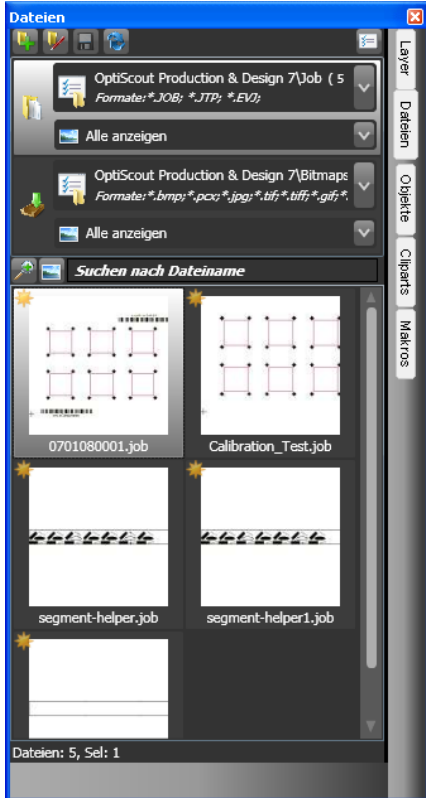


Abb. 9.4-1: Dateivorschaubilder (Thumbnails)

### 9.4.1 Symbolleiste im Dateien-Reiter



#### 9.4.1.1 Die Neuen Suchpfad anlegen-Schaltfläche



Abb. 9.4-2: Neuen Suchpfad anlegen-Control

Folgender Dialog erscheint, wenn die Option bei „**Job öffnen**“ aktiviert wurde.

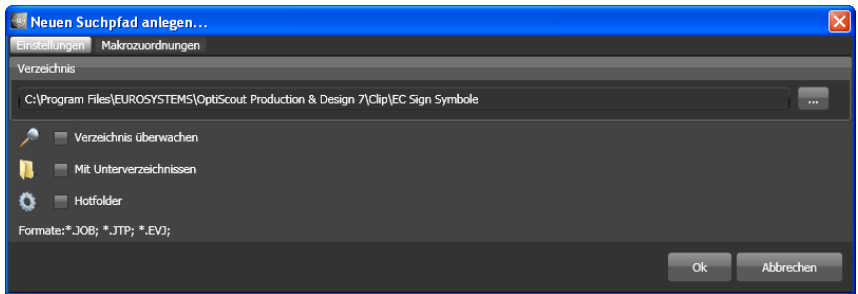


Abb. 9.4-3: Einstellungen-Fenster bei Job öffnen

Folgender Dialog erscheint, wenn die Option bei „**Datei importieren**“ aktiviert wurde.

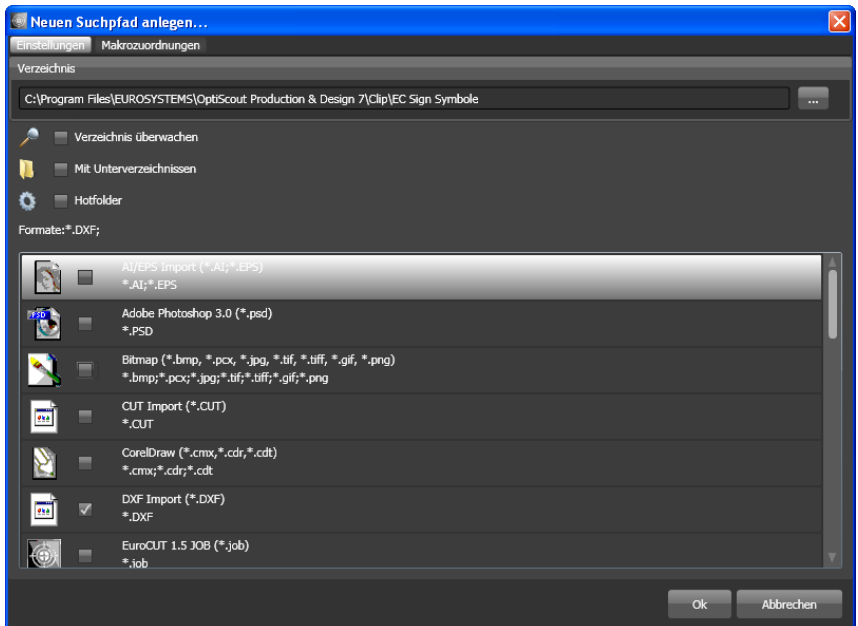


Abb. 9.4-4: Einstellungen-Fenster bei Datei importieren

#### 9.4.1.1.1 Die *Verzeichnis überwachen*-Option

Ist die *Verzeichnis überwachen*-Option aktiviert, dann wird der im Suchpfad angegebene Ordner überwacht, mit der Folge, dass immer dann wenn eine Datei in diesen Ordner kopiert wird, die Anzeige aktualisiert wird. Die Suche muss also nicht manuell aktualisiert


#### 9.4.1 Symbolleiste im Dateien-Reiter

werden.

##### 9.4.1.1.2 Die *Mit Unterverzeichnissen*-Option

Ist die *Mit Unterverzeichnissen*-Option aktiviert, werden auch alle unterhalb des ausgewählten Ordners befindlichen Ordner bei der Dateisuche mitberücksichtigt.

##### 9.4.1.1.3 Die *Hotfolder*-Option

 **siehe Kapitel 9.4.3: Hotfolder - Verzeichnisüberwachung**

##### 9.4.1.1.4 Format-Auswahl

In der nachfolgenden Liste der Dateiformate kann ausgewählt werden, welche Formate im Suchpfad berücksichtigt werden sollen. Eine Mehrfachanwahl ist möglich.

#### 9.4.1.2 Die *Suchpfad bearbeiten*-Schaltfläche

In dem *Suchpfad bearbeiten*-Dialog trifft man die Auswahl, welche(s) Dateiformat in dem ausgewählten *Verzeichnis* gesucht werden soll.



Abb. 9.4-5: Suchpfad bearbeiten-Control

Folgender Dialog erscheint, wenn die Option bei „*Suchpfad bearbeiten*“ aktiviert wurde.

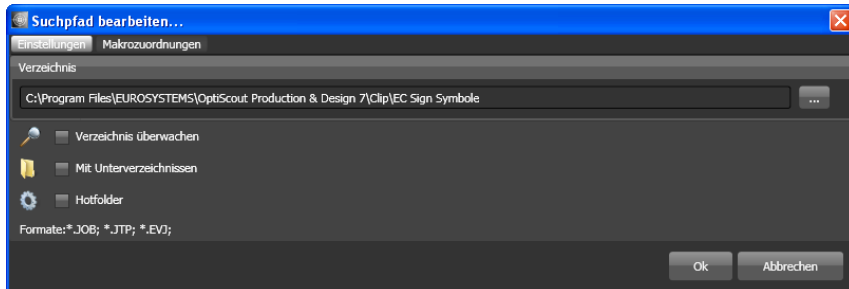


Abb. 9.4-6: Fenster bei Job öffnen

Folgender Dialog erscheint, wenn die Option bei „**Suchpfad bearbeiten**“ aktiviert wurde.

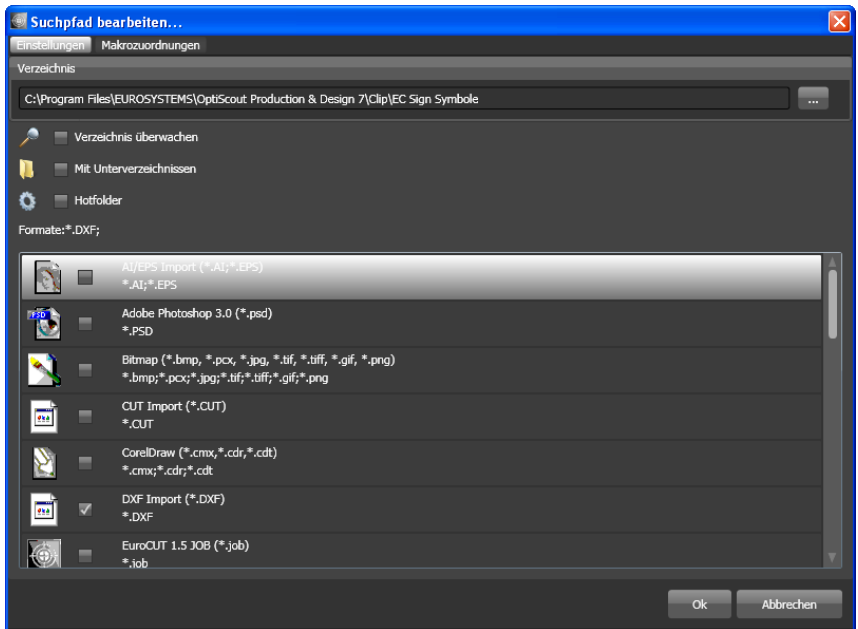


Abb. 9.4-7: Fenster bei Suchpfad bearbeiten

### 9.4.1.3 Änderungen speichern-Schaltfläche



Das Aktivieren der **Änderungen speichern**-Schaltfläche speichert die aktuellen Einstellungen in dem **Dateien-Reiter**.

### 9.4.1.4 Aktualisieren-Schaltfläche



Das Aktivieren der **Aktualisieren**-Schaltfläche liest den selektierten Suchpfad neu ein und erzeugt aktuelle Vorschaubilder (Thumbnails).

### 9.4.1.5 Der **Einstellungen**-Dialog



Wird die **Einstellungen**-Schaltfläche aktiviert, dann erscheint der nachfolgende Dialog, mit dem die Anzeigeparameter der Vorschaubilder (Thumbnails) in dem

#### 9.4.1 Symbolleiste im Dateien-Reiter

Datei-Vorschaubereich eingestellt werden.

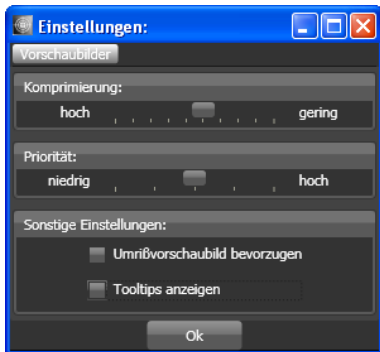


Abb. 9.4-8: Einstellungen-Dialog für die Dateisuche

##### 9.4.1.5.1 Komprimierung

Die Veränderung der Komprimierung beeinflusst die Anzeigequalität der Thumbnails in dem Vorschaubereich. Wird der Schieberegler in Richtung „hoch“ bewegt, dann verbessert sich die Anzeigequalität. Wird der Schieberegler in Richtung „gering“ bewegt, dann verringert sich die Anzeigequalität.

**Hinweis:** Bei Jobs ist keine Wirkung sichtbar, da das Vorschaubild in einer festen Größe in der Job-Datei eingebunden wird.

##### 9.4.1.5.2 Priorität

Die **Priorität** weist der Erzeugung der Vorschaubilder mehr oder weniger Rechenzeit zu. Je mehr Rechenzeit diesem Prozess zugewillt wird, umso schneller werden die Thumbnails im Vorschaubereich angezeigt bzw. aktualisiert.

##### 9.4.1.5.3 Sonstige Einstellungen

###### Die **Umrissvorschaubild bevorzugen**-Option

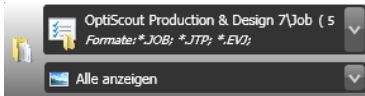
Wenn die **Umrissvorschaubild bevorzugen**-Option aktiviert ist, werden die Vorschaubilder nicht im Vollflächen-Modus sondern im Umriss-Modus angezeigt.

###### Die **Tooltips anzeigen**-Option

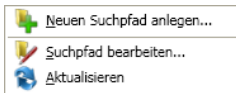
Wenn die **Tooltips anzeigen**-Option aktiviert ist, werden Erklärungstexte an der Cursorposition angezeigt.

## 9.4.2 Suchpfade

### 9.4.2.1 Job öffnen-Schaltfläche

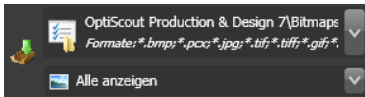


Ein Klick mit der **rechten Maustaste** in diesen Bereich öffnet das nachfolgende **Kontextmenü**.



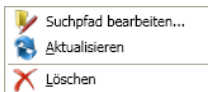
Beschreibung der einzelnen Menüeinträge siehe oben.

### 9.4.2.2 Job importieren-Schaltfläche



Ein Klick mit der **rechten Maustaste** in diesen Bereich öffnet das nachfolgende **Kontextmenü**.

#### Kontextmenü




Beschreibung der einzelnen Menüeinträge siehe oben.

## 9.4.2.3 Einstellungen

### 9.4.2.3.1 Verzeichnis hinzufügen

Ein Klick mit der rechten Maustaste in das Listenfeld aktiviert die *Verzeichnis hinzufügen...*-Option und öffnet den nachfolgenden *Einstellungen*-Dialog.

### 9.4.2.3.2 Verzeichnis

Im Verzeichnis-Feld kann ein Suchpfad angegeben werden, wo die Dateien zu suchen sind. Alternativ kann mittels der -Schaltfläche folgender Dialog aufgerufen werden. Wählen Sie hier den Ordner aus, in dem sich die zu listenden Dateien befinden.

## 9.4.2 Suchpfade

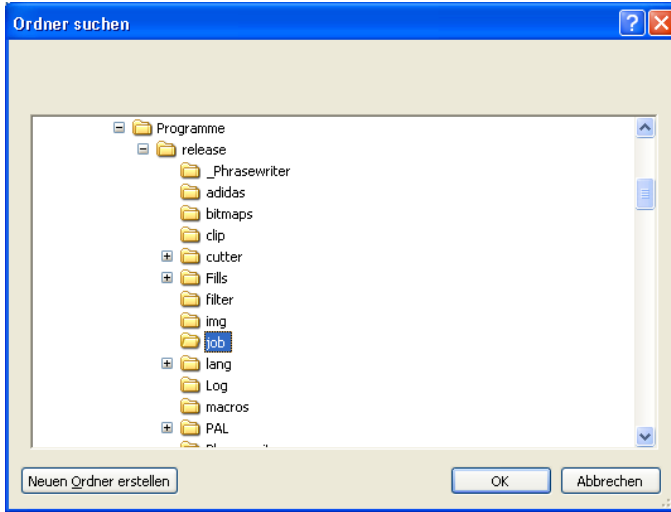
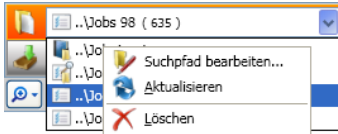


Abb. 9.4-9: Einstellen des Suchpfads

### 9.4.2.3.3 Kontextmenü Suchpfad

Ein Klick mit der **rechten Maustaste** in einen Suchpfad öffnet ein Kontextmenü mit weiteren Menüeinträgen.



### 9.4.2.3.4 Suchpfad bearbeiten-Menüeintrag

Der *Suchpfad bearbeiten*-Menüeintrag öffnet den *Suchpfad bearbeiten*-Dialog (siehe oben).

### 9.4.2.3.5 Aktualisieren-Menüeintrag

Der *Aktualisieren*-Menüeintrag aktiviert die Dateisuche in dem ausgewählten Suchpfad.

### 9.4.2.3.6 Löschen-Menüeintrag

Der *Löschen*-Menüeintrag löscht den selektierten Menüeintrag.

**Hinweis:** Ein Doppelklick auf den senkrechten Trenner zwischen den Spalten (hier: *Img*, *Name*, *Datum*, *Größe*) stellt automatisch die maximal mögliche Breite der jeweiligen Spalte ein. Ein Klick auf die Spaltenüberschrift sortiert auf- oder

***absteigend abhängig vom ausgewählten Kriterium (Spaltenname). Dabei zeigt ein schwarzes Dreieck neben der Spaltenüberschrift an, welche Spalte aktiviert ist und ob auf- oder absteigend sortiert wurde.***

## 9.4.3 Hotfolder - Verzeichnisüberwachung

### Zielsetzung

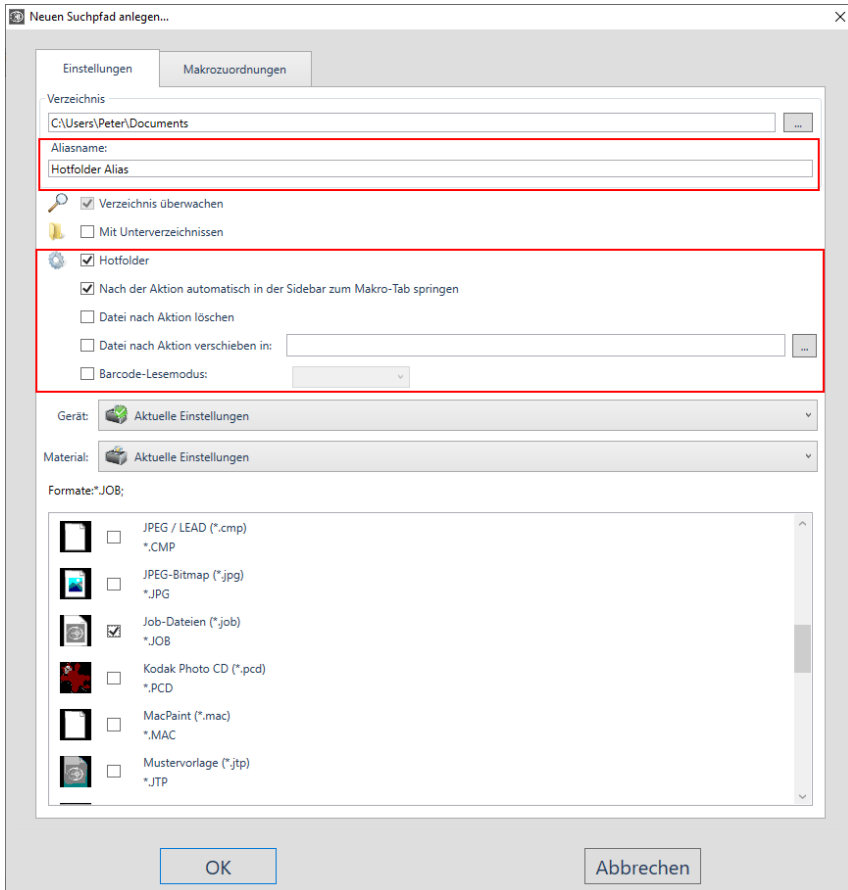
Ziel der Hotfolder-Verzeichnisüberwachung ist die Optimierung des Print & Cut-Workflows. Mittels eines definierbaren Hotfolder-Verzeichnisses und Jobs, die mit an sie gebundenen Aktionen versehen werden können, kann der Arbeitsfluss deutlich beschleunigt werden - Bedienfehler sind praktisch ausgeschlossen. Der Workflow wird auf die absolut notwendigen Klicks reduziert.

### Realisierung

Damit die oben genannte Zielsetzung erreicht wird, wurde der Datei-Reiter um die folgenden **Einstellungen** erweitert:

1. Ein individuell festgelegtes Verzeichnis (Ordner) kann überwacht werden.
2. Dies kann auf Wunsch auch mit dessen Unterverzeichnissen geschehen. Der Anwender muss nur dafür sorgen, dass die Dateien, die weiter zu verarbeiten sind, in dieses Verzeichnis transferiert werden.
3. Wenn die Hotfolder-Option aktiviert wird, ist auch Option 1 „Verzeichnisüberwachung“ und Option 4 „Nach der Aktion in der Sidebar zum Makro-Tab springen“, automatisch aktiv. Diese Kopplung stellt sicher, dass die Überwachung aktiv ist und dass die Werkzeugzuweisung, sowie die Ausgabe der Daten unmittelbar danach erfolgen kann.
4. Beim optionalen Barcode-Import wird die gesuchte Datei mittels Barcode-Scanner automatisch geladen. Der zu verwendende Barcode wird in der RIP-Liste selektiert. Vorhandene Rotationsindikatoren wie z. B. T - Top (180°), B - Bottom (ohne Drehung) werden dabei berücksichtigt. Zusätzlich wird angezeigt, wie oft die Datei geladen wurde. Neben einem vergrößerten Vorschaubild (Thumbnail) werden - abhängig vom Dateiformat - zusätzliche Angaben wie Materialname und Anzahl der Kopien eingeblendet. Befindet sich der Cursor im Suchfeld, kann das Lesen des Barcodes mit dem Scanner erfolgen.
5. Ist für die Weiterverarbeitung ein RIP im Einsatz, kann aus der RIP-Liste das passende ausgewählt werden.
6. Schließlich kann festgelegt werden, was mit den Hotfolder-Dateien **nach** dem Schneiden passieren soll. Sie können aus dem Verzeichnis gelöscht oder in ein anderes Verzeichnis verschoben werden.

## 9.4.3 Hotfolder - Verzeichnisüberwachung



### 9.4.3.1 Die **Hotfolder**-Option

Die **Hotfolder**-Option schaltet die Verzeichnisüberwachung ein und aus.

**Hinweis:** *Automatisch wird die Verzeichnis überwachen-Option und die Nach der Aktion automatisch in der Sidebar zum Makrotab springen-Option aktiviert!*

#### 9.4.3.1.1 Materialname / Methoden aus OXF- / XML- / ZCC-Dateien anzeigen

Bei OXF- / XML- / ZCC-Dateien können einige Zusatzinformationen (falls vorhanden) aus **RIP-Dateien** angezeigt werden. Die Anzeige muss auf **VorschauBild** eingestellt sein. Diese Zusatzinformationen wie **Materialname**, **Kopien** und **Methoden** sind z. B. von Interesse, wenn zuerst Aufträge bearbeitet werden sollen, die eine bestimmte Methode verlangen oder, dass das Werkzeug, welches sich gerade in der Maschine befindet zum Einsatz kommen soll.

