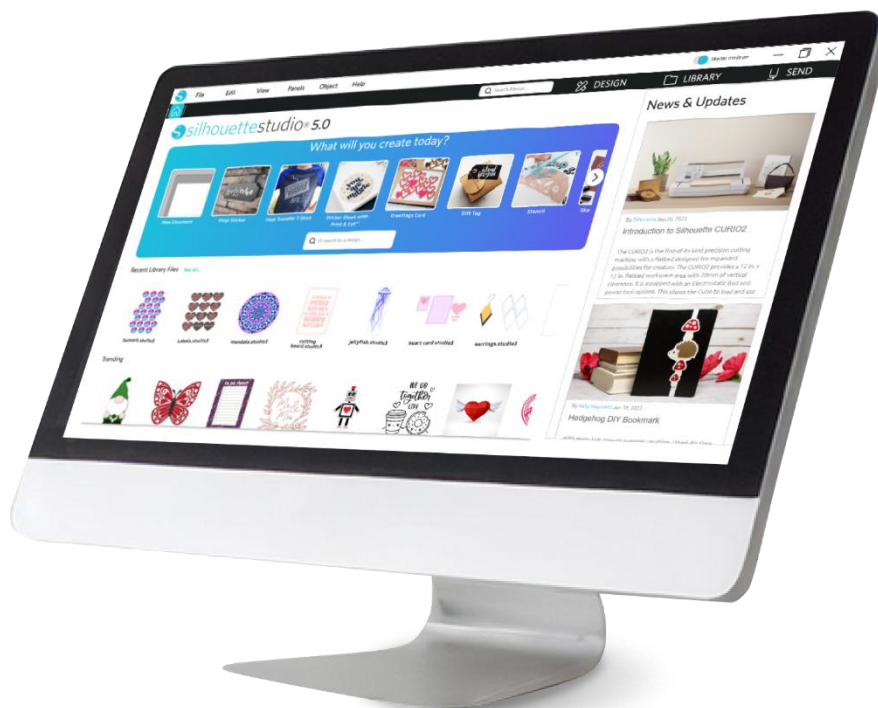


Instrukcja obsługi oprogramowania Silhouette Instrukcja obsługi

silhouettestudio 5

INSTRUKCJA NR SS-UM-151



silhouette

Spis treści

Umowa użytkowania oprogramowania 6

Prawa autorskie.....	6
Wyłączenie odpowiedzialności.....	6
Ograniczenia.....	6
Korzystanie z chmury Silhouette	7
Weryfikacja treści w chmurze Silhouette	7
Solidność pamięci i tworzenie kopii plików zapasowych.....	7
Przesyłanie danych biblioteki na serwery Silhouette.....	7
Korzystanie z licencji	7
Rozpowszechnianie licencji	8
Warunki	8
Prawa i ograniczenia.....	8
Oświadczenie	8

Założenia niniejszego dokumentu 9

Informacje ogólne 10

Wymagania systemowe.....	10
Przegląd funkcji	10
Formaty plików oprogramowania	11
Dostępne treści cyfrowe	11

Instalacja oprogramowania (Silhouette Studio®)..... 12

O programie 13

Otwieranie programu	13
---------------------------	----

Sekcje programu	15
Obszar cięcia / drukowania	16
Otwieranie dokumentów	17
Zakładki dokumentów	17
Rozmiary dokumentów	17
Orientacja cięcia	18
Przeglądanie i przybliżanie	19
Ustawienia	19

Rysowanie / edycja obrazów 22

Podstawowe narzędzia do rysowania	22
Edycja obrazów	23
Narzędzia linii	26
Narzędzia wypełnienia	27

Tekst 30

Tworzenie tekstu	30
Manipulowanie tekstem	30
Tekst do ścieżki	32

Manipulowanie obrazami 33

Podstawy	33
Grupowanie / rozgrupowywanie	35
Złożone ścieżki	36
Przemieszczanie obrazów	37
Obracanie	37
Skalowanie	38
Odbicie lustrzane	40
Aranżowanie	40

Wyrównywanie	42
Replikowanie.....	43
Zagnieżdżanie (tylko wersja płatna)	44
Opcje spajania i modyfikacji.....	44
Opcje kompensacji	46
Opcje odwzorowywania.....	47
Biblioteka i sklep internetowy	49
Biblioteka.....	49
Sklep internetowy Silhouette	51
Zapis.....	53
Cięcie / szkicowanie.....	54
Wysyłanie	54
Cięcie testowe.....	58
Cięcie / szkicowanie.....	59
Drukuj i tnij	60
Znaki rejestracyjne (wyrównanie położenia)	60
Drukuj i tnij.....	61
PixScan	63
Importowanie ze skanera	63
Importowanie z aparatu	64
Kalibracja aparatu	65
Wycinanie obrazu PixScan	66
Narzędzia specjalistyczne.....	67
Narzędzia specjalistyczne	67

Nacinanie i wytłaczanie	69
Drukowanie i wytłaczanie	70
Szkicowanie i kropkowanie	71
Kropkowanie	72
Korzystanie z wielu narzędzi	73

Funkcje wersji Design Edition Plus 75

Aplikacje haftowane	75
Szkicowanie z plikami haftów	76
Zaawansowane kryształy	76

Funkcje wersji Business Edition 80

Obsługa wielu urządzeń tnących	80
Kompatybilność z plikami Ai/EPS/CDR	80
Widok projektu a widok układu strony materiału	81
Funkcja kafelkowania	81
Podgląd automatycznego zagnieżdżania	83
Funkcja kopii matrycy	84
Funkcja zautomatyzowanej linii usuwania	84

Rozwiązywanie problemów 86

Najczęstsze problemy	86
Kalibracja	86
Dane kontaktowe w celu dalszego wsparcia	87

Umowa użytkowania oprogramowania

Silhouette America, Inc. („Silhouette America”) niniejszym udziela nabywcy oraz upoważnionemu użytkownikowi („Użytkownik”) prawa do korzystania z oprogramowania („Oprogramowanie”) zgodnie z określonymi warunkami. Poprzez zakup lub użytkowanie Oprogramowania, Użytkownik akceptuje określone tutaj warunki handlowe oraz dobrowolnie się nimi wiąże.

Prawa autorskie

Produkt ten, w całości i wszystkie jego części w tym pliki, dane i dokumentacja zwane dalej „Oprogramowaniem”, rozpowszechniane i oferowane przez Silhouette America Inc., chronione są prawem autorskim ©2010 Silhouette Research & Technology Ltd., wszystkie prawa zastrzeżone, i prawami autorskimi obowiązującymi na terenie Stanów Zjednoczonych, umowami międzynarodowymi i wszystkimi innymi, mającymi zastosowanie, prawami międzynarodowymi.

System PixScan stworzono zgodnie z amerykańskim patentem nr 9,396,517.

Prosimy zapoznać się również z poniższymi oświadczeniami.

Wyłączenie odpowiedzialności

Oprogramowanie, towarzyszące pliki oraz dokumentacja rozpowszechniane są w stanie „takim, jakie są” bez żadnych gwarancji co do wydajności i sprzedaży oraz bez żadnych innych wyrażonych czy domniemyanych gwarancji.

Użytkownik i/lub licencjobiorca przyjmują całkowite ryzyko wynikające z korzystania z Oprogramowania. Silhouette America Inc. nie przyjmuje odpowiedzialności wynikającej z korzystania z tego oprogramowania, poza oryginalną ceną zakupu. W żadnym wypadku Silhouette America Inc. ani jej dostawcy nie ponoszą odpowiedzialności za dodatkowe bezpośrednie lub pośrednie szkody, w tym utratę zysków, utratę oszczędności lub inne szkody przypadkowe lub wtórne wynikające z zainstalowania Oprogramowania lub jego niezgodności z jakimkolwiek systemem komputerowym, lub ograniczeń technicznych Oprogramowania, korzystania, lub niemożności korzystania z Oprogramowania wynikających z jakichkolwiek defektów, nawet jeśli firma Silhouette America Inc. informowała o możliwości wystąpienia takich szkód.

Silhouette America Inc. ani autor/autorzy nie gwarantują, że Oprogramowanie spełni wymagania lub że Oprogramowanie będzie zgodne z każdym systemem komputerowym, na którym będzie zainstalowane, lub że Oprogramowanie nie będzie miało żadnych ograniczeń lub nie będzie zawierało błędów. Użytkownik przyjmuje odpowiedzialność za wybór Oprogramowania, do osiągnięcia zamierzonych przez siebie wyników, jak również za instalację Oprogramowania, za korzystanie z Oprogramowania i uzyskane wyniki z Oprogramowania.

Ograniczenia

Użytkownik nie może korzystać, kopiować, modyfikować, tłumaczyć lub przenosić Oprogramowania i żadnej jego kopii za wyjątkiem przypadków wyraźnie określonych w tej umowie. Użytkownik nie może przeprowadzać inżynierii wstecznej, dekompilacji czy rozkładu Oprogramowania, w tym plików w formacie STUDIO utworzonych i dostarczonych przez Oprogramowanie. Pliki w formacie STUDIO utworzone za pomocą Oprogramowania nie mogą być sprzedane bez uzyskania pisemnej zgody od firmy Silhouette America. Ponadto Oprogramowanie nie może być wykorzystane w żaden sposób do inżynierii wstecznej, dekompilacji lub rozbioru oprogramowania sprzętowego każdej jednostki sprzętu z którym Oprogramowanie się komunikuje, z lub bez konkretnego zamiaru, aby wykorzystać możliwości Oprogramowania, aby komunikować

i imitować lub kopiować metody zastosowane w Oprogramowaniu, do komunikacji z oprogramowaniem sprzętowym. Użytkownik nie może usuwać lub zmieniać jakichkolwiek informacji o prawie autorskim. Umowa licencyjna nie może być zmieniana lub uzupełniana bez pisemnej zgody od firmy Silhouette America Inc.

Korzystanie z chmury Silhouette

Biblioteka Silhouette w chmurze może być wykorzystana do synchronizacji plików biblioteki i układu folderów w bibliotece, pomiędzy komputerami i/lub urządzeniami mobilnymi będącymi własnością użytkownika. Biblioteka w chmurze nie może być wykorzystywana do przechowywania nielegalnych treści w tym (ale nie tylko) obrazów objętych prawami autorskimi, których właścicielem nie jest właściciel biblioteki, lub innych treści, w tym obrazów uznanych za nielegalne lub nieprzystożne, przez miejscowe lub federalne organy ścigania.

Weryfikacja treści w chmurze Silhouette

Pliki utworzone przez Użytkownika przekształcane są w zaszyfrowany tekst, podczas przechowywania na serwerach firmy Silhouette America. Silhouette America nie sprawdza, nie analizuje i nie przegląda w żaden inny sposób poszczególnych plików, za wyjątkiem udzielania wsparcia w przypadkach, kiedy pliki nie są prawidłowo przesyłane lub pobierane, lub asystując w postępowaniu karnym. Przesyłając pliki do biblioteki w chmurze, Użytkownik wyraża zgodę na powyższe, mające zastosowanie, warunki weryfikacji. Pliki umieszczone w sekcji biblioteki „Local User” nie są nigdy przesyłane na serwery Silhouette America i nie są widoczne oraz nie mogą być zweryfikowane przez firmę.

Solidność pamięci i tworzenie kopii plików zapasowych

Pamięć w chmurze Silhouette America jest bardziej „funkcją synchronizacyjną” niż „funkcją tworzenia kopii zapasowych”. Pliki usuwane w lokalizacji będą również usuwane w chmurze. Z tego względu Silhouette zaleca użytkownikom zapisywanie ważnych i/lub cennych plików korzystając z profesjonalnych firm oferujących usługi tworzenia kopii zapasowych. Silhouette America nie odpowiada za „pliki użytkownika”, które zostały utracone ze względu na przerwane połączenie z Internetem, pomyłkowo usunięte przez użytkownika lub za inne błędy, które spowodowały, że pliki zostały utracone.

Przesyłanie danych biblioteki na serwery Silhouette

Dane biblioteki przesyłane są na serwery Silhouette America, kiedy podpisana biblioteka, jest w jakiś sposób modyfikowana, na przykład podczas:

- tworzenia, usuwania, edytowania lub zmieniania nazw plików w bibliotece;
- tworzenia, usuwania lub zmieniania nazw folderów;
- przenoszenia plików i folderów z miejsca na miejsce.

Oprogramowanie komunikuje się również z serwerami Silhouette America, kiedy biblioteki są tworzone lub usuwane.

Korzystanie z licencji

Użytkownik ma niewyłączne prawo do korzystania z Oprogramowania przez jedną osobę, na maksymalnie trzech (3) komputerach, które w danym czasie są własnością Użytkownika. W sytuacji, kiedy z Oprogramowania korzysta grupa, dla każdej osoby korzystającej z Oprogramowania należy nabyć indywidualną licencję. Ponadto, w Oprogramowaniu istnieje możliwość tworzenia i wykorzystywania konta w celu uzyskiwania dodatkowych treści. Każda osoba musi uzyskać oddzielne konto od firmy Silhouette America. Konta i późniejsze dodatkowe treści cyfrowe uzyskane od firmy Silhouette America nie mogą być udostępniane innym osobom. Za korzystanie z Oprogramowania uznaje się sytuację, w której osoba ma zainstalowane Oprogramowanie lub jakiegokolwiek komponenty oprogramowania na swoim komputerze.

Rozpowszechnianie licencji

Aby rozprowadzać wykonywalny lub skompilowany kod zgodnie z tą licencją, użytkownik musi być zarejestrowany w Silhouette America Inc. Użytkownik nie może powielać lub rozpowszechniać kopii żadnej części Oprogramowania lub Oprogramowania w całości, w tym wszystkich kodów źródłowych, plików pomocniczych lub jednostek kodów.

Użytkownik nie może korzystać z Oprogramowania lub jego komponentów w żadnym innym Oprogramowaniu, które pośrednio lub bezpośrednio konkuruje z tym produktem. W szczególności nie zezwala się na zawieranie tego Oprogramowania, jako części jakiegokolwiek kodu biblioteki, jako kodu źródłowego czy w opracowanej formie. Użytkownik nie może dostarczać żadnych środków, dzięki którym jego użytkownicy mogą tworzyć, zmieniać lub włączać jakkolwiek część tego Oprogramowania do swoich własnych produktów.

Warunki

Licencja obowiązuje do momentu wygaśnięcia. Użytkownik może zakończyć licencję, niszcząc całe Oprogramowanie i wszystkie kopie zapasowe. Licencja wygaśnie również, jeśli Użytkownik nie zastosuje się do jakichkolwiek warunków lub postanowień niniejszej umowy. W momencie wygaśnięcia z powyższych przyczyn, użytkownik wyraża zgodę na zniszczenie wszystkich kopii Oprogramowania.

Prawa i ograniczenia

Inne prawa i ograniczenia nie ujęte w tej licencji mają zastosowanie na całym świecie.

Oświadczenie

Instalując Oprogramowanie Użytkownik potwierdza, że zapoznał się z tą umową, rozumie ją i zgadza się postępować zgodnie z jej Warunkami i Zasadami. Użytkownik zgadza się również, że niniejsza umowa jest całkowitym i wyłącznym oświadczeniem umowy pomiędzy Użytkownikiem a firmą Silhouette America Inc. odnośnie do podmiotu umowy i zastępuje wszystkie wcześniejsze umowy werbalne lub na piśmie i jakkolwiek komunikację pomiędzy użytkownikiem a firmą Silhouette America Inc. odnośnie do podmiotu niniejszej umowy. Wszelkie wprowadzone zmiany nie mają mocy prawnej bez podpisu upoważnionego przedstawiciela firmy Silhouette America Inc.

W częściach oprogramowania korzysta się z praw autorskich kodu Freetype.org ©2010.
Z Potrace Professional(tm) korzysta się na podstawie licencji. Prawa autorskie (c) 2001-2010 Icosasoft Software Inc. (www.icosasoft.ca). Wszelkie prawa zastrzeżone.

Założenia niniejszego dokumentu

Celem tej instrukcji jest przekazanie w ogólnym zarysie informacji dotyczących tego, jak korzystać z oprogramowania Silhouette Studio®. Instrukcja ta zakłada, że używane są cyfrowe urządzenia tnące z serii „CAMEO”, „Portrait” i „CURIO”. Instrukcje dotyczące obsługi urządzenia tnącego Silhouette znajdują się w instrukcji obsługi sprzętu Silhouette, która zawiera informacje na temat ustawień bezpośredniego cięcia z poziomu urządzenia Silhouette, wykorzystującego technologię cięcia i rysowania.

- (1) Zawartość tej instrukcji nie może być bez zgody kopiowana – ani w całości, ani we fragmentach.
- (2) Szczegóły i specyfikacje produktu podane w tej instrukcji mogą ulegać zmianie bez uprzedzenia.
- (3) Instrukcja ta została przygotowana z najwyższą starannością, aby zapewnić jasność i precyzję zawartych w niej informacji. W przypadku jakichkolwiek pytań prosimy o kontakt z Silhouette America lub ze swoim dostawcą.
- (4) Prosimy pamiętać, że Silhouette America nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiegokolwiek zobowiązania wynikające z użytkowania tej instrukcji i oprogramowania.

01 Informacje ogólne

Silhouette Studio® to oprogramowanie umożliwiające projektowanie i tworzenie obrysów oraz danych do drukowania obiektów i tekstu. Z jego pomocą można rysować i edytować kształty i tekst, a następnie przysyłać projekty do urządzenia tnącego Silhouette. Urządzenie to umożliwia cięcie lub perforowanie materiałów w projektach płaskich, tworzenie modeli 3D na podstawie szablonów, a nawet szkicowanie rysunków liniowych. Oprogramowanie jest kompatybilne ze wszystkimi urządzeniami Silhouette. Funkcje i efekty cięcia nie mogą zostać zagwarantowane dla kompatybilnych ploterów lub elektronicznych urządzeń tnących producentów innych niż Silhouette America. Niektóre funkcje, takie jak funkcja drukuj i tnij, mogą nie być dostępne dla kompatybilnych urządzeń tnących innych niż te oferowane przez Silhouette America. Silhouette Studio® wspiera również wygodne funkcje umożliwiające przechwytywanie danych obrazów i automatyczne tworzenie punktur do używania z funkcją drukuj i tnij.

Wymagania systemowe

Do korzystania z Silhouette Studio® wymagane jest następujące środowisko systemowe.
<https://silhouetteamerica.freshdesk.com/support/solutions/articles/35000273905-software-overview>

Przegląd funkcji

Oprogramowanie Silhouette Studio® zawiera m.in. następujące funkcje i udogodnienia:

- Import plików różnych formatów
- Technologia drukuj i tnij (wymaga drukarki)
- Możliwość pobrania dodatkowych treści cyfrowych
- Organizacja i optymalizacja biblioteki obrazów
- Cięcie plików czcionek zainstalowanych na komputerze
 - Manipulowanie tekstem
 - Zawijanie słów i liter
 - Wyrównywanie
 - Kontrola odstępów
 - Dostosowanie tekstu do ścieżki
- Rysowanie własnych obrazów w formatach drukuj i tnij, w tym:
 - Linie
 - Okręgi, kwadraty, zaokrąglone prostokąty
 - Wielokąty i zakrzywione linie
 - Narzędzie swobodnego rysowania
- Skalowanie obrazów do konkretnych specyfikacji
- Grupowanie i rozgrupowywanie zestawów linii do manipulacji
- Edycja i manipulowanie punktami tekstu i obrazów
- Usuwanie fragmentów obrazów przy użyciu narzędzia swobodnego wymazywania
- Spajanie obrazów
- Tworzenie efektów cieniowania
- Aranżacja obrazów z następującymi możliwościami:
 - Transformacja
 - Obracanie
 - Wyrównywanie
 - Replikacja
 - Opcje spajania i modyfikacji
- Manipulowanie typami linii dla uzyskania różnych sposobów cięcia
- Tworzenie własnych obrazów drukuj i tnij poprzez wypełnianie obrazów własnymi kolorami, gradientami i wzorami
- Nielimitowane kroki „cofnij” i „powtórz”

Formaty plików oprogramowania

Oprogramowanie Silhouette Studio® korzysta z zastrzeżonego formatu pliku .STUDIO, składającego się z grafiki wektorowej dla linii oraz danych dotyczących koloru wypełnienia / gradientu przeznaczonego do drukowania / cięcia. Silhouette pozwala również otwierać* następujące formaty wektorowe w formacie Ready to Cut (Gotowy do cięcia):

- DXF
- SVG (opcja płatna)

Oprogramowanie Silhouette Studio® potrafi również importować niektóre inne formaty obrazów wektorowych i rastrowych w celu ich odwzorowywania i tworzenia linii cięcia dla funkcji drukuj i tnij.

Następujące dodatkowe typy plików mogą zostać importowane:

- JPG
- BMP
- PNG
- TIFF
- GIF
- WMF
- PDF (opcja płatna)

Poza plikami, które mogą zostać otwarte lub zaimportowane, Silhouette Studio® ma również dostęp do czcionek. Prosimy pamiętać, że Silhouette America nie może zagwarantować jakości i skuteczności czcionek innych niż dostarczone przez naszą firmę, ponieważ nie wszystkie czcionki zostały zaprojektowane z myślą o cięciu i szkicowaniu.

W oprogramowaniu Silhouette można również tworzyć własne obrazy przygotowane do cięcia. Oprogramowanie Silhouette posiada wbudowane proste narzędzia do projektowania wektorowego, które to umożliwiają.

*Nie wszystkie funkcje tego rodzaju plików będą dostępne po zaimportowaniu do oprogramowania Silhouette Studio®.

Dostępne treści cyfrowe

Dostęp do treści można uzyskać za pośrednictwem sklepu internetowego Silhouette Design Store (dostępnym poprzez oprogramowanie Silhouette Studio®).



Sklep ten oferuje i umożliwia zakup treści cyfrowych dla oprogramowania, udostępnianych przez artystów Silhouette America, jak również niezależnych twórców i firmy, co zapewnia zróżnicowanie dostępnych treści. Więcej informacji na temat sklepu i pobierania treści zostanie podanych w dalszej części instrukcji.

02 Instalacja oprogramowania (Silhouette Studio®)

Aplikację Silhouette Studio® można pobrać ze strony internetowej Silhouette America.com.
<https://www.silhouetteamerica.com/software>.

Po pobraniu należy zainstalować oprogramowanie według poniższej instrukcji.

Ważne

- Przed zainstalowaniem programu Silhouette Studio® zaloguj się jako użytkownik z uprawnieniami administratora komputera.
- Nie podłączaj urządzenia tnącego Silhouette do komputera przed zakończeniem instalacji oprogramowania.

Obsługiwany system operacyjny

• Windows / macOS

Szczegółowe informacje na temat obsługiwanych systemów operacyjnych można znaleźć na stronie [silhouetteamerica.com](https://www.silhouetteamerica.com).

<https://silhouetteamerica.freshdesk.com/support/solutions/articles/35000273905-software-overview>

W przypadku systemu Windows

- 1 Przejdź do <https://www.silhouetteamerica.com/software>
- 2 Wybierz WINDOWS (64-bit) w zależności od używanego systemu operacyjnego.
- 3 Rozpocznie się pobieranie instalatora.
- 4 Kliknij dwukrotnie pobrany plik instalatora „(nazwa pobranego pliku).exe”, aby go uruchomić.
- 5 Aby przeprowadzić instalację, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie konfiguracji.
- 6 Kliknij „Next (N)”, gdy pojawi się monit w kreatorze konfiguracji.

W przypadku komputerów Mac

- 1 Przejdź do <https://www.silhouetteamerica.com/software>
- 2 Kliknij MAC.
- 3 Rozpocznie się pobieranie instalatora.
- 4 Kliknij dwukrotnie pobrany plik instalatora „(nazwa pobranego pliku).dmg”, aby go uruchomić.
- 5 Przeciągnij ikonę Silhouette Studio® do folderu Aplikacje i zainstaluj ten program.

Przestroga

Jeśli masz już zainstalowaną aplikację Silhouette Studio, zaktualizuj ją do najnowszej wersji, korzystając z poniższej strony internetowej.

<https://www.silhouetteamerica.com/software>

03 o programie

Otwieranie programu

Aby otworzyć oprogramowanie na PC, odszukaj ikonę na pulpicie i kliknij ją dwukrotnie. Jeśli ikona nie została utworzona podczas instalacji, przejdź do Menu Start systemu Windows i wybierz Silhouette Studio®, aby uruchomić program.

Aby uruchomić oprogramowanie na Mac, otwórz folder Aplikacje i włącz Silhouette Studio®.

Ikona Silhouette Studio® wygląda następująco:

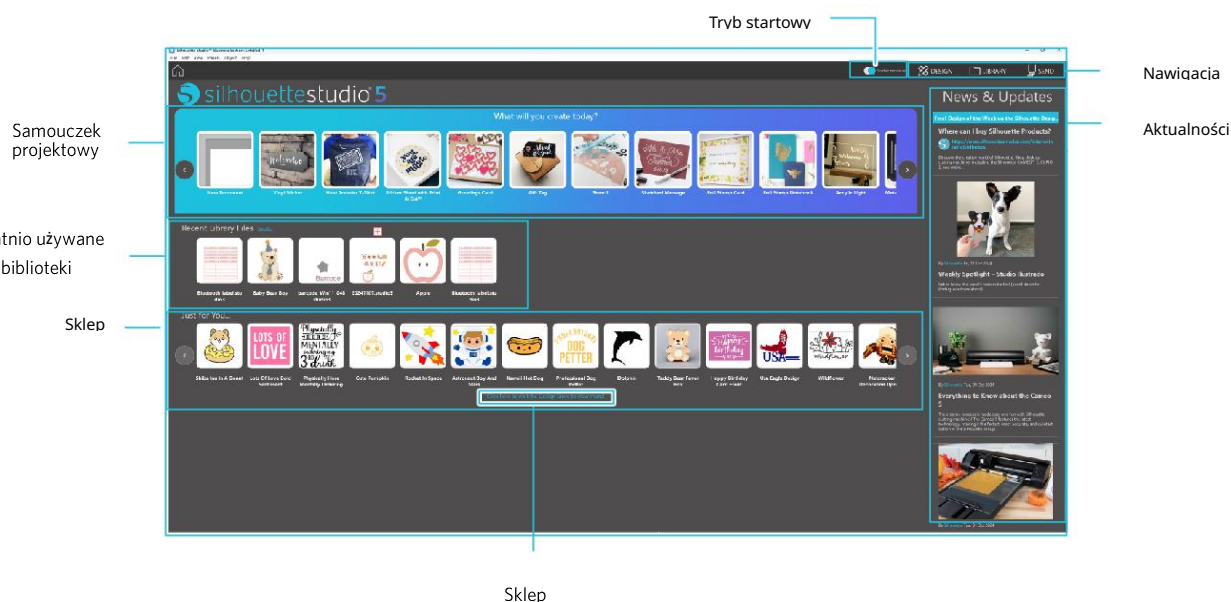


Ekran główny

Po uruchomieniu oprogramowania w górnej części ekranu głównego wyświetli się pokaz slajdów powitalnych. Wybór opcji „Początkujący” spowoduje wyświetlenie szczegółów zakładki nawigacyjnych [PROJEKT], [BIBLIOTEKA] i [WYŚLIJ] w prawym górnym rogu w formie pokaz slajdów.

Ekran ten zawiera przyjazną i łatwą w obsłudze stronę startową, na której znajdują się szablony projektów i wzory pobrane ze sklepu z projektami.

*Zrzuty ekranu w tym i dalszych rozdziałach zostały wykonane w ciemnym trybie  wyświetlania kolorów programu Silhouette Studio®.



Zakładki nawigacyjne

Dostępne są zakładki nawigacyjne [PROJEKT], [BIBLIOTEKA] i [WYŚLIJ]

Samouczek projektowy

W samouczku Silhouette Studio® przedstawiono podstawowe zasady korzystania z programu Silhouette Studio®, niezbędne do wykonania pierwszego projektu graficznego przy użyciu urządzenia tnącego Silhouette.

Sklep

Po wejściu na stronę sklepu z projektami Silhouette zostaniesz przekierowany na stronę internetową sklepu. Można tu przeglądać zawartość, w tym projekty i czcionki, oraz je kupować.

Aktualności

W tej sekcji wyświetlane są najnowsze aktualizacje dotyczące urządzeń tnących i oprogramowania, w tym informacje o nowych produktach Silhouette i informacje o zakupie.

