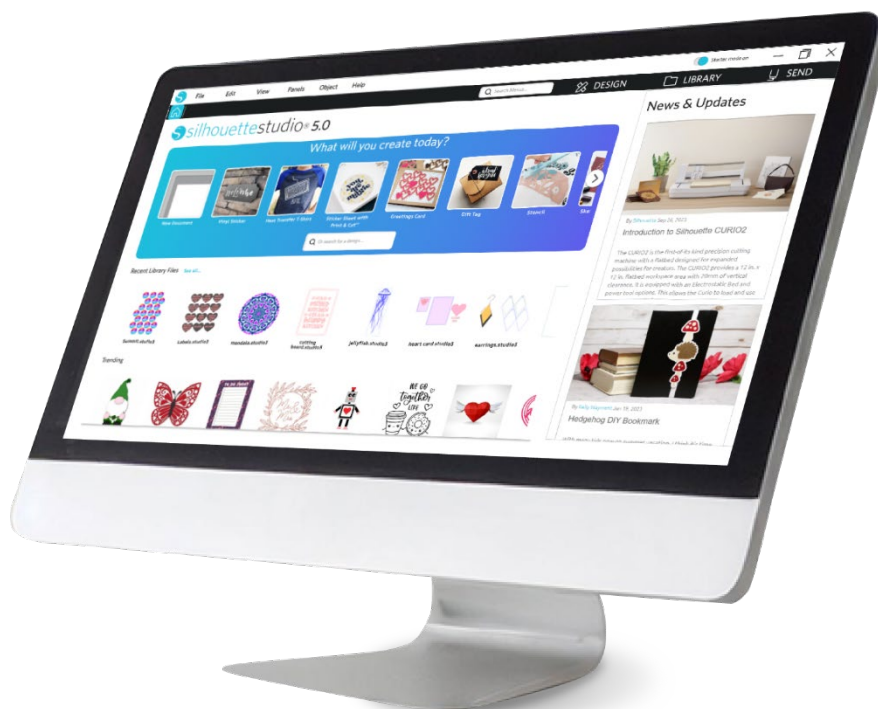


Silhouette Softwarehandleiding Gebruiksaanwijzing

silhouettestudio 5

HANDLEIDING NR. SS-UM-101



 silhouette

Inhoudsopgave

Software gebruiksovereenkomst 6

Copyright.....	6
Disclaimer	6
Beperkingen	6
Gebruik van de Silhouette Cloud.....	7
Silhouette Cloud Inhoudscontrole	7
Opslagbetrouwbaarheid en Back-ups van Bestanden	7
Overdragen van Bibliotheekgegevens naar de Silhouette Servers	7
Gebruikslicentie	7
Distributielicentie	7
Voorwaarden	8
Rechten en beperkingen.....	8
Kennisgeving	8

Voorzorgsmaatregelen in dit document 9

Algemene informatie 10

Systeemvereisten.....	10
Functies Overzicht	10
Softwarebestandsindelingen.....	11
Beschikbare Digitale Content	11

De software installeren (Silhouette Studio®)..... 12

Softwareoverzicht..... 13

De Software openen	13
--------------------------	----

Software-segmenten	15
Snij-/Tekengedeelte	16
Documenten openen	17
Document-tabs	17
Documentgroottes	17
Snijweergave	18
Bekijken en inzoomen	18
Instellingen	19

Afbeeldingen tekenen/bewerken22

Basis tekengereedschappen	22
Afbeeldingen bewerken	23
Lijn opties	25
Vulgereedchap	26

Tekst28

Tekst maken	28
Tekst bewerken	28
Tekst op pad	30

Manipuleren van afbeeldingen 31

Basis	31
Groeperen/Degroeperen	33
Samengestelde paden	34
Afbeeldingen verplaatsen	35
Roteren	35
Dimensionering	36
Spiegelen	38
Rangschikken	38

Uitlijnen	40
Repliceren	41
Nesten (alleen betaalde versie)	42
Aanpassen	42
Schaduw opties	44
Volg-opties	45
Bibliotheek en Designwinkel	47
Bibliotheek	47
Silhouette Design Store	49
Besparing	51
Knippen/Schetsen	52
Stuur	52
Testsnede	56
Snijden/Schetsen	57
Printen & snijden	58
Registratiemarkeringen (positie-uitlijning)	58
Printen & snijden	59
PixScan	61
Importeren uit scanner	61
Importeren vanuit Camera	62
Uw camera kalibreren	63
Knippen van PixScan-afbeelding	64
Speciale gereedschappen	65
Speciale gereedschappen	65

Kerven & reliëf maken	67
Print & maak reliëf	67
Sketch & Stipple	69
Stipple	69
Meerdere gereedschappen gebruiken	71

Design Edition Plus-functies.....73

Appliqué-borduurwerk.....	73
Schetsen met borduurbestanden.....	74
Geavanceerde pailletjes.....	74

Functies van de Business Edition78

Ondersteuning voor multi-cutters.....	78
Ai/EPS/CDR-bestand compatibiliteit.....	78
Ontwerpweergave of Media Lay-out Weergave	79
Tegelen-functie	79
Automatische Preview van Nesten.....	81
Matrix Kopie-functie	82
Geautomatiseerde Lijnwied-functie	82

Probleemoplossing 84

Algemene tips voor probleemoplossing	84
Kalibratie	84
Meer informatie over contact met de klantenservice.....	85

Software gebruiksovereenkomst

Silhouette America, Inc. ("Silhouette America") verleent hierbij de koper en de geautoriseerde gebruiker (de "gebruiker") het recht om de software (de "software") te gebruiken in overeenstemming met de gespecificeerde voorwaarden. Door de aankoop en/of gebruik van de Software accepteert de gebruiker hierbij de bepalingen en voorwaarden die hierin uiteen worden gezet en belooft zich hieraan te houden."

Auteursrecht

Deze productie, in zijn geheel of gedeeltelijk, waaronder alle bestanden, gegevens en documentatie, hierna de 'Software' genoemd, gedistribueerd en aangeboden door Silhouette America Inc is copyright ©2010 Silhouette Research & Technology Ltd, alle rechten voorbehouden en wordt beschermd door de auteursrechtelijke wetten van de Verenigde Staten van Amerika, internationale verdragen en alle andere toepasbare nationale of internationale wetten.

Het PixScan systeem is in overeenstemming met het V.S. Patentnr. 9.396.517 gemaakt.

Zie ook de onderstaande erkenningen.

Disclaimer

Deze Software en de meegeleverde bestanden en documenten worden gedistribueerd 'als zodanig' en zonder enige garanties op het gebied van prestaties of verkoopbaarheid of enige andere garanties, expliciet of impliciet.

De gebruiker en/of licentiehouder aanvaardt het volledige risico dat is verbonden aan het gebruik van deze Software. Silhouette America Inc aanvaardt geen aansprakelijkheid voor het gebruik van deze Software meer dan de originele verkoopprijs. In geen geval kunnen Silhouette America Inc of haar leveranciers aansprakelijk worden gesteld voor aanvullende directe of indirecte beschadigingen waaronder winstderving, gemiste besparingen of andere incidentele of gevolgschade voortvloeiend uit de installatie van de software of incompatibiliteit met om het even welk computersysteem of technische beperking van de software of het gebruik of de onmogelijkheid om de software te gebruiken of voortvloeiend uit eventuele gebreken, zelfs als Silhouette America Inc op de hoogte is van het mogelijke bestaan van dergelijke schade.

Noch Silhouette America Inc noch de auteur(s) garanderen dat de functies van de Software voldoen aan uw eisen of dat de Software compatibel is met ieder computersysteem waarop het wordt gebruikt of dat de werking van de Software onbeperkt of foutloos zal zijn. U bent zelf verantwoordelijk voor het selecteren van de Software om uw beoogde resultaten te behalen en voor de installatie van, het gebruik van en de resultaten verkregen van de Software.

Beperkingen

Het is u niet toegestaan de Software te gebruiken, te kopiëren, te bewerken, te vertalen of de Software of een kopie hiervan over te dragen zoals nadrukkelijk in deze overeenkomst vastgelegd. U mag geen reverse engineering, decompilatie of demontage toepassen op de Software, waaronder het STUDIO-bestandsformaat gemaakt en verschaft door de Software. Bestanden in het STUDIO-formaat gemaakt met de Software mogen niet worden verkocht zonder nadrukkelijke schriftelijke toestemming van Silhouette America. Verder mag de Software op geen enkele manier worden gebruikt om reverse engineering, decompilatie of demontage toe te passen op de Firmware van de hardware-eenheden waarmee de Software communiceert, al dan niet met de specifieke bedoeling om de mogelijkheid van de Software om te communiceren te gebruiken en de methodes toegepast door de Software om met de Firmware te communiceren verder na te bootsen of te kopiëren. Het is u niet toegestaan auteursrechtelijke kennisgevingen aan te passen of te verwijderen. Deze licentieovereenkomst mag niet worden of gewijzigd of aangevuld zonder de schriftelijke toestemming van Silhouette America Inc.

Gebruik van de Silhouette Cloud

De Silhouette Cloudbibliotheek mag worden gebruikt om bibliotheekbestanden en de mappenstructuur van de bibliotheek te synchroniseren tussen computers en/of mobiele apparaten die in het bezit zijn van de gebruiker. De Cloudbibliotheek mag niet worden gebruikt om illegale inhoud op te slaan, waaronder (maar niet beperkt tot) afbeeldingen met copyright die niet het eigendom zijn van de bibliotheekeigenaar of andere inhoud waaronder afbeeldingen van illegale of ontoelaatbare aard, zoals bepaald door een lokale of nationale wetshandhavingdienst.

Silhouette Cloud Inhoudscontrole

Door de gebruiker aangemaakte bestanden worden op het moment dat ze op de servers van Silhouette America worden opgeslagen geconverteerd naar een versleuteld tekstbestand. Silhouette America inspecteert, onderzoekt of bekijkt op geen enkele andere wijze individuele bestanden, behalve om specifieke ondersteuningsverzoeken waarbij bestanden niet op de juiste manier te downloaden of te uploaden zijn op te lossen, of om te assisteren bij een strafrechtelijk onderzoek. Door bestanden te uploaden naar de Cloudbibliotheek stemt de gebruiker in met de bovenstaande controlevoorwaarden waar van toepassing. Bestanden die zich bevinden in de 'Lokale Gebruiker'-sectie van de Bibliotheek worden niet geüpload naar de servers van Silhouette America en kunnen niet worden gezien of gecontroleerd door het bedrijf.

Opslagbetrouwbaarheid en Back-ups van Bestanden

De Cloudopslag van Silhouette America is een 'synchronisatiedienst' en geen 'back-updienst'. Bestanden die lokaal verwijderd worden, zullen ook verwijderd worden op de Cloud. Daarom beveelt Silhouette gebruikers aan belangrijke en/of waardevolle bestanden op een back-updienst van een professionele derde partij op te slaan. Silhouette America is niet verantwoordelijk voor 'gebruikersbestanden' die verloren gaan vanwege gestopte internetverbindingen, niet-intentioneel verwijderen door de gebruiker of andere fouten die ertoe leiden dat de bestanden verdwijnen.

Overdragen van Bibliotheekgegevens naar de Silhouette Servers

Bibliotheekgegevens worden verzonden naar de servers van Silhouette America als een aangemelde bibliotheek op enigerlei wijze wordt aangepast, waaronder:

- Het aanmaken, verwijderen, bewerken of hernoemen van Bibliotheekbestanden
- Het aanmaken, verwijderen of hernoemen van Bibliotheekmappen
- Het verplaatsen van bestanden en mappen van de ene plaats naar de andere

De software communiceert ook met de servers van Silhouette America als bibliotheken worden aangemaakt of verwijderd.

Gebruikslicentie

U heeft het niet-exclusieve recht om de Software alleen met één persoon op maximaal drie (3) computers in uw persoonlijke bezit te gebruiken op ieder gegeven moment. In groepssituaties, waarbij meerdere personen de Software zullen gebruiken, bent u verplicht een individuele licentie voor ieder groepslid te verkrijgen. Verder zit in de Software de mogelijkheid om een account aan te maken en te gebruiken om aanvullende inhoud te verkrijgen. Ieder individu moet een uniek account aanmaken bij Silhouette America. Accounts en de daaropvolgende digitale inhoud verkregen via Silhouette America mogen niet worden gedeeld met andere personen. Een persoon wordt beschouwd als gebruiker van de Software als hij of zij onderdelen van de Software heeft geïnstalleerd op zijn of haar computer.

Distributielicentie

Voor alle producten van Silhouette America dient u geregistreerd te zijn bij Silhouette America Inc om uitvoerbare of gecompileerde code te distribueren in overeenstemming met de licentie. Het is u niet toegestaan kopieën van welk deel van de Software dan ook, of van de Software als geheel, waaronder alle broncode, hulpbestanden of code-eenheden te herproduceren of te distribueren.

U mag de Software of onderdelen daarvan niet gebruiken in andere Software die direct of indirect concurreert met dit product. U mag in het bijzonder de Software niet toevoegen als onderdeel van een codebibliotheek, als broncode, of in gecompileerde

vorm. U mag geen manieren verschaffen waarop uw gebruikers delen van deze Software kunnen aanmaken, wijzigen of in hun eigen producten kunnen verwerken.

Voorwaarden

Deze licentie is van toepassing totdat deze is beëindigd. U kunt hem beëindigen door de volledige Software en alle reservekopieën ervan te vernietigen. Deze licentie wordt ook beëindigd als u zich niet houdt aan de voorwaarden binnen deze overeenkomst. U gaat er mee akkoord om bij een dergelijke beëindigingen alle kopieën van de Software te vernietigen.

Rechten en beperkingen

Alle andere rechten en beperkingen die niet specifiek zijn toegekend in deze licentie zijn wereldwijd voorbehouden.

Kennisgeving

Door de Software te installeren, bevestigt u dat u deze overeenkomst hebt gelezen, hebt begrepen en akkoord gaat gebonden te zijn aan de hierin gestelde Voorwaarden. U gaat er ook mee akkoord dat deze overeenkomst de volledige en exclusieve verklaring van de overeenstemming tussen u en Silhouette America Inc is met betrekking tot het onderwerp en alle voorstellen of eerdere overeenkomsten, mondeling of geschreven, en alle andere communicatie tussen u en Silhouette America Inc met betrekking tot dit onderwerp te niet doet. Een wijziging van deze overeenkomst wordt niet effectief zonder getekend te zijn door een bevoegde vertegenwoordiger van Silhouette America Inc.

Delen van de software gebruiken code copyright Freetype.org ©2010.

Potrace Professional(tm) wordt gebruikt onder licentie. Copyright (c) 2001-2010 Icosasoft Software Inc. (www.icosasoft.ca). Alle rechten voorbehouden.

Voorzorgsmaatregelen in dit document

Deze handleiding is bedoeld om een overzicht van het gebruik van de Silhouette Studio® software te bieden. In deze handleiding wordt uitgegaan van het gebruik van de digitale snijmachine uit de series CAMEO, Portrait en CURIO. De bedieningsinstructies voor de Silhouette-snijmachine vindt u in de handleiding voor Silhouette-hardware. Deze bevat instructies over de instellingen voor direct snijden vanaf het Silhouette-hardwareapparaat dat gebruikmaakt van snijden en tekenen.

- (1) De inhoud van deze handleiding mag niet zonder toestemming geheel of gedeeltelijk worden gekopieerd.
- (2) De details en productspecificaties in deze handleiding kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.
- (3) Er is alles aan gedaan om de duidelijkheid en nauwkeurigheid van de informatie in deze handleiding te waarborgen. Neem contact op met Silhouette America of met uw leverancier als u eventueel vragen hebt.
- (4) Houd er rekening mee dat Silhouette America geen enkele verantwoordelijkheid aanvaardt voor enige aansprakelijkheid die voortvloeit uit het gebruik van deze handleiding en dit product.

01 Algemene informatie

Silhouette Studio® is een softwareprogramma waarmee u de omtrek en afdrukgegevens van objecten en tekst kunt ontwerpen en maken. U kunt vormen en tekst tekenen en bewerken en uw ontwerpen vervolgens naar een Silhouette-snijmachine sturen. Deze machine kan materialen snijden of perforeren voor vlakke projecten, 3D-modellen maken van sjablonen en zelfs lijntekeningen maken. De software is compatibel met alle Silhouette-apparaten. Functies en snijresultaten kunnen niet worden gegarandeerd voor compatibele plottereenheden of elektronische snijinstrumenten die niet door Silhouette America worden geleverd. Sommige functies, zoals print- & snij-applicaties, zijn mogelijk niet beschikbaar voor andere compatibele snijinstrumenten die niet door Silhouette America worden aangeboden. Silhouette Studio® ondersteunt ook handige functies waarmee beeldgegevens in de software kunnen worden vastgelegd en waarmee registratietekens automatisch kunnen worden aangemaakt voor print- & snij-applicaties.

Systeemvereisten

De volgende systeemomgeving is vereist voor het gebruik van Silhouette Studio®.

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

Functies Overzicht

De Silhouette Studio® software omvat, maar niet beperkt tot, de volgende softwarefuncties en voordelen:

- Importeren van verschillende bestandsformaten
- Print- & snijtechnologie (vereist een printer)
- Downloaden van exclusieve digitale content
- Organiseren en optimaliseren van de bibliotheek collectie met afbeeldingen
- Bestanden voor het snijden van lettertypes die al zijn geïnstalleerd op uw computer
 - Het bewerken van tekst met:
 - Woorden en letters verplaatsen
 - Uitvullen van uitlijning
 - Controle op de tussenruimte bij letters
 - Tekst op tracé
- Teken uw eigen afbeeldingen in print- en snijformaten, waaronder:
 - Lijnen
 - Cirkels, vierkanten en afgeronde rechthoeken
 - Polygonen en gebogen lijnen
 - Instrument om mee uit de vrije hand te tekenen
- Het formaat van afbeeldingen aan exacte specificaties aanpassen
- Lijnssets degroeperen/groeperen voor bewerking
- Tekst- en afbeeldingspunten bewerken en manipuleren
- Delen van een afbeelding verwijderen met het vrijehand-gummetje
- Afbeeldingen samenvoegen
- Mateffecten met schaduw maken
- Afbeeldingen met de volgende eigenschappen rangschikken:
 - Transformeren
 - Roteren
 - Uitlijning
 - Repliceren
 - Aanpassen
- Lijntypes voor verschillende snijhandelingen bewerken
- Maak uw eigen print- & snij-afbeeldingen door afbeeldingen op te vullen met aangepaste kleuren, verlopen en patroonopvullingen
- Onbeperkt aantal keren “ongedaan maken” en “opnieuw uitvoeren”

Softwarebestandsindelingen

De Silhouette Studio®-software maakt gebruik van een eigen STUDIO-bestandsformaat, dat bestaat uit vectorafbeeldingen voor lijn- en kleur-/verloopgegevens die bedoeld zijn voor afdrukken en/of snijden. De Silhouette kan ook de volgende vectorbestandsformats openen* in een klaar-voor-snijden-format:

- DXF
- SVG (betaalde optie)

De Silhouette Studio® software kan ook een aantal andere vector- en roosterbestandsformats importeren met als doel deze afbeeldingen te kunnen volgen om snijlijnen voor print- en snij-afbeeldingen te kunnen maken.

De volgende aanvullende bestandstypes kunnen worden geïmporteerd:

- JPG
- BMP
- PNG
- TIFF
- GIF
- WMF
- PDF (betaalde optie)

Naast bestanden die kunnen worden geopend of geïmporteerd, geeft Silhouette Studio® ook toegang tot lettertypes. Houd er rekening mee dat Silhouette America de kwaliteit of het succes van lettertypes, die niet door ons bedrijf worden aangeboden, niet kan garanderen, omdat niet alle lettertypes voor het snijden of schetsen zijn ontworpen.

Met de software van Silhouette kunt u ook uw eigen afbeeldingen maken om te snijden. Er zijn simpele lijntekenfuncties ingebouwd in de Silhouette software waarmee u dit kunt doen binnen het Silhouette-programma.

*Niet alle functies van deze bestandstypes kunnen mogelijk worden geïmporteerd in de Silhouette Studio® software

Beschikbare Digitale Content

De inhoud is verkrijgbaar via de Silhouette Design Store (toegankelijk via de Silhouette Studio®-software).



In de online winkel heeft u toegang tot extra digitale content voor de software en kunt u deze ook kopen, van zowel Silhouette America artiesten als onafhankelijke artiesten en verschillende bedrijven, zodat er voor een grote verscheidenheid aan vooraf gemaakte, beschikbare look en feel content wordt gezorgd. Meer informatie over de winkel en het downloaden van content vindt u later in deze handleiding.

02 De software installeren (Silhouette Studio®)

De uitleg voor de software kunt u raadplegen op de website Silhouette America.com na "Een account aanmaken".
<https://www.silhouetteamerica.com/software>.

Nadat u het gebruikte Silhouette-apparaat geregistreerd hebt, downloadt u de software van de downloadpagina (<https://www.silhouetteamerica.com/software>) om deze te gebruiken.

Belangrijk

- Voordat u Silhouette Studio installeert, moet u zich aanmelden als gebruiker met administratorbevoegdheden voor de computer.
- Sluit de Silhouette Snijapparaat niet aan op de computer totdat de installatie van de software voltooid is.

Ondersteund OS

- Windows / macOS

Ga voor meer informatie over ondersteunde besturingssystemen naar [silhouetteamerica.com](https://www.silhouetteamerica.com).

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

Op een Windows-computer

- 1 Ga naar <https://www.silhouetteamerica.com/software>
- 2 Selecteer WINDOWS (64-bits) afhankelijk van het besturingssysteem dat u gebruikt.
- 3 Het downloaden van het installatieprogramma begint.
- 4 Dubbelklik op het gedownloade installatiebestand "(naam gedownload bestand).exe" om het uit te voeren.
- 5 Volg de instructies op het installatiescherm om de software te installeren.
- 6 Klik op "Next (N)" wanneer de installatiewizard hierom vraagt.

Op een Mac

- 1 Ga naar <https://www.silhouetteamerica.com/software>
- 2 Klik op MAC.
- 3 Het downloaden van het installatieprogramma begint.
- 4 Dubbelklik op het gedownloade installatiebestand "(naam gedownload bestand).dmg" om het uit te voeren.
- 5 Sleep het pictogram van Silhouette Studio naar de map Toepassingen en installeer het programma.

Opmerking

Als u Silhouette Studio al hebt geïnstalleerd, werk deze dan bij naar de nieuwste versie vanaf de onderstaande website.
<https://www.silhouetteamerica.com/software>

03 Softwareoverzicht

De Software openen

Om de software op de pc te openen, moet u het icoontje op het bureaublad zoeken en hier op dubbelklikken. Als er tijdens de installatie geen icoontje op het bureaublad is aangemaakt, gaat u naar het Windows Start-menu en kiest u voor het uitvoeren van Silhouette Studio®.

Om de software op een Mac te openen, opent u de Applicatie-map en start u Silhouette Studio®.

Het Silhouette Studio® icoontje zal er als volgt uitzien:



Startscherm

Wanneer de software wordt gestart, wordt de welkomstdiavoorstelling bovenaan het startscherm weergegeven. Als u 'Beginner' selecteert, worden de details van de navigatietabbladen [ONTWERP], [BIBLIOTHEEK] en [VERZENDEN] rechtsboven weergegeven als een diavoorstelling.

Dit scherm biedt een startpagina die gebruiksvriendelijk en eenvoudig te gebruiken is voor de gebruiker. Hier vindt u projectsjablonen en ontwerpen die u uit de ontwerpwinkel kunt downloaden.

*Voor de schermafbeeldingen die in dit hoofdstuk worden gebruikt, worden  schermafbeeldingen in de donkere modus van Silhouette Studio® gebruikt.



Navigatietabblad

Er zijn navigatietabbladen [ONTWERP], [BIBLIOTHEEK] en [VERZENDEN]

Project-zelfstudie

De Silhouette Studio®-zelfstudie introduceert de basisfuncties van Silhouette Studio® die nodig zijn om voor het eerst een kunstwerk te maken met de Silhouette-snijmachine.

Winkel

Wanneer u de Silhouette designwinkel bezoekt, wordt u doorgeleid naar de website van de winkel. U kunt de inhoud, inclusief het ontwerp en lettertype, bekijken en kopen.

Nieuws

In deze sectie vindt u de nieuwste updates van snijmachines en software, inclusief informatie over nieuwe Silhouette-producten en aankoopinformatie.

Startermodus

In de Starter-modus, die nieuw is toegevoegd aan Silhouette Studio®, kunt u eenvoudig doorgaan met het ontwerpen, terwijl u de uitleg en illustraties raadpleegt die stapsgewijs worden gegeven. Hierdoor kan zelfs een beginner het werk soepel en leuk uitvoeren tot het einde. Bovendien herkent de stapsgewijze handleiding de soorten kunstwerken die de gebruiker kan maken. Hierdoor kan de gebruiker naar materialen, gereedschappen en machines met een hogere moeilijkheidsgraad navigeren.

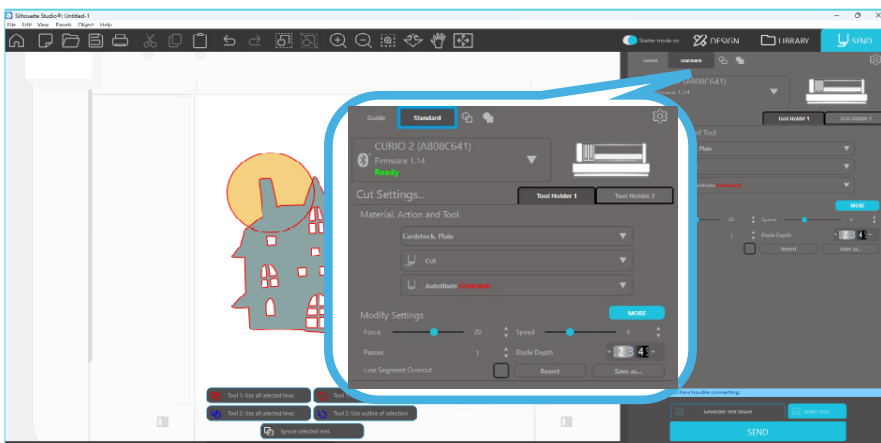
De VERZENDEN-modus heeft een Gidsmodus, die zelfs voor beginners gemakkelijk te begrijpen is, en een Standard-modus.

Gidsmodus

U kunt de stappen vanaf het aansluiten op de snijmachine tot aan het verzenden van de gegevens één voor één op afzonderlijke schermen volgen.

Standaardmodus

Op hetzelfde scherm kunt u de stappen volgen, van het aansluiten op de snijmachine tot aan het verzenden van de gegevens.

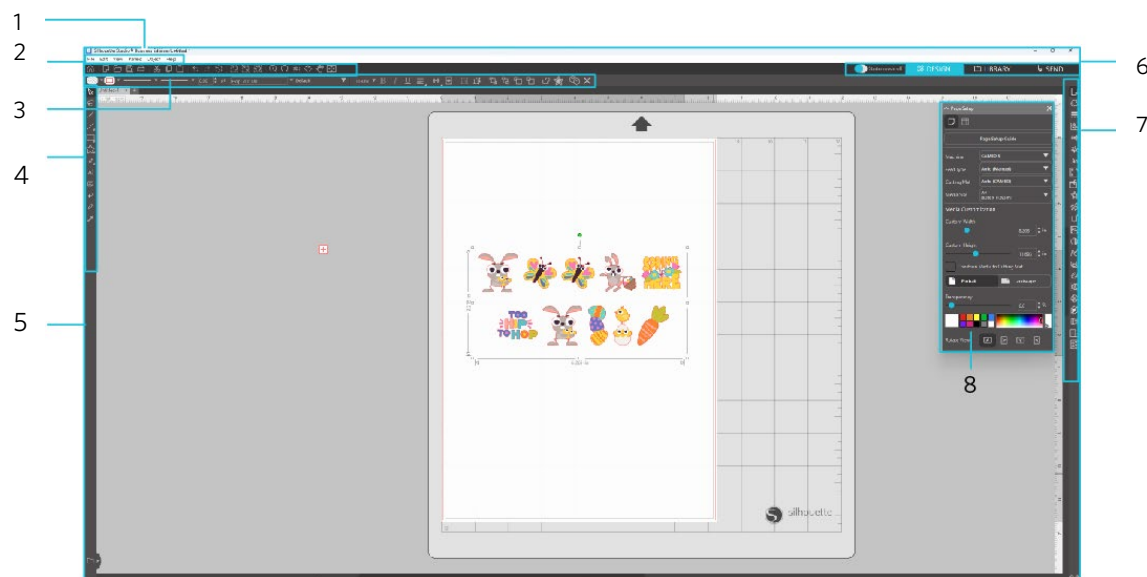


Software-segmenten

De software biedt verschillende gesegmenteerde gebieden. In latere gedeelten worden details besproken over de specifieke functie van elke knop. Maar we geven hier een kort overzicht van alle segmenten zodat u bekend raakt met waar alles zich bevindt.