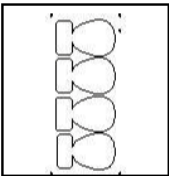
**Hinweis: Diese Zusatzfunktion wird über die Hotfolder-Option aktiviert. ONYX-XML-Dateien enthalten keine Angaben zur Kopien-Anzahl.**

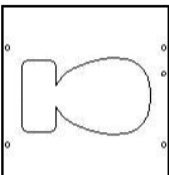
Dateien

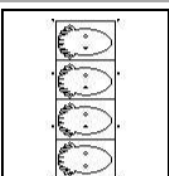
EUROSYSTEMS\OptiScout Production & Design 9\Job (0)  
Formate: \*.JOB; \*.JTP;

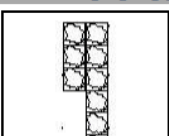
OXF / XML / ZCC (243)  
Formate: \*.xml; \*.OXF; \*.zcc;

Suchen nach Dateiname

0JJIC6K227D\_Eule\_Lila~1.xml 13.07.2022 09:47  

 0x geöffnet  
 Material: Cardboard  
 Kopien: 1  
 Methoden: Register,Kiss-cut

0TNO6HR2283\_Eule\_Grün~2.xml 03.08.2022 15:17  

 0x geöffnet  
 Material: PP  
 Kopien: 1  
 Methoden: Register,Kiss-cut

03UDVN6188T.xml 05.08.2020 15:48  

 0x geöffnet  
 Material: Arlon DFP 510GT SAV 570 HP 3\_22\_  
 Kopien: 1  
 Methoden: Register,Throughcut,TileOutline

1Z12AN4227E\_RIP\_Test\_2\_Layer\_200x200\_mm.xml 14.07.2022 08:41  

 0x geöffnet  
 Material: Cardboard  
 Kopien: 1  
 Methoden: Register,KissCut,ThroughCut

Dateien: 243, Sel: 0

Layer  
Dateien  
Objekte  
Clipsarts  
Makros

### 9.4.3.2 Der *Aliasname*

Alternativ zur Anzeige des Suchpfades kann ein frei definierbarer **Aliasname** vergeben und angezeigt werden. Damit ist es einfach mehrere Hotfolder zu unterscheiden, die auf das gleiche Verzeichnis verweisen und mit unterschiedlichen Material-Datenbank-Verknüpfungen belegt sind.

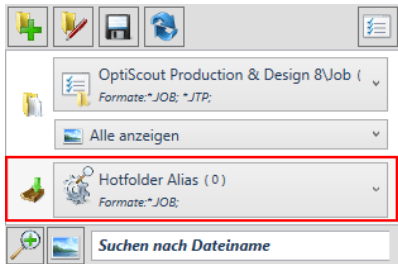


Abb. 9.4-10: Anzeige des Aliasnamens für den Hotfolder

### 9.4.3.3 Die *Nach der Aktion automatisch in der Sidebar zum Makro-Tab springen*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann wird nach dem Öffnen oder Importieren eines Jobs vom Dateien-Reiter in den Makro-Reiter der Sidebar gewechselt.

**Hinweis:** Dies reduziert die Anzahl der erforderlichen Mausclicks.

### 9.4.3.4 Die *Datei nach Aktion löschen*-Option

Ist diese Option aktiviert, dann wird die aktive Datei nach Beendigung, der mit ihr verknüpften Aktion (meist Ausgeben), aus dem Hotfolder-Ordner gelöscht.

### 9.4.3.5 Die *Datei nach der Aktion verschieben in: {Ordner}*-Option

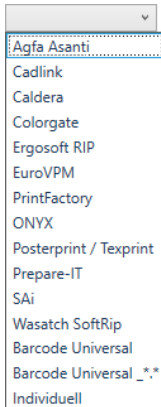
Ist diese Option aktiviert, dann wird die Datei nach Beendigung, der mit ihr verknüpften Aktion in den hier festgelegten Ordner verschoben.

### 9.4.3.6 Die *Barcode-Lesemodus*-Option

Der Barcodelesemodus erlaubt das schnelle Öffnen von Jobs mit einem Barcode-Scanner. Wenn der Cursor im Suchfeld steht können die Dateien mit dem Barcode-Scanner in EuroCUT Design XT eingelesen werden.

### 9.4.3.7 RIP-Liste

Aus der RIP-Liste kann das passende RIP für die Druckaufbereitung und den Druck selbst ausgewählt werden. Ebenso kann der verwendete Barcode selektiert werden.



## 9.4.4 Suchfeld und Dateiansicht

### 9.4.4.1 Öffnen/Importieren einer Datei

Ein Doppelklick auf ein Vorschaubild (Thumbnail) lädt (öffnet) die Datei auf die EuroCUT-Arbeitsfläche. Ein Herausziehen einer Datei per **Drag & Drop** importiert die ausgewählte Datei zu den Objekten auf der Arbeitsfläche **hinzu**.

#### 9.4.4.1.1 Status zurücksetzen



Dateien, die noch nicht bearbeitet wurden sind mit einem gelben Stern gekennzeichnet. Nach dem Öffnen/Importieren der Datei wird die „Sternkennzeichnung“ der Datei aufgehoben.

Die „Sternkennzeichnung“ dient der Übersicht, welche Dateien in einem Verzeichnis bereits bearbeitet wurden und welche nicht. Die Kennzeichnung kann mit der *Status zurücksetzen*-Option wieder in den Ausgangszustand „Kennzeichnung mit einem Stern“ - gebracht werden.

#### 9.4.4.1.2 Statusbereich

In dem Bereich unterhalb der Thumbnails bzw. Listenansicht werden Status-Meldungen z. B. Anzahl der selektierten Dateien etc. angezeigt.

### 9.4.4.2 Die *Lupe+*-Schaltfläche



Ein Klick auf die **Lupe-Schaltfläche** aktiviert einen transparenten Schieberegler (siehe unten) mit dem die Ansicht vergrößert oder verkleinert werden kann.

#### 9.4.4 Suchfeld und Dateiansicht



Abb. 9.4-11: Transparenter Schieberegler

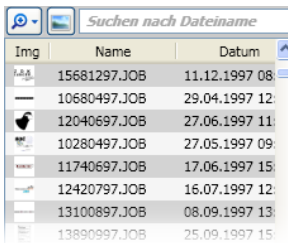
Beim Vergrößern der Thumbnails wird die Anzahl der Bilder pro **Zeile** angezeigt. Eine Minimalgröße von 42 x 42 Pixel kann nicht unterschritten werden.

#### 9.4.4.3 Die *Listenansicht*-Schaltfläche



Die *Listenansicht*-Schaltfläche schaltet von der Ansicht mit Vorschau Bildern (Thumbnails) in eine Listendarstellung und umgekehrt.

##### 9.4.4.3.1 Die Listenansicht

A screenshot of a search results window titled 'Suchen nach Dateiname'. The window contains a table with three columns: 'Img', 'Name', and 'Datum'. The table lists several files with their names and dates.

Img	Name	Datum
	15681297.JOB	11.12.1997 08
	10680497.JOB	29.04.1997 12
	12040697.JOB	27.06.1997 11
	10280497.JOB	27.05.1997 09
	11740697.JOB	17.06.1997 15
	12420797.JOB	16.07.1997 12
	13100897.JOB	08.09.1997 13
	13890997.JOB	25.09.1997 15

Abb. 9.4-12: Listenansicht mit Suchfeld

### 9.4.4.3.2 Die Dateivorschau in der Listenansicht

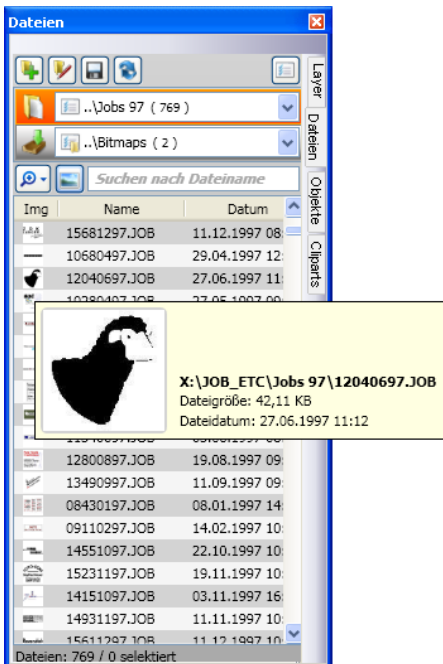


Abb. 9.4-13: Listenansicht mit Dateivorschau-Popup

### 9.4.4.3.3 Thumbnail-Ansicht

Ein so genanntes *Thumbnail* ist eine verkleinerte Pixel-Vorschau einer Datei.



Abb. 9.4-14: Vorschaubilder (Thumbnails)

**Hinweis:** Die *Thumbnail-Vorschau* ist oft eine große Hilfe bei der Suche von Dateien, wenn der Dateiname nicht bekannt ist oder vergessen wurde.

#### 9.4.4.4 Das Suchfeld

*Suchen nach Dateiname*

Das **Suchfeld** dient der Beschleunigung von Suchanfragen. Je nachdem welche Spalte aktiviert (Klick auf Spaltennamen) wird, wird zusätzlich nach den Werten in dem Suchfeld gesucht. Die Vorauswahl der Suche wird in einer Liste mit Dateinamen angezeigt. Jede weitere Eingabe eines Zeichens im Suchfeld aktualisiert die Vorauswahl.

***Tipp: Nach der Eingabe des Anfangsbuchstabens bzw. einer Ziffer im Suchfeld wird - mittels der Betätigung der TAB-Taste - in der Auswahl nach gleichen Dateinamenspräfixen gesucht und die Auswahl eingeschränkt. Dies erleichtert die Suche nach unterscheidbaren Merkmalen in Dateinamen.***

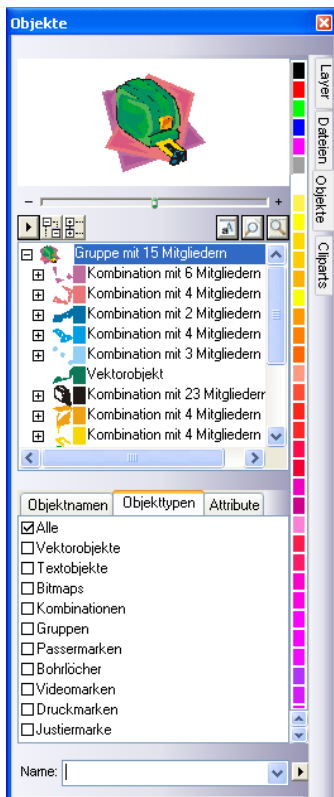
## 9.5 Der Objekte-Reiter

### 9.5.1 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



## 9.5.1.1 Bestandteile des Objekt-Managers

### 9.5.1.1.1 Der Navigator

#### Aufgaben

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

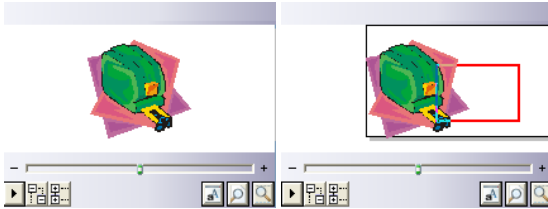


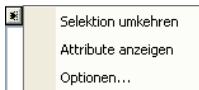
Abb. 9.5-1: Navigator mit Zoom-Schieber, Controls, Navigationsbereich und Verschieberechteck (rot)

#### 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**

Keht 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.

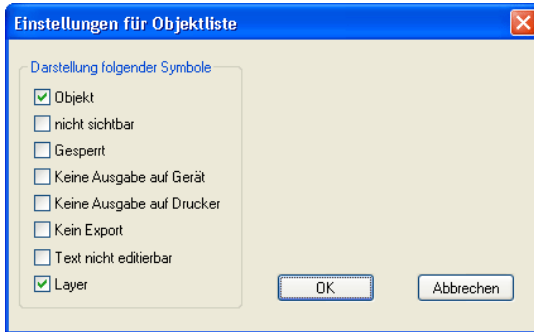
**Optionen...**

Abb. 9.5-2: 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>

**9.5.1.1.2 Die Farbleiste**

Abb. 9.5-3: Ausschnitt aus der Farbleiste des Objekt-Managers

**Aufgaben der Farbleiste**

- Farbänderung und Farbzuoordnung (Layer)

### 9.5.1.1.3 Der Bereich Objektliste - Objektbaum

#### Anwahl mit Mausclick

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)

### 9.5.1.1.4 Objekttyp und Attributauswahl der Objektliste

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

### 9.5.1.1.5 Das Name-Feld

**Aufgabe:** Alias- bzw. Feldname definieren

**Zweck:** Makros bzw. Skripte auf den „Wert“ des Feldes anwenden lassen, z. B. Ersetzen von Objekten, Eigenschaften, ...

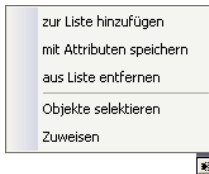


Abb. 9.5-4: Namen-Feld Kontextmenü

#### **Zur Liste hinzufügen-Menüeintrag**

Fügt den Eintrag aus dem *Name*-Feld in die Vorschlagsliste 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.

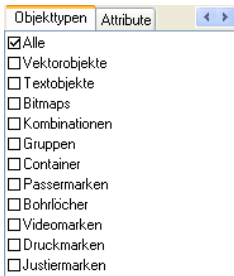
#### **Objekte selektieren-Menüeintrag**

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

#### **Zuweisen-Menüeintrag**

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

## 9.5.2 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.

## 9.5.3 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.

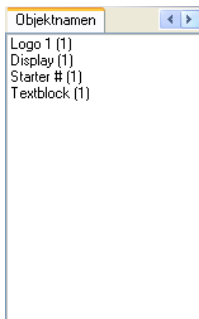


Abb. 9.5-5: Liste aller Objektnamen

### 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.

## 9.5.4 Der *Attribute*-Reiter

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

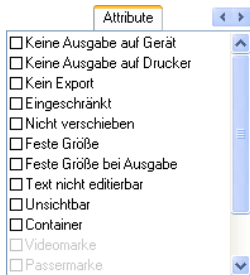


Abb. 9.5-6: Liste der möglichen Objektrestriktionen

**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

#### 9.5.4 Der Attribute-Reiter

- Stege einfügen
- Bitmapmanipulationen
- Region ausschneiden
- Text in Kurven / Zeilen wandeln
- Anfahrpfeile 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:  **siehe Kapitel 4.8.2: Begriffsbestimmung Container**

#### **Videomarkie**

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.

## 9.6 Der *Cliparts*-Reiter

### 9.6.1 Clipartverwaltung

Den *Cliparts*-Reiter schalten Sie über das **Fenster**-Menü an oder aus.



Der *Cliparts*-Reiter dient der Verwaltung Ihrer Cliparts.

Sie können diese so genannten Cliparts aus der gewünschten Clipart-Gruppe per Drag & Drop auf die EuroCUT-Arbeitsfläche ziehen und weiterverarbeiten.

#### 9.6.1.1 Begriffsbestimmung Clipart

Was ist ein *Clipart*? Cliparts sind Objekte, Jobteile oder „ganze“ Jobs, die der Clipartverwaltung hinzugefügt wurden. Cliparts dienen in erster Linie dem direkten und schnellen Zugriff auf Designelemente. Als Clipart eignet sich also quasi alles, das was zur Joberstellung schnell oder häufiger benötigt wird z. B. Schildgrößen, Logos, Gestaltungsvorlagen, u. v. m..

Cliparts sind jobähnlich in Ihrer Handhabung. Es bestehen folgende Einschränkungen gegenüber Jobs: 1. Es werden keine Hilfslinien mit abgespeichert, 2. Es werden auch nur die selektierten Objekte hinzugefügt, 3. Sonderobjekte wie Hüllen und Perspektiven werden in Kurven gewandelt und 4. werden keine Plot-Parameter oder Segmentierungen gespeichert.

**Hinweis: Hüllen und Perspektiven werden aufgelöst.**

#### 9.6.1.2 Cliparts hinzufügen

Cliparts können per Drag & Drop oder per **Rechte Maustaste**-Kontextmenü mit dem Menüeintrag „**Zur Clipart-Gruppe hinzufügen**“ hinzugefügt werden.

#### 9.6.1.3 Cliparts entfernen

Cliparts kann man durch Drücken der ENTF-Taste aus der Gruppe herauslöschen.

#### 9.6.1.4 Begriffsbestimmung Clipart-Verzeichnisse

Verzeichnis ist der strukturelle Oberbegriff: In einem *Clipart-Verzeichnis* können mehrere *Clipart-Gruppen* enthalten sein.

### 9.6.1.5 Begriffsbestimmung Clipart-Gruppen

Gruppe ist der strukturelle Unterbegriff. Einzelne Cliparts werden in **Clipart-Gruppen** gesammelt.

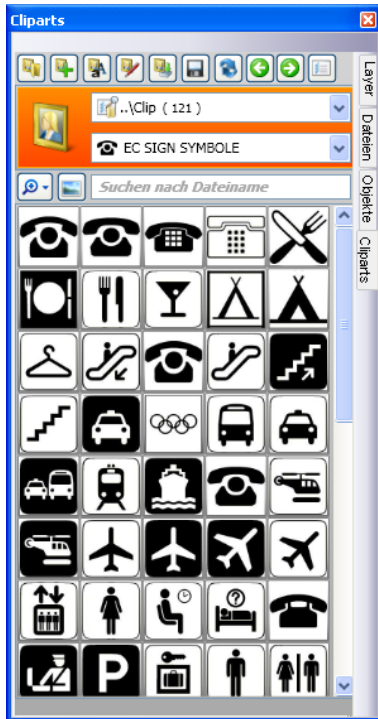


Abb. 9.6-1: Der Clipart-Bereich mit Schaltflächen

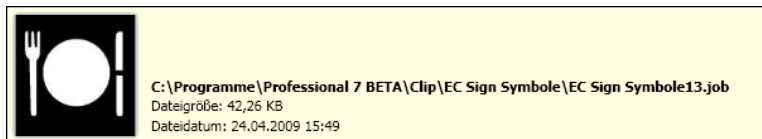


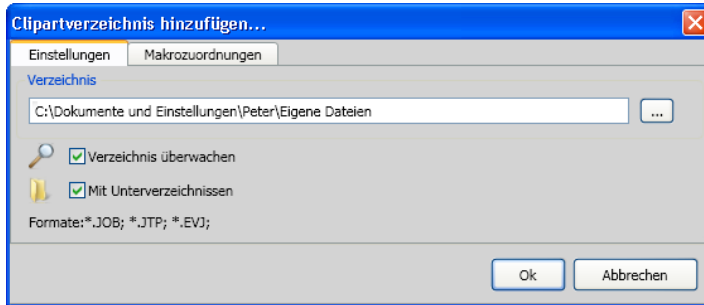
Abb. 9.6-2: Clipart-Infofenster

Das Clipart-Infofenster wird angezeigt, wenn sich der Mauscursor etwas längere Zeit über dem entsprechenden Vorschaubild befindet.

### 9.6.1.6 *Clipartverzeichnis hinzufügen...*-Schaltfläche



### 9.6.1.7 Einstellungen-Reiter



#### **Verzeichnis-Feld**

Das in dem Verzeichnis-Feld ausgewählte Verzeichnis wird der Clipartverwaltung hinzugefügt.

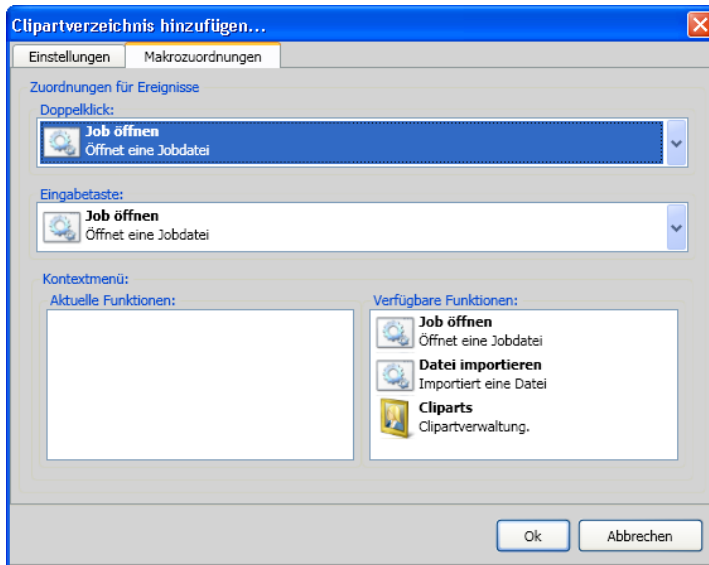
#### ***Verzeichnis überwachen*-Option**

Mit dieser Option wird die Verzeichnis-Überwachung eingeschaltet, d. h. immer dann wenn eine neue Datei in diesem Verzeichnis gespeichert wird, wird ein Vorschaubild erzeugt.

#### ***Mit Unterverzeichnissen*-Option**

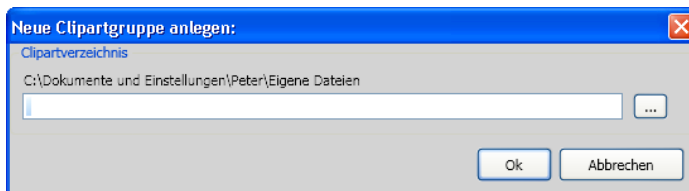
Ist diese Option zusätzlich aktiviert, dann werden auch alle Unterverzeichnisse in die Überwachung miteinbezogen.

### 9.6.1.8 Makrozuordnungen-Reiter



Mit dem **Makrozuordnungen**-Reiter können bestimmten **Ereignissen** wie **Doppelklick** oder **Eingabetaste** bestimmte **Funktionen** individuell zugewiesen werden. Die möglichen Funktionszuweisungen sind im Bereich **Verfügbare Funktionen** gelistet. Zusätzlich können per **Drag & Drop** Funktionen in das **Kontextmenü** eingebunden werden. Sie werden nach dem Vorgang im Bereich **Aktuelle Funktionen** gelistet.

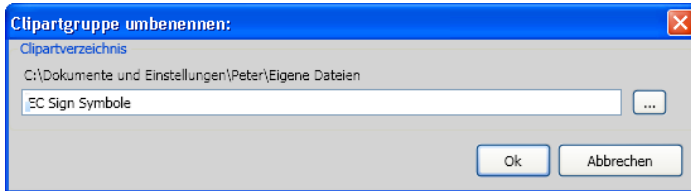
### 9.6.1.9 Neue Clipartgruppe anlegen...-Schaltfläche



#### **Clipartverzeichnis-Feld**

In diesem Feld kann der Name einer neuen Clipartgruppe vergeben werden.

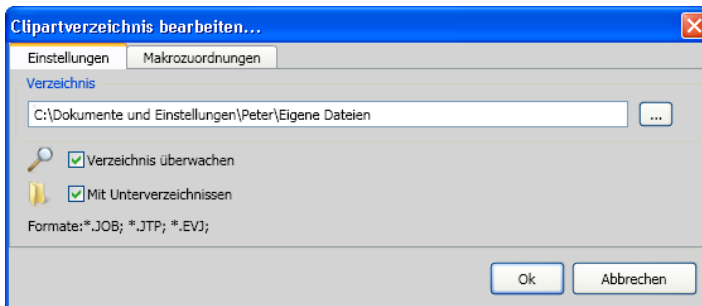
### 9.6.1.10 *Clipartgruppe umbenennen*-Schaltfläche



#### **Clipartverzeichnis-Feld**

Das Aktivieren der ...-Schaltfläche erlaubt die Auswahl des umzubennenden Clipartverzeichnisses.