Tryb startowy

W trybie startowym, który został niedawno dodany do Silhouette Studio®, możliwe jest łatwe projektowanie z pomocą wyjaśnień i ilustracji wyświetlanych na każdym kroku, dzięki czemu nawet początkujący użytkownik zdoła płynnie i z przyjemnością wykonać pracę do końca. Ponadto ponieważ „przewodnik krok po kroku” rozpoznaje rodzaje projektów, jakie może stworzyć użytkownik, służy on też do wskazywania użytkownikowi materiałów, narzędzi i maszyn o większym stopniu trudności.

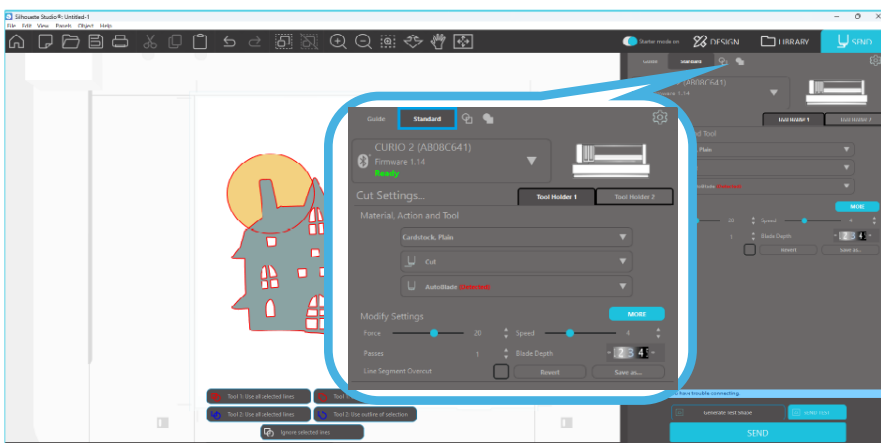
Tryb WYŚLIJ obejmuje tryb Przewodnika, który jest łatwy do zrozumienia nawet dla początkującego użytkownika, oraz tryb Standardowy.

Tryb Przewodnika

Umożliwia śledzenie kolejnych kroków – od podłączenia do urządzenia tnącego po transmisję danych – na oddzielnych ekranach.

Tryb Standardowy

Umożliwia śledzenie kolejnych kroków – od podłączenia do urządzenia tnącego po transmisję danych – na tym samym ekranie.

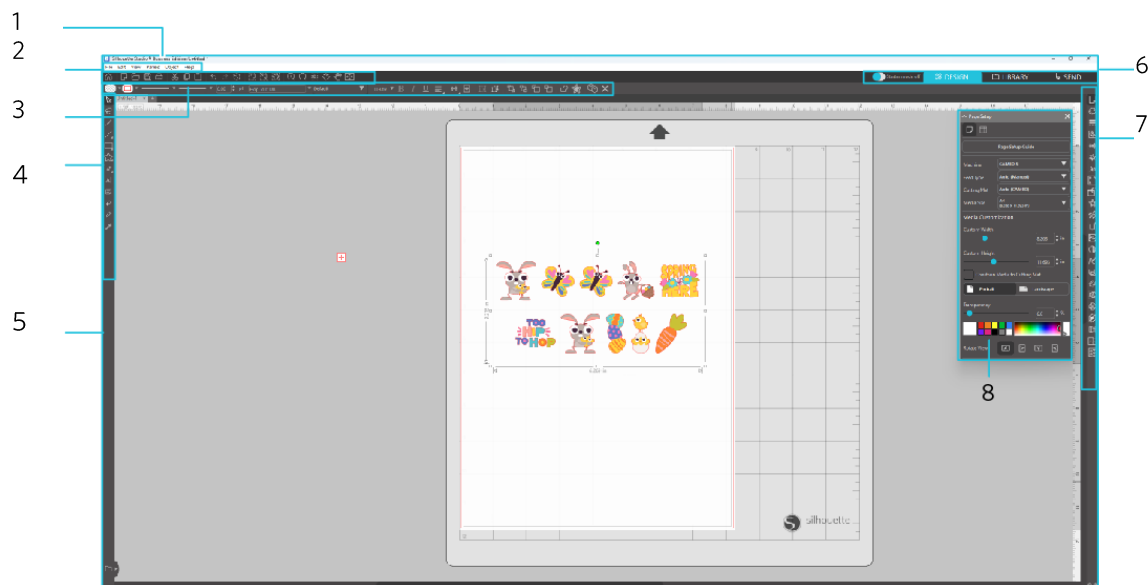


Sekcje programu

Ta znajdująca się w lewej górnej części ekranu sekcja opisuje funkcje zarządzania dokumentem, takie jak: otwieranie, zapisywanie, wysyłanie dokumentów do drukarki lub do elektronicznego urządzenia tnącego Silhouette. Aby jednak użytkownik mógł zorientować się, gdzie wszystko się znajduje, dla każdej z sekcji zamieszczono krótki opis.

Nazwy i funkcje poszczególnych komponentów

Oprogramowanie oferuje kilka obszarów podzielonych na sekcje. Aby jednak użytkownik mógł zorientować się, gdzie wszystko się znajduje, dla każdej z sekcji zamieszczono krótki opis.



1 Pasek menu

Plik: Do tworzenia nowych plików, otwierania istniejących plików, zapisywania plików, zamykania programu Silhouette Studio® itd.

Edycja: Do wycinania, kopiowania, wklejania i Preferencje. Konfigurację ustawień języka i jednostek, inicjalizację programu Silhouette Studio® i inne zadania można wykonywać w Preferencjach.

Widok: Do otwierania widoku siatki, ustawiania znaków rejestracyjnych itd.

Panel: Do wyświetlania każdego panelu.

Figura: Do obracania, replikowania, łączenia, grupowania itd.

Pomoc: Do wyświetlania podręcznika użytkownika, informacji o wersji itd.

2 Pasek narzędzi

Zapewnia skróty do podstawowych funkcji, takich jak Nowy rysunek i Zapisz.

3 Pasek narzędzi szybkiego dostępu

Zapewnia narzędzia, takie jak grupowanie, replikowanie i ustawianie kolejności układania w stosy.

4 Narzędzie do wzorów

Zapewnia narzędzia do rysowania podstawowych figur i dodawania tekstów.

5 Obszar roboczy

Jest to obszar roboczy do tworzenia wzorów, takich jak rysunki i teksty.

6 Zakładka nawigacji

Tryb startowy: Włącza lub wyłącza tryb przewodnika i tryb standardowy.

Zakładka PROJEKT Jest to obszar roboczy, w którym tworzy się wzory.

Do strony wzoru można powrócić, klikając zakładkę „PROJEKT” nawet podczas przeglądania menu „BIBLIOTEKA” lub „WYŚLIJ”. Szczegółowe informacje na temat każdej funkcji strony wzoru można znaleźć w sekcji „Pomoc” i „User’s Manual...” na pasku narzędzi.

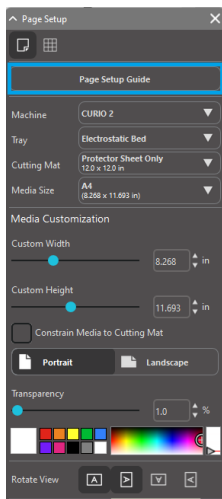
Zakładka BIBLIOTEKA: Dostęp do wzorów zapisanych w bibliotece i treści pobranych ze sklepu Silhouette Design Store można uzyskać w zakładce „BIBLIOTEKA”.

W bibliotece można dodawać foldery i podfoldery w celu sortowania i porządkowania wzorów.

Zakładka WYŚLIJ: W zakładce „WYŚLIJ” można ustawić warunki cięcia dla wzoru i wysłać dane dotyczące cięcia do urządzenia tnącego Silhouette.

7 Wyświetlacz paneli: Wyświetla każdy panel.

8 Panel: Udostępnia funkcje związane z otwartym panelem.



[Przewodnik po ustawieniach strony] jest wyświetlany w panelu [Ustawienia strony] i umożliwia skonfigurowanie podstawowych ustawień cięcia.

*Można go również wyświetlić poprzez [Wprowadzenie] w menu [Pomoc].

Obszar cięcia / drukowania

W obszarze roboczym znajdują się dwie sekcje:



- Biały obszar roboczy
- Szary obszar podtrzymania

Biały obszar roboczy oznacza aktywny obszar dokumentu. Obrazy mogą być umieszczane, bądź rysowane na tym obszarze, jak również na szarym obszarze podtrzymania. Wszelkie obrazy znajdujące się na szarym obszarze są niewidoczne dla urządzenia tnącego i drukarki. Można umieścić obrazy z boku, gdy nie ma potrzeby uwzględnienia ich w projekcie przeznaczonym do wydruku lub cięcia.

W obrębie białego obszaru roboczego znajduje się czerwona linia. Wyznacza ona aktywny obszar cięcia. Urządzenie tnące będzie w stanie rozpoznać i wyciąć to, co znajduje się wewnątrz tego czerwonego obrysu. Wszystkie obrazy wysłane do cięcia do Silhouette powinny znajdować się w tym obszarze.

Otwieranie dokumentów



Po otwarciu program zawsze stworzy nowy dokument. Można również w dowolnej chwili wybrać nowy obszar roboczy, aby rozpocząć nowy projekt. Aby utworzyć nowy dokument, należy użyć opcji Nowy z menu Plik lub wybrać ikonę Nowy.



Aby otworzyć istniejące pliki, należy użyć opcji Otwórz w menu Plik lub wybrać ikonę Otwórz.

Konieczne będzie wskazanie ścieżki lokalizacji, w której znajduje się pożądaný plik. Za pomocą funkcji Otwórz Oprogramowanie Silhouette Studio® może otwierać następujące typy plików nadających się do cięcia:

- STUDIO (pliki Silhouette Studio®)
- GSD/GST (pliki programu Graphtec ROBO Master)
- DXF
- SVG (wersja płatna)

* *Silhouette Studio® obsługuje wyłącznie następujące funkcje DXF: łuk, okrąg, elipsa, linia, polilinia DW, krzywa łamana i tekst*

Funkcja Otwórz zapewnia również dostęp do podstawowych typów plików nie będących w formacie przygotowanym do cięcia, które jednak mogą zostać zaimportowane do drukowania i odwzorowywania. Szukając pliku do otwarcia w innym formacie podczas korzystania z PC należy wybrać „Wszystkie pliki” jako typ pliku.

Lista ostatnio otwartych dokumentów jest również dostępna w menu Plik pod opcją Otwórz ostatnie.

Można także skorzystać z opcji Scalenie w menu Plik, aby otworzyć dowolny plik w tym samym obszarze roboczym, zamiast otwierania kolejnego dokumentu z nowym obszarem roboczym.

Kompatybilne pliki mogą być również otwierane przez przeciągnięcie zapisanego pliku z komputera bezpośrednio na obszar roboczy w programie.

Zakładki dokumentów

Każdy nowy lub otwarty dokument udostępnia zakładkę nowego dokumentu w lewej dolnej części ekranu.



Zakładka będzie oznaczona jako „Brak nazwy” dopóki plik nie zostanie zapisany pod konkretną nazwą. W przypadku otwarcia istniejącego dokumentu, wyświetlona zostanie nazwa pliku. Biała zakładka będzie zawsze oznaczać aktywny dokument, podczas gdy wszystkie nieaktywne otwarte dokumenty będą wyświetlane na szaro. Można kliknąć dowolną nieaktywną zakładkę, aby przywołać ją jako aktywny obszar roboczy i wybierać pomiędzy otwartymi dokumentami. Kliknięcie „x” zamknie dowolny otwarty obszar roboczy.

Rozmiary dokumentów



Aby dostosować rozmiar dokumentu do innych ustawień, można skorzystać z opcji Narzędzia strony w menu Widok lub wybrać ikonę Strona.

Panel strony umożliwia zmianę szerokości lub długości dokumentu. Wyszczególnione do wyboru zostały popularne predefiniowane rozmiary, choć istnieje również możliwość manualnego ustawienia wymiarów dla dowolnego rozmiaru materiału, który ma zostać wykorzystany.

Podczas przeglądania menu Ustawień Strony zostanie wyświetlona mata do cięcia, jeśli materiał jest dostosowany do mieszczącego się na niej rozmiaru. Widok ten przedstawia, jak materiał zostanie umieszczony na macie do cięcia przed wprowadzeniem jej do Silhouette. Widok ten zostanie wyświetlony również podczas cięcia, aby zapewnić prawidłowe podawanie materiału do Silhouette. W ustawieniach Preferencji można wprowadzić ustawienie, które umożliwi wyświetlanie animacji maty do cięcia przez cały czas.

Gdy mata do cięcia jest wyświetlona, można wybrać dla niej opcję Pokaż cięcie znajdującą się w menu Ustawień strony, aby dokładnie wskazać na macie, gdzie obrazy zostaną wycięte względem siatki wydrukowanej na prawdziwej macie do cięcia.



Przesunięcie suwaka w prawo lub zwiększenie wartości wyrażonej w procentach sprawi, że biały obszar roboczy stanie się bardziej przezroczysty i ukaże matę do cięcia znajdującą się pod spodem.

Ustawienie 100% lub przesunięcie suwaka maksymalnie w prawo pozwoli na całkowite pokazanie maty do cięcia, a biały obszar roboczy stanie się całkowicie przezroczysty.



Podczas przeglądania w ten sposób, czerwone linie będą nadal oznaczały obszar cięcia. Obrazy wypadające poza czerwonym obszarem cięcia nie zostaną wycięte. Ciemniejszy obszar na macie do cięcia przedstawia marginesy wydruku używanej drukarki i służy jedynie jako punkt odniesienia.

Orientacja cięcia

Dokumenty mogą być wyświetlane w orientacji pionowej lub poziomej. W zależności od orientacji dokumentu utworzonego w zakładce [PROJEKT], dokument jest wyświetlany w tej samej orientacji także w zakładce [WYŚLIJ]. Po otwarciu nowego dokumentu jest on domyślnie wyświetlany w orientacji pionowej.



Zakładka PROJEKT pion



Zakładka WYŚLIJ



Zakładka PROJEKT poziom



Zakładka WYŚLIJ

W panelu [Ustawienia strony] możliwe jest również wyświetlenie strony poprzez jej obrócenie. Podczas gdy orientacja strony wpływa na to, jak projekt cięcia jest wysyłany do Silhouette, opcja Obracania jedynie odwróci obraz roboczy ukazując go z innej perspektywy.

Przeglądanie i przybliżanie

Podczas przeglądania obszaru roboczego często konieczne jest przybliżenie widoku, aby dokładniej przyjrzeć się mniejszym obrazom lub fragmentom, z którymi praca może być utrudniona.

Przybliżenie



Narzędzie to przybliży środek obszaru roboczego, pozwalając dokładniej przyjrzeć się detalom.

Oddalenie



Narzędzie to oddali widok, pozwalając przyjrzeć się projektowi w szerszej perspektywie.

Przybliżenie zaznaczenia



To narzędzie pozwoli przybliżyć konkretne wycinki obszaru roboczego, poprzez zaznaczenie prostokątem obszaru, który ma być przybliżony.

Przeciąganie przybliżenia



Po kliknięciu tego narzędzia pojawi się ikona przeciągania przybliżenia. Można wtedy kliknąć i przytrzymać lewy przycisk myszy, aby przybliżać i oddalać widok do dowolnej skali.

Przesuwanie



Pozwala dowolnie przesuwając całą przestrzeń roboczą.

Dopasuj do strony



Kliknięcie ikony Dopasuj do strony spowoduje natychmiastowe dopasowanie całego zdefiniowanego obszaru roboczego do środka ekranu.

Ustawienia

Istnieją liczne kontrolowane przez użytkownika opcje, które znajdują się w menu Edycja (PC) lub menu Silhouette Studio® (Mac) w Preferencjach.

Ogólne

Sekcja ta pozwala na ręczną zmianę języka programu oraz ustawienie, jak często program ma sprawdzać dostępne aktualizacje. Zawiera również ustawienia dotyczące jednostek miary wyświetlanych w programie. Możliwa jest zmiana następujących z nich:

Jednostka miary

Dostosowuje wszystkie wyświetlane wymiary do wybranych jednostek.

Wymiary

Włącza lub wyłącza właściwości wymiarów obrazu przy ich wybieraniu.

Domyślne

Sekcja pozwala na dopasowanie domyślnych ustawień, aktywnych po uruchomieniu oprogramowania Silhouette Studio®. Możliwe jest dostosowanie następujących ustawień:

Domyślny styl wypełnienia

Daje możliwość wyboru sposobu, w jaki tworzone są nowo rysowane przez użytkownika obrazy: czy są wyświetlane tylko jako obrysy (jako obrazy rysowane czerwoną albo szarą linią), czy jako obrazy z wypełnieniem (co może okazać się pożądane podczas tworzenia przez użytkownika obrazów drukuj i tnij).

Ustawienia punktur

Określa, czy punktury powinny być domyślnie włączone, czy wyłączone.

Orientacja strony

Określa, która orientacja – pozioma, czy pionowa – powinna być wykorzystana przy każdym otwarciu nowego dokumentu.

Granica strony

Umożliwia cięcie do granicy strony.

Wyświetlanie

Sekcja zawiera opcje wyświetlania, w tym:

Anti-aliasing

Pomaga wygładzać postrzępione linie podczas ich tworzenia i wyświetlania. Wyższe poziomy próbkowania zwiększą gładkość linii. Ustawienie „wyłączony” będzie skutkowało ostrzejszymi krawędziami, ale zwiększy szybkość szkicowania.

Rozmiar przycisków

Pozwala na wyświetlanie większych lub mniejszych przycisków.

Animacja

Kontroluje tempo animowanych akcji, takich jak przemieszczanie obrazów, cofanie i powtarzanie lub przybliżanie i oddalanie. Ustawienie „natychmiast” wyłącza animacje.

Ustawienie koloru tła

Pozwala określić kolor nieaktywnego obszaru roboczego.

Jakość krzywych

Poprawia wygląd linii na ekranie. Nie wpływa na rzeczywistą jakość cięcia.

Opcje importu

Pozwalają na określenie zachowania plików różnych formatów po ich otwarciu.

Narzędzia

Sekcja zawiera ustawienia wyświetlania uchwytów sterujących krzywymi Béziera oraz zachowania obrazów po zastosowaniu konkretnych modyfikacji, a także ustawienia dotyczące sposobu, w jaki program zaznacza obrazy oraz czy różne narzędzia do rysowania po zakończeniu korzystania z nich umożliwiają kontynuowanie rysowania, bądź je kończą.

Zaawansowane

Sekcja zawiera dodatkowe zaawansowane opcje. Można w niej dostosować następujące ustawienia:

Przywrócenie ustawień fabrycznych

Resetuje wszystkie preferencje.

Ponowne indeksowanie biblioteki

Przeprowadzenie tej akcji sprawi, że biblioteka zostanie ponownie zindeksowana. W przypadku, gdy występują problemy z właściwym ładowaniem biblioteki, bądź korzystaniem z funkcji wyszukiwania, wszelkie powodujące je uszkodzenia i błędy mogą zostać w ten sposób rozwiązane.

Ustawienie dostępu do biblioteki

Pozwala na odpowiednie korzystanie z biblioteki, zgodne z uprawnieniami konta na komputerze.

Przywrócenie predefiniowanych projektów

Przywraca predefiniowane projekty zgodnie z wykrytym modelem Silhouette.

Przywrócenie biblioteki

Akcja usunie wszystkie obrazy i foldery z biblioteki i przywróci ją do oryginalnych ustawień instalacyjnych.

Ustawienia OpenGL

Pozwalają na wybór ustawień związanych z wyświetlaniem.

HTTP Sockets

W zależności od szybkości łącza internetowego, opcja ta może zostać dostosowana do zwiększenia liczby przyłączy i zwiększenia prędkości pobierania podczas zakupów obrazów ze sklepu internetowego.

Ustawienia IME

Pozwalają na wprowadzanie znaków innych niż zachodnie.

Ustawienia proxy

Służą do ustawiania połączenia z wykorzystaniem proxy.

Rozmiar pakietu

Reguluje tempo, w jakim informacje są wysyłane do Silhouette.



Kolejną opcją programu, której nie ma w menu Preferencji, jest przycisk Motywy kolorów oprogramowania, znajdujący się w dolnym prawym rogu ekranu.

Kliknięcie przycisku przełącza pomiędzy motywami z predefiniowanej listy motywów kolorystycznych, zmieniających ogólny wygląd oprogramowania, w przypadku, gdy użytkownik preferuje kolor inny niż domyślny (ciemnoszary) kolor interfejsu.

04 Rysowanie / edycja obrazów

Podstawowe narzędzia do rysowania

Silhouette Studio® pozwala użytkownikom w bardzo prosty sposób rysować i tworzyć obrazy z wykorzystaniem zestawu podstawowych narzędzi do rysowania. Wszystkie narzędzia do rysowania znajdują się po lewej stronie ekranu.

Linia



Narzędzie Linia umożliwia tworzenie pojedynczych prostych linii. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania spowoduje narysowanie linii prostej pionowej, poziomej lub nachylonej pod kątem 45 stopni od punktu początkowego.

Wielokąt



Narzędzie wielokąta pozwala na tworzenie wielu prostych linii. Po każdym kliknięciu zostanie utworzony punkt. Linie będą rysowane tak długo, aż obraz zostanie zamknięty poprzez połączenie punktu końcowego z początkowym, bądź po podwójnym kliknięciu kończącym rysowanie. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania wymusi narysowanie prostej linii pionowej, poziomej lub linii nachylonej pod kątem 45 stopni od punktu początkowego lub ostatniego zaznaczonego punktu.

Zaokrąglony kształt



Narzędzie zaokrąglonego kształtu pozwala na tworzenie wielu zakrzywionych linii. Po każdym kliknięciu zostanie utworzony punkt. Linie będą rysowane tak długo, aż obraz zostanie zamknięty poprzez połączenie punktu końcowego z początkowym, bądź po podwójnym kliknięciu kończącym rysowanie.

Narzędzie do łuków



Narzędzie Łuk umożliwia narysowanie na stronie łuku dowolnej wielkości.

Prostokąt



Narzędzie Prostokąt umożliwia stworzenie kwadratu lub prostokąta. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania stworzy kwadrat, podczas gdy przytrzymanie klawisza Alt spowoduje, że pierwotny punkt rozpoczęcia rysowania stanie się środkiem rysowanego obiektu.

Zaokrąglony prostokąt



Narzędzie Zaokrąglony prostokąt umożliwia tworzenie kwadratów lub prostokątów o zaokrąglonych rogach. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania stworzy zaokrąglony kwadrat, podczas gdy przytrzymanie klawisza Alt spowoduje, że pierwotny punkt rozpoczęcia rysowania stanie się środkiem rysowanego obiektu. Po zaznaczeniu zaokrąglonego prostokąta w jego lewym górnym rogu pojawią się dwa czerwone punkty kontrolne. Mogą one zostać przeciągnięte, aby dostosować krzywiznę góry, dołu i boków prostokąta. Aby zaznaczyć oba na raz, należy przytrzymać klawisz Shift na klawiaturze i przeciągnąć jeden z punktów kontrolnych.

Elipsa



Narzędzie Elipsa pozwala tworzyć owale i okręgi. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania stworzy okrąg, podczas gdy przytrzymanie klawisza Alt spowoduje, że pierwotny punkt rozpoczęcia rysowania stanie się środkiem rysowanego obiektu.

Wielokąt foremny



Narzędzia do wielokątów umożliwiają tworzenie kształtów o różnej liczbie boków. Standardowo jest to pięć boków, ale za pomocą suwaka umieszczonego w środku można zwiększyć lub zmniejszyć tę liczbę, aby stworzyć dowolne kształty, np. trójkąt.

Swobodne rysowanie



Narzędzie swobodnego rysowania pozwala na utworzenie ciągłej linii o dowolnej formie. Linie rysowane za pomocą tego narzędzia będą tworzone dotąd, póki nie zostanie zwolniony przycisk myszy, bądź do momentu zamknięcia obiektu przez złączenie punktu początkowego i końcowego.

Wygładzone swobodne rysowanie



Narzędzie wygładzonego swobodnego rysowania pozwala na stworzenie gładkiej, ciągłej linii o dowolnej formie. Linie narysowane z wykorzystaniem tego narzędzia będą miały łagodny przebieg i będą wolne od ostrych kątów. Linie rysowane za pomocą tego narzędzia będą tworzone dotąd, póki nie zostanie zwolniony przycisk myszy, bądź do momentu zamknięcia obiektu przez złączenie punktu początkowego i końcowego.

Edycja obrazów

W przypadku gdy zmiany w obrazie są konieczne, punkty linii składających się na obraz mogą zostać edytowane.

Zaznaczanie



Narzędzie zaznaczania określa, który obraz jest zaznaczony jako aktywny i umożliwia poruszanie nim po ekranie. Jest to domyślne narzędzie służące do zaznaczania obrazów.

Edycja punktów

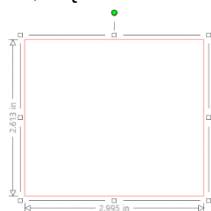


Aby wejść w Tryb edycji punktów należy albo podwójnie kliknąć wybrany obraz, albo użyć narzędzia Edycja punktów. Narzędzie to pozwala na edycję punktów obrazu poprzez dowolne ich przemieszczanie i usuwanie. Tylko pojedyncze, niezgrupowane zaznaczenia mogą być edytowane. Rozgrupowywanie zostanie omówione w późniejszych sekcjach.

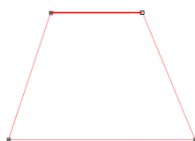
Aby wyjść z Trybu edycji punktów, należy ponownie dwukrotnie kliknąć obraz, bądź wrócić do zwykłego trybu zaznaczania, klikając narzędzie zaznaczania.

Tryb edycji punktów

Po wejściu w Tryb edycji punktów, przy zaznaczonych obrazach zamiast punktów kontrolnych skalowania i obracania wyświetlone zostaną punkty lub węzły obrazu. Punkty na liniach to miejsca, w których linie mogą obierać nowy kierunek, bądź zmieniać się z płaskiej (prostej) linii w krzywą.



Zwykły tryb zaznaczania



Tryb edycji punktów

W trybie edycji punktów zaznaczony punkt jest wyświetlany na białą, podczas gdy wszystkie inne punkty są ciemnoszare. Zaznaczona linia powiązana z zaznaczonym punktem zostanie wyszczególniona czerwonym pogrubieniem. Dodatkowe linie z niebieskimi punktami są uchwytami sterującymi służącymi do dopasowania krzywych.

W Trybie edycji punktów zostanie również wyświetlony pasek edycji punktów, znajdujący się po prawej stronie ekranu. W Trybie edycji punktów dostępne są następujące akcje:

Przesuń / dostosuj punkty

Przesunięcie punktu poprzez najeżdżenie myszką na dowolny punkt na linii. Gdy kursor znajdzie się nad punktem, który może zostać poddany edycji, kursor wskaże możliwość kliknięcia, złapania punktu i przesunięcia go w pożądane miejsce. W przypadku krzywych istnieje również możliwość złapania niebieskich punktów i przeciągnięcia ich w obrębie ekranu w celu dostosowania krzywizny powiązanej linii.

Dodaj punkty

Dodawanie punktu poprzez przesunięcie kursora w miejsce na linii, w którym nie ma jeszcze punktu, a w którym ma być dodany, aby edytować obraz. Gdy kursor znajdzie się nad miejscem, w którym możliwe jest dodanie punktu, zmieni się on, wskazując możliwość kliknięcia i dodania punktu.

Usuń punkty



Każdy zaznaczony punkt może zostać usunięty za pomocą narzędzia usuwania punktów, bądź poprzez kliknięcie na niego prawym przyciskiem myszy i wybranie opcji usuń punkt. Usunięcie punktu spowoduje połączenie nową linią dwóch punktów znajdujących się w sąsiedztwie usuniętego punktu. Należy pamiętać, że narzędzie to różni się od narzędzia do usuwania obrazu i jest przeznaczone wyłącznie do usuwania pojedynczych punktów. Opcja będzie dostępna tylko w Trybie edycji punktów.

Rozbij ścieżkę



Można rozbić ścieżkę każdej linii złożonej z punktów za pomocą narzędzia rozbijania ścieżki, bądź klikając wybrany punkt prawym przyciskiem myszy i wybierając opcję Rozbij ścieżkę. Rozbicie ścieżki spowoduje utworzenie dwóch nowych punktów w miejscu początkowo zaznaczonego punktu, w którym ścieżka została rozbita. Należy zwrócić uwagę, że rozbita ścieżka, bądź dwa niepołączone punkty po przeciwnych stronach tej samej linii, mogą zostać ponownie połączone poprzez przeciągnięcie jednego końca do przeciwnego punktu końcowego obrazu.

