LEONARDO®
DESIGN STUDIO

INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen 5
Über Leonardo Design Studio 5
Lernressourcen 5
So verwenden Sie dieses Handbuch 5
Häufig gestellte Fragen 5
Video-Lektionen und Tutorials 5
Installieren und Aktivieren (Freischalten) Leonardo Design Studio 6
Überblick 6
Systemvoraussetzungen 6
Minimale Computerkonfiguration 6
Ideale Computerkonfiguration 6
So installieren Sie Leonardo Design Studio 7
Antivirus Software 7
Leonardo Design Studio aktivieren (freischalten) 7
Download-, Installations- und Aktivierungsprobleme/Irrtümer 7
Leonardo Design Studio Arbeitsbereich 8
Homepage 8
Tutorials 8
Inspiration 8
Design-Bibliothek 8
Materialbibliothek 9
Siser Cutter 9
Verwalten von Cuttern 9
Meine Seite 9
Entwurf 9
Leonardo Design Studio Werkzeuge 9
① Menüs 9
② Befehle 10
Dropdown-Liste Befehle 10
(3) Ausklappbare Symbolleisten 10
(4)Pan/Bearbeitungsmodus & /Zoom 10
(5) Design-Center 10
Eigenschaften 11
(1) Farbwähler 11
(2) Größenangaben 12
Dokumente &; Seiten 13
Urkunden 13
So öffnen Sie ein Dokument 13
So öffnen Sie ein zuletzt verwendetes Dokument 13
So speichern Sie ein Dokument 13
So speichern Sie unter 13
Dateiformate und Erweiterungen 13
Job-Notizen/Statistiken 13
Präferenzen und Einstellungen 15
Allgemeine Optionen: Allgemeine Einstellungen 16
Allgemeine Optionen: Standard-Seiteneinstellungen 16
Editor-Optionen: Mausbearbeitung 16
Editor-Optionen: Gestrichelte Linien 16
Seite einrichten 16
ART BOARD | SCHNEIDEMATTE 16
So öffnen Sie Seite einrichten 16
Seitengröße 16
Messen & Layout 17
Arbeiten mit einem Raster 17
Arbeiten mit Linealen/Drahtmodellen 17
Verwenden von Linealen 17
Verwenden von Wireframes 17
Arbeiten mit Ebenen 18
Verwenden von Ebenenbedienfeldern 18
Drucken, Schneiden &; Falzen 19
Einführend 20
Importieren von Dateien 20
Importieren Sie ein beliebiges Dateiformat 20
Bild einfügen (Bitmap)) 21
Importieren von Bildern – Importoptionen 21
Bearbeitbares Bildmaterial 21
Importieren eines Hintergrundbilds 22
Unterstützte Dateien 22
Importieren 22
Exportierend 22
Exportieren von Dateien 22
Optionen zum Exportieren von Bildmaterial 22
Ausgabe-Optionen 23
Unterstützte Dateien 23
Exportieren 23
Arbeiten mit Objekten 23
Werkzeug auswählen 23
Erstellen einer Kopie 23

Löschen eines Objekts ... 23
Größe ändern, messen & drehen ... 24
Größe ... 24
Messen ... 24
Drehen ... 24
Werkzeug "Knotenbearbeitung" ... 24
Runde Ecke ... 25
Hinzufügen/Löschen eines Knotens ... 25
Messer-Werkzeug ... 25
Radiergummi-Pinsel-Werkzeug ... 25
Loch-Radiergummi ... 26
Slice Pinsel ... 26
Stift-Werkzeug ... 26
Linien ... 27
Kurven ... 27
Arbeiten mit Knoten ... 27
Vektor-Pinsel ... 28
Form-Werkzeug ... 28
Kopieren/Löschen eines Objekts ... 28
Text-Werkzeug ... 29
Bogen-Text ... 30
Text auf Pfad ... 31
Kontur-Schneidewerkzeug ... 32
Was ist Konturschneiden? ... 32
Der Masken-Editor ... 33
Anpassen der Nachzeichnerebene/Entfernen des Hintergrunds ... 33
Verfolgte Konturen ... 35
Konturen schneiden ... 35
Arbeiten mit Konturschnitt ... 36
Logo drucken & schneiden ... 37
Bearbeitbare Kontur (nur Ausschneiden) ... 37
Schweißen Werkzeug ... 37
Schweißnaht ausgewählt ... 38
Schweißnaht ausgewählt (Überlappungen beibehalten) ... 38
Compound herstellen ... 39
Ausstempeln ... 40
Briefmarke ... 40
Schneiden ... 40
Schnittmenge aufschneiden ... 41
Farbschicht-Schweißnaht ... 41
Basisschicht-Schweißnaht ... 42
Werkzeug "Skalieren" ... 42
Drehen ... 43
Spiegel ... 43
Duplikat ... 43
Kachel-Array ... 43
Gedrehtes Array ... 44
Verkrümmungs-/Verzerrungswerkzeug ... 44
Mesh-Verkrümmung ... 45
Flaggen-Verkrümmung ... 45
Globus-Verkrümmung ... 45
Röhren-Kette ... 46
Bogen-Verkrümmung ... 46
3D-Verkrümmung ... 46
Kegel-Verkrümmung ... 47
Werkzeug "Anordnen" ... 47
Gruppieren von Objekten ... 47
Gruppierung von Objekten aufheben ... 48
Gruppierung von Pfaden aufheben ... 48
Z-Reihenfolge (oben und unten) ... 50
Z-Reihenfolge festlegen (Dropdown) ... 50
Leertaste (Ausrichtung) ... 50
Ausrichtung Werkzeuge ... 51
Öffnen Sie die Ausrichtungswerkzeuge ... 51
Drucken &; Schneiden ... 52
Arbeiten mit Drucken & Schneiden ... 52
Abstand markieren ... 52
Druck ... 55
Maschine ... 55
Herstellen einer Verbindung zu einer Maschine ... 55
Druckeigenschaften ... 55
Seite einrichten ... 55
Druckgröße ... 55
Neu zentrieren ... 56
Schneiden ... 56
Ebenen-Markierungen ... 56
Drucken, Schneiden &; Falzen ... 56
Schneidemaschine ... 59
Herstellen einer Verbindung zu einer Maschine ... 59
Schneideigenschaften ... 60

Schnitt-Presets 61
An Cutter senden 61
Schneiden 63
Zuschnitt in Bearbeitung 63
Drahtmodellmodus für zu schneidende Objekte 63
Abkürzungen 64
Referenz 65
Terminologie-Links 65
Glossar 65
Index 75

Deutschsprachige Ausgabe

©1988-2023 eine Future Corporation Pty. Ltd. 078 538 002 und Siser® North Amerika. Alle Rechte vorbehalten. E&OE.

Die in diesem Handbuch beschriebene Software wird unter Lizenz bereitgestellt und darf nicht verwendet oder kopiert werden, wie es im Rahmen dieser Lizenzbedingungen, die Teil der Software sind, dokumentiert ist.
https://fcl.software/legal/eula/

Verzichtserklärung
Die hier aufgeführten Tools/Funktionen können in verschiedenen Stufen, Editionen, Varianten oder Versionen der Software eingeschränkt oder nicht verfügbar sein.