### 9.6.1.11 *Clipartverzeichnis bearbeiten...*-Schaltfläche



#### **Verzeichnis-Feld**

Das in dem Verzeichnis-Feld ausgewählte Verzeichnis kann bearbeitet werden.

#### **Verzeichnis überwachen-Option**

Mit dieser Option wird die Verzeichnis-Überwachung eingeschaltet, d. h. immer dann wenn eine neue Datei in diesem Verzeichnis gespeichert wird, wird ein Vorschau-Bild erzeugt.

#### **Mit Unterverzeichnissen-Option**

Ist diese Option zusätzlich aktiviert, dann werden auch alle Unterverzeichnisse in die Überwachung miteinbezogen.

### 9.6.1.12 *Clipartdateien importieren...-Schaltfläche*



Mittels dieser Funktion können ältere **cla-Dateien** eingelesen werden. Alle Vorversionen von EuroCUT haben das cla-Format für die Speicherung von Cliparts benutzt. Diese Funktion konvertiert sie in das neue Format.

### 9.6.1.13 *Aktualisieren-Schaltfläche*



Liest Clipart-Gruppe neu ein und erzeugt aktuelle Vorschaubilder.

### 9.6.1.14 *Änderungen speichern-Schaltfläche*



Speichert den aktuellen Zustand der Clipartverwaltung.

### 9.6.1.15 *Darstellung Verzeichnisebenen verringern...-Schaltfläche*



Kürzt den sichtbaren Pfad um eine jeweils Verzeichnisebene. Dies dient der Übersichtlichkeit, bei einer komplexen und weitverzweigten Clipart-Verzeichnisstruktur.

### 9.6.1.16 *Darstellung Verzeichnisebenen erhöhen...-Schaltfläche*



Verlängert den sichtbaren Pfad um jeweils eine Verzeichnisebene.

### 9.6.1.17 Allgemeine Einstellungen...-Schaltfläche



Abb. 9.6-3: Setup-Dialog des Clipart-Managers

#### Vorschaubilder-Reiter

##### **Komprimierung**

Diese Option bestimmt welche Komprimierung bei der Erzeugung der Vorschaubilder (Thumbnails).

##### **Priorität**

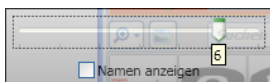
Diese Option stellt ein wie sich die Vorschaubilderzeugung im Verhältnis zur Hauptanwendung verhalten soll. Je höher die Priorität, umso mehr Rechenzeit bekommt der Vorgang zugeteilt.

##### **Sonstige Einstellungen**

##### **Umrissvorschaubild bevorzugen-Option**

Wird diese Option aktiviert, dann werden die Vorschaubilder - analog zum Umriss- und Vollflächen-Modus - in Umrissen ohne Farbfüllung dargestellt.

### 9.6.1.18 Anzahl Vorschaubilder pro Zeile-Schaltfläche



### 9.6.1.19 Schieberegler

Der Schieberegler dient dazu, die Anzahl der Thumbnails die in einer Zeile angezeigt werden zu bestimmen. Dabei wird von der aktuellen Breite der Sidebar ausgegangen. Hier sind es 6 Vorschaubilder die pro Zeile angezeigt werden.

### 9.6.1.20 Namen anzeigen

Diese Option in aktiviertem Zustand den Namen der Clipart-Datei zusätzlich zum Vorschaubild an.

### 9.6.1.21 Vorschaubild/Listenansicht-Ansicht-Schaltfläche



### 9.6.1.22 Ansicht Vorschaubild



### 9.6.1.23 Listenansicht

	EC Sign Symbole0	24.04.2009 15:49	3,48 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	0,64 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	5,56 KB
	EC Sign Symbole1	24.04.2009 15:49	1,33 KB

### 9.6.1.24 Das Suchfeld

### 9.6.1.25 Suchen nach Dateiname

Standardmäßig werden wird in der Reihenfolge der Buchstaben gesucht, wie sie eingegeben werden.

**Hinweis:** Erlaubt sind auch so genannte Jokerzeichen - der \* und das ?.

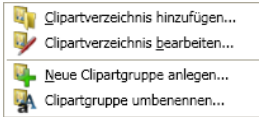
**Beispiel:**

Be\* - sucht alle Dateinamen mit Be am Anfang

B??en - sucht alle Dateinamen, die mit B beginnen, dann 2 Zeichen dazwischen haben und mit en enden z. B. **B**auen

## 9.6.2 Die Kontextmenüs

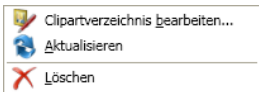
### 9.6.2.1 Kontextmenü 1




Beschreibung der einzelnen Menüeinträge:

 siehe Kapitel 9.6.1.6: Clipartverzeichnis hinzufügen...-Schaltfläche ff

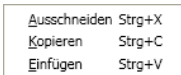
### 9.6.2.2 Kontextmenü 2



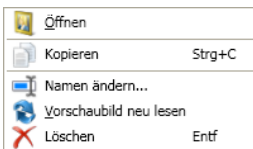
Beschreibung der einzelnen Menüeinträge:

 siehe Kapitel 9.6.1.6: Clipartverzeichnis hinzufügen...-Schaltfläche ff

### 9.6.2.3 Kontextmenü 3 Suchfeld



### 9.6.2.4 Kontextmenü 4 Clipart



## 9.7 Der *Makros*-Reiter

### 9.7.1 Der *Makro-Player*

Ein **Doppelklick** auf ein Makro in der **Makroliste** öffnet ein zusätzliches Fenster (so genannte Parameter-Ansicht) **oder** führt das Makro direkt aus.

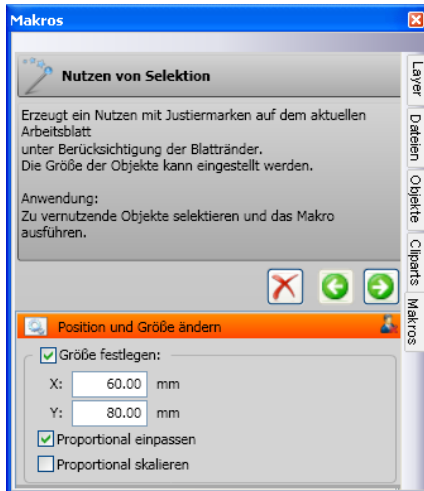


Abb. 9.7-1: Makro in Parameter-Ansicht

#### 9.7.1.1 Die Kontrollelemente eines aktiven Makros

##### 9.7.1.1.1 Die *Prozess abbrechen*-Schaltfläche



Das Betätigen der *Prozess abbrechen*-Schaltfläche bricht die Makroausführung ab.

##### 9.7.1.1.2 Die *Schritt zurück*-Schaltfläche



Das Betätigen der *Schritt zurück*-Schaltfläche springt zurück auf die zuletzt ausgeführte Makrofunktion.

##### 9.7.1.1.3 Die *Funktion ausführen*-Schaltfläche



## 9.7.1 Der Makro-Player

Das Betätigen der **Funktion ausführen**-Schaltfläche startet die Makroausführung.

### 9.7.1.1.4 Die **Ansicht öffnen**-Schaltfläche



Das Betätigen der **Ansicht öffnen**-Schaltfläche öffnet die **Parameter**-Ansicht, die die Einstellung von Werte und Modi erlaubt.

### 9.7.1.1.5 Die **Ansicht schließen**-Schaltfläche



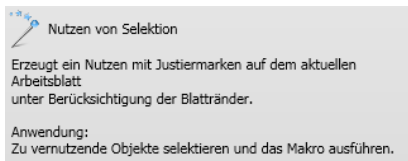
Das Betätigen der **Ansicht schließen**-Schaltfläche schließt die **Parameter**-Ansicht.

## 9.7.2 Die EuroCUT-Makros

### 9.7.2.1 Das *Nutzen von Selektion*-Makro

#### Allgemein:

Das *Nutzen von Selektion*-Makro erzeugt, je nach dem ob die *Outline erzeugen*-Option aktiv ist, konturierte oder nicht konturierte Mehrfachkopien (Nutzen) von markierten Objekten auf der EuroCUT-Arbeitsfläche. Die Blattränder werden berücksichtigt und die für das Ausgabegerät definierten Justiermarken gesetzt.



**Abb. 9.7-2:** Makroname mit Infotext

### 9.7.2.1.1 Makro in der Parameter-Ansicht

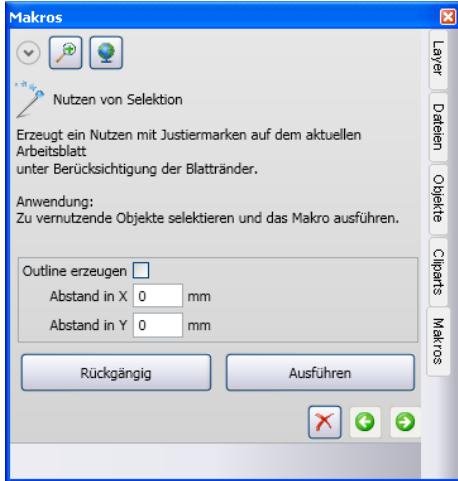


Abb. 9.7-3: Makro in der Parameter-Ansicht

#### 9.7.2.1.1.1 Die *Outline erzeugen*-Option:

##### **Abstand in X-Feld**

Der Wert in diesem Feld gibt an wie weit die Kontur (Outline) vom Original in X-Richtung entfernt sein soll.

##### **Abstand in Y-Feld**

Der Wert in diesem Feld gibt an wie weit die Kontur (Outline) vom Original in Y-Richtung entfernt sein soll.


#### 9.7.2.1.1.2 Die *Rückgängig*-Schaltfläche

Das Aktivieren der  Schaltfläche macht die Aktionen auf der Arbeitsfläche rückgängig.

#### 9.7.2.1.1.3 Die *Ausführen*-Schaltfläche

Das Aktivieren der -Schaltfläche führt das Makro mit den eingestellten Werten aus und zeigt das Ergebnis auf der Arbeitsfläche an.

#### 9.7.2.1.1.4 Die *Prozess abbrechen*-Schaltfläche

Das Aktivieren der -Schaltfläche bricht die Ausführung des Makros ab.

## 10 Add Ons

### 10.1 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:



Materialoptimierung

Entgitterabstand 5,00 mm

Materialbreite 200,00 mm Von Arbeitsfläche

Drehung von Objekten keine

Nur selektierte Objekte

Bitmaps mit berücksichtigen

OK Abbrechen

#### Parameter

Ausführliche Beschreibung:

## 10.2 Fontmanager

Für Type 1, TrueType und BE-Fonts mit eigener Datenbankverwaltung

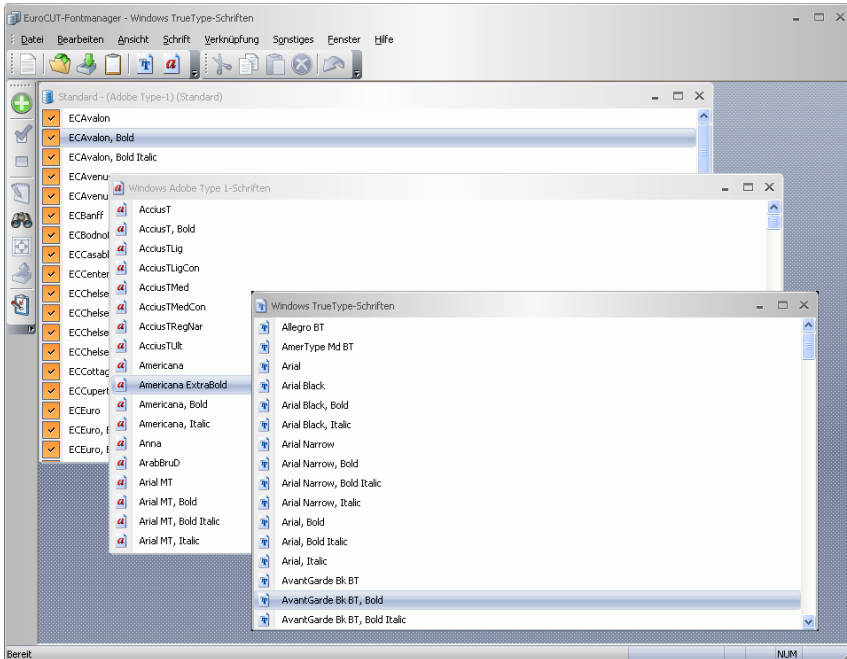


Abb. 10.2-1: EuroCUT-Fontmanager mit Datenbank-, TrueType- und Type1-Fontlisten-Fenster

### 10.2.1 Was kann der Fontmanager?

#### Einleitung

Der Schriftenverwalter für TrueType, Type 1 und URW BE-Schriften arbeitet datenbankorientiert, d.h. die Schriften werden nur einmalig von einem beliebigen Datenträger in eine beliebige Schriftdatenbank installiert. Anschließend sind die zu einer Schrift gehörigen Dateien nicht mehr erforderlich. Bei Erzeugung einer Schriftdatenbank, beispielsweise in einer Netzwerkumgebung, werden tausende von Schriften für alle Benutzer verfügbar. Es ist nicht mehr erforderlich, dass jeder Benutzer Schriftsätze lokal auf dem Datenträger hält oder pflegt.

Die Anzahl der installierten Schriften ist nur durch die verfügbare Plattenkapazität beschränkt. Schriften können in unterschiedliche Datenbanken (Verknüpfungen) gruppiert werden. Einmalig installierte Schriften stehen immer zur Verfügung, auch wenn beispielsweise Jobs geladen werden die Schriften enthalten, welche momentan nicht aktiv

sind oder sich nicht im aktiven Schriftbestand befinden. Durch den integrierten **Kerning-Editor** können Zeichenabstände von Schriftzeichen individuell angepasst werden.

### 10.2.1.1 Leistungsmerkmale (Lm)

Was kann ein solches Werkzeug oder anders ausgedrückt wofür braucht man ein solches Werkzeug?

In den folgenden Leistungsmerkmalen werden die wichtigsten Funktionen näher beleuchtet, die den Einsatz eines solchen Werkzeuges beschreiben und deren Wert aufzeigen sollen.

#### 10.2.1.1.1 Lm1: Font-Datenbanken für TrueType, OpenType, Type 1 und BE\*-Schriftenformate

Für die 3 obengenannten Font-Formate können eigene Datenbanken angelegt werden. Es dient der Übersichtlichkeit und es ist von Vorteil, wenn der Wechsel zwischen unterschiedlichen Formaten und Datenbanken jederzeit möglich ist. Alle Schriften - in den unterschiedlichen Formaten - können für die Job-Vorbereitung benutzt werden.

\*) Ein von URW in Signus eingesetztes eigenes Fontformat

#### 10.2.1.1.2 Lm2: Fontverwaltung

Unter Fontverwaltung versteht man das **Hinzufügen, Aktivieren, Deaktivieren, Duplizieren, Exportieren** und **Importieren** von Fonts.

Vorteile der EuroCUT-Fontverwaltung:

- Alle Schriften werden zur Laufzeit in die EuroCUT-Fontliste eingefügt.
- Es gibt eine zentrale Stelle zur Verwaltung von „Fontangelegenheiten“.
- Neben der Windows Schriftverwaltung haben Sie die Möglichkeit individuelle Kategorisierungen von Fonts anzulegen z. B. Scripts, Serifenlose, Antiqua, etc.
- Bei Bedarf können jederzeit Fonts aktiviert oder deaktiviert werden. Das dient der Übersichtlichkeit der Fontliste.

#### 10.2.1.1.3 Lm3: Kerning - Kerning-Editor mit interaktivem Interface

Mittels des Kerning-Editors können Zeichenabstände in Fonts dauerhaft geändert werden. Dies ist meist dann notwendig, wenn bei der Erzeugung der Schrift keine entsprechenden Kerningpaare erzeugt wurden. Die Anzahl der vorhandenen Kerningpaare ist ein Qualitätsmerkmal für Fonts.

## 10.2.2 Toolbars - Werkzeugleisten

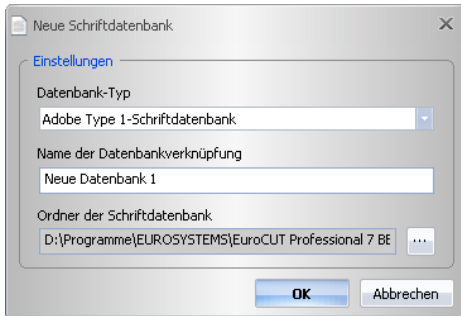
### 10.2.2.1 Die Datei-Toolbar



#### 10.2.2.1.1 Die *Neu*-Schaltfläche



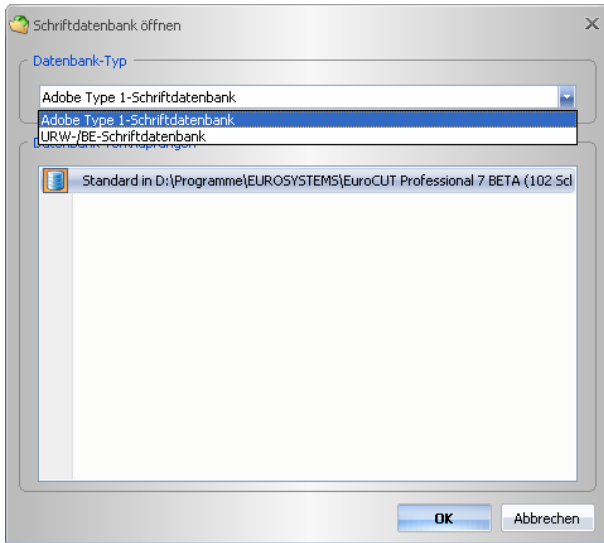
Mittels Aktivierung der *Neu*-Schaltfläche kann eine neue Schriftdatenbank erzeugt werden. Dabei können neben dem Namen, Typ und Ordner angegeben werden.



#### 10.2.2.1.2 Die *Öffnen*-Schaltfläche



Mittels Aktivierung der *Öffnen*-Schaltfläche kann eine Schriftdatenbank geöffnet werden. In einer Liste werden alle bestehenden Verknüpfungen angezeigt.



### 10.2.2.1.3 Die *Importieren*-Schaltfläche



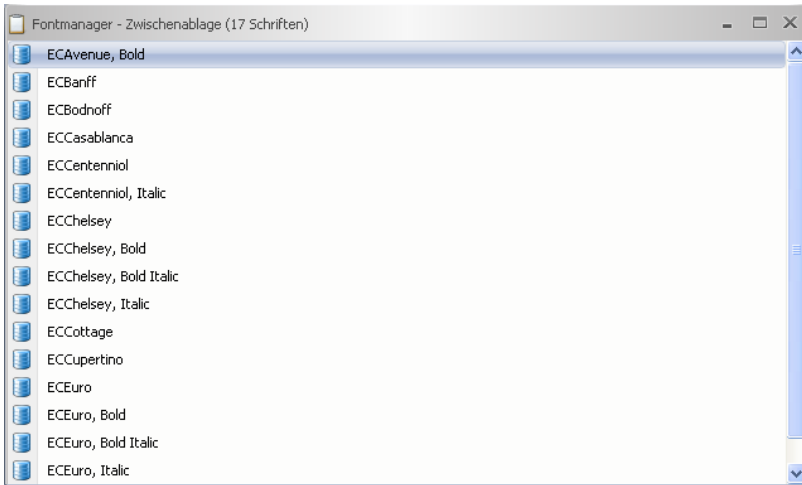
Mittels Aktivierung der *Importieren*-Schaltfläche kann man eine Schriftdatenbank importieren.

### 10.2.2.1.4 Die *Zwischenablage*-Schaltfläche



Das Aktivieren der *Zwischenablage*-Schaltfläche öffnet ein Fenster mit dem Inhalt der Zwischenablage. Mittels der Zwischenablage können Fonts von einer Datenbank in eine andere Datenbank übertragen werden.

## 10.2.2 Toolbars - Werkzeugleisten



### 10.2.2.1.5 Die *TrueType-Schriftfenster*-Schaltfläche



Das Aktivieren der **TrueType-Schriftfenster**-Schaltfläche öffnet ein Fenster mit allen im System installierten TrueType-Fonts.

### 10.2.2.1.6 Die *Adobe Type 1-Schriftfenster*-Schaltfläche



Das Aktivieren der **Adobe Type 1-Schriftfenster**-Schaltfläche öffnet ein Fenster mit allen im System installierten Type 1-Fonts.

## 10.2.2.2 Die Schrift-Toolbar



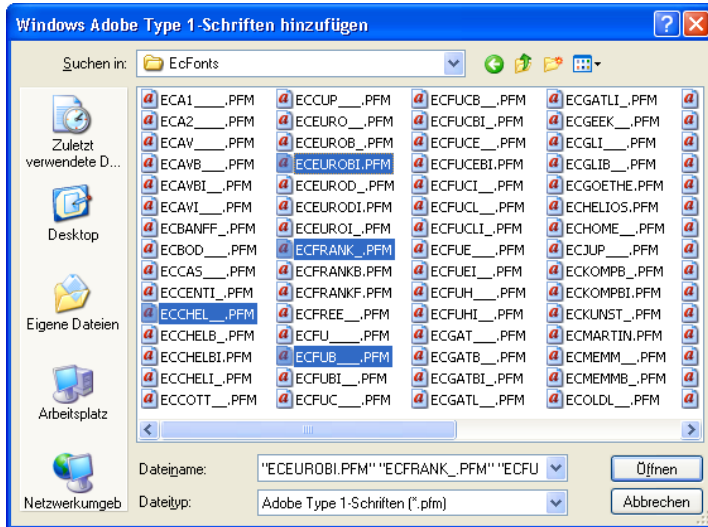
### 10.2.2.2.1 Die *Hinzufügen*-Schaltfläche



Abb. 10.2-2: Fonts hinzufügen

Das Aktivieren der **Hinzufügen**-Schaltfläche öffnet das Fenster, in dem die Auswahl der zu installierenden Fonts möglich ist. Die Auswahl des Fontformats richtet sich dabei nach der Auswahl der Datenbank. Die Auswahl erfolgt durch Anklicken des oder der

gewünschten Fonts. Mit STRG+Klick können einzelne Fonts (s. Abb.) selektiert werden mit UMSCHALT+Klick können mehrere hintereinander liegende Fonts markiert werden.