Narożnik



Narzędzie narożnika pozwala na dostosowanie każdego z punktów kontrolnych zaznaczonego punktu z osobna w sposób umożliwiający utworzenie ostrego narożnika.

Wygładź



Narzędzie wygładzania pozwoli na dostosowanie zaznaczonego punktu w taki sposób, że w miejscu jego przecięcia utworzone zostanie gładkie przejście.

Spłaszcz



Opcja Spłaszcz dostosuje zaznaczoną linię (linię wskazaną przez pogrubienie i czerwony kolor, powiązaną z aktualnie wybranym punktem) tworząc płaską prostą linię.

Utwórz krzywą



Opcja Utwórz krzywą dostosuje zaznaczoną linię (linię wskazaną przez pogrubienie i czerwony kolor, powiązaną z aktualnie wybranym punktem) tworząc krzywą.

Uprość



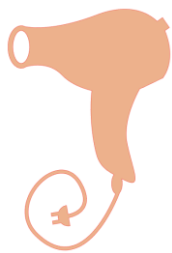
Niektóre obrazy z biblioteki, bądź importowane z innych źródeł, mogą zawierać bardzo dużą liczbę punktów. Narzędzie upraszczania automatycznie dostosuje punkty obrazu i sprowadzi obraz do jego najprostszej postaci, z zachowaniem jego oryginalnego, ogólnego obrysu.

Poza narzędziami aktywnymi w Trybie edycji punktów istnieją dwa dodatkowe narzędzia znajdujące się po lewej stronie ekranu.

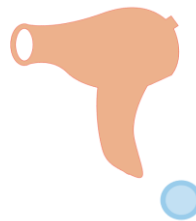
Gumka



Można wymazać dowolną część każdego obrazu za pomocą narzędzia gumki, służącego do łatwego i natychmiastowego usuwania wewnętrznych fragmentów, bądź krawędzi obrazu wektorowego.



Oryginalny obraz

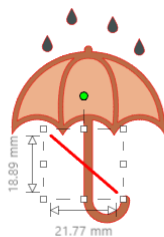


Nowy obraz po użyciu gumki

Nóż



Za pomocą narzędzia noża można dzielić obrazy na segmenty. Narzędzie to pozwala na cięcie obrazów na oddzielne części wzdłuż linii prostych, tworząc nowe, osobne kształty.



Oryginalny obraz



Nowy obraz z użyciem noża

Narzędzia linii

Linie w programie – włączając w to tekst, obrazy stworzone z wykorzystaniem narzędzi do rysowania oraz te pochodzące z biblioteki – mogą zostać zmodyfikowane, aby miały różne właściwości.

Opcje koloru linii



Chociaż linie wyświetlane są domyślnie na czerwono, zmiana ich koloru jest możliwa. Zmiana koloru linii nie wpływa na ich właściwości cięcia, ale może się okazać pomocna i ułatwić przeglądanie różnych obrazów, bądź ich fragmentów. Wyświetlanie linii w dowolnych kolorach umożliwia dostosowanie fragmentów obrazów z myślą o funkcji tnij i drukuj, dla której może okazać się istotne, jaki kolor mają linie wybrane do drukowania.

Aby dostosować kolor linii, należy wybrać obraz i skorzystać z menu koloru linii, klikając ikonę wskazaną powyżej. Następnie można zaznaczyć dowolną opcję koloru z menu podstawowego. Krótkie przerywane linie będą zawsze oznaczały brak koloru. Narzędzie próbnika koloru pozwala wybrać kolor innego obiektu znajdującego się w obszarze rysowania i go powielić.



Brak koloru



Próbnik koloru

Menu opcji zaawansowanych pozwala stworzyć linie w dowolnym kolorze. Można wybrać docelowy kolor poprzez przeciągnięcie obiektu na spektrum kolorów bądź wpisanie wartości RGB (czerwony, zielony, niebieski) lub HSL (odcień, nasycenie, jasność) pożądanego koloru. Istnieje również możliwość ustawienia przezroczystości linii.

Opcje stylu linii



Menu stylu linii pozwala dostosować styl linii pomiędzy linią ciągłą (domyślną) a przerywaną. Linie zostaną wycięte lub wydrukowane w wybrany sposób.

Grubość wyświetlanych linii wyrażona jest w punktach. Wartość ta może być dostosowana według potrzeb. Mimo że grubość linii może być dopasowana, zostaną one zawsze wycięte, bądź naszkicowane z wykorzystaniem stałej grubości, zależnej od wykorzystywanego ostrza lub rysika.

Grubość linii może zostać dopasowana ręcznie z wykorzystaniem suwaka opcji grubości lub poprzez wpisanie pożądanej wartości.

Opcja stylu narożników określi jak linie będą wyświetlane w narożnikach obrazu, gdzie róg oznacza ostrą krawędź, a zaokrąglenie – gładką.

Opcja stylu zakończenia pozwala tylko dostosować linie posiadające otwarte zakończenia. Styl płaski i kwadratowy oferują różne rodzaje płaskich zakończeń, a styl zaokrąglony spowoduje zaokrąglenie krawędzi końca linii.

Opcja pozycjonowania dopasuje położenie linii przed lub za wypełnionym obrazem. Aby wydrukować obraz, konieczne jest zaznaczenie pola „Drukuj linie wybranych kształtów” i wcześniejsze ustawienie grubości linii na wartość inną niż zero.

Narzędzia wypełnienia

Zamknięte obrazy (w których punkt początkowy linii łączy się z punktem końcowym) – włączając w to tekst, obrazy stworzone z wykorzystaniem narzędzi do rysowania oraz te pochodzące z biblioteki – mogą zostać zmodyfikowane poprzez nadanie różnych atrybutów wypełnienia. Tylko zamknięte obrazy mogą mieć atrybuty wypełnienia. Jeśli ścieżka dowolnego zamkniętego obrazu zostanie rozbita, wszelkie atrybuty wypełnienia natychmiast znikną.

Opcje koloru wypełnienia



Chociaż zamknięte obrazy będą domyślnie wyświetlane jako puste, można je wypełnić dowolnym kolorem. Zmiana kolorów wypełnienia ułatwi przeglądanie różnych obrazów i ich fragmentów, wyświetlając tekst i obiekty w pożądanych kolorach. Możliwe jest również określenie kolorów pod kątem funkcji drukuj i tnij.



Aby zastosować opcję wypełnienia, należy zaznaczyć zamknięty obraz i skorzystać z menu wypełnienia kolorem, klikając ikonę wskazaną powyżej. Następnie można zaznaczyć dowolną opcję koloru z menu podstawowego. Krótkie przerywane linie będą zawsze oznaczały brak koloru. Narzędzie próbnika koloru pozwala wybrać kolor innego obiektu znajdującego się w obszarze rysowania i go powielić.



Brak koloru



Próbnik koloru

Menu opcji zaawansowanych pozwoli stworzyć barwne wypełnienia w dowolnym kolorze. Docelowy kolor można wybrać poprzez przeciągnięcie obiektu na spektrum kolorów, bądź wpisanie wartości RGB (czerwony, zielony, niebieski) lub HSL (odcień, nasycenie, jasność) dla konkretnego, znanego koloru. Istnieje również możliwość ustawienia przezroczystości wypełnienia poprzez ręczne dostosowanie suwaka opcji przezroczystości, bądź przez wpisanie konkretnej wartości (gdzie 0% oznacza lity kolor, a 100% - pełną przezroczystość).

Opcje wypełnienia gradientem



Podobnie jak w przypadku wypełniania obrazu jednolitymi kolorami, każdy zamknięty obraz można wypełnić wykorzystując gradient.

Aby zastosować opcję wypełnienia gradientem, należy zaznaczyć zamknięty obraz i skorzystać z menu wypełnienia gradientem, klikając ikonę wskazaną powyżej. Następnie można zaznaczyć dowolną z predefiniowanych opcji gradientów znajdujących się w menu podstawowym. Krótkie przerywane linie będą zawsze oznaczały brak koloru.



Brak koloru

Można również zmienić podstawową orientację gradientu klikając dowolną opcję kierunku na dole panelu opcji podstawowych.

Menu opcji zaawansowanych pozwala na tworzenie własnych gradientów na podstawie ostatniego wybranego wypełnienia. Wypełnienia gradientem będą się zawsze składały z co najmniej dwóch kolorów, z których jeden będzie znajdował się na górze, a drugi na dole. Gradient utworzy następnie zakres barw pomiędzy dwoma wybranymi kolorami.



Kolory składające się na zakres można zmienić poprzez kliknięcie wskaźników kolorów po lewej stronie narzędzia tworzenia gradientów. Gdy kolor jest zaznaczony, można zmienić go na dowolny nowy kolor z narzędzia wyboru koloru znajdującego się bezpośrednio poniżej. Można również dodawać nowe wskaźniki w dowolnych odstępach pomiędzy górnym a dolnym kolorem lub przesuwając dowolne paski kolorów pomiędzy górnym i dolnym paskiem kolorów gradientu w górę i w dół, tworząc w ten sposób nowe efekty gradientów.

Również w opcjach zaawansowanych istnieje możliwość zmiany kąta nachylenia efektu gradientu o dowolną wartość poprzez ręczne przeciągnięcia narzędzia nachylenia lub wpisanie określonej wartości. Istnieje również możliwość ustawienia przezroczystości linii poprzez manualne dostosowanie suwaka opcji przezroczystości, bądź przez wpisanie konkretnej wartości w zależności od tego, jak przezroczysty ma być efekt wypełnienia gradientem (gdzie 0% oznacza lity kolor, a 100% – pełną przezroczystość).

Opcje wypełniania wzorem



Ostatnią z opcji wypełniania jest opcja pozwalająca na wypełnienie dowolnego zamkniętego obiektu wzorem. Aby zastosować opcję wypełniania wzorem należy zaznaczyć zamknięty obraz i skorzystać z menu wypełniania wzorem, klikając ikonę wskazaną powyżej. Następnie należy wybrać dowolną opcję wzoru.

Gdy wybrany zostanie pożądaný wzór, menu opcji zaawansowanych pozwoli na dostosowanie jego poziomego lub pionowego ułożenia oraz dostosowanie do stałego lub rozciągniętego współczynnika proporcji. W tym samym menu istnieje możliwość obrócenia wzoru o podstawowe, predefiniowane wartości, jak również o dowolny kąt, który można ustalić za pomocą ręcznego przeciągnięcia narzędzia nachylenia lub wpisanie określonej wartości.

Dodatkowo istnieje możliwość przeskalowania wzoru, zmieniając go oraz sposób, w jaki będzie wypełniał wybrany kształt. Można to osiągnąć poprzez ręczne dostosowanie suwaka skali wzoru, bądź przez wpisanie nowej procentowej wartości, określającej ile większy lub mniejszy ma być wzór stanowiący wypełnienie. Istnieje również możliwość ustawienia przezroczystości linii poprzez manualne dostosowanie suwaka opcji przezroczystości, bądź przez wpisanie konkretnej wartości w zależności od tego, jak przezroczysty ma być efekt wypełnienia gradientem (gdzie 0% oznacza lity kolor, a 100% – pełną przezroczystość).

Dodatkowe wzory mogą zostać pobrane ze sklepu internetowego Silhouette.

Wzory można też tworzyć z własnych obrazów przechodząc do: Plik > Import > Opcje importu. Aby to zrobić, należy wskazać ścieżkę obrazu, który ma być wykorzystany i zaznaczyć go. Spowoduje to pojawienie się nowego okna, które pozwoli na dodanie informacji o obrazie. Należy nacisnąć OK i dodać obraz do folderu „Mój projekt” w bibliotece. Stąd można przeciągnąć obraz nad gotowy do wypełnienia kształt w obszarze roboczym.

Opcje cienia (tylko wersja płatna)

Można dodać i dostosować cień, klikając ikonę cienia na pasku narzędzi nad obszarem roboczym. W menu cienia można dostosować ustawienia kompensacji, jego kolor i przezroczystość.

*Funkcja panelu [Efekty obrazu]

Opcje szkicu



Można utworzyć szkic projektu, klikając ikonę Szkic na pasku narzędzi nad obszarem roboczym. W menu szkicu można dostosować krawędź szkicu oraz typ i efekt wypełnienia.

Opcje kryształów (tylko wersja płatna)



Można utworzyć projekt z kryształami klikając ikonę Kryształów na pasku narzędzi nad obszarem roboczym. W menu kryształów można wybrać efekt kryształu, jego rozmiar i odstępy oraz dostosować położenie.

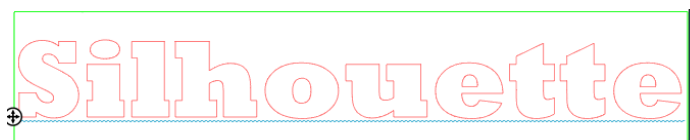
05 Tekst

Tworzenie tekstu

A Silhouette Studio® korzysta ze wszystkich czcionek zainstalowanych na komputerze, dzięki czemu nie jest konieczna ich dodatkowa instalacja w programie. Silhouette Studio® wykorzystuje wszystkie czcionki zainstalowane na komputerze i wyświetla je podczas tworzenia pożądanego tekstu.

Aby korzystać ze swoich czcionek, należy kliknąć narzędzie tekstu znajdujące się po lewej stronie ekranu oprogramowania.

Kliknięcie narzędzia pozwoli na wprowadzanie tekstu bezpośrednio na ekranie, po umieszczeniu kursora w dowolnym punkcie obszaru roboczego.



Czerwona, migająca linia to kursor wskazujący obszar wprowadzania tekstu. Można przechodzić do przodu i do tyłu, korzystając z myszy, bądź przycisków strzałek na klawiaturze.

Zielone obramowanie to pole tekstowe. Może ono zostać dostosowane przez kliknięcie i przytrzymanie czarnego paska na prawym skraju pola tekstowego. Przeciągnięcie tego paska w lewo umożliwi zawinięcie tekstu. Przeciągnięcie tego paska w prawo pozwoli na przeniesienie tekstu z powrotem do pojedynczej, linearnej ścieżki.

Aby wyjść z trybu edycji tekstu wystarczy kliknąć dwukrotnie pole tekstowe, bądź jednokrotnie dowolne miejsce poza nim. W każdej chwili można powrócić do edycji dowolnych słów lub liter, klikając dwukrotnie utworzony tekst.

Manipulowanie tekstem

Podczas tworzenia tekstu, menu stylu tekstu pozostanie otwarte po prawej stronie ekranu, dając możliwość dostosowania wielu opcji.

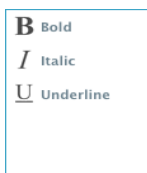
Dostępne czcionki

Pierwsza sekcja tego menu wyświetla aktualnie wybraną czcionkę, wraz z opcją wyboru czcionek zainstalowanych na komputerze w formie przewijanej listy. Na górze sekcji istnieje możliwość wyszukania czcionki po jej nazwie, jeśli jest ona znana.

Możliwa jest zmiana czcionki w trybie edycji tekstu i wykorzystania nowej czcionki w obrębie tego samego pola tekstowego, obok innych dotychczasowo wybranych. W trybie edycji tekstu do istniejącego tekstu lub liter można też zastosować różne czcionki, poprzez zaznaczenie pożądanego ciągu znaków i wybranie nowego kroju czcionki. Natomiast poza trybem edycji tekstu czcionki mogą nadal zostać zastosowane, lecz zmiany będą dotyczyły całego zaznaczonego pola tekstowego.

Atrybuty czcionki

Niektóre czcionki są zaprogramowane tak, aby móc wykorzystywać konkretne atrybuty stylów. Pozwala to na pogrubienie, pochylenie, czy podkreślenie tekstu lub liter. Atrybuty te zostaną wyszczególnione jako aktywne tylko wtedy, jeśli dana czcionka wspiera takie atrybuty i tym samym mogą one zostać zastosowane. Aby zastosować dowolny z tych atrybutów należy zaznaczyć wybrane litery lub słowa i kliknąć dostępny atrybut.



Gdy wyświetlane są opcje pogrubienia, kursywy i podkreślenia, a dla wybranej czcionki zaprogramowano jakiekolwiek dodatkowe opcje, po prawej stronie pola opcji pojawi się pasek przewijania umożliwiający przewijanie w dół i przeglądanie innych zaprogramowanych opcji.

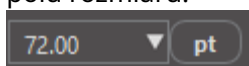
Wyrównywanie tekstu



Tekst będzie automatycznie wyrównywany do lewej strony, lecz jeśli składa się on z większej liczby zawiniętych wierszy, pojawi się możliwość zmiany jego wyrównania zgodnie z potrzebami.

Rozmiar tekstu

Domyślny rozmiar tekstu będzie zawsze wynosił 72 punkty. Odnosi się to do rozmiaru wydrukowanej czcionki. Choć czcionki pochodzące z różnych źródeł różnią się między sobą licznymi parametrami, ta wartość oznacza zazwyczaj wysokość około jednego cala (lub 25 mm). Najpowszechniejsze rozmiary czcionek w formatach do druku (wyrażone w punktach) są zawarte na rozwijanej liście. Możliwe jest też wpisanie dowolnej wartości w polu rozmiaru.



Inne popularne wymiary z odpowiednikami na liście to:

18 pt = 0,25 cala (6 mm)

24 pt = 0,33 cala (8 mm)

36 pt = 0,5 cala (13 mm)

48 pt = 0,66 cala (17 mm)

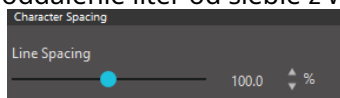
144 pt = 2 cale (50 mm)

288 pt = 4 cale (100 mm)

Podsumowując, wymiary te podane są w przybliżeniu i będą się różnić w zależności od czcionki. Jeśli celem jest uzyskanie konkretnego rozmiaru, można również rozważyć przeskalowanie całego tekstu do pożądanego rozmiaru już po utworzeniu.

Odstęp między znakami

Standardowo zaprogramowane odstępy pomiędzy literami mogą zostać dostosowane poprzez zbliżenie bądź oddalenie liter od siebie z wykorzystaniem opcji odstępu między znakami.

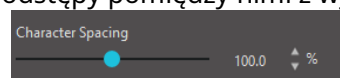


Odstępy między znakami będą zawsze początkowo ustawione na 100%, co wskazuje na normalne odległości. Zmniejszenie tej wartości, bądź przeciągnięcie suwaka w lewo, spowoduje zbliżenie się liter do siebie. Zwiększenie wartości, bądź przesunięcie suwaka w prawo, sprawi, że litery będą od siebie bardziej

oddalone.

Odległości między wierszami

Jeśli stworzony tekst jest sformatowany w wiersze, można w podobny sposób zwiększyć lub zmniejszyć odstępy pomiędzy nimi z wykorzystaniem opcji odległości pomiędzy wierszami.



Odstępy między wierszami będą zawsze początkowo ustawione na 100%, co wskazuje na normalne odległości. Zmniejszenie tej wartości, bądź przeciągnięcie suwaka w lewo, spowoduje zbliżenie się wierszy do siebie. Zwiększenie wartości, bądź przesunięcie suwaka w prawo, sprawi, że wiersze oddalą się od siebie.

Tekst do ścieżki



Podczas tworzenia tekstu, bądź gdy tryb edycji tekstu jest aktywny, po lewej stronie tworzonego tekstu będzie wyświetlał się punkt kontrolny:



Ten punkt kontrolny można przeciągnąć i umieścić bezpośrednio na dowolnej ścieżce w obszarze roboczym. Na przykład, można stworzyć owal za pomocą narzędzia elipsy i przeciągnąć tekst na linię, aby uzyskać efekt łuku:

Podczas takiego nakładania tekstu po lewej stronie pojawi się pionowy pasek. Pozwala on na dopasowanie położenia tekstu w stosunku do linii, na którą został nałożony, w taki sposób, że tekst można umieścić na ścieżce, powyżej ścieżki, poniżej, bądź równo z nią.

Obiekt użyty jako ścieżka stanie się szary. Oznacza to, że obraz taki został wyłączony na potrzeby cięcia. Aby ponownie oznaczyć go jako ścieżkę cięcia, należy skorzystać z opcji stylu cięcia (jak zostało to już wspomniane powyżej) i zaznaczyć „aktywuj styl cięcia” gdy szary obiekt ścieżki będzie zaznaczony.

06 Manipulowanie obrazami

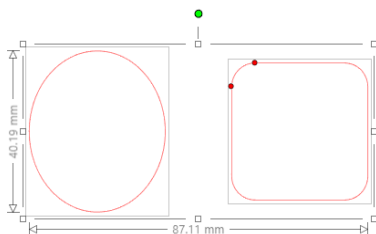
Silhouette Studio® posiada wiele narzędzi pozwalających na podstawowe i zaawansowane manipulowanie obrazami i tekstem. Niniejsza sekcja zawiera przegląd wszystkich dostępnych narzędzi i sposobów, w jakie mogą być wykorzystywane.

Podstawy

Jak prawie każdy program, Silhouette Studio® posiada zestaw następujących podstawowych narzędzi:

Zaznaczanie

Obrazy mogą oczywiście zostać zaznaczone przez kliknięcie. Kolejny obraz może zostać zaznaczony przez kliknięcie go z wciśniętym na klawiaturze klawiszem Shift. Tę czynność można powtarzać, aż zaznaczone zostaną wszystkie pożądane obrazy. Kliknięcie zaznaczonego wcześniej obrazu z wciśniętym klawiszem Shift spowoduje jego odznaczenie.



Większa liczba obrazów może także zostać zaznaczona przez kliknięcie powyżej obrazu i przeciągnięcie myszy, tak aby zaznaczenie objęło wszystkie pożądane kształty, co zaznaczy je wszystkie na raz. Przeciągnięcie kursora myszy z wciśniętym lewym przyciskiem ukaże przerywaną linię tworzącą pole selekcji, wskazujące zaznaczane elementy. Po zwolnieniu klawisza myszy, wszystkie obrazy objęte polem zostaną zawarte w ramach jednego, wspólnego obrysu zaznaczenia.



Aby zaznaczyć wszystkie dostępne na ekranie obrazy jednocześnie, należy kliknąć przycisk Zaznacz wszystko znajdujący się na Pasku narzędzi szybkiego dostępu.



Aby natomiast wybrać tylko obrazy o tym samym kolorze, można kliknąć przycisk Wybierz według kolorów, który znajduje się z prawej strony.



Aby odznaczyć wszystkie aktualnie zaznaczone obrazy, należy kliknąć przycisk Odznacz wszystkie znajdujący się na Pasku narzędzi szybkiego dostępu.

Kopiuj / wklej / wytnij



Narzędzia te wykonują podstawowe czynności kopiowania wybranych obrazów, wklejania ich lub wycinania z widoku. Skopiowane lub wycięte obrazy będą przechowywane w pamięci komputera, w schowku. W schowku może być jednocześnie tylko jeden obiekt. Oznacza to, że jeśli skopiowany zostanie jeden obraz, a potem kolejny, tylko najnowszy będzie czekał w schowku na wklejenie. Czynności te mogą zostać wykonane z górnego paska narzędzi, menu edycji lub po kliknięciu obrazu prawym przyciskiem, jak również z wykorzystaniem standardowych skrótów klawiaturowych.

Wklejenie skopiowanych obrazów spowoduje umieszczenie ich kopii bezpośrednio po prawej stronie oryginalnych obrazów, tak że zawsze można łatwo znaleźć kopię. Dodatkowa opcja Wklej na wierzchu daje możliwość wklejenia kopii bezpośrednio na oryginalnym obrazie i jest dostępna w menu edycji lub po skorzystaniu ze standardowego skrótu klawiaturowego dla tej akcji.

Duplikuj



Opcja Duplikuj wykonuje tę samą czynność, co kopiowanie i wklejanie wybranego obrazu obok, ale nie wykorzystuje do tego schowka i wymaga tylko jednego kliknięcia. Jej przycisk znajduje się w dolnej części ekranu. Opcję tę można również znaleźć w menu edycji oraz po kliknięciu zaznaczonego obrazu prawym przyciskiem myszy.

Usuń



Wybrane obrazy można usunąć z obszaru roboczego, klikając przycisk **Usuń** znajdujący się u góry ekranu oprogramowania, przez wejście w menu edycji i wybranie **Usuń**, klikając prawym przyciskiem myszy wybrany obraz i wybierając opcję **Usuń** lub po prostu naciskając klawisz **Delete** na klawiaturze komputera.

Cofnij / powtórz



Wszelkie działania, włącznie z prostym przesunięciem obrazów, mogą zostać cofnięte. Aby przywrócić stan sprzed poprzedniej czynności należy kliknąć przycisk **Cofnij**. Liczba akcji, które można cofnąć z wykorzystaniem tego przycisku jest nieograniczona, aż do momentu otwarcia nowego obszaru roboczego.

Podobnie można kliknąć przycisk **Powtórz**, aby powtórzyć dowolne akcje, które zostały cofnięte. Korzystanie z tego przycisku można kontynuować aż do momentu powrotu do ostatniej wykonanej akcji.

Przenieś Preferencje (tylko wersja płatna)



Właściwości takie jak kolor linii i styl cięcia mogą zostać przeniesione z jednego kształtu na inny poprzez zaznaczenie kształtu, któremu mają być nadane właściwości, wybranie ikony próbnika z menu poniżej obszaru roboczego i kliknięcie kształtu, którego właściwości mają zostać powielone.

Warstwy (tylko wersja płatna)

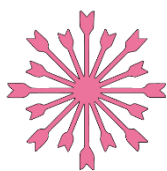


Importując projekt z warstwami utworzonymi w innym programie można uzyskać do nich dostęp z panelu warstw. Można również korzystać z klawiszy **+/-**, aby dodawać i usuwać warstwy w Studio.

Grupowanie / rozgrupowywanie

Obie akcje są powszechnie używane i są bardzo pomocne podczas manipulowania i dostosowywania obrazów. Aby zrozumieć stojące za nimi koncepty, należy najpierw dowiedzieć się, czym są zgrupowane i rozgrupowane obrazy.

Poniżej przedstawiona została przykładowa pojedyncza linia:



Choć obraz może składać się z wielu elementów, nadal jest to tylko jedna linia z jednym punktem początkowym i końcowym.

Poniżej przedstawiony został obraz składający się z wielu linii:



Ten obraz składa się z dwóch zestawów linii. Jeden stanowi obrys liścia i łodyga, a drugi wewnętrzne szczegóły. Obraz ten jest zgrupowany, tak aby możliwe było jego przemieszczenie bez konieczności osobnego przesuwania obrysu i detali, i późniejszego ich dopasowywania.

Choć wiedza, z ilu dokładnie wektorowych części składa się obraz, nie jest niezbędna, ważne jest, aby zdawać sobie sprawę, że obrazy składające się z jednej linii nie są zgrupowane, za to wszystkie obiekty składające się z większej liczby elementów są, lub mogą zostać, zgrupowane.

Grupowanie

Dowolne dwa zestawy linii mogą zostać zgrupowane razem z wykorzystaniem opcji grupowania w taki sposób, że ich relatywne położenie względem siebie zostanie zachowane nawet po przesunięciu.



Aby użyć opcji grupowania należy zaznaczyć dwa lub więcej obrazów jednocześnie i kliknąć ikonę Grupuj znajdującą się na Pasku narzędzi szybkiego dostępu. Funkcja ta jest też dostępna w menu obiektu, a także po kliknięciu prawym przyciskiem myszy zaznaczonego obrazu i wyborze Grupy.

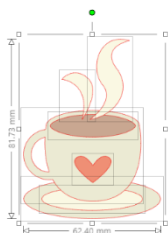


Każdy obraz, który zawiera więcej niż jeden zestaw linii, może zostać rozgrupowany w taki sposób, że jego fragmenty będą traktowane jako niezależne i będą mogły być osobno usuwane, obracane, skalowane i w inny sposób modyfikowane, zamiast manipulowania obrazem jako całością.

Na przykład, można wyciąć ten obrazek z filiżanką kawy, ale jednocześnie rozgrupować obrazek, aby usunąć niektóre wewnętrzne ozdoby:



Po rozgrupowaniu obraz zostanie wyświetlony z osobnymi polami wyboru wokół każdej nowej rozgrupowanej części obrazu, którą teraz można manipulować.



Aby pracować na poszczególnych rozgrupowanych elementach, można odznaczyć obraz jako całość.