Die Vervielfältigung oder Übertragung dieses Dokuments, in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln, ist ohne schriftliche Genehmigung von Future Corporation Pty Ltd. strengstens untersagt.

Die Informationen in diesem Handbuch können ohne schriftliche Ankündigung geändert werden und werden regelmäßig online aktualisiert. a Future Corporation Pty. Ltd. übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Fehler, Auslassungen oder Ungenauigkeiten, die in diesem Handbuch und der elektronischen Version, die Teil der Software ist, gedruckt oder nicht erscheinen können.

Handelsmarken
Leonardo Design Studio seine Module und Komponenten sind Marken, Dienstleistungsmarken, Produktnamen oder eingetragene t/a (dba) Namen einer Future Corporation Pty Ltd.

Microsoft, MS-DOS und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Apple, AppleTalk, Macintosh und MacOS sind eingetragene Marken von Apple Computer Inc. CorelDRAW ist eine Marke der Corel Corporation. Postscript, Encapsulated Postscript und Adobe Type Manager sind eingetragene Marken von Adobe Systems Inc. PANTONE und andere Marken von Pantone, Inc. sind Eigentum von Pantone. Andere erwähnte Produkte können Marken oder eingetragene Marken ihrer eingetragenen Unternehmen sein.

WILLKOMMEN

Vielen Dank, dass Sie sich für Leonardo Design Studio entschieden haben. Bitte beachten Sie dieses Handbuch, um die Software zu installieren, einzurichten, zu aktivieren und zu verwenden.

ÜBER LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio ist eine eigenständige Grafikdesign-Software, mit der Sie Kunstwerke erstellen können, die an einen Siser-Cutter gesendet werden.

LERNRESSOURCEN

Leonardo Design Studio verfügt über mehrere Ressourcen, mit denen Sie die Verwendung der Software erlernen können.

SO VERWENDEN SIE DIESES HANDBUCH

Das Handbuch wird über die Leonardo Design Studio Hilfe (Menü) / Hilfethemen aufgerufen und mit dem Acrobat Reader® geöffnet, der kostenlos von der Adobe-Website heruntergeladen werden kann.

WIE MAN THEMEN LOKALISIERT/FINDET

Es gibt mehrere Möglichkeiten, ein Hilfethema im Handbuch zu finden:

1. **Inhaltsverzeichnis:** Klicken Sie am Anfang des Handbuchs auf die Seitenzahl des Themas und Sie werden an die Stelle des Themas im Handbuch weitergeleitet.
2. **Navigationsbereich:** Klicken Sie im Acrobat Reader auf Ansicht (Menü) / Ein-/Ausblenden / Navigationsbereiche / Lesezeichen und klicken Sie auf die Lesezeichen (siehe oben), um zum ausgewählten Thema zu gelangen.
3. **Suche:** Klicken Sie auf Bearbeiten (Menü) / Suchen und geben Sie ein Stichwort oder eine Phrase ein, um ein beliebiges Thema zu finden, das dieses Wort oder diese Phrase enthält.
4. **Index:** Am Ende des Handbuchs finden Sie ein Verzeichnis wichtiger Begriffe.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Viele Setup- und How-to-Fragen wurden bereits online beantwortet:
https://www.siserna.com/leonardo-design-studio/

VIDEO-LEKTIONEN UND TUTORIALS

Es gibt mehrere Videos online, die Ihnen den Einstieg erleichtern und Ihnen dann beibringen, wie Sie die Software in vollem Umfang nutzen können. Weitere Informationen finden Sie auf der Registerkarte "Tutorials" in der Software.

LEKTIONEN FÜR DIE ERSTEN SCHRITTE

Wenn Sie eine Internetverbindung haben, klicken Sie unten auf jede Lektion, um sie in Ihrem Webbrowser anzusehen.



Unboxing und Kurzanleitung



Kennenlernen der Cutter-Benutzeroberfläche



Einrichten eines Cutters



Den ersten Schnitt machen



Cutter Marker Adapter



Drucken &; Schneiden

INSTALLIEREN UND AKTIVIEREN (FREISCHALTEN) LEONARDO DESIGN STUDIO

ÜBERBLICK

Leonardo Design Studio kann installiert werden, ohne aktiviert zu werden. Um die Software uneingeschränkt nutzen zu können, muss sie jedoch aktiviert werden, was den folgenden Bedingungen unterliegt.

Hinweis: Sie müssen ein gültiges Abonnement erworben haben, um die Pro-Edition freizuschalten.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um Leonardo Design Studio zu betreiben, verwenden Sie die folgende Computerkonfiguration: sind unten:

Minimale Computerkonfiguration

- 64-Bit-Intel/AMD-PC oder 64-Bit-Intel/M1-Mac
- 100 GB verfügbarer Festplattenspeicher.
- 8 GB RAM.
- Der SVGA-Farbmonitor ist auf mindestens 1024 x 768 Pixel eingestellt.
- 512Mb SVGA-Video-/Grafikkarte.
- Maus mit 2 Tasten.
  Microsoft Windows 8.1 oder MacOS 10.15 (mit ordnungsgemäß konfiguriertem Antivirenprogramm).

IDEALE COMPUTERKONFIGURATION

- Intel i9-, AMD Ryzen 9- oder Apple M1-CPU
- 100 GB+ verfügbarer Festplattenspeicher.
- 32 GB+ RAM.
- Flachbildschirm in Farbe (1920 Pixel).
- 4Gb+ Video-/Grafikkarte.
- 2-Tasten-Scrollrad Maus.
- Microsoft Windows 11 Pro, MacOS 13 (mit ordnungsgemäß konfiguriertem Antivirenprogramm).

Hinweis: Wenn Sie nicht über alle idealen Computerkonfigurationen verfügen, können Sie die Software nicht verwenden, da sie mit minimalen Systemanforderungen immer noch funktionieren kann.

SO INSTALLIEREN SIE LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio wird als Download und/oder auf Disc zur Verfügung gestellt. So installieren Sie die Software:

1. Das Benutzerkonto in Windows muss über Administratorrechte (Rechte) verfügen.
2. Der Nutzer muss sich mit einer gültigen E-Mail-Adresse registrieren und seine E-Mail-Adresse mit einem per E-Mail zugesandten Bestätigungscode bestätigen.
3. Die Nutzung muss dem Software-Lizenzvertrag zustimmen, um die Software installieren zu können, siehe: https://fcl.software/legal/eula/

HERUNTERLADEN

Klicken Sie auf oder geben Sie den bereitgestellten Download-Link in einen Internetbrowser ein und speichern Sie die Datei an einem bekannten Speicherort. Hinweis: Die Datei muss möglicherweise mit Ihrer Antivirensoftware als sicher eingestuft werden (suchen Sie online, wie das geht) oder sie muss entsperrt werden, um ausgeführt zu werden (klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und klicken Sie auf Eigenschaften / Entsperren). Sobald die Datei heruntergeladen wurde, öffnen Sie die Datei und befolgen Sie die Anweisungen für die Installation der Software auf dem Computer.