Naam en functies van elk onderdeel

De software biedt verschillende gesegmenteerde gebieden. Maar we geven hier een kort overzicht van alle segmenten zodat u bekend raakt met waar alles zich bevindt.



1 Menubalk

Bestand: voor het aanmaken van nieuwe bestanden, openen van bestaande bestanden, opslaan van bestanden, afsluiten Silhouette Studio®, enzovoort.

Voorkeuren: Voor knippen, kopiëren, plakken en Voorkeuren. De configuratie van taal- en eenheidinstellingen, initialisatie van Silhouette Studio® en andere taken kunt u uitvoeren in Voorkeuren.

Weergave: voor het openen van de rasterweergave, het instellen van registratiemarkeringen enzovoort.

Paneel: voor het weergeven van elk paneel.

Figuur: voor het roteren, repliceren, samenvoegen, groeperen enzovoort.

Help: voor het bekijken van de Gebruikershandleiding, versie-informatie enzovoort.

2 Werkbalk

Biedt snelkoppelingen voor basisfuncties, zoals Nieuwe tekening en Opslaan.

3 Werkbalk Snelle toegang

Biedt hulpmiddelen voor bijvoorbeeld groeperen, repliceren en het instellen van de stapelvolgorde.

4 Ontwerpgereedschap

Biedt gereedschappen voor het tekenen van basisfiguren en het toevoegen van tekst.

5 Werkruimte

Dit is de werkruimte voor het maken van ontwerpen, zoals figuren en tekst.

6 Navigatietabblad

Startermodus: Schakelt tussen de gidsmodus en de standaardmodus AAN of UIT.

Tabblad ONTWERP: Dit is de werkruimte voor het maken van ontwerpen.

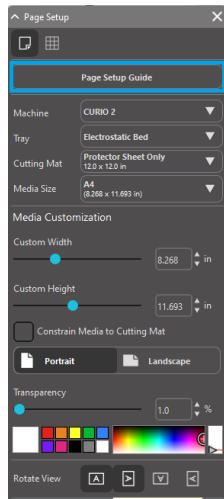
U kunt terugkeren naar de ontwerppagina door op het tabblad 'ONTWERP' te klikken, zelfs als u het tabblad 'BIBLIOTHEEK' of 'VERZENDEN' bekijkt. Voor meer informatie over de verschillende functies van de ontwerppagina, zie 'Help' en 'Gebruikershandleiding...' op de werkbalk.

Tabblad BIBLIOTHEEK: Via het tabblad 'BIBLIOTHEEK' heeft u toegang tot de ontwerpen die in de bibliotheek zijn opgeslagen en tot de inhoud die u uit de Silhouette Design Store hebt gedownload. In de bibliotheek kunt u mappen en submappen toevoegen om de ontwerpen te sorteren en organiseren.

Tabblad VERZENDEN: Op het tabblad 'VERZENDEN' kunt u de snijomstandigheden voor het ontwerp instellen en de snijgegevens naar Silhouette Cutting Machine sturen.

7 Paneelweergave: Geeft elk paneel weer.

8 Paneel: Biedt de functies die betrekking hebben op het geopende paneel.



In het paneel [Pagina-instelling] wordt de [Pagina-instelling] weergegeven, zodat u de basisinstellingen voor het snijden kunt configureren.

*Het kan ook worden weergegeven via de [Inleiding] van het [Help]-menu.

Snij-/Tekengedeelte

U zult zien dat er twee verschillende gedeelten zijn in uw werkruimte:



- Witte werkruimte
- Grijze wachtruimte

De witte werkruimte markeert het actieve documentgedeelte. In dit gebied kunnen afbeeldingen worden geplaatst of gemaakt, of ze kunnen in het grijze wachtgedeelte worden geplaatst of gemaakt. Afbeeldingen in dit grijze gedeelte zijn onzichtbaar voor uw snijinstrument of printer. U kunt afbeeldingen aan de zijkant plaatsen om ze te reserveren als u ze niet wenst op te nemen in het werk dat geprint en/of gesneden gaat worden.

U zult een rode grens zien binnen de witte werkruimte. De rode lijn vertegenwoordigt het actieve snijgedeelte. Alleen wat binnen de rode lijn valt, is zichtbaar voor het snijinstrument en kan gesneden worden. Alle afbeeldingen die naar de Silhouette worden gestuurd om te worden gesneden, moeten binnen deze rode lijn zijn.

Documenten openen



Hoewel u altijd een nieuw document krijgt als u de software opent, kunt u ook een nieuwe werkruimte selecteren om een nieuw project te beginnen. Om een nieuw document te starten kunt u de optie Nieuw in het menu Bestand gebruiken of het pictogram Nieuw selecteren.



Om bestaande bestanden te openen kunt u de optie Openen in het menu Bestand gebruiken of het pictogram Openen selecteren.

U zult vervolgens gevraagd worden om naar de locatie te navigeren waar uw gewenste bestand zich bevindt. Via de "Openen"-functie heeft de Silhouette Studio® software de mogelijkheid om de volgende snijtype-bestanden te openen:

- STUDIO (Silhouette Studio®-bestanden)
- GSD/GST (Graphtec "ROBO Master" programmabestanden)
- DXF
- SVG (betaalde versie)

** Silhouette Studio® ondersteunt alleen de volgende DXF-functies: Boog, cirkel, ellips, lijn, DWPolyline, spline en tekst*

Met de "Openen"-functie krijgt u ook toegang tot bestandstypes met simpele afbeeldingen die niet in het snijformat zijn, maar die geïmporteerd kunnen worden voor print- of volgdoeleinden. Als u een pc gebruikt, moet u "Alle bestanden" selecteren bij het type bestand als u een ander type bestandsformat wilt openen.

U kunt met het "Bestand"-menu ook toegang krijgen tot een lijst met onlangs gebruikte documenten onder "Recent geopend". U kunt ook de "Samenvoegen"-optie uit het "Bestand"-menu gebruiken om een bestand te openen in dezelfde werkruimte die u gebruikt, in plaats van het openen van een nieuwe documentwerkruimte.

Tenslotte krijgt u ook toegang tot compatibele bestandstypes door het opgeslagen bestand direct van uw computer naar uw werkruimte in de software te slepen.

Document-tabs

Bij elk nieuw document of geopend document krijgt u een nieuwe document-tab links onderaan uw scherm.



De tab zal worden aangeduid als "Zonder titel" totdat u uw bestand met een naam opslaat, of als u een bestand geopend heeft dat al een naam had. In dat geval zal de bestandsnaam worden weergegeven. De witte tab zal altijd het actieve document zijn, terwijl alle andere geopende inactieve documenten grijs zullen zijn. U kunt op eventuele inactieve tabs klikken om ze tot actieve werkruimte te maken en tussen geopende documenten schakelen. Als u op de "X" klikt, sluit u een eventueel geopende werkruimte.

Documentgroottes



Als u de grootte van uw document wilt aanpassen, kunt u de optie Pagina-hulpmiddelen in het menu Beeld gebruiken of het pictogram Pagina selecteren.

Met het Paginapaneel kunt u de breedte of lengte van uw document aanpassen. Er zijn vooraf ingestelde gebruikelijke formaten waar u uit kunt kiezen, maar u kunt de afmetingen ook handmatig instellen op een zelfgekozen paginaformaat voor het materiaal dat u wenst te gebruiken.

Als u het "Pagina-instellingen"-menu bekijkt en uw materiaal aan de afmeting van de snijmat wordt aangepast, wordt de snijmat weergegeven. U ziet zo hoe uw materiaal op de snijmat moet worden geplaatst om in de Silhouette te worden ingevoerd, als het tijd is om te gaan snijden. Later, als u gaat snijden, zal dit ook worden weergegeven om ervoor te zorgen dat u uw materiaal op de juiste wijze in de Silhouette invoert. U kunt ervoor kiezen om deze snijmatanimatie altijd weer te geven via de voorkeuren.

Als de snijmat getoond wordt, kunt u de "Laat snijmat"-optie kiezen in het "Pagina-instellingen"-menu om exact te laten zien waar op uw mat afbeeldingen zullen worden gesneden aan de hand van het raster dat op de echte snijmat is gedrukt.



Als u de balk naar rechts verschuift of het percentage verhoogt, zal de werkruimte met de witte pagina transparanter worden en de onderliggende snijmat tonen.

Als u het instelt op 100% of de balk helemaal naar rechts schuift, zult u de snijmat helemaal zien en zal uw witte werkruimte geheel transparant zijn.



Bij deze weergave zal de rode lijn nog steeds uw snijgedeelte weergeven. Afbeeldingen die buiten het rode snijgedeelte vallen, zullen niet worden gesneden. Het donkere gedeelte op de snijmat geeft de afdrukmargin van uw printer weer en is alleen ter referentie.

Snijweergave

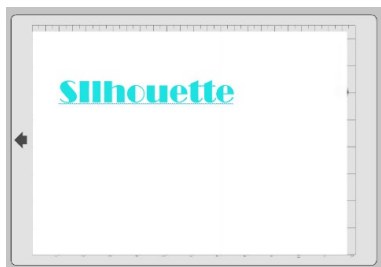
Documenten kunnen liggend of staand worden bekeken. Afhankelijk van de oriëntatie van het document dat is gemaakt onder het tabblad [ONTWERP], wordt het document ook in dezelfde oriëntatie weergegeven op het tabblad [VERZENDEN]. Wanneer u een nieuw document opent, wordt het standaard in de staande afdrukstand weergegeven.



Portret ONTWERP tabblad



Tabblad VERZENDEN



Tabblad Landschapsontwerp



Tabblad VERZENDEN

In het paneel [Pagina-instelling] kunt u een pagina ook weergeven door deze te draaien. Terwijl de "Paginaweergave" bepaalt hoe uw snij-opdracht naar de Silhouette wordt gestuurd om te worden gesneden, zal de "Weergave roteren"-optie uw werkruimte gewoon op het scherm roteren voor een ander perspectief.

Bekijken en inzoomen

Vaak wilt u, als u uw werkruimte bekijkt, inzoomen om kleine afbeeldingen of delen van een afbeelding waar moeilijk mee te werken valt beter te bekijken.

Inzoomen



Met deze functie zoomt u in op het midden van uw werkruimte om iets beter te bekijken.

Zoom uit



Met deze tool zoomt u uit, zodat u een breder perspectief krijgt.

Selectie inzoomen



Met deze tool kunt u inzoomen op specifieke gebieden van uw werkruimte door een kader te tekenen rond het gebied waarop u wilt inzoomen.

Sleep zoom



Nadat u op deze functie hebt geklikt, zal er een icoontje verschijnen zoals het bovenstaande "Sleep inzoom"-icoontje. Vervolgens kunt u met de muis klikken en de muisknop ingedrukt houden om handmatig in of uit te zoomen naar de gewenste schaal.

Pan beweging



Hierdoor kunt u uw gehele werkruimte verplaatsen.

Passend op de pagina



Wanneer u op het pictogram Aanpassen aan pagina klikt, wordt de volledige werkruimte direct in het midden van uw scherm weergegeven.

Instellingen

Er zijn een aantal door de gebruiker gecontroleerde voorkeuren die u aantreft in het Bestandsmenu (pc) of Silhouette Studio® menu (Mac) onder Voorkeuren.

Algemeen

Met dit gedeelte kunt u handmatig de programmataal selecteren en bepalen hoe vaak dat u wilt dat het programma automatisch op beschikbare software-updates controleert. Dit gedeelte biedt ook voorkeuren met betrekking tot de meeteenheden die in het programma getoond worden. U kunt het volgende aanpassen:

Meeteenheid

Pas alle weergegeven metingen aan naar de gewenste eenheid.

Afmetingen

Schakel de meeteigenschappen van de afbeelding in of uit wanneer er afbeeldingen worden geselecteerd.

Standaardinstellingen

In dit gedeelte kunt u de standaardinstellingen aanpassen als Silhouette Studio® software is geopend. U kunt de volgende instellingen aanpassen:

Standaard vulling

Biedt de mogelijkheid om te selecteren hoe nieuwe, door de gebruiker getekende afbeeldingen worden gemaakt: of ze alleen als omtrek worden weergegeven (als afbeeldingen met rode lijnen of afbeeldingen met grijze lijnen) of als afbeeldingen met een effen vulling (wat de voorkeur kan hebben bij het maken van Print & Snij-afbeeldingen die door de gebruiker worden gemaakt).

Voorkeur voor registratiemerken

Hiermee stelt u het programma zo in dat registratiemarkeringen standaard worden in- of uitgeschakeld.

Pagina-indeling

Geef aan of de afdrukstand Liggend of Staand moet worden gebruikt wanneer een nieuw document wordt gestart.

Paginarand

Geeft de mogelijkheid om tot aan de rand van de pagina te knippen.

Weergave

Dit gedeelte geeft Weergave opties aan, waaronder:

Antialiasing

Helpt onregelmatige lijnen glad te strijken terwijl ze worden gemaakt en bekeken. • Antivouwvervorming – Helpt gekartelde lijnen gladder maken als ze worden gemaakt en bekeken. Hogere bemonsteringssnelheden zullen de lijnen gladder maken.

Knopgrootte

Maakt het mogelijk om grotere of kleinere knoppen weer te geven.

Animatie

Bepaalt de snelheid van animatieacties, zoals het verplaatsen van afbeeldingen bij het ongedaan maken of opnieuw uitvoeren van acties, of tijdens het in- en uitzoomen. • Animatie – Controleert de snelheid van animaties, zoals het verplaatsen van afbeeldingen, ongedaan maken of het herhalen van handelingen of tijdens het in- of uitzoomen.

Achtergrondkleurvoorkeur

Hiermee kunt u de kleur van het inactieve werkruimtegebied bepalen.

Curve kwaliteit

Verbeterd de visuele weergave van lijnen op het scherm. • Kwaliteit van de curve – Verbeterd het uiterlijk van de lijnen op het scherm.

Importeer opties

Bewerken

Tools

Dit gedeelte biedt voorkeuren voor de manier waarop u de Bézier-besturingselementen wilt weergeven en hoe u wilt dat afbeeldingen zich gedragen wanneer bepaalde wijzigingen worden toegepast. Het biedt ook voorkeuren voor het aanpassen van hoe het programma afbeeldingen selecteert of hoe verschillende tekengereedschappen doorgaan met tekenen of voltooiën wanneer u klaar bent met het gebruiken van het tekengereedschap.

Geavanceerd

Dit gedeelte biedt aanvullende, geavanceerde opties. In dit gedeelte kunt u het volgende aanpassen:

Fabrieksinstellingen herstellen

Alle voorkeuren worden opnieuw ingesteld.

Mijn bibliotheek opnieuw indexeren

Als u deze actie uitvoert, wordt de bibliotheek opnieuw geïndexeerd om ervoor te zorgen dat beschadigingen of fouten worden opgelost, mochten er problemen zijn met het correct laden van de bibliotheek of het correct gebruiken van de zoekfunctie van de bibliotheek.

Bibliotheekmachtigingen instellen

Zorgt ervoor dat de bibliotheek correct toegankelijk is op basis van de machtigingen van het computeraccount.

Herstel vooraf geladen ontwerpen

Herstelt vooraf geladen ontwerpen volgens het gedetecteerde Silhouette-model.

Bibliotheek resetten

Met deze actie worden alle afbeeldingen en mappen uit uw bibliotheek verwijderd en worden de oorspronkelijke software-installatie-instellingen van de bibliotheek hersteld.

OpenGL instellingen

Verhelpt bepaalde weergaveproblemen.

HTTP Sockets

Afhankelijk van de snelheid van uw internetverbinding kan deze optie worden aangepast naar een hoger aantal sockets om de downloadsnelheid te verhogen wanneer u afbeeldingen koopt in de Design Store.

IME-instelling

Maakt het mogelijk om niet-westerse tekens te typen.

Proxy instellingen

Wordt gebruikt voor proxyverbindingsinstellingen.

Pakket grootte

Snelheid waarmee informatie naar de Silhouette wordt verzonden.



- Pakket-formaat - Tempo waarmee informatie naar de Silhouette wordt gestuurd.

Een andere programma-optie die niet in het Voorkeuren-menu staat, is de "Software kleurthema"-knop rechts onderaan het softwarescherf.

04 Afbeeldingen tekenen/bewerken

Basis tekengereedschappen

Met Silhouette Studio® kunnen gebruikers heel snel afbeeldingen tekenen en maken met een aantal basis tekenfuncties. Alle tekenfuncties vindt u aan de linkerkant van het softwarescherf.

Lijngereedschap



Met de lijntool kunt u enkele, rechte lijnen maken. Als u de Shift-toets op uw toetsenbord ingedrukt houdt terwijl u tekent, tekent u een rechte verticale, horizontale of 45 stappen lange lijn vanaf het beginpunt.

Polygoonfunctie



Met de Polygoontool kunt u meerdere rechte lijnen maken. Er zal bij elke muisklik een punt worden gemaakt. Er zullen lijnen worden getekend totdat de afbeelding wordt gesloten door het eindpunt met het beginpunt gelijk te trekken, of door dubbel te klikken met de muis om het tekenen te beëindigen. Als u de Shift-toets op uw toetsenbord ingedrukt houdt terwijl u tekent, tekent u een rechte verticale, horizontale of 45 stappen tellende lijn vanaf het beginpunt of het laatste punt waar u hebt getekend.

Gebogen vormenfunctie



Met de Gebogen Vormenfunctie kunt u meerdere gebogen lijnen maken. Er zal bij elke muisklik een punt worden gemaakt. Er worden lijnen getekend totdat de afbeelding wordt gesloten door het eindpunt uit te lijnen met het beginpunt, of door te dubbelklikken met de muis om te stoppen met tekenen.

Booggereedschap



Met het Booggereedschap kunt u bogen van elke gewenste grootte op uw pagina tekenen.

Rechthoekfunctie



Met het Rechthoekgereedschap kunt u vierkanten of rechthoeken maken. Als u de Shift-toets op uw toetsenbord ingedrukt houdt tijdens het tekenen, maakt u een vierkant. Terwijl als u de Alt-toets op uw toetsenbord ingedrukt houdt, u de cursorpunt waar u met uw afbeelding begonnen bent tot het exacte midden van uw object maakt.

Afgeronde Rechthoekfunctie



Met het gereedschap Afgeronde rechthoek kunt u vierkanten of rechthoeken met afgeronde hoeken maken. Als u de Shift-toets op uw toetsenbord ingedrukt houdt tijdens het tekenen, maakt u een afgerond vierkant. Terwijl als u de Alt-toets op uw toetsenbord ingedrukt houdt, u de cursorpunt waar u met uw afbeelding begonnen bent tot het exacte midden van uw object maakt. Als een afgeronde rechthoek wordt geselecteerd, zult u twee rode controlepunten zien links bovenaan in de rechthoek. Deze kunnen worden versleept om de hoeken van de boven-, onder- en zijkant van de rechthoek aan te passen. U kunt ze ook beide gelijktijdig selecteren door de Shift-toets op uw toetsenbord ingedrukt te houden en één van de controlepunten te verslepen.

Ellips



Met de Cirkelfunctie kunt u een ovaal of een cirkel maken. Als u de Shift-toets op uw toetsenbord ingedrukt houdt tijdens het tekenen, maakt u een cirkel. Terwijl als u de Alt-toets op uw toetsenbord ingedrukt houdt, u de cursorpunt waar u met uw afbeelding begonnen bent tot het exacte midden van uw object maakt.

Regelmatige veelhoek



Met het Veelhoekgereedschap kunt u vormen met een verschillend aantal zijdes maken. Het standaard aantal zijdes is vijf, maar met de schuifbalk in het midden kunt u het aantal verhogen of verlagen om andere vormen te maken, zoals een driehoek.

Vrijehandgereedschap



Met de Vrijehandfunctie kunt u een doorlopende vrijevormlijn maken. Het tekenen van lijnen met deze functie gaat door totdat de muisknop wordt losgelaten, of totdat de afbeelding wordt gesloten door het eindpunt met het beginpunt gelijk te trekken.

Soepele Vrijehandfunctie



Met de Soepele vrijehandfunctie kunt u vloeiende, doorlopende lijnen in vrije vorm tekenen. Lijnen die met deze functie zijn getekend zullen soepele overgangen hebben en geen scherpe hoeken. Het tekenen van lijnen met deze functie gaat door totdat de muisknop wordt losgelaten, of totdat de afbeelding wordt gesloten door het eindpunt met het beginpunt gelijk te trekken.

Afbeeldingen bewerken

Alle lijnpunten kunnen worden bewerkt, als u een bestaande afbeelding wilt aanpassen.

Selectiegereedschap



Met het selectiegereedschap bepaalt u welke afbeelding als actieve afbeelding wordt geselecteerd. Ook kunt u afbeeldingen op het scherm verplaatsen.

Dit is uw standaard instrument om mee op afbeeldingen te klikken om te tonen dat ze geselecteerd zijn.

Bewerk punten

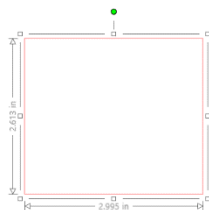


Om de puntbewerkingsmodus te openen, kunt u dubbelklikken op een geselecteerde afbeelding of het gereedschap Punten bewerken gebruiken. Met deze functie kunt u elk punt van uw afbeelding bewerken door ze te verplaatsen of te verwijderen. Alleen enkele, niet-gegroepeerde lijngedeeltes kunnen worden bewerkt. In latere gedeeltes komt degroeperen aan de orde.

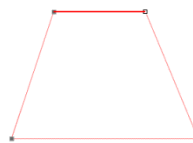
Om de "Punten bewerken"-modus af te sluiten, kunt u opnieuw dubbelklikken op uw afbeelding of terugkeren naar de gewone selectiemodus door op de Selecteerfunctie te klikken.

Punten bewerken-modus

Als u de "Punten bewerken"-modus opent, zullen niet langer de bedieningshendels voor formaataanpassing en roteren rond de afbeelding worden weergegeven, maar de punten of knopen van de afbeelding. Er komen punten op lijnen te staan als de lijn een nieuwe richting neemt of in plaats van vlak (of recht) gebogen wordt.



Regelmatige selectie



Modus "Punt Bewerken"-modus

In de "Punten bewerken"-modus zal de geselecteerde punt wit worden weergegeven, terwijl alle andere punten donkergrijs zullen zijn. De geselecteerde lijn die verbonden is met het geselecteerde punt zal gemarkeerd worden als een dikke rode lijn. Aanvullende lijnen die blauwe punten hebben, zijn hendels om gebogen lijnen mee aan te passen.

In de "Punten bewerken"-modus zal ook de "Punten bewerken"-taakbalk getoond worden aan de rechterkant van uw scherm. U kunt de volgende handelingen verrichten in de "Punten bewerken"-modus:

Punten verplaatsen/bewerken

U kunt een punt op een lijn verplaatsen door er met de muis over te gaan. Zodra u over een punt gaat dat kan worden bewerkt, zal de cursor zich aanpassen om u te tonen dat u op dit punt kunt klikken om het naar de gewenste locatie te verplaatsen. Bij gebogen lijnen kunt u de blauwe punten op dezelfde manier pakken en ze rond het scherm verslepen om de curve aan te passen van het desbetreffende lijnsegment.

Punten toevoegen

U kunt een punt toevoegen door met de muis over de lijn te gaan en een punt te plaatsen op een plek waar nog geen punten zijn, en waar u uw afbeelding wilt bewerken. Zodra u boven een lijn bent waar een punt kan worden geplaatst, zal de cursor zich aanpassen om u te tonen dat u op dit punt kunt klikken om een punt op de gewenste locatie te plaatsen.

Punt verwijderen



U kunt elk punt verwijderen door de "Punt verwijderen"-functie te gebruiken, of met een rechtermuisklik op het geselecteerde punt en de "Punt verwijderen"-optie te kiezen. Als u een punt verwijdert, zullen de twee dichtstbijzijnde punten aan weerszijden van de verwijderde punt zich samenvoegen en een nieuwe verbindende lijn vormen. Houd er rekening mee dat deze functie verschilt van het verwijderen van een afbeelding en alleen bedoeld is voor het verwijderen van individuele punten. Dit is alleen binnen de "Punten bewerken"-modus beschikbaar.

Breek pad



U kunt het pad van een lijnpunt verbreken met behulp van de tool Pad verbreken of door met de rechtermuisknop op het geselecteerde punt te klikken en de optie Pad verbreken te kiezen. Met "Pad onderbreken" maakt u twee nieuwe punten vanaf het oorspronkelijk geselecteerde punt waar het pad werd onderbroken.

U zult merken dat een onderbroken pad, of twee niet-verbonden eindpunten aan tegengestelde uiteinden van dezelfde lijn, verbonden kunnen worden door één uiteinde naar het tegengestelde eindpunt van de afbeelding te slepen.

Hoekig



Met het hoekgereedschap kunt u een geselecteerd punt zo aanpassen dat de bedieningshendels op het geselecteerde snijpunt afzonderlijk kunnen worden aangepast om een scherpe hoek te creëren.

Vloeiend



Met het gereedschap Vloeiend kunt u een geselecteerd punt aanpassen, zodat er een vloeiend overgangspunt ontstaat op het geselecteerde snijpunt.

Vlak maken



Met de optie Vlak maken wordt de geselecteerde lijn (de lijn die in vet rood is gemarkeerd en die hoort bij het op dat moment geselecteerde punt) aangepast naar een platte, rechte lijn.

Curve maken



Met de optie Curve maken wordt de geselecteerde lijn (de lijn die in vet rood is gemarkeerd en die hoort bij het op dat moment geselecteerde punt) aangepast naar een gebogen lijn.

Vereenvoudigen



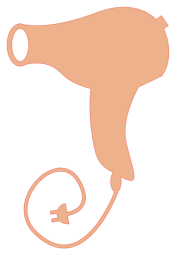
Sommige bibliotheekafbeeldingen of andere geïmporteerde afbeeldingen uit andere bronnen kunnen een zeer groot aantal punten bevatten. Met de "Vereenvoudigen"-functie past u de punten van de afbeelding automatisch aan en vereenvoudigt u de afbeelding tot de simpelst mogelijke puntenvorm, terwijl de originele totale lijnenvorm van de afbeelding behouden blijft.

Naast de functies die u in de "Punten bewerken"-modus aantreft, zijn er twee extra bewerkingfuncties die zich aan de linkerkant van het scherm bevinden.

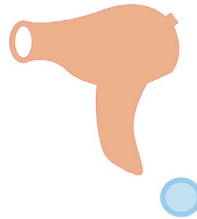
Gum gereedschap



U kunt elk deel van de afbeelding weggummen met behulp van het gummetje en eenvoudig en direct de binnenste delen of randen van de lijnafdeling te verwijderen.



Originele afbeelding

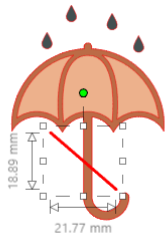


Nieuwe afbeelding met behulp van Gummetje

Mes gereedschap



U kunt afbeeldingen segmenteren met behulp van het mesgereedschap. Met deze functie kunt u afbeeldingen opdelen in rechte stukken om een nieuwe, afzonderlijke, onafhankelijke vorm te maken.



Oorspronkelijke afbeelding



Nieuwe afbeelding met behulp van het mesgereedschap

Lijn opties

Lijnen in het programma, waaronder tekst, afbeeldingen die met behulp van de tekenfuncties zijn gemaakt en afbeeldingen uit de bibliotheek, kunnen worden gewijzigd om andere eigenschappen te krijgen.

Lijnkleuropties



Standaard worden de lijnen in het rood weergegeven, maar u kunt de kleur naar wens wijzigen. Het wijzigen van de lijnkleuren heeft geen invloed op hun eigenschappen bij het snijden. Het wijzigen van de lijnkleuren kan nuttig zijn om eenvoudiger verschillende afbeeldingen of delen van afbeeldingen te zien, om lijnen in verschillende kleuren te zien of om delen van afbeeldingen aan te passen, specifiek met het oog op printen voor print & snij-acties waarbij het belangrijk kan zijn dat alleen geselecteerde lijnkleuren worden geprint.