Złożone ścieżki

Pojęcie złożonej ścieżki jest ważne dla zrozumienia, dlaczego niektóre atrybuty mogą być stosowane w odmienny sposób w pozornie takich samych sytuacjach. Złożone ścieżki są zbiorami dwóch lub więcej zestawów linii, w których wewnętrzne linie zostały osadzone w obrazie. Złożona ścieżka może wyglądać tak samo jak zestaw zgrupowanych linii, ale jej zachowanie będzie inne, chociażby w przypadku wypełnienia kolorem.

Złożone ścieżki są wykorzystywane przeważnie tylko podczas tworzenia obrazów drukuj i tnij.



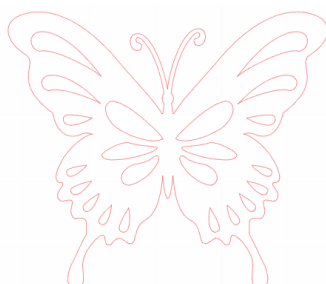
Niezłożony obraz

Obraz złożonej ścieżki

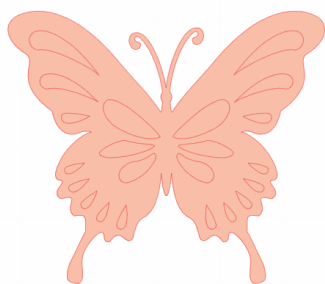
W powyższych przykładach dwa górne obrazy są wyświetlane w podstawowy sposób i wydają się identyczne. Jednak patrząc na dolny zestaw obrazów, różnice stają się oczywiste. W przypadku obrazu po lewej stronie, w widoku bocznym patrzymy na szarego motyla, a białe kropki znajdują się nad nim. Ten obraz nie jest złożoną ścieżką. W przypadku obrazu po prawej stronie, w widoku bocznym widzimy szarego motyla w białe kropki osadzone w obrazie.

Oczywiście, gdy zdecydujemy się wyciąć lub naszkicować oba obrazy korzystając z Silhouette, zostaną one wycięte w ten sam sposób. Istotne jest jednak zrozumienie różnicy pomiędzy tymi obrazami, aby móc osiągnąć konkretne efekty wypełniania obrazów przy korzystaniu z funkcji drukuj i tnij.

Na przykład: Poniżej ten sam, niewypełniony obraz. Wszystkie elementy są zgrupowane.



Gdy niezgrupowany obraz zostanie wypełniony z wykorzystaniem funkcji koloru, rezultat będzie wyglądał następująco:



Choć zgrupowane ze sobą, wszystkie zestawy linii są tylko osobnymi elementami ułożonymi jeden na drugim, tak że każdy z osobna zostaje wypełniony z wykorzystaniem wybranego efektu.

Gdy obraz będący złożoną ścieżką zostanie wypełniony z wykorzystaniem funkcji koloru, rezultat będzie wyglądał następująco:



W przypadku złożonej ścieżki, niemożliwe jest wypełnienie niewypełnionych części obrazu, ponieważ te osadzone obszary stanowią przestrzeń ujemną obiektu.

Złożone ścieżki mogą nadal zostać rozgrupowane, pozwalając na przemieszczanie wielu składających się na nie elementów, lecz spowoduje to uwolnienie złożonej ścieżki, tworząc z niej obraz niezłożony.

Aby stworzyć złożoną ścieżkę z wielu zaznaczonych obrazów można skorzystać z prawego kliknięcia, aż wszystkie obrazy zostaną zaznaczone, a następnie wybrać opcję Stwórz złożoną ścieżkę. Można także kliknąć prawym przyciskiem myszy istniejący złożony obraz i wybrać Uwolnij złożoną ścieżkę, aby wykonać

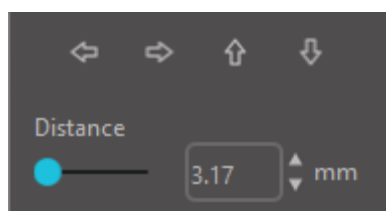
odwrotną akcję. Opcje te są również dostępne w menu obiektu.

W poniższej sekcji wyjaśniono funkcje dostępne w panelu [Transformacja].

Przemieszczanie obrazów

Obrazy mogą być przemieszczane do wybranego miejsca przez ich zaznaczenie i przeciągnięcie po ekranie za pomocą myszy. Zaznaczony obraz może zostać również przeniesiony z wykorzystaniem przycisków strzałek na klawiaturze komputera.

Można też przemieszczać obrazy za pomocą panelu menu przemieszczania.



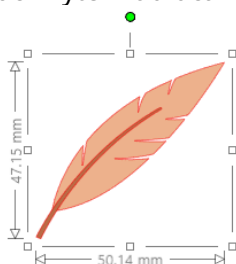
Zaznaczone obrazy mogą zostać przemieszczone za pomocą dowolnej z opcji przemieszczania. Strzałki wskazujące kierunki na ekranie przesuną obraz nieznacznie w wybranym kierunku. Akcja ta może być powtarzana, aż obraz znajdzie się w pożądanej pozycji w obszarze roboczym.

Opcja Przesuń o przesunie zaznaczone obrazy z obecnego miejsca o konkretnie sprecyzowaną odległość. Opcja Przesuń do przesunie obrazy niezależnie od miejsca, w którym się znajdują, do konkretnie sprecyzowanego miejsca w obrębie obszaru roboczego. Pozycja 0, 0 (zero, zero) oznacza lewy

górny róg obszaru roboczego z wartościami rosnącymi w prawo i w dół.

Obracanie

Obiekty mogą być obracane o dowolne kąty. Zaznaczone obrazy zawsze będą wyświetlane z zielonym uchwytem obracania, który po złapaniu umożliwia obracanie za pomocą myszy.





Funkcje obrotu są dostępne w panelu Transformacja.

Opcje menu obracania zapewniają dodatkowe możliwości bardziej szczegółowego i precyzyjnego obracania.

W menu obracania można wybrać dowolną z następujących opcji:

Obróć o

Opcja ta obróci zaznaczony obraz w stosunku do aktualnego nachylenia obrazu o wybrany standardowy kąt.

Obróć do

Opcja ta obróci zaznaczony obraz do wybranego kąta określonego względem jego pierwotnego, stałego punktu 0°.

Dowolne obracanie o

Opcja ta pozwoli ręcznie dopasować kąt na suwaku, bądź wpisać konkretną wartość, a po jej zastosowaniu obróci zaznaczony obraz w stosunku do aktualnego jego nachylenia o wybrany standardowy kąt.

Dowolne obracanie do

Opcja ta pozwoli ręcznie dopasować kąt na suwaku, bądź wpisać konkretną wartość, a po jego zastosowaniu obróci zaznaczony obraz do wybranego kąta określonego względem oryginalnego, stałego punktu 0° obrazu.

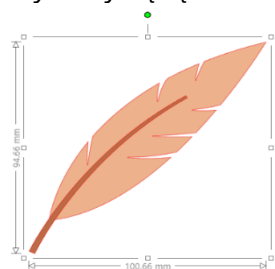
Oś obrotu (tylko wersja płatna)

Aby dopasować punkt, wokół którego obraca się kształt, można dostosować jego oś obrotu. Żeby to zrobić, należy zaznaczyć obracany kształt i wcisnąć klawisz O na klawiaturze, aby wyświetlić małą ikonę celownika w środku kształtu. Teraz można przemieścić ikony celownika i wybrać nową oś obrotu.

Skalowanie

Obiekty mogą być skalowane do dowolnych rozmiarów. Należy pamiętać, że choć możliwe jest dostosowanie obrazów do pożądanych rozmiarów, jakość cięcia może się zmieniać, szczególnie w przypadku cięcia grubszych materiałów takich jak karton. Zmniejszanie rozmiarów obrazów z bardziej skomplikowanymi elementami i cięcie w grubszych materiałach może prowadzić do utraty jakości.

Wymiary będą widoczne podczas rysowania lub zaznaczania obrazów.



Dostępne są również punkty kontrolne przy polu zaznaczania, umożliwiające manualne skalowanie. Aby rozpocząć manualne skalowanie należy kliknąć którekolwiek z pól i przeciągnąć kursor myszy w pożądanym kierunku, zmieniając lub powiększając obiekt. Narożne punkty kontrolne proporcjonalnie przeskalują obraz, zachowując oryginalny stosunek wysokości i szerokości, podczas gdy boczne punkty kontrolne rozciągną obraz w kierunku, w którym przeciągnięty zostanie kursor myszy.



Opcje menu skalowania zapewniają również dodatkowe opcje zmiany rozmiaru, umożliwiające dokładniejsze lub bardziej szczegółowe ustawienie rozmiaru obrotu.

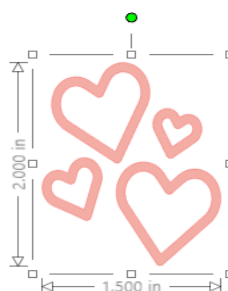
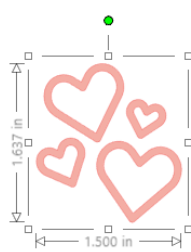
W menu skalowania dostępne są następujące opcje:

Skaluj

Opcje te przeskalują każdy wybrany obraz o daną wartość wyrażoną w procentach oryginalnego rozmiaru. Każda wartość poniżej 100% pomniejszy obraz, a każda powyżej 100% go powiększy. Na przykład, wybranie skalowania obrazu do 50% obecnego rozmiaru pomniejszy go dwukrotnie, zaś wybór 200% dwukrotnie go powiększy. Możliwe jest zastosowanie dowolnej wartości zależnie od potrzeb.

Określ wymiary

Opcja ta umożliwia zmianę rozmiaru wybranego obrazu do określonych wymiarów. Gdy zostanie zaznaczona, opcja blokowania proporcji sprawi, że obraz będzie skalowany proporcjonalnie w momencie zmiany któregoś z wymiarów.



Z zablokowanymi proporcjami Bez zablokowanych proporcji

Ścinanie (tylko wersja płatna)



Funkcji Ścinanie umożliwia pochylenie projektu pionowo bądź poziomo. Można skorzystać z gotowych wartości lub zdefiniować własną.

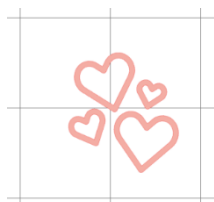
Siatka



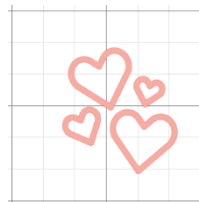
Aby wspomóc wyświetlanie wymiarów, można – jeśli nie zaznaczono żadnych obrazów – włączyć siatkę, klikając prawym przyciskiem myszy obszar roboczy i wybierając Pokaż siatkę albo po prostu przechodząc do menu siatki.

*Siatkę można również wyświetlić, korzystając z opcji [Ustawienia siatki] w panelu [Ustawienia strony].

W menu siatki można włączyć i wyłączyć siatkę, dostosować odstępy siatki do pożądanego rozmiaru oraz zdefiniować liczbę podziałów siatki.



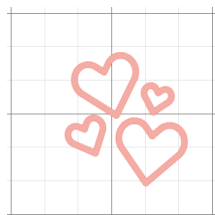
Pojedynczy podział



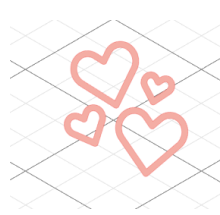
Wielokrotne podpodziały

Włączenie opcji przyciągania do siatki spowoduje wymuszenie rozmiarów obrazów odpowiadających rozmiarowi i podziałom siatki. Jest to szczególnie użyteczne podczas rysowania obrazów, które mają mieć z góry określone wymiary.

Możliwy jest wybór stylu siatki jako tradycyjnej siatki kwadratowej, bądź siatki izometrycznej. Różne style mogą być użyteczne podczas rysowania, zapewniając punkt odniesienia dla wymiarów rysowanych obiektów.



Kwadratowy



Izometryczny

Kolor siatki również może zostać zmieniony według potrzeb. Dostępny jest wybór predefiniowanych kolorów, które zapewniają nieutrudniający pracę wygląd, jak również możliwość wybrania dowolnego własnego koloru. W wersji płatnej istnieje także możliwość aktywacji linijek i celowników ułatwiających rozmieszczenie obiektów.

Odbicie lustrzane

Niektóre materiały lub sytuacje wymagają, aby obrazy zostały wycięte w postaci odbić lustrzanych. Może się również zdarzyć, że dla osiągnięcia zamierzonego efektu estetycznego konieczne będzie odwrócenie obiektu.

Aby wykonać odbicie lustrzane obrazu, należy kliknąć zaznaczony obraz prawym przyciskiem myszy i wybrać Odbicie lustrzane poziome lub Odbicie lustrzane pionowe.

Silhouette

Brak efektu odbicia lustrzanego

Silhouette

Odbicie lustrzane pionowe

Silhouette

Odbicie lustrzane poziome

Silhouette

Odbicie lustrzane poziome i pionowe

Dalsze opcje tworzenia odbicia lustrzanego są dostępne w panelu Replikuj.

Również w tym menu można odwrócić obraz (jak pokazano poniżej) korzystając z menu opcji odwrócenia.

Dodatkowo można tworzyć lustrzane kopie zaznaczonych obrazów korzystając z opcji menu odbić lustrzanych, gdzie dostępne są następujące kopie lustrzane: lewa, prawa, odbita powyżej i odbita poniżej.

Aby wykonać odbicie lustrzane obrazu, należy kliknąć zaznaczony obraz prawym przyciskiem myszy i wybrać Odbicie lustrzane poziome lub Odbicie lustrzane pionowe.



Oryginalny obraz



Kopia lustrzana powyżej



Kopia lustrzana poniżej



Kopia lustrzana lewa



Kopia lustrzana prawa

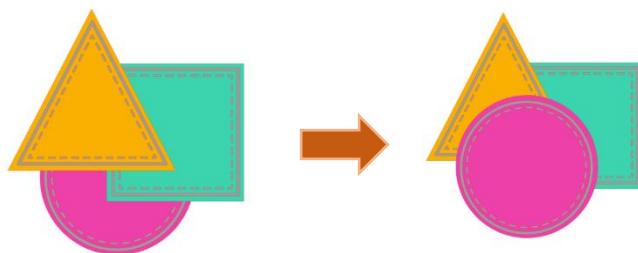
Aranżowanie

Różne obrazy mogą na siebie zachodzić. Możliwe jest ustawienie ich kolejności, określając, który znajdzie się z przodu, a który z tyłu. Jest to szczególnie polecane dla funkcji drukuj i tnij do określenia, który z obrazów ma się znaleźć na pierwszym planie.

Przenieś na wierzch



Opcja ta przeniesie zaznaczony obraz przed wszystkie inne, nakładające się na niego obrazy.



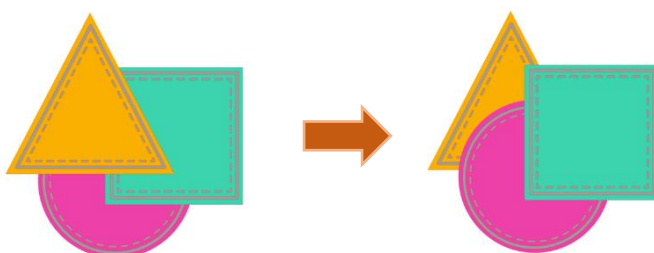
Oryginalny obraz

Kolejność Koło zaznaczone i przeniesione na wierzch

Przenieś na spód



Opcja ta przeniesie zaznaczony obraz za wszystkie inne nakładające się na niego obrazy.

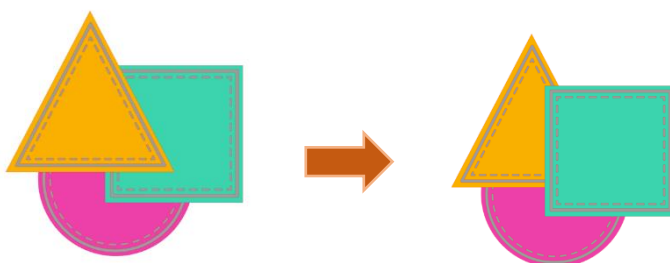


Oryginalny obraz

Kolejność Trójkąt zaznaczony i przeniesiony na spód



Oprócz powyższych opcji, można również kliknąć obraz prawym przyciskiem myszy i wybrać Przenieś do tyłu, aby przenieść wybrany obraz jeden poziom w dół, zamiast wysyłania go na sam spód.

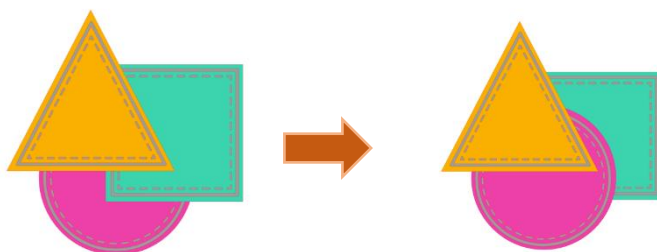


Kolejność oryginalnego obrazu

Trójkąt zaznaczony i przeniesiony do tyłu



Podobnie można kliknąć obraz prawym przyciskiem myszy i wybrać opcję Przesuń do przodu, aby przesunąć wybrany obraz o jeden poziom do przodu, a nie całkowicie na wierzch.



Kolejność oryginalnego obrazu

Koło zaznaczone i przeniesione do przodu

Wyrównywanie



Obrazy mogą być wyrównywane względem siebie. Dostępne są następujące opcje wyrównywania:

Wyśrodkowanie (Wyrównanie do środka w pionie i poziomie)



Opcja ta wyśrodkuje dwa lub więcej zaznaczonych obiektów tak, że zostaną one ustawione względem siebie w centralnym punkcie każdego z nich.

Wyrównanie do lewej



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów tak, że zostaną one dosunięte razem do lewej krawędzi wspólnego pola zaznaczenia, zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w płaszczyźnie pionowej.

Wyrównanie do środka w pionie



Opcja ta umożliwia wyrównanie dwóch lub więcej zaznaczonych obiektów tak, aby ich punkty środkowe były wyrównane względem siebie, przy jednoczesnym zachowaniu ich odpowiednich odległości od siebie.

Wyrównanie do prawej



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów, tak że zostaną one dosunięte razem do prawej krawędzi wspólnego pola zaznaczenia, zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w płaszczyźnie pionowej.

Wyrównanie do góry



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów, tak że zostaną one dosunięte razem do górnej krawędzi wspólnego pola zaznaczenia, zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w płaszczyźnie poziomej.

Wyrównanie do środka w poziomie



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów, tak że ich środki zostają wyrównane w płaszczyźnie poziomej, jednocześnie zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w poziomie.

Wyrównanie do dołu



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów, tak że zostaną one dosunięte razem do dolnej krawędzi wspólnego pola zaznaczenia, zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w płaszczyźnie poziomej.

Rozlokowanie w poziomie



Jeśli zaznaczone są co najmniej trzy obiekty, opcja ta ustawi je w poziomie w taki sposób, że odległości między nimi będą równe w płaszczyźnie poziomej.

Rozlokowanie w pionie



Gdy zaznaczone zostaną co najmniej trzy obiekty, ta opcja spowoduje, że obrazy zostaną rozmieszczone w pionie w taki sposób, aby wszystkie obiekty znajdowały się w równej odległości od siebie w pionie.

Replikowanie



Replikowanie, podobnie jak kopiowanie i wklejanie obrazu lub jego duplikowanie, umożliwia utworzenie dowolnej liczby kopii i umieszczenie ich jednocześnie, bez konieczności wielokrotnego kopiowania i wklejania obrazów, a następnie ręcznego rozmieszczania ich na ekranie według potrzeb. Opcje te utworzą kopie obok siebie, tak blisko jak to możliwe, aby zmaksymalizować obszar cięcia.

W podstawowym menu opcji replikowania znajdują się następujące opcje:

Duplikowanie po lewej



Ta opcja spowoduje zduplikowanie wybranego obiektu i umieszczenie jego kopii bezpośrednio po lewej stronie, z zachowaniem jak najmniejszej odległości między obiektami.

Duplikowanie po prawej



Ta opcja spowoduje zduplikowanie wybranego obiektu i umieszczenie kopii bezpośrednio po prawej stronie, z zachowaniem jak najmniejszej odległości między obiektami.

Duplikowanie powyżej



Opcja ta powieli zaznaczony obiekt i umieści jego kopię w minimalnym możliwym odstępie, bezpośrednio powyżej.

Duplikowanie poniżej



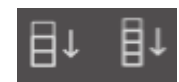
Opcja ta powieli zaznaczony obiekt i umieści jego kopię w minimalnym możliwym odstępie, bezpośrednio poniżej.

Rząd trzech / rząd czterech



Opcje te skopiują wybrany obiekt i utworzą dwie lub trzy dodatkowe kopie obok siebie w rzędzie, ułożone poziomo jedna obok drugiej, przy zachowaniu jak najmniejszej przestrzeni między obiektami.

Kolumna trzech / kolumna czterech



Opcje te skopiują wybrany obiekt i utworzą dwie lub trzy dodatkowe kopie obok siebie w kolumnie, ułożone pionowo jedna na drugiej, przy zachowaniu jak najmniejszej przestrzeni między obiektami.

Obracanie jednej kopii / dwóch kopii / trzech kopii / pięciu kopii



Opcje te powodują skopiowanie wybranego obiektu i powielenie od jednej do pięciu obróconych kopii na oryginalnym obrazie.

Wypełnienie strony



Opcja ta skopiuje i powieli wybrany obiekt, a następnie wypełni obszar wycinania tak dużą liczbą kopii, jak to możliwe.



W menu Replikuj można również uzyskać dostęp do menu Opcje zaawansowane. To tutaj istnieje możliwość wyboru pożądanej liczby kopii zaznaczonego obrazu i odstępów pomiędzy zreplikowanymi obrazami oraz wybrania kierunku replikacji. Po wybraniu tych ustawień można zastosować wybrane atrybuty, klikając przycisk replikacji, znajdujący się na dole menu opcji zaawansowanych.

Obiekt do ścieżki



Opcja ta umożliwia wzięcie jednego obiektu i umieszczenie go na ścieżce innego obiektu. Kiedy obiekt zostanie umieszczony na ścieżce, można wykonywać jego kopie i duplikaty, po prostu pociągając za punkty kontrolne.

Zagnieżdżanie (tylko wersja płatna)



Aby zminimalizować przestrzeń potrzebną do wycięcia określonego wzoru, można skorzystać z funkcji zagnieżdżania. Można zdefiniować, czy do zagnieżdżania kształtów powinien zostać użyty cały obszar materiału, czy tylko określona jego część.

Wykorzystaj obszar wycinania

Po zaznaczeniu Wykorzystaj obszar wycinania, cały obszar wycinania będzie można wykorzystać do zagnieżdżania kształtów.

Konwertuj zaznaczony zakres na niestandardową ramkę

Aby zagnieżdżyć kształty w konkretnym obszarze, najpierw należy nakreślić go w obszarze roboczym, a później kliknąć Wykorzystaj zaznaczenie w menu zagnieżdżania. Zagnieżdżanie zostanie przeprowadzone w obrębie tego konkretnego obszaru.

Należy zaznaczyć wszystkie kształty, które mają zostać zagnieżdżone. W menu zagnieżdżania można dostosować obrócenie i odstępów zagnieżdżanych kształtów. Zwiększanie obrócenia i zmniejszanie odstępów będzie skutkowało ciaśniejszym zagnieżdżeniem.

Po dokonaniu wszystkich niezbędnych poprawek należy kliknąć Zagnieżdż, a kształty zostaną zagnieżdżone razem, co zmaksymalizuje przestrzeń. Jeśli wybrano więcej kształtów niż może się zmieścić w obszarze zagnieżdżania, program określi, które kształty pasują najlepiej do zdefiniowanego obszaru.

Opcje spajania i modyfikacji



Nachodzące na siebie obrazy można modyfikować na wiele sposobów. Opcje menu modyfikacji pozwalają na spajanie oraz inne zaawansowane modyfikacje nachodzących na siebie obrazów.

W menu modyfikacji dostępne są następujące opcje:

Spajanie



Chociaż opcję Spajanie można znaleźć w menu modyfikacji, dostępny jest także przycisk szybkiego dostępu zlokalizowany w dolnym panelu narzędzi ekranu oprogramowania. Spajanie użyje dwóch lub więcej, zaznaczonych, nachodzących na siebie obrazów, i połączy je w pojedynczy, jednolity obraz.

Silhouette

Niezespojony obraz z nachodzącymi liniami

Silhouette

Zespojony obraz z usuniętymi nachodzącymi liniami

Spajanie może być szczególnie użyteczne podczas cięcia, ponieważ zapobiega ono nachodzeniu linii cięcia na siebie podczas tego procesu.

Odejmowanie wszystkich



Opcja ta usunie wszystkie części obrazu, które znajdują się za innym obrazem.



Oryginalny obraz



Z zastosowanym odejmowaniem wszystkich

Dzielenie



Opcja ta umożliwia utworzenie pojedynczych obrazów poprzez połączenie maksymalnie ośmiu wybranych obrazów.



Oryginalny obraz



Z zastosowanym dzieleniem

Odejmowanie



Opcja ta spowoduje usunięcie wszystkich nakładających się części obrazów, które znajdują się przed innymi obrazami, tak aby pozostał tylko obraz znajdujący się pod spodem, bez zachodzących na niego części.



Oryginalny obraz



Z zastosowanym odejmowaniem

Przecinanie



Po zastosowaniu, opcja ta pozostawi tylko nachodzącą lub przecinającą się część zaznaczonych obrazów.



Oryginalny obraz



Z zastosowaniem przecinania

Przycinanie



Opcja ta spowoduje usunięcie wszystkich obszarów, które nie są współdzielone przez co najmniej dwa nachodzące na siebie kształty.



Oryginalny obraz

Z zastosowanym przycinaniem

Złożone ścieżki (utwórz / uwolnij)



Opcje te są takie same jak ścieżki złożone, o których wspomniano wcześniej. To narzędzie pobiera nakładające się na siebie osadzone obrazy i albo zamienia je w ścieżkę złożoną, albo uwalnia ścieżkę złożoną.

Odłączanie linii



Gdy obrazy są wypełnione lub mają zdefiniowane grube linie, tej opcji można użyć do odłączenia i przeniesienia konturu, aby utworzyć dwa oddzielne obrazy: jeden z samymi liniami i jeden z pozostawionymi jedynie efektami wypełnienia.

Opcje kompensacji



Opcje kompensacji można wykorzystać do obrysowania obrazów z liniami cięcia, nadając im efekt cienia pod spodem. Opcje te mogą również zostać wykorzystane do utworzenia wewnętrznych konturów obrazów.

Aby zastosować kompensację, najpierw należy wybrać obraz.

Silhouette

Oryginalny obraz początkowy

W menu kompensacji można rozpocząć od wybrania akcji kompensacji.

Można wybrać, czy obraz kompensacji ma mieć ostre narożniki, czy też zaokrąglone, co nada mu gładszego wyglądu.

Kliknięcie przycisku akcji kompensacji tworzy punkt początkowy. Możliwe jest dostosowanie efektu do dowolnego odstępu kompensacji za pomocą suwaka lub przez wpisanie konkretnej wartości.

W momencie, gdy pożądaný efekt zostanie osiągnięty, można zastosować właściwości nowo stworzonego obrazu przez kliknięcie Zastosuj.

Silhouette

Obraz z kompensacją

Można również utworzyć kryteria kompensacji wewnętrznej.

Ta funkcja nadaje się lepiej do tworzenia wewnętrznych linii wykorzystywanych z rysikami.

Opcje odwzorowywania



Funkcja odwzorowywania umożliwia narysowanie linii cięcia wokół obrazu (ekstrakcja konturu).

Wybierz obszar odwzorowania

Po kliknięciu tego przycisku i przeciągnięciu obszaru wokół obrazu zostanie określony obszar, który ma zostać odwzorowany.

Podgląd odwzorowania

Należy wybrać, czy odwzorowany ma zostać wypełniony obszar, czy kontur.

Próg

Należy określić wartość służącą do tworzenia linii cięcia na podstawie oryginalnego obrazu.

Im wyższa wartość, tym bardziej szczegółowo przeprowadzana jest ekstrakcja.

Próg można dostosować sprawdzając ekran podglądu i ustawiając pozycję, w której ma powstać linia cięcia.

Filtr

Filtr High Pass służy do szczegółowego wykrywania krawędzi obrazu i ekstrakcji odwzorowywanej części od strony zewnętrznej.