ANTIVIRUS SOFTWARE

Ihre Antivirensoftware muss so konfiguriert sein, dass Leonardo Design Studio uneingeschränkt ausgeführt werden kann. Markieren Sie dazu diesen Ordner und seine Unterordner und Dateien als sicher und/oder unter Quarantäne gestellt von Ihrer Antivirensoftware.

LEONARDO DESIGN STUDIO AKTIVIEREN (FREISCHALTEN)

Um Leonardo Design Studio uneingeschränkt nutzen zu können, muss die Software über das Internet aktiviert (freigeschaltet) werden.

SO AKTIVIEREN SIE

Der Benutzer muss eine gültige E-Mail-Adresse eingeben und sein Konto registrieren, um die Software nutzen zu können. Der Benutzer muss seine E-Mail-Adresse mit einem Bestätigungscode bestätigen, der per E-Mail gesendet wird. Möglicherweise müssen Sie auch die Seriennummer Ihres Cutters angeben, die sich normalerweise auf der Rückseite oder Unterseite des Cutters befindet.

Hinweis: Sie müssen ein gültiges Abonnement erworben haben, um die Pro-Edition freizuschalten.

Wenn Sie eine **Pro-Testversion** haben, enthält das Programm die Testversion im Fenstertitel, es enthält auch Details zum Ablaufdatum der Testversion, z. B. Testversion – bis XX/XX/XXXX).

DOWNLOAD-, INSTALLATIONS- UND AKTIVIERUNGSPROBLEME/IRRTÜMER

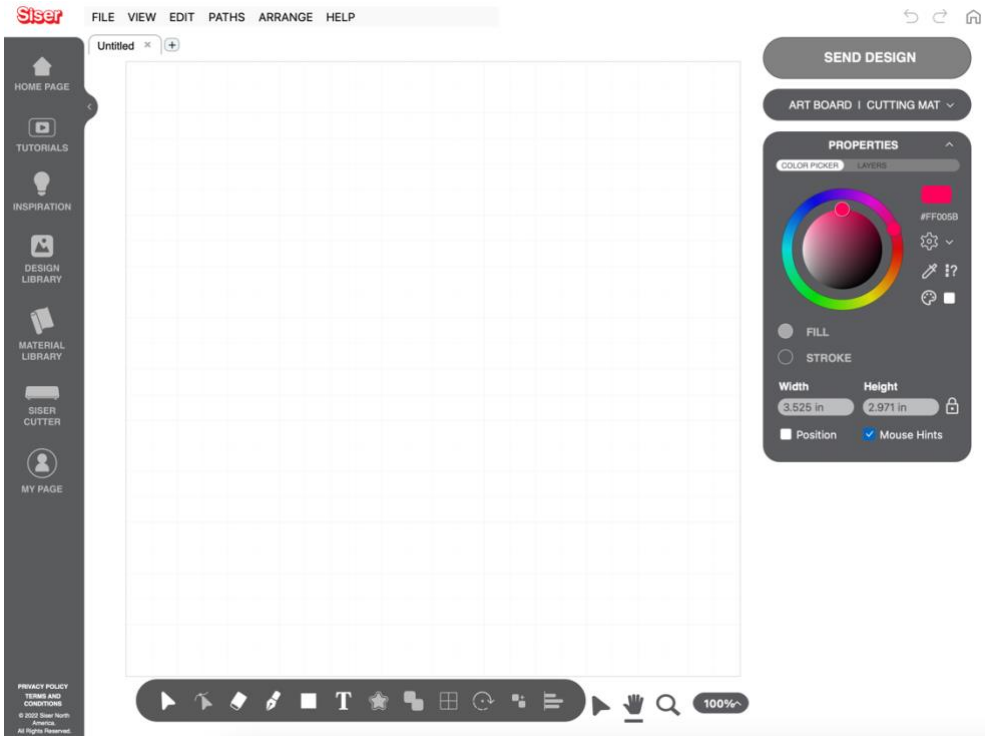
Damit Leonardo Design Studio ordnungsgemäß funktioniert, müssen Windows, alle anderen Programme und Antivirenprogramme, Treiber und Netzwerke ordnungsgemäß konfiguriert sein und fehlerfrei funktionieren.
Windows/MacOS bietet Dienstprogramme zur Fehlerbehebung und eine Online-Diagnose (suchen Sie online nach: Windows oder MacOS fix it). Es gibt Antworten auf die meisten Setup- und How-to-Fragen online:

https://www.siserna.com/leonardo-design-studio/

Bitte verwenden Sie diese Ressourcen, bevor Sie sich an den Support wenden, der nur für Fehler und Probleme im Leonardo Design Studio und nicht für die Einrichtung oder Schulung bestimmt ist. Wenn das Problem weiterhin besteht, besuchen Sie bitte: https://future.support

LEONARDO DESIGN STUDIO ARBEITSBEREICH

Leonardo Design Studio verwendet Menüs, Symbolleisten und Werkzeugleisten, wie in diesem Diagramm dargestellt:



Die Flyout-Werkzeuge in der Symbolleiste unten links können automatisch ausgewählt werden, je nachdem, welches Objekt oder welche Objekte im Entwurfsbereich ausgewählt sind.

Auf der Startseite oder einer der Registerkarten im linken Menü können Sie das Menü Datei auswählen, um kürzlich gespeicherte Dateien und eine neue Seite zu öffnen, zur Seiteneinrichtung zu gehen oder die Einstellungen zu öffnen usw.

Im Menü "Meine Seiten" auf der linken Seite können Sie sich an- und abmelden, Kontoinformationen bearbeiten und die zuletzt verwendeten Dateien anzeigen.

HOMEPAGE

Die Registerkarte "Startseite" bietet Inspirationsempfehlungen, schnellen Zugriff auf nützliche Videos und Vinylfarben, auf die Sie zugreifen können.

TUTORIALS

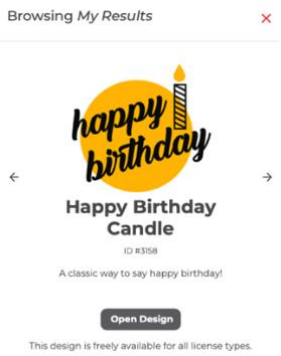
Die Registerkarte Tutorials enthält eine Wissensdatenbank mit verfügbaren Tutorials. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü "Empfohlene Tutorials", um die verfügbaren Tutorial-Optionen zu erweitern, einschließlich der Einrichtung des Siser-Cutters und der Vinyl-Grundlagen. Auf der rechten Seite befindet sich die Suchfunktion, in die Sie Schlüsselwörter eingeben können, um zu einem bestimmten Thema zu navigieren.