Om de lijnkleuren aan te passen, selecteert u uw afbeelding en opent u het "Lijnkleuren"-menu door op het icoontje te klikken dat hierboven getoond wordt. U kunt vervolgens één van de Basis Menu kleuropties kiezen. De keuze met het hekje vertegenwoordigt altijd "doorzichtig". Met de kleurenplukker-functie kunt u een kleur van een ander object in het tekengebied kiezen om de gewenste kleur te dupliceren.



Doorzichtig



Kleurkiezer

Met het "Geavanceerde Opties"-menu kunt u lijnen in elke gewenste kleur op maat maken. U kunt ofwel het doel naar het kleurenspectrum slepen om visueel overeen te komen met de kleur die u zoekt of de RGB (Red Green Blue) of de HSL (Hue Saturation Lightness) waarde intypen van de door u gewenste kleur. U heeft ook de mogelijkheid om de transparantie van de lijn te wijzigen.

Lijnstijlopties



In het menu Lijnstijl kunt u de stijl van uw lijn aanpassen naar een doorlopende lijn (standaard) of een stippellijn. Lijnen zullen dienovereenkomstig de gekozen stijl worden gesneden of geprint.

Lijnen worden afhankelijk van hun breedte in puntformaten bekeken. Het puntformaat kan aan elke gewenste specificatie worden aangepast. Hoewel de breedte van de lijn kan worden aangepast, zal de lijn altijd in een vaste breedte worden gesneden of geschetst, afhankelijk van de dikte van het mes of de pen die u gebruikt.

De lijndikte kan ofwel handmatig worden aangepast door de "Dikte"-optiebalk te verschuiven of door de gewenste punt dikte in te typen.

Met de "Hoekstijl"-optie kunt u het uiterlijk van één van de hoekpunten van de afbeelding aanpassen. "Hoek" zorgt voor een scherpe rand en "Afgerond" voor een soepeler rand.

De "Eindkapstijl"-optie zal alleen lijnen met een open einde aanpassen. "Vlak" of "Vierkant" leveren vlakke, scherpere randen op, terwijl "Afgerond" een soepeler, afgeronde rand oplevert aan het eind van de lijn.

Met de "Positie"-optie past u een lijn aan die zich vóór of achter een opgevulde afbeelding bevindt. Om een afbeelding af te drukken, moet u het selectievakje 'Lijnen van geselecteerde vormen afdrukken' aanvinken en vooraf een andere waarde dan nul instellen voor de lijndikte.

Vulgereedchap

Gesloten afbeeldingen (waarbij het beginpunt van de lijn verbonden is met het eindpunt van de lijn), waaronder tekst, afbeeldingen die gemaakt zijn met behulp van tekenfuncties en afbeeldingen uit de bibliotheek, kunnen worden aangepast om andere opvuleigenschappen te krijgen. Alleen gesloten afbeeldingen kunnen opgevulde attributen hebben. Als het pad van een gesloten afbeelding onderbroken wordt, zullen eventuele gevulde attributen onmiddellijk verdwijnen.

Opties voor vulkleur



Gesloten afbeeldingen worden standaard leeg weergegeven, maar u kunt elke gesloten afbeelding met elke gewenste kleur vullen. Het kan nuttig zijn om vulkleuren aan te passen, omdat u dan eenvoudiger afbeeldingen of delen hiervan kunt zien, vormen en tekst in elke gewenste kleur kunt bekijken of om afbeeldingen met het oog op printen aan te passen voor print & snij-acties.



Om opvulkleuren toe te passen, selecteert u de afbeelding met de gesloten lijn en opent u het menu Opvulkleur door op het hierboven weergegeven pictogram te klikken. U kunt vervolgens één van de Basis Menu kleuropties kiezen. De keuze met het hekje vertegenwoordigt altijd "doorzichtig". Met de kleurenplukker-functie kunt u een kleur van een ander object in het tekengebied kiezen om de gewenste kleur te dupliceren.



Doorzichtig



Kleurkiezer

Met het "Geavanceerde Opties"-menu kunt u vulkleuren in elke gewenste kleur op maat maken. U kunt ofwel het doel naar het kleurenspectrum slepen om visueel overeen te komen met de kleur die u zoekt of de RGB (Red Green Blue) of de HSL (Hue Saturation Lightness) waarde intypen van de door u gewenste kleur. U heeft ook de mogelijkheid om de transparantie van de vulkleur te wijzigen door handmatig de "Transparantie"-optiebalk te verschuiven of door het gewenste percentage in te typen van hoe transparant u wilt dat de vulkleur wordt. 0% is effen en 100% geheel doorzichtig.

Opvullen met kleurverloop-opties



Net zoals u afbeeldingen met effen kleuren kunt vullen, kunt u er ook voor kiezen om afbeeldingen met gesloten lijnen te vullen met een verloopvulling.

Om opvullen met kleurverloop toe te passen, selecteert u uw gesloten lijn afbeelding en opent u het "Opvullen met kleurverloop"-menu door op het icoontje te klikken dat hierboven getoond wordt. U kunt vervolgens één van de vooraf aangemaakte verloopopties uit het Basismenu kiezen. De keuze met het hekje vertegenwoordigt altijd "doorzichtig".



Doorzichtig

U kunt de basisrichting van het verloop ook wijzigen door op één van de Richting-opties onderaan het paneel met Basisopties te klikken.

Met het geavanceerde Opties-menu kunt u uw eigen opvulling met kleurverloop maken op basis van de laatst geselecteerde opvulling met kleurverloop. Opvullingen met kleurverloop zullen altijd minimaal twee (2) kleuren hebben, met één kleur bovenaan en één kleur onderaan. Het verloop zal vervolgens tussen de twee gekozen kleuren plaatsvinden.



U kunt de kleuren in het verloop aanpassen door op de kleurpijltjesbalken te klikken aan de linkerkant van de functie voor het kleurverloop. Zodra de kleur gekozen is, moet u een nieuwe kleur kiezen uit de "Kleur selecteren"-functie hier direct onder. U kunt ook nieuwe balken met een interval toevoegen tussen de bovenste en onderste kleuren of kleurenbalken tussen de bovenste en onderste kleurverloopbalken schuiven om nieuwe verloopeffecten te maken.

In de "Geavanceerde Opties" bestaat ook de mogelijkheid om de hoek van het verloopeffect te roteren met een zelfgekozen gradatie, door ofwel handmatig de Hoekfunctie te verslepen of door de gewenste gradatie in te typen. U heeft ook de mogelijkheid om de transparantie van de lijn te wijzigen door handmatig de "Transparantie"-optiebalk te verschuiven of door het gewenste percentage in te typen van hoe transparant u wilt dat het gevulde effect is, waarbij 0% effen is en 100% geheel doorzichtig.

Opties voor vulpatronen



De laatste opvul-optie wordt gebruikt om gesloten lijnafbeeldingen te vullen met een patroon. Om patroonopvullingen toe te passen, selecteert u uw gesloten lijnafbeelding en opent u het "patroonopvulling"-menu door op het icoontje te klikken dat hierboven getoond wordt. U kunt vervolgens één van de patroonopties kiezen.

Zodra u uw gewenste patroonopvulling heeft gekozen, kunt u met het "Geavanceerde opties"-menu de richting van het patroon horizontaal of verticaal aanpassen, of deze aanpassen aan een Vaste of Gerekte verhouding. Dit menu biedt ook mogelijkheden om het patroon te roteren met ofwel vooraf ingestelde graden of met een eigen gradatie door de "hoek"-functie handmatig te verslepen of door een specifieke gradatie in te typen.

Daarnaast heeft u de mogelijkheid om het formaat van het patroon te bewerken, zodat deze de gekozen vorm vult. U kunt dit doen door ofwel handmatig de "Patroon schalen"-balk te verslepen of door een nieuwe procentagewaarde in te vullen waarbij u aangeeft hoeveel groter of kleiner het opgepaste patroon moet worden.

U heeft ook de mogelijkheid om de transparantie van de lijn te wijzigen door handmatig de "Transparantie"-optiebalk te verschuiven of door het gewenste percentage in te typen van hoe transparant u wilt dat het gevulde effect is, waarbij 0% effen is en 100% geheel doorzichtig.

U kunt extra patronen downloaden in de Silhouette ontwerpwinkel.

U kunt patronen van uw eigen afbeeldingen maken door te gaan naar Bestand > Importeren > Opties importeren. Ga naar de afbeelding die u wilt gebruiken en selecteer deze. Er zal een nieuw dialoogvenster verschijnen waarin u informatie aan de afbeelding kunt toevoegen. Druk op OK om de afbeelding aan de Gebruikersontwerpmat in uw bibliotheek toe te voegen. Van daaruit kunt u uw afbeelding naar elke op te vullen vorm op uw werkruimte slepen.

Schaduwopties (alleen betaalde versie)

U kunt een schaduw toevoegen en bewerken door op het Schaduw-icoontje in de werkbalk boven de werkruimte te klikken. In het Schaduw-menu kunt u schaduw-offset, -kleur en -transparantie aanpassen.

*Functie van het paneel [Afbeeldingseffecten]

Schetsopties



Maak een schetsontwerp door op het schetspictogram in de werkbalk boven de werkruimte te klikken. In het Schets-menu kunt u de rand van de schets, het opvultype en het opvuleffect aanpassen.

Rhinestone-opties (alleen betaalde versie)



Maak een Rhinestone-ontwerp door op het Rhinestone-pictogram in de werkbalk boven de werkruimte te klikken. In het Rhinestone-menu kunt u een Rhinestone effect kiezen, het formaat en de tussenruimte en ook opties voor de plaatsing.

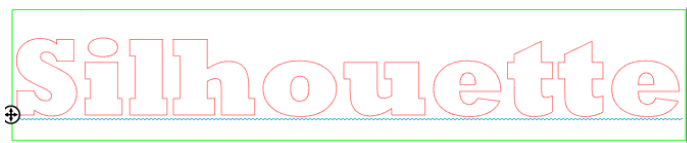
05 Tekst

Tekst maken

A Silhouette Studio® biedt de mogelijkheid om elk lettertype dat op uw computer geïnstalleerd is toe te passen. U hoeft deze lettertypen niet in het programma te installeren. Silhouette Studio® zal eenvoudigweg alle geïnstalleerde bestanden met lettertypen openen en deze aan u tonen als u uw gewenste tekst begint te maken.

Om uw lettertypen te gebruiken, klikt u op de tekstfunctie die u aan de linkerkant van het softwarescherm vindt.

Als u hierop klikt, kunt u de tekstcursor op uw werkruimte plaatsen en direct op het scherm beginnen te typen.



De rode, knipperende lijn is uw cursor en toont u waar u typt. U kunt terug gaan of vooruit door met uw muis te klikken of de pijltjes naar rechts en links op uw computer te gebruiken.

Het omringende groene vak is uw tekstvak. Dit vak kan worden aangepast door op de zwarte balk aan de rechterkant van het tekstvak te klikken en deze ingedrukt te houden. Als u deze balk naar links sleept, maakt u uw tekst passend op meerdere regels. Als u de balk naar rechts sleept, wordt de tekst weer één rechte lijn.

U kunt ook dubbelklikken of buiten de tekst klikken om de “tekstbewerking”-modus te verlaten. U kunt op elk gewenst moment terugkeren om woorden of letters opnieuw te bewerken door nogmaals te dubbelklikken op de tekst die u hebt gemaakt.

Tekst bewerken

Tijdens het maken van uw tekst zal het “tekststijl”-menu zijn geopend aan de rechterkant van uw scherm. Dit menu biedt verschillende aanpassingsmogelijkheden.

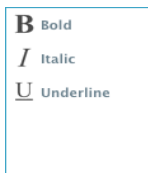
Beschikbare lettertypen

Het eerste gedeelte van dit menu toont het momenteel geselecteerde lettertype met extra lettertype-opties die op uw computer zijn geïnstalleerd en waar u door kunt scrollen. U kunt het bovenste gedeelte van deze sectie gebruiken om naar een specifiek lettertype te zoeken door de naam van een lettertype in te typen, als u deze weet.

U kunt de lettertypes wijzigen in de “tekstbewerking”-modus en een nieuw lettertype gebruiken in hetzelfde tekstvak met andere lettertypes. Ook op bestaande tekst of letters kan verschillende lettertypes worden toegepast gedurende “tekstbewerking”-modus door de gewenste reeks te markeren en het nieuwe, gewenste lettertype te selecteren. Als u niet in “tekstbewerking”-modus bent, kunnen nieuwe lettertypes nog steeds worden toegepast op de geselecteerde tekst, maar zullen dergelijke wijzigingen het lettertype van het gehele geselecteerde tekstveld veranderen.

Kenmerken van lettertypen

Sommige lettertypen zijn geprogrammeerd om het gebruik van bepaalde stijlkenmerken mogelijk te maken. Zo kunt u tekst of letters bijvoorbeeld vet maken, cursief weergeven of laten onderstrepen. Deze kenmerken zullen alleen als beschikbaar voor selectie worden gemarkeerd als het desbetreffende lettertype met dat kenmerk is geprogrammeerd en dergelijke kenmerken kunnen worden toegepast. Om een van deze kenmerken toe te passen, kunt u de gewenste letters of woorden markeren en vervolgens op het beschikbare kenmerk klikken.



Terwijl de opties Vet, Cursief en Onderstrepen worden weergegeven, verschijnt er aan de rechterkant van het keuzevak een schuifbalk als er aanvullende opties zijn geprogrammeerd voor het geselecteerde lettertype. Hiermee kunt u naar beneden scrollen en de andere geprogrammeerde opties bekijken.

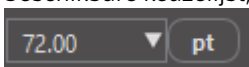
Tekstuitlijning



Hoewel tekst automatisch naar links wordt uitgelijnd, kunt u zelf de tekstuitlijning instellen als uw tekst over meerdere regels verdeeld is.

Tekst formaat

De tekstgrootte staat standaard altijd op 72 punten. Dit verwijst naar de gedrukte lettergrootte van het lettertype. Hoewel lettertypes verschillen als ze worden geprogrammeerd door een groot aantal bronnen, zal dit meestal gelijk zijn aan ongeveer één (1) inch hoogte (of 25 mm). De meest gebruikelijke puntgroottes voor printformaat lettertypes zijn opgenomen in de beschikbare keuzelijst, hoewel u ook handmatig een getal voor het formaat van uw voorkeur kunt invoeren.



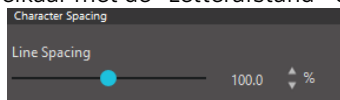
Andere, veel voorkomende equivalente afmetingen in de lijst zijn:

18 pt = 0,25 inch (6 mm)
24 pt = 0,3 inch (8 mm)
36 pt = 0,5 inch (13 mm)
48 pt = 0,66 inch (17 mm)
144 pt = 2 inch (50 mm)
288 pt = 4 inch (100 mm)

Opnieuw, deze afmetingen zijn schattingen en zullen per lettertype verschillen. Als u dus een specifieke afmeting zoekt, zult u het formaat van uw tekst later moeten aanpassen.

Letterafstand

Letters kunnen van hun gewone, geprogrammeerde afstand ofwel worden dichter op elkaar worden geplaatst of verder uit elkaar met de "Letterafstand"-optie.

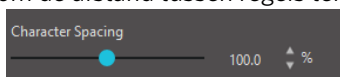


De spatie begint altijd bij 100%, wat aangeeft dat de spaties tussen de tekens normaal gesproken op een bepaalde afstand staan. Als het getal verlaagd wordt of als de balk naar links wordt geschoven, zullen de letters dichter bij elkaar komen. Als het getal verhoogd wordt of als de balk naar rechts wordt geschoven, zullen de letters verder uit elkaar komen

te staan.

Regelafstand

Als de door u gemaakte tekst zich op meerdere regels bevindt, kunt u op dezelfde manier de "Regelafstand"-optie gebruiken om de afstand tussen regels tekst aan te passen.



De regelafstand begint altijd bij 100%, wat aangeeft dat de regelafstand normaal gesproken gelijk is. Als het getal verlaagd wordt of als de balk naar links wordt geschoven, zullen de regels met tekst dichter bij elkaar komen. Als het getal verhoogd wordt of als de balk naar rechts wordt geschoven, zullen de regels met tekst verder uit elkaar komen te staan.

Tekst op pad



Terwijl u tekst schrijft of terwijl u zich in de tekstbewerkingsmodus bevindt, vindt u aan de linkerkant van de tekst die u schrijft een controlepunt:



U kunt dit controlepunt verslepen zodat het direct op een willekeurig lijnpad in uw werkruimte terechtkomt. U kunt bijvoorbeeld een ovaal aanmaken met de Cirkelfunctie en vervolgens uw tekst op deze regel slepen om een gebogen effect te bereiken:

Als op deze manier een tekst aan een pad wordt toegevoegd, zult u links van de tekst een verticale balk zien. Dit is een nieuwe controlebalk die u kunt gebruiken om de plaatsing van uw tekst ten opzichte van de regel waarop de tekst is aangebracht aan te passen, zodat deze op, boven, uitgelijnd met of onder het pad kan worden geplaatst.

Let op: het object gebruikt een pad dat grijs wordt. Dit geeft aan dat deze afbeelding nu is uitgeschakeld voor snijdoeleinden. Als u het pad weer wilt inschakelen zodat het als pad om te snijden kan worden gebruikt, kunt u naar de "Snijstijl"-opties gaan die eerder besproken zijn en "Snijstijl inschakelen" kiezen als het grijze pad als object is geselecteerd.

06 Manipuleren van afbeeldingen

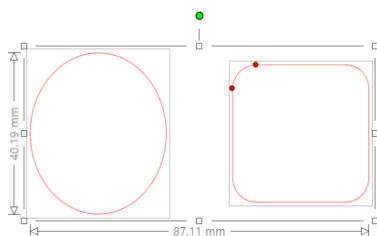
Er zijn binnen Silhouette Studio® veel functies waarmee u een basis- of geavanceerde bewerking van afbeeldingen en tekst kunt uitvoeren. Het volgende gedeelte biedt een overzicht van alle opgenomen functies en hoe deze gebruikt kunnen worden.

Basis

Zoals de meeste softwareprogramma's heeft Silhouette Studio® een aantal gebruikelijke basisbewerkingsfuncties. Dit zijn de volgende:

Selecteren

Afbeeldingen kunnen natuurlijk geselecteerd worden door erop te klikken. U kunt meerdere afbeeldingen selecteren door de Shift-toets op uw toetsenbord ingedrukt te houden en op een volgende afbeelding te klikken. U kunt op deze manier zo veel afbeeldingen selecteren als u wilt. Als u de Shift-toets ingedrukt houdt en op een afbeelding klikt die al geselecteerd is, dan heft u de selectie van deze afbeelding op.



U kunt ook meerdere afbeeldingen selecteren door boven een afbeelding te klikken en uw muis langs alle gewenste vormen te slepen zodat deze in één keer geselecteerd worden. Als u uw muis ingedrukt houdt en deze versleept, zult u een stippellijn zien waarmee een keuzeveld gemaakt wordt dat aangeeft wat u selecteert. Als u de muis loslaat zullen alle afbeeldingen in dit veld samen in een selectiekader worden opgenomen.



Als u alle beschikbare afbeeldingen op het scherm tegelijk wilt selecteren, kunt u op de knop Alles selecteren op de werkbalk Snelle toegang klikken.



U vindt deze in de werkbalk voor snelle toegang. Als u alleen de afbeeldingen met dezelfde kleur wilt selecteren, dan kunt u klikken op de 'Selecteren op Kleur' knop.



Als u alle momenteel geselecteerde afbeeldingen wilt deselecteren, klikt u op de knop Alles deselecteren op de werkbalk Snelle toegang.

Functies voor Kopiëren/Plakken/Snijden



Deze hulpmiddelen voeren de gebruikelijke handelingen uit: geselecteerde afbeeldingen kopiëren, plakken of uit het zicht knippen. Afbeeldingen die worden gekopieerd of gesneden zullen in het geheugen van uw computer op een virtueel klembord worden bewaard. U kunt slechts één object per keer op dit klembord hebben. Dit betekent dat als u een afbeelding kopieert en vervolgens een andere, alleen de meest recente afbeelding op het klembord bewaard wordt om te worden geplakt. U krijgt toegang tot deze functies via de bovenste taakbalk, en het "Bewerken"-menu of met een rechtermuisklik op een afbeelding.

Maar u kunt ook standaard snelkoppelingen gebruiken voor deze handelingen. Als u gekopieerde afbeeldingen plakt, zullen deze direct rechts van uw oorspronkelijke afbeelding worden geplaatst, zodat u uw kopie gemakkelijk kunt zien en vinden. Er is ook een extra "Plakken op voorgrond"-optie waarbij u een kopie van een afbeelding direct bovenop de oorspronkelijke afbeelding plakt. U vindt deze optie in het "Bewerken"-menu of met een rechtermuisklik op een afbeelding. Maar u kunt ook standaard snelkoppelingen gebruiken voor deze handelingen.

Dupliceren



Met de optie Dupliceren voert u dezelfde actie uit als het kopiëren en plakken van de geselecteerde afbeelding aan de zijkant, maar hierbij hoeft u uw klembord niet te gebruiken en kunt u het met één klik uitvoeren. Deze knop op de werkbalk vindt u onderaan het softwarescherm, maar ook in het "Bewerken"-menu of met een rechtermuisklik op de geselecteerde afbeelding.

Verwijder



U kunt geselecteerde afbeeldingen uit uw werkruimte verwijderen door te klikken op de knop Verwijderen boven aan het softwarescherm, door het menu Bewerken te openen en Verwijderen te selecteren, door met de rechtermuisknop op een geselecteerde afbeelding te klikken en de optie Verwijderen te kiezen of door eenvoudigweg op de Delete-toets op het toetsenbord van uw computer te drukken.

Ongedaan maken/Opnieuw uitvoeren



Elke ondernomen handeling, waaronder het simpelweg verplaatsen van een afbeelding, kan ongedaan worden gemaakt. Om een eerdere handeling ongedaan te maken, klikt u op de "Ongedaan maken"-knop. U kunt met deze knop een onbeperkt aantal handelingen ongedaan maken, zo kunt u zelfs helemaal terug gaan naar het moment waarop u uw nieuwe werkruimte voor het eerst opende.

U kunt op dezelfde manier met de "Opnieuw uitvoeren"-knop elke handeling die u ongedaan heeft gemaakt opnieuw uitvoeren. U kunt deze knop net zo vaak gebruiken totdat u op de laatst uitgevoerde handeling bent aangekomen.

Eigenschappen overdragen (alleen betaalde versie)



Eigenschappen, zoals de kleur van de regel en de snijstijl, kunnen van de ene vorm op een andere worden overgedragen door de vorm waaraan u de eigenschappen wilt overdragen te selecteren, door het icoontje met de pipet in de taakbalk onder uw werkruimte te selecteren en vervolgens op de vorm te klikken die u wilt imiteren.

Lagen (alleen betaalde versie)

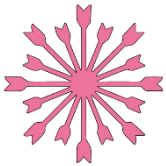


Als u een project importeert met lagen die in een ander programma zijn gemaakt, dan kunt u deze lagen openen in het "lagen"-paneel. U kunt ook de +/- toetsen gebruiken om lagen in Studio toe te voegen of te verwijderen.

Groeperen/Degroeperen

Deze twee functies worden vaak gebruikt en zijn van onschatbare waarde voor het helpen bewerken en aanpassen van afbeeldingen. Om deze concepten te kunnen begrijpen, moeten we eerst weten wat gegroepeerde en gedegroepeerde afbeeldingen zijn.

Wat volgt is een voorbeeld van een enkele lijn:



Ook al bestaat de afbeelding uit meerdere delen, toch is het nog steeds slechts één lijn met één begin- en eindpunt.

Wat volgt is een voorbeeld met meerdere lijnen:



Deze afbeelding heeft twee sets lijnen, waarbij de body van het blad en de steel één deel vormen en de binnenste delen van het blad een andere. Deze afbeelding is gegroepeerd, zodat u de afbeelding over het scherm kunt verplaatsen, zonder dat u eerst de buitenste lijn van het blad en vervolgens de binnenste lijn onafhankelijk van elkaar hoeft te verplaatsen en vervolgens moet proberen deze weer uit te lijnen.

Hoewel het niet noodzakelijkerwijs belangrijk is om te weten uit hoeveel lijnen een afbeelding bestaat, is het wel belangrijk om te begrijpen dat afbeeldingen met een enkele lijn niet gegroepeerd zijn met iets, terwijl alles met meerdere lijnen gegroepeerd is en gedegroepeerd kan worden.

Groeperen

Elke set van twee lijnen kan worden gegroepeerd, zodat hun relatieve posities vast staan, zelfs als ze worden verplaatst, door de "Groepeer"-optie te gebruiken.



Om de optie Groeperen te gebruiken, selecteert u twee of meer afbeeldingen tegelijk en klikt u op het pictogram Groeperen op de werkbalk Snelle toegang. U vindt deze in de werkbalk voor snelle toegang. U vindt deze optie ook in het "Object"-menu of met een rechtermuisklik op de meerdere, geselecteerde afbeeldingen en vervolgens een keuze voor "Groeperen".



Voor afbeeldingen met meer dan één lijnset kunt u de groepering opheffen. Zo kunt u delen van de afbeelding onafhankelijk van elkaar bewerken, verwijderen, roteren, vergroten of verkleinen of op een andere manier manipuleren. U hoeft dan niet de hele afbeelding te manipuleren.

U wilt bijvoorbeeld deze afbeelding van een koffiekopje uitknippen, maar de groepering van de afbeelding ongedaan maken om een deel van de interne versieringen te verwijderen:



Nadat u de afbeelding hebt gedegroepeerd, wordt deze weergegeven met afzonderlijke selectievakken rond elk nieuw gedegroepeerd deel van de afbeelding. Deze kunnen nu worden bewerkt.



Om de individuele gedegroepeerde delen te openen, moet u uw afbeelding deselecteren.

Samengestelde paden

Het concept van samengestelde paden is belangrijk om te kunnen begrijpen waarom bepaalde attributen soms anders worden toegepast op schijnbaar identieke situaties. Samengestelde paden zijn een verzameling van twee of meer sets lijnen waarbij de binnenste lijnen in de afbeelding zijn opgenomen. Een samengesteld pad kan hetzelfde uiterlijk hebben als een gegroepeerde set lijnen, maar is toch heel verschillend door de wijze waarop het reageert als het gevuld wordt met kleur, bijvoorbeeld.

Samengestelde paden zijn alleen van belang als u print & snij-afbeeldingen maakt.



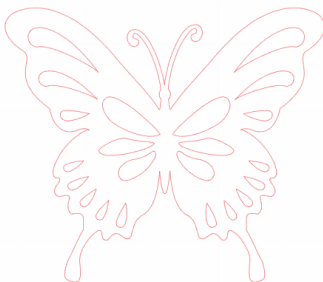
Afbeelding zonder samengesteld pad

Afbeelding met samengesteld pad

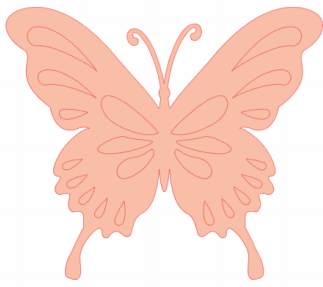
In de vorige voorbeelden ziet u de bovenste twee afbeeldingen van voren, en deze lijken identiek. Maar als u naar de onderste afbeeldingen kijkt, worden de verschillen duidelijk. Bij de afbeelding links kijken we naar een grijze vlinder met witte stippen erop. Deze afbeelding is geen samengesteld pad. Bij de afbeelding rechts zien we een grijze vlinder waarbij de witte stippen in de afbeelding zijn opgenomen.

Als we beide afbeeldingen met de Silhouette gaan snijden of schetsen, worden ze natuurlijk op dezelfde manier uitgesneden, maar het is belangrijk om te begrijpen dat er een verschil bestaat tussen deze afbeeldingen als u bepaalde effecten wilt bereiken door de afbeeldingen op te vullen voor print & snijtoepassingen.

Een voorbeeld: Dit is dezelfde afbeelding niet-opgevuld. Alle delen zijn gegroepeerd.