Dzięki temu procesowi możliwe jest oczyszczenie konturów obrazu.

Skaluj

Suwak skali kontroluje gładkość pikseli obrazu. Tylko wtedy, gdy obraz jest niskiej jakości i zawiera dużo pikseli, jak na szkicu ołówkiem, konieczne jest dostosowanie suwaka skali.

Styl odwzorowania

Służy do wybrania typu odwzorowania. Po ustaleniu zakresu odwzorowania należy kliknąć [Styl odwzorowania], aby wykonać odwzorowanie i utworzyć linię cięcia.

- Odwzorowanie: Tworzy linię cięcia zgodnie z ekranem podglądu.
- Odwzorowanie zewnętrznej krawędzi: Tworzy tylko najbardziej zewnętrzną linię cięcia.
- Odwzorowanie i odłączenie: Wykonuje odwzorowanie, tworzy linię cięcia i wycina obraz z tła.

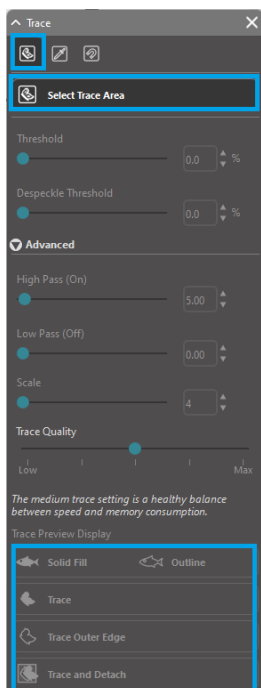
Odczyt i odwzorowanie pliku obrazu

Funkcja ta tworzy linię cięcia na podstawie obrazu, który ma zostać wycięty. Używając funkcji odwzorowania możliwe jest utworzenie linii cięcia wokół obrazu.

1. W menu „Plik” należy wybrać „Wstaw”.
2. Następnie należy wybrać obraz, który ma zostać wycięty, i nacisnąć „OK”.
3. Po umieszczeniu obrazu można w razie potrzeby dostosować ustawienia (rozmiar i położenie).
4. W „Wyświetlaczu paneli” należy wybrać panel „Odwzorowanie”, aby wyświetlić ekran ustawień „Odwzorowania”.

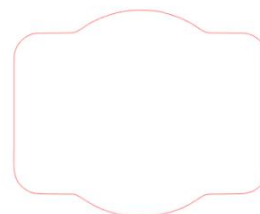
Następnie należy kliknąć „Wybierz obszar odwzorowania” i przeciągnąć obszar wokół obrazu, aby go zaznaczyć.

Wnętrze obrazu jest pomalowane na żółto. Część pomalowana na żółto jest odwzorowywana, a wokół niej tworzone są linie cięcia



<Gdy wybrano opcję Odwzorowanie>

<Gdy wybrano opcję Odwzorowanie zewnętrznej krawędzi>



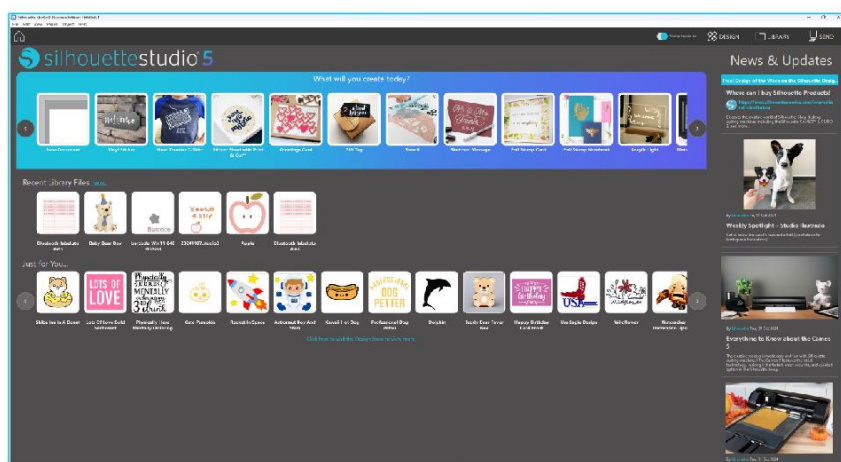
07 Biblioteka i sklep internetowy

Silhouette Studio® posiada funkcję biblioteki, która umożliwia łatwe zapisywanie, sortowanie i odwoływanie się do pobranych obrazów oraz obrazów stworzonych przez użytkownika, a także Silhouette Design Store, z którego można pobierać nowe treści.

Silhouette Design Store to witryna internetowa zawierająca ponad 200 000 wysokiej jakości danych projektów, które można wykorzystać w maszynach tnących Silhouette.

Nawet osoby, które mają trudności z projektowaniem, mogą z łatwością tworzyć piękne dzieła sztuki dzięki prostemu pobraniu gotowych danych.

Na ekranie głównym oprogramowania znajdują się widoki biblioteki i sklepu. Bibliotekę można również przeglądać korzystając z panelu w prawym górnym rogu.



Biblioteka

W bibliotece można uzyskać dostęp do oryginalnych danych stworzonych przez użytkownika, a także do danych zakupionych w sklepie internetowym.

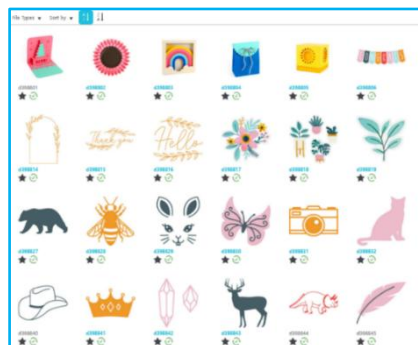
Wyświetlanie



Wybranie opcji wyświetlania ikon spowoduje wyświetlenie obrazów w bibliotece w postaci ikon.



Wybranie opcji wyświetlania listy spowoduje wyświetlenie obrazów w bibliotece w postaci listy. W trybie listy można sortować obrazy według nazwy, daty, kategorii, artysty, typu i rozmiaru.



Biblioteka w trybie widoku ikon

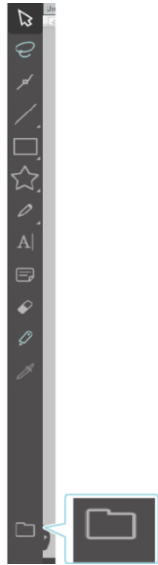
Name	Date Modified	Category	Artist	Type	Size
47198001	2020/06/21	General		JPG	21.8 KB
47198002	2020/06/21	General		JPG	36.3 KB
47198003	2020/06/21	General		JPG	21.8 KB
47198004	2020/06/21	General		JPG	21.8 KB
47198005	2020/06/21	General		JPG	26.8 KB
47198006	2020/06/21	General		JPG	16.8 KB
47198007	2020/06/21	General		JPG	21.8 KB
47198008	2020/06/21	General		JPG	26.7 KB
47198009	2020/06/21	General		JPG	36.3 KB
47198010	2020/06/21	General		JPG	15.3 KB
47198011	2020/06/21	General		JPG	26.2 KB
47198012	2020/06/21	General		JPG	26.2 KB
47198013	2020/06/21	General		JPG	37.2 KB
47198014	2020/06/21	General		JPG	15.8 KB
47198015	2020/06/21	General		JPG	21.8 KB
47198016	2020/06/21	General		JPG	37.2 KB
47198017	2020/06/21	General		JPG	39.9 KB
47198018	2020/06/21	General		JPG	38.7 KB

Biblioteka w trybie widoku listy

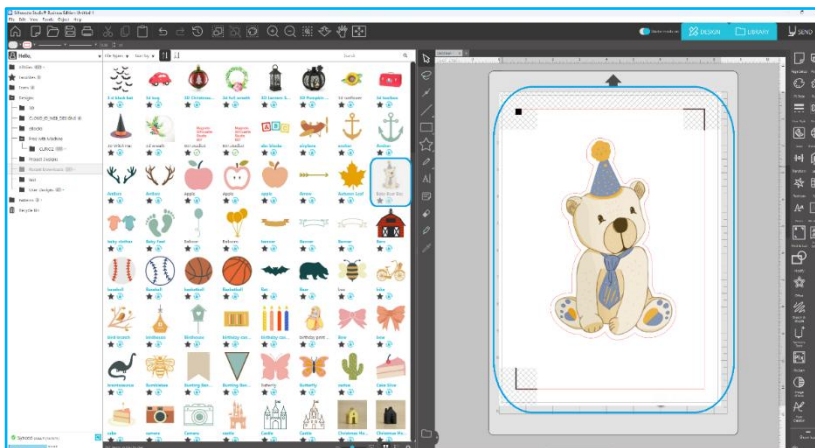
Dostęp do zawartości biblioteki

Poniższe kroki umożliwiają dostęp do obrazów w bibliotece.

- 1 Kliknij ikonę biblioteki pod [Narzędzie projektowe] w zakładce PROJEKT.



- 2 Kliknij dwukrotnie wybrany obraz w bibliotece, aby otworzyć go w obszarze roboczym. Lub przeciągnij wybrany obraz z biblioteki do obszaru roboczego (tylko gdy obszar roboczy jest wyświetlany).



Kliknięcie [Pokaż/Ukryj bibliotekę] w obszarze roboczym spowoduje wyświetlenie dwóch ekranów.

Kategoryzacja i zarządzanie biblioteką

W miarę, jak biblioteka powiększa się o dodatkowe treści, wygodne może okazać się dostosowanie jej poprzez tworzenie nowych folderów i sortowanie obrazów zgodnie z potrzebami.

Podczas tworzenia nowego folderu istnieje możliwość zdefiniowania jego nazwy.

Po stworzeniu nowego folderu możliwe jest przeciągnięcie do niego obrazów. Kliknięcie folderu prawym przyciskiem myszy pozwoli na utworzenie podfolderu, usunięcie folderu (wraz z zawartością) lub zmianę jego nazwy.

Oprócz dopasowywania folderów biblioteki do własnych potrzeb możliwe jest też dostosowanie dowolnych znajdujących się w nich plików. Kliknięcie obrazu prawym przyciskiem myszy pozwoli na usunięcie obrazu, zmianę jego nazwy, posortowanie obrazów w aktualnym folderze lub pokazanie / ukrycie właściwości obrazu. Właściwości obrazu zawierają opis obrazu (pobrane ze sklepu internetowego) i powiązane słowa kluczowe.

Usuwanie obrazów i folderów trafią do znajdującego się w bibliotece kosza. Istnieje możliwość ich przywrócenia przez przeciągnięcie ich z powrotem do biblioteki. Należy jednak pamiętać, że wszystko co zostanie usunięte z kosza, zostanie nieodwracalnie usunięte z komputera.

Sklep internetowy Silhouette

Sklep internetowy Silhouette oferuje dodatkowe gotowe do pobrania treści od Silhouette America, jak również wielu niezależnych twórców i firm.

Sklep jest dostępny przez cały czas, 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

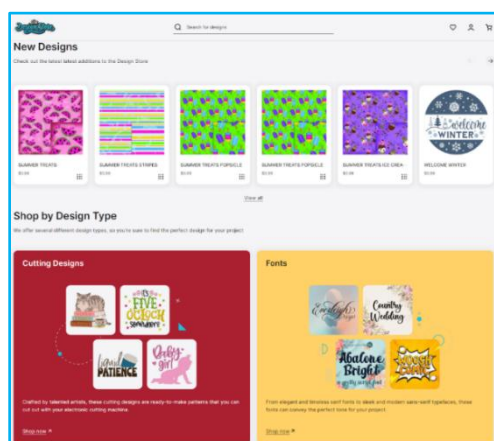
Choć obrazy mogą zostać zakupione pojedynczo, dając możliwość dostosowania biblioteki do własnych potrzeb, dostępne są również opcje subskrypcji z miesięczną opłatą. Dalsze informacje dotyczące subskrypcji można znaleźć w sklepie internetowym Silhouette.

Dla wszystkich obrazów możliwe jest:

- Pobieranie za pomocą dowolnej popularnej karty kredytowej, z wykorzystaniem kart do pobierania lub korzystając z kredytów subskrypcyjnych
- Nieograniczone użytkowanie (połączenie internetowe nie jest konieczne do korzystania z zakupionych treści)
- Odzyskanie (w przypadku awarii lub wymiany komputera)
- Zmiana rozmiaru i dostosowanie do własnych wymagań (za pomocą narzędzi Silhouette Studio® omówionych w poprzednich sekcjach)

Logowanie do sklepu

Po wejściu na stronę sklepu internetowego Silhouette zostaniesz przeniesiony na stronę główną sklepu.



Możesz zalogować się lub zarejestrować nowe konto, jeśli jeszcze nie zostało ono utworzone, klikając na link w prawym górnym rogu: „Nie jesteś zalogowany(-a)”. Aby stworzyć konto, należy podać imię i nazwisko, adres e-mail (który stanie się loginem) oraz wybrane hasło.

Opcje mojego konta

Po zalogowaniu do konta znajdziesz odnośnik w prawym, górnym rogu nazwany Moje konto, który oferuje podstawowe narzędzia zarządzania kontem. Dostępne będą następujące opcje:

Moje konto – tutaj możesz zmienić swój adres e-mail i hasło.

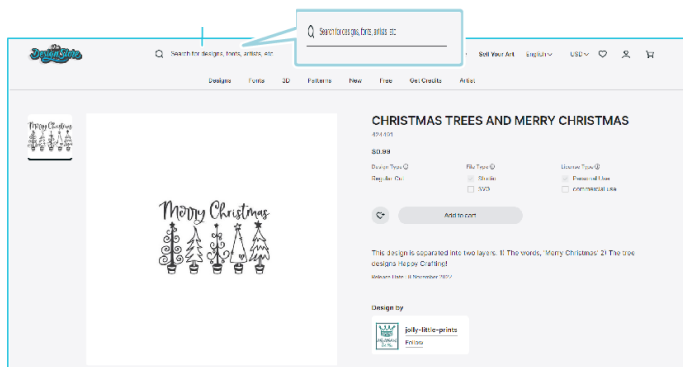
Moje zamówienia – umożliwia przeglądanie kopii wszystkich złożonych zamówień.

Zrealizuj kod – w tym miejscu możesz wprowadzić kody z dowolnych kart do pobrania, aby wykorzystać dostępne saldo na swoim koncie.

Zapisane karty – umożliwia zarządzanie wszelkimi informacjami o kartach kredytowych, używanych do płacenia za subskrypcje lub pojedyncze zakupy.

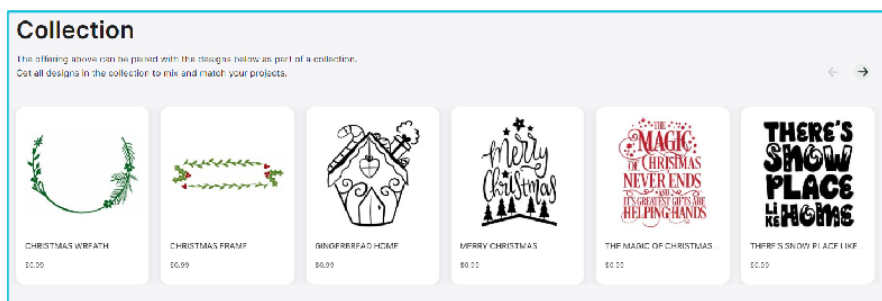
Kupowanie

Wszystkie dostępne obrazy Silhouette można przeglądać bez konieczności decydowania się na zakup. Po lewej stronie okna zakupów znajduje się asystent nawigacji. Po wyborze kategorii, bądź podczas szukania obrazów wyświetlona zostanie lista powiązanych z nimi sugestii.



Aby znaleźć konkretne obrazy, można wyszukać konkretne nazwy obrazów lub terminy u góry ekranu. Gdy po przejrzeniu różnych motywów i projektów lub konkretnym wyszukiwaniu pojawi się pożądany obraz, można dodać go do koszyka, klikając opcję „Dodaj do koszyka”.

Pod danym wzorem znajduje się lista podobnych lub związanych z nim kształtów, które także mogą okazać się interesujące.



Należy pamiętać, że obrazów, które zostały już zakupione, nie można dodać do koszyka.

Pobieranie



Możesz kontynuować przeglądanie i dodawać kolejne obrazy, aż będziesz gotowy do realizacji transakcji. Aby to zrobić należy kliknąć link mój koszyk w mini-podglądzie koszyka, bądź na ikonę koszyka w prawym, górnym rogu okna zakupów.

Po zakończeniu wybierania, po prostu kliknij przycisk kasy. Wprowadź wartość koszyka w polu „Zastosuj kredyt sklepowy” i kliknij przycisk „Zastosuj kredyt”. Jeśli nie posiadasz środków na koncie lub są one niewystarczające do zakupu wszystkich wybranych obrazów, zostaniesz poproszony o podanie danych karty kredytowej.

Gdy ekran zmieni się z ekranu koszyka na ekran płatności, zostaniesz poproszony o zalogowanie się do swojego konta. Zakupiony projekt można pobrać klikając „Pobierz”.

W tym momencie możesz dalej przeglądać sklep internetowy, bądź go zamknąć. Gdy wszystkie obrazy zostaną pobrane, możesz przeciągnąć je z sekcji ostatnio pobranych i posortować między folderami biblioteki w dowolny sposób. Pobrane obrazy pozostaną w folderze ostatnio pobranych, dopóki nie zostaną posortowane.

Podczas gdy wszystkie obrazy są przechowywane w bibliotece, zakupione czcionki są również widoczne w specjalnej sekcji biblioteki „Moje czcionki”. Możesz korzystać z pobranych ze sklepu internetowego czcionek poprzez podwójne kliknięcie na nie w bibliotece, co spowoduje przejście do obszaru roboczego, z kursorem tekstu gotowym do pisania. Możliwe jest również skorzystanie z czcionek w sposób opisany w sekcji 5.

08 Zapis



Po utworzeniu obrazu lub układu dokumentu zostanie udostępniony do wyboru szereg opcji zapisywania obrazów.

Zapisz

Opcja Zapisz jest podstawową funkcją zapisywania pozwalającą na utworzenie pliku STUDIO i zapisanie go w dowolnej lokalizacji na komputerze. Możliwe jest utworzenie kopii bezpieczeństwa takich plików korzystając z przenośnych nośników danych.

Zapisz jako

Opcja ta znajduje się w menu pliku i pozwala na nadanie nazwy zapisywanemu plikowi. Zostaje on zapisany w dowolnej lokalizacji na komputerze i możliwe jest utworzenie jego kopii bezpieczeństwa korzystając z przenośnego nośnika danych.

Zapisz zaznaczone

Opcja ta znajduje się w menu pliku i zapisuje plik STUDIO, w którym znajdują się tylko aktualnie zaznaczone obrazy z Twojego dokumentu. Zostaje on zapisany w dowolnej lokalizacji na komputerze i możliwe jest utworzenie jego kopii bezpieczeństwa korzystając z przenośnego nośnika danych.

Zapisz do biblioteki

Opcja ta znajduje się w menu pliku i zapisuje plik w bibliotece Silhouette Studio®. Po zapisaniu obrazów w bibliotece, zostaną one dodane do sekcji biblioteki oznaczonej jako „Moje projekty”. Niemożliwe jest przejście do lokalizacji tych obrazów na komputerze w celu utworzenia kopii bezpieczeństwa. Dlatego zaleca się zapisanie kopii obrazów z wykorzystaniem standardowej opcji zapisu.

09

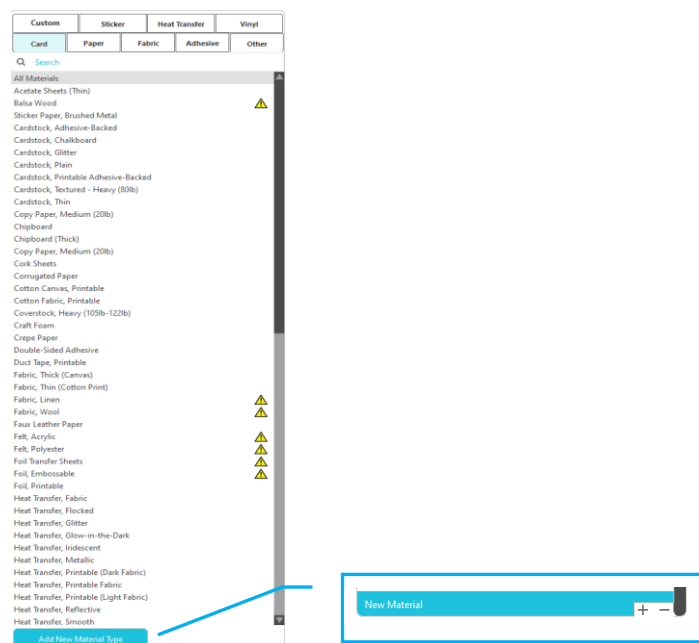
Cięcie / szkicowanie

Wysyłanie

Kiedy wszystkie pożądane obrazy i/lub teksty w obszarze roboczym będą gotowe do wycięcia lub szkicowania, można wybrać zakładkę Wyślij.

Materiał

W menu materiału znajduje się wybór popularnych materiałów, które mogą być cięte z wykorzystaniem Silhouette, jak również wszystkich specjalistycznych materiałów oferowanych przez Silhouette. Aby wybrać materiał z listy, należy na niego kliknąć.



Możliwe jest dodawanie do tej listy typów materiałów definiowanych przez użytkownika, poprzez kliknięcie znaku plus na liście materiałów, oraz ich usuwanie w podobny sposób po kliknięciu na znak minus.

Po wybraniu rodzaju materiału z listy (lub stworzeniu własnego), w panelu akcji pojawią się zalecane ustawienia wycinania. W tym momencie można dopasować te ustawienia do konkretnego materiału. Ponieważ zmiany zostaną zapisane dla przyszłych projektów, zaleca się raczej tworzenie nowych ustawień, zamiast modyfikacji istniejących.

Akcja: Prosty

W prostym trybie cięcia wszystkie linie zostaną wycięte w tym samym czasie. Linie cięcia mogą zostać indywidualnie włączone lub wyłączone, ale nie mogą być sortowane do cięcia w określonej kolejności.



W prostym trybie cięcia możliwe jest ustalenie stylu cięcia dla pojedynczych linii w projekcie. Po kliknięciu tej opcji, obszar roboczy od razu podkreśli wszystkie linie oraz ich wybrane atrybuty. Aby zmienić styl cięcia linii należy po prostu kliknąć wybrany obraz i zaznaczyć nowy pożądany styl linii z listy. Dostępne są następujące style linii:

Bez cięcia

Opcja ta spowoduje wyłączenie wysyłania linii do Silhouette. Pomimo że będzie ona widoczna na ekranie, nie zostanie wycięta.

Cięcie

Opcja ta zapewnia, że wybrane linie zostaną wycięte niezależnie od tego gdzie się znajdują i czy nachodzą na siebie, czy są w środku większego obrazu. Linie z tym atrybutem zostaną wycięte nawet jeśli znajdują się w obrębie innych linii, które zostały ustawione z parametrem cięcia krawędzi, bądź perforowania krawędzi.

Cięcie krawędzi

Opcja ta wytnie zewnętrzne krawędzie wszystkich nachodzących na siebie linii i ominie wszelkie linie o tym samym atrybucie, jeśli znajdują się one wewnątrz większego obrazu. Opcja ta może być pożądana przy tworzeniu obrazów drukuj i tnij.

Akcja: Kolor linii, kolor wypełnienia lub warstwa

W trybie zaawansowanego cięcia możliwe jest podzielenie projektu na wiele etapów. Jest to szczególnie przydatne, jeśli projekt ma zostać wycięty w kilku kolorach lub przy projektach, które są szkicowane, a potem wycinane. Można zaplanować cięcia według koloru linii, koloru wypełnienia lub warstwy.

Według koloru linii



Wszystkie kolory linii obecne w projekcie będą widoczne w menu cięcia. W oparciu o te kolory możliwe jest włączenie, bądź wyłączenie linii w projekcie, aktywowanie bądź dezaktywowanie automatycznego spajania i określenie kolejności cięcia.

Według koloru wypełnienia



Wszystkie kolory wypełnienia obecne w projekcie będą widoczne w menu cięcia. W oparciu o te kolory możliwe jest włączenie bądź wyłączenie linii w projekcie, aktywowanie bądź dezaktywowanie automatycznego spajania i określenie kolejności cięcia.

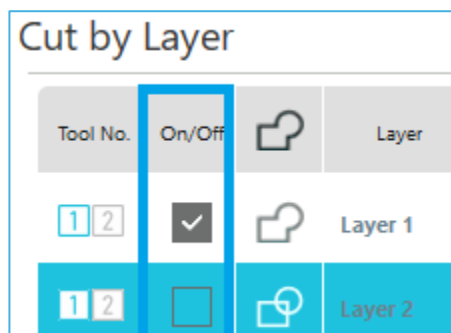
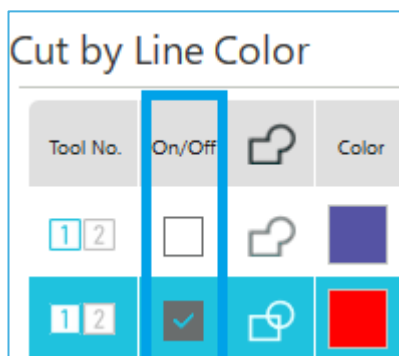
Według warstwy (tylko wersja płatna)



Wszystkie warstwy obecne w projekcie będą widoczne w menu cięcia. W oparciu o utworzone warstwy możliwe jest włączenie bądź wyłączenie linii w projekcie, aktywowanie bądź dezaktywowanie automatycznego spajania i określenie kolejności cięcia.

Włączanie i wyłączanie linii cięcia

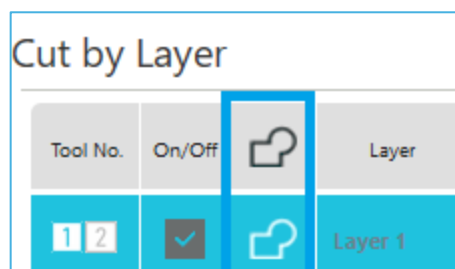
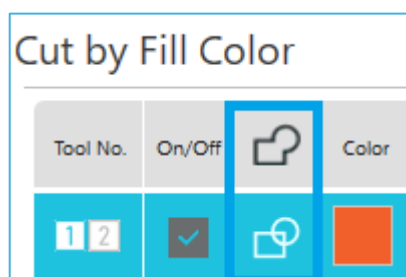
Można włączać i wyłączać linie cięcia, zaznaczając (lub odznaczając) pole wyboru obok koloru cięcia lub warstwy.



*Kolor motywu jest wyświetlany w trybie jasnym.

Włączanie i wyłączanie automatycznego spajania

Można włączyć lub wyłączyć automatyczne spajanie poprzez zaznaczenie pola automatycznego spajania obok koloru cięcia lub warstwy. Przy włączonym automatycznym spajaniu nachodzące na siebie kształty tego samego koloru lub na tej samej warstwie będą spajane razem.

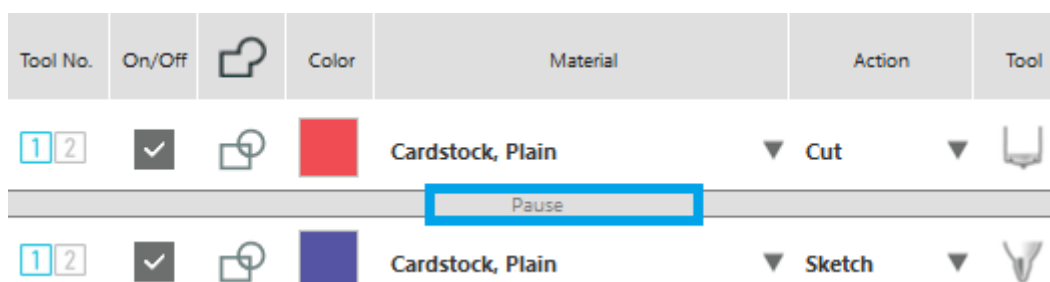


Określanie kolejności cięcia

Aby ustawić kolejność, w jakiej różne kolory lub warstwy zostają wycięte, należy kliknąć i przeciągnąć pożądany kolor lub warstwę wyżej lub niżej na liście kolejności cięcia.

Dodawanie przerw

Przerwy są szczególnie istotne w projektach szkicowania, gdzie konieczna jest wymiana rysików lub ostrz pomiędzy kolorami. Aby zaplanować przerwę, gdy kolor lub warstwa są gotowe należy kliknąć prawym przyciskiem (kliknięcie z „control” na Mac) kolor lub warstwę i wybrać Dodaj przerwę.