INSPIRATION

Auf der Registerkarte "Inspiration" finden Sie eine Vielzahl von Beispielideen und -designs mit Anweisungen und erforderlichen Werkzeugen zum Abschließen der Beispielprojekte. Diese stehen Ihnen zur Verfügung, um den Designprozess zu unterstützen und Ihnen eine Grundlage zu bieten, um Ihre Kreativität zu steigern.

DESIGN-BIBLIOTHEK

Die Registerkarte der Designbibliothek ist nach Kategorien organisiert (klicken Sie auf das Dropdown-Menü, um eine Kategorie auszuwählen) und kann nach verschiedenen Spezifikationen gefiltert und sortiert werden. Sie können auch die Suchfunktion verwenden, um potenzielle Designs zu entdecken, die Sie in Ihre Projekte aufnehmen können. Um ein Beispieldesign zu verwenden, klicken Sie auf Ihre Auswahl und dann auf Design öffnen.



Sie können die Pfeile verwenden, um durch die verfügbaren Optionen zu scrollen.

MATERIALBIBLIOTHEK

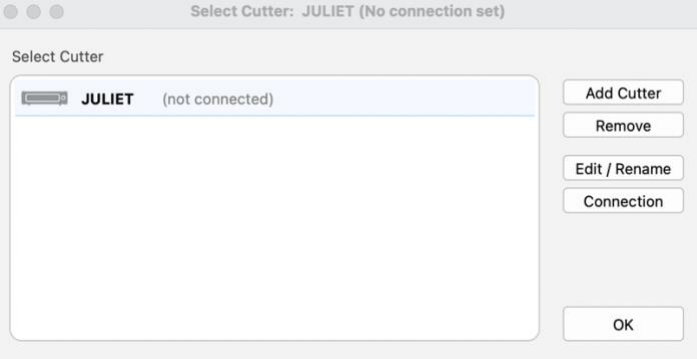
Die Registerkarte Materialbibliothek enthält eine Dropdown-Liste verfügbarer Produkte, die für verschiedene Zwecke verwendet werden können. Klicken Sie auf ein Produkt, um Informationen zu den Materialien, den empfohlenen Verwendungszwecken und der Gebrauchsanweisung zu erhalten.

SISER CUTTER

Die Registerkarte Siser Cutter ermöglicht es Ihnen, eine Maschine zu registrieren und Ihre Software und Firmware auf dem neuesten Stand zu halten. Überprüfen Sie auf dieser Seite, um sicherzustellen, dass Sie kein Update verpassen.

VERWALTEN VON CUTTERN

Klicken Sie auf das Menü Datei / Cutter verwalten und das Fenster zum Anzeigen von Cuttern verwalten wird geöffnet.



In diesem Fenster können Sie Ihre verfügbaren Cutter in Listenform anzeigen.

Cutter hinzufügen

Fügen Sie einen neuen Cutter hinzu oder entfernen Sie einen vorhandenen Cutter.

Bearbeiten/Umbenennen

Wählen Sie den Modelltyp aus und fügen Sie Ihrem Cutter einen Namen hinzu, um den Cutter leicht zu identifizieren.

Verbindung

Details wie der Verbindungstyp (WLAN oder USB), die IP-Adresse und der Port sind verfügbar.

Über diese Einstellung können Sie auch eine Verbindung zu einem neuen und/oder vorhandenen Cutter herstellen.

MEINE SEITE

Auf der Registerkarte "Meine Seite" können Sie Ihre Kontoinformationen bearbeiten und Ihre zuletzt verwendeten Dateien anzeigen.

ENTWURF

Auf der Registerkarte "Design" können Sie schnell zum Designbereich/Zeichenbrett/Schneidematte navigieren und Ihr Design speichern, wenn Sie zu einem anderen Menü navigieren.

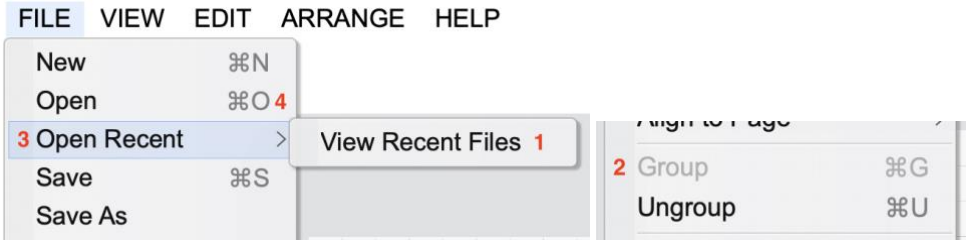
LEONARDO DESIGN STUDIO WERKZEUGE

Jeder Abschnitt (Bereich) der Leonardo Design Studio-Werkzeuge wird wie folgt beschrieben.

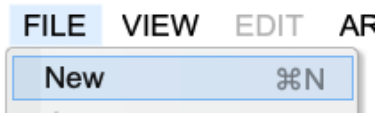
① MENÜS

Leonardo Design Studio-Menüs sind Befehle, die nach den Arten von Operationen gruppiert sind, die sie ausführen, und enthalten die meisten Werkzeuge und Funktionen der Software. Die im folgenden Diagramm dargestellte Funktionalität des Menüs zeigt:

1. Wenn Sie darauf klicken, wird ein Untermenü angezeigt (angezeigt).
2. Der Befehl ist derzeit nicht verfügbar.
3. Der aktuell ausgewählte Befehl (klicken Sie zum Ausführen).
4. Die Tastenkombination für den Befehl.



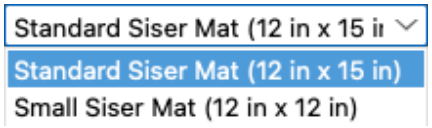
② BEFEHLE



Ein Befehl wird ausgeführt, indem Sie auf seine Schaltfläche klicken.

Hinweis: Schaltflächen können auch in einem Dropdown-Menü ausgeblendet oder ausgeblendet werden, wie unten erläutert.

DROPDOWN-LISTE BEFEHLE



Klicken Sie auf die Dropdown-Felder , um weitere Schaltflächen und Einstellungen anzuzeigen.

(3) Ausklappbare Symbolleisten



Klicken Sie auf die ausklappbaren Schaltflächen und bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um weitere Schaltflächen anzuzeigen.

(4)PAN/BEARBEITUNGSMODUS & /ZOOM



Sie können den Schwenkmodus verwenden, indem Sie entweder die Umschalttaste + die linke Maustaste gedrückt halten und ziehen oder das Schwenkwerkzeug auswählen. Um den Schwenkmodus zu verlassen, klicken Sie auf Escape oder wählen Sie die Schwenkschaltfläche erneut aus, um ihn zu deaktivieren.