Als deze afbeelding geen samengestelde paden heeft en wordt gevuld met een kleur, zal dit het resultaat zijn:



Ook al zijn alle lijnensets gegroepeerd, het zijn nog steeds losse stukken die op elkaar liggen. Ze worden dus allemaal gevuld met het geselecteerde opvul-effect.



Als deze afbeelding een samengestelde pad heeft en wordt gevuld met een kleur, zal dit het resultaat zijn:

De niet-gevulde delen van de afbeelding kunnen niet worden gevuld met afbeeldingen met een samengesteld pad, omdat deze in de afbeelding opgenomen delen negatieve ruimte zijn.

Samengestelde paden kunnen nog steeds worden gedegroepeerd om meerdere delen van een afbeelding te verplaatsen. Door het degroeperen wordt het samengestelde pad echter direct vrijgegeven en wordt het een afbeelding zonder samengesteld pad.

Om van een serie van meerdere, geselecteerde afbeeldingen een samengesteld pad te maken, klikt u met uw rechtermuis totdat alle delen geselecteerd zijn en kiest u vervolgens voor "Samengesteld pad maken". U kunt op dezelfde manier met uw rechtermuis op een samengestelde afbeelding klikken en kiezen voor "samengesteld pad opheffen" om de

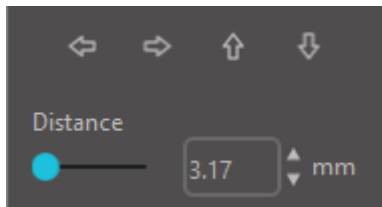
tegenovergestelde handeling uit te voeren. U vindt deze opties ook in het "Object"-menu.

In het volgende gedeelte worden de functies uitgelegd die toegankelijk zijn via het paneel [Transformeren].

Afbeeldingen verplaatsen

U kunt afbeeldingen natuurlijk verplaatsen door ze te selecteren en ze met uw muis over het scherm te verslepen naar een gewenste plaats. U kunt een geselecteerde afbeelding ook verplaatsen met behulp van de pijltjestoetsen op het toetsenbord van uw computer.

U kunt afbeeldingen ook verplaatsen via het "Verplaatsen"-menu.



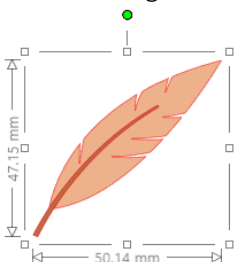
U kunt geselecteerde afbeeldingen verplaatsen met behulp van één van de "Verplaatsen"-opties. Met de richting-pijltjes op dit scherm verplaatst u afbeeldingen heel voorzichtig in de richting die u kiest. U kunt deze handeling herhalen totdat uw afbeelding op de plek op de werkruimte staat die u wenst.

De "Verplaatsen met"-optie zal geselecteerde afbeeldingen van de huidige locatie verplaatsen met het door u ingevoerde getal, terwijl u met de "Verplaatsen naar"-optie afbeeldingen naar een specifieke geplote koers op uw werkruimte zult verplaatsen, ongeacht hun huidige locatie. Hierbij vertegenwoordigt een waarde van 0, 0 (nul, nul) de

linkerbovenhoek van uw werkruimte en wordt er vanuit dat punt naar rechts of naar beneden bewogen als de waarde toeneemt.

Roteren

U kunt objecten met elke gewenste hoek laten roteren. Geselecteerde afbeeldingen worden altijd met een groene rotatiehendel getoond, die handmatig kan worden gepakt en met behulp van uw muis kan worden geroteerd.





Rotatiefuncties zijn toegankelijk via het paneel Transformeren.
De opties in het "Rotatie"-menu bieden ook extra rotatie-opties voor meer exacte of specifieke rotatie-opties.

Binnen het Rotatie-menu kunt u een van de volgende opties selecteren:

Roteren met (aantal graden)

Met deze optie roteert u de gekozen afbeelding met de gekozen hoek vanuit de huidige hoek van de afbeelding.

Roteren tot (graad)

Met deze optie roteert u de gekozen afbeelding naar de gekozen hoek op basis van het oorspronkelijke, vaste 0° punt van de afbeelding.

Aangepast roteren met (aantal graden)

Bij deze optie kunt u ofwel een gradenbalk handmatig verschuiven of een specifieke graad invoeren om de gekozen afbeelding vanuit de huidige hoek te laten roteren.

Aangepast roteren tot (graad)

Bij deze optie kunt u ofwel een gradenbalk handmatig verschuiven of een specifieke graad invoeren om de gekozen afbeelding op basis van het oorspronkelijke, vaste 0° punt van de afbeelding te laten roteren.

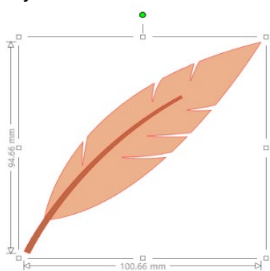
Rotatiecentrum (alleen betaalde versie)

Om het punt aan te passen waar uw vorm rond roteert, kunt u het midden van de rotatie aanpassen. Om dit te doen, selecteert u de vorm die u wilt laten roteren, drukt u op de letter 'O' op uw toetsenbord om een klein icoontje van een vizier in het midden van uw vorm weer te geven. U kunt vervolgens het icoontje met het vizier naar het gewenste nieuwe punt van rotatie verplaatsen.

Dimensionering

Objecten kunnen naar elk gewenste afmeting worden gedimensioneerd. Hierbij moet echter wel worden opgemerkt dat, hoewel u afbeeldingen naar elk gewenst formaat kunt aanpassen, de kwaliteit van het snijwerk kan verschillen, vooral als u dikker materiaal snijdt, zoals karton. Een voorbeeld van een geval waarbij de snijkwaliteit kan lijden, is het verkleinen van de afmeting van een afbeelding met complexe delen en deze vervolgens snijden in een dikker materiaal.

Bij het tekenen of selecteren van afbeeldingen zult u de afmeting naast uw afbeelding zien.



Er zijn ook controlepunten op het keuzevenster om afbeelding handmatig te kunnen dimensioneren. Om handmatig te kunnen dimensioneren, klikt u gewoon op één van de velden en sleept u uw muis in de gewenste richting om uw vorm langer of kleiner te maken. De hoekcontrolepunten zullen de afbeelding proportioneel dimensioneren en de relatieve hoogte en breedte zullen behouden blijven. Met de controlepunten aan de zijkant kunt u uw afbeelding uitrekken in de richting waarheen u uw muis sleept.



De opties in het menu Schalen bieden ook extra opties voor het aanpassen van de grootte, voor meer nauwkeurige of specifieke rotatieopties.

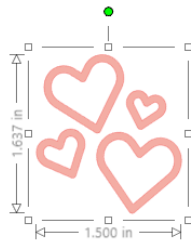
Binnen het "Schaal"-menu kunt u uit één van de volgende mogelijkheden kiezen.

Schalen

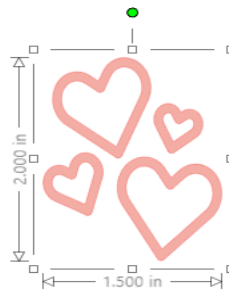
Met deze opties dimensioneert u gekozen afbeeldingen met een percentage van de huidige afmeting. Elk getal minder dan 100% zal uw afbeelding kleiner maken en elk getal groter dan 100% zal uw afbeelding groter maken. Als u bijvoorbeeld kiest om uw afbeelding tot 50% te dimensioneren, wordt uw afbeelding half zo groot, terwijl als u kiest voor 200% uw afbeelding een keer zo groot zal worden. U kunt hier elk gewenst percentage invoeren.

Specificeer het formaat

Met deze optie kunt u de grootte van een geselecteerde afbeelding aanpassen naar specifieke afmetingen. Als de "Aspect Ratio Vergrendelen"-optie is aangevinkt, zal deze ervoor zorgen dat uw afbeelding proportioneel wordt gedimensioneerd, waarbij slechts één afmeting wordt gewijzigd maar de proporties van de afbeelding behouden moeten blijven.



Met Aspect Ratio Vergrendeling



Zonder Aspect Ratio Vergrendeling

Schuintrekken (alleen betaalde versie)



Gebruik Schuintrekken om uw ontwerp verticaal of horizontaal schuin te trekken. U kunt uit de volgende vooraf ingestelde aantallen kiezen of voor een aangepaste schuinite kiezen.

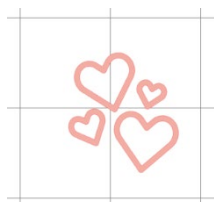
Raster



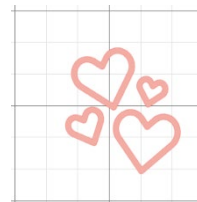
Om het bekijken van de metingen te vergemakkelijken, kunt u het raster ook inschakelen door met de rechtermuisknop op uw werkruimte te klikken terwijl er geen afbeeldingen zijn geselecteerd en op Raster weergegeven te klikken, of door naar het menu Raster te gaan.

*Het is ook mogelijk om het raster weer te geven via [Rasterinstellingen] in het paneel [Pagina-instelling].

In het "Raster"-menu kunt u het rooster in- en uitschakelen, de ruimte tussen de rasters aan elke gewenste afmeting aanpassen en het aantal verdelingen van het rooster bepalen.



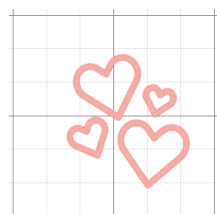
Enkele verdeling



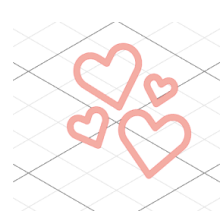
Meerdere onderverdelingen

Met de optie "Aan raster klemmen" dwingt u de afbeelding om aan de afmeting en verdeling van het rooster te voldoen. Dit kan vooral nuttig zijn als u afbeeldingen tekent waarvan u wilt dat deze aan specifieke gewenste afmetingen voldoen.

U kunt bij "Rasterstijl" ofwel kiezen voor een traditioneel vierkant rooster of een isometrisch rooster. De verschillende stijlen kunnen opnieuw nuttig zijn als u binnen de software afbeeldingen tekent als referentie van de afmeting tijdens het tekenen.



Vierkant raster



Diagonaal

De kleur van het raster kan ook worden aangepast en deze biedt een vooraf geselecteerde set kleursuggesties, die uw rooster een niet- opdringerige uitstraling kan geven, hoewel u natuurlijk ook elke gewenste kleur kunt kiezen. In de betaalde versie kunt u ook linialen en dradenkruizen activeren om de lay-out eenvoudiger te maken.

Spiegelen

Sommige materialen of situaties vereisen dat afbeeldingen gespiegeld worden gesneden, of u wilt gewoon objecten omkeren om het door u gewenste uiterlijk te krijgen.

Om een afbeelding te spiegelen kunt u met uw rechtermuis op een geselecteerde afbeelding klikken en de "Horizontaal spiegelen" of "Verticaal spiegelen"-optie kiezen.

Silhouette

Geen spiegeleffect

Silhouette

Verticaal gespiegeld

Silhouette

Horizontaal gespiegeld

Silhouette

Horizontaal en verticaal gespiegeld

Meer spiegelopties vindt u in het paneel Repliceren.

In dit menu kunt u uw afbeeldingen omkeren (zoals hierboven getoond wordt) onder de vermelde "Omkeer"-menu opties.

U kunt daarnaast ook gespiegelde kopieën van geselecteerde afbeeldingen maken met de "Spiegel"-menu opties, waarbij u een gespiegelde kopie naar links, naar rechts, naar boven of naar onderen kunt maken.

Om een afbeelding te spiegelen kunt u met uw rechtermuis op een geselecteerde afbeelding klikken en de "Horizontaal spiegelen" of "Verticaal spiegelen"-optie kiezen.



Oorspronkelijke afbeelding



Spiegel kopie naar boven



Spiegelkopie naar onderen



Spiegelkopie links



Spiegelkopie rechts

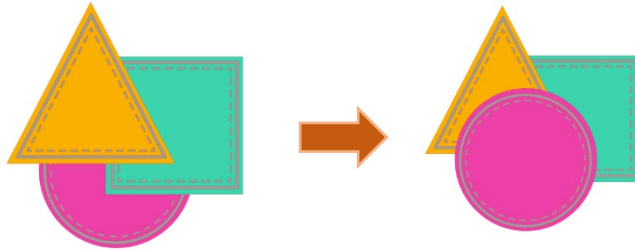
Rangschikken

Meerdere afbeeldingen kunnen elkaar overlappen. De volgorde van de afbeeldingen kan worden gerangschikt, zodat u kunt bepalen welke afbeelding vóór en welke achter komt te liggen. Dit wordt meestal gebruikt bij opgevulde afbeeldingen voor print & snij-applicaties zodat u kunt bepalen welke afbeelding vóór de anderen komt te liggen.

Naar voorgrond brengen



Met deze optie verplaatst u uw geselecteerde afbeelding vóór alle andere overlappende afbeeldingen.

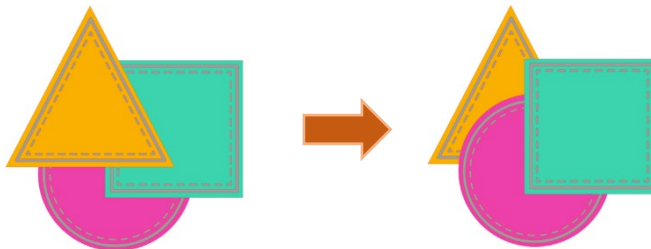


Oorspronkelijke afbeelding Bestelcirkel geselecteerd en naar voren gebracht

Naar achtergrond plaatsen



Met deze optie wordt de geselecteerde afbeelding achter alle andere overlappende afbeeldingen geplaatst.

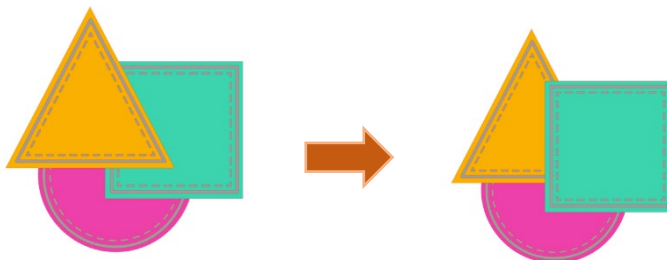


Oorspronkelijke afbeelding

Bestel Driehoek Geselecteerd en Naar Achteren Verzonden



Naast deze opties kunt u ook een rechtermuisklik geven op een afbeelding en kiezen voor “Naar achteren verplaatsen” om de geselecteerde afbeelding één niveau terug te plaatsen, in plaats van helemaal terug te plaatsen.

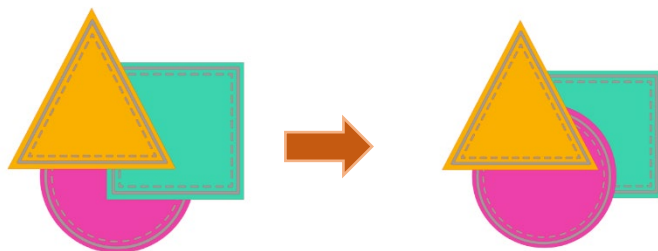


Oorspronkelijke afbeeldingsvolgorde

Driehoek geselecteerd en naar achteren verplaatst



U kunt ook met de rechtermuisknop op een afbeelding klikken en Naar voren halen selecteren om de geselecteerde afbeelding één niveau naar voren te halen in plaats van helemaal naar voren.



Oorspronkelijke afbeeldingsvolgorde

Cirkel geselecteerd en naar voren verplaatst

Uitlijnen



Meerdere afbeeldingen kunnen ten opzichte van elkaar worden uitgelijnd. De volgende "Uitlijn"-opties zijn beschikbaar:

Centraliseren (centreren in het midden)



Met deze optie worden twee of meer geselecteerde objecten gecentreerd, zodat ze in het midden van elkaar worden uitgelijnd.

Links uitlijnen



Met deze optie lijnt u twee of meer geselecteerde objecten uit zodat ze samen aan de linkerrand van het gedeelde begrenzingskader worden uitgelijnd. Hun respectievelijke afstand met betrekking tot hoever ze boven of onder elkaar staan blijft behouden.

Centreren



Met deze optie worden twee of meer geselecteerde objecten zo uitgelijnd dat hun middelpunten op één lijn liggen, terwijl de afstanden tussen de objecten boven en onder elkaar behouden blijven.

Rechts uitlijnen



Met deze optie lijnt u twee of meer geselecteerde objecten uit zodat ze samen aan de rechterrand van het gedeelde begrenzingskader worden uitgelijnd. Hun respectievelijke afstand met betrekking tot hoever ze boven of onder elkaar staan blijft behouden.

Boven uitlijnen



Met deze optie lijnt u twee of meer geselecteerde objecten uit zodat ze samen aan de bovenkant van het gedeelde begrenzingskader worden uitgelijnd. Hun respectievelijke afstand met betrekking tot hoever ze boven of onder elkaar staan blijft behouden.

Midden uitlijnen



Met deze optie lijnt u twee of meer geselecteerde objecten uit zodat hun middelpunten samen worden uitgelijnd. Hun respectievelijke afstand met betrekking tot hoever ze boven of onder elkaar staan blijft behouden.

Onderkant uitlijnen



Met deze optie lijnt u twee of meer geselecteerde objecten uit zodat ze samen aan de onderkant van het gedeelde begrenzingskader worden uitgelijnd. Hun respectievelijke afstand met betrekking tot hoever ze boven of onder elkaar staan blijft behouden.

Ruimte horizontaal



Als u minimaal drie objecten selecteert, kunt u met deze optie alle afbeeldingen horizontaal op gelijke afstand van elkaar plaatsen.

Verticaal verdelen



Wanneer er minimaal drie objecten zijn geselecteerd, worden met deze optie alle afbeeldingen verticaal geplaatst, zodat alle objecten verticaal even ver van elkaar verwijderd zijn.

Repliceren



Repliceren lijkt op het kopiëren en plakken van een afbeelding of het dupliceren ervan. Hierdoor kunt u een willekeurig aantal kopieën maken en deze in één keer plaatsen, zonder dat u de afbeeldingen meerdere keren hoeft te kopiëren en plakken en ze vervolgens handmatig op de gewenste plek op het scherm moet plaatsen. Met deze opties kunt u ook kopieën zo dicht mogelijk naast elkaar plaatsen, zodat u uw snijgebied maximaal gebruikt.

In het basismenu "Repliceren" treft u de volgende opties aan:

Naar links



Met deze optie wordt het geselecteerde object gedupliceerd en direct links een kopie ervan geplaatst, met zo min mogelijk ruimte tussen de objecten.

Naar rechts



Met deze optie wordt het geselecteerde object gedupliceerd en direct rechts een kopie geplaatst met zo min mogelijk ruimte tussen de objecten.

Duplicaat hierboven



Met deze optie dupliceert u het gekozen object en plaatst u een kopie direct erboven, met een zo gering mogelijke afstand tussen de objecten.

Naar onder



Met deze optie wordt het geselecteerde object gedupliceerd en direct daaronder een kopie geplaatst, met zo min mogelijk ruimte tussen de objecten.

Rij van drie/Rij van vier



Met deze opties kopieert u het geselecteerde object en maakt u nog twee of drie kopieën naast elkaar, horizontaal naast elkaar, met zo min mogelijk ruimte tussen de objecten.

Kolom van drie/Kolom van vier



Met deze opties kopieert u het geselecteerde object en maakt u nog twee of drie kopieën naast elkaar in een kolom, verticaal op elkaar gestapeld, met zo min mogelijk ruimte tussen de objecten.

Eén kopie/Twee kopieën/Drie kopieën/Vijf kopieën roteren



Met deze opties kopieert u het geselecteerde object en plaatst u één tot en met vijf geroteerde kopieën bovenop de originele afbeelding.

Vul pagina



Met deze optie kopieert en repliceert u het geselecteerde object en vult u het snijgebied met zoveel mogelijk kopieën.



In het menu Repliceren kunt u ook het menu Geavanceerde opties openen. Hier heeft u de mogelijkheid om elk gewenst aantalkopieën van uw gekozen afbeelding te selecteren en om de afstand tussen deze gerepliceerde afbeeldingen in te stellen, inclusief de mogelijkheid om zelf de richting te bepalen. Zodra het gewenste aantal kopieën en de richting zijn geselecteerd, kunt u op de knop "Repliceren" klikken om de geselecteerde attributen toe te passen. U vindt deze knop onderaan het "Geavanceerde opties"-menu.

Object naar Pad



Met deze optie kunt u een object pakken en op het pad van een ander object plaatsen. Zodra deze op het pad is, kunt u kopieën maken en het object dupliceren door gewoon aan de bedieningshendels te trekken.

Nesten (alleen betaalde versie)



Om de ruimte die nodig is om een bepaald ontwerp te snijden, te minimaliseren, kan de Nesting-functie worden gebruikt. U kunt ervoor kiezen om uw gehele media-oppervlak te gebruiken om uw vormen te nesten, maar u kunt ook een specifiek gebied aanmaken om ze in te nesten.

Snijgebied Gebruiken

Als u Snijgebied Gebruiken kiest, kunt u het gehele media-oppervlak gebruiken om vormen te stapelen.

Converteer het geselecteerde bereik naar een aangepaste rand

Als u uw vormen binnen een bepaald gebied wilt nesten, moet u dat gebied eerst op uw werkruimte tekenen. Vervolgens klikt u op "Selectie gebruiken" in het menu "Nesten". Het nesten zal in dit gedefinieerde gebied plaatsvinden. Selecteer alle vormen die u wilt nesten. In het "Nesten"-menu kunt u de rotaties en de opvulling van de te nesten vormen aanpassen. Het vergroten van het aantal rotaties en/of het verlagen van de opvulling zal een strakkere nesting opleveren.

Als u klaar bent met het aanbrengen van de nodige aanpassingen, klikt u op "Nesten" en zullen de vormen samen worden genest om de ruimte maximaal te gebruiken. Als u meer vormen heeft geselecteerd dan op het gebied voor nesten passen, zal de software bepalen welke vormen het best in het gedefinieerde gebied passen.

Aanpassen



Overlappende afbeeldingen kunnen op verschillende manieren worden gewijzigd. De opties in het menu "Bewerken" bieden de mogelijkheid om overlappende afbeeldingen samen te voegen en andere geavanceerde opties om afbeeldingen mee te bewerken.

Binnen het menu "Bewerken" kunt u één van de volgende mogelijkheden selecteren.

Lassen



De optie Lassen vindt u in het menu Wijzigen, maar er bevindt zich ook een knop voor snelle toegang onderaan het gereedschapspaneel van het softwarescherm. Deze bevindt zich in het toolpanel onderaan het softwarescherm.

Met "Samenvoegen" neemt u twee of meer geselecteerde, overlappende afbeeldingen en voegt u deze samen tot

Silhouette *Silhouette*

één doorlopende afbeelding.

Samengevoegde afbeelding met overlappende delen verwijderd

Samenvoegen kan vooral nuttig zijn bij het snijden, zodat de snijlijnen elkaar niet overlappen tijdens het snijproces.

Alles aftrekken



Met deze optie verwijdert u elk deel van een afbeelding dat achter een andere afbeelding ligt.



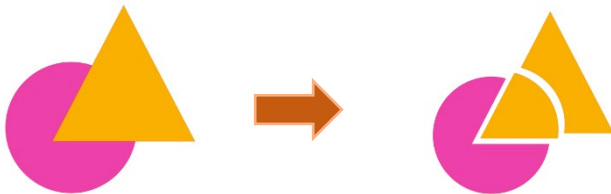
Oorspronkelijke afbeelding

Met alles aftrekken ingeschakeld

Verdelen



Met deze optie worden afzonderlijke afbeeldingen gemaakt van de snijpunten van maximaal acht geselecteerde afbeeldingen.



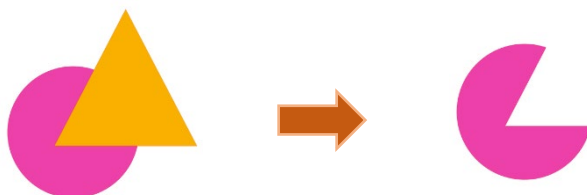
Oorspronkelijke afbeelding

Met verdelen ingeschakeld

Weghalen



Met deze optie worden alle overlappende delen van afbeeldingen die vóór andere afbeeldingen staan, verwijderd. Zo blijft alleen de afbeelding die erachter staat over, zonder de overlappende delen.



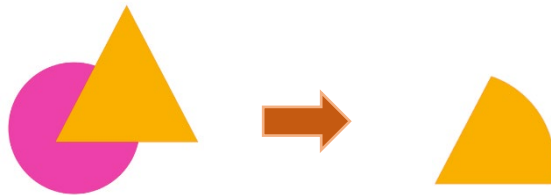
Oorspronkelijke afbeelding

Met aftrekken ingeschakeld

Intersect



Met deze optie laat u alleen het overlappende deel, of doorkruisende deel, over van de geselecteerde afbeeldingen tijdens de toepassing.



Oorspronkelijke afbeelding

Met doorkruisen ingeschakeld

Bijsnijden



Met deze optie worden alle gebieden verwijderd die niet door ten minste twee vormen worden gedeeld wanneer ze overlappen.



Oorspronkelijke afbeelding

Met bijsnijden ingeschakeld

Samengestelde paden (Maken/Onkoppelen)



Deze opties zijn dezelfde als de eerder genoemde samengestelde paden. Met dit gereedschap kunt u overlappende ingesloten afbeeldingen omzetten in een samengesteld pad of het samengestelde pad vrijgeven.

Lijnen loshalen



Wanneer afbeeldingen gevuld zijn of dikke lijnen hebben, kunt u deze optie gebruiken om de omtrek los te koppelen en te verplaatsen om twee afzonderlijke afbeeldingen te maken; één met alleen de lijnen en één met alleen de opgevulde effecten.

Schaduw opties



Met de optie Offset kunt u afbeeldingen met snijlijnen omlijnen, waardoor de afbeelding een schaduweffect krijgt. Het kan ook worden gebruikt om een contour aan te brengen rond de binnenste lijnen van een afbeelding.

Om de offset-opties toe te kunnen passen, moet u eerst een afbeelding selecteren.

Silhouette

Oorspronkelijke startafbeelding

Binnen het "Offset"-menu kunt u de offset-actie kiezen.

U kunt ervoor kiezen om uw offset-afbeelding scherpere hoeken te geven of een zachter, ronder uiterlijk.

Door op de "Offset"-knop te klikken krijgt u een startpunt, maar u kunt het offset-effect tot elke specifieke offset-afstand finetunen met de schuifbalk of door een specifiek getal in te voeren.

U kunt op elk gewenst moment het bereikte effect gaan toepassen. U doet dit door de instellingen van de nieuw gemaakte afbeelding in te stellen door op de knop "Toepassen" te klikken.

Silhouette

Offset afbeelding

U kunt omgekeerd ook een interne offset-voorwaarde maken.

Deze functie is over het algemeen meer geschikt voor het maken van interne lijnen waarvoor u schetspennen gebruikt.

Volg-opties



Met de Trace-functie kunt u een snijlijn rondom een afbeelding maken (contourextractie).

Selecteer traceergebied

Door op deze knop te klikken en het gebied rond een afbeelding te verslepen, geeft u het gebied aan dat u wilt traceren.

Traceervoorbeeld

Selecteer of u een gevuld gebied of een contour wilt traceren.

Drempel

Geef de waarde op voor het maken van een snijlijn op basis van de originele afbeelding.

Hoe hoger de waarde, hoe gedetailleerder de extractie wordt uitgevoerd.

Pas de drempelwaarde aan terwijl u het voorbeeldscherm bekijkt en stel de positie in waar u een snijlijn maakt.

Filter

Met het hoogdoorlaatfilter kunt u de randen van een afbeelding gedetailleerd detecteren en het getraceerde deel van de buitenkant naar binnen extraheren.

Met dit proces kunnen de contouren van een afbeelding worden verwijderd.

Schaal

Met de Schaal schuifregelaar regelt u de vloeiendheid van de pixels in een afbeelding. Alleen wanneer een afbeelding van lage kwaliteit is en erg gepixeld is, zoals te zien is in de potloodschets, is het nodig om de schuifregelaar [Schaal] aan te passen.