Konfigurowanie warunków cięcia

Aby ręcznie ustawić warunki cięcia, należy ustawić głębokość ostrza, prędkość, siłę i liczbę podejść. Najpierw należy ustawić niską prędkość i niską siłę, a jeśli to nie wystarczy, stopniowo je zwiększać.

Głębokość ostrza

Chociaż oprogramowanie i samo urządzenie Silhouette nie będą wiedziały, jakiego poziomu ostrze jest używane, wyświetlona zostanie rekomendacja, jakie ustawienie ostrza należy zastosować do danego materiału, w oparciu o typ ostrza w modelu urządzenia tnącego.

Należy skonfigurować ustawienie tak, aby ostrze lekko wystawało z materiału w kierunku grubości.

Prędkość

Można ustawić prędkość cięcia. Aby otrzymać jak najlepsze rezultaty rekomenduje się wykorzystanie wolniejszego tempa dla grubszych materiałów lub bardziej skomplikowanych projektów.

Siła

Siłę należy ustawić w zależności od grubości materiału, który ma zostać przecięty. Grubsze materiały będą wymagały wykorzystania wyższych poziomów grubości.

Podejścia

To pole wyboru służy do ustawienia liczby cięć projektu. Podczas cięcia grubych lub twardych materiałów zaleca się zwiększyć liczbę podejść.

Poprawa ścieżki

Pole to informuje program, że ma zostać wykorzystana funkcja poprawy ścieżki, która przed cięciem przesunie materiał kilkukrotnie do Silhouette i z powrotem, w celu utworzenia ścieżek w miejscach, w których rolki chwytają materiał, co zapewni, że materiał pozostanie w miejscu podczas cięcia. Opcja powinna być wykorzystywana tylko, gdy jest ona predefiniowana dla danego typu materiału lub, gdy pojawiają się problemy z konkretnym materiałem, który ślizga się podczas cięcia, co skutkuje błędnym nałożeniem kolejnych cięć. Za pomocą tego przycisku można zaznaczyć pole wyboru Silhouette Studio®.

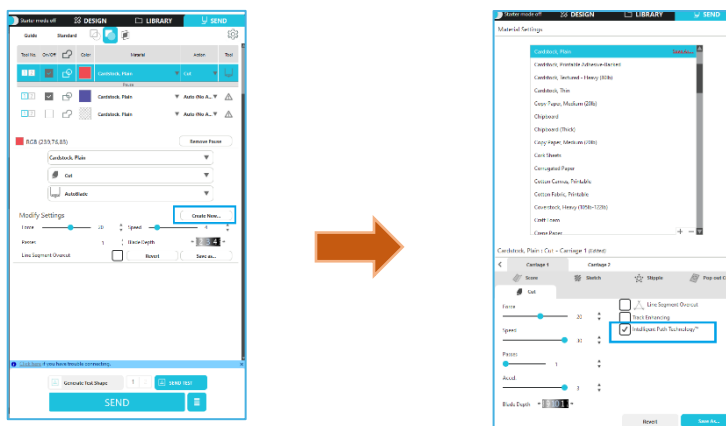
Ustawienie domyślne wynosi 20.

Technologia inteligentnej ścieżki

Dzięki niemu użytkownicy mogą zapobiec przesuwaniu się materiału podczas cięcia.

Podczas cięcia materiałów (głównie papieru) za pomocą ostrza materiał się napręża.

Jeśli materiał przeznaczony do cięcia nie jest odpowiednio zamocowany, naprężenie to może, w zależności od kolejności cięcia, spowodować przesunięcie materiału lub rozerwanie cienkiego papieru. Za pomocą tego przycisku można zaznaczyć pole wyboru Silhouette Studio®.



Ponieważ ryzyko przesunięcia papieru jest mniejsze, użytkownicy mogą układać i ciąć wiele arkuszy papieru lub ciąć cienkie arkusze papieru w sposób bardziej efektywny niż zwykle.

Funkcja ta jest przydatna np. przy cięciu wielu arkuszy na potrzeby poniższego projektu.

Przestroga

Działanie technologii inteligentnej ścieżki nie jest gwarantowane we wszystkich przypadkach.

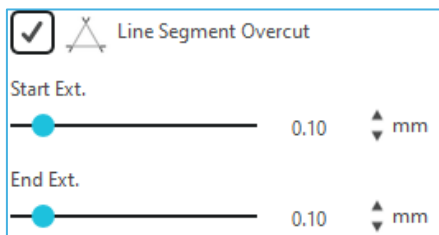
Informacje dodatkowe

Ponadto funkcja ta jest skuteczna przy wycinaniu następujących danych.

- Podczas wycinania skomplikowanych wzorów
- Podczas cięcia ostrych kątów
- Gdy klej łatwo się odkleja, np. w przypadku materiałów uszczelniających

Nadcięcie odcinka linii

Po wybraniu typu materiału wyświetli się opcja Nadcięcie odcinka linii. Klikając każdą opcję można ją włączyć i wyłączać.



Wyłączenie opcji spowoduje, że wszystkie linie zostaną wycięte normalnie.

Włączenie opcji spowoduje, że wszystkie rogi zostaną wycięte z delikatnym nadcięciem. Opcja ta pomaga uzyskać czystsze cięcie w następujących warunkach:

- Cięcie grubszych / gęstszych materiałów (np. płyty wiórowe)
- Wycinanie mniejszych czcionek blokowych lub obrazów o ostrych krawędziach na różnych rodzajach materiałów

Opcja ta nie będzie miała wpływu na zaokrąglone narożniki. Jest ona stosowana tylko do obrazów zawierających ostre krawędzie, w celu osiągnięcia najlepszych efektów cięcia w powyższych warunkach.

Ustawienia zaawansowanego cięcia

Zaawansowane menu wysyłania oferuje szereg opcji specjalnego cięcia za pomocą urządzenia Silhouette.

Opcje ładowania

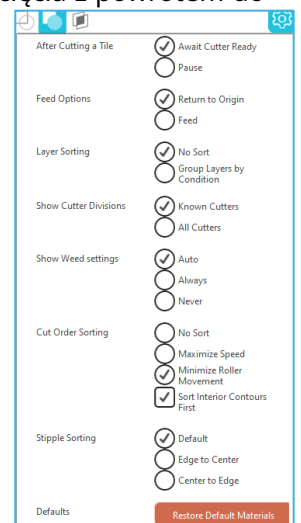
Opcja powrotu do punktu początkowego po prostu przywróci materiał po zakończeniu cięcia z powrotem do punktu początkowego. Opcja ładowania będzie kontynuować podawanie materiału poza punkt początkowy.

Sortowanie warstw

Opcja braku sortowania pozostawi oryginalny układ obrazu, podczas gdy ustawienie grupowania warstw według kryterium posortuje obraz zgodnie z warstwami istniejącymi w dokumencie.

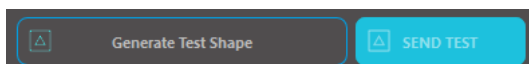
Ustawianie kolejności cięcia

Ta seria opcji umożliwia kontrolowanie kolejności cięcia w ramach wykonywanej pracy. Opcja braku sortowania nie bierze pod uwagę żadnych specjalnych poleceń i zwyczajnie tnie obraz zgodnie z układem graficznym. Opcja maksymalizacji tempa ustawia kolejność cięcia tak, aby zakończyć je tak szybko jak to możliwe. Opcja minimalizacji poruszania rolek powoduje cięcie prowadzące do jak najmniejszej ilości ruchów rolek, co wspomaga cięcie bardziej delikatnych materiałów. Pole sortowania wewnętrznych konturów w pierwszej kolejności pozwala na określenie, czy wewnętrzne obrazy będą cięte w pierwszej kolejności (zaznaczone), czy razem ze wszystkimi innymi elementami (odznaczone).

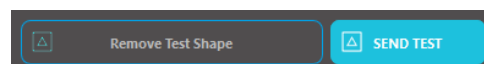


Cięcie testowe

Przy cięciu nowego typu materiału, niezależnie od tego, czy jest to typ materiału o predefiniowanych ustawieniach, czy nowy, określony przez użytkownika, dla którego szuka on właściwych ustawień, zaleca się przeprowadzenie cięcia testowego w celu zapewnienia, że ustawienia są właściwe i możliwe stanie się osiągnięcie czystego cięcia wysokiej jakości. Opcje testowego cięcia są dostępne w menu wysyłania.



Tworzenie cięcia testowego



Usuwanie cięcia testowego

- 1 Po zakończeniu ustawiania warunków cięcia należy kliknąć przycisk [Generuj kształt testowy], aby utworzyć kształt cięcia testowego.
*Na materiale istnieje możliwość zmiany układu [Cięcia testowego]. W tym momencie można usunąć cięcie testowe, klikając przycisk [Usuń kształt testowy].
- 2 Kliknij przycisk [WYŚLIJ TEST]. Rozpoczyna się test. Rysowany jest kształt będący kombinacją prostokąta i trójkąta.
- 3 Jeżeli warunki cięcia, takie jak głębokość ostrza, siła i prędkość, są nieodpowiednie, należy je zmienić.

Silhouette wytnie mały kwadrat z osadzonym w nim trójkątem, co pozwoli ocenić wynik i określić, czy ustawienia powinny zostać dostosowane. Można kontynuować testy, aż do momentu, gdy rezultaty będą satysfakcjonujące.

Informacje dodatkowe

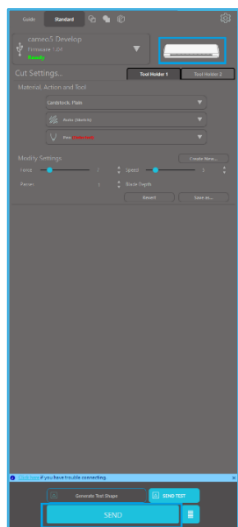
Można zmieniać warunki i powtarzać cięcie testowe, aż zostaną znalezione optymalne warunki cięcia dla danego materiału.

Cięcie / szkicowanie

Po wybraniu odpowiednich ustawień i przygotowaniu projektu do wysłania do urządzenia Silhouette należy sprawdzić, czy materiał został prawidłowo załadowany i czy wybrano właściwe ustawienie ostrza do cięcia, a w wypadku szkicu – czy został założony rysik.

Wykonywanie cięcia

Po wybraniu odpowiednich ustawień cięcia i ustawieniu materiału na urządzeniu tnącym Silhouette można przesłać projekt do urządzenia tnącego Silhouette. Następnie, po kliknięciu przycisku WYŚLIJ można rozpocząć cięcie.



Po zakończeniu cięcia możliwe jest wyładowanie maty tnącej i materiału poprzez naciśnięcie przycisku wysunięcia materiału.

10 Drukuj i tnij

Urządzenia Silhouette mają specjalną funkcję odczytywania wydruków przesyłanych z Silhouette Studio® w celu wycinania linii konturowych zdefiniowanych w obszarze roboczym, gdy okalają one dane do wydruku.

Innymi słowy, istnieje możliwość wydruku obrazu wypełnionego kolorem lub efektami na zwykłej domowej drukarce, a następnie wprowadzenia zadrukowanego arkusza do Silhouette w celu wykonania cięcia na około wydrukowanego obrazu.

Znaki rejestracyjne (wyrównanie położenia)

Maszyny tnące Silhouette mają skaner optyczny do odczytywania znaków, które mogą być drukowane przez Silhouette Studio®. Znaki te nazywane są znakami rejestracyjnymi. Znaki te zostaną wydrukowane wokół granicy Twojej przestrzeni roboczej i zostaną odczytane przez skaner optyczny Silhouette przed cięciem, dzięki czemu Silhouette może dokonać triangulacji zgodnie z położeniem tych znaków i dokładnie wiedzieć, gdzie są zdefiniowane linie cięcia wokół wydrukowanych obrazów.

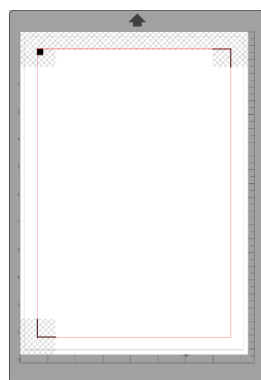
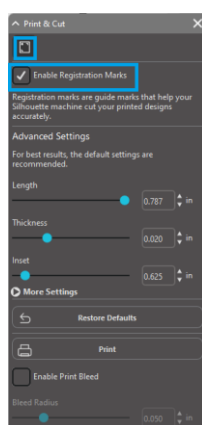
Tworzenie danych znaku rejestracyjnego



Funkcja Drukuj i tnij wykorzystuje znaki rejestracyjne w celu uzyskania dokładnego obrazu położenia nadruku i cięcia.

W tej sekcji wyjaśniono proces od utworzenia znaku rejestracyjnego do drukowania i cięcia w trakcie korzystania z Silhouette Studio®.

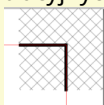
- 1 W menu Panele należy wybrać „Znaki rejestracyjne”, aby zobaczyć panel „Znaki rejestracyjne”.
- 2 Należy zaznaczyć „ON”, aby włączyć znaki rejestracyjne.
- 3 Następnie ręcznie określić grubość linii, długość lub margines znaku rejestracyjnego.



Przestroga

<Jak dodać znaki rejestracyjne (znaki wyrównania)?>

- Nie należy umieszczać projektu w zacienionym obszarze. Może to spowodować błędy skanowania znaków rejestracyjnych.



- Jeśli znaki rejestracyjne są zbyt małe, skanowanie może się nie powieść.
- Znaki rejestracyjne należy ułożyć i wydrukować za pomocą drukarki.

Drukuj i tnij

Z wyświetlonymi punkturami, obraz jest gotowy do drukowania i cięcia. Nie oznacza to jednak, że Silhouette zeskanuje automatycznie i wytnie obraz wokół danych do drukowania. Zamiast tego Silhouette korzysta ze znaków rejestracyjnych, aby określić, gdzie są zdefiniowane linie cięcia wokół drukowanego obrazu.

Tworzenie danych projektowych do drukowania i cięcia

Wydrukowany obraz musi mieć linie wokół, które można przyciąć. Należy zaprojektować wzór rysunku, który ma zostać wydrukowany i kontur, który ma zostać wycięty.

- 1 Tworzenie projektu do wydrukowania i wycięcia.
- 2 Należy utworzyć linie konturu cięcia, które będą wykorzystane do wydrukowania i wycięcia. Zaleca się wykonanie wzoru cięcia w innym kolorze niż wzór nadruku.



Wydrukowany obraz



Wycięty obraz

Drukowanie danych projektowych



Gdy projekt wydruku jest gotowy, można go wydrukować korzystając z opcji drukowania.

Przestroga

- Nie należy zmieniać znaków rejestracyjnych ani wzoru po wydrukowaniu. Pozycja cięcia ulegnie zmianie.
- Jeśli jakiegokolwiek obiekty zostaną przesunięte i lokalizacja drukowanych lub wycinanych informacji ulegnie zmianie, konieczne będzie ponowne wydrukowanie dokumentu.

- 1 Należy utworzyć projekt.
- 2 Następnie, zaznaczyć pole [Włącz znaki rejestracyjne] w panelu Drukuj i tnij, a potem określić grubość i długość znaków rejestracyjnych.
- 3 Można wydrukować dane projektowe.

Cięcie zadrukowanego materiału.

W tej sekcji wyjaśniono, jak ciąć wydrukowane materiały za pomocą urządzenia tnącego Silhouette.

- 1 Wydruk należy umieścić na urządzeniu Silhouette.

Informacje dodatkowe

Informacje na temat ustawiania materiału można znaleźć w instrukcji obsługi urządzenia tnącego Silhouette.

- 2 Wydrukowane dane projektowe należy wysłać na ekran [WYŚLIJ].
- 3 Wyświetli się linia cięcia.
- 4 Na panelu [Ustawienia cięcia] można wybrać warunki cięcia. Po wybraniu odpowiedniego materiału automatycznie zostaną zastosowane optymalne warunki cięcia.

Jeśli istnieją jakieś znaki rejestracyjne na stronie na ekranie wzoru, urządzenie wykryje je, kiedy zadanie do wycięcia zostanie wysłane. Skaner optyczny Silhouette zlokalizuje następnie punkтуры. Gdy wszystkie punkтуры zostaną już pomyślnie wykryte, można przejść do wycinania. Silhouette wytnie określone linie wokół wydrukowanych obrazów.

Jak już wspomniano, Silhouette Studio® pozwala wypełnić dowolny obraz kolorem wypełnienia, gradientem lub wzorem. Chociaż Silhouette America oferuje gotowe specjalne obrazy drukuj i tnij, zaprojektowane tak, aby składały się z informacji do drukowania w środku i krawędzi cięcia wokół obrazu, każdy obraz może zostać przemieniony na obraz drukuj i tnij z wykorzystaniem narzędzi dostępnych w Silhouette Studio®.

11 PixScan



Funkcja PixScan wymaga korzystania z maty PixScan (maty PixScan są sprzedawane osobno).

Funkcja ta pozwala na korzystanie z obrazów, które zostały już wydrukowane i nie pochodzą z oprogramowania Silhouette Studio®. Mata PixScan zapewnia możliwość cięcia zgodnego z aktualnym rozmiarem obrazu, niezależnie czy chodzi o zapewnienie konturu cięcia wokół obrazu, precyzyjne zagnieżdżenie obrazu w materiałach o różnorodnych kształtach, czy zreplikowanie wzoru w oryginalnym rozmiarze.

Importowanie ze skanera

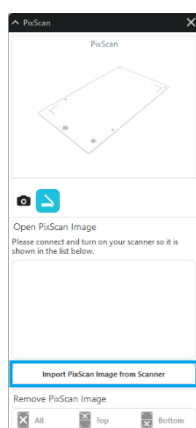


Podczas importowania bezpośrednio ze skanera można wykonać następujące kroki:

- 1 Wybrany wydrukowany obraz, który ma być wycięty, należy umieścić na macie PixScan™.

WAŻNE

Należy upewnić się, że obraz znajduje się w obszarze cięcia maty, jak pokazano czarną linią na macie.



- 2 Należy kliknąć ikonę PixScan™ w oprogramowaniu Silhouette Studio®.
- 3 Następnie wybrać sekcję Importuj ze skanera.
- 4 I położyć obraz na macie PixScan™ stroną zadrukowaną do dołu.
- 5 Z listy rozwijanej Źródło należy wybrać skaner i kliknąć Importuj obraz PixScan™ w opcjach skanera.

WAŻNE

- Jeśli mata PixScan™ jest większa niż skaner, można skanować w dwóch podejściach.
- Należy upewnić się, że wszystkie oznaczenia na macie zostały uchwycone wraz z rzeczywistym obrazem.
- Przy skanowaniu w kilku podejściach nie trzeba się martwić, że zeskanowane obrazy będą się na siebie nakładać.
- Oprogramowanie prawidłowo połączy obrazy.

Importowanie z aparatu

Podczas importowania obrazu z aparatu lub telefonu można wykonać następujące kroki:

- 1 Wybrany wydrukowany obraz, który ma być wycięty, należy umieścić na macie PixScan™.



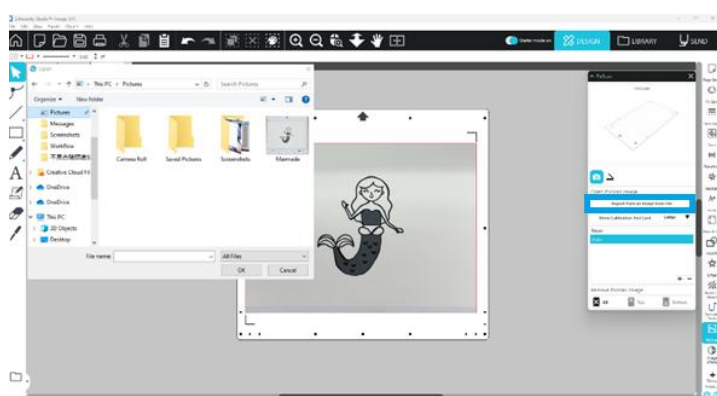
- 2 Następnie zrobić zdjęcie obrazu na macie aparatem.

UWAGA

Aby uzyskać optymalne rezultaty podczas fotografowania maty PixScan™ należy upewnić się, że:

- Zoom nie jest wykorzystywany
- Oświetlenie jest równomierne
- Cała mata jest wyraźnie widoczna na zdjęciu
- Mata PixScan jest ułożona płasko
- Materiał do cięcia znajduje się wewnątrz czarnego obrysu cięcia

- 3 Należy przenieść obraz na komputer.
- 4 Należy kliknąć ikonę PixScan™ w oprogramowaniu Silhouette Studio®.
- 5 Następnie wybrać sekcję Importuj z pliku.
- 6 Pojawi się okno pozwalające na przejście do obrazu i jego wybór.
- 7 Po wybraniu obrazu należy kliknąć Otwórz.



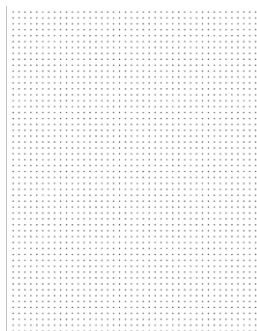
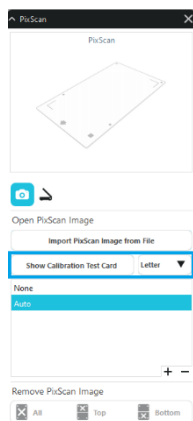
UWAGA

Jeśli nie istnieje jeszcze profil kalibracji dla danego modelu aparatu, konieczne będzie skalibrowanie funkcji PixScan™. Przeprowadzenie kalibracji PixScan™ jest konieczne tylko raz dla danego aparatu.

Kalibracja aparatu

Aby stworzyć profil kalibracji aparatu PixScan™, należy:

- 1 Kliknąć ikonę PixScan™
- 2 Wybrać sekcję Kalibracja aparatu
- 3 Kliknąć opcję Pokaż kartę testu kalibracji



- 4 Przejsć do Plik > Drukuj i wydrukować stronę

UWAGA

Strona nie musi zostać wyświetlona w całości, a niektóre punkty mogą zostać obcięte.

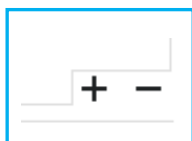
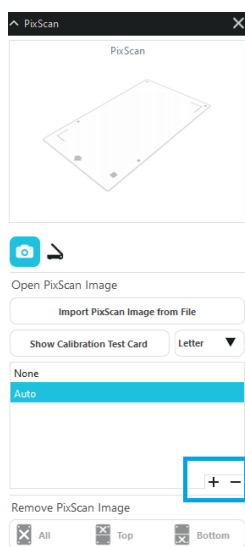
- 5 Zrobić zdjęcie wydrukowanej strony kalibracyjnej z lotu ptaka, upewniając się, że kropki kalibracyjne wypełniają cały obraz

UWAGA

Aby uzyskać optymalne rezultaty podczas fotografowania obrazu kalibracyjnego należy upewnić się, że:

- zoom nie jest wykorzystywany;
- oświetlenie jest równomierne;
- zdjęcie jest wyraźne i ostre;
- obraz kalibracyjny znajduje się na płaskiej powierzchni;
- aparat jest ustawiony równolegle i w jednej linii z obrazem;
- na zdjęciu widoczne są tylko punkty kalibracyjne.

- 6 Gdy obraz jest już zapisany na komputerze należy kliknąć ikonę plusa (+) w sekcji Kalibracja aparatu w panelu PixScan™.



7 Pojawi się okno pozwalające na przejście do obrazu kalibracyjnego i jego wybór

8 Po wybraniu obrazu należy kliknąć Otwórz.

Kalibracja PixScan™ została ustawiona i możliwe jest korzystanie z aparatu. Przypominamy, że proces ten jest wymagany przed pierwszym użyciem każdego nowego aparatu. Możliwe jest wybranie profilu kalibracji aparatu dla skalibrowanego już wcześniej aparatu w dowolnym momencie, w zależności od aparatu użytego do zrobienia zdjęcia.

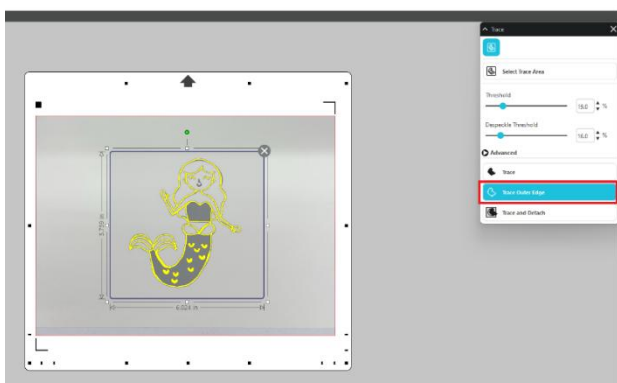
Wycinanie obrazu PixScan

Po załadowaniu obrazu PixScan należy utworzyć własną linię cięcia.

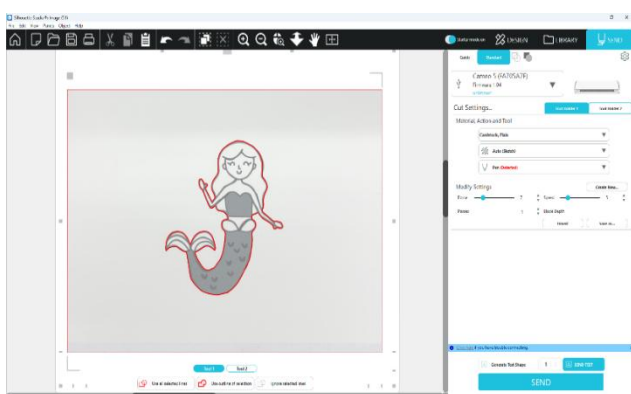
Tworzenie linii cięcia (odwzorowanie)

Więcej informacji na temat tworzenia linii cięcia wokół obrazu znajduje się w Opcjach odwzorowywania. Można dodać niewielką wewnętrzną kompensację (np. 0,2 mm) po odwzorowaniu, w celu uniknięcia pozostawienia białych krawędzi na odwzorowanych obrazach PixScan™.

1 Należy wysłać dane do urządzenia tnącego.



2 Należy wysłać dane do urządzenia tnącego.



12 Narzędzia specjalistyczne

Panel narzędzi specjalistycznych umożliwia skonfigurowanie zadania przy użyciu różnych narzędzi w zależności od materiału.

Narzędzia specjalistyczne



Wytlaczanie / przetłaczanie wklęsłe umożliwia wytlaczanie, kiedy używana jest mata do wytłaczania.



Opcja nacinania i wytłaczania to szczególna opcja, która najpierw nacina obraz wokół krawędzi (z wykorzystaniem ostrza), a następnie wytłacza środek linii nacięcia za pomocą narzędzia do wytłaczania. Dzięki niej można uzyskać bardziej wyrazisty efekt wytłoczenia lub przetłoczenia wklęsłego niż przy użyciu samego narzędzia do wytłaczania.



Funkcja Drukowanie i wytłaczanie umożliwia wydrukowanie obrazu, a następnie dociśnięcie go do tylnej strony zadrukowanej powierzchni za pomocą narzędzia do wytłaczania. Nadrukowany obraz jest wytłoczony z efektem wypukłości, co dodaje wyrazistości projektowi.



Power Engraver umożliwia grawerowanie powierzchni materiału.



Za pomocą Heat Pen można przenosić folię na materiały umieszczone pod folią transferową.



Dziurkacz do skóry umożliwia dziurkowanie skóry i skóry syntetycznej.



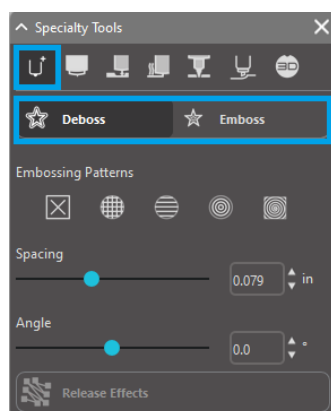
Nóż do rzeźbienia w skórze umożliwia tworzenie trójwymiarowych grawerunków na powierzchni skóry garbowanej roślinnie.



Funkcja Wyślij do 3D umożliwia przesłanie projektu stworzonego w Silhouette Studio do Silhouette 3D.