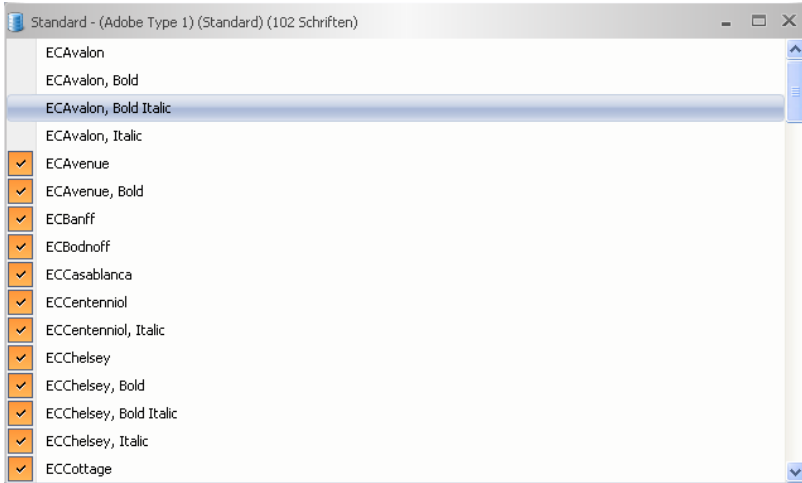
### 10.2.2.2.2 Die Aktivieren-Schaltfläche



Abb. 10.2-3: Fonts aktivieren

Ein Klick auf das Aktivieren-Symbol der **Aktivieren**-Schaltfläche macht den ausgewählten Font in EuroCUT nutzbar. Er taucht anschließend in der Liste der nutzbaren Fonts auf.

## 10.2.2 Toolbars - Werkzeugleisten



Die ersten vier Fonts sind deaktiviert und können mittels der **Aktivieren**-Schaltfläche aktiviert, d. h. in EuroCUT-Text-Editor benutzt werden.

### 10.2.2.2.3 Die **Deaktivieren**-Schaltfläche



Abb. 10.2-4: Fonts deaktivieren

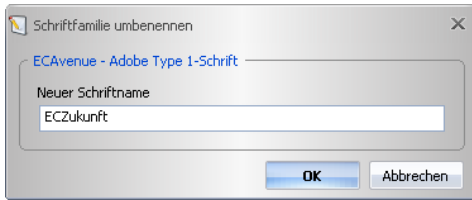
Ein Klick auf das Deaktivieren-Symbol der **Deaktivieren**-Schaltfläche löscht den ausgewählten Font in der EuroCUT-Fontliste. Diese Funktion ist die Umkehrfunktion der **Aktivieren**-

### 10.2.2.2.4 Die **Umbenennen**-Schaltfläche



Abb. 10.2-5: Fonts umbenennen

Mittels Aktivierung der **Umbenennen**-Schaltfläche kann ein Font umbenannt werden. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn der Schriftenanbieter vom Industrienamen abweichende Bezeichnungen verwendet oder statt Namen Ziffernfolgen verwendet wurden.



### 10.2.2.2.5 Die *Duplizieren*-Schaltfläche



Abb. 10.2-6: Fonts duplizieren

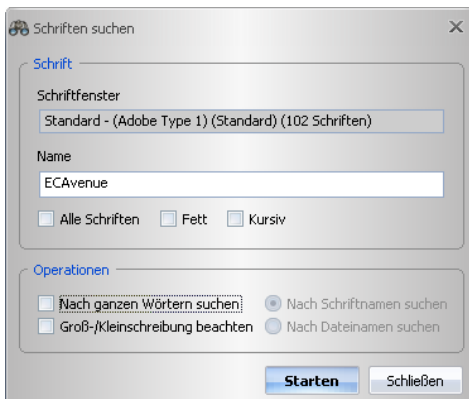
Das Aktivieren der *Duplizieren*-Schaltfläche verdoppelt den Fonteintrag in der Datenbank und erlaubt die Umbenennung. Der duplizierte Font kann nun in eine andere Datenbank verschoben werden.

### 10.2.2.2.6 Die *Suchen*-Schaltfläche



Abb. 10.2-7: Fonts suchen

Mit dieser Option kann im aktivierten Datenbankfenster nach Fonts gesucht werden. Dabei kann unter anderem nach Datei- oder Schriftnamen gesucht werden. Zusätzlich ist die Suche nach Schriftschnitten (fett, kursiv) möglich. Das Ergebnis der Suche wird in einem gesonderten Schriftfenster

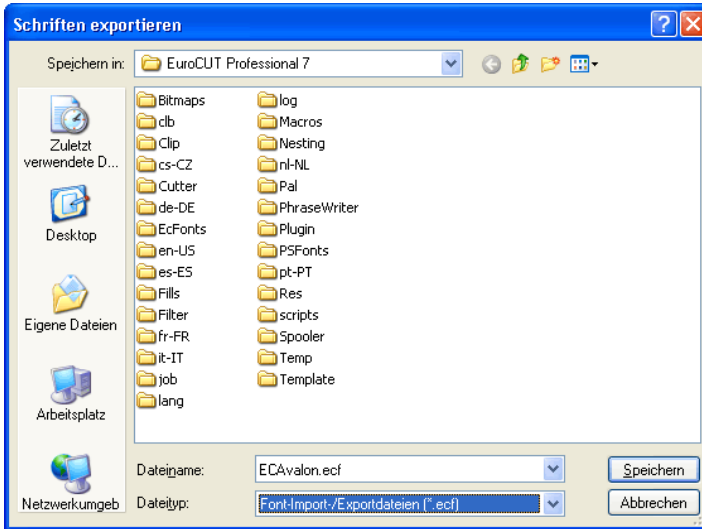


### 10.2.2.2.8 Die **Exportieren**-Schaltfläche



Abb. 10.2-8: Fonts exportieren

Wird diese Schaltfläche betätigt, so wird ein weiterer Dialog geöffnet, in welchem alle Schriften des *aktiven* Schriftenbestandes aufgelistet sind. Die zu exportierenden Schriften können hier durch das Markieren festgelegt werden. Das Betätigen der **Start**-Schaltfläche öffnet einen Dateiauswahldialog, in dem der Name der Exportdatei angegeben werden muss.

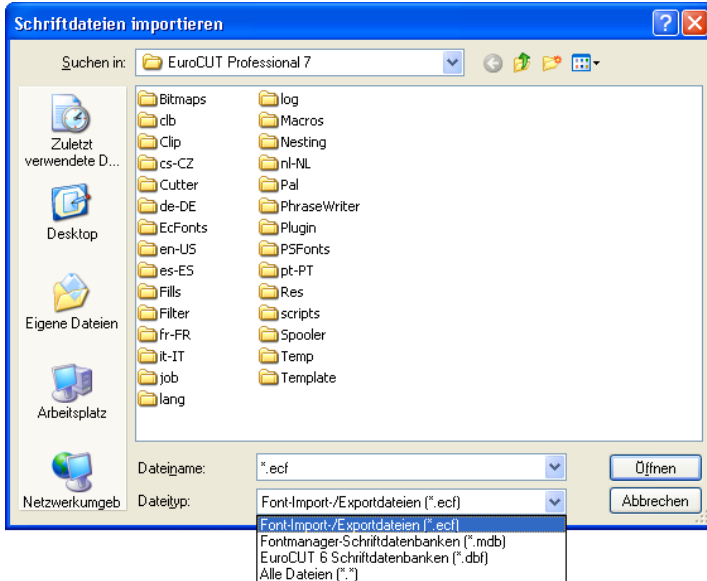


### 10.2.2.2.9 Die **Importieren**-Schaltfläche



Abb. 10.2-9: Fonts importieren

Wird diese Schaltfläche betätigt, so wird ein weiterer Dialog geöffnet in dem das Verzeichnis ausgewählt werden kann, wo sich die zu importierenden Schriften befinden. Gültige Dateiformate sind: \*.ECF, \*.MDB und \*.DBF.



### 10.2.2.2.10 Die *Vorschau*-Schaltfläche



Abb. 10.2-10: Font-Vorschau

Ein Klick auf die ***Vorschau***-Schaltfläche öffnet das Fontvorschauenfenster. Es zeigt in einer vergrößerten Bitmapansicht wie der ausgewählte Font aussieht.

***Hinweis:*** Das Fontvorschauenfenster kann auch durch einen Doppelklick auf den gewünschten Font aktiviert werden.



***Hinweis:*** + und - auf der Num-Tastatur vergrößert bzw. verkleinert die Ansicht in der Fontvorschau.

### 10.2.2.3 Die *Zwischenablage*-Toolbar



Die Funktionalität ist vergleichbar mit dem Windows Clipboard (*Zwischenablage*).

#### 10.2.2.3.1 Die *Ausschneiden*-Schaltfläche



Das Aktivieren der *Ausschneiden*-Schaltfläche löscht den selektierten Font aus der Liste und kopiert ihn in die *Zwischenablage*.

#### 10.2.2.3.2 Die *Kopieren*-Schaltfläche



Das Aktivieren der *Kopieren*-Schaltfläche kopiert den selektierten Font in die *Zwischenablage*.

#### 10.2.2.3.3 Die *Einfügen*-Schaltfläche



Das Aktivieren der *Einfügen*-Schaltfläche fügt den selektierten Font aus der *Zwischenablage* in die ausgewählte Datenbank ein.

#### 10.2.2.3.4 Die *Löschen*-Schaltfläche



Das Aktivieren der *Löschen*-Schaltfläche löscht den oder die markierten Fonts aus der Datenbank.

#### 10.2.2.3.5 Die *Rückgängig*-Schaltfläche



Das Aktivieren der *Rückgängig*-Schaltfläche stellt den Zustand vor der letzten Aktion her.

## 10.2.3 Referenzteil

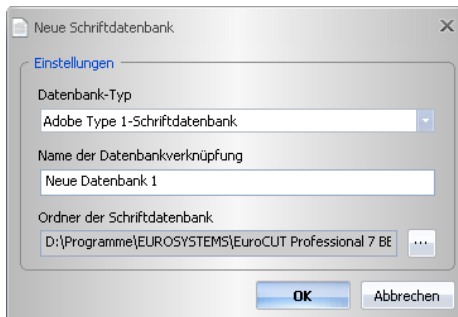
### 10.2.3.1 Das *Datei*-Menü

#### 10.2.3.1.1 Der *Neu...*-Befehl

Mit dem **Neu**-Befehl wird ...



Mit dem **Neu-Befehl** kann eine neue Schriftdatenbank erzeugt werden. Dabei können neben dem Namen, Typ und Ordner angegeben werden.



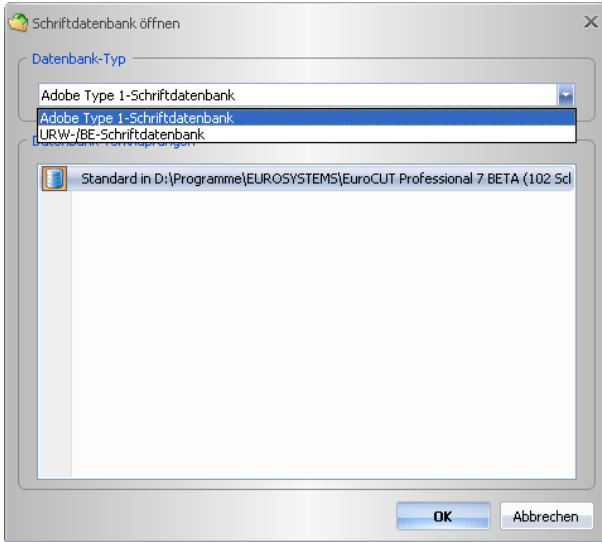
#### 10.2.3.1.2 Der *Öffnen...*-Befehl

Mit dem **Öffnen**-Befehl wird ...



Mit dem **Öffnen**-Befehl kann eine neue Schriftdatenbank geöffnet werden. Die zu öffnende Datenbank kann aus einer Liste ausgewählt werden, die alle existierenden Fontdatenbanken anzeigt.

### 10.2.3 Referenzteil

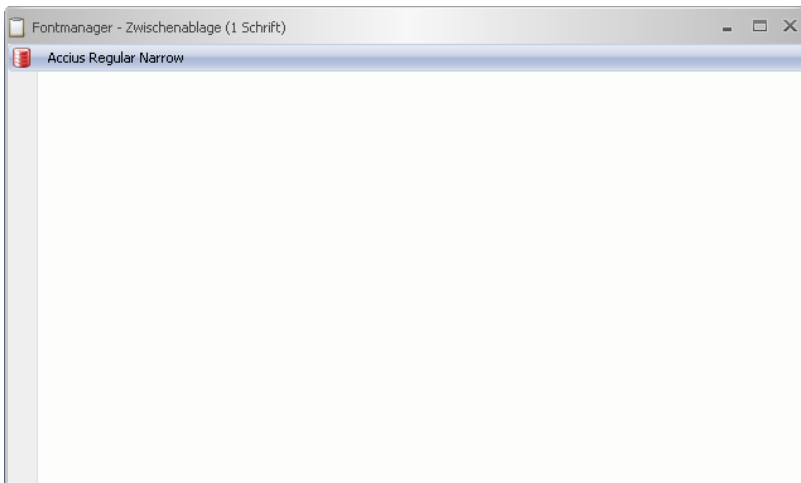


#### 10.2.3.1.3 Der *Zwischenablage...*-Befehl

Mit dem *Zwischenablage*-Befehl wird ...



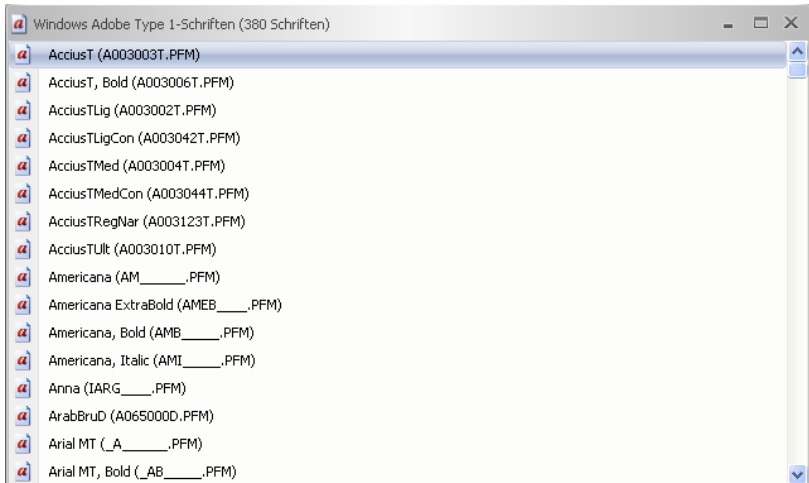
Mit dem *Zwischenablage*-Befehl können Fonts von einer Datenbank in die eine beliebige andere Datenbank übertragen werden. Die Zwischenablage kann eine oder mehrere Fonts enthalten. Die Auswahl der Fonts erfolgt durch Markieren von Fonts in einem Schriftfenster.



### 10.2.3.1.4 Der *Windows-Schriften*-Befehl

#### 10.2.3.1.4.1 Der *Adobe Type 1...*-Befehl

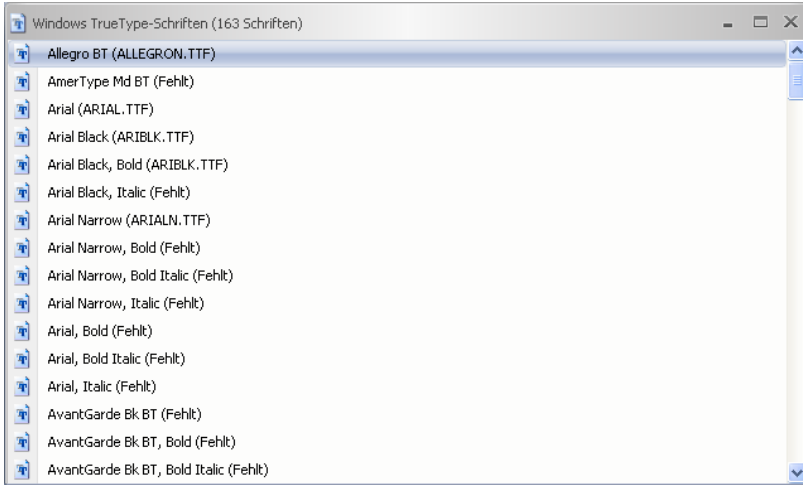
Der **Adobe Type 1**-Befehl öffnet ein Fenster, in dem alle im Windows-System befindlichen Schriften im Type 1-Format gelistet werden. Diese Schriften können in EuroCUT verwendet werden und werden in der Liste der Schriftarten angezeigt.



#### 10.2.3.1.4.2 Der *TrueType...*-Befehl

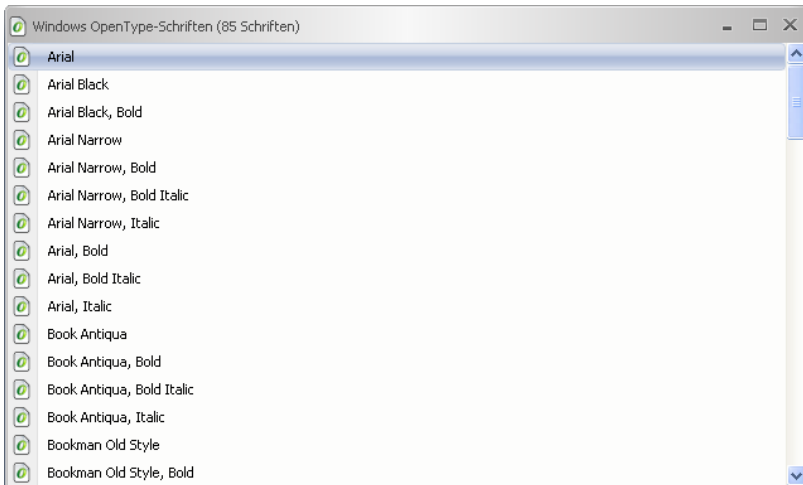
Der **TrueType**-Befehl öffnet ein Fenster, in dem alle im Windows-System befindlichen Schriften im TrueType-Format gelistet werden. Diese Schriften können in EuroCUT verwendet werden, wenn die Option „**TrueType-Fonts benutzen**“ im **Text**-Menü aktiviert wurde.

### 10.2.3 Referenzteil



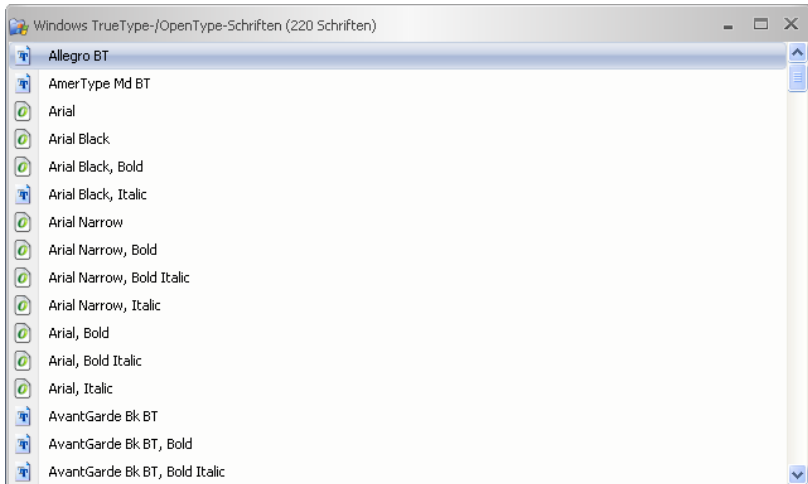
#### 10.2.3.1.4.3 Der *OpenType*...-Befehl

Der *OpenType*-Befehl öffnet ein Fenster, in dem alle im Windows-System befindlichen Schriften im OpenType-Format gelistet werden.



#### 10.2.3.1.4.4 Der *TrueType und OpenType*...-Befehl

Der *TrueType und OpenType*-Befehl öffnet ein Fenster, in dem alle im Windows-System befindlichen Schriften im TrueType und OpenType-Format in *einem* Schriftfenster zusammen gelistet werden.



### 10.2.3.1.5 Der *Schriftverzeichnisse*-Befehl

#### 10.2.3.1.5.1 Der *URW-/BE...*-Befehl

Dieses Befehl dient dem Öffnen und Auflisten von Schriften im **URW-BE**-Datei-Format in einem neuen Font-Fenster. Nach der Auswahl des Verzeichnisses, in dem sich die Fonts befinden, wird ein Fenster mit den darin vorhandenen Schriften angezeigt. Anschließend können die Schriften markiert und in ein anderes - meist Standard-Schriftfenster - kopiert und aktiviert werden.

#### 10.2.3.1.5.2 Der *Adobe Type 1...*-Befehl

Dieses Befehl dient dem Öffnen und Auflisten von Schriften im **Type 1**-Datei-Format in einem neuen Font-Fenster. Nach der Auswahl des Verzeichnisses, in dem sich die Fonts befinden, wird ein Fenster mit den darin vorhandenen Schriften angezeigt. Anschließend können die Schriften markiert und in ein anderes - meist Standard-Schriftfenster - kopiert und aktiviert werden.

#### 10.2.3.1.5.3 Der *TrueType und OpenType...*-Befehl

Dieses Befehl dient dem Öffnen und Auflisten von Schriften im **TrueType und OpenType**-Datei-Format in einem neuen Font-Fenster. Nach der Auswahl des Verzeichnisses, in dem sich die Fonts befinden, wird ein Fenster mit den darin vorhandenen Schriften angezeigt. Anschließend können die Schriften markiert und in ein anderes - meist Standard-Schriftfenster - kopiert und aktiviert werden.


### 10.2.3.1.6 Der *Beenden*-Befehl

Mit dem **Beenden**-Befehl wird das Programm beendet.




## 10.2.3.2 Das *Bearbeiten*-Menü


### 10.2.3.2.1 Der *Ausschneiden*-Befehl

Mit dem *Ausschneiden*-Befehl löscht man den selektierten Font im aktiven Schriftfenster und legt ihn zur Weiterverwendung in die *Zwischenablage*.  STRG+X


### 10.2.3.2.2 Der *Kopieren*-Befehl

Mit dem *Kopieren*-Befehl wird bzw. werden die im aktiven Schriftfenster markierten Fonts zur Weiterverwendung die *Zwischenablage* kopiert.  STRG+C

### 10.2.3.2.3 Der *Einfügen*-Befehl

Mit dem *Einfügen*-Befehl wird der Inhalt der *Zwischenablage* in dem aktivem Schriftfenster eingefügt.  STRG+V

### 10.2.3.2.4 Der *Löschen...-Befehl*

Mit dem *Löschen*-Befehl wird bzw. werden die im aktiven Schriftfenster markierten Fonts gelöscht.  ENTF

### 10.2.3.2.5 Der *Alle löschen...-Befehl*

Mit dem *Alle Löschen*-Befehl alle im Schriftfenster markierten Fonts gelöscht.