Stijllijn

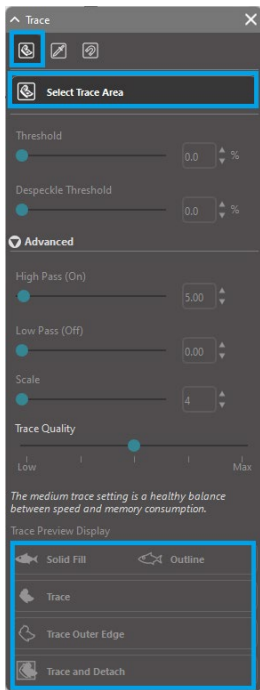
Hiermee selecteert u een traceringstype. Zodra het traceerbereik is bepaald, klikt u op [Traceerstijl] om de tracering uit te voeren en een snijlijn te maken.

- Trace: Maakt een snijlijn volgens het voorbeeldscherm.
- Traceer de buitenrand: Maakt alleen de buitenste snijlijn.
- Opsporen en losmaken: Voert een tracering uit, maakt een snijlijn en snijdt de afbeelding uit de achtergrond.

Afbeeldingsbestand lezen en traceren

Met deze functie maakt u een snijlijn op basis van een afbeelding die u wilt knippen. Met behulp van de traceerfunctie kunt u een snijlijn rondom een afbeelding maken.

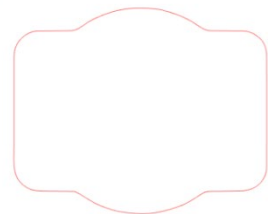
1. Selecteer 'Invoegen' in het menu 'Bestand'.
2. Selecteer de afbeelding die u wilt knippen en druk op "OK".
3. Zodra de afbeelding is geplaatst, kunt u indien nodig de instellingen (grootte en positie) aanpassen.
4. Selecteer in het paneel 'Paneelweergave' het paneel 'Trace' om het scherm met de 'Trace'-instellingen weer te geven.
Klik op 'Tracegebied selecteren' en sleep het gebied rond de afbeelding om het te selecteren.
De binnenkant van de afbeelding is geel geverfd. Het geel geverfde deel wordt overgetrokken en er worden snijlijnen omheen gemaakt



<Wanneer Trace is geselecteerd>



<Wanneer Trace Outer Edge is geselecteerd>



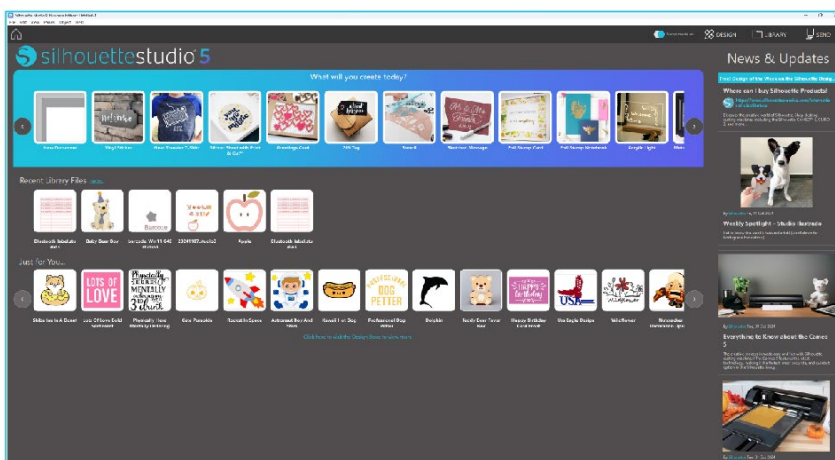
07 Bibliotheek en Designwinkel

Silhouette Studio® beschikt over een bibliotheekfunctie waarmee u eenvoudig gedownloade afbeeldingen en door de gebruiker gemaakte afbeeldingen kunt opslaan, sorteren en raadplegen. Ook beschikt u over de Silhouette Design Store, van waaruit u nieuwe inhoud kunt downloaden.

Silhouette Design Store is een website met meer dan 200.000 stukken hoogwaardige ontwerpgegevens die gebruikt kunnen worden in Silhouette-snijmachines.

Door simpelweg de gewenste gegevens te downloaden, kunnen zelfs mensen die moeite hebben met het maken van ontwerpen, eenvoudig prachtige kunstwerken creëren.

Het startscherm van de software bevat bibliotheek- en winkelweergaven. U kunt de bibliotheek ook bekijken via het paneel rechtsboven.



Bibliotheek

In de Bibliotheek heeft u toegang tot originele gegevens die u zelf hebt gemaakt en tot gegevens die u in de Design Store hebt gekocht.

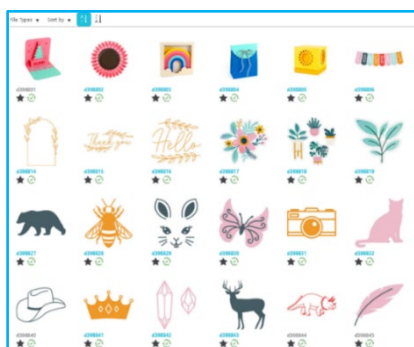
Weergave



Als u de optie Pictogrammen weergeven selecteert, worden de afbeeldingen in de bibliotheek als pictogrammen weergegeven.



Als u de optie voor lijstweergave selecteert, worden de afbeeldingen in de bibliotheek als een lijst weergegeven. In de lijstmodus kunt u afbeeldingen sorteren op naam, datum, categorie, artiest, type en grootte.

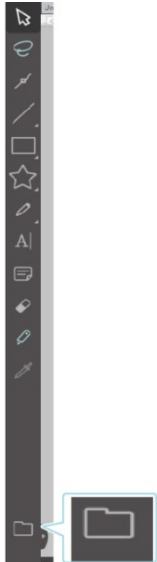


File Types	Sort by	Name	Date Modified	Category	Artist	Type	Size
★	★	47198001	2024/06/21	General		JPG	13.6 KB
★	★	47198002	2024/06/21	General		JPG	38.3 KB
★	★	47198003	2024/06/21	General		JPG	21.8 KB
★	★	47198004	2024/06/21	General		JPG	21.8 KB
★	★	47198005	2024/06/21	General		JPG	26.8 KB
★	★	47198006	2024/06/21	General		JPG	16.8 KB
★	★	47198007	2024/06/21	General		JPG	21.8 KB
★	★	47198008	2024/06/21	General		JPG	26.7 KB
★	★	47198009	2024/06/21	General		JPG	38.3 KB
★	★	47198010	2024/06/21	General		JPG	35.3 KB
★	★	47198011	2024/06/21	General		JPG	26.2 KB
★	★	47198012	2024/06/21	General		JPG	24.3 KB
★	★	47198013	2024/06/21	General		JPG	17.2 KB
★	★	47198014	2024/06/21	General		JPG	15.4 KB
★	★	47198015	2024/06/21	General		JPG	21.4 KB
★	★	47198016	2024/06/21	General		JPG	27.7 KB
★	★	47198017	2024/06/21	General		JPG	39.9 KB
★	★	47198018	2024/06/21	General		JPG	38.5 KB

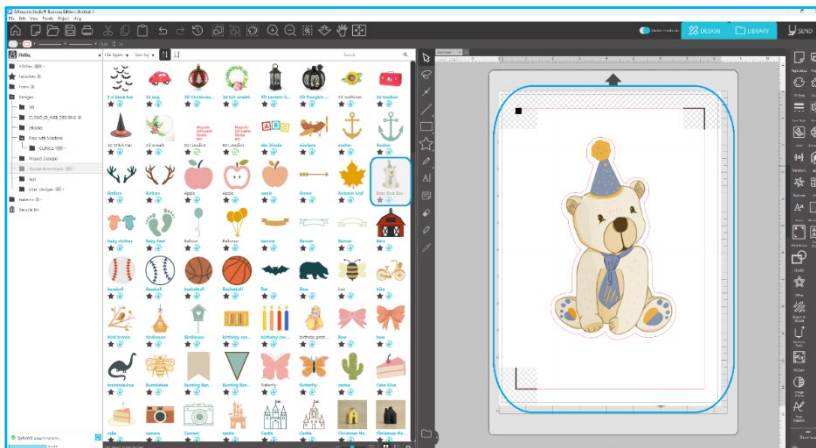
Content in uw bibliotheek openen

Door de onderstaande stappen te volgen, kunt u toegang krijgen tot bibliotheekafbeeldingen.

- 1 Klik op het Bibliotheekpictogram onder [Ontwerptool] op het tabblad ONTWERP.



- 2 Dubbelklik op de gewenste afbeelding in de Bibliotheek om deze in de werkruimte te openen. Of sleep de gewenste afbeelding in de Bibliotheek naar de werkruimte (alleen wanneer de werkruimte wordt weergegeven).



Wanneer u in de werkruimte op [Bibliotheek weergeven/verbergen] klikt, worden twee schermen weergegeven.

Indelen en Bibliotheekbeheer

Als uw bibliotheek steeds voller wordt met content kunt u het handig vinden om uw bibliotheek aan te passen met nieuwe mappen en om uw afbeeldingen naar wens te sorteren.

Als er nieuwe mappen zonder naam worden aangemaakt, wilt u mogelijk onmiddellijk een naam geven aan uw map. Zodra u nieuwe map is gemaakt, kunt u afbeeldingen verslepen naar uw map. Met een rechtermuisklik op een map kunt u een nieuwe sub-map aanmaken voor de geselecteerde map, de map verwijderen (met alle content die deze bevat) of de map een andere naam geven.

U kunt niet alleen de mappen aanpassen maar ook elke afbeelding die zich in de bibliotheek bevindt. Met een rechtermuisklik op een afbeelding kunt u een afbeelding verwijderen, deze een nieuwe naam geven, de afbeeldingen in de huidige map sorteren of de eigenschappen van de afbeeldingen tonen/verbergen. De eigenschappen van een afbeelding geeft u een

omschrijving van een afbeelding (zoals gedownload van de online winkel) en ook met de afbeelding verbonden trefwoorden worden getoond.

Als u afbeeldingen of mappen verwijderd, worden ze naar de prullenbak van de bibliotheek verplaatst. U kunt deze afbeeldingen of mappen nog steeds herstellen door ze terug te slepen naar uw bibliotheek. Als u echter uw prullenbak leegmaakt, zal deze content permanent van uw computer worden verwijderd.

Silhouette Design Store

De Silhouette design Store biedt extra content die gedownload kan worden. Dit materiaal komt niet alleen van Silhouette America, maar ook van verschillende onafhankelijke artiesten en bedrijven die bijdragen.

Het "Online aankopen" winkelgedeelte van Silhouette is altijd beschikbaar, 24 uur per dag, 7 dagen per week.

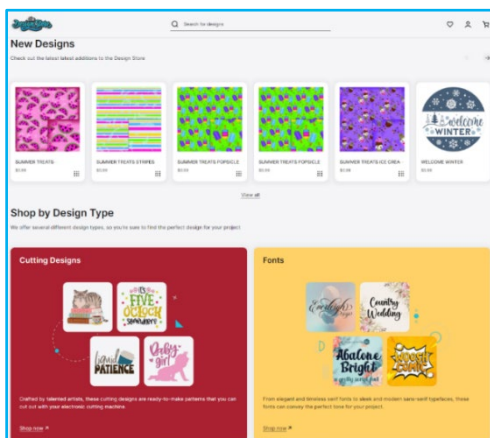
U kunt niet alleen afbeeldingen per stuk kopen en uw bibliotheek zelf opbouwen, maar ook een abonnement nemen tegen een maandelijkse vergoeding. Meer informatie over abonnementen vindt u in de Silhouette ontwerpwinkel.

Alle afbeeldingen worden met de volgende voordelen geleverd:

- U kunt afbeeldingen downloaden met elke gangbare creditcard, via downloadkaarten of door gebruik te maken van abonnementscredits
- Onbeperkt gebruik (u hoeft niet verbonden te zijn met internet om toegang te krijgen na aankoop)
- Herstelbaar (in geval van computercrash of vervanging)
- Aanpasbaar en aanpasbaar aan uw specificaties (met behulp van de Silhouette Studio®-tools die in eerdere secties zijn besproken)

Inloggen in de winkel

Wanneer u de Silhouette Design-winkel opent, wordt u doorgestuurd naar de startpagina van de winkel.



U komt zo op de startpagina van de winkel. U kunt inloggen, of uzelf aanmelden voor een account als u deze nog niet heeft aangemaakt, door op de link te klikken in de rechterbovenhoek waarop staat: "U bent niet ingelogd". Om een account aan te maken, moet u uw naam opgeven, uw e-mailadres (deze zal uw inlognaam zijn) en een wachtwoord.

Opties voor Mijn Account

Zodra u hebt ingelogd op uw account, zult u in de rechterbovenhoek een link zien die Mijn Account heet en die u functies aanbiedt waarmee u uw account kunt beheren. U heeft hier de volgende opties:

Mijn account – Hiermee kunt u uw e-mailadres en wachtwoord wijzigen.

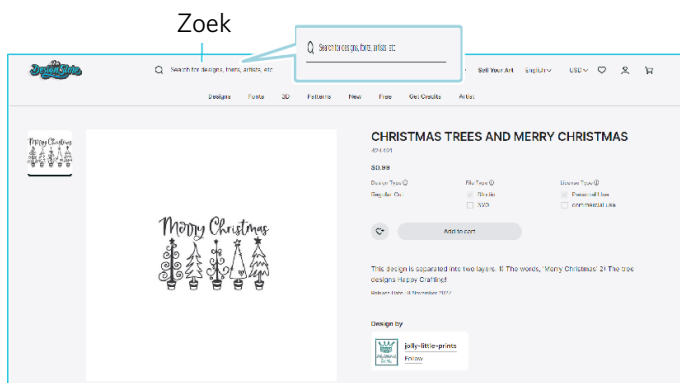
Mijn bestellingen – Hiermee kunt u een kopie bekijken van alle geplaatste bestellingen.

Een code inwisselen – Hier kunt u een downloadkaartcode invoeren om het beschikbare saldo op uw account toe te passen.

Opgeslagen kaarten – Hiermee kunt u alle creditcardgegevens beheren die zijn opgeslagen en die zijn gebruikt om abonnementen of individuele aankopen te betalen.

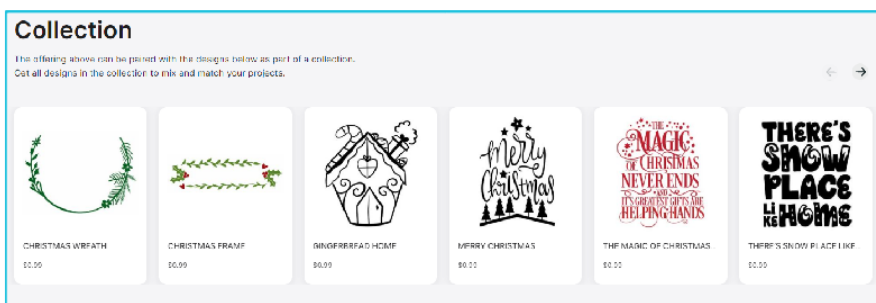
Winkelen

U kunt vrij door alle beschikbare Silhouette-afbeeldingen bladeren zonder dat u iets hoeft te kopen. Aan de linkerkant van uw winkelenster vindt u een navigatiehulp. Als u categorieën selecteert of naar afbeeldingen zoekt, krijgt u ook gerelateerde suggesties te zien.



Voor specifieke afbeeldingen die u zoekt, kunt u bovenaan zoeken op specifieke afbeeldingsnamen of termen. Terwijl u door de verschillende thema's en releases bladert of specifieke zoekopdrachten uitvoert, kunt u, zodra u een afbeelding vindt die u wilt downloaden, deze toevoegen aan uw winkelwagen door te klikken op de optie 'Toevoegen aan winkelwagen'.

Onder het ontwerp worden soortgelijke of gerelateerde vormen vermeld waarin u mogelijk ook geïnteresseerd bent.



Houd er rekening mee dat u afbeeldingen die al zijn gekocht, niet aan uw winkelwagen kunt toevoegen.

Downloaden



U kunt blijven bladeren en extra afbeeldingen toevoegen totdat u klaar bent om af te rekenen. Zodra u klaar bent, kunt u ofwel op de "Mijn winkelmandje"-link klikken in de mini-preview met uw winkelmandje, of op het icoontje van het winkelmandje klikken in de rechterbovenhoek van uw winkelvenster.

Als u klaar bent om te downloaden, klikt u gewoon op de "Afrekenen"-knop. Voer het subtotaal van de winkelwagen in bij 'Tegoeed toepassen' en klik op de knop 'Tegoeed toepassen'. Als u geen saldo hebt of als uw accountsaldo niet het totaalbedrag dekt van de afbeeldingen die u wilt kopen, wordt u gevraagd om uw creditcardgegevens op te geven.

Wanneer het scherm verandert van het winkelwagenscherm naar het betaalscherm, wordt u gevraagd om in te loggen op uw account. Het gekochte ontwerp kan worden gedownload door op 'Downloads' te klikken.

U kunt nu verder rondkijken in de online winkel of deze sluiten. Zodra alle afbeeldingen zijn gedownload, kunt u ze uit het recente download- gedeelte verslepen en ze in één van uw mappen in de bibliotheek plaatsen. Gedownloade afbeeldingen blijven in deze "Recente Downloads"- map totdat ze worden gesorteerd.

U zult merken dat terwijl alle gekochte afbeeldingen in uw bibliotheek worden opgeslagen, gekochte lettertypes in de bibliotheek naar het speciale "Mijn lettertypes"-gedeelte worden verwezen. U krijgt toegang tot deze gekochte lettertypes via de online winkel door ofwel op ze te dubbelklikken in de bibliotheek, waardoor u naar uw werkruimte gaat met een tekstcursor die klaar is om te gaan typen, of door uw lettertypes te openen, zoals we eerder in sectie 5 hebben besproken.

08

Besparing



Nadat u een afbeelding of documentindeling hebt gemaakt, hebt u diverse opties om uw afbeeldingen op te slaan.

Opslaan

De “Opslaan”-functie is de basis opslagfunctie om een STUDIO-bestand mee aan te maken en dit bestand op een locatie op uw computer op te slaan. U kunt een back-up maken van deze bestanden op elk uitneembaar geheugenapparaat.

Opslaan als

Deze optie vindt u in het “Bestand”-menu en u kunt met deze functie uw afbeelding een naam geven bij het opslaan. Het kan op elke specifieke locatie op uw computer worden opgeslagen en u kunt als u dat wilt een back-up maken op een uitneembaar of extern geheugenapparaat.

Selectie opslaan

Deze optie vindt u in het “Bestand”-menu en u kunt hiermee een STUDIO-bestand met alleen de actief geselecteerde afbeeldingen van uw document opslaan. Het kan op elke specifieke locatie op uw computer worden opgeslagen en u kunt als u dat wilt een back-up maken op een uitneembaar of extern geheugenapparaat.

Opslaan in bibliotheek

Deze optie vindt u in het “Bestand”-menu en u kunt hiermee uw bestand in de bibliotheek van Silhouette Studio® opslaan. Als uw afbeeldingen worden opgeslagen in uw bibliotheek zullen ze aan een sectie met de naam “Mijn eigen ontwerpen” worden toegevoegd in de bibliotheek. U kunt niet naar deze bestanden gaan op uw computer om er handmatig een back-up van te maken en we raden u daarom sterk aan om ook regelmatig een kopie van afbeeldingen te maken door de “opslaan”-knop regelmatig te gebruiken.

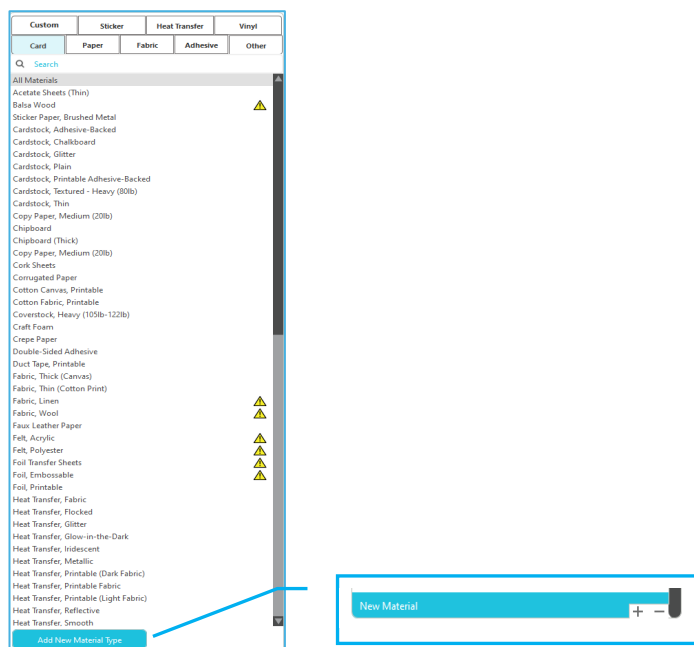
09 Knippen/Schetsen

Stuur

Zodra u alle gewenste afbeeldingen en/of tekst op uw werkruimte klaar hebt om te snijden of te schetsen, kunt u het tabblad Verzenden selecteren.

Materiaal

In het “Materiaal”-menu krijgt u een lijst van gangbare materialen die met de Silhouette kunnen worden gesneden, naast alle speciale materialen die door Silhouette America worden aangeboden. Klik op een materiaal uit de lijst om deze te selecteren.



U kunt door de “gebruiker gedefinieerde” mediatypes aan deze lijst toevoegen door op het “plus”-teken in de medialijst te klikken en u kunt op dezelfde manier ongewenste materiaaltypes verwijderen door op het “min”-teken te klikken.

Als u een materiaaltype uit de lijst selecteert (of zelf een type maakt), zullen de aanbevolen snij-instellingen verschijnen. Als u deze instellingen moet aanpassen voor uw specifieke materiaal, dan kan dit. Uw wijzigingen zullen worden opgeslagen voor toekomstige projecten en we raden u daarom in het algemeen aan om eigen instellingen aan te maken in plaats van bestaande instellingen te wijzigen.

Actie door: Eenvoudig

In de Simpele Snijmodus worden alle lijnen tegelijkertijd gesneden. Snijlijnen kunnen individueel worden aan- of uitgezet, maar kunnen niet worden gesorteerd om in een specifieke volgorde te worden gesneden.



In de “Standaard Snijmodus” kunt u de “Snijstijl” van de individuele lijnen in uw project aanpassen. Als u op deze optie klikt, zal uw werkruimte onmiddellijk alle lijnen en hun geselecteerde attributen benadrukken, zodat u deze gemakkelijk kunt vinden. Om de snijstijl van een lijn te wijzigen, klikt u gewoon op de gewenste afbeelding en kiest u vervolgens de nieuwe gewenste lijnstijl uit de lijst. U kunt kiezen uit de volgende lijnstijlen:

Niet snijden

Met deze optie wordt voorkomen dat de lijn naar de Silhouette wordt verzonden. U zult de lijn weliswaar nog steeds op uw scherm zien, maar het snijden is onderdrukt.

Knippen

Met deze optie zorgt u ervoor dat de geselecteerde lijn wordt afgesneden, ongeacht waar deze zich bevindt (overlappend of in een grotere afbeelding). Lijnen met dit attribuut zullen zelfs worden gesneden als ze zich binnen andere lijnen bevinden die gedefinieerd zijn als “Snijrand” of “Geperforeerde rand” lijntypes.

Buitenrand snijden

Met deze optie wordt de buitenste rand van overlappende lijnen afgesneden en worden lijnen met hetzelfde kenmerk onderdrukt als deze zich in een grotere afbeelding bevinden. Deze optie raden we u aan voor het maken van print & snij-afbeeldingen.

Actie door: Lijnkleur, opvulkleur of laag

U heeft de mogelijkheid om uw project in meerdere trappen op te delen. Dit is vooral handig als uw project ontworpen is om in meerdere kleuren te worden gesneden of bij projecten die eerst moeten worden geschetst en dan worden uitgesneden. U kunt sneden plannen op lijnkleur, opvulkleur of op laag.

Op lijnkleur



Alle lijnkleuren die in uw project aanwezig zijn, zijn zichtbaar in het knipmenu. Op basis van de lijnkleur kunt u snijlijnen in- of uitschakelen, automatisch samenvoegen activeren of deactiveren en een snijvolgorde instellen.

Op vulkleur



Alle vulkleuren die in uw project aanwezig zijn, zijn zichtbaar in het knipmenu. Op basis van de opvulkleur kunt u snijlijnen in- of uitschakelen, automatisch samenvoegen activeren of deactiveren en een snijvolgorde instellen.

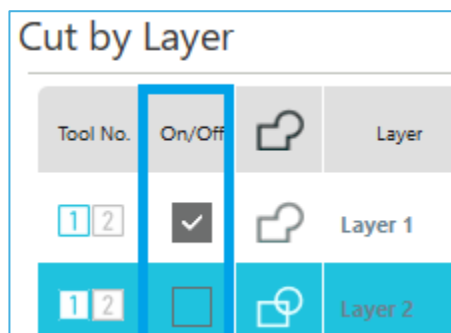
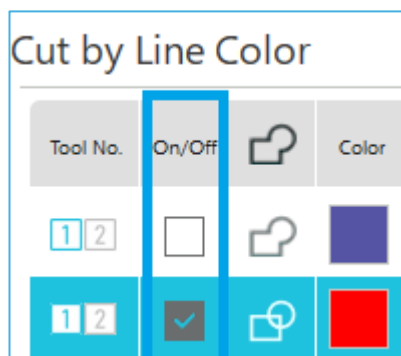
Per laag (alleen betaalde versie)



Alle lagen in uw project zijn zichtbaar in het knipmenu. Op basis van de lagen die u hebt gemaakt, kunt u snijlijnen in- of uitschakelen, het automatisch samenvoegen activeren of deactiveren en een snijvolgorde instellen.

Snijlijnen in- of uitschakelen

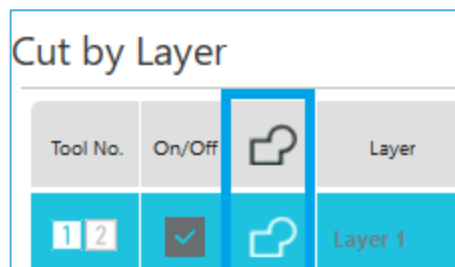
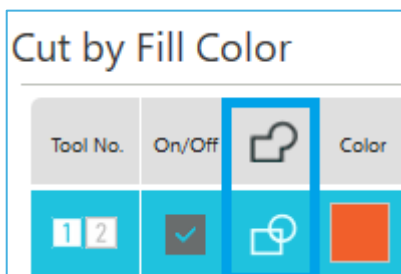
U kunt snijlijnen in- of uitschakelen door het vakje naast de snijkleur of laag aan te vinken (of uit te vinken).



*De thema-keur wordt weergegeven in de lichte modus.

Automatisch lassen in- of uitschakelen

U kunt automatisch lassen in- of uitschakelen door op het vakje voor automatisch lassen naast de snijkleur of laag te klikken. Als automatisch samenvoegen is ingeschakeld, zullen overlappende vormen met dezelfde kleur of laag worden samengevoegd.



Snijvolgorde regelen

Om de volgorde te bepalen waarin verschillende kleuren of lagen worden geknipt, klikt u eenvoudigweg op de gewenste kleur of laag en sleept u deze naar een hogere of lagere positie in de knipvolgorde.

Pauses toevoegen

Pauses zijn vooral handig bij schetsprojecten waarbij u tussen kleuren van pen of mes moet wisselen. Om een pauze te plannen nadat een kleur of laag klaar is, geeft u een rechtermuisklik (control-klik op een Mac) op de kleur of laag en selecteert u "pauze toevoegen".

Tool No.	On/Off		Color	Material	Action	Tool
1 2	✓		Red	Cardstock, Plain	▼ Cut ▼	
Pause						
1 2	✓		Blue	Cardstock, Plain	▼ Sketch ▼	

De snijomstandigheden configureren

Als u de snijomstandigheden handmatig wilt instellen, stelt u de bladdiepte, snelheid, kracht en doorgangen in. Stel eerst de snelheid in op langzaam en de kracht op laag. Als dat niet voldoende is, verhoogt u de instelling geleidelijk.

Mesdiepte

Hoewel de software en de Silhouette-eenheid zelf niet weten welke messtand u daadwerkelijk gebruikt, krijgt u via de aanbeveling een visuele indicatie van welke messtand u moet gebruiken voor het beoogde materiaal, op basis van het mestype voor uw snijgereedschapsmodel.

Stel de instelling zo in dat het mes in de dikterichting iets uitsteekt ten opzichte van het materiaal.