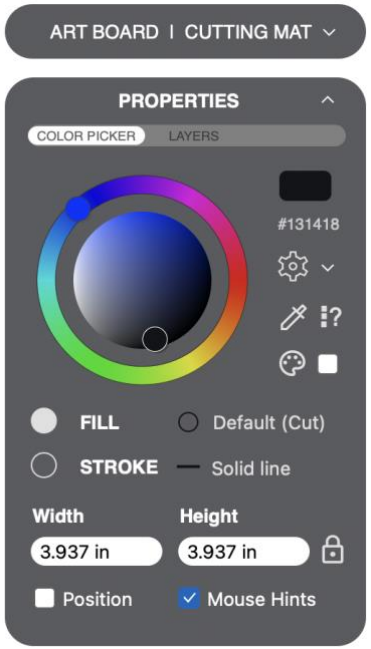
Tastenkürzel: Umschalt + linke Maustaste (Ziehen)

Sie können die Ansicht vergrößern, indem Sie die Lupe auswählen und auf die Seite klicken, um die Ansicht zu vergrößern. Um die Seite zurückzusetzen, zoomen Sie zurück auf 100 %, wählen Sie die Schaltfläche 100 % aus.



Abkürzung: Drücken Sie im Zoommodus Umschalt + klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Ansicht zu verkleinern
Tastenkürzel: Zoom-Modus: F2
Tastenkürzel: Vergrößern: F3
Tastenkürzel: Verkleinern: F4
Tastenkürzel: Auf alle zoomen: F5

(5) DESIGN-CENTER



Das Design Center ist ein Repository mit den wichtigsten Tools und Funktionen von Leonardo Design Studio. Das Design Center ermöglicht es Ihnen, zwischen Schneidematte und Materialrolle zu wechseln, und enthält die Eigenschaften, die sich auf die Objekte auf der Seite beziehen.

Tipp: Erweitern oder blenden Sie die Eigenschafteneinstellungen aus, indem Sie auf den Pfeil oben rechts klicken.

EIGENSCHAFTEN

Der Abschnitt "Eigenschaften" enthält mehrere Funktionen zum Verwalten und Bearbeiten Ihrer Objekte/Designs.

(1) Farbwähler

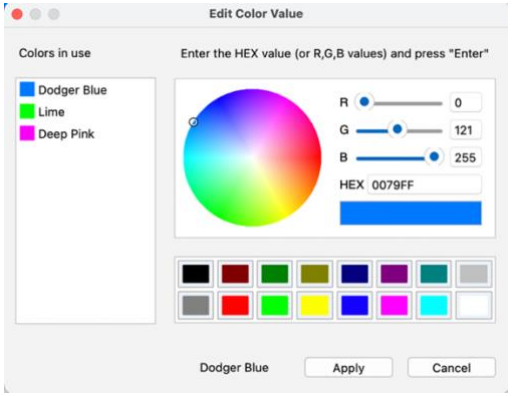
Mit dem Farbwähler können Sie die gewünschten Farben auswählen, die auf Objekte angewendet werden, der äußere Ring ermöglicht die Auswahl der Farbe, während Sie mit dem inneren Kreis den perfekten Farbton auswählen können.

Anwenden von HEX-Werten



Hinweis: Klicken Sie auf die kleinen Kreise und ziehen Sie, um die angewendete Farbe zu ändern, der HEX-Wert ändert sich dabei und zeigt den aktuell ausgewählten Farbton an.

Wenn Sie auf den angezeigten Farbton klicken, öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie den HEX-Wert anpassen können, indem Sie den angegebenen Wert eingeben und "Enter"/"Return" auf Ihrer Tastatur drücken.

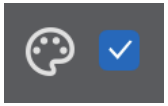


Direkt darunter finden Sie auch eine Liste der Standardfarben für Ihre Bequemlichkeit.



Feste Farbe

Wenn Sie die Schaltfläche "Feste Farbe" auswählen, können Sie zwischen einem reduzierten Farbbereich wechseln, um eine einfache Auswahl zu treffen.



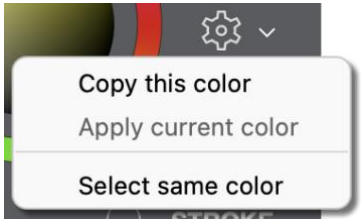
Füllfarbe

Wenn Sie FÜLLUNG auswählen, wird die Farbe der Objekte innerhalb der eingeschlossenen Begrenzung gefüllt.

Strichfarbe

Wenn Sie STRICH auswählen, wird die Farbe des Umrisses eines Objekts festgelegt.

Kopieren einer Farbe



Um eine Farbe zu kopieren, verwenden Sie das Zahnrad neben dem Farbrad. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü mit einem Objekt, das auf "Farbe kopieren" ausgewählt ist, wählen Sie dann das neue Objekt aus, klicken Sie auf dasselbe Dropdown-Menü und wählen Sie stattdessen "Farbe anwenden".

Hinweis: Um alle Elemente derselben Farbe auszuwählen, klicken Sie in der Dropdown-Liste auf "Gleiche Farbe auswählen" (funktioniert nicht, wenn Objekte gruppiert sind). Von hier aus können Sie alle diese Formen (gleichzeitig) in eine andere Farbe ändern.

Verwendete Farben

Um eine Farbe anzuwenden, die bereits verwendet wird, klicken Sie auf die Farbauswahl und in der linken Spalte wird eine Liste der verwendeten Farben angezeigt, mit der Sie schnell Farben anwenden können, die bereits im Arbeitsbereich verwendet werden.

Pipette

Wenn dieses Werkzeug ausgewählt ist, ändert es die ausgewählten Farben in die Farbe, auf die Sie klicken.

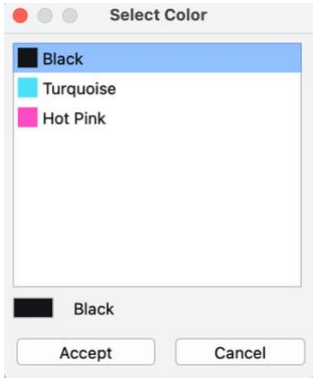
Abkürzung: 'Shift' wählt alle Formen der Farbe aus, auf die Sie klicken.

Nach Farbe auswählen

Um alle Formen der gleichen Farbe auszuwählen, klicken Sie auf das unten gezeigte Symbol.



Es erscheint ein Fenster, in dem Sie auswählen können, nach welcher Farbe Sie die ausgewählten Formen filtern möchten.



Klicken Sie auf Akzeptieren, um die Aktion auszuführen, und auf Abbrechen, um den Vorgang zu beenden.

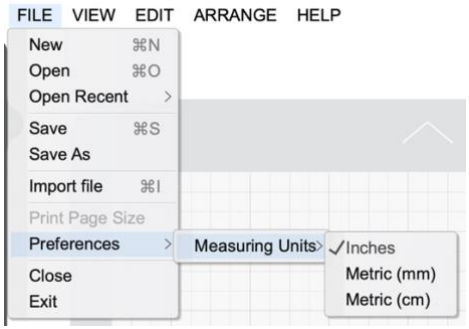
(2) Größenangaben

Ändern Sie die Breite und Höhe eines Objekts, indem Sie die gewünschten Maße eingeben. Standardmäßig ändert sich die Größe des ausgewählten Objekts proportional, um diese Einstellung zu deaktivieren und die Breite und Höhe einzeln zu bearbeiten, deaktivieren Sie das Schlosssymbol, sodass das Schloss geöffnet ist.