### 10.2.3.2.6 Der *Ansicht*-Menüeintrag

#### 10.2.3.2.6.1 Der *Symbole*-Untermenüeintrag

Der *Symbole*-Untermenüeintrag erlaubt die Einstellung der Größe der Symbole vor den Fontnamen im Schriftfenster.

#### 10.2.3.2.6.2 Der *Klein*-Befehl

Der *Klein*-Befehl setzt die Symbole auf eine Größe von 16x16px.

#### 10.2.3.2.6.3 Der *Mittel*-Befehl

Der *Mittel*-Befehl setzt die Symbole auf eine Größe von 24x24px.

#### 10.2.3.2.6.4 Der *Groß*-Befehl

Der *Groß*-Befehl setzt die Symbole auf eine Größe von 32x32px.

#### 10.2.3.2.6.5 Der *Sehr groß*-Befehl

Der *Sehr groß*-Befehl setzt die Symbole auf eine Größe von 48x48px.

#### 10.2.3.2.6.6 Der **Checkmarken**-Befehl

Der **Checkmarken**-Befehl schaltet das **Checkmarken**-Symbol ein bzw. aus.

#### 10.2.3.2.6.7 Der **Schriftnamen**-Befehl

Mit dem **Schriftnamen**-Befehl werden nur die Schriftnamen in dem Schriftfenster angezeigt.

#### 10.2.3.2.6.8 Der **Schrift + Dateinamen**-Befehl

Mit dem **Schrift + Dateinamen**-Befehl werden zusätzlich zu den Schriftnamen auch die Dateinamen der Fonts in dem Schriftfenster angezeigt.

#### 10.2.3.2.6.9 Der **Dateinamen**-Befehl

Mit dem **Dateinamen**-Befehl werden nur die Dateinamen in dem Schriftfenster angezeigt.

#### 10.2.3.2.6.10 Der **Postscript-Namen**-Befehl

Mit dem **Postscript-Namen**-Befehl werden die Postscript-Namen der Fonts in dem Schriftfenster angezeigt.

**Hinweis:** *Dateiname, Schriftname und Postscriptname eines Fonts können unterschiedlich sein. Welchen Namen man sich anzeigen lässt hängt von der persönlichen Präferenz ab.*

#### 10.2.3.2.6.11 Der **Zurücksetzen**-Befehl

Der **Zurücksetzen**-Befehl setzt die Anzeige im Schriftfenster zurück in den Ausgangszustand.

### 10.2.3.2.7 Der **Selektion**-Menüeintrag

#### 10.2.3.2.7.1 Der **Alle selektieren**-Befehl

Der **Alle selektieren**-Befehl markiert alle Schriften in dem aktiven Schriftfenster.

#### 10.2.3.2.7.2 Der **Zurücksetzen**-Befehl

Der **Zurücksetzen**-Befehl setzt die Anzeige im Schriftfenster zurück in den Ausgangszustand.

#### 10.2.3.2.7.3 Der **Invertieren**-Befehl

Der **Invertieren**-Befehl invertiert den Selektionsstatus, d. h. er kehrt den Selektionsstatus um, so dass alle markierten Schriften deselektiert und alle nicht markierten Schriften selektiert werden.

### 10.2.3.2.8 Der **Sortierung**-Menüeintrag

#### 10.2.3.2.8.1 Der **Aufsteigend**-Befehl

Der **Aufsteigend**-Befehl sortiert die Einträge in dem Schriftfenster von A nach Z.

#### 10.2.3.2.8.2 Der **Absteigend**-Befehl

Der **Absteigend**-Befehl sortiert die Einträge in dem Schriftfenster von Z nach A.

#### 10.2.3.2.8.3 Der **Groß-/Kleinschreibung unterscheiden**-Befehl

Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Groß-/Kleinschreibung bei der Sortierung berücksichtigt.

### 10.2.3.3 Das **Ansicht**-Menü

#### 10.2.3.3.1 Der **Menüleiste**-Befehl

Der **Menüleiste**-Befehl schaltet die Menüleiste aus.

**Hinweis:** Die Menüleiste kann wieder über das Kontext-Menü im Programmkopf eingeschaltet werden.

#### 10.2.3.3.2 Der **Statuszeile**-Befehl

Der **Statuszeile**-Befehl schaltet die am unteren Rand des Schriftfensters befindliche Infozeile aus bzw. ein.

#### 10.2.3.3.3 Der **Themen**-Menüeintrag

Dieser Menüeintrag erlaubt die Auswahl von so genannten Themen oder Skins, die das Aussehen des Programms hinsichtlich Farbe, Hintergrund und der Schaltflächen bestimmt. Der Anwender kann dasjenige Thema auswählen, das seinem persönlichen Geschmack entspricht.

#### 10.2.3.3.4 Der **Symbolleisten**-Menüeintrag

Der **Symbolleisten**-Menüeintrag verwaltet die Ansicht der Toolbars.

##### 10.2.3.3.4.1 Der **Datei**-Befehl

Der **Datei**-Befehl blendet die **Datei**-Toolbar (Werkzeugbox) ein bzw. aus.

##### 10.2.3.3.4.2 Der **Schrift**-Befehl

Der **Schrift**-Befehl blendet die **Schrift**-Toolbar (Werkzeugbox) ein bzw. aus.

#### 10.2.3.3.4.3 Der **Zwischenablage**-Befehl

Der **Zwischenablage**-Befehl blendet das **Zwischenablage**-Fenster ein bzw. aus.

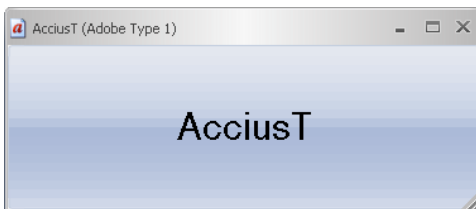
#### 10.2.3.3.4.4 Der **Sonstiges**-Befehl

Dieser Befehl blendet die **Sonstiges**-Symbolleiste ein oder aus.

### 10.2.3.4 Das **Schrift**-Menü

#### 10.2.3.4.1 Der **Vorschau...**-Befehl

Der **Vorschau**-Befehl öffnet das Fontvorschaufenster. Es zeigt in einer vergrößerten Bitmapansicht wie der ausgewählte Font aussieht.



**Hinweis:** Das Fontvorschaufenster kann auch durch einen Doppelklick auf den gewünschten Font aktiviert werden. Mit der „+“ und „-“ Taste auf der Num-Tastatur vergrößert bzw. verkleinert man die Ansicht in der Fontvorschau.

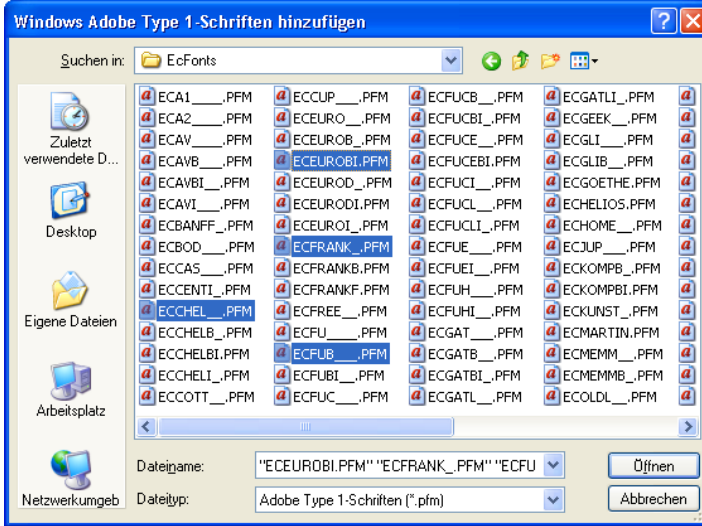
#### 10.2.3.4.2 Der **Zeichentabelle**-Befehl

Dieser Befehl schaltet die **Zeichentabelle** der selektierten Schrift ein oder aus.

#### 10.2.3.4.3 Der **Hinzufügen...**-Befehl

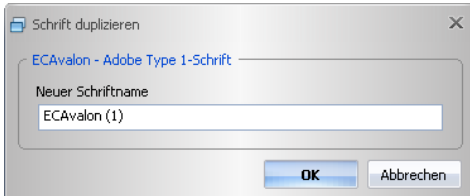
Der **Hinzufügen**-Befehl öffnet das Fenster, in dem die Auswahl der zu installierenden Fonts möglich ist. Die Auswahl des Fontformats richtet sich dabei nach der Auswahl der Datenbank. Die Auswahl erfolgt durch Anklicken des oder der gewünschten Fonts. Mit STRG+Klick können einzelne Fonts (s. Abb.) selektiert werden. Mit UMSCHALT+Klick können mehrere hintereinander liegende Fonts markiert werden.

## 10.2.3 Referenzteil



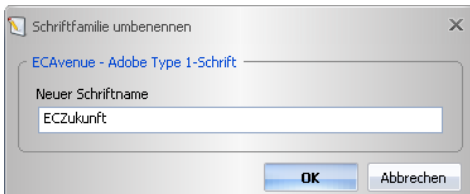
### 10.2.3.4.4 Der *Duplizieren...*-Befehl

Der *Duplizieren*-Befehl verdoppelt den Fonteintrag in der Datenbank und erlaubt die Umbenennung. Der duplizierte Font kann in nun in eine andere Datenbank verschoben werden.



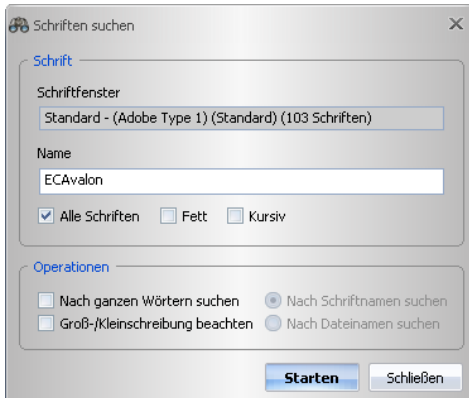
### 10.2.3.4.5 Der *Umbenennen...*-Befehl

Mit dem *Umbenennen*-Befehl kann ein Font umbenannt werden. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn der Schriftanbieter vom Industrienamen abweichende Bezeichnungen verwendet oder statt Namen Ziffernfolgen verwendet wurden.



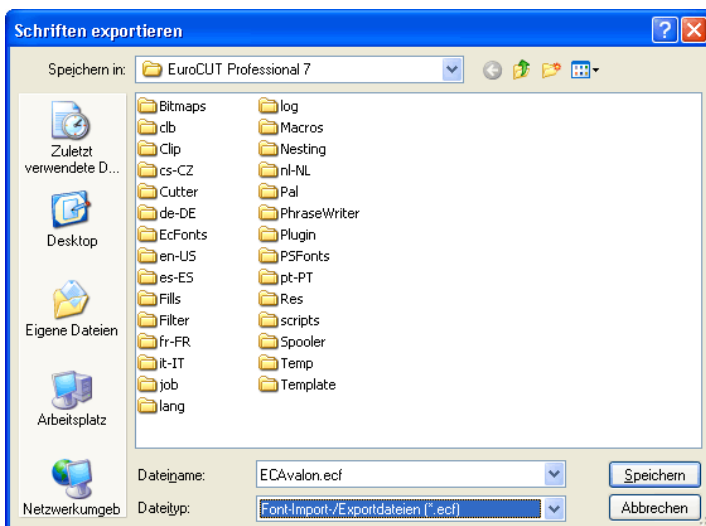
### 10.2.3.4.6 Der *Suchen...*-Befehl

Mit dem **Suchen**-Befehl kann im aktivierten Datenbankfenster nach Fonts gesucht werden. Dabei kann unter anderem nach Datei- oder Schriftnamen gesucht werden. Zusätzlich ist die Suche nach Schriftschnitten (fett, kursiv) möglich. Das Ergebnis der Suche wird in einem gesonderten Schriftfenster angezeigt.



### 10.2.3.4.7 Der *Exportieren...*-Befehl

Mit dem **Exportieren**-Befehl können Fonts im \*.ECF-Format gespeichert werden.

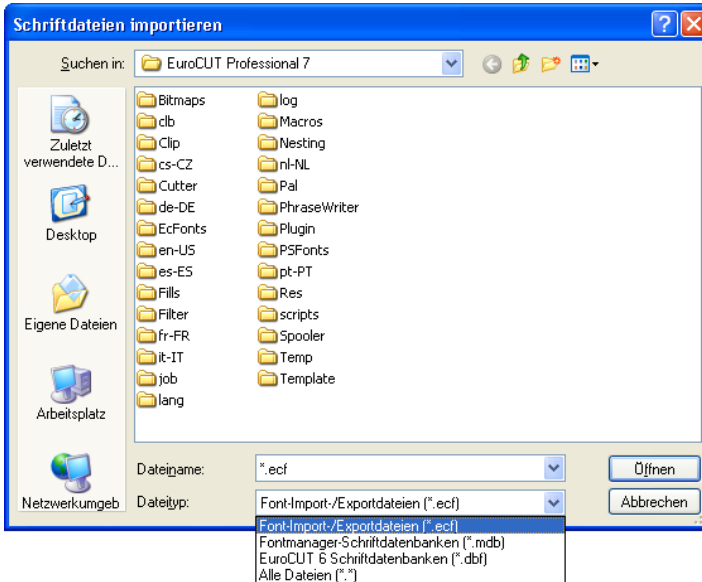


### 10.2.3.4.8 Der *Importieren...*-Befehl

Mit dem *Importieren*-Befehl kann eine externe Fontdatenbank importiert werden. Diese Funktion dient dazu in einem Unternehmen auf mehreren Rechnern den gleichen Bestand an Schriften sicherzustellen.



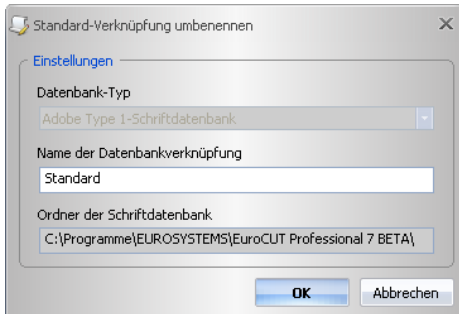
Nach Bestätigung der *Öffnen*-Schaltfläche wird diese Importdatei gelesen und die darin enthaltenen Schriften in der Schriftenliste dargestellt. Die zu importierenden Schriften können durch Markieren festgelegt werden.



### 10.2.3.5 Das *Verknüpfung*-Menü

#### 10.2.3.5.1 Der *Umbenennen...*-Befehl

Mit dem *Umbenennen*-Befehl kann eine Datenbank umbenannt werden.



#### 10.2.3.5.2 Der *Löschen...*-Befehl

Der *Löschen*-Befehl löscht die selektierte Datenbank.

#### 10.2.3.5.3 Der *Als Standard festlegen*-Befehl

Der *Als Standard festlegen*-Befehl legt eine Datenbank als Standard fest, d. h. diese Fonts werden beim Programmstart zur Verfügung gestellt.

#### 10.2.3.5.4 Der *Schriftdatenbank*-Menüeintrag

##### 10.2.3.5.4.1 Der *Hinzufügen*-Befehl

Dieser Befehl öffnet eine bestehende Datenbank und fügt sie als neue Verknüpfung in die Verwaltung ein.

##### 10.2.3.5.4.2 Der *Kopieren*-Befehl

Dieser Befehl kopiert die Datenbank der aktiven Verknüpfung in einen anderen Ordner.

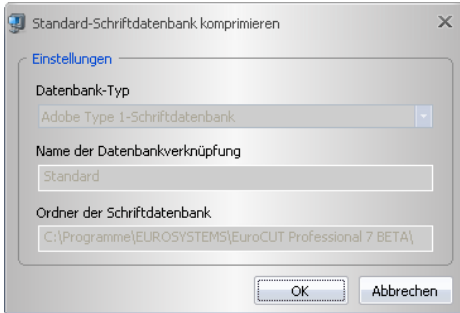
##### 10.2.3.5.4.3 Der *Löschen*-Befehl

Dieser Befehl löscht eine bestehende Datenbank-Verknüpfung.

##### 10.2.3.5.4.4 Der *Komprimieren...*-Befehl

Der *Komprimieren...*-Befehl bereinigt die ausgewählte Datenbank. Beim Komprimieren werden der Index reorganisiert, die zum Löschen markierten Einträge entfernt u. a. m.. Danach ist die Datenbankgröße kleiner als vorher.

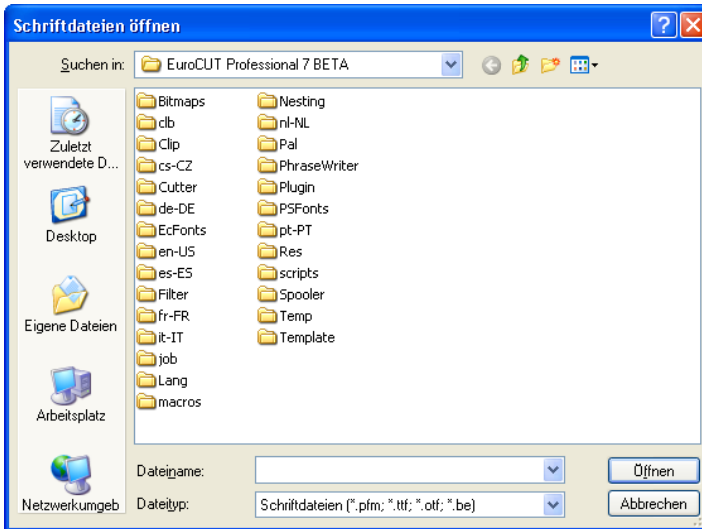
## 10.2.3 Referenzteil



## 10.2.3.6 Das *Sonstiges*-Menü

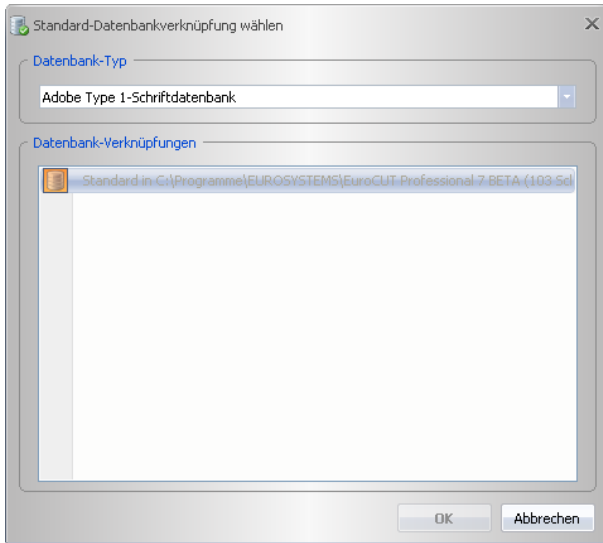
### 10.2.3.6.1 Der *Schriftdateien öffnen...*-Befehl

Mit dem *Schriftdateien öffnen...*-Befehl kann eine Schriftdatei im Format \*.pfm, \*.ttf, \*.otf, \*.be geöffnet werden.



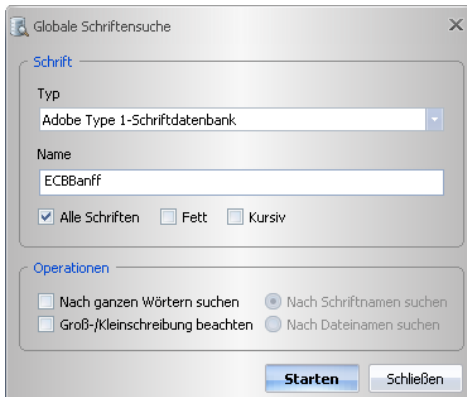
### 10.2.3.6.2 Der *Standardverknüpfung...*-Befehl

Mit dem *Standardverknüpfung...*-Befehl kann eine Datenbankverknüpfung zum Standard erklärt werden. Diese Verknüpfung wird dann bei jedem Programmstart benutzt. Im Ergebnis bestimmt man damit, welche Fonts nach dem Programmstart zur Verfügung stehen.



### 10.2.3.6.3 Der *Globale Schriftensuche...*-Befehl

Mit dem ***Globale Schriftensuche***-Befehl wird in allen Datenbankverknüpfungen des ausgewählten Typs nach einer bestimmten Schrift gesucht.



### 10.2.3.6.4 Der *Schriften verwenden*-Befehl

#### 10.2.3.6.4.1 Die *Windows TrueType-Schriften*-Option

Diese Option schaltet die Verwendung von Fonts im *TrueType*-Font-Format ein bzw. aus.

#### **10.2.3.6.4.2 Die *Windows Adobe Type 1-Schriften*-Option**

Diese Option schaltet die Verwendung von Fonts im *Adobe Type 1*-Font-Format ein bzw. aus.

#### **10.2.3.6.4.3 Die *URW- / BE-Datenbankschriften*-Option**

Diese Option schaltet die Verwendung von *URW-/BE-Datenbankschriften* ein bzw. aus.

#### **10.2.3.6.4.4 Die *Adobe Type 1-Datenbankschriften*-Option**

Diese Option schaltet die Verwendung von *Adobe Type 1-Datenbankschriften* ein bzw. aus.

#### **10.2.3.6.4.5 *TrueType-Schriftdateien***

##### **Der *TrueType Schriftdateien verwenden*-Menüeintrag**

Schaltet die Verwendung von im Windows System installierten *TrueType*-Schriftdateien ein bzw. aus.

##### **Der *Einstellungen*-Menüeintrag**

Dieser Menüeintrag bezieht sich nur auf Windows Schriften. Andere Verzeichnisse als das Windows Schriftenverzeichnis können ebenfalls benutzt werden; aber nur temporär für die Sitzung von EuroCUT Design XT, wobei sie nicht im Windows System installiert werden.

Vorteil: Man kann mit den Schriften arbeiten so als wenn sie installiert wären.

#### **10.2.3.6.4.6 *Adobe Type 1-Schriftdateien***

##### **Der *Adobe Type 1 Schriftdateien verwenden*-Menüeintrag**

Schaltet die Verwendung von im Windows System installierten *Adobe Type 1*-Schriftdateien ein bzw. aus.

##### **Der *Einstellungen*-Menüeintrag**

Dieser Menüeintrag bezieht sich nur auf Windows Schriften. Andere Verzeichnisse als das Windows Schriftenverzeichnis können ebenfalls benutzt werden; aber nur temporär für die Sitzung von EuroCUT Design XT, wobei sie nicht im Windows System installiert werden.