Snelheid

De snijsnelheid kan ingesteld worden. Voor het beste resultaat adviseren we u een lagere snelheid voor dikker materiaal of voor meer complexe ontwerpen.

Drukkracht

Stel de kracht in op basis van de dikte van het te snijden materiaal. Dikker materiaal vereist meestal een hoger dikteniveau.

Gangen

Met dit selectievakje kunt u instellen hoe vaak het ontwerp moet worden geknipt. Verhoog het aantal gangen bij het snijden van dikke of harde materialen.

Doorvoer verbetering

Met dit selectievakje meldt u aan het programma dat u de functie Track Enhancing wilt inschakelen. Deze functie rolt uw materiaal meerdere keren in de Silhouette en rolt het er weer uit voordat het wordt gesneden. Zo wordt een spoor gecreëerd waarbij de rollen het materiaal vastgrijpen en ervoor zorgen dat het materiaal tijdens het snijproces op het spoor blijft. Deze optie mag alleen gebruikt worden als dit al is voorgeselecteerd voor uw materiaaltipe of als u problemen hebt dat een specifiek materiaaltipe tijdens het snijden slijpt waardoor het snijwerk slecht wordt uitgelijnd. Hiermee kunt u het selectievakje Silhouette Studio® inschakelen.

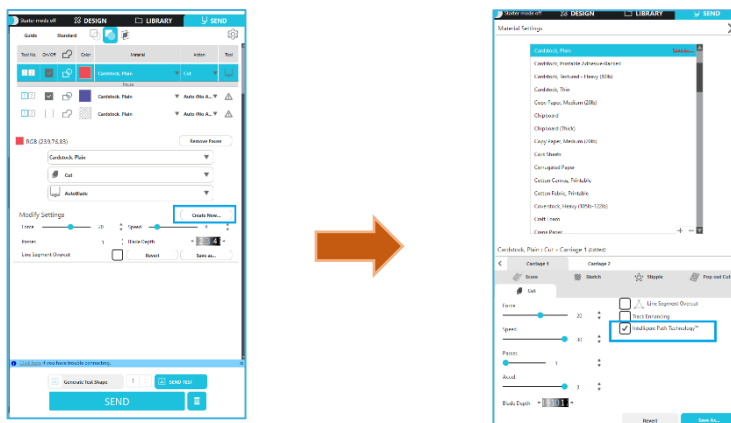
De standaardinstelling is 20.

Intelligent Path Technology

Hiermee voorkomt u dat de media verschuift tijdens het snijden.

Bij het snijden van media (vooral papier) met het mes ontstaat er spanning op het materiaal.

Als de te snijden media niet stevig vastzitten, kan deze spanning, afhankelijk van de snijvolgorde, ervoor zorgen dat de media verschuiven of dat dun papier scheurt. Hiermee kunt u het selectievakje Silhouette Studio® inschakelen.



Omdat papierverschuiving minder snel optreedt, kunnen gebruikers meerdere vellen papier stapelen en snijden of dun papier mooier snijden dan normaal.

Deze functie is bijvoorbeeld effectief voor het snijden van meerdere vellen voor het volgende ontwerp.

Opmerking

De werking van Intelligent Path Technology kan niet in alle gevallen worden gegarandeerd.

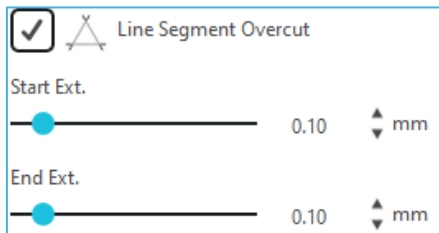
Aanvullende informatie

Bovendien is deze functie effectief bij het knippen van de volgende gegevens.

- Bij het snijden van ingewikkelde ontwerpen
- Bij het snijden van scherpe hoeken
- Wanneer de lijm gemakkelijk loslaat, zoals bij afdichtingsmaterialen

Lijnsegment oversnijden

Zodra het materiaaltype is geselecteerd, wordt de optie Lijnsegment oversnijden weergegeven. Door op een optie te klikken, kunt u deze in- of uitschakelen.



Als u de “Uit”-optie selecteert, zullen alle lijnen normaal worden gesneden.

Als u de “Aan”-optie selecteert, zullen alle rechte hoeken met een lichte oversnijding worden gesneden. Deze optie is nuttig omdat het in de volgende gevallen mooiere snijresultaten oplevert:

- Snijden van dickere/dichtere materiaalsoorten (zoals spaanplaat)
- Het snijden van kleinere bloklettertypen of scherpgerande afbeeldingen op verschillende materiaalsoorten

De optie zal geen effect hebben op afgeronde hoeken. Het is alleen nuttig voor afbeeldingen met scherpe randen om de beste snijresultaten te behalen onder de hierboven vermelde omstandigheden.

Geavanceerde Snijinstelling

Het Geavanceerd Verzenden menu biedt verschillende opties voor gespecialiseerd snijden met uw Silhouette.

Invoeropties

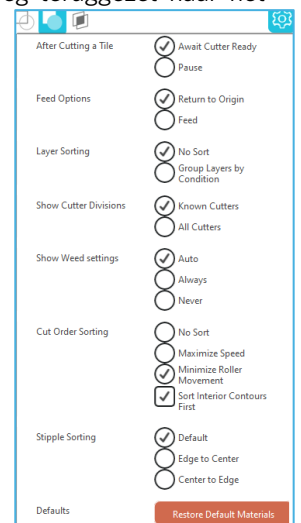
Met de optie Terug naar oorsprong wordt het materiaal na voltooiing van de taak eenvoudigweg teruggezet naar het oorspronkelijke startpunt. Met de “Invoeren”-optie blijft er materiaal ingevoerd worden tot na het oorspronkelijke beginpunt.

Lagen sorteren

Met de optie Niet sorteren blijven uw afbeeldingen in de oorspronkelijke indeling staan, terwijl de optie Lagen groeperen op voorwaarde uw afbeeldingen sorteert op basis van de lagen die in het document aanwezig zijn.

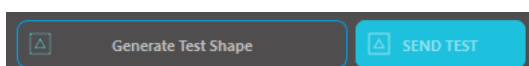
Snijvolgorde sorteren

Met deze reeks opties kunt u de snijvolgorde van uw taak bepalen. Bij de “Niet sorteren”-optie wordt er niet in een speciale volgorde gesneden en worden uw afbeeldingen gewoon volgens hun lay-out gesneden. Bij de “Maximale snelheid”-optie wordt de snijvolgorde zo ingesteld dat de opdracht zo snel mogelijk gesneden wordt. Bij de “Minimale Rollerbeweging”-optie wordt de opdracht zo gesneden dat de rollers zo min mogelijk heen en weer worden bewogen, zodat meer delicaat materiaal beter gesneden wordt. Verminderde beweging van de rollers kan dan handig zijn. Met het selectievakje voor “Binnenste Contouren Eerst Sorteren” kunt u controleren of het binnenste gedeelte van afbeeldingen eerst zullen worden gesneden (aangevinkt) of dat het binnenste gedeelte gewoon samen met alle andere delen van de afbeelding worden gesneden tijdens het snijproces (niet-aangevinkt).

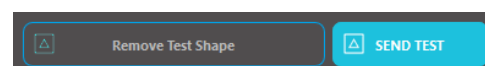


Testsnede

Als u een nieuw materiaaltype gaat snijden dat u nog niet eerder hebt gesneden, of dit nu een vooraf bepaalde instelling van een mediatype betreft of een nieuw, door de gebruiker gedefinieerd mediatype waar u de juiste instellingen voor probeert te vinden, dan adviseren we u om een testsnede uit te voeren om ervoor te zorgen dat uw instellingen correct zijn en dat u een snede met een goede kwaliteit krijgt voor uw opdracht. U kunt de “Testsnede”-opties openen in het “Snijinstellingen”-menu.



Testsnede creatie



Testsnede verwijdering

- 1 Wanneer de instelling van de snijomstandigheden is voltooid, klikt u op de knop [Testvorm genereren] om de testsnede vorm te creëren.
*Op het medium is het mogelijk om de [Testsnede]-indeling te wijzigen. Op dit punt is het mogelijk om een testsnede te verwijderen door op de knop [Testvorm verwijderen] te klikken.
- 2 Klik op de knop [TEST VERZENDEN]. De test start en er wordt een vorm getekend die bestaat uit een combinatie van een rechthoek en een driehoek.
- 3 Als de snijomstandigheden, zoals de bladdiepte, kracht en snelheid, niet goed kunnen worden gesneden, kunt u de snijomstandigheden indien nodig wijzigen.

De Silhouette zal dan een vierkantje snijden met een ingebouwde driehoek, zodat u uw resultaten kunt beoordelen en kunt bepalen of de instellingen eventueel moeten worden aangepast. U kunt verdere testsneden uitvoeren totdat u tevreden bent met de resultaten.

Aanvullende informatie

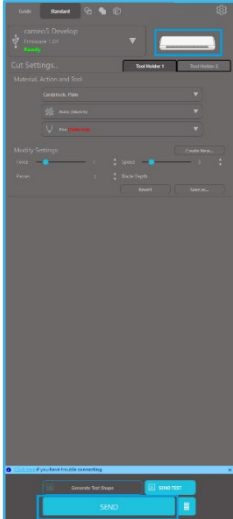
Probeer de omstandigheden opnieuw aan te passen en herhaal het testsnijden totdat u de optimale snijomstandigheden hebt gevonden voor het materiaal dat u wilt gebruiken.

Snijden/Schetsen

Zodra u de juiste instellingen hebt geselecteerd en klaar bent om het ontwerp naar uw Silhouette-apparaat te sturen, moet u controleren of uw materiaal correct is geladen en of u de juiste mesinstelling voor het snijden hebt geselecteerd. Ook moet u controleren of u een pen hebt geladen als u aan het schetsen bent.

Het snijden uitvoeren

Zodra u de juiste snij-instelling hebt geselecteerd en een medium hebt ingesteld op een Silhouette-snijmachine, bent u klaar om het ontwerp naar de Silhouette-snijmachine te sturen. Als u nu op de knop VERZENDEN klikt, kunt u beginnen met knippen.



Zodra het snijden voltooid is, kunt u de snijmat en het materiaal verwijderen door op de knop voor het uitwerpen van het materiaal te drukken.

10 Printen & snijden

Silhouette-apparaten hebben de speciale mogelijkheid om afgedrukte taken die vanuit Silhouette Studio® zijn verzonden, te lezen en de contourlijnen die in uw werkruimte zijn gedefinieerd, uit te snijden terwijl ze de afdrukinformatie omlijnen.

Anders gezegd, u kunt een afbeelding die is gevuld met kleuren of effecten op uw gewone thuisprinter afdrukken en dit geprinte vel vervolgens in de Silhouette invoeren om de geprinte afbeelding uit te snijden.

Registratiemarkeringen (positie-uitlijning)

De oorspronkelijke Silhouette-, Silhouette SD-, CAMEO- en Portrait en Curio-modellen hebben een optische scanner voor het lezen van tekens die met de Silhouette Studio® kunnen worden geprint. Deze tekens worden Registratietekens genoemd. Deze tekens zullen rond de begrenzing van uw werkruimte worden geprint en zullen door de optische scanner van de Silhouette worden gelezen vóór het snijden, zodat de Silhouette een driehoeksmeting kan verrichten om de locatie van deze tekens te bepalen zodat exact bepaald kan worden waar de snijlijnen rond geprinte afbeeldingen zijn gedefinieerd.

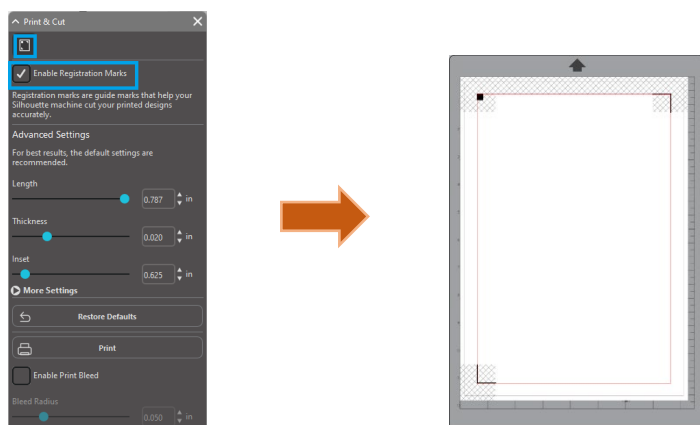
Registratiemerkgegevens aanmaken



Printen & snijden maakt gebruik van registratiemarkeringen om een nauwkeurig beeld te krijgen van de afdrukpositie en snijpositie.

In dit gedeelte wordt het proces van het maken van een registratiemarkering tot het afdrukken en snijden uitgelegd wanneer Silhouette Studio® wordt gebruikt.

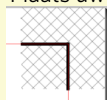
- 1 Selecteer in het menu Panelen de optie 'Registratiemarkeringen', waarna u het paneel 'Registratiemarkeringen' kunt bekijken.
- 2 Selecteer "AAN" om de registratiemarkeringen in te schakelen.
- 3 Geef handmatig de dikte, lengte of marge van de registratiemarkering op.



Opmerking

<Hoe voeg ik registratiemarkeringen (uitlijnmarkeringen) toe>

- Plaats uw ontwerp niet in de schaduwrijke zone. Dit kan fouten veroorzaken bij het scannen van de registratiemarkeringen.



- Als de registratiemarkeringen te klein zijn, kan het scannen mislukken.
- Rangschik de registratiemarkeringen en druk ze vervolgens af met de printer.

Printen & snijden

Als de registratietekens worden weergegeven, bent u klaar om print & snij-klussen uit te voeren. Nogmaals, dit betekent niet dat de Silhouette rond alle printinformatie zal scannen en snijden. De Silhouette gebruikt de registratietekens eerder om te bepalen waar uw snijlijnen rond uw geprinte afbeelding zijn gedefinieerd.

Ontwerpgegevens voor het printen en snijden maken

Er moeten lijnen rondom de afgedrukte afbeelding zitten die moeten worden gesneden. Ontwerp het tekenpatroon dat u wilt afdrukken en de contouren die u wilt snijden.

- 1 Maak het ontwerp voor het printen en snijden.
- 2 Maak de contourlijnen die gesneden moeten worden voor het printen en snijden. Het is aan te raden om het snijontwerp in een andere kleur te maken dan het printontwerp.



Gedrukte afbeelding



Afbeelding knippen

Afdrukken van ontwerpgegevens



Als uw klus klaar is, kunt u deze printen door de "Print"-optie te openen.

Opmerking

- Wijzig de registratiemarkeringen of het ontwerp niet na het afdrukken. De snijpositie zal verschuiven.
- Als er objecten worden verplaatst en de locatie van afgedrukte of geknipte informatie wordt gewijzigd, moet u uw document opnieuw afdrukken.

- 1 Maak een ontwerp.
- 2 Schakel het selectievakje [Registratiemarkeringen inschakelen] in op het paneel Afdrukken en snijden en geef de dikte en lengte van de registratiemarkering op.
- 3 Print de ontwerpgegevens uit.

Het snijden van het gedrukte materiaal.

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u een bedrukt medium kunt snijden met behulp van een Silhouette-snijmachine.

- 1 Plaats een bedrukt medium op een Silhouette-machine.

Supplement

Voor het instellen van een medium raadpleegt u de gebruikershandleiding van de Silhouette-snijmachine.

- 2 Stuur de afgedrukte ontwerpgegevens naar het scherm [VERZENDEN].

3 De snijlijn wordt weergegeven.

4 Selecteer de snijomstandigheden in het paneel [Snij-instellingen]. Wanneer het te gebruiken medium is geselecteerd, worden automatisch de optimale snijomstandigheden toegepast.

Als u op het ontwerpscherm registratiemarkeringen op uw pagina hebt, zal uw machine deze weten te herkennen als u uw opdracht gaat laten snijden. De optische scanner van de Silhouette zal vervolgens de tekens voor u lokaliseren. Zodra alle tekens met succes zijn gedetecteerd, kunt u kiezen om te gaan snijden, en zal de Silhouette de gedefinieerde lijnen rond uw geprinte afbeelding gaan uitsnijden.

Zoals we eerder al opmerkten, kunt u met Silhouette Studio® elke afbeelding opvullen met opvulkleuren, kleurverloop en patronen. Hoewel Silhouette America kant-en-klare speciale print & snij-afbeeldingen aanbiedt die ontworpen zijn om alleen printinformatie binnen en een snijrand rond de buitenkant van de afbeelding te hebben, kunt u van letterlijk elke afbeelding een print & snij-afbeelding maken met behulp van de instrumenten die Silhouette Studio® u biedt.

11 PixScan



Voor de "PixScan™"-functie heeft u een PixScan™-mat nodig (PixScan™-mat afzonderlijk verkrijgbaar).

U kunt met deze functie afbeeldingen gebruiken die al geprint zijn en die niet afkomstig zijn van de Silhouette Studio software. Met de PixScan™-mat kunt u afbeeldingen op ware grootte uitsnijden, of het nu gaat om een contoursnede rond de afbeelding, of om afbeeldingen precies binnen vreemd gevormd materiaal te nesten of om een patroon in zijn oorspronkelijk formaat te repliceren.

Importeren uit scanner

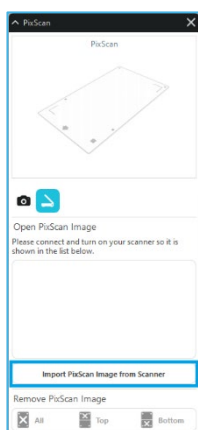


Wanneer u rechtstreeks vanaf een scanner importeert, kunt u de volgende stappen uitvoeren:

- 1 Plaats de gewenste afdruk op de PixScan™-mat die u wilt snijden.

BELANGRIJK

Zorg ervoor dat de afbeelding zich binnen het snijvlak van de passe-partout bevindt, zoals aangegeven door de zwarte lijn op de passe-partout.



- 2 Klik op het PixScan™-pictogram in de Silhouette Studio®-software.
- 3 Selecteer het gedeelte Importeren van scanner.
- 4 Plaats de afbeelding met de bedrukte zijde naar beneden op de PixScan™-mat op de scanner.
- 5 Selecteer uw scanner in de vervolgkeuzelijst Bron en klik op de optie PixScan™-afbeelding importeren van scanner.

BELANGRIJK

- Als de PixScan™-mat groter is dan de scanner, kunt u in twee scangangen scannen.
- Zorg ervoor dat alle markeringen op de mat samen met de daadwerkelijke afbeelding worden vastgelegd.
- Als u in meerdere scans scant, hoeft u zich geen zorgen te maken als de gescande afbeeldingen elkaar overlappen.
- De software zorgt ervoor dat de afbeeldingen op de juiste manier aan elkaar worden geplakt.

Importeren vanuit Camera

Als u een afbeelding importeert vanuit een camera of de camera van een telefoon, dan kunt u de volgende stappen uitvoeren:

- 1 Plaats de gewenste afdruk op de PixScan™-mat die u wilt snijden.



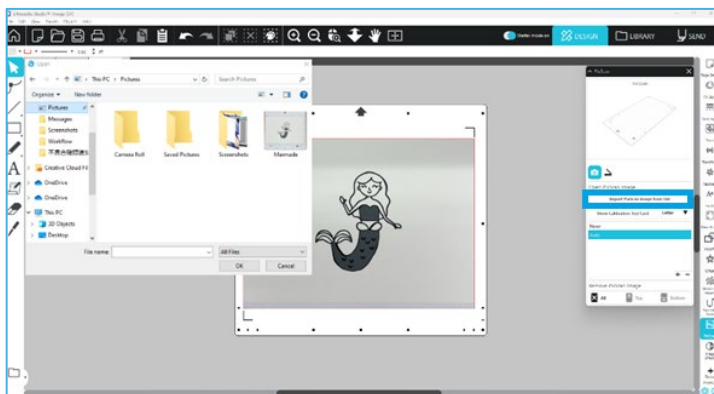
- 2 Maak met je camera een foto van de afbeelding op de mat.

OPMERKING

Voor optimale resultaten bij het fotograferen met de PixScan™-mat dient u voor het volgende te zorgen:

- Er wordt geen zoom gebruikt
- De verlichting is gelijkmatig
- De gehele mat is duidelijk zichtbaar op de afbeelding
- De PixScan-mat is plat
- Het gesneden materiaal bevindt zich binnen de zwarte snijrand

- 3 Zet de afbeelding over naar uw computer.
- 4 Klik op het PixScan™-pictogram in de Silhouette Studio®-software.
- 5 Selecteer het gedeelte Importeren uit bestand.
- 6 Er verschijnt een venster waarin u naar uw afbeelding kunt navigeren en deze kunt selecteren.
- 7 Klik op Openen zodra uw afbeelding is geselecteerd.



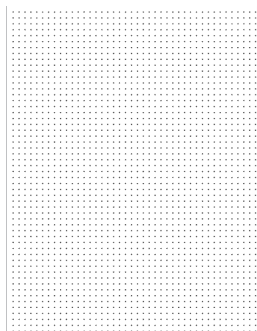
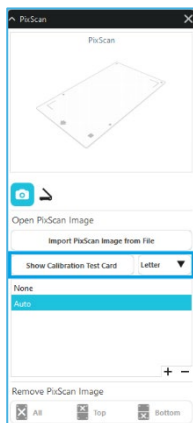
OPMERKING

Als er nog geen kalibratieprofiel bestaat voor uw cameramodel, moet u de PixScan™-functie kalibreren. U hoeft een PixScan™ kalibratie slechts één keer per camera uit te voeren.

Uw camera kalibreren

U kunt de volgende stappen uitvoeren om een PixScan™ Camera Kalibratie-profiel aan te maken:

- 1 Klik op het PixScan™-pictogram
- 2 Selecteer het gedeelte Camerakalibratie
- 3 Klik op de optie Kalibratietestkaart weergeven



- 4 Ga naar Bestand > Afdrukken en druk de pagina af

OPMERKING

Het is niet erg als niet de hele pagina wordt weergegeven of als sommige punten zijn afgesneden.

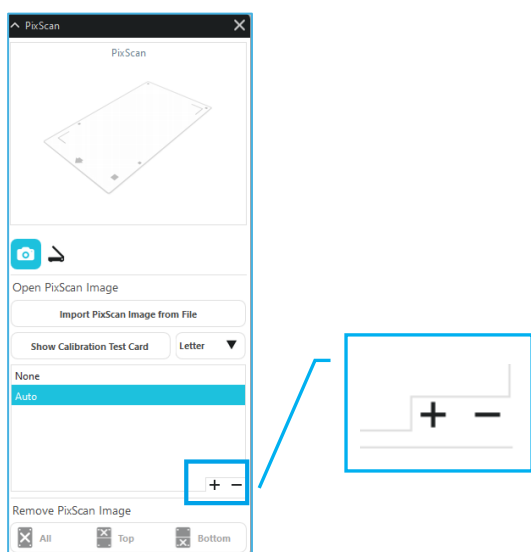
- 5 Maak een foto van de afgedrukte kalibratiepagina vanuit vogelperspectief en zorg ervoor dat de kalibratiepunten de hele afbeelding vullen

OPMERKING

Voor optimale resultaten bij het fotograferen van de kalibratieafbeelding, dient u het volgende te doen:

- Er wordt geen zoom gebruikt
- De verlichting is gelijkmatig
- De foto is helder en scherp
- Het kalibratiebeeld rust op een plat oppervlak
- De camera is parallel en in lijn met het kalibratiebeeld
- Alleen de kalibratiepunten worden op de foto weergegeven

- 6 Zodra u de afbeelding op uw computer hebt opgeslagen, klikt u op het pluspictogram (+) onder het gedeelte Camerakalibratie van het PixScan™-paneel.



- 7 Er verschijnt een venster waarin u naar uw kalibratieafbeelding kunt navigeren en deze kunt selecteren

- 8 Klik op Openen zodra uw afbeelding is geselecteerd

Uw PixScan™ kalibratie is nu ingesteld voor de camera die u gebruikt. Nogmaals, dit proces hoeft alleen te worden uitgevoerd voor als u een nieuwe camera gebruikt. U kunt steeds een “PixScan™ Camera Kalibratie”-profiel kiezen voor elke eerder gekalibreerde camera, afhankelijk van welke camera wordt gebruikt om de afbeelding mee vast te leggen.

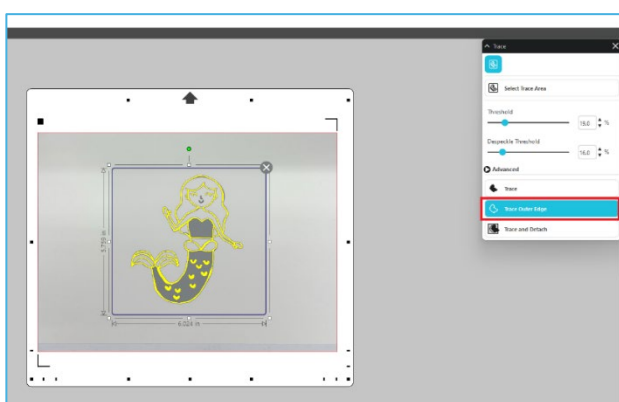
Knippen van PixScan-afbeelding

Nadat u een PixScan-afbeelding hebt geladen, kunt u uw eigen snijlijn maken.

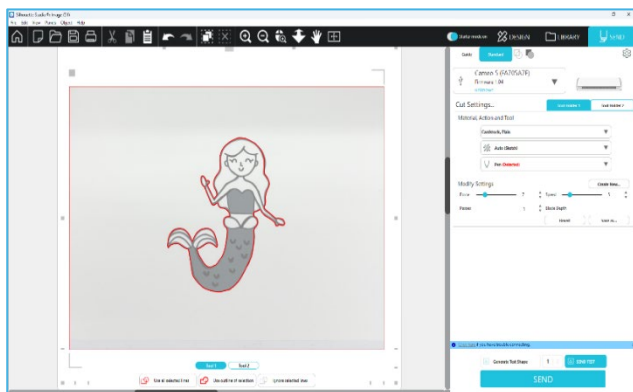
Maken van een snijlijn (trace)

Zie Traceeropties voor meer informatie over het maken van snijlijnen die u rondom uw afbeelding kunt associëren. Het kan wenselijk zijn om een kleine interne offset (bijv. 0,2 mm) toe te voegen na het overtrekken om witte randen op de overgetrokken PixScan™-afbeeldingen te voorkomen.

- 1 Stuur de gegevens naar de snijmachine.



- 2 Stuur de gegevens naar de snijmachine.



12 Speciale gereedschappen

Met het paneel Speciale gereedschappen kunt u uw taak op verschillende hulpmiddelen instellen, afhankelijk van de media.

Speciale gereedschappen



De Reliëf/Deboss kan reliëf aanbrengen wanneer u de Embossing Mat gebruikt.



Scoren en reliëf is een speciale handeling waarbij eerst lichtjes langs de randen van een afbeelding wordt gekerfd met een mesje en vervolgens lichtjes binnen de gekerfde lijnen wordt gedrukt met een reliëfgereedschap. Hiermee ontstaat een indrukwekkender deboss- of reliëfeffect dan met alleen het reliëfgereedschap.



Met Print & Reliëf kunt u een afbeelding afdrukken en deze vervolgens met een reliëfpen op de achterkant van het bedrukte oppervlak drukken. De afgedrukte afbeelding is voorzien van een reliëfeffect, waardoor het ontwerp meer definitie krijgt.



Met Power Engraver kunt u het oppervlak van het materiaal graveren.



Met de Hittepen kunt u folie overbrengen op media die onder de transferfolie liggen.



Met de Leerpons kunt u gaten in leer en synthetisch leer maken.



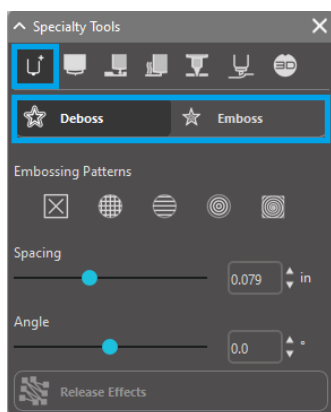
Met het leersnijmes kunt u driedimensionale gravures maken op het oppervlak van plantaardig gelooide leer.



Met Send to 3D kunt u uw ontwerp, gemaakt door Silhouette Studio, naar Silhouette 3D sturen.

Reliëf maken/verwijderen

Reliëf maken/verwijderen is mogelijk wanneer u de embossingmat gebruikt in combinatie met een reliëfhulpmiddel.