Maßeinheiten

Ändern Sie Ihre Maßeinheiteneinstellungen, indem Sie auf Dateimenü / Einstellungen / Maßeinheiten / Wählen Sie die gewünschte Option aus der verfügbaren Liste aus.



DOKUMENTE &; SEITEN

Leonardo Design Studio arbeitet mit mehrseitigen Dokumenten und jede Seite kann die gleiche oder eine andere Größe haben.

URKUNDEN

SO ÖFFNEN SIE EIN DOKUMENT

Klicken Sie auf das Menü Datei / Öffnen und das Fenster Datei zum Öffnen auswählen wird geöffnet. Navigieren Sie als Nächstes zu dem Ort, an dem sich die Datei befindet, die Sie öffnen möchten, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf Öffnen.

SO ÖFFNEN SIE EIN ZULETZT VERWENDETES DOKUMENT

Klicken Sie auf "Zuletzt geöffnet" oder klicken Sie auf das Menü "Datei" / "Zuletzt geöffnet" und die Option zum Anzeigen der zuletzt verwendeten Dateien als Miniaturansichten wird geöffnet.

SO SPEICHERN SIE EIN DOKUMENT

Klicken Sie bei geöffnetem Dokument auf Speichern oder auf der Seite Menü Datei / Speichern und das Fenster "Speichern" wird geöffnet. Navigieren Sie zu dem Ort, an dem Sie die Datei auf Ihrem Computer speichern möchten, geben Sie unter Dateinamen einen Namen für die Datei ein und klicken Sie auf Speichern.

SO SPEICHERN SIE UNTER

Wenn ein Dokument geöffnet ist, klicken Sie auf Speichern unter oder auf das Menü Datei / Speichern unter und das Fenster Speichern unter wird geöffnet. Navigieren Sie zu dem Ort, an dem Sie die Datei auf Ihrem Computer speichern möchten, geben Sie unter Dateinamen einen Namen für die Datei ein und klicken Sie auf Speichern.

DATEIFORMATE UND ERWEITERUNGEN

Leonardo Design Studio wird in der folgenden nativen Datei geöffnet und gespeichert: Formate:

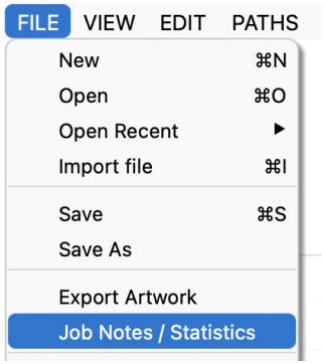
. LDS — Leonardo Design Studio DokumentEnthält alle Elemente eines Dokuments (Objekte, Text, Bilder, Kurven, Symbole, Seiten usw.).

JOB-NOTIZEN/STATISTIKEN

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

Job-Notizen

Klicken Sie auf das Menü Datei / Auftragsnotizen/Statistik und die Option zum Anzeigen der Auftragsnotizen und -statistiken wird geöffnet.



Auftragsnotizen ermöglichen es Benutzern, wichtige Informationen zu einem bestimmten Auftrag oder einer bestimmten Aufgabe zu dokumentieren und zu speichern, und dienen als praktisches Referenz- oder Erinnerungssystem, um wichtige Details, Fortschritte und Anweisungen während des gesamten Arbeitsprozesses zu verfolgen.

Um eine Auftragsnotiz hinzuzufügen, beginnen Sie einfach mit der Eingabe in den Textbereich.

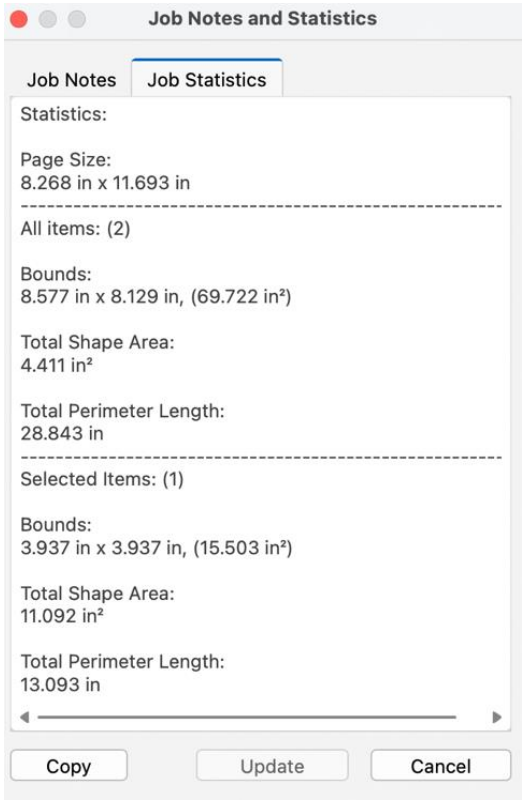




Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie Aktualisieren auswählen, sobald Sie fertig sind. Ihre Auftragsnotizen werden links neben der Symbolleiste angezeigt. Bewegen Sie den Mauszeiger darüber, um einen schnellen Überblick über die Auftragsnotiz zu erhalten.

Job-Statistik

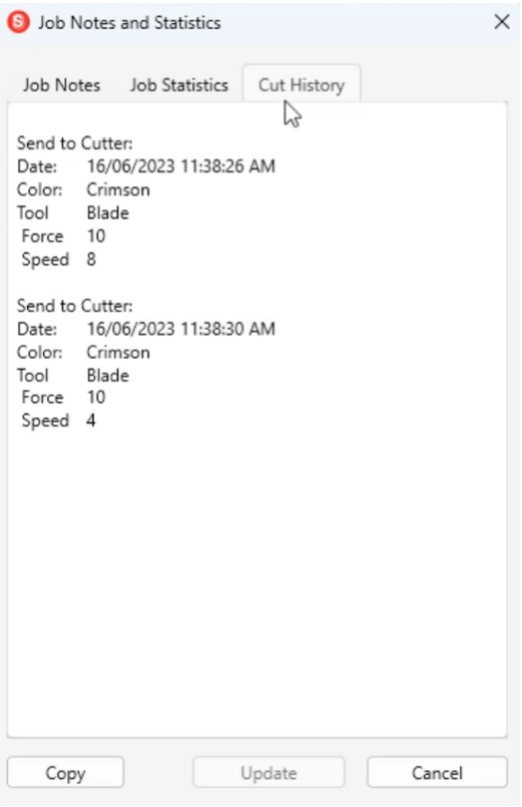
Die Jobstatistik bietet einen Überblick über die Statistiken, die sich auf alle Objekte innerhalb eines Dokuments beziehen. Es enthält einen Abschnitt, der den Statistiken zu allen ausgewählten Objekten gewidmet ist. Zu den bereitgestellten Statistiktypen gehören Größe, Formen, quadratische Abdeckung, Gesamtschnittlänge, Gesamtumfang usw.