Vorteil: Man kann mit den Schriften arbeiten so als wenn sie installiert wären.

### **10.2.3.7 Das *Fenster*-Menü**

#### **10.2.3.7.1 Der *Schließen*-Befehl**


Mit dem ***Schließen***-Befehl wird das aktive Schriftfenster geschlossen.




### 10.2.3.7.2 Der **Alle schließen**-Befehl

Der **Alle schließen**-Befehl schließt alle geöffneten Schrifffenster.

### 10.2.3.7.3 Der **Nächstes**-Befehl

Mit dem **Nächstes**-Befehl kann zu dem nächsten geöffneten Schrifffenster  **STRG+F6** gewechselt werden.

### 10.2.3.7.4 Der **Vorheriges**-Befehl

Mit dem **Vorheriges**-Befehl kann zu dem vorherigen geöffneten Schrifffenster gewechselt werden.  **UMSCHALT+F6**

### 10.2.3.7.5 Der **Symbole anordnen**-Befehl

Der **Symbole anordnen**-Befehl ordnet die Symbole am unteren Fensterrand an.

### 10.2.3.7.6 Der **Überlappend**-Befehl

Der **Überlappend**-Befehl ordnet die Schrifffenster überlappend, kaskadiert an.

### 10.2.3.7.7 Der **Vertikal teilen**-Befehl

Der **Vertikal teilen**-Befehl teilt die Arbeitsfläche vertikal in soviel gleich große Teile, wie Schrifffenster geöffnet sind, und zeigt sie neben einander liegend an.

### 10.2.3.7.8 Der **Horizontal teilen**-Befehl

Der **Horizontal teilen**-Befehl teilt die Arbeitsfläche horizontal in soviel gleich große Teile, wie Schrifffenster geöffnet sind, und zeigt sie übereinander liegend an.

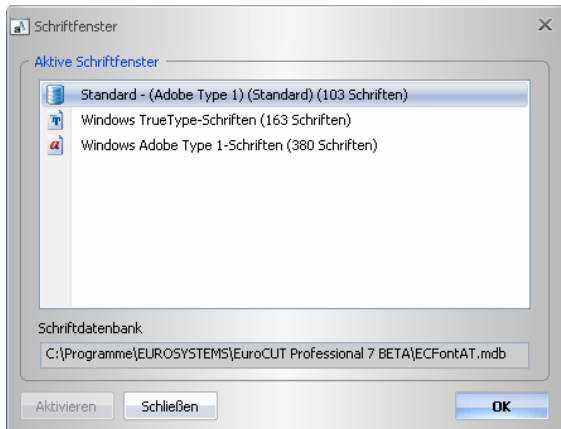
### 10.2.3.7.9 Die Liste der offenen Fenster

In dieser Liste werden alle Schrifffenster angezeigt, die geöffnet sind. Per Klick kann ein beliebiges Fenster in den Vordergrund geholt werden.

### 10.2.3.7.10 Der **Schrifffenster...**-Befehl

Ein Aktivieren des **Schrifffenster**-Befehls öffnet ein Fenster, in dem alle aktiven Datenbanken bzw. Schrifffenster aufgelistet werden. Die **Aktivieren**-Schaltfläche aktiviert die markierte Schrifffdatenbank, d. h. die Datenbank kann in EuroCUT verwendet werden.

## 10.2.3 Referenzteil



### 10.2.3.8 Das *Hilfe*-Menü

#### 10.2.3.8.1 Der *Info...*-Befehl

Der *Info*-Befehl informiert über den Versionsstand der Software. Zusätzlich werden Angaben gemacht bezüglich Speichergröße und -nutzung.



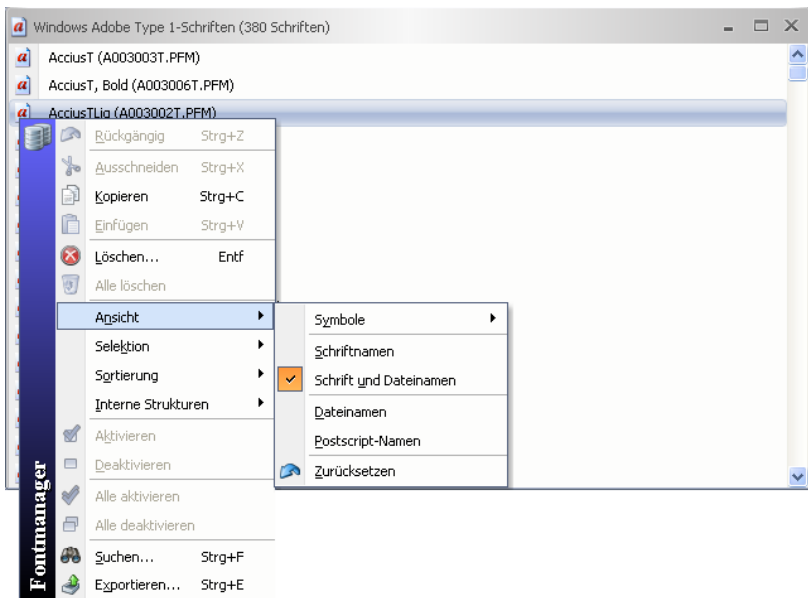
## 10.2.4 Die Kontextmenüs

### 10.2.4.1 Das Kontextmenü im Programmkopf



Das Kontextmenü im Programmkopf wird aktiviert, in dem man mit der **rechten** Maustaste in den Menü- und Toolbarbereich im oberen Teil des Programmfensters klickt. Mittels dieses Kontextmenüs können die Menüleiste und die Toolbars einzeln aktiviert oder deaktiviert werden.

### 10.2.4.2 Das Kontextmenü im Datenbankfenster



Das Kontextmenü im Datenbankfenster wird aktiviert, in dem man mit der **rechten** Maustaste in den Bereich neben den Fontnamen. Mittels dieses Kontextmenüs können die Funktionen angewählt werden, die auch in den Menüs enthalten sind. Die einzelnen Funktionen sind im Referenzteil dieses Handbuchs ausführlich beschrieben.

## 10.2.4 Die Kontextmenüs

## 11 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.

### 11.1 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 EuroCUT Design XT und wählen Sie **„als Administrator ausführen“** aus.

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

### 11.2 Kalibrierung der Ausgabegröße

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

**Tipp 2**

**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.

## 11.2 Kalibrierung der Ausgabegröße

Setup - Ausgabegeräte

Aktuelles Ausgabegerät  
COPAM CP-3500

Treiber: COPAM CP-3500  
Datei: COPAM.ecd  
Anschluss: COM1

Modus: Schneiden  
Material: Folie

Kalibrieren...

Default-Einstellungen

<input type="checkbox"/> Blattursprung beibehalten	<input checked="" type="checkbox"/> Entgitterrahmen: 2.00 mm
<input type="checkbox"/> Nach Segment warten	<input type="checkbox"/> Überlappung: 0.00 mm
<input checked="" type="checkbox"/> Vor Ausgabe sortieren	Kopienabstand: 0.00 mm
<input checked="" type="checkbox"/> Job-Sortierung beibehalten	Stapelabstand: 0.00 mm
<input type="checkbox"/> Ausgabe in Datei	Segmentabstand: 0.00 mm
<input type="checkbox"/> Automatisch auslesen	<input type="checkbox"/> Keine Tooltips anzeigen
<input type="checkbox"/> Nur Layer mit Werkzeug ausgeben	
<input type="checkbox"/> Keine Technologiedaten senden	
<input type="checkbox"/> Ausgabe von Objekten zulassen, die größer als das Arbeitsblatt sind	

OK    Abbrechen    Übernehmen

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

Kalibrierung von Gerät "COPAM CP-3500" ? X

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

**Ausgabe (Schritt 1)**

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

Länge ( X )  mm    Breite ( Y )  mm

**Messen (Schritt 2)**

Tragen Sie hier die gemessenen Dimensionen des ausgegebenen Rechtecks ein.

Länge ( X )  mm    Breite ( Y )  mm

**Ergebnis**

Plotpunkt X: 0.05000 (Originalwert: 0.05000)

Plotpunkt Y: 0.05000 (Originalwert: 0.05000)

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

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

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

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

## 11.3 Vektorisieren

**Welche Auflösung sollte beim Vektorisieren benutzt werden, um zu einem guten Vektorisierungsergebnis zu kommen?**

**Tipp 3**

Sie sollten bei qualitativ guten Vorlagen die optische Auflösung (z. B. 600 dpi) des Scanners verwenden. Beachten Sie dabei, dass Sie dies nicht mit der größtmöglichen Auflösung verwechseln, denn die meisten Scanner sind mittlerweile in der Lage, eine mehr als doppelt so hohe (interpolierte) Auflösung zu übergeben. Dies mag zwar für Scans von Photos einen Qualitätsvorteil bringen, für die Vektorisierung ist sie jedoch nicht dienlich. Sehr kleine Vorlagen (z. B. Logos auf Visitenkarten) sollten Sie zunächst mit einem Fotokopierer vergrößern und dann erst scannen. Bei schlechteren Vorlagen sollten Sie eine *niedrigere* Auflösung verwenden.

## 11.4 Schriften und Windows 10 / 11

**Schriften sind in der Schriftenliste vorhanden, werden jedoch auf der Arbeitsfläche nicht angezeigt.**

**Tipp 4**

Die zu installierende(n) Schrift(en) im Windows-Explorer auswählen und markieren, dann *rechte* Maustaste drücken und die ***Für alle Benutzer installieren***-Option auswählen.

***Wichtiger Hinweis: Dieser Vorgang darf nicht im Font-Ordner durchgeführt werden. Die Fonts müssen vorher in einen anderen Ordner kopiert werden und der Installationsvorgang ist von dem „anderen“ Ordner aus - wie oben beschrieben - durchzuführen.***

## 11.5 Schreibschriften verschmelzen

**Das automatische Verschmelzen von Schreibschriften funktioniert nicht erwartungsgemäß**

**Tipp 5**


Die Erfolgsquote beim automatischen Verschmelzen erhöht sich deutlich, wenn der Buchstabenabstand von 100% auf 99,9% oder gar 99% verringert wird. Dies hat zur Folge, dass mathematisch genau übereinander liegende Knotenpunkte leicht verschoben werden, so dass diese als zwei Punkte „identifiziert“ werden können.

*Hinweis: Eine weitere Möglichkeit bietet die Änderung des Kernings im Font-Manager für Adobe Schriften mit dem problematische Kerningpaare bearbeitet werden können.*

## 11.6 Kreissegmente erzeugen

Bei der Konstruktion von Logos oder Signets werden oft Kreissegmente benötigt. Diese sind unter Zuhilfenahme der

**Tipp 6**

***Knotenbearbeitungs***-Funktion folgendermaßen zu erzeugen.  **siehe Kapitel 7.5: Die Knoten-Toolbar**

- Mit dem gewünschten Radius oder Durchmesser einen Kreis aufziehen
- Mit dem Knotenwerkzeug alle Knoten markieren
- Doppelklick auf den Ursprungspunkt
- Trennen anwählen

Anschließend sind alle Kreissegmente frei verfügbar und mit dem ***Pfeil***-Werkzeug selektierbar.

## 11.7 Datenimport von Apple Rechnern

### Datenimport von Apple-Computern in EuroCUT

**Tipp 7**

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

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.

## 11.7 Datenimport von Apple Rechnern

# Anhang

## A Übersicht Tastenkürzel

<b>Taste</b>	<b>F1</b>	<b>F2</b>	<b>F3</b>	<b>F4</b>	<b>F5</b>	<b>F6</b>	<b>F7</b>
<b>Funktion</b>	Hilfe	Zoom ein beliebig	Zoom aus	Alle Objekte zeigen	Rückgängig (Undo)	Wiederherstellen (Redo)	Anzeige unterbrechbar
<b>Taste</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>K</b>
<b>Funktion</b>	Achswechsel	Material zeigen in Ausgabevorschau	Clipart Toolbar	Fräsen Ausräumen	Sel. Größe ändern	Hilfslinien	Konturlinie
<b>Taste</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Entf</b>	<b>Leertaste</b>
<b>Funktion</b>	Layer umkehren	Vektorisieren	Verschmelzen	Horizontal spiegeln	Vertikal spiegeln	Objekt löschen	Wechsel zw. Pfeil- u. Knotentool
<b>Taste</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	
<b>UMSCH</b>	Arbeitsfläche bei Ausgabe	Clipart-Manager	Hilfslinien sichtbar	Lineale	Justiermarken setzen	Kombinieren	
<b>Taste</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>STRG</b>	Standard Toolbar	Layer Toolbar	Setup Toolbar	Werkzeuge Toolbar	Text-Editor Toolbar	Knoten Toolbar	Objekt-Parameter Toolbar
<b>Taste</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>
<b>STRG</b>	Fadenkreuz	Gruppieren	Hilfslinien festsetzen	Datei importieren	Einstellungen	Text in Kurven	Datei laden
<b>Taste</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Z</b>		
<b>STRG</b>	Ganz nach hinten	Einfügen aus Clipboard	Fenster Refresh	Ausschneiden aus Clipboard	Rückgängig 1 Stufe		
<b>Taste</b>	<b>F8</b>	<b>F9</b>	<b>F10</b>	<b>F11</b>	<b>F12</b>	<b>Esc</b>	<b>r. Maustaste</b>
<b>Funktion</b>	Text anzeigen	Umrissmodus	Objekt-Info	Direkt-speicherung	-	Ausgabedialog schließen	Kontextmenü aktivieren
<b>Taste</b>	<b>-</b>	<b>M</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
<b>Funktion</b>	-	Messen	Outline	Positionierhilfe	Objekte ausrichten	Ausgabe	Text eingeben
<b>Taste</b>	<b>-</b>	<b>&gt;</b>	<b>&lt;</b>	<b>+</b>	<b>-</b>		
<b>Funktion</b>	-	Drehen im Uhrzeigersinn	Drehen gegen Uhrzeigersinn	Zoom in	Zoom out		
<b>Taste</b>	<b>L</b>	<b>V</b>	<b>Z</b>	<b>F4</b>	<b>F7</b>	<b>F10</b>	<b>l. Maustaste</b>
<b>UMSCH</b>	Kombination auflösen	Re-Vektorisieren	Text in Zeilen	Sel. Objekte zeigen	Undo/Redo ein/aus	Eigenschaften	Einschränken hor. o. vert.
<b>Taste</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>
<b>STRG</b>	Objekt-Info Statuszeile	Element-Info Statuszeile	Alles markieren	Gruppierung brechen	Kopieren aus Clipboard	Duplizieren	Datei exportieren
<b>Taste</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>
<b>STRG</b>	Datei neu	Ganz nach vorne	Datei drucken	EuroCUT beenden	Raster	Datei speichern	Text bearbeiten
<b>Taste</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>Y</b>			
<b>UMSCH + STRG</b>	Verrunden	Speichern unter	Textbox	Immer im Vordergrund			

## A Übersicht Tastenkürzel

Hinweis:

ENTF	entspricht	DEL
STRG	entspricht	CTRL
UMSCH	entspricht	SHIFT
Bild hoch	entspricht	PgUp
Bild runter	entspricht	PgDn



## B Die ANSI Zeichentabelle

Unter Windows stehen Ihnen neben den Zeichen auf der Tastatur noch viele andere Zeichen zur Verfügung. Dies sind vor allem die ANSI-Zeichen von Nummer 128 bis 255. Um die Suche nach dem richtigen Zeichen zu verkürzen, haben wir in der EuroCUT Texteingabe eine ANSI-Liste integriert. Um in EuroCUT ein Sonderzeichen einzufügen, verwenden Sie die Zeichentabelle in der **Textbox...**

**Achtung: Nicht in allen Font-Zeichensätzen ist die Belegung gleich. Sie kann von Schriftart zu Schriftart variieren!**

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
16	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€	€
32		!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
48	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
64	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
80	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
96	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
112	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	.
128	€	·	,	f	„	...	†	‡	^	%	Š	<	œ	-	Ž	·
144	·	·	·	“	”	·	-	-	~	™	š	>	œ	·	ž	ÿ
160		ı	¢	£	¤	¥	ı	§	¨	©	ª	«	¬	-	®	-
176	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
192	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
208	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
224	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
240	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Beispiel: Um das Zeichen „¾“ im Text einzufügen geben Sie folgende Nummer über den Nummerblock ein: ALT+0190.

## C EuroCUT Design XT-Schriften

<b>Industriename</b>	<b>vergleichbar mit EuroCUT-Font</b>
Antique Olive	EC Martinique Compact
Avant Garde Book	EC Avalon
Avant Garde Book Oblique	EC Avalon Italic
Avant Garde Demi	EC Avalon Bold
Avant Garde Demi Oblique	EC Avalon Bold Italic
Avenir 55 Roman	EC Avenue
Avenir 95 Black	EC Avenue Bold
Bodoni Poster	EC Bodnoff
Brush Script	EC Banff
Caslon Open Face	EC Casablanca Open Face
Cheltham Book	EC Chelsey
Cheltham Bold	EC Chelsey Bold
Cheltham Bold Italic	EC Chelsey Bold Italic
Cheltham Italic	EC Chelsey Italic
Compacta Bold	EC Kompakt Bold
Compacta Bold Italic	EC Kompakt Bold Italic
Cooper Black	EC Cupertino
Cottonwood	EC Cottage
Courier	EC Standard
Courier Bold	EC Standard Bold
Courier Bold Oblique	EC Standard Bold Italic
Courier Oblique	EC Standard Italic
Eurostile	EC Euro
Eurostile Bold	EC Euro Bold
Eurostile Bold Oblique	EC Euro Bold Italic
Eurostile Oblique	EC Euro Italic
Eurostile Demi	EC Euro Demi
Eurostile Demi Italic	EC Euro Demi Italic
Franklin Gothic No2 Roman	EC Frankfurt
Frutiger 65 Bold	EC Frank 65
Frutiger 95 Ultra Bold	EC Frank 95
Freestyle Script	EC Freeport
Futura Book	EC Fujiyama
Futura Bold	EC Fujiyama Bold
Futura Bold Italic	EC Fujiyama Bold Italic
Futura Condensed	EC Fujiyama Condensed
Futura Condensed Bold	EC Fujiyama Condensed Bold
Futura Condensed Bold Italic	EC Fujiyama Condensed Bold Italic
Futura Condensed Extra Bold	EC Fujiyama Condensed Extra Bold
Futura Condensed Extra Bold Italic	EC Fujiyama Condensed Extra Bold Italic
Futura Condensed Italic	EC Fujiyama Condensed Italic
Futura Condensed Light	EC Fujiyama Condensed Light
Futura Condensed Light Italic	EC Fujiyama Condensed Light Italic
Futura Extra Bold	EC Fujiyama Extra Bold
Futura Extra Bold Italic	EC Fujiyama Extra Bold Italic
Futura Heavy	EC Fujiyama Heavy
Futura Heavy Italic	EC Fujiyama Heavy Italic

C EuroCUT Design XT-Schriften

Garamond Book	EC Gatineau
Garamond Bold	EC Gatineau Bold
Garamond Bold Italic	EC Gatineau Bold Italic
Garamond Light	EC Gatineau Light
Garamond Light Italic	EC Gatineau Light Italic
Glypha 55 Roman	EC Glister
Glypha 65 Bold	EC Glister Bold
Gothic 13	EC Goethe
Helvetica Roman	EC Swiss
Helvetica Thin	EC Swiss Thin
Helvetica Thin Italic	EC Swiss Thin Italic
Helvetica Bold	EC Swiss Bold
Helvetica Bold Italic	EC Swiss Bold Italic
Helvetica Compressed	EC Swiss Compressed
Helvetica Italic	EC Swiss Italic
Helvetica Neue Bold	EC Swiss Neue Bold
Helvetica Neue Bold Italic	EC Swiss Neue Bold Italic
Helvetica Neue Italic	EC Swiss Neue Italic
Helvetica Neue Roman	EC Swiss Neue
Helvetica Neue Thin	EC Swiss Neue Thin
Helvetica Neue Thin Italic	EC Swiss Neue Thin Italic
Hobo	EC Homeward Bound
Juniper	EC Jupiter
Künstler Script	EC Kunst Script
Linotext	EC Oldlinus
Linotype Centennial 55 Roman	EC Centennial
Linotype Centennial 65 Italic	EC Centennial Italic
Memphis Medium	EC Memm Medium
Memphis Extra Bold	EC Memm Extra Bold
Omnia	EC Opitan
Peignot Beml	EC Peridon Demi
Present	EC Perfect
Rockwell Roman	EC Rocky
Rockwell Light	EC Rocky Light
Rockwell Bold	EC Rocky Bold
Rockwell Italic	EC Rocky Italic
Shelley Allegro Script	EC Shell Script
Times	EC Roman
Times Bold	EC Roman Bold
Times Bold Italic	EC Roman Bold Italic
Times Italic	EC Roman Italic
Trajan	EC Troja
Univers Regular	EC Usa
Univers Bold	EC Usa Bold
Univers Bold Italic	EC Usa Bold Italic
Univers Italic	EC Usa Italic
Univers Black	EC Usa Black
Univers Black Italic	EC Usa Black Italic
Univers Thin	EC Usa Thin
Univers Thin Italic	EC Usa Thin Italic
Universal Greek with Math Pi	EC Greek Meathe Symbole

VAG Rounded Bold  
Zapf Chancery Medium Italic  
ID Automation  
#-Taste belegt mit , -  
#-Taste belegt mit , -  
#-Taste belegt mit , -  
#-Taste belegt mit , -

EC Helios Bold  
EC Zürich Calligraph Italic  
EC-EAN  
EC Plak  
EC Plak Bold  
EC Plak Bold Italic  
EC Plak Italic

## D EuroCUT-Fonts

### EC-EAN



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z



1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 \* \$ % /

### ECAvalon-Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

### ECAvalon-BoldItalic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

### ECAvalon-Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

### ECAvalon

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

**ECAvenue-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / ( ) = ? @ #**

ECAvenue

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / ( ) = ? @ #

*ECBanff*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / ( ) = ? @ #*

**ECBodnoff**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / ( ) = ? @ #**

ECCasablanca

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / ( ) = ? @ #

*ECCentennial-Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü ! " § \$ % & / ( ) = ? @ #*

**ECChelsey-Bold**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

*ECChelsey-BoldItalic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#*

*ECChelsey-Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#*

ECChelsey

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

**ECCOTTAGE**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#**

**ECcupertino**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#**

**ECEuro-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#**

***ECEuro-BoldItalic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#***

*ECEuro-Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#*

ECEuro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

***ECEurodemi-Italic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#***

ECEurodemi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

**ECFrank-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

ECFrank

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

**ECFrankurt**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

*ECFreeport*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/() ?*

**ECFuyijama-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

**ECFuyijama-BoldItalic**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

ECFuyijama

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

**ECFuyijamacond-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#**

***ECFuyijamacond-BoldItalic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#***

*ECFuyijamacond-Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#*

ECFuyijamacond

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

**ECFuyijamacondextra-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#**

***ECFuyijamacondextra-BoldItalic***  
**ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ**  
***abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz***  
**1234567890 *ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#***

*ECFuyijamacondlight-Italic*  
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
*abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz*  
1234567890 *ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#*

ECFuyijamacondlight  
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz  
1234567890 *ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#*

**ECFuyijamaextra-Bold**  
**ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz**  
**1234567890 *ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#***

***ECFuyijamaextra-BoldItalic***  
**ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ**  
***abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz***  
**1234567890 *ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#***

*ECFuyijamaheavy-Italic*  
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
*abcdefghijklmn**op**qrstuvwxyz*  
1234567890 *ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#*

**ECFuyijamaheavy**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#**

**ECGatineau-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#**

***ECGatineau-BoldItalic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#***

**ECGatineau**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#**

***ECGatineaulight-Italic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#***

**ECGatineaulight**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#**

**ECGlistner-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

ECGlistner

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

**ECGoethe**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

ECGreekmathe

ΑΒΨΔΕΦΓΗΙΞΚΛΜΝΟΠΘΡΣΤΘΩϚΧΥΖ

αβψδεφγηηξκλμνοπθρστθωφχζ

+ - × ÷ = ± ∓ ° " ' s ) ≅ {} / Σ Π √ | []

**ECHelios-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

ECHomeward

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ! \$%&/() ?