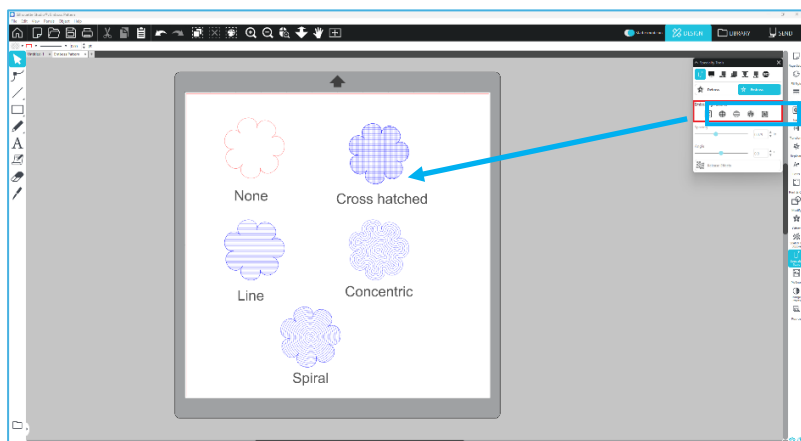


Als er geen speciale effecten van dit paneel worden toegepast, zal de Silhouette-snijmachine eenvoudigweg op de omtrek van uw afbeelding reliëf aanbrengen/verwijderen. De effecten en opties die u aantreft in de "Reliëf maken/verwijderen"-sectie bieden extra mogelijkheden die gewenst kunnen zijn als u een ciseleerpen gebruikt.

Reliëfpatronen

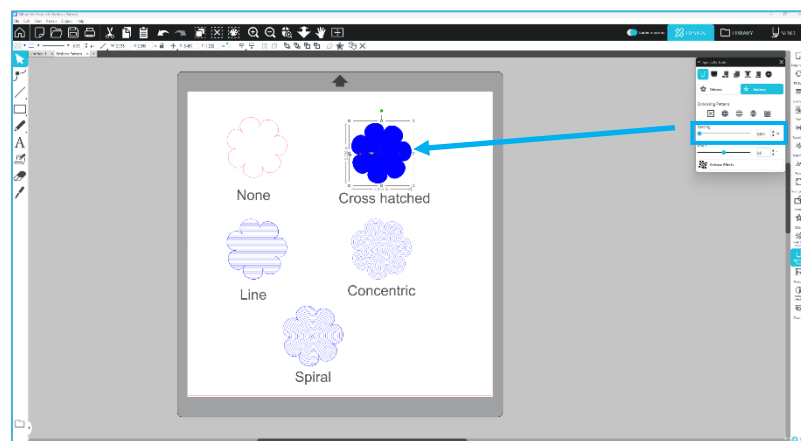
U kunt een effect kiezen om een afbeelding met een Reliëfpatroon op te vullen. U kunt kiezen uit de patronen Geen, Lijn, Concentrisch, Kruisarcering en Spiraal.

Om een Reliëfeffect toe te passen, selecteert u uw afbeelding en klikt u vervolgens op het gewenste effect.



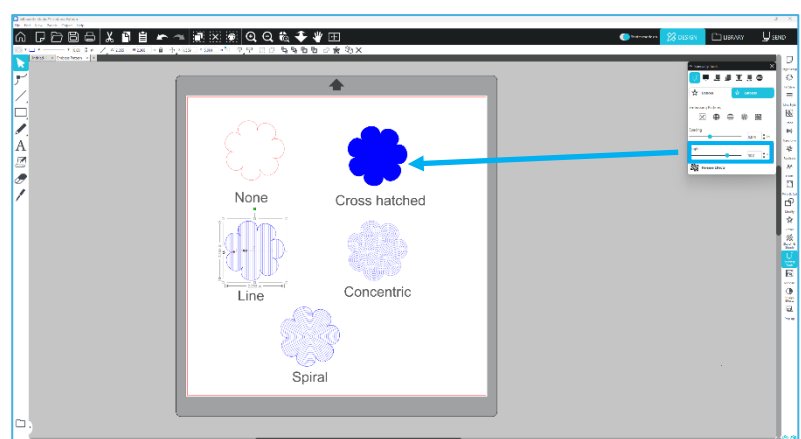
Spatiëring

Met de afstand bepaalt u hoe compact of verspreid het toegepaste effect eruitziet. Hiermee vergroot of verkleint u de afstand tussen de lijnen van een patroon. Het hart in donkerblauw toont een interval van 0,004 inch.



Hoek

Hiermee selecteert u de hoek waaronder het geselecteerde effect wordt toegepast. Hiermee verandert u de hoek van een deboss- of reliëfpatroon.



Annuleren reliëfpatroon

De lijnen van een reliëfpatroon kunnen worden verwijderd. Wanneer u tevreden bent met het patroon, klikt u op de knop [Reliëf annuleren]. Zelfs als het reliëf-/deboss patroon is geannuleerd, is het mogelijk om een apart patroon aan een bestaand patroon toe te voegen. Zodra het reliëf-/deboss patroon is geannuleerd, is het mogelijk om een ander patroon aan een bestaand patroon toe te voegen.

Kerven & reliëf maken

De knop voor het verwerken van vouwen en reliëfdruk bevindt zich op het tweede tabblad van het paneel [Speciale hulpmiddelen].

Bij het kerven en reliëfdrukken wordt met het automatische mes een ondiepe snijlijn gemaakt, waarna de reliëfdruk wordt verdiept.

BELANGRIJK

Deze functie is bedoeld voor gebruik met het Silhouette-merk "Score & Emboss Paper". Silhouette kan geen effectief resultaat garanderen als u andere materiaaltypes gebruikt. Alle verdere instructies gaan uit van het gebruik van "Kerf & Emboss"-papier van Silhouette.

Het gereedschap selecteren

Kies het fijne of brede reliëfgereedschap, afhankelijk van wat u gebruikt.



Het fijne reliëfgereedschap heeft een punt van 1 mm en is herkenbaar aan de lichtblauwe bovenkant.

Het brede reliëfgereedschap heeft een punt van 3 mm en is herkenbaar aan de donkerblauwe bovenkant.

Gangen

Selecteer het aantal gereedschapspassages van 1 tot 10.

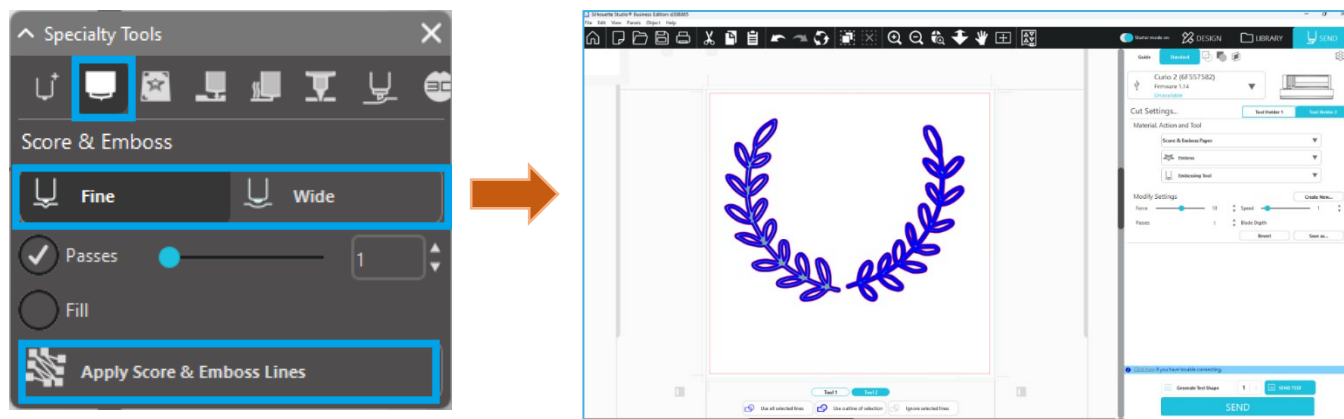
Vullen

Wanneer het selectievakje Opvullen is aangevinkt, wordt opvulling toegevoegd aan het geselecteerde object.

Score- en reliëflijnen

Wanneer u deze optie selecteert, worden er rode snijlijnen en blauwe reliëflijnen toegepast op de geselecteerde vorm of tekst.

Gereedschapshouder 1 maakt de rode snijlijnen met het gemonteerde automatische mes, en gereedschapshouder 2 maakt de blauwe reliëflijnen met het gemonteerde reliëfgereedschap.



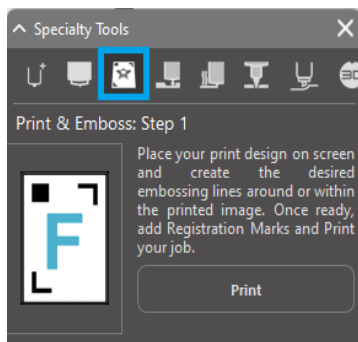
Print & maak reliëf

De "Print & maak reliëf"-optie lijkt sterk op de "Printen & Snijden"-optie, die gebruikt maakt van registratietekens om voor de juiste uitlijning rond een geprinte afbeelding te zorgen. Met "Print & maak reliëf"-taken kunt u een afbeelding op het oppervlak van materiaal printen, om dit vervolgens met een ciseleerpen op de tegenoverliggende zijde van het geprinte oppervlak te drukken. Dit levert een geprinte afbeelding op met reliëf. Het "reliëf"-effect kan langs de rand zijn, maar de afbeelding kan er ook mee worden opgevuld volgens de eerder gekozen "Reliëf maken/verwijderen"-optie.

*Deze functie is alleen beschikbaar voor de CURIO-serie.

Afdrukken

Begin door uw printontwerp op het scherm te plaatsen en door de gewenste reliëflijnen rond of binnen de geprinte afbeelding te maken.



Aanvullende informatie

Als u een Print & Snij-afbeelding gebruikt die al een snijlijn rondom de afbeelding heeft en die ook omringende witruimte heeft, kunt u de afbeelding selecteren en naar de opties voor Wijzigen gaan om Doorsnijden te selecteren. Hiermee wordt alle witte ruimte buiten de omtrek van de snijlijn weggesneden. Als u een opvultype voor het reliëf wilt toewijzen, kunt u vervolgens met een rechtermuisklik kiezen voor “Kopiëren” en opnieuw met een rechtermuisklik kiezen voor “Plakken in Lettertype”. U kunt nu elk opvultype voor het reliëf toepassen op het ontwerp met de “Print & maak reliëf”-functie.

U kunt vervolgens naar het “Print & maak reliëf”-gedeelte gaan in het “Reliëf maken”-paneel en klikken op de “Print”-knop onder Stap 1. Hiermee stuurt u uw afbeelding naar uw printer met geprinte registratietekens.

BELANGRIJK

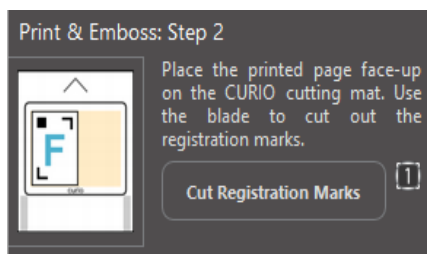
Zorg ervoor dat de inkt voldoende tijd heeft om te drogen voordat u de inkt op de embossingmat legt. Als de inkt niet volledig droog is, kan er een afdruk van de afbeelding op het oppervlak van de “embossing”-mat achterblijven. Hoewel dit niet schadelijk is voor de mat, kan het toch ongewenst zijn.

Gebruik de “embossing”-mat niet bij het uitsnijden van registratiemarkeringen. Als u deze instructie niet opvolgt, kan de “embossing”-mat beschadigd raken.

Registratiemarkeringen knippen

Plaats de afgedrukte afbeelding met de bedrukte zijde naar boven op het elektrostatische beschermingsvel.

Plaats een Autoblade in gereedschapshouder 1. Klik op [Registratiemarkeringen knippen] en knip de registratiemarkeringen uit.

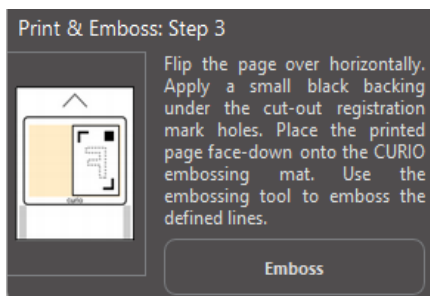


Reliëf

Haal de bedrukte pagina met de uitgesneden registratiemarkeringen uit uw CURIO-serie.

Leg een onbedrukte pagina neer met de blanco zijde naar boven en de rechterbovenhoek uitgelijnd met de “embossing”-mat. Plaats vervolgens drie registratiemarkeringen onder de snijmarkeringen en plaats ze zo dat de zwarte registratiemarkeringen vanaf de voorkant zichtbaar zijn.

*De registratiemarkeringssvellen zijn accessoires voor de “embossing”-mat.



BELANGRIJK

Het is raadzaam om de inkt voldoende tijd te laten drogen voordat u de afdruk met de bedrukte zijde naar beneden op de "embossing"-mat legt. Er kan wat inkt op de "embossing"-mat worden overgedragen. Het heeft echter geen negatieve invloed op het toekomstig gebruik van de "embossing"-mat.

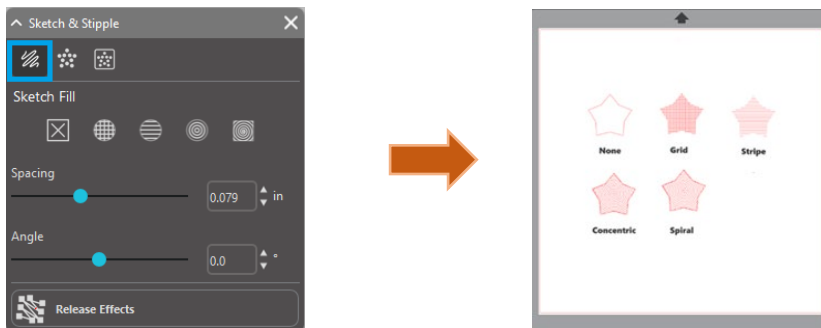
Plaats het reliëfgereedschap in gereedschaphouder 2 en klik op de knop [Reliëf] die in stap 3 wordt genoemd. De achterkant van de pagina zal nu worden ingedrukt langs de lijnen voor het Reliëf maken zodat er een verhoogd "emboss"-effect te zien zal zijn als de pagina van voren wordt bekeken.

Sketch & Stipple

Wanneer u op het schetspictogram in de werkbalk bovenaan de werkruimte klikt, kunt u een schetsontwerp maken. In het schetsmenu kunt u de schetsrand, het opvultype en het opvuleffect aanpassen.

Schets Vullen

Om het schetseffect toe te passen, selecteert u een afbeelding en klikt u op het gewenste patroon.



Spatiëring

Met Spatiëring bepaalt u hoe compact of verspreid het toegepaste effect zal zijn. Vergroot en verklein het rasterinterval tussen patroonlijnen.

Hoek

Met de "Hoek"-optie bepaalt u de toegepaste hoek van het gekozen effect. Verander de schetshoek.

Schetsrand

Selecteer een schetsrandpatroon.

Annuleer de schets

De "Spatiëring"- en "Hoek"-opties zijn dynamisch en zullen automatisch worden aangepast als afbeeldingen worden aangepast of verkleind of vergroot worden. Als u deze opties echter als statisch wilt instellen nadat u ze naar wens hebt gemaakt, dan kunt u op de "Reliëf Loskoppelen"- optie klikken.

Stipple

Stippelen is het proces waarbij het oppervlak van het materiaal met een groot aantal stippen worden gemarkeerd om een patroon te vormen. Met de Silhouette-apparaten kunt u stippelpunten maken door lijnen om te zetten in stippelpunten of door geïmporteerde afgedrukte afbeeldingen om te zetten in stippelpatronen.

Stipple

In het "Stippelen"-gedeelte kunt u lijnen omzetten in stippelpatronen of afbeeldingen opvullen met verschillende stippelpatronen.

Stippelrand

Om lijnen om te zetten in stippels, vinkt u het vinkje aan voor "Stippelrand" onder het "Stippel"-menu.

Spatiëring

U kunt de afstand tussen de stippelpunten bepalen met de optie Afstand.

Stippelvulling type

De geselecteerde lijntekening wordt gevuld met het gewenste patroon of de gewenste vorm. U kunt per keer slechts voor één Patroon- of Vorm-optie kiezen. De volgende instellingen kunnen worden aangepast, al naar gelang het Patroon of de Vorm die u hebt gekozen:

Rasterafstand

Zoomt in of uit op de geselecteerde stippelvorm.

Ruimte tussen stippels

Bepaalt de afstand tussen de stippelpunten, zodat deze dichter bij elkaar of verder uit elkaar liggen.

Hoek

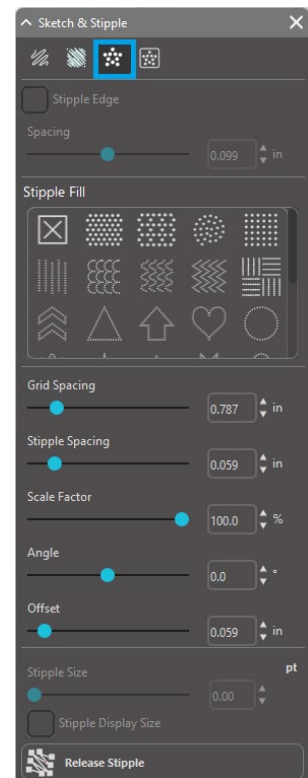
Bepaalt de hoek van de stippelvulling.

Offset

Bepaalt hoe dichtbij of ver van de rand van de gevulde vorm de stippelvulling wordt weergegeven.

Optie voor stipgrootte

Met de "Stippel-formaat-optie past u het formaat van de weergave aan van de stippen op uw scherm. Dit heeft geen invloed op de uiteindelijke, werkelijke afmeting van de stip. Dit is alleen voor weergavedoeleinden. Als de "Print Stippel"-optie is aangevinkt, kan uw afbeelding naar een printer worden verzonden om een afbeelding te printen van de gekozen stippelinstellingen.



Stippelspoor

In het "Stippelspoor"-gedeelte kunt u geïmporteerde rasterafbeeldingen (zoals JPG, PNG en andere ondersteunde bitmaps) omvormen tot stippelpatronen.

Zodra u een externe afbeelding hebt geopend die u bezit, kunt u op de knop "Stippelgebied selecteren" klikken.

Nu kunt u een veld rond het bedoelde gebied van uw geïmporteerde afbeelding tekenen om een stippelpatroon te maken. Dit geselecteerde gebied kan na het tekenen worden aangepast of verplaatst, net als elk ander object in de software, als u het "Stippelspoor"-gebied mogelijk moet uitbreiden of verfijnen. De selectie van het "Stippelspoor"-gebied geeft u een preview van de oorspronkelijke afbeelding met een afbeelding met zwarte stippen die laat zien hoe de stippen zullen worden aangebracht.

Nadat u alle gewenste "Stippel"-opties hebt gekozen (zoals hieronder vermeld wordt) en u tevreden bent met uw stippelpatroon, kunt u op de "Maak Stippen"-knop klikken om het patroon te maken.

Stippelstijl

Er kunnen verschillende stippelstijlen en -instellingen worden aangepast om veranderende stippeffecten te creëren.

Omkeren

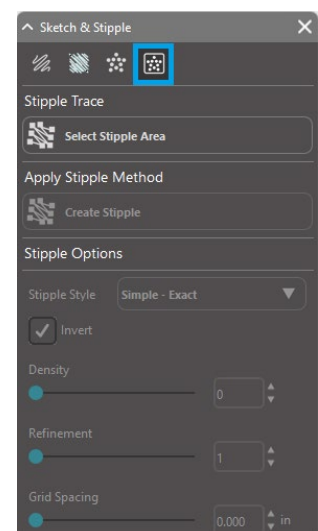
Als u het selectievakje Omkeren selecteert, wordt het contrapositieve beeld getraceerd.

Dichtheid

Over het algemeen worden de lichtere delen van de tekening voorzien van minder stippelpunten en worden de donkere delen dichter bezet. Het donkere van een gebied wordt versterkt door de "Dichtheid"-instelling. Hiermee bepaalt u het aantal of de dichtheid van de stippen die in dat gebied worden geplaatst.

Raffinement

Stippen worden weergegeven op de punten van een klein onzichtbaar vierkant raster, waarvan de afstand wordt bepaald door "Rasterafstand". Enigszins stippen



Met de stijlopties kunt u dit aanpassen, zodat de stippelpunten op halve, derde of kwart rastervlakken verschijnen. Hogere waarden zorgen voor een meer willekeurige weergave van de stippelpunten, die er natuurlijker of minder blokkerig uitzien.

Rasterafstand

Geeft de afstand aan tussen de rijen en kolommen van het vierkante raster waarop de stippelpunten worden geplaatst. Lagere waarden zorgen voor een fijner raster waarop de stippelpunten geplaatst kunnen worden.

Het Stippelgereedschap selecteren

Als u een stippeltaak wilt uitvoeren, kiest u het stippelgereedschap voor uw type materiaal in het “Snij-instellingen”-paneel.

Om het stippelgereedschap te selecteren, kiest u uw type materiaal in het “Snij-instellingen”-paneel en klikt u vervolgens op het type tool in het keuzemenu. U kunt nu naar onderen scrollen om het stippelgereedschap te selecteren. Zodra u deze selecteert, heeft u twee nieuwe opties voor gereedschapsinstellingen beschikbaar.

Hoewel stippelen over het algemeen een op- en neergaande beweging is, kunt u met de optie Stippelgrootte een groter stippelpunt maken door het gereedschap neer te zetten en het stippelpunt in een cirkelvormige beweging te maken, waardoor het stippelpunt groter wordt. Met de standaard instelling van 0,00 mm maakt u gewoon een punt met de werkelijke diameter van de punt van de tool.

Als u het stippelgereedschap gebruikt om op een metalen oppervlak te stippelen, zoals de “Metalen Stippelplaten” van Silhouette, dan kunt u het keuzevakje “Vergrote Stippelkracht” aanvinken om een meer krachtige stip te plaatsen.

Meerdere gereedschappen gebruiken

De Silhouette CAMEO-serie en CURIO2 hebben twee gereedschapshouders, zodat u meerdere gereedschappen tegelijkertijd kunt gebruiken. Dit betekent dat u twee verschillende handelingen op dezelfde taak kunt uitvoeren, zoals snijden, reliëf aanbrengen, etsen, stippelen en schetsen.

Wanneer Silhouette CAMEO Series of CURIO2 wordt gedetecteerd, biedt Silhouette Studio® een optie in het paneel Verzenden waarmee verschillende lijnensets aan de verschillende gereedschapshouders kunnen worden toegewezen.

Als u in de “Standaard Snij-modus” bent, kunt u uw gewenste object op uw werkruimte selecteren en vervolgens klikken op de bijbehorende hulpstukhouder-optie die u wilt gebruiken.

Dit zorgt ervoor dat de geselecteerde lijn zal worden uitgevoerd door de gewenste tool die u in de verbonden hulpstukhouder van uw Curio hebt geplaatst.



Als u in de “Geavanceerde Snij-modus” bent, kunt u uw lijnen laten uitvoeren door de gewenste hulpstukhouder door op de verbonden cirkel te klikken die u onder de Gereedschap-kolom vindt. U kunt dit doen op basis van de lijnkleur of de opvulkleur. Als u de betaalde versie gebruikt, kunt u uw taak voor de verschillende hulpmiddelen ook instellen op basis van de laag.



<Snijden per lijnkleur>

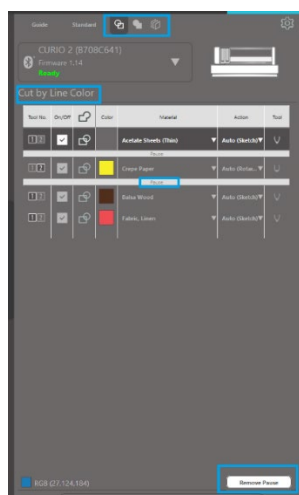


<Snijden per opvulkleur>



<Snijden per laag>

Als u op “1” aan de linkerkant klikt, wordt de geselecteerde rij uitgevoerd door Gereedschap 1 aan de linkerkant van de snijmachine, terwijl als u op “2” aan de rechterkant klikt, de geselecteerde rij wordt uitgevoerd door Gereedschap 2 aan de rechterkant van de snijmachine.



Als u meer dan twee gereedschapstypen wilt gebruiken binnen dezelfde taak, kunt u met de rechtermuisknop klikken om een pauze in te voegen. Zo stopt de Silhouette-snijmachine tussen de acties door en kunt u indien nodig van gereedschap wisselen.

13

Design Edition Plus-functies

Appliqué-borduurwerk

Met Silhouette Studio® Designer Editie Plus kunt u appliqué-borduurbestanden importeren. Als uw borduurbestand een stiklaag voor plaatsing heeft, dan kunt u deze gebruiken om de appliqué-vormen uit te snijden met behulp van uw Silhouette snijmachine.

Hiervoor upload u uw borduurbestand naar Silhouette Studio®. Met Designer Edition Plus kunt u de volgende borduurformaten importeren:

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

Open uw bestand in het ontwerpscherm. Verwijder de extra borduurvormen, zodat alleen de stiklijn voor de plaatsing overblijft.

Stuur uw vorm naar uw Silhouette en snij de vorm uit de stof. U hebt nu een perfect gesneden appliqué.



<Design-scherm>



<Scherm snijden verzenden>



<Actual applique>

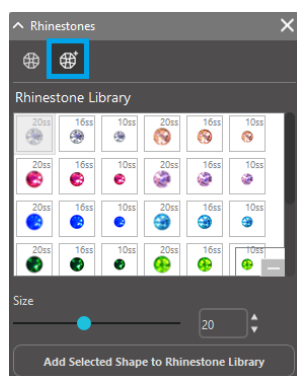
Schetsen met borduurbestanden

U kunt borduurontwerpen converteren naar schetskunstwerk met behulp van Silhouette schetspennen.

Upload uw bestand naar Silhouette Studio®. Wijs aan elke laag een kleur toe. Stuur de afbeelding naar uw Silhouette met voor elke kleurlaag een bijbehorende kleurschetspen.



Geavanceerde pailletjes



Zodra u de vorm hebt getekend of de afbeelding van uw aangepaste rhinestones op de pagina hebt geplaatst, selecteert u de afbeelding. Vervolgens klikt u op de 'Geselecteerde vorm aan rhinestone-bibliotheek toevoegen' knop. Hiermee voegt u uw vorm toe aan een gedeelte dat 'Gebruiker rhinestones' heet en dat zich onder het vooraf geladen bestand rhinestones bevindt.

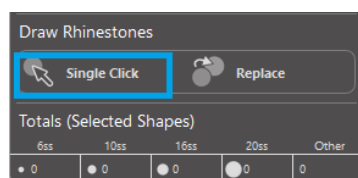
De rhinestone vorm blijft in uw bibliotheek, zodat u deze bij latere projecten opnieuw kunt gebruiken.

De grootte van rhinestones aanpassen aan niet-standaardformaten

De grootte van de cirkelvormige rhinestone kan in 'ss' worden weergegeven of in de dimensionele eenheden ('mm' of 'inches') die in uw voorkeursinstellingen zijn ingesteld. De breedte/hoogte van niet-cirkelvormige rhinestones wordt weergegeven in de dimensionele eenheden ('mm' of 'inches') die in uw voorkeursinstellingen zijn ingesteld. U kunt het formaat van uw aangepaste rhinestones wijzigen door op de schuifbalkjes te klikken onder uw rhinestone-bibliotheek.

Individuele rhinestones plaatsen

Om individuele rhinestones in uw ontwerp te plaatsen, kunt u uw gewenste rhinestone selecteren en naar zijn plaats slepen. Of u selecteert 'Enkele Klik' in het geavanceerde rhinestone-menu. Daarnaast zijn er nog twee mogelijkheden om rhinestones in uw ontwerp te plaatsen: enkele en meerdere.

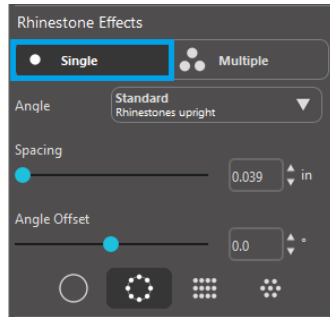


In de modus 'Enkele klik' verschijnt er een rhineston-cursor in het tekengebied. Hiermee wordt het op dat moment geselecteerde rhinestones uit de rhinestone-bibliotheek op de pagina geplaatst. Zo kunt u snel een herhaald rhinestones plaatsen.