Hinweis: Dies ist nützlich, wenn Kunden Aufträge in Rechnung gestellt werden, da der Benutzer die insgesamt verwendeten Materialien leicht identifizieren kann.

Schnitt-Historie

Sobald Sie einen Auftrag geschnitten haben, können Sie den Schnittverlauf in den Auftragsnotizen und -statistiken überprüfen, um festzustellen, wann der Auftrag zuvor geschnitten wurde, welche Einstellungen angewendet wurden und in welcher Farbe usw., wie unten gezeigt.

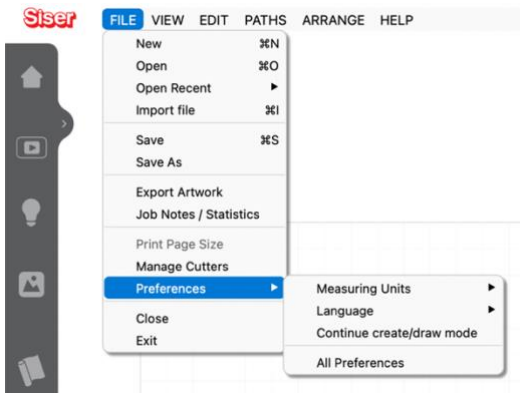


Hinweis: Auf diese Weise können Sie feststellen, ob Sie einen bestimmten Teil eines Auftrags herausgeschnitten haben, wenn Sie sich nicht daran erinnern können.

PRÄFERENZEN UND EINSTELLUNGEN

Klicken Sie auf das Menü Datei / Einstellungen und die Option zum Anzeigen der Einstellungen wird angezeigt.

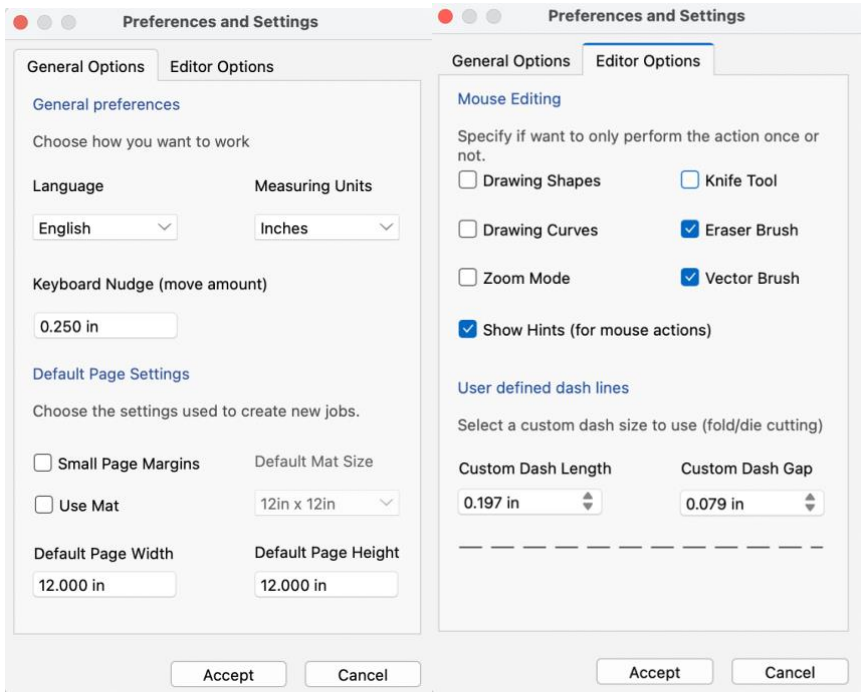
Tipp: Sie können die Voreinstellungen für Maßeinheit und Sprache schnell über das Menü Bearbeiten, wie unten gezeigt:



Klicken Sie auf das Menü Datei / Einstellungen / Alle Einstellungen und die Option zum Anzeigen von Einstellungen &; Einstellungen wird geöffnet.

Sie sehen zwei verfügbare Fenster, Allgemeine Optionen und Editoroptionen.

Nachdem Sie die von Ihnen gewählten Einstellungen ausgewählt haben, klicken Sie auf Akzeptieren, um die Änderungen zu speichern.



Allgemeine Optionen: Allgemeine Einstellungen

Sprache

Legen Sie die Sprache fest, in der Sie das Programm anzeigen möchten.

Maßeinheiten

Stellen Sie die Maßeinheit ein, d. h. Zoll, Millimeter, Zentimeter.

Tastatur-Nudge

Der Betrag/die Entfernung, um die sich ein Objekt bewegt, wenn die Pfeiltasten auf der Tastatur verwendet werden.

Allgemeine Optionen: Standard-Seiteneinstellungen

Kleine Seitenränder

Ermöglicht es dem Benutzer, sehr nah am Rand zu drucken.

Hinweis: Dies geschieht auf eigene Gefahr.

Matte verwenden

Wählen Sie aus, ob neue Aufträge mit einer Matte erstellt werden sollen, und legen Sie die Standardgröße der Matte fest.

Dimensionen

Legen Sie die Standardseitenbreite und -höhe fest, die beim Erstellen neuer Aufträge verwendet werden soll.

Editor-Optionen: Mausbearbeitung

Wählen Sie Werkzeuge aus, die Sie nur einmal ausführen möchten, wenn sie verwendet werden, d. h. sobald die Aktion ausgeführt wurde, wird der Werkzeugmodus verlassen und auf das Auswahlwerkzeug zurückgesetzt.

Editor-Optionen: Gestrichelte Linien

Wählen Sie die benutzerdefinierte Strichgröße aus, die bei Falz-/Stanzaufträgen verwendet werden soll.

SEITE EINRICHTEN

Leonardo Design Studio bietet eine Auswahl an Seitengrößen, darunter die gängigsten Standardgrößen.

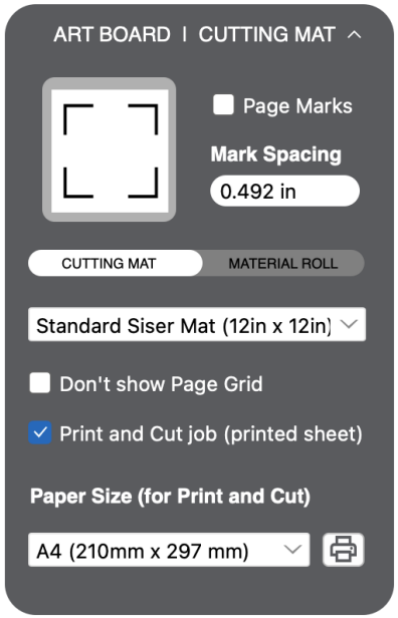
ART BOARD | SCHNEIDEMATTE

Tipp: Erweitern oder blenden Sie die Einstellungen für die Zeichenfläche oder die Schneidematte aus, indem Sie oben rechts auf den Pfeil klicken.

So öffnen Sie Seite einrichten

Wenn im Dokument nichts ausgewählt ist, klicken Sie auf das Menü Datei / Seite einrichten.