**EGJUPITER**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**1234567890 SSÄÖÜÄÖÜ! \$%&/() ?**

**EGKompakt-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 BääüÄöÜ!"\$\$%&/()=?@#**

**EGKompakt-BoldItalic**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 BääüÄöÜ!"\$\$%&/()=?@#**

*EG Kunst Script*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 BääüÄöÜ!"\$\$%&/()=?@#*

**ECMartinique**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 BääüÄöÜ!"\$\$%&/()=?@#**

**ECMemm-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 BääüÄöÜ!"\$\$%&/()=?@#**

**ECMemm**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

**ECOldlinus**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

**ECPerfect**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

**ECPeridonDEMI**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#

**ECPlak Bold Kursiv**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

**ECPlak Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

*ECPlak Kursiv*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#-

ECPlak

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#-

**ECRocky-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#**

*ECRocky-Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*  
*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*  
*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#*

ECRocky

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

ECRockylight

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

**ECRoman-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#**

***ECRoman-BoldItalic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#***

***ECRoman-Italic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#***

**ECRoman**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 BääüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

*ECShellScript*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#*

**ECStandard-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#**

***ECStandard-BoldItalic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#***

***ECStandard-Italic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$\$%&/()=?@#***

ECStandard

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

**ECSwiss-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#**

***ECSwiss-BoldItalic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***  
***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***  
***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#***

*ECSwiss-Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*  
*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*  
*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#*

ECSwiss

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

**ECSwisscompressed**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#**

**ECSwissneue-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#**

***ECSwissneue-BoldItalic***  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #**

*ECSwissneue-Italic*  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

ECSwissneue  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

*ECSwissneuethin-Italic*  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

ECSwissneuethin  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

*ECSwissthin-Italic*  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

ECSwissthin  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 B ä ö ü Ä Ö Ü !" \$ % & / () = ? @ #

ECTROJA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890 SSÄÖÜÄÖÜ! \$%&/() ?

**ECUsa-Bold**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#**

***ECUsa-BoldItalic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#***

*ECUsa-Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#*

ECUsa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#

***ECUsablack-Italic***

***ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ***

***abcdefghijklmnopqrstuvwxyz***

***1234567890 ßäöüÄÖÜ!"\$%&/()=?@#***

**ECUsablack**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

**1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#**

*ECUsalight-Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#*

ECUsalight

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#

*ECZuerichCalligraph-Italic*

*ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

*1234567890 ßäöüÄÖÜ!"§\$%&/()=?@#*

## E EuroCUT-Symbolfonts

## E.1 Sign-Symbole (ECSignsymbole)

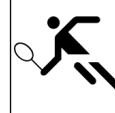


E.1 Sign-Symbole (ECSignsymbole)



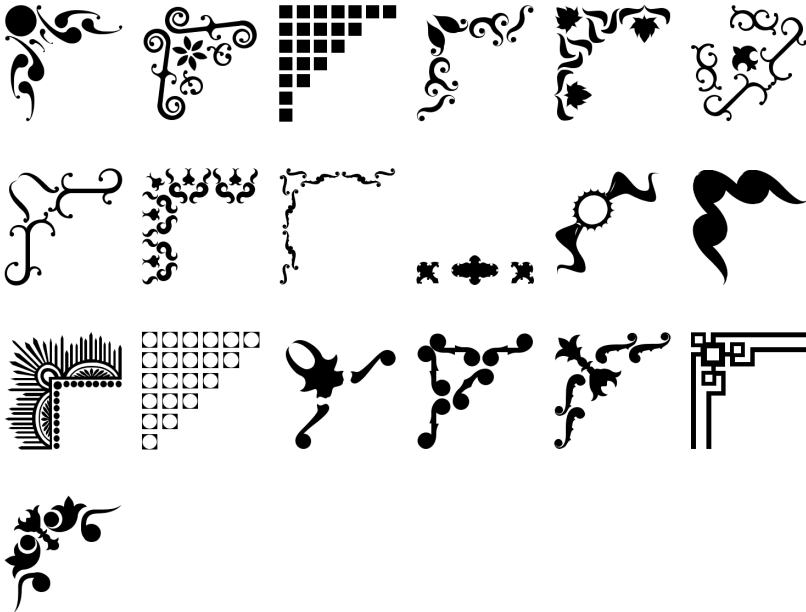


## E.2 Sport-Symbole (ECSportsymbole)





### E.3 Rahmen-Symbole (ECRahmensymbole)



## F Lexikon der Fachbegriffe

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

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

<b>Clipart-Reiter</b>	Cliparts sind jobähnliche Dateien - häufig Logos oder Muster - die für den Entwurf eines Ausgabejobs hilfreich sind. Der Clipart-Reiter ist ein Untererelement der Sidebar, mit dem Cliparts verwaltet werden können.
<b>Dateien-Reiter</b>	Ist ein Untererelement der Sidebar, mit dem Grafikdateien (Jobs) verwaltet werden können.
<b>Digitalisiermodus</b>	Diese Funktion meint ein Zeichen-Werkzeug, das ähnlich einem Digitalisiertablet mit Digitalisierlupe, Knotenpunkte auf der Arbeitsfläche erzeugt.
<b>Direktes Schneiden</b>	Schneiden ohne Fenster vor der Ausgabe auf dem Schneideplotter
<b>Entgitterlinien horiz. / vert.</b>	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.
<b>Fahrweg-Protokollierung</b>	Für jedes Werkzeug wird die zurückgelegte Strecke protokolliert. Zusätzlich werden Datum, Uhrzeit und Gerätenamen gespeichert.
<b>Fontmanager</b>	Der Fontmanager verwaltet Fonts in Datenbanken. Der Vorteil dieser Methode liegt darin, dass die Datenbank von einem Rechner auf den anderen kopiert werden kann und somit der gleiche Bestand an Fonts auf beiden Rechnern zu Verfügung steht.
<b>Fräsen &amp; Gravieren</b>	Diese Rubrik listet die speziellen Funktionen und Werkzeuge auf, die für das Fräsen und Gravieren implementiert wurden.
<b>Geräteansteuerung</b>	Die Rubrik Geräteansteuerung befasst sich mit Funktionen auf der Ausgabeseite.
<b>Hotfolder-Verwaltung</b>	Ein Verzeichnis kann als so genannter Hotfolder definiert werden. Alle Ausgabejobs, die in dieses Verzeichnis gespeichert werden, werden der Ausgabe zugeführt.

<b>Job-Info</b>	Die Job-Info kann zu jedem Job zusätzliche Informationen wie z. B. Auftrags-Nummer, Kundenadresse, Material, Zeitverbrauch u. v. m. mit abspeichern. Die Job-Info kann auch ausgedruckt werden.
<b>Job-Kalkulation</b>	Die Job-Kalkulation bezeichnet eine Funktion, mit deren Hilfe auf einfachste Weise Vorkalkulationen erstellt werden können. Besonders gut eignet sie sich zur Berechnung anfallender Materialkosten.
<b>Job-Wiederholung</b>	Jeder Job, der sich noch in der Job-Historie befindet, kann identisch wiederholt werden. Gespeichert werden die tatsächlich an die Maschine übertragenen Daten, so dass alle Parameter im Ausgabefile mit enthalten sind.
<b>Klonen</b>	Ursprünglich eine Funktion, die die Arbeitsfähigkeit des Rechners bei einer großen Anzahl an Kopien noch lauffähig hält, wird diese Funktion meist beim Erzeugen von Aufklebern und Serien benutzt. Die Änderungen am Kontrollobjekt werden auf alle Klonobjekte übertragen.
<b>Knotenbearbeitung</b>	Hauptwerkzeug für die Erstellung und Bearbeitung von Vektorobjekten.
<b>Konturlinie (Print &amp; Cut)</b>	Im Unterschied zur Outline/Inline werden hier Bitmaps mit einer Vektorkontur versehen. Diese Funktion wird regelmäßig bei der Erstellung von Aufklebern und Stickern benötigt.
<b>Kreissatz</b>	Ist eine Sonderfunktion des Text-Editors mittels der Textblöcke auf, an oder in einem Kreis gesetzt werden kann.
<b>Laser-Gravierer</b>	Bezeichnung für alle Geräte, die zum Gravieren keinen Gravierstichel sondern einen Laser einsetzen.  ✘ - Dieser Gerätetyp wird von der Software-Suite OptiScout unterstützt. Ausführliche Infos auf: <a href="http://www.optiscout.de">www.optiscout.de</a>
<b>Layer-Reiter</b>	Ist ein Unterelement der Sidebar, mit dem Layer (Ebenen) verwaltet werden können. Layer sind Farbebenen, die neben der Objekt-Position auch die Ausgabereihenfolge und die Werkzeugparametrisierung

steuern.

**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](http://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

	<p>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.</p>
<b>Objekte-Reiter</b>	<p>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.</p>
<b>Offenes Trimmen</b>	<p>Ist eine Verschmelzfunktion, die die Objekte, nach dem sie an der Schnittstelle getrennt wurden, offen lässt.</p>
<b>Optimierung</b>	<p>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.</p>
<b>Outline / Inline</b>	<p>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.</p>
<b>Parallele Geräteausgabe</b>	<p>Diese Funktion kann - eine entsprechende Rechenleistung des Rechners vorausgesetzt - auf mehreren Geräten, die an einem Rechner angeschlossen sind, gleichzeitig ausgeben.</p>
<b>Passermarke</b>	<p>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.</p>
<b>PhotoCUT</b>	<p>PhotoCUT ist ein Programmmodul, das Halbtonevorlagen in Vektorenstreifen umwandeln kann. Diese so erzeugten Vektorenstreifen können auf jedem handelsüblichen Schneideplotter ausgegeben werden und erzeugen mit dem entsprechenden Betrachtungsabstand einen fotoähnlichen Effekt.</p>

<b>Plot-Manager</b>	Der Plot-Manager ist ein eigenständiges Programm-Modul das „im Hintergrund“ die Ausgabe der Daten auf das ausgewählte Gerät steuert und überwacht.
<b>Plotserverfunktion (TCP/IP)</b>	Ein Rechner an dem mehrere Ausgabegeräte angeschlossen sind kann als Plotserver fungieren. Die Datenübertragung kann via Netzwerk über TCP/IP erfolgen. Die entsprechenden Lizenzen vorausgesetzt können beliebig viele Klientenrechner auf den Plotservergeräten ausgeben.
<b>Posterize</b>	Posterize ist eine Bitmapfunktion, die eine Reduktion auf eine beliebige Anzahl von Farbtönen pro Farbebene durchführt.
<b>Probefahrt</b>	Vor der eigentlichen Ausgabe kann eine so genannte Probefahrt durchgeführt werden, um zu prüfen ob z. B. das Material ausreicht. Dabei wird der Ausgabebjob mit hochgefahrenem Werkzeugkopf abgefahren.
<b>Produktivitäts-Werkzeuge</b>	Produktivitäts-Werkzeuge sind spezielle Werkzeuge, die aufgrund ihrer Funktionsweise die Produktivität von werbetechnischen Prozessen erhöhen können. Dies sind meist solche Werkzeuge, die eine Schneidesoftware von Illustrationsprogrammen wie Illustrator und CorelDRAW unterscheidet.
<b>Programmtyp</b>	Diese Rubrik fasst bestimmte Kriterien zusammen, die den Einsatzbereich des Programms charakterisieren.
<b>Referenzjob (*.JRF)</b>	Bei einem so genannten Referenzjob wird auch die Umgebung, die Werkzeugparameter und der Gerätetreiber mit gespeichert. Auf diese Weise ist es möglich den Job beliebig oft auf identische Art und Weise auszugeben.
<b>Region ausschneiden</b>	Ist eine Bitmapfunktion, die das Vektorisieren von Teilen eines Bitmaps ermöglicht. Aus einem Bitmap kann eine beliebige Vektorform herausgeschnitten werden.
<b>Rollen-Cutter</b>	Rollen-Cutter meint alle Schneideplotter, die ausschließlich Rollenmaterial verarbeiten können.
<b>Schraffur</b>	Bei dieser Fräsmethode wird die auszuräumende Fläche mit einer Schraffur versehen. Die Fläche wird entlang dieser Schraffur mit dem Fräswerkzeug ausgeräumt.

<b>Segmentierung mit Überlappung</b>	Segmentierung wird immer dann notwendig, wenn der Job größer d. h. länger oder breiter ist, als die angeschlossene Maschine in der Lage ist zu plotten. Die Überlappung ist notwendig, wenn die einzelnen Segmente wieder zu einem Ganzen vervollständigt werden. Das Zusammenfügen „auf Stoss“ würde zu nicht gewünschten Blitzern führen.
<b>Sidebar</b>	Unter Sidebar versteht man ein verschiebbares Kontrollelement, das auf dem Desktop sichtbar gemacht werden kann. Die einzelnen Unterelemente werden über so genannte „Reiter“ aktiviert.
<b>Siebdruck</b>	Ist eine Verschmelzfunktion, die das Ändern des Farbstapels erlaubt. Damit kann die Druckreihenfolge interaktiv, von hell nach dunkel, umsortiert werden.
<b>Sortierung mit Simulation</b>	Bei dieser Funktion werden alle Objekte nach einem bestimmten Kriterium sortiert. Für manche Ausgabegeräte wie z. B. Lasern oder Fräsen ist die Reihenfolge der Abarbeitung der Objekte wichtig. Deshalb kann hier die Ausgabe simuliert werden und die Sortierung den Erfordernissen des Ausgabegeräts angepasst werden.
<b>Spool-Funktion</b>	Wird der Plot-Manager mit dem Parameter !SPOOL! aufgerufen, dann läuft er eigenständig ohne dass das Programm gestartet sein muss. Ausgabedaten können per Drag & Drop aktiviert und ausgegeben werden.
<b>Spotfarben definierbar</b>	Spotfarben sind speziell definierte Farb-Layer, deren Farbwerte beim EPS (OPI)-Export mit ausgegeben werden. Bestimmte Hybridgeräte und RIPs benutzen diese Farben für die Steuerung von Ausgabeprozessen. Beim Drucken können auch die entsprechenden Farbauszüge gemacht werden.
<b>Standalone</b>	Standalone bedeutet, dass dieses Programm - eigenständig (Standalone) - ohne ein anderes, ein so genanntes Host-Programm, eingesetzt werden kann. Es hat alle Werkzeuge die für den Entwurf, das Layout und die Ausgabe von Jobs erforderlich sind.
<b>Stapeln</b>	Beim Stapeln werden zunächst so viele Objekte nebeneinander positioniert wie auf das Material passen. Die nächsten Objekte werden dann darüber positioniert. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Objekte auf dem Material positioniert sind.

<b>Statusanzeige Materialverbrauch</b>	In der Ausgabevorschau wird in der Statuszeile des Fensters der Materialverbrauch des Jobs in qm angezeigt. Da dies vor der Ausgabe geschieht, kann diese Funktion auch dazu benutzt werden, exakt so viel von einem Material zu ordern, wie für den Job aktuell benötigt wird.
<b>Symmetrisches Objekt</b>	Ist ein Werkzeug, das Sterne und Polygone erzeugen kann. Dabei kann die Ausgangsform (Kreis, Ellipse) und die Anzahl der Ecken angegeben werden. Mit einem eigenen Zeichen-Werkzeug werden dann die symmetrischen Objekte auf der Arbeitsfläche gezeichnet.
<b>Text-Editor</b>	Der Text-Editor meint eine Programmfunktion, die alle Werkzeuge umfasst, die zur professionellen Texterfassung und -bearbeitung notwendig sind. Dabei sind typografische Spezialwerkzeuge, die für die Werbetechnik unerlässlich sind, implementiert.
<b>Textimport (*.TXT, *.RTF, *.ECT)</b>	Fremdtexte können in die Textbox direkt importiert werden, wobei die oben genannten Formate benutzt werden können. Für formatierten Text ist das RTF-Format zu benutzen. Es kann von jeder professionellen Textverarbeitung gespeichert werden kann.
<b>Thumbnail-Vorschau</b>	Thumbnails sind kleine niedrig aufgelöste Pixelvorschauen des Dateiinhalts. Alle in dem ausgewählten Verzeichnis liegenden Dateien werden, mittels der Thumbnail-Vorschau, überschau- und einsehbar gemacht.
<b>Tisch-Cutter</b>	Tisch-Cutter meint alle Schneideplotter, die einen Flachbettisch als Schneidunterlage haben.
<b>Trimmen</b>	Ist eine Verschmelzfunktion, die geschlossene Objekte mit Geraden oder Kurvenobjekten durchtrennt und die dabei entstehenden Teilobjekte anschließend wieder automatisch schließt.
<b>TrueType, OpenType, Type 1, BE-Fonts</b>	Diese 4 Font-Formate können mit dem Fontmanager verwaltet, d. h. hinzugefügt, aktiviert und deaktiviert werden.
<b>URW BE Fonts</b>	Das BE-Schriftenformat wurde seinerzeit von der Fa. URW kreiert. Das BE-Format ist ein Vektorfontformat, das mit SIGNUS-Systemen ausgeliefert wurde.

<b>Vektorisierung</b>	Vektorisierung meint die Umwandlung von Bitmaps (Pixelbildern) in Vektorkonturen.
<b>VersalhöhenEinstellung</b>	Versalhöhe ist die typografisch korrekte Höhenangabe von Grossbuchstaben. Der Text-Editor benutzt diese Einheit standardmäßig bei der Schriftgröße.
<b>Verschmelzen</b>	Mit Verschmelzen sind Funktionen gemeint, die das Überlappen von Ebenen bzw. Folien behandeln. Es sind in der Werbetechnik und im Siebdruck unerlässliche Funktionen für die Verarbeitung von Folien.
<b>Verzeichnisüberwachung</b>	Diese Funktion bedeutet, dass die Software ein bestimmtes Verzeichnis auf der Festplatte oder im Netzwerk unter Beobachtung hält. Immer dann wenn eine Veränderung - durch Speichern oder Löschen von Jobs - in dem Verzeichnis eintritt, wird auch die Thumbnail-Vorschau aktualisiert.
<b>Videomarken (Print &amp; Cut)</b>	Als Videomarken werden Marken bezeichnet, die von Schneideplottern mit optischen Sensoren oder Kameras erkannt werden können, um auf diese Weise Druckungenauigkeiten zu kompensieren. Im Print & Cut-Prozess (Drucken und Schneiden) werden sie auch für die Konturierung von Druckobjekten benutzt.
<b>Vollfläche</b>	Ist eine Verschmelzfunktion, die die Objekte einer Farbe unterfüllt, deren Flächen die einer anderen überdecken. Die teilweise verdeckten Objekte werden dazu so umgestaltet, dass sie die darüber liegenden vollständig unterlaufen.
<b>Vorschau *.CDR und *.CMX</b>	Der Dateien-Reiter kann neben *.JOB auch die Inhalte von *.CDR- und *.CMX-Dateien (CorelDRAW-Formate) anzeigen.
<b>Warten nach Segment</b>	Wird ein Job segmentiert, dann erhält der Anwender bei dieser Option die Möglichkeit die Maschine neu zu rüsten, bevor das nächste Segment verarbeitet wird. Die Ausgabe kann jederzeit fortgesetzt werden.
<b>Weed-Ex Treiberoption</b>	Es handelt sich um ein speziell kaschiertes Flex- oder Flockmaterial der Witpac GmbH. Im ersten Schritt werden die eigentlichen Vektorlinien geschnitten. Im zweiten Schritt werden die Bestandteile, die eigentlich entgittert werden müssten, so ausgeschnitten, dass Sie am Ende automatisch „rausfallen“. So hat man nach dem Abziehen des Trägers bereits das komplette

Plot-Ergebnis erreicht und muss nicht mehr von Hand entgittern.