Wytłaczanie / przetłaczanie wklęsłe

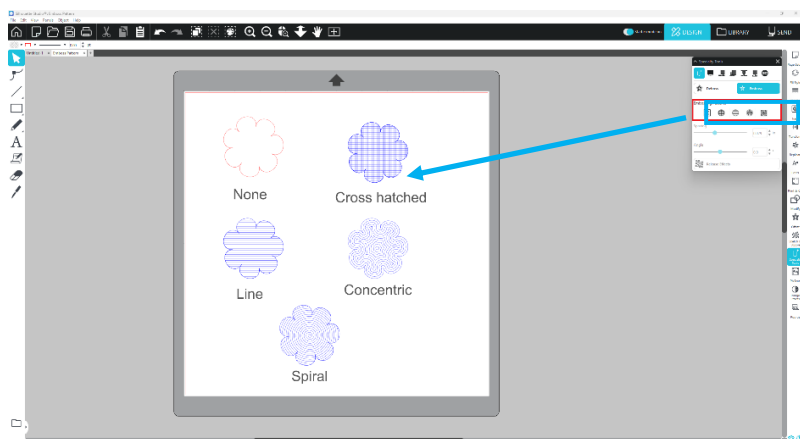
Wytłaczanie / przetłaczanie wklęsłe jest możliwe dzięki wykorzystaniu maty oraz narzędzia do wytłaczania.



Jeśli nie zostały zastosowane żadne specjalne efekty z tego panelu, urządzenie tnące Silhouette po prostu wytłoczy / przetłoczy wklęsły obrys obrazu. Efekty i opcje znajdujące się w sekcji wytłaczania / przetłaczania wklęsłego oferują dodatkowe opcje, które mogą okazać się pożądane podczas korzystania z narzędzia do wytłaczania.

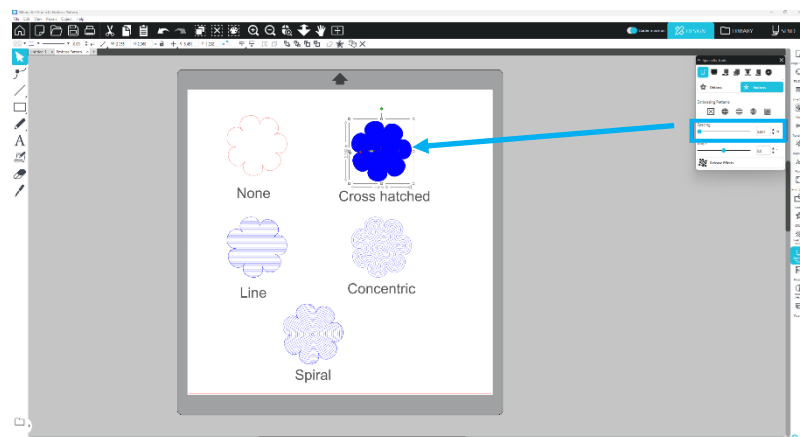
Wzór wytłaczania

Efekt może zostać wybrany do wypełnienia dowolnego obrazu wytłoczonym wzorem. Można wybrać jeden z następujących wzorów: Brak, Linia, Koncentryczny, Krzyżowy i Spirala. Aby zastosować efekt wytłoczenia należy zaznaczyć obraz i kliknąć wybrany Efekt.



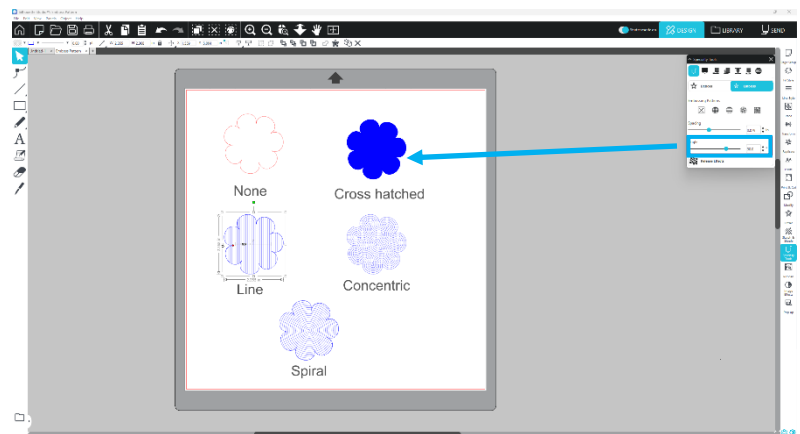
Odstępy

Odstępy określają, jak zwarty lub rozproszony będzie zastosowany efekt. Opcja ta zwiększa i zmniejsza odstęp między liniami wzoru. Serce w kolorze ciemnoniebieskim ma odstęp 0,004 cala.



Kąt

Opcja ta wybiera kąt, pod którym zostanie zastosowany wybrany efekt. Umożliwia zmianę kąta wzoru wytłoczonego lub przetłoczonego.



Anuluj wzór wytłoczenia

Linie wzoru wytłoczenia można usunąć. Gdy wzór będzie zadowalający, należy kliknąć przycisk [Anuluj wytłoczenie]. Nawet jeśli wzór wytłoczenia / przetłoczenia wklęsłego zostanie anulowany, możliwe jest dodanie oddzielnego wzoru do tego już istniejącego. Po anulowaniu wzoru wytłoczenia / przetłoczenia wklęsłego możliwe jest dodanie innego wzoru do tego już istniejącego.

Nacinanie i wytłaczanie

Przycisk nacinania i wytłaczania znajduje się na drugiej karcie panelu [Narzędzia specjalistyczne]. Podczas obróbki nacięć i tłoczeń za pomocą automatycznego ostrza tworzona jest płytka linia cięcia, a następnie tłoczenie zostaje pogłębione.

WAŻNE

Funkcja ta jest przeznaczona do stosowania z papierem „Score & Emboss Paper” marki Silhouette. Silhouette nie gwarantuje efektów w przypadku wykorzystania innych rodzajów materiałów. Wszystkie poniższe instrukcje zakładają wykorzystanie markowego papieru do nacinania i wytłaczania Silhouette.

Wybór narzędzia

Można wybrać narzędzie do wytłaczania drobnego lub szerokiego, w zależności od potrzeb.



Narzędzie do tłoczenia drobnego ma końcówkę o szerokości 1 mm i jest oznaczone kolorem jasnoniebieskim.

Narzędzie do wytłaczania szerokiego ma końcówkę o szerokości 3 mm i jest oznaczone kolorem ciemnoniebieskim.

Podejścia

Należy wybrać liczbę podejść narzędzia od 1 do 10.

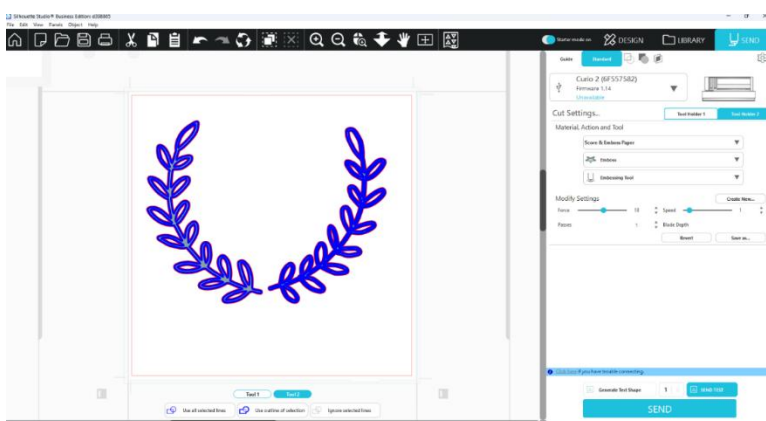
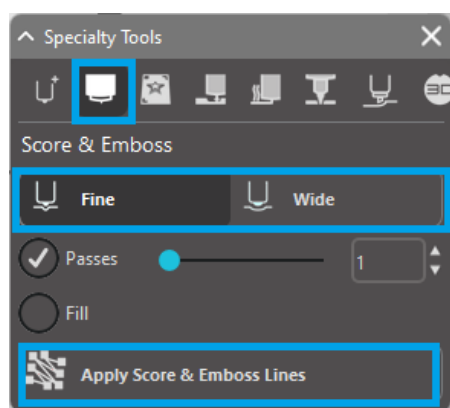
Wypełnianie

Po zaznaczeniu pola wyboru Wypełnienie do wybranego obiektu zostanie dodane wypełnienie.

Linie nacięć i wytłoczeń

Po wybraniu tej opcji do wybranego kształtu lub tekstu zostaną zastosowane czerwone linie cięcia i niebieskie linie wytłoczenia.

Uchwyt narzędzia 1 wykonuje czerwone linie cięcia za pomocą zamontowanego ostrza automatycznego, a Uchwyt narzędzia 2 wykonuje niebieskie linie wytłaczania za pomocą zamontowanego narzędzia do wytłaczania.



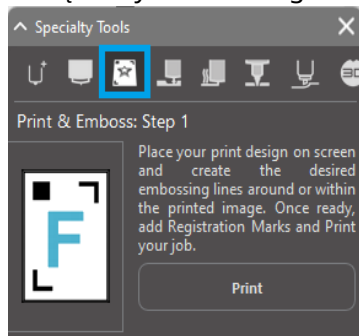
Drukowanie i wytłaczanie

Opcja drukowania i wytłaczania jest bardzo podobna do opcji nacinania i wytłaczania, która wykorzystuje punktury do uzyskania prawidłowego ułożenia wokół drukowanego obrazu. Projekty drukowania i wytłaczania pozwalają na wydrukowanie obrazu na powierzchni materiału, a następnie jego wytłoczenie na przeciwnej stronie za pomocą narzędzia do wytłaczania. Efektem końcowym jest wypukły, wydrukowany obraz. Efekt wytłoczenia może być widoczny wokół krawędzi, bądź stanowić wypełnienie, zgodnie z wybranymi wcześniej opcjami wytłaczania / przetłaczania wklęsłego.

*Ta funkcja jest dostępna wyłącznie w serii CURIO.

Drukowanie

Tworzenie projektu należy rozpocząć od umieszczenia go na ekranie i utworzenia linii wytłoczenia wokół lub wewnątrz wydrukowanego obrazu.



Informacje dodatkowe

Przy używaniu obrazu Drukuj i tnij, który ma już linię cięcia utworzoną wokół obrazu i otaczającą go białą przestrzeń, można zaznaczyć obraz i przejść do opcji Modyfikuj, aby wybrać opcję Przycinanie. Spowoduje to przycięcie całego wolnego miejsca poza linią cięcia. Aby przypisać kształtowi wypełnienie wytłoczeniem, należy prawym przyciskiem kliknąć Kopiuj, a następnie, również prawym przyciskiem, Wklej na wierzch. Projekt może zostać wówczas zaznaczony do zastosowania wypełnienia wytłoczeniem i wykorzystania z funkcją drukowania i wytłaczania.

Następnie można przejść do sekcji drukowania i wytłaczania w pasku narzędziowym wytłaczania i kliknąć przycisk Drukuj w kroku pierwszym. Spowoduje to wysłanie obrazu wraz z punkturami do drukarki.

WAŻNE

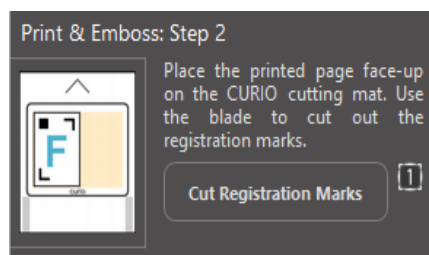
Przed umieszczeniem wydruku na macie do wytłaczania należy odczekać, aż tusz wyschnie. Tusz, który nie wysechł w pełni, może spowodować odbicie wydruku na powierzchni maty do wytłaczania. Choć nie uszkodzi to samej maty, jest to niepożądane.

Podczas wycinania znaków rejestracyjnych nie należy używać maty do wytłaczania. Niedostosowanie się do tych zaleceń może spowodować uszkodzenie maty do tłoczenia.

Znaki rejestracyjne (Punktury) cięcia

Wydrukowany obraz należy położyć stroną do góry na arkuszu ochrony elektrostatycznej.

Następnie włożyć ostrze automatyczne do Uchwytu narzędzia 1. Kliknąć [Wytnij znaki rejestracyjne] i wyciąć znaki rejestracyjne.



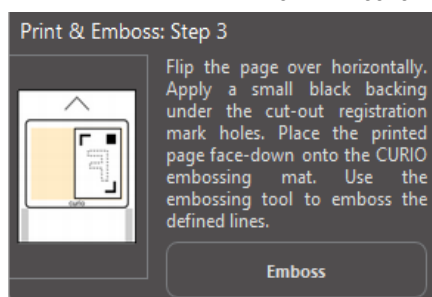
Wytlaczanie

Należy usunąć wydrukowaną stronę z wyciętymi punkturami z serii CURIO.

Następnie położyć niezadrukowaną stronę pustą stroną do góry i zrównać jej prawy górny róg z matą do wytłaczania.

Potem umieścić trzy arkusze ze znakami rejestracyjnymi poniżej wyciętych znaków rejestracyjnych i ułożyć je tak, aby czarne arkusze rejestracyjne były widoczne z przodu.

*Arkusze ze znakami rejestracyjnymi stanowią wyposażenie dodatkowe maty do tłoczenia.



WAŻNE

Przed umieszczeniem wydruku na macie do wytłaczania należy odczekać, aż tusz wyschnie. Część tuszu może zostać na macie do wytłaczania. Nie ma to jednak negatywnego wpływu na przyszłe jej użytkowanie.

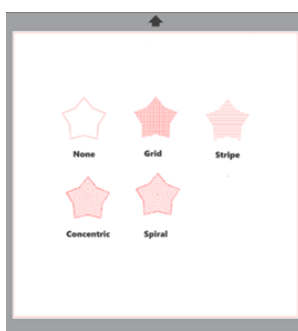
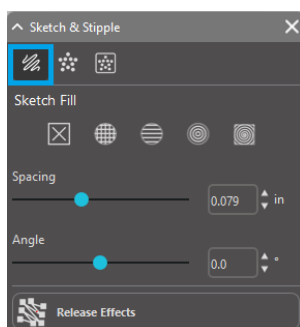
Narzędzie do wytłaczania należy umieścić w Uchwycie narzędzia 2 i kliknąć przycisk [Wytłaczanie] wspomniany w kroku 3. Spód strony zostanie wgięty wzdłuż linii wytłaczania tak, że przy oglądaniu z wierzchniej strony widoczne będzie wypukłe wytłoczenie.

Szkicowanie i kropkowanie

Po kliknięciu ikony szkicu na pasku narzędzi znajdującym się w górnej części obszaru roboczego możliwe jest utworzenie szkicu projektu. W menu szkicu można dostosować krawędź szkicu oraz typ i efekt wypełnienia.

Wypełnienie szkicu

Aby zastosować efekt szkicu należy wybrać obraz i kliknąć żądany wzór.



Odstępy

Odstępy określają, jak zwarty lub rozproszony będzie zastosowany efekt. Można zwiększać i zmniejszać odstępy siatki pomiędzy liniami wzoru.

Kąt

Opcja kąta określa pod jakim nachyleniem zostanie zastosowany efekt. Można zmienić kąt szkicu.

Szkic krawędzi

Można wybrać wzór krawędzi szkicu.

Anuluj szkic

Opcje oddalenia i kąta są dynamiczne i będą automatycznie dopasowywane podczas skalowania lub dopasowywania obrazów. Aby jednak opcje te stały się statyczne po dostosowaniu ich według potrzeb, należy kliknąć opcję Uwolnij wytłoczenie.

Kropkowanie

Kropkowanie jest procesem oznaczania powierzchni materiału licznymi małymi kropkami tworzącymi wzór. Urządzenia Silhouette umożliwiają tworzenie punktów kropkowania poprzez konwersję linii na takie punkty lub poprzez konwersję importowanych obrazów drukowanych na wzory kropkowania.

Kropkowanie

Sekcja kropkowania pozwoli przekonwertować linie na wzory kropkowe lub różne kropkowane wypełnienia.

Krawędź kropkowania

Aby przekonwertować linie na punkty kropkowania, należy zaznaczyć pole „krawędź kropkowania” w menu kropkowania.

Odstępy

Odległość między punktami kropkowania można zmieniać za pomocą opcji Odstępy.

Typ wypełnienia kropkowego

Wybrany obraz liniowy zostanie wypełniony pożądanym wzorem lub kształtem. Może zostać wybrana tylko jedna opcja wzoru lub kształtu na raz. Poniższe ustawienia mogą zostać dopasowane w zależności od wybranej opcji wzoru lub kształtu:

Odstępy siatki

Przybliża lub oddala wybrany kształt kropkowania.

Odstępy kropkowania

Ustawia odległość między punktami kropkowania, aby były bliżej lub dalej od siebie.

Kąt

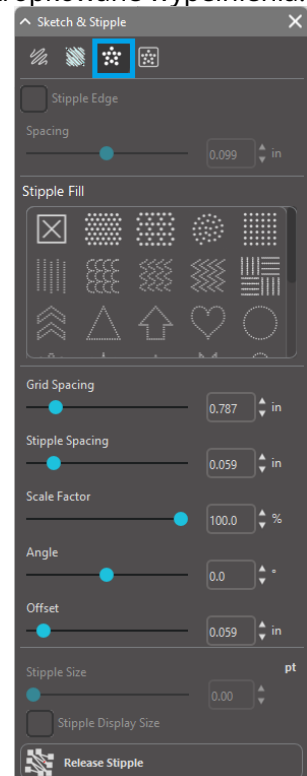
Ustawia kąt kropkowanego wypełnienia.

Kompensacja

Określa jak blisko lub jak daleko od krawędzi wypełnianego kształtu pojawi się kropkowane wypełnienie.

Rozmiar kropkowania

Opcja rozmiaru kropkowania dostosuje rozmiar punktów kropkowania na ekranie. Nie wpływa ona na rzeczywisty rozmiar tworzonych punktów kropkowania. Służy wyłącznie do zmiany sposobu wyświetlania. Gdy opcja drukowania kropkowania jest zaznaczona, obraz może zostać wysłany do drukarki w celu wydrukowania obrazu zgodnego z wybranymi ustawieniami kropkowania



Odwzorowywanie kropkowaniem

Sekcja odwzorowywania kropkowaniem pozwala na przekonwertowanie zaimportowanych obrazów rastrowych (takich jak JPG, PNG i inne obsługiwane bitmapy) na wzory kropkowania.

Po otwarciu zewnętrznego obrazu, którego użytkownik jest właścicielem, można kliknąć przycisk Wybierz obszar punktowania.

Pozwoli to na naniesienie prostokąta wokół obszaru zaimportowanego obrazu w celu stworzenia kropkowanego wzoru. W razie konieczności zaznaczenie może zostać dostosowane lub przesunięte nawet po narysowaniu, zupełnie jak każdy inny obiekt w programie. Obszar odwzorowywania kropkowaniem zapewnia podgląd oryginalnego obrazu wraz z obrazem zakropkowanym na czarno i wskazującym, w jaki sposób potencjalne punkty kropkowania zostaną utworzone.

Po zaznaczeniu wszystkich wybranych opcji kropkowania (jak wskazane poniżej) i wyświetleniu wzoru kropkowania w zamierzony sposób można kliknąć przycisk Utwórz kropkowanie, aby utworzyć wzór.

Styl kropkowania

Można dostosować różne style i ustawienia kropkowania, aby uzyskać różne efekty.

Odwrócenie

Zaznaczenie tego pola spowoduje odwzorowanie negatywu obrazu.

Gęstość

Zasadniczo, jaśniejsze regiony rysunku zostaną wypełnione mniejszą liczbą punktów kropkowania, a ciemniejsze zostaną wypełnione gęściej. To, jak ciemny jest dany obszar, może zostać ustawione z wykorzystaniem ustawienia gęstości, które wpływa na wypełnienie lub gęstość efektu kropkowania w danym obszarze.

Udoskonalenie

Kropkowanie jest stosowane na podstawie małej, niewidocznej siatki kwadratowej. Jej odstępy mogą być określane przez parametr Odstępy siatki. Odrobina kropkowania

Niektóre opcje stylów kropkowania pozwalają na ich dostosowanie w taki sposób, że punkty kropkowania pojawiają się w połowie, jednej trzeciej lub jednej czwartej pól siatki. Wyższa wartość powoduje większą losowość wyświetlanych punktów kropkowania, co z kolei może wpływać na bardziej naturalny i mniej blokowy efekt końcowy.

Odstępy siatki

parametr ten określa odległość między wierszami i kolumnami siatki kwadratowej, na której rozmieszczone są punkty kropkowania. Niższe wartości zapewniają drobniejszą siatkę, na której można umieścić punkty kropkowania.

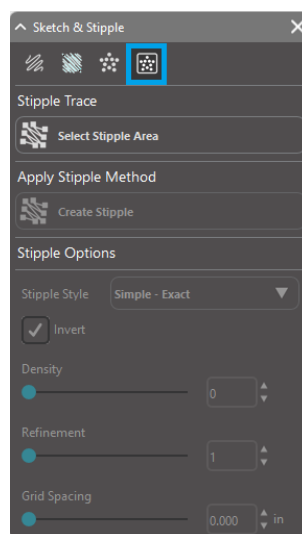
Wybór narzędzia do kropkowania

Zawsze podczas wykonywania kropkowania konieczne będzie wybranie narzędzia do kropkowania dla typu materiału wybranego w panelu opcji cięcia.

Aby wybrać narzędzie do kropkowania należy wybrać typ materiału w panelu ustawień cięcia i kliknąć rozwijaną listę opcji typu narzędzia. Teraz można przewinąć listę, aby wybrać narzędzie do kropkowania. Po dokonaniu wyboru dostępne staną się dwa nowe ustawienia narzędzia.

Podczas gdy czynność kropkowania jest zazwyczaj ruchem w górę/w dół, opcja Rozmiar kropkowania umożliwia utworzenie większego punktu kropkowania poprzez upuszczenie narzędzia i utworzenie punktu kropkowania ruchem okrężnym, co spowoduje powiększenie punktu kropkowania. Domyślne ustawienie 0,00 mm spowoduje utworzenie punktu kropkowania o średnicy narzędzia.

Podczas korzystania z narzędzia do kropkowania metalowych powierzchni, na przykład markowych arkuszy do kropkowania Silhouette, można zaznaczyć pole zwiększenia siły kropkowania, co spowoduje mocniejsze odcisnięcie punktów kropkowania.



Korzystanie z wielu narzędzi

Serie Silhouette CAMEO i CURI02 posiadają dwa uchwyty na narzędzia, co umożliwia równoczesne używanie różnych narzędzi. Oznacza to możliwość wykonywania dwóch różnych czynności, jak cięcie, wytłaczanie, rycie, kropkowanie i szkicowanie, podczas jednego cyklu pracy.

Gdy zostanie wykryta seria Silhouette CAMEO lub CURI02, Silhouette Studio® udostępni w panelu Wysyłanie opcję umożliwiającą przypisanie różnych zestawów linii do różnych uchwytów narzędzi.

W panelu wysyłania można wybrać żądany obiekt w obszarze roboczym, a następnie kliknąć powiązaną opcję uchwytu narzędzia, która ma być użyta.

Przypisze to wybraną linię do wykonania z wykorzystaniem narzędzia umieszczonego w przypisanym do niej zasobniku.



W trybie zaawansowanego cięcia możliwe jest przyporządkowanie linii do wykonania z wykorzystaniem wybranego zasobnika na narzędzia, poprzez kliknięcie przypisanego kółka znajdującego się w kolumnie narzędzia. Można to zrobić według koloru linii lub koloru wypełnienia, a w przypadku korzystania z wersji płatnej można także skonfigurować zadanie dla różnych narzędzi według warstwy.



<Wytnij według koloru linii>

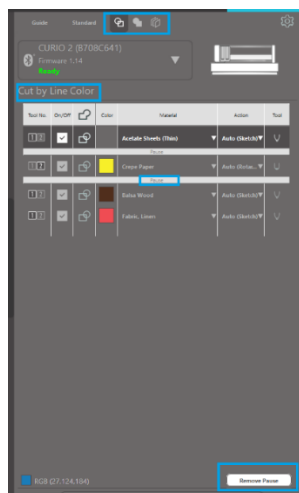


<Wytnij według koloru wypełnienia>



<Wytnij według warstwy>

Kliknięcie „1” po lewej stronie spowoduje wykonanie wybranego wiersza przez Narzędzie 1 po lewej stronie urządzenia tnącego, natomiast kliknięcie „2” po prawej stronie spowoduje wykonanie wybranego wiersza przez Narzędzie 2 po prawej stronie urządzenia tnącego.



Aby w ramach jednego zadania użyć więcej niż dwóch typów narzędzi, można kliknąć prawym przyciskiem myszy, aby dodać pauzę, i zatrzymać urządzenie tnące Silhouette pomiędzy czynnościami, co pozwoli na wymianę narzędzia zgodnie z potrzebą.

13

Funkcje wersji Design Edition Plus

Aplikacje haftowane

Silhouette Studio® Designer Edition Plus umożliwia importowanie plików z aplikacjami haftowanymi. Jeśli plik z haftem posiada warstwę ze ściegiem umiejscowienia, można ją wykorzystać do wycięcia kształtu aplikacji za pomocą urządzenia tnącego Silhouette.

Aby to zrobić, należy przesłać plik haftu do Silhouette Studio®. Za pomocą Designer Edition Plus można importować następujące formaty haftu:

PES (Brother, Babylock, Deco, Singer)
DST (Tajima, Barudan, Toyota)
EXP (Stellar, Melco)
JEF (Janome)
XXX (Singer)

Plik należy otworzyć na ekranie wzoru. Następnie usunąć dodatkowe kształty haftu, tak aby pozostała tylko linia umiejscowienia.

Potem należy przesłać kształt do Silhouette i wyciąć go z materiału. W ten sposób otrzymana zostanie perfekcyjnie wycięta aplikacja.



<Ekran projektu>



<Ekran wysyłania cięcia>



<Faktyczna aplikacja>

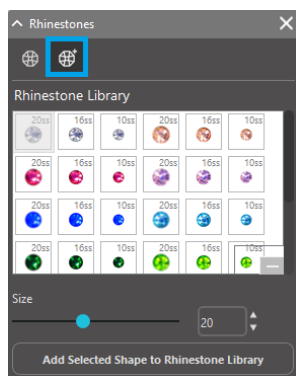
Szkicowanie z plikami haftów

Wzory haftów można przekształcić w szkice artystyczne, korzystając z piórek do szkicowania Silhouette.

Należy przesłać plik do Silhouette Studio®. Następnie przypisać kolor każdej warstwie i wysłać obraz do Silhouette, przy czym każda kolorowa warstwa powinna odpowiadać kolorowi piórka do szkicowania.



Zaawansowane kryształły



Po narysowaniu kształtu lub umieszczeniu obrazu własnego kryształłu na stronie należy wybrać obraz. Następnie kliknąć przycisk „Dodaj wybrany kształt do biblioteki kryształłów”. Kształt zostanie dodany do sekcji „Kryształły użytkownika”, bezpośrednio pod oryginalnymi, standardowymi kryształłami.

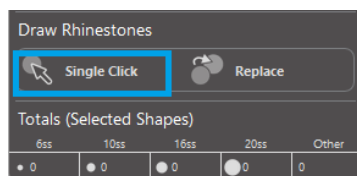
Kształt kryształłu zostanie zachowany w bibliotece do wykorzystania w przyszłych projektach.

Zmiana wielkości kryształłu do rozmiarów niestandardowych

Rozmiar okrągłych kryształłów może być określony za pomocą „ss” lub jednostek wymiarowych („mm” lub „cali”) wybranych w ustawieniach użytkownika. Szerokość/wysokość kryształłów nieokrągłych jest definiowana w jednostkach wymiarowych („mm” lub „calach”) wybranych w ustawieniach użytkownika. Można zmienić wielkość kryształłów użytkownika klikając na suwaki pod biblioteką kryształłów.

Umieszczanie indywidualnych kryształłów

Aby umieścić we wzorze indywidualne kryształły, można po prostu wybrać dany kryształ i przeciągnąć go w żądane miejsce. Można również wybrać opcję „pojedyncze kliknięcie” z menu zaawansowanych kryształłów. Istnieją dwie możliwości zamieszczania kryształłów we wzorze: pojedynczy lub wiele kryształłów.

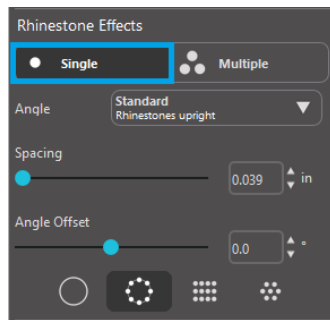


Tryb „pojedynczego kliknięcia” wyświetla na obszarze rysunku kursor w kształcie kryształłu, za pomocą którego można umieścić na stronie kryształ aktualnie wybrany z biblioteki kryształłów, co pozwala na szybkie wielokrotne zamieszczenie tego samego kryształłu.