Seitengröße

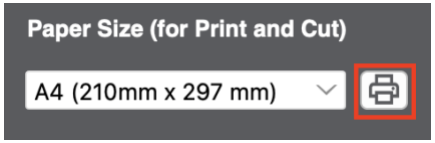


Mit Leonardo Design Studio können Sie entweder den Schneidemattenmodus oder den Materialrollenmodus entwerfen.

Die Abmessungen der Zeichentafel/Schneidematte können auf die Standardoptionen der Siser-Schneidematte eingestellt werden.

Die Materialrolle ermöglicht die Bearbeitung der Höhe/Breite, diese kann jedoch nicht größer als der Cutter eingestellt werden, um die Genauigkeit beim Schneiden zu gewährleisten.

Das Druckformat kann über das Dropdown-Menü Papierformat ausgewählt werden. Die gewünschte Option ist jedoch möglicherweise nicht verfügbar. Daher können die Abmessungen auch über das Papierformat eingestellt werden, das durch Drücken der Druckertaste vom aktuell verwendeten Drucker abgerufen werden kann:



Sobald Sie daraufklicken, werden die Optionen für die Papierformate in Abhängigkeit vom aktuell angeschlossenen Drucker erweitert. Um das Papierformat in das eines anderen Druckers zu ändern, wählen Sie den gewünschten Drucker aus dem Dropdown-Feld aus.

MESSEN & LAYOUT

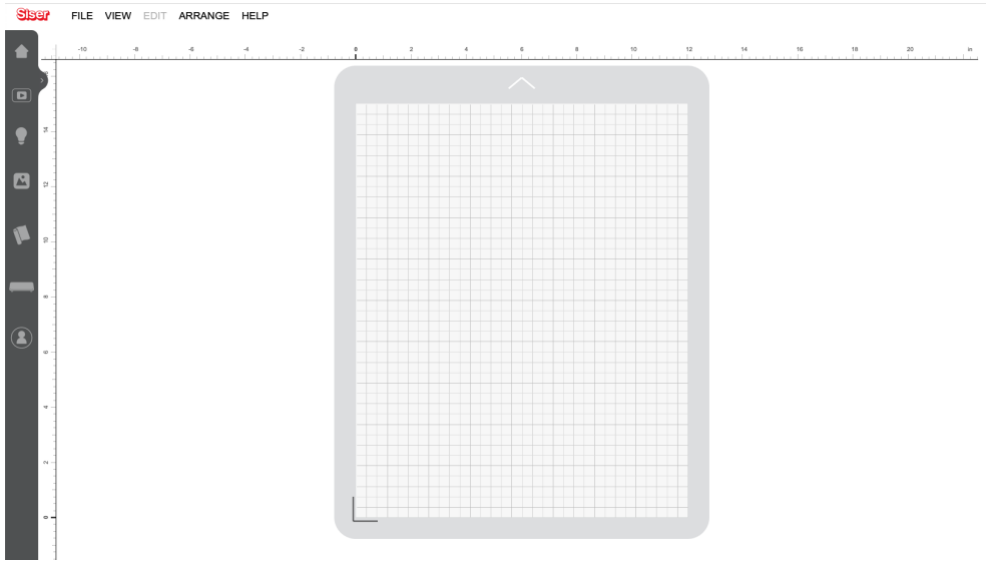
Leonardo Design Studio bietet Ihnen Mess- und Layoutwerkzeuge, die Sie beim Zeichnen, Ausrichten und Positionieren von Objekten, Kurven und Text im Zeichenbereich unterstützen.

ARBEITEN MIT EINEM RASTER

Das Raster besteht aus einer Reihe von sich schneidenden Linien, die in gleichem Abstand voneinander angeordnet sind und die Sie verwenden können, um Objekte, Text oder Kurven im Zeichenbereich mithilfe der Funktion "Ausrichten an" präzise zu erstellen, auszurichten und zu positionieren.

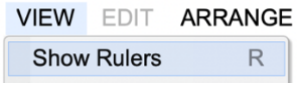
ARBEITEN MIT LINEALEN/DRAHTMODELLEN

Die Herrscher werden zum genauen Zeichnen, Skalieren und Ausrichten von Objekten bereitgestellt. Die Lineale sind intuitiv, da sie beim Vergrößern und Verkleinern automatisch neu skaliert und mit den aktuellen Maßeinheiten aktualisiert werden.



Verwenden von Linealen

Lineale ein- oder ausblenden



Sie können Lineale über das Menü Ansicht / Lineale anzeigen ein- oder ausblenden.

Verwenden von Wireframes

Drahtmodell ein- oder ausblenden

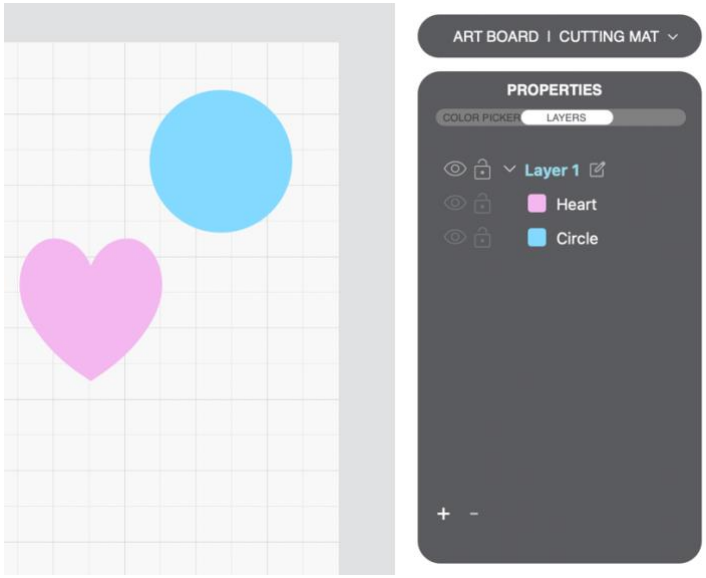


Sie können das Drahtmodell über das Menü Ansicht / Drahtmodell anzeigen ein- oder ausblenden.

Abkürzung: 'W'

ARBEITEN MIT EBENEN

Ebenen sind verschiedene Ebenen, auf denen Sie Objekte wie Vektorlinien, Formen und andere Elemente platzieren können. Sie werden verwendet, um Teile eines Bildes oder einer Zeichnung zu trennen, sodass Sie einzelne Elemente Ihres Bildmaterials separat bearbeiten und bearbeiten können.



Verwenden von Ebenenbedienfeldern

Hinzufügen oder Löschen eines Layers

Verwenden Sie die Plus- und Minus-Schaltflächen unten links im Bedienfeld, um eine Ebene zu entfernen oder hinzuzufügen.

Umbenennen eines Layers

Um eine Ebene umzubenennen, doppelklicken Sie auf den Text und es wird ein Textfeld angezeigt, in dem Sie den Namen für die Ebene bearbeiten können.

Hinweis: Dies gilt auch für die Namen von Formen/Objekten innerhalb einer Ebene.

Sperren