**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.

## G Glossar

<b>Additives Farbsystem</b>	Das ~ basiert auf der Mischung der additiven, selbstleuchtenden Spektralfarben Rot, Grün und Blau (RGB), z. B. beim Farbfernseher oder Farbmonitor
<b>Anfasser</b>	Mit ~ bezeichnet man die 9 schwarzen Quadrate, die beim markieren von Objekten um das Objekt herum und in der Mitte gezeichnet werden.
<b>Antialiasing</b>	Treppeneffektglättung oder Kantenglättung bei Bitmaps
<b>Applikationtape</b>	Übertragungspapier, das dazu dient die geschnittene Folie nach dem Entgittern auf der Beschriftungsfläche aufzubringen. Die Haftkraft muss genügend stark sein, dass der Text - auch die kleinsten Buchstaben - ohne Probleme vom Trägermaterial gelöst werden können. Nach dem Aufbringen muss das ~ aber genauso problemlos entfernt werden können.
<b>Auflösung</b>	Anzahl der Bildpunkte (Pixel) je Streckeneinheit. Diese wird in dpi (dots per inch) angegeben. Laserdrucker haben eine Auflösung von 600 bis 1200 dpi.
<b>Ausgleich</b>	Verändern des Abstands zwischen zwei benachbarten Zeichen, so dass ein harmonisches Schriftbild entsteht. Dies erreicht man durch Korrigieren des Zeichen- oder Wortabstandes. Bei Abständen unter 100% spricht man von Unterschneidung und bei Werten über 100% von Sperrern
<b>Ausrichtung</b>	Art der Platzierung eines Textblocks auf der Arbeitsfläche. EuroCUT bietet Ausrichtung linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz, Blocksatz erzwingen und Versalhöhe anpassen an
<b>Auszeichnung</b>	Hervorhebung von Textteilen durch Veränderung der Textattribute, z. B. <b>fett</b> , <i>kursiv</i>
<b>Backup</b>	Datensicherung
<b>Bitmap</b>	Pixelgrafik
<b>Bit-Tiefe auch Farbtiefe</b>	~ ist die rechnerisch mögliche Anzahl der Farben bei einer bestimmten Anzahl von Bits, z. B.: 1 Bit Farbtiefe = $2^1 = 2$ mögliche Farben (Schwarz/Weiß) 8 Bit Farbtiefe = $2^8 = 256$ mögliche Farben/Grautöne 24 Bit Farbtiefe = $2^{24} = 16,8$ Mio. mögliche Farben

<b>Blitzer</b>	Mit ~ benennt man die Spalten an den Grenzen überlagernder oder aneinandergrenzender Farb- oder Folienflächen. Nachteilig sind ~ insbesondere bei Siebdruckvorlagen oder beim Drucken.
<b>Blocksatz</b>	Eine Absatzausrichtung, bei welcher der Textblock gleichzeitig links- und rechtsbündig ausgerichtet wird. Dazu wird der Wortzwischenraum innerhalb einer Textzeile so variiert (i. d. R. gedehnt), dass sowohl links als auch rechts eine glatte Textkante entsteht. Dies gilt nicht für den Auslauf (die letzte Zeile des Absatzes). vgl. auch: erzwungener Blocksatz
<b>Byte</b>	Kleinste, aus 8 Bit bestehende, im Speicher eines Computers adressierbare Einheit
<b>Clipart(s)</b>	~ sind Jobs oder Jobteile, die zu der Clipart-Toolbar hinzugefügt wurden. Sie werden in einem eigenen Verzeichnis abgelegt (C:\Programme\EUROSYSTEMS\EuroCUT Design XT\CLIP)
<b>Clipboard</b>	Die Zwischenablage von Windows nennt man auch ~. Das ~ wird benutzt um Daten schnell zwischen Programmen auszutauschen
<b>CMYK</b>	Cyan, Magenta, Yellow, Kontrast (Key, Schwarz) Genormte Farben für den Vierfarbendruck
<b>CMYK-Farbraum</b>	~ ist die Menge aller Farben, die sich durch die im Druck verwendeten Farben (CMYK) darstellen lassen
<b>Container</b>	~ genauer Bild- oder Text-Container ist ein Vektorobjekt, das ähnlich einem realen Container beliebige Bilddaten oder Texte aufnehmen kann. In Verbindung mit Makroskripten können Inhalte halbautomatisch oder automatisch ausgetauscht werden.
<b>Desktop</b>	Der Bereich, der neben der Arbeitsfläche für den Entwurf benutzt werden kann. Er ist vergleichbar mit einem Schreibtisch, auf dem sich die Werkzeuge befinden
<b>Digitalisierung</b>	Umwandlung einer Bildvorlage in eine digitale Form. Die Erfassung erfolgt punkt- oder linienweise mittels eines Digitalisierungstableaus oder durch Einlesen der Vorlage mittels eines Scanners.
<b>Dongle</b>	Bezeichnet den Kopierschutz der zum Lieferumfang von EuroCUT gehört. Er wird auf die USB-Schnittstelle Ihres Rechners gesteckt. Ohne ~ kann die Software nicht gestartet werden.

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

berücksichtigt wird.

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

	loslässt, wenn alle zu markierenden Objekte sich vollständig innerhalb des Rahmens befinden.
<b>Oberlänge</b>	Terminus für den über die Mittellänge nach oben hinausragenden Teil eines Zeichens.
<b>Profil</b>	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.
<b>Prozessfarben</b>	Druckfarbenskala für 4-Farbdruck mit Cyan, Gelb (Yellow), Magenta und Schwarz (Key). Bei Mischung ist drucktechnische Wiedergabe aller Farben möglich.
<b>Raster Image Prozessor</b>	kurz: RIP - Software, die Vektordaten rastert und den Druck auf einem Großformatdrucker steuert
<b>Toolbar</b>	Symboleiste, die frei auf der Arbeitsfläche eines Programms bewegt und positioniert werden kann. Oft ist auch die Zusammenstellung der Tools (Werkzeuge) definierbar.
<b>Scanauflösung</b>	Feinheit der Auflösung beim Scannen von analogen Bildvorlagen <b>Formel:</b> $\text{Auflösung (in DPI)} = \text{Druckrasterweite (L/cm)} \times 2 \text{ (Qualitätsfaktor)} \times \text{Vergrößerungsfaktor} \times 2,54 \text{ (bei Umrechnung von cm in inch)}$
<b>Schriftgrad</b>	~ 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.
<b>Schriftlinie</b>	Als ~ bezeichnet man eine gedachte Linie, auf der die Zeichen einer Zeile stehen. Auch wenn in einer Zeile unterschiedliche Schriftarten und Schriftgrade verwendet werden, müssen alle Zeichen auf einer gemeinsamen Schriftlinie stehen.
<b>Überfüllung</b>	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.
<b>Unterlänge</b>	Dies ist der Teil eines Zeichens, der über die Schriftlinie nach unten hinausragt.
<b>Unterschneidung</b>	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.

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

# Index

## A

Achswechsel 21, 115, 221, 397

AI 17, 22, 51, 155, 156

Aktive Jobs 427

Anfahrfahnen 22, 133, 194, 221, 247, 248, 249, 344, 427

Anzahl Ausgaben 25

Anzahl Kopien 102, 244

Attribute-Reiter 20, 84, 343

Ausfüllen 19, 74, 134, 264, 266, 267

Ausgabe in Datei 25, 102, 149, 427

Ausgabe-Reiter 317

Ausgabe-Vorschau 25, 150, 254

Ausgabeprozess 25, 427

Auslesen 49, 149

Ausräumen 221, 397

Ausrichten 21, 124, 145, 146, 172, 194, 197, 206, 218, 219, 221, 231, 252, 397, 440

Ausrichtung 23, 49, 50, 65, 83, 84, 85, 143, 145, 188, 213, 217, 231, 233, 236, 252, 285, 437, 439

Außenkreis 161, 277

AutoCAD 17, 24, 41, 44, 45

Autoimport-Plugins 24, 182, 427

Automatisch verschmelzen 245

Automatisierung 23, 440

Autosave 24, 109

B

## **B**

Backup 24, 437

Backup-Datei 24

Basislinie an Kreis anpassen 234

Baum-Schaltflächen 339

BE-Fonts 25, 360, 434

Bearbeiter 23

Bearbeitungszeit 23

Befestigungslinie 233

Bemaßung 21, 143, 227, 279

Bemaßungsstrecke 279, 280

Beschnittmarken 24, 147, 148

Bitmap maskieren 118

Bitmap-Füllung 21

Bitmapfüllung 269, 271, 272, 273, 275

Blattränder 24, 50, 357

Blattrand 98, 105, 146

Blattursprung 149

Blattursprung beibehalten 149

Blockschatten 19, 120, 221

BMP 17, 22, 51, 61, 78, 132, 273, 284, 298

Bohrungen 123, 427

## **C**

CCJ 22

CDR 20, 22, 26, 156, 157, 435

CDT 22, 26, 157

Clipart 20, 126, 307, 346, 347, 351, 352, 353, 354, 397, 428, 438

Clipart-Gruppe 126, 346

Clipart-Verwaltung 20

CMX 20, 22, 38, 61, 157, 427, 435

CMYK 20, 169, 271, 315, 316, 438

CorelDRAW 15, 17, 22, 24, 26, 36, 38, 41, 42, 43, 307, 427, 432, 435

CoRUN 41, 42, 43, 44, 182

## **D**

Dateien-Reiter 322, 332, 428, 435

Dateiformate 151, 324, 368

Digitalisiermodus 19, 203, 428

Direkte Koordinateneingabe 21, 219

Dokument verschlüsseln 63

Drag & Drop Unterstützung 20

Drehen in 0,1° Schritten 21

Drehrichtung 124, 125, 133, 144, 194, 248, 253, 254

Druckbereich 98, 99, 106

Drucken auf Rolle 22, 104

Drucken in Datei 22, 102

Druckverhältnis 22, 101

Duplizieren 25, 116, 141, 361, 367, 380, 397

DXF 22, 45, 51, 52, 158, 164, 430

E

## **E**

Ecke schärfen 194, 195, 198

Ecke verrunden 194, 196, 198

Eins nach vorne setzen 129

EMF 22, 51

Entgitterlinien 25, 428

Entgitterrahmen 19, 25, 127, 148, 150, 154, 428

EPS 17, 22, 61, 156, 316, 395, 427, 433, 439

Erstellungsdatum 23

Export-Filter 22

## **F**

Fadenkreuz 21, 133, 175, 176, 201, 397

Fadenkreuzcursor 24

Fahrwege 126, 246, 253, 254

Farben reduzieren 19, 136

Farbleiste 20, 339

Farbmodell 225, 315

Farbnummer 23, 316

Farbpalette 169, 170, 262, 270, 312, 316

Farbreduktion 136, 282

Farbverlauf 114, 136, 203, 269, 275

Fernwartung 24, 183

Font-Datenbanken durchsuchen 25

Font-Vorschau 25, 369

Fontmanager 25, 140, 212, 360, 428, 434

Fonts aktivieren 25, 365  
Fonts deaktivieren 366  
Fonts duplizieren 367  
Fonts exportieren 368  
Fonts hinzufügen 25, 364  
Fonts suchen 367  
Fonts umbenennen 366  
Fräsen 22, 126, 131, 133, 149, 218, 247, 397, 427, 428, 433  
Fräserradius-Korrektur außen 22  
Fräserradius-Korrektur innen 22  
Freehand 8, 17, 41  
Freihand 19, 121, 122, 123, 203  
Füllbitmap einfügen 273  
Füllung 21, 84, 114, 117, 203, 227, 261, 262, 266, 269, 270, 272, 274, 275, 284, 316  
Füllungen 117, 269, 275, 395

## **G**

Gammakorrektur 19, 137, 439  
Ganz nach hinten setzen 129  
Ganz nach vorne setzen 128  
Geräteansteuerung 25, 428  
Gerätetreiber 55, 150, 318, 319, 427, 432, 436  
Gerade in Kurve 21, 218  
GIF 22, 51, 78  
Gitter mit Offset 24  
Glätten 21, 217

## G

Graustufen 19, 136, 300, 440

Gravieren 22, 428

Gruppieren 24, 116, 117, 154, 204, 221, 225, 397, 440

Gruppierung brechen 116

GTP 22, 51

## H

Haarlinie 73, 118, 260, 261, 395

Helligkeit 19, 137, 271, 315

Hilfslinien 21, 103, 176, 177, 178, 202, 346, 397, 440

Hilfslinien sperren 177

Hochgestellt 24, 213, 440

Horizontal spiegeln 115, 221

Hotfolder 25, 324, 329, 330, 331, 332, 428, 440

HPGL 22, 51, 52, 61, 430

HSB 20, 271, 315

Hülle 19, 119, 120

## I

IK 22, 51

Illustrator 8, 17, 24, 36, 37, 43, 395, 432

Immer schwarz drucken 103

Import 20, 22, 43, 51, 52, 53, 54, 90, 132, 133, 151, 152, 153, 154, 155, 160, 161, 187, 430

Import-Filter 22

Info-Fenster 20, 182

Inline 72, 134, 243, 431

Innenkreis 161, 277

Invertieren 19, 136, 377

## **J**

Job öffnen 323, 324, 327

Job-Historie 25, 111, 429

Job-Info 23, 100, 101, 109, 113, 201, 281, 295, 429, 430

Job-Kalkulation 23, 100, 101, 114, 289, 290, 429, 430

Job-Vorbereitung 152, 431

JPG 22, 78, 273

Justiermarken 36, 37, 40, 132, 145, 146, 147, 154, 342, 345, 357, 397

## **K**

Kacheln 22, 97, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 111, 273, 274

Kacheln deaktiviert 107

Kachelvorschau 22, 104

Kein Zeilenumbruch 23, 65, 214

Kerning 191, 192, 361

Kerningwerte ändern 23

Klonen 23, 116, 429

Knoten einfügen 21, 218

Knoten horizontal ausrichten 218

Knoten löschen 21, 217

Knoten reduzieren 21, 125, 194, 198, 216

Knoten trennen 21, 217

Knoten verbinden 21, 217

Knoten vertikal ausrichten 218

## K

Knotenbearbeitung 21, 175, 193, 207, 215, 216, 429

Knotenwerkzeug 207, 395

Kombination auflösen 117

Kombinieren 24, 117, 153, 221, 397

Kontextsensitives Menü 242

Kontrast 19, 137, 299, 438, 440

Konturen filtern 285

Konturlinie 23, 37, 70, 72, 73, 131, 134, 221, 243, 244, 245, 286, 287, 288, 397, 429, 431

Konvertieren in Bitmap 19, 138

Kreissatz 23, 232, 233, 234, 429

Kundenadresse 23

Kurve glätten 21, 217

Kurve in Gerade 21, 218

Kurven angleichen 285

Kurvenausrichtung 285

## L

Laschenbreite 19, 304

Laser 25, 70, 126, 429

Lauflänge 213, 214, 230

Layer-Nummern 20

Layer-Reiter 308, 429

Layerobjekte selektieren 20

Leerzeichen 24, 78, 213, 229, 240, 430

Letzte Fassung 109

Lineal 176, 177, 184, 185

Lineale 21, 24, 172, 176, 201, 227, 397

Lupe 21, 128, 203, 209, 333

## **M**

Makro 77, 86, 87, 89, 93, 153, 155, 329, 332, 355, 357, 358, 440

Makros 20, 23, 43, 77, 86, 92, 93, 127, 153, 155, 307, 340, 342, 355, 358

Makros-Reiter 20

Manuelle Sortierung 23, 124

Markisenfunktion 204, 209, 440

Maßeinheit 21, 172, 213, 231, 442

Materialanzeige 20, 430

Materialart 23

Materialprofil 319

Materialverbrauch 26, 133, 431, 434

Maximale Lauflänge 213

Memo-Feld 23

Messen 21, 133, 203, 210, 211, 213, 279, 393, 397

Methode 137, 274, 318, 330, 439

Metrik 24, 143, 144, 172, 184, 227

Mit Objekt Skalieren 83, 261, 273

Multi-Inline 22, 430

Multifunktions-Cutter 25, 430

Mustervorlage 109, 153

## **N**

Nach Segment warten 149

Nahtlos Kacheln 273, 274

## N

Navigator 21, 338

Neuer Ursprung 21, 149, 217

Nicht sichtbar 127, 133, 312, 316, 318

Nullpunkt des Lineals 227

## O

Objektattribute anzeigen 21

Objektauswahl mit Vorschau 21

Objektbaum 21, 340

Objekte auf Gegenuhrzeigersinn 125

Objekte auf Uhrzeigersinn 124

Objekte schließen 23, 125, 221, 430

Objekte-Reiter 337, 431

Objektliste 21, 338, 339, 340, 341, 342

Objektnamen 21, 85, 236, 337, 342

Objektnamen-Reiter 21

Objekttypen-Reiter 21

Objektvorschau 21, 338

Offenes Trimmen 19, 74, 134, 264, 265, 267, 431

Offset 24, 172

Online Hilfe 24

Online Support 182, 199

OpenType 25, 361, 374, 375, 434

OPI 22, 61, 433

Optimierung 23, 24, 25, 225, 257, 431

Optimierung des Folienverbrauchs 25

Optionale Felder 23

Optischen Sensor 40

Orthogonalisieren 21, 219

Outline 22, 38, 40, 41, 70, 72, 119, 131, 134, 139, 207, 243, 244, 245, 284, 286, 344, 357, 358, 397, 429, 431

## **P**

Passer-/Justiermarken 132, 145

Passermarke 19, 123, 147, 203, 345, 431

Passermarken 123, 147, 341, 431

Passive Jobs 25, 427

Passwortschutz 22, 64, 166, 297

PCX 22, 51, 61, 78, 132, 273, 298

PDF 7, 22, 38, 52, 53, 63, 64, 158, 159, 160

Perspektive 19, 118, 119

PhotoCUT 19, 132, 298, 304, 431

Plot-Manager 25, 149, 211, 343, 432, 433, 440

Plotserver 432

PLT 22, 45, 61

PNG 22, 78

Positionierhilfe 21, 24, 176, 177, 201, 202

Positionierung 23, 98, 116, 153, 176, 219, 238, 274

Posterize 19, 136, 432

Print & Cut 23, 36, 72, 145, 329, 429, 435

Probefahrt 26, 432

Programm einfügen 132

Programmliste 132

R

## **R**

Raster 21, 24, 172, 173, 201, 202, 397, 441

Rechteck 19, 120, 129, 138, 164, 203, 338, 393

Redo 112, 241, 250, 251, 397

Referenzjob 23, 432

Referenzpunkt 219

Region ausschneiden 19, 138, 344, 432

Relief 19, 137

Revektorisieren 131

RGB 20, 50, 169, 271, 315, 316, 437

## **S**

Sättigung 19, 137, 271, 315

Scannen 111, 201, 272, 394, 441

Schärfe 19, 137

Scherung der Zeichen erhalten 233

Schildfläche 23, 293

Schneidfertig 114

Schraffur 22, 432

Schriftart 23, 24, 114, 143, 192, 212, 229, 235, 289, 290, 400

Schriftart-Material-Modus 290

Schriftdatenbank importieren 363

Schriftfarbe 229

Schriftgrad 143, 213, 440, 441

Schriftgröße 24, 92, 213, 233, 435

Schrifthöhe-Material-Modus 291

Schriftschnitt 24, 213, 235, 439

Schrittweises Ausführen 20

Segment 23, 26, 149, 435

Segmentabstand 150

Segmentierung mit Überlappung 26, 433

Seriennummern 23, 27, 65, 69, 86, 92, 93, 135, 214

Sidebar 15, 20, 47, 79, 85, 127, 179, 227, 236, 307, 308, 309, 322, 329, 330, 332, 337, 342, 345, 353, 428, 429, 431, 433

Siebdruck 20, 74, 75, 134, 264, 265, 266, 268, 433, 435

Sonderzeichen 23, 214, 294, 400

SOR 22

Sortierung mit Simulation 23, 124, 153, 155, 258, 433

Speichern unter 110, 189, 312

Spitze 113, 139, 214

Spitzer Knoten 21, 216

Spot-Farbe 316

Sprache wählen 178

Stapeln 26, 433

Stapelverarbeitung 149

Stege 21, 126, 144, 344

Stern aus Ellipse 278

Stern aus Kreis 277

Stiftattribute 70, 118, 204, 211, 260, 261, 262

Stoppuhr 21, 281

Streifenabstand 19

Streifenbreite 19, 299, 301

## T

Streifenform 19

Streifenrichtung 19

Strichstärke 74, 114, 261, 266, 395, 439

Suche nach Dateinamen 20

Suchpfad 322, 323, 324, 325, 327, 328

Symmetrische Objekte 123, 161, 276

Symmetrischer Knoten 21, 216

Symmetrisches Objekt 19, 123, 161, 203, 434

## T

Tabulatoren 24, 214, 231, 232

Tangentenpunkte 207

Tastenbelegung 25

Text in Kurven 139, 205, 207, 344, 395

Text in Zeilen 139

Text-Editor 23, 74, 139, 188, 203, 210, 211, 229, 265, 397, 434, 435

Textexport 24

Thumbnails 322, 325, 326, 333, 334, 335, 352, 353, 434

Tiefgestellt 24, 213

TIF 17, 22, 51, 61, 78, 132, 273

Treiber 5, 25, 26, 40, 57, 148, 149, 391, 393

Trennen 21, 92, 125, 153, 173, 193, 206, 217, 395

Trimmen 19, 20, 74, 76, 134, 264, 265, 267, 431, 434

TrueType 140, 212, 360, 361, 364, 373, 374, 375, 385, 386, 434

TWAIN-Interface 111

Type 1 23, 25, 140, 212, 360, 364, 373, 375, 386, 434

**Ü**

Überblenden 19, 136

**U**

Umrissmodus 21, 70, 71, 72, 73, 82, 102, 118, 129, 201, 204, 206, 260, 261, 284, 397

Umrissstift 21, 70, 72, 118, 134, 260, 261

Umrissstiftumwandlung 25, 427

Undo 112, 142, 175, 240, 250, 272, 397

Unsichtbar 20, 114, 173, 175, 178, 185, 316, 318, 344

Ursprungspunkt 133, 207, 217, 270, 395

URW Signus 22

**V**

Vektorisieren 17, 131, 138, 221, 282, 394, 397, 432

Vektorisierung 24, 131, 283, 284, 285, 394, 435

Verfahrwege 124, 126, 255, 257

Verrunden 22, 125, 194, 196, 198, 215, 216, 221, 343, 397

Versalhöhe 65, 77, 190, 213, 233, 290, 291, 435, 437, 442

Versalhöhe anpassen 65, 213, 233, 437

Verschmelzen 19, 38, 39, 71, 72, 74, 125, 134, 221, 245, 264, 265, 344, 394, 397, 435

Versenden per EMail 25, 110

Vertikal spiegeln 115, 221

Videomarken 23, 132, 342, 435

Vollfläche 20, 74, 75, 134, 264, 265, 266, 435

Vorschau Fräsbahnen 22

Vorschaubild 326, 329, 330, 333, 347, 348, 350, 353

W

## **W**

Wandlung von Halbtonvorlagen 19

Warteschlange 427

Werkzeug-Parameter 55

Werkzeugzuordnung 20, 146, 150, 436

Wiederherstellen 24, 109, 112, 201, 240, 241, 250, 283, 397

WMF 22, 51

Wortabstand 24, 190, 191, 213

## **Z**

Zeichenabstand 24, 74, 191, 192, 213, 265

Zeichensatztabelle 24, 235

Zeilenabstand 24, 189, 190

Zoom-Funktionen 220

Zoom-Schaltflächen 339

Zoom-Schieber 338

Zugriffsrechte 63, 64

Zweistufigen Passwortschutz 64