W trybie „wielu kryształłów” kursor zmienia się według sekwencji zdefiniowanej na liście „kryształłów użytkownika”, dzięki czemu istnieje możliwość szybkiego umieszczenia całych sekwencji kryształłów różnego typu.

Kliknięcie kursora z kryształem nad kryształem, który jest już umieszczony na obszarze rysowania spowoduje wymianę tego kryształłu na nowy kryształ, przy zachowaniu tego samego wyśrodkowania obiektu.

Umieszczanie kryształów jako konturów lub wypełnień



W programie można tworzyć kontury lub wypełnienia używając pojedynczego stylu kryształów lub wzoru składającego się z wielu kryształów.

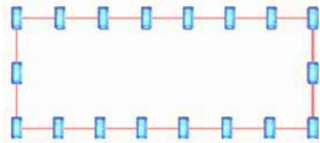
Aby skorzystać ze stylu pojedynczego kryształ, można wybrać pojedynczy kryształ i obrysować lub wypełnić nim wzór. Najpierw należy wybrać obraz. Następnie pod opcją „tryb kryształ” zaznaczyć: „pojedynczy”. Potem wybrać kryształ, który ma być wykorzystany we wzorze.

Dostępne są trzy opcje regulacji: Kąt, odstęp i przesunięcie kątowe.

W menu rozwijanym Kąt dostępne są następujące opcje:

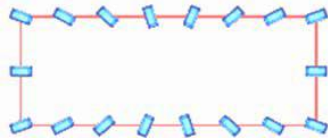
Standard

Kryształy są ułożone w tym samym kierunku.



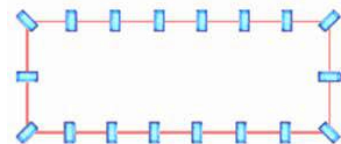
Centrum

Kryształki są skierowane ku środkowi kształtu brzegowego.



Prostopadły

Kryształki są ustawione prostopadle do konturu, na którym są osadzone.



Odstępy

Opcja Odstępy reguluje wielkość przestrzeni pomiędzy pojedynczymi kryształami.



Przesunięcie kątowe

Opcja przesunięcia kątowego pozwala na dostosowanie kąta, pod jakim kryształ są umieszczane.



Serca bez przesunięcia kątowego Serca z przesunięciem kątowym 45°

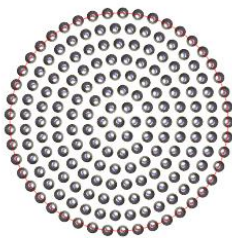
Po wybraniu kąta, odstępów oraz przesunięcia kątowego należy kliknąć: „Zastosuj do krawędzi”.

Opcje wypełniania

Dostępne są dwie opcje wypełnienia wzoru.

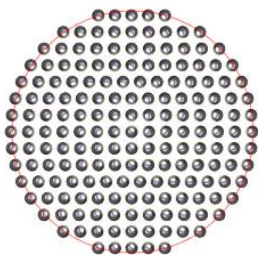
Promieniowe wypełnienie wnętrza

„Promieniowe wypełnienie wnętrza” umieszcza kryształ na krawędzi kształtu i dalej na koncentrycznych konturach w jego wnętrzu.



Liniowe wypełnienie wnętrza

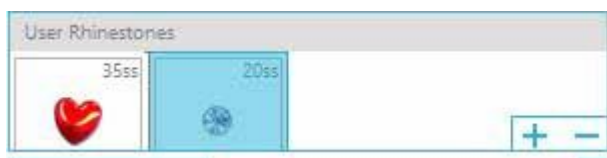
„Liniowe wypełnienie wnętrza” umieszcza kryształ w schemacie podobnym do siatki wewnątrz kształtu.



Wiele kryształów

Funkcje trybu wielu kryształów są podobne do funkcji trybu pojedynczego kryształ z jednym wyjątkiem: kontury i wypełnienie w trybie wielu kryształów wykorzystują deseń z wieloma kryształami.

W trybie „wielu kryształów” można samemu stworzyć deseń kryształów do swojego wzoru. Aby stworzyć deseń należy kliknąć wybrany kryształ i przeciągnąć go do „Kryształów użytkownika”. Następnie należy wrócić do biblioteki kryształów, kliknąć kolejny pożądaný kryształ i przeciągnąć go tuż obok pierwszego kryształ. Można przeciągnąć dowolną liczbę kryształów, aby stworzyć swój własny deseń. Każdy kryształ zostanie automatycznie umieszczony na końcu desenia, można jednak kliknąć i przeciągnąć go na inną pozycję dla osiągnięcia pożądanego wyglądu.



Łącznie (Wszystkie kształty)

U dołu menu zaawansowanych kryształów znajduje się licznik łącznej liczby kryształów. Pokazuje on, ile kryształów każdej wielkości znajduje się we wzorze.

Totals (All Shapes)				
8ss	10ss	16ss	20ss	Other
0	12	0	14	9

14 Funkcje wersji Business Edition

Silhouette Studio® Business Edition posiada kilka przydatnych narzędzi wspomagających produkcję dużych, skomplikowanych, seryjnych projektów.

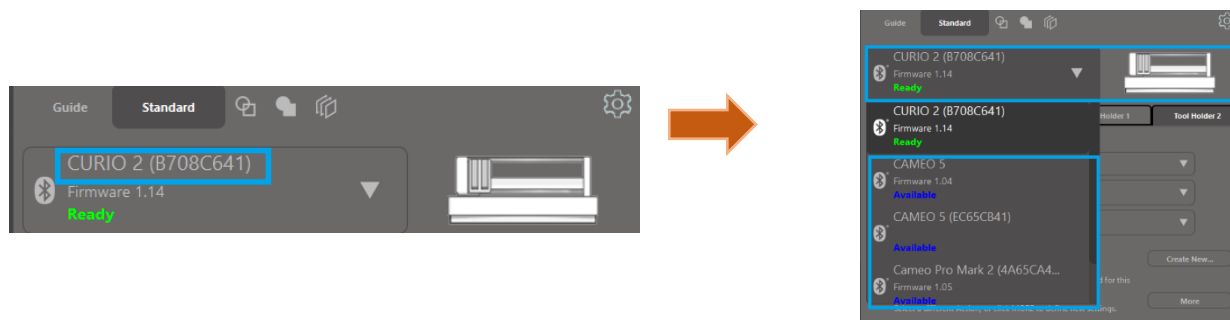
Obsługa wielu urządzeń tnących

Silhouette Studio® Business Edition zapewnia obsługę wielu urządzeń tnących.

Oznacza to, że podczas korzystania z Business Edition użytkownik otrzymuje możliwość wysyłania projektów do wielu urządzeń tnących Silhouette jednocześnie, jeśli tylko są one podłączone do komputera. Aby wykorzystać funkcję wysyłania projektów do wielu urządzeń Silhouette podłączonych do jednego komputera można po prostu skorzystać z panelu wysyłania do Silhouette i wybrać, do którego urządzenia Silhouette projekt ma zostać wysłany, a następnie kliknąć przycisk Start.

Można wykorzystać tę funkcję do cięcia tego samego lub różnych projektów, dla których wybrane są zakładki dokumentu i które są widoczne jako aktywne podczas rozpoczynania projektu.

Opcja wykorzystania wielu urządzeń Silhouette w Business Edition daje możliwość nadania nazwy każdemu z nich w obrębie programu. Jest to przydatne podczas określania, który projekt zostanie wysłany do którego urządzenia. Aby zmienić nazwę podłączonego urządzenia Silhouette wystarczy kliknąć nazwę modelu urządzenia tnącego Silhouette na ekranie Wyślij do Silhouette:



Po kliknięciu nazwy modelu możliwe jest wpisanie dowolnej nazwy określonego urządzenia Silhouette. Nazwa zostanie zachowana dla komputera, który został użyty do utworzenia nazwy, nawet jeśli urządzenie zostanie odłączone i później ponownie podłączone. Nazewnictwo będzie zawsze określone dla danego komputera.

Liczba jednostek Silhouette, które można jednocześnie podłączyć, różni się w zależności od specyfikacji komputera i środowiska.

Kompatybilność z plikami Ai/EPS/CDR

Silhouette Studio® Business Edition zapewnia możliwość bezpośredniego otwierania plików Ai, EPS i CDR, które zostały stworzone w innych popularnych programach do obróbki wektorowej (takich jak Adobe Illustrator® lub CorelDraw®).

Aby skorzystać z tej funkcji Business Edition należy przejść do menu pliku i wybrać Otwórz. Podczas korzystania z PC konieczna będzie zmiana typu otwieranego pliku na Ai, EPS lub CDR.

Można zaznaczyć cięcie zgodnie z warstwami lub po prostu włączyć wybrane warstwy albo zdecydować się na cięcie według koloru linii i wybrać wycięcie linii bez koloru, bądź ponownie nadać liniom kolor z wykorzystaniem narzędzia koloru linii.

Alternatywnie, możliwe jest wykorzystanie programu Silhouette Connect™ do wycięcia tych plików z ich oryginalnych aplikacji.

Widok projektu a widok układu strony materiału

Silhouette Studio® Business Edition oferuje różne opcje wyświetlania, pozwalając użytkownikom na wyświetlanie z wykorzystaniem widoku projektu, stanowiącego rozmieszczenie obrazów z perspektywy projektu, oraz widoku układu strony materiału wskazującego, jak linie będą faktycznie odwzorowane na rezultacie końcowym.

Podczas gdy tradycyjny widok projektu przedstawia obraz zgodny ze stanem rzeczywistym, korzystając z Business Edition istnieje dodatkowa opcja zmiany na widok układu strony materiału w celu maksymalizacji efektywności układania wzorów do cięcia na specjalistycznych materiałach, powszechnie stosowanych w środowisku biznesowym.

Widok ten, wyświetlający okna obok siebie, daje dostęp do dalszych funkcji Business Edition, takich jak kopia matrycy, zagnieżdżanie układu strony i kafelkowanie.

Widok projektu

Zaznaczenie tej opcji umieści program w tradycyjnym widoku jednego okna, a obiekty zostaną wycięte w taki sposób, w jaki zostały umieszczone w oryginalnym projekcie.

Widok układu strony materiału



Wybór tej opcji spowoduje otwarcie dwóch sąsiadujących okien: oryginalnego układu strony (widok projektu po lewej stronie ekranu) oraz podglądu sposobu, w jaki projekt zostanie przetworzony do cięcia w materiale lub materiału, który jest cięty (widok układu strony materiału po prawej stronie ekranu).

Funkcja kafelkowania



Silhouette Studio® Business Edition oferuje funkcję automatycznego kafelkowania.

Funkcja kafelkowania określa metodę, dzięki której większe projekty mogą zostać wycięte w postaci serii mniejszych kafelków, które następnie mogą zostać złożone po cięciu w celu stworzenia projektu w oryginalnej skali.

Na przykład, funkcja kafelkowania pozwala użytkownikowi na projektowanie obrazów o wymiarach 24 x 24 cale i wycinanie ich w kilku podejściach. Mimo że taki rozmiar nie może zostać wycięty w jednym podejściu ze względu na ograniczenie szerokości cięcia przez Silhouette do 12 cali, funkcja kafelkowania automatycznie podzieli projekt na serię mniejszych projektów, które mogą zostać wycięte, a następnie złożone w celu otrzymania ostatecznego projektu o wymiarach 24 x 24 cale.

Funkcja kafelkowania jest dostępna jedynie podczas pracy z wersją Business Edition w trybie układu strony materiału.

Podczas gdy oryginalny projekt zachowa swój pierwotny układ, opcje kafelkowania umożliwią metodę ponownego ułożenia go, pozwalającą na wycięcie go w serii składającej się z wielu paneli. Pozwala to na skutecznie tworzenie docelowych projektów, większych niż rozmiar materiału, w formie wielu mniejszych projektów.

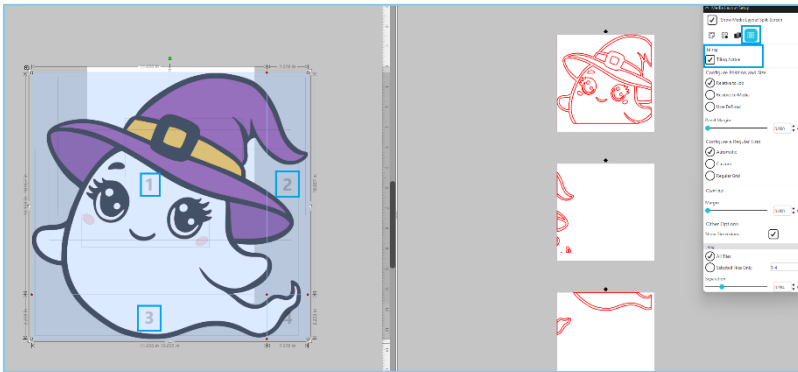
W panelu kafelkowania dostępne są następujące opcje:

Aktywowanie kafelkowania

Opcja ta włącza i wyłącza funkcję według potrzeb. Opcja może zostać połączona z inną funkcją Business Edition, taką jak zagnieżdżanie układu strony materiału i kopia matrycy. (UWAGA: Przetworzony projekt wyświetlany w widoku układu materiału zmieni się na wiele paneli tylko wtedy, gdy obraz przekroczy dostępny obszar cięcia).

Gdy kafelkowanie jest aktywne, widok projektu będzie wyświetlał serię ponumerowanych kafelków, przedstawiających jak projekt zostanie podzielony na mniejsze, wysyłane do cięcia części.

Kafelkami tymi można zarządzać za pomocą dodatkowych narzędzi dostępnych w panelu Kafelkowanie.



Konfiguracja pozycji i rozmiaru

Opcje dostępne w tej sekcji umożliwiają dostosowanie rozmiarów i rozmieszczenia kafelków warunkującego, jak przetworzą one obraz w celu uzyskania efektu końcowego.

Zachowanie proporcji

Ta opcja spowoduje zachowanie proporcji głównego kafelka.

Automatyczny

Ta opcja spowoduje zmianę rozmiaru kafelków do rozmiaru projektu, który ma zostać wycięty. Podział linii zostanie ustawiony automatycznie zgodnie z określonym rozmiarem materiału.

Dowolny

Opcja ta umożliwia edycję kafelków poprzez przeciąganie linii podziału i węzłów.

Regularna siatka – opcja ta przeskaluje kafelki w celu zachowania szerokości i wysokości pojedynczych kafelków, zamiast skalowania ich według rozmiaru materiału.

Margins

Opcja ta stworzy podczas ostatecznego cięcia zachodzące na siebie obszary, które mogą okazać się przydatne, jeśli będą potrzebne do osiągnięcia zamierzonego efektu końcowego.

Wyświetlanie wymiarów

Ta opcja włącza i wyłącza widok rozmiarów kafelków.

Wszystkie kafelki

Opcja ta spowoduje zaznaczenie wszystkich kafelków do wycięcia.

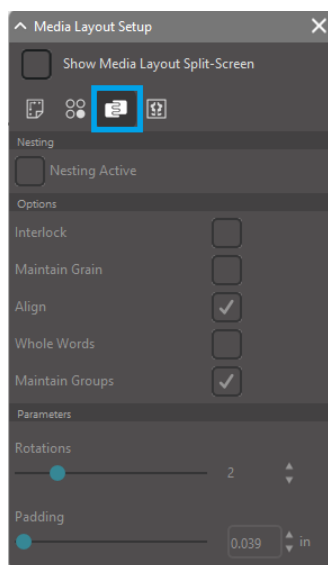
Tylko wybrane kafelki

Opcja ta umożliwia cięcie tylko wybranych kafelków. Alternatywnie można kliknąć widok projektu w kafelkach, aby włączyć je lub wyłączyć.

Rozdzielenie

Ta opcja włącza i wyłącza widok rozmiarów kafelków.

Podgląd automatycznego zagnieżdżania



Silhouette Studio® Business Edition oferuje tryb podglądu automatycznego zagnieżdżania, w którym kształty są automatycznie zagnieżdżane w widoku układu materiału, co pozwala na efektywne wykorzystanie wycinanego materiału, przy jednoczesnym zachowaniu oryginalnego położenia obrazu w widoku projektu, co pozwala użytkownikowi na dalszą edycję i udoskonalanie projektu.

Opcja zagnieżdżania układu strony materiału jest dostępna tylko podczas korzystania z wersji Business Edition w trybie układu strony materiału.

Podczas gdy oryginalny projekt może zachować pierwotny układ strony, opcja zagnieżdżania układu strony materiału umożliwia ponowne rozmieszczenie obiektów przeznaczonych do cięcia w sposób najefektywniej wykorzystujący materiał.

W panelu zagnieżdżania układu strony materiału dostępne są następujące opcje:

Aktywowanie zagnieżdżania

Opcja ta włącza i wyłącza funkcję według potrzeb. Opcja może zostać połączona z innymi funkcjami Business Edition, takimi jak kafelkowanie i kopia matrycy.

Łączenie kształtów

Opcja ta umożliwia zagnieżdżanie wklęsłych kształtów w bardziej efektywny sposób i próbę ich wzajemnego łączenia, co pozwala zaoszczędzić więcej miejsca na materiale.

Zachowaj ziarno

Po włączeniu funkcja zagnieżdżania jest ograniczona do pozostawiania obrazów nieobróconych lub obracania ich tylko o 180 stopni. Może być to użyteczne podczas korzystania z ziarnistych materiałów zapewniając, że ziarno na ostatecznym obrazie będzie bieгло we właściwym kierunku.

Wyrównywanie

Po włączeniu tej opcji i obróceniu obrazów pod nieregularnym kątem w widoku projektu, opcja Wyrównanie spowoduje, że obraz zostanie ustawiony pionowo, aby zrekompensować to niedopasowanie przed określeniem najlepszego kąta zagnieżdżenia kształtu.

Całe słowa

Opcja ta spowoduje, że litery ze słów utworzonych za pomocą narzędzia Tekst będą przechowywane razem, zamiast zagnieżdżania każdej litery z osobna.

Zachowaj grupy

Opcja ta pozostawi zgrupowane obrazy w ich pierwotnych grupach, zamiast zagnieżdżania każdego obiektu z osobna.

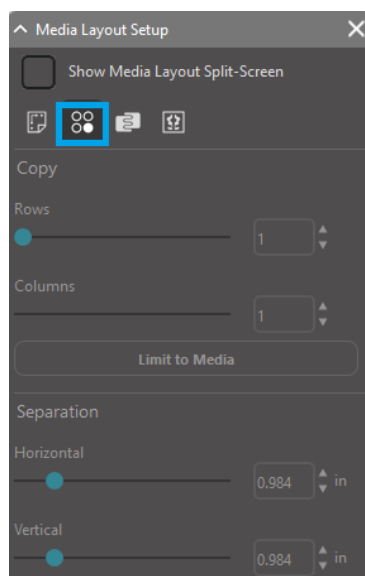
Obroty

Opcja obrotów rozszerza lub ogranicza zakres kątów, o które mogą zostać obrócone obrazy. Na przykład ustawienie obrotu na 0 zachowa kąt nachylenia obrazu bez zmian, podczas gdy 2 pozwoli na obrót o 0° lub 180°. Ustawienie obrotów na 4 pozwoli na obrót obrazów o 0°, 90°, 180° i 270°. Gdy wartość ustawienia obrotów zostaje zwiększona, liczba dopuszczonych kątów nachylenia wzrasta. Ustawienie jest dostępne w programie, ponieważ choć wyższe ustawienia gwarantują najbardziej efektywne wykorzystanie miejsca, mogą istnieć przypadki, w których zachowanie konkretnych kątów nachylenia jest istotne.

Obramowanie

Opcja ta określa minimalną odległość pomiędzy dwoma sąsiadującymi kształtami, po tym jak zostaną one zagnieżdżone.

Funkcja kopii matrycy



Silhouette Studio® Business Edition oferuje funkcję kopii matrycy. Funkcja ta umożliwia tworzenie matrycy składającej się z wielu kopii tego samego projektu, które zostają zreplikowane podczas procesu wycinania, nie powodując przy tym zmian w projekcie wyjściowym.

Funkcja kopii jest dostępna tylko podczas korzystania z wersji Business Edition w trybie widoku układu strony materiału.

Podczas gdy oryginalny projekt może zachować swój pierwotny układ, opcje panelu kopii określają metodę replikacji projektu do wycięcia wielu kopii zgodnie z potrzebami.

W panelu kopii dostępne są następujące funkcje:

Rzędy

Opcja ta utworzy w projekcie wiele rzędów, zgodnie z ustawieniami.

Kolumny

Opcja ta utworzy w projekcie wiele kolumn, zgodnie z ustawieniami.

Ograniczenie do materiału

Wciśnięcie tego przycisku spowoduje pobranie określonych liczb rzędów i kolumn oraz usunięcie tych, które przekraczają dozwolony rozmiar materiału.

Rozdzielenie

Opcja pozioma określa poziome odstępy między kopiami, a opcja pionowa określa pionowe odstępy między kopiami.

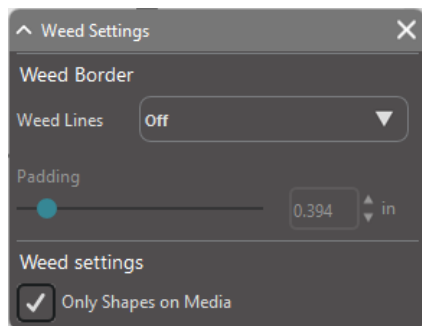
Funkcja zautomatyzowanej linii usuwania



Silhouette Studio® Business Edition oferuje narzędzie wspomagające usuwanie. Funkcja ta umożliwia utworzenie linii wspomagających usuwanie w obrębie otwartych ścieżek wektorowych, ułatwiających wyłuskiwanie kształtów z materiałów takich jak winyl czy materiały transferujące ciepło.

Opcje obejmują otaczające linie usuwania, jak również linie wewnętrzne w otwartych powierzchniach projektu (takich jak wnętrza liter). Linie te ułatwiają usuwanie zbędnych fragmentów materiału po zakończeniu cięcia.

Podczas korzystania z Business Edition panel ustawień usuwania znajduje się w prawym, górnym rogu ekranu.



W panelu ustawień usuwania dostępne są następujące opcje:

Wyświetlanie granicy usuwania

Opcja ta pozwala na stworzenie zautomatyzowanej granicy usuwania wokół całego projektu przeznaczonego do cięcia.

Obramowanie

Opcja ta umożliwia dostosowanie wymiarów wypełnienia poprzez dodanie lub usunięcie odstępu pomiędzy obramowaniem a dodaną granicą usuwania.

Linie usuwania

Opcja Linie usuwania umożliwia uwzględnienie wewnętrznych linii usuwania, ponieważ mogą być one dodane do obrazu.

Wszystkie wewnętrzne linie i granice usuwania są zautomatyzowane i dostosowywane na bieżąco do wszelkich zmian rozmiarów i ułożenia obiektów w obszarze roboczym. Wszystkie linie i granice usuwania są wyświetlane na niebiesko.



15 Rozwiązywanie problemów

Poniżej znajduje się lista porad dotyczących rozwiązywania najczęstszych problemów, jak również dalsze informacje dotyczące wsparcia.

Najczęstsze problemy

<https://silhouetteamerica.freshdesk.com/support/home>

Kalibracja

Kalibracja narzędzia jest wymagana tylko w celu dostosowania wyrównania cięcia dla funkcji drukuj i tnij oraz wyrównania cięć w odniesieniu do wydrukowanych informacji. Powinna ona być przeprowadzana wyłącznie w przypadku wystąpienia problemów z koordynacją linii cięcia i konturów wydrukowanych obrazów podczas używania funkcji drukuj i tnij korzystającej z punktur. Opcje te można znaleźć klikając prawym przyciskiem myszy nazwę podłączonego urządzenia na karcie Wysyłanie i wybierając opcję Kalibracja.

Dla tej funkcji zaleca się wykorzystanie rysika, aby móc wyraźniej zobaczyć rezultaty i wprowadzić odpowiednie poprawki.

Aby rozpocząć, konieczne będzie wydrukowanie strony testowej z wykorzystaniem domowej drukarki. Nie należy wprowadzać żadnych zmian na stronie testowej kalibracji wyświetlanej na ekranie komputera. Po wykonaniu wydruku należy ułożyć zadrukowany arkusz na macie do cięcia, zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi na ekranie.



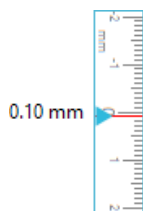
Po załadowaniu należy użyć przycisków strzałek na ekranie i ustawić ostrze tak, aby wskazywało pierwszy punkt przecięcia w obszarze przedstawionym na zielono na ekranie komputera i znajdującym się w lewym, górnym rogu pierwszego oznaczenia.

Gdy ostrze jest już we właściwej pozycji, można kliknąć opcję kalibracji. Silhouette podejmie próbę oznaczenia oraz szkicowania / cięcia wzdłuż krzyżujących się linii.

Jeśli którakolwiek z linii jest przesunięta, należy dokonać poprawek na podstawie dokładnego pomiaru odległości w pionie i poziomie pomiędzy zamierzoną i faktycznie wykonaną linią szkicu lub cięcia. W tym celu trzeba zmierzyć odległość między oryginalnym wydrukowanym znacznikiem, a tym faktycznie wykonanym.

Jeśli wykonany poziomy znak znajduje się powyżej lub poniżej wydrukowanego oznaczenia, konieczne będzie dostosowanie pionowego suwaka na ekranie zgodnie z precyzyjnie określonym pomiarem odległości pomiędzy wydrukowanym, a faktycznym znakiem.

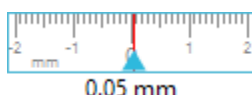
Jeśli wykonany pionowy znak znajduje się powyżej lub poniżej wydrukowanego oznaczenia, konieczne będzie dostosowanie poziomego suwaka na ekranie zgodnie z precyzyjnie określonym pomiarem odległości pomiędzy wydrukowanym, a faktycznym znakiem.



Konieczne może okazać się powtórzenie tej czynności, korzystając z przycisków strzałek na ekranie do wyrównania zielonego obszaru w oknie z kolejnymi krzyżującymi się znacznikami. Następnie należy kliknąć przycisk kalibracji, sprawdzić wyniki i kontynuować nanoszenie poprawek, aż do osiągnięcia idealnego wyrównania z wydrukowanymi znacznikami.

Narzędzie dostosowywania odległości jest dostępne po kliknięciu prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu panelu Wysyłanie i wybraniu opcji Dostosowanie odległości. Powinno być ono wykorzystywane tylko,

gdy wymiary obrazu na ekranie różnią się od rzeczywistych. Konieczne poprawki powinny być nanoszone rzadko.



Aby skorzystać z tego narzędzia należy wybrać opcję wydruku strony testu kalibracyjnego korzystając z domowej drukarki, a następnie ułożyć zadrukowany arkusz na macie do cięcia, zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi na ekranie. Korzystając z modelu SD konieczne będzie wybranie na urządzeniu opcji „załaduj z nośnikiem”, a w przypadku CAMEO lub Portrait – opcji „załaduj z matą do cięcia”. Po załadowaniu należy kliknąć opcję wycięcia linii testu dostosowywania odległości.

Dwie linie zostaną wycięte w pozycjach 1 i 2, zgodnie z opisem na stronie. Następnie konieczne będzie zmierzenie dokładnej odległości między nimi i dopasowanie poziomego suwaka znajdującego się w sekcji dostosowywania odległości tak, aby odzwierciedlał wykonany pomiar. Po dopasowaniu pomiaru, korekta odległości zostanie aktywowana. Można zamknąć okno kalibracyjne i kontynuować cięcie. Dodatkowe testy są zbędne, gdyż każdy kolejny test zakończy się takim samym wynikiem na stronie testowej i będzie zgodny z nowym ustawieniem. Test powinien zostać wykonany wyłącznie raz.

Dane kontaktowe w celu dalszego wsparcia

Dalsze informacje dotyczące wsparcia można uzyskać z poniższych źródeł:

Strona www: www.silhouetteamerica.com

Adres e-mail: support@silhouetteamerica.com

Dane techniczne mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

Instrukcja obsługi Silhouette Studio 5.0
INSTRUKCJA NR SS-UM-151
1 grudnia 2024 r. 1. wydanie-01
www.silhouetteamerica.com
©2024 Silhouette America, Inc.
618 N 2000 W Lindon, UT 84042