Als u in de 'Meerdere rhinestones' modus bent, dan roteert de rhinestone-cursor door de opeenvolgende rhinestones die in uw 'Gebruiker rhinestones' lijst zijn vastgelegd, zodat opeenvolgende types rhinestones snel vervangen kunnen worden.

Als u met de rhinestone-cursor boven een rhinestone klikt die al in het tekengedeelte is geplaatst, dan wordt deze vervangen door de nieuwe en wordt het nieuwe rhinestone in hetzelfde midden geplaatst.

Rhinestones als contouren of als opvulling plaatsen



U kunt contouren of vullingen maken met behulp van een enkele rhinestone-stijl of een patroon met meerdere rhinestones.

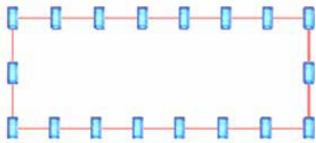
Om een enkele stijl rhinestone te gebruiken, kunt u een enkel rhinestone selecteren en hiermee een contour geven aan uw ontwerp of deze hiermee opvullen. Selecteer allereerst uw afbeelding. Selecteer vervolgens onder 'rhinestone-modus' 'Enkele'. Selecteer hierna welke rhinestone u voor uw ontwerp wilt gebruiken.

Er zijn drie aanpassingsmogelijkheden: Hoek, afstand en hoekafstand.

De volgende opties zijn beschikbaar in het vervolgkeuzemenu 'Hoek':

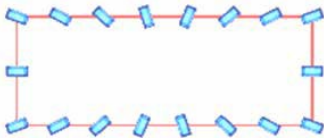
Standaard

De rhinestones zijn in een uniforme richting geplaatst.



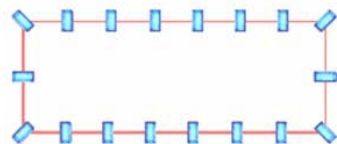
Midden

De rhinestones zijn zo gericht dat ze naar het midden van de randvorm wijzen.



Loodrecht

rhinestones zijn loodrecht op de contouren waarop ze zitten georiënteerd.



Spatiëring

'Tussenruimte' past de ruimte tussen elke individuele rhinestone aan.



Hoekafstand

Met 'Hoekafstand' kunt u de hoek waaronder de rhinestones zijn geplaatst aanpassen.



Harten zonder hoekafstand



Harten met een hoek van 45°

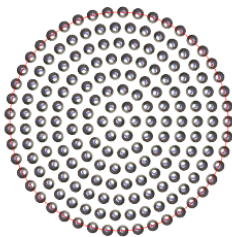
Nadat u uw Hoek, Tussenruimte en Hoekafstand hebt geselecteerd, klikt u op 'Toepassen op rand'.

Opvulopties

Er zijn twee opties om uw ontwerp op te vullen.

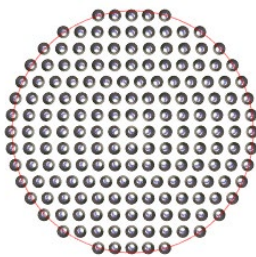
Vul interieur radiaal

'Vul binnenste radiale' posities rhinestones aan rand van het pad en op concentrische contouren in het binnenste.



Vul interieur lineair

'Vul binnenste lineaire' posities Rhinestones in een rasterachtige formatie in het binnenste.



Meerdere rhinestones

De 'Meerdere rhinestones' modus werkt op dezelfde manier als de 'Enkele rhinestone' modus, behalve dan dat hier bij het maken van een contour of bij het opvullen van een patroon van meerdere rhinestones gebruik wordt gemaakt.

In de 'Meerdere rhinestones' modus kunt u voor uw ontwerp een patroon van rhinestones maken. Om een patroon te maken, klikt u op de rhinestone dat u wilt en sleept u deze naar 'Gebruiker rhinestones'. Ga terug naar uw rhinestone-bibliotheek en klik op de volgende rhinestone die u wilt en sleep deze naast de eerste. U kunt zoveel rhinestones slepen als u wilt om uw patroon te maken. Elke rhinestone zal automatisch aan het einde van het patroon worden geplaatst, maar door te klikken en te slepen kunt u ze anders rangschikken om uw gewenste look te creëren.



Totaal (alle vormen)

Onderaan het Geavanceerde rhinestone-menu is een telling van het totale aantal rhinestones. Hier wordt bijgehouden hoeveel rhinestones van elk formaat u in uw ontwerp gebruikt.

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

14 Functies van de Business Edition

Silhouette Studio® Business Editie heeft een paar nuttige tools om u te helpen bij de productie van grote, complexe of gegroepeerde projecten.

Ondersteuning voor multi-cutters

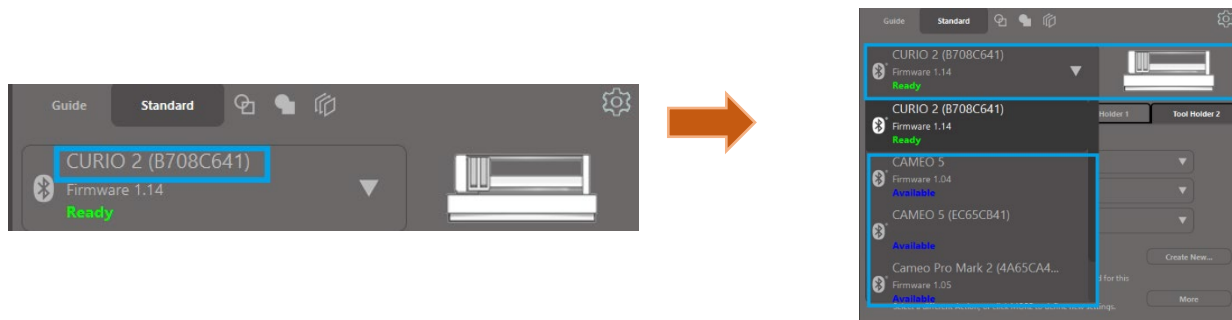
De Silhouette Studio® Business Editie biedt ondersteuning voor multi-cutters.

Dit betekent dat als u de Business Editie gebruikt, u de mogelijkheid hebt om snijtaken tegelijkertijd naar meerdere Silhouette snij-eenheden te sturen, als deze met uw computer verbonden zijn.

Als u de mogelijkheid wilt gebruiken om taken naar meerdere Silhouette-eenheden te sturen die met dezelfde computer verbonden zijn, gaat u gewoon naar het "Naar Silhouette Sturen"-paneel en selecteert u naar welke Silhouette-eenheid u de taak wilt sturen en drukt u vervolgens op de "Start"-knop.

U kunt deze functie gebruiken om dezelfde taak of verschillende taken te snijden met de document-tab die u kiest en die actief wordt weergegeven als u de taak start.

De optie om meerdere Silhouette-eenheden te gebruiken, biedt ook de mogelijkheid in de Business Editie om uw Silhouette-eenheden in het programma een naam te geven. Zo kunt u vaststellen welke taak naar welke eenheid wordt gestuurd. Om een aangesloten Silhouette een andere naam te geven, klikt u eenvoudigweg op de modelnaam van de Silhouette-snijmachine in het scherm Verzenden naar Silhouette:



Zodra u op de naam van het model klikt, kunt u elke gewenste naam voor de specifieke Silhouette-eenheid intypen.

De naam blijft behouden als u de computer gebruikt waarmee u de naam hebt aangemaakt, zelfs als de eenheid is losgekoppeld en later weer wordt aangesloten. Maar houd er wel rekening mee dat de naamspecifiek voor de desbetreffende computer geldt.

Het aantal Silhouette-units dat tegelijkertijd kan worden aangesloten, verschilt afhankelijk van de pc-specificaties en de omgeving.

Ai/EPS/CDR-bestand compatibiliteit

De Silhouette Studio® Business Editie biedt de mogelijkheid om Ai-, EPS- en CDR-bestanden direct te openen. Deze bestanden worden gemaakt met andere belangrijke softwareprogramma's om vectorafbeeldingen mee te maken (zoals Adobe Illustrator® of CorelDraw®).

Om deze functie in de Business Editie te openen, gaat u naar het "Bestand"-menu en kiest u "Openen". Als u op een pc werkt, moet u het bestandstype kiezen dat u wilt openen en selecteert u de Ai-, EPS- of CDR-optie.

U kunt ervoor kiezen om te snijden per laag en vervolgens simpelweg de gewenste lagen inschakelen, of ervoor kiezen om per lijnkleur te snijden en ofwel de "geen kleur" lijn in te schakelen om te worden gesneden of, indien gewenst, uw lijnen te herkleuren met behulp van de "Lijnkleur"-functie.

U kunt ook kiezen voor het gebruik van het Silhouette Connect™ programma om deze bestanden vanuit hun oorspronkelijke softwareprogramma's te snijden.

Ontwerpweergave of Media Lay-out Weergave

Silhouette Studio® Business Editie biedt verschillende weergave-opties om gebruikers de mogelijkheid te bieden zowel de oorspronkelijke "Ontwerp Weergave" te bekijken van hoe afbeeldingen vanuit het ontwerp worden geplaatst, als een "Media Lay-out Weergave" van hoe lijnen worden verwerkt en er uiteindelijk werkelijk in de snijtaak uit zullen komen te zien.

Terwijl de traditionele "je ziet wat je krijgt" "Ontwerp Weergave" gebruikt kan worden en taken op deze manier verwerkt kunnen worden in de Business Editie, is er een extra optie om over te schakelen naar de "Media Lay-out Weergave" om ontwerpen zo efficiënt mogelijk te gebruiken bij het snijden van het speciale materiaal dat meestal gebruikt wordt bij business-instellingen.

De weergave naast elkaar biedt ook toegang tot andere functies van de Business Editie, zoals "Matrix Kopie"-opties, "Media Lay-out Nesting" en "Tegelen". Als u werkt met de Business Editie-versie treft u twee "Lay-out"-modi aan die in de rechterbovenhoek van het scherm worden getoond:

Ontwerpweergave

Als u deze optie kiest, wordt de software traditioneel op één enkel scherm weergegeven en worden de objecten uitgesneden zoals ze in het oorspronkelijke ontwerp zijn geplaatst.

Media lay-out weergave



Als u deze optie kiest, wordt uw oorspronkelijke lay-out ("Ontwerpweergave" aan de linkerkant van het scherm) naast een weergave van de manier waarop uw taak wordt verwerkt om uw media te snijden of het materiaal dat wordt gesneden ("Media Lay-out Weergave" aan de rechterkant van het scherm) weergegeven.

Tegelen-functie



Silhouette Studio® Business Edition biedt een geautomatiseerde Tegelen-functie.

De "Tegelen"-functie biedt een methode om een grotere taak als een aantal kleinere tegels te laten snijden, die vervolgens, nadat het snijproces voltooid is, weer worden samengevoegd, zodat de grote klus weer ontstaat.

De gebruiker kan met de "Tegelen"-functie bijvoorbeeld een grote afbeelding met een hoogte van 24 inch en een breedte van 24 inch in verschillende stappen laten snijden. Hoewel een dergelijk formaat niet in één keer kan worden gesneden, omdat de Silhouette een maximale breedte van 12 inch kan snijden, zal de "Tegelen"-functie de taak automatisch in een serie kleinere taken verdelen die wel kunnen worden gesneden om uiteindelijk een project van 24 x 24 inch te bereiken.

De "Tegelen"-functie is alleen beschikbaar als u werkt met de Business Editie-versie in de "Media Lay-out"-modus.

Terwijl het oorspronkelijke ontwerp behouden kan blijven in de oorspronkelijke lay-out van het ontwerp, biedt de "tegelen"-optie een methode om het ontwerp zo te rangschikken dat het in een serie van meerdere panels gesneden wordt. Een doelproject dat groter is dan de gebruikte media, kan zo met succes uit een serie kleinere taken worden gemaakt.

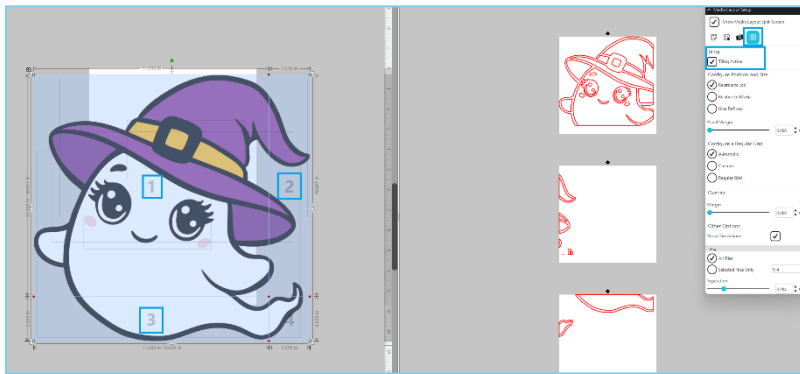
De volgende opties zijn beschikbaar in het "Tegelen"-paneel:

Betegeling actief

Met deze optie schakelt u, indien gewenst, de functie aan of uit. De optie kan met andere functies van de Business Editie worden gecombineerd, zoals "Media Lay-out Nesting" en "Matrix Kopie". (OPMERKING: (Het verwerkte ontwerp dat in de Media Lay-out Weergave wordt weergegeven, wordt alleen in meerdere panelen verplaatst als de afbeelding groter is dan het beschikbare snijgebied.)

Als "Tegelen" actief is, zal de "Ontwerp Weergave" een serie genummerde tegels tonen om te laten zien hoe het project in de resulterende snijtaken zal worden verdeeld.

Deze tegels kunnen worden bestuurd met de volgende extra hulpmiddelen in het Tegelpaneel.



Configureer positie en formaat

Met de opties in dit gedeelte kunt u de tegelgroottes en de positionering aanpassen, zodat de tegels het snijwerk kunnen verwerken.

Behoud verhoudingen

Met deze optie blijft de beeldverhouding van de hoofdtegel behouden.

Automatisch

Met deze optie worden de tegels aangepast aan de grootte van het project dat wordt gesneden. De verdeellijnen van de tegels worden automatisch volgens het gedefinieerde formaat van de media gepositioneerd.

Aangepast

Met deze optie kunt u de tegels bewerken door de scheidingslijnen en knooppunten te verslepen. Regelmatig raster – met deze optie behouden de tegels hun dimensies voor breedte en hoogte als het formaat gewijzigd wordt, in plaats dat ze specifiek aan het formaat van de media worden aangepast.

Marge

Met deze optie wordt een overlapping van de uiteindelijke snede gemaakt, wat handig kan zijn als er in de uiteindelijke taak een overlapping nodig is.

Toon afmetingen

Met deze optie kunt u de tegelgroottes in- en uitschakelen.

Alle tegels

Met deze optie worden alle tegels geselecteerd om te worden gesneden.

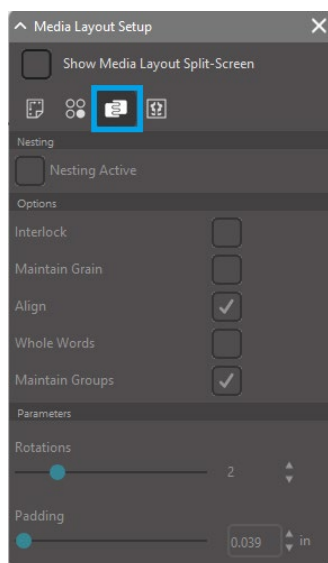
Alleen geselecteerde tegels

Met deze optie kunt u alleen geselecteerde tegels snijden. U kunt echter ook in de “Ontwerp Weergave” op de tegels klikken om ze aan of uit te schakelen.

Scheiding

Met deze optie kunt u de tegelgroottes in- en uitschakelen.

Automatische Preview van Nesten



Silhouette Studio® Business Edition beschikt over een geautomatiseerde nesting-previewmodus, waarin vormen automatisch worden genest in de Media Layout View. Zo wordt het te snijden materiaal efficiënt gebruikt, terwijl de oorspronkelijke positionering van de afbeelding in de Design View behouden blijft. Zo kan de gebruiker het ontwerp blijven bewerken en verfijnen.

De “Media Lay-out Nesting”-optie is alleen beschikbaar als u de Business Editie versie in de “Media Lay-out”-modus gebruikt.

Terwijl het oorspronkelijke ontwerp de oorspronkelijke ontwerp lay-out kan behouden, zal de “Media Lay-out Nesting”-optie een methode bieden om de objecten die worden gesneden zo te rangschikken dat er optimaal gebruik kan worden gemaakt van uw media.

De volgende opties zijn beschikbaar in het “Media Lay-out Nesting”-paneel:

Nestelen actief

Met deze optie schakelt u, indien gewenst, de functie aan of uit. De optie kan worden gecombineerd met andere functies van de Business Editie, zoals “Tegelen” en “Matrix Kopie”.

In elkaar grijpende vormen

Met deze optie worden concave vormen efficiënter samengevoegd en in elkaar geschoven om meer ruimte op uw media te besparen.

Behoud korrel

Wanneer de nestfunctie is ingeschakeld, kunnen afbeeldingen alleen niet-geroteerd blijven of slechts 180 graden worden gedraaid. Dit kan nuttig zijn als u speciale media gebruikt die een korrel bevat, om ervoor te zorgen dat de korrel in de gewenste richting loopt voor de resulterende uitgesneden afbeeldingen.

Uitlijning

Wanneer deze optie is ingeschakeld en afbeeldingen in de ontwerpweergave naar een onregelmatige hoek zijn gedraaid, wordt de afbeelding rechtop gezet ter compensatie, voordat de beste hoek voor het nesten van de vorm wordt bepaald.

Hele woorden

Met deze optie worden letters van woorden die met het Tekstgereedschap zijn gemaakt, bij elkaar gehouden in plaats van dat elke letter afzonderlijk wordt genest.

Groepen behouden

Met deze optie behoudt u de oorspronkelijke groepering van gegroepeerde afbeeldingen, in plaats van dat elk object afzonderlijk wordt genest.

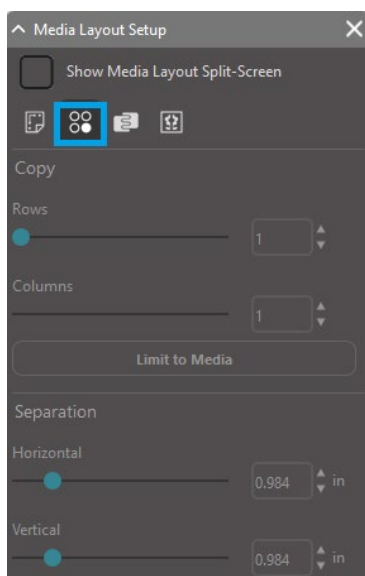
Rotaties

Met de optie Rotaties kunt u de mate van rotatie van de afbeeldingen toestaan of beperken. Een rotatie-instelling van “0” zal afbeeldingen bijvoorbeeld exact in hun oorspronkelijke hoek van rotatie houden, terwijl u met een rotatie-instelling van “2” rotaties van 0° en 180° toestaat voor de afbeeldingen. Met een rotatie-instelling van “4” kunnen afbeeldingen met hoeken van 0°, 90°, 180° en 270° worden geroteerd. Als de rotatie-instelling verhoogd wordt, neemt het aantal mogelijke rotatiehoeken van elke afbeelding toe. De instelling is aanwezig omdat u met de hoogste instelling mogelijk wilt proberen de ruimte zo effectief mogelijk te gebruiken, maar er gevallen kunnen zijn waarbij de hoek van de afbeeldingen belangrijk is en het gewenst kan zijn om de afbeeldingen in een bepaalde hoek te houden.

Witruimte

Met deze optie bepaalt u de minimale afstand tussen twee aangrenzende vormen nadat ze zijn genest.

Matrix Kopie-functie



De Silhouette Studio® Business Edition beschikt over een Matrix Copy-functie. Met deze functie heeft u de mogelijkheid om een matrix te maken van meerdere kopieën van hetzelfde project, die worden gerepliceerd tijdens het verwerken van de snijtaak, maar die uw oorspronkelijke ontwerp niet wijzigen en hier ook geen effect op hebben.

De "Kopie"-functie is alleen beschikbaar als u met de Business Editie-versie in de Media Lay-out-modus werkt.

Terwijl het oorspronkelijke ontwerp zijn lay-out behoudt, bieden de opties van het "Kopiëren"-paneel een methode om het ontwerp te repliceren om, indien gewenst, meerdere kopieën te maken.

De volgende opties zijn beschikbaar in het "Kopiëren"-paneel:

Rijen

Met deze optie worden meerdere rijen van de taak weergegeven zoals gedefinieerd.

Kolommen

Met deze optie worden meerdere kolommen van de taak weergegeven zoals gedefinieerd.

Passend op materiaal

Wanneer u op deze knop klikt, worden de opgegeven aantallen voor de ingevoerde rijen en kolommen overgenomen en worden alle aantallen verwijderd die de toegestane grootte van uw mediaformaat overschrijden.

Scheiding

Met de optie Horizontaal bepaalt u de horizontale afstand tussen de kopieën, terwijl u met de optie Verticaal de verticale afstand tussen de kopieën bepaalt.

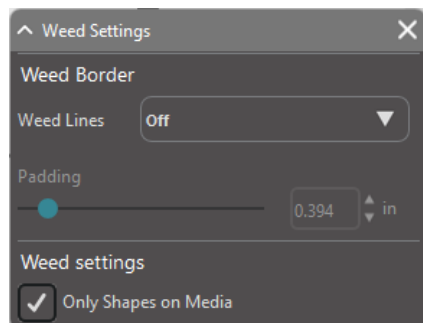
Geautomatiseerde Lijnwied-functie



De Silhouette Studio® Business Edition beschikt over een Weed Settings-tool. Met deze functie kunt u wiedlijnen maken binnen open lijnpaden voor het sneller wieden van materiaal zoals vinyl en voor warmteoverdracht.

Opties zijn onder andere een omringende wiedlijn begrenzing en interne wiedlijnen binnen de open ruimte van het ontwerp (zoals binnen letters) om gemakkelijk overtollig materiaal te kunnen verwijderen als het snijden voltooid is.

U vindt het "Wiedinstellingen"-paneel rechts bovenaan het scherm als u de Business Editie opent.



De volgende opties zijn beschikbaar in het "Wiedinstellingen"-paneel:

Toon scheidingslijnrand

Met deze optie kan er automatisch een wiedrand rondom het gehele maaierwerk worden aangelegd.

Witruimte

Met deze optie kunt u de opvulafmetingen aanpassen om ruimte toe te voegen of te verwijderen tussen de rand en de meegeleverde wiedrand.

Scheidingslijnen

Met de optie wiedlijnen kunt u ervoor kiezen om interne wiedlijnen toe te voegen, voor zover deze mogelijk zijn voor de afbeelding.

Alle wiedbegrenzingsen en interne wiedlijnen worden automatisch aangemaakt en veranderen mee met aanpassingen aan de plaatsing of het formaat van de objecten die op uw werkruimte worden geplaatst. Alle wiedranden en -lijnen worden in het blauw weergegeven.



15 Probleemoplossing

Als u problemen ondervindt, treft u hieronder een lijst met handige tips voor probleemoplossing aan en informatie voor verdere ondersteuning.

Algemene tips voor probleemoplossing

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

Kalibratie

Kalibratie van het instrument is alleen vereist voor aanpassing van de snij-uitlijning in verband met print & snij-taken en voor de uitlijning van sneden in verband met geprinte informatie. U moet dit alleen uitvoeren als u specifiek problemen ondervindt doordat uw snijlijnen niet zijn uitgelijnd met de omtrek van geprinte afbeeldingen tijdens print & snij-taken die gebruik maken van Registratietekens. U vindt deze opties door met de rechtermuisknop op de naam van het apparaat te klikken dat u wilt aansluiten op het tabblad Verzenden en Kalibratie te selecteren.

Voor deze handeling raden we u het gebruik van een schetspen aan, zodat de resultaten beter zichtbaar zijn en u aan de hand hiervan aanpassingen kunt aanbrengen.

Om te beginnen moet u de "Print de Kalibratie"-testpagina kiezen om een testpagina op uw thuisprinter te printen. Breng geen wijzigingen aan op uw computerscherm in de "Kalibratie Testpagina". Zodra de pagina geprint is, moet u deze op uw snijmat plaatsen, zoals op het scherm te zien is.



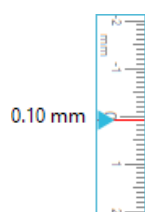
Nadat u het mes heeft geladen, gebruikt u de pijltjestoetsen op het scherm om het mes zo uit te lijnen dat het naar het eerste kruisje wijst in het gebied dat in het groen op uw computerscherm wordt weergegeven, of met andere woorden, naar de linkerbovenhoek van het eerste kruisje.

Zodra het mes in positie is, klikt u op de "Kalibreren"-optie. De Silhouette zal nu proberen de markering te lezen en dienovereenkomstig langs de lijnen van het kruis te schetsen/snijden.

Als één van de lijnen niet klopt, zult u aanpassingen moeten aanbrengen aan de hand van een meting hoe ver boven of onder/links of rechts de resulterende schets of snijlijn werd aangebracht. Om dit te doen, meet u de afstand tussen de oorspronkelijk geprinte markering en de werkelijk aangebrachte markering.

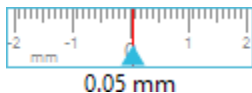
Als de uitgevoerde horizontale markering boven of onder de geprinte markering mocht zijn, moet u de verticale schuifbalk op het scherm aanpassen aan de hand van de precieze meting die u waarneemt tussen de geprinte en de werkelijke markeringen.

Als de uitgevoerde verticale markering boven of onder de geprinte markering mocht zijn, moet u de horizontale schuifbalk op het scherm aanpassen aan de hand van de precieze meting die u waarneemt tussen de geprinte en de werkelijke markeringen.



U kunt deze handeling indien nodig herhalen door de pijltjesknoppen op het scherm te gebruiken om uit te lijnen met het groene gebied zoals aangegeven op het scherm met het volgende kruisje. Klik op de knop Kalibreren, bekijk de resultaten en blijf indien nodig correcties aanbrengen totdat de daadwerkelijk uitgevoerde markeringen overeenkomen met de afgedrukte markeringen.

U vindt het hulpmiddel voor afstands-aanpassing door met de rechtermuisknop ergens in het paneel Verzenden te klikken en Afstands-aanpassing te selecteren. U moet dit alleen gebruiken als u merkt dat de meting van uw afbeelding op het scherm afwijkt van de werkelijke, exact gemeten afmeting. Noodzakelijke aanpassingen zouden alleen in zeer zeldzame gevallen voor mogen komen.



Om deze tool te gebruiken, kiest u "Print de Kalibratie"-testpagina naar uw thuisprinter en plaatst u het geprinte vel op uw snijmat, zoals op het scherm te zien is. U moet de optie Load w/ Carrier (laden met drager) kiezen als u het Silhouette SD-model gebruikt of de "Snijmat Laden"- optie als u gebruik maakt van het CAMEO-model. Zodra de pagina geladen is, klikt u op de optie "Snij de Afstand-aanpassingstestlijnen".

Er zullen twee lijnen gesneden worden op posities 1 en 2, zoals ze op uw pagina genoemd worden. U zult vervolgens de exacte afstand moeten meten tussen de twee lijnen en de horizontale schuifbalk in het "Afstand aanpassen"-gedeelte moeten aanpassen om deze overeen te laten komen met de exacte verrichte meting. Zodra de meting is aangepast, zal de correctie van de afstand worden toegepast. U kunt nu het "Kalibratie"-scherm sluiten en doorgaan met snijden. Extra testresultaten zijn niet nodig omdat extra testsneden hetzelfde resultaat zullen opleveren op de testpagina en overeen zullen komen met het nieuw aangepaste getal. U moet deze test maar één keer uitvoeren.

Meer informatie over contact met de klantenservice

U vindt meer informatie over de klantenservice in de volgende bronnen:

Web: www.silhouetteamerica.com

E-mailadres: support@silhouetteamerica.com

Specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd.

Silhouette Studio 5.0 Gebruikershandleiding
HANDLEIDING NR. SS-UM-101
1 december 2024 1e editie-01
www.silhouetteamerica.com
©2024 Silhouette America, Inc.
618 N 2000 W Lindon, UT 84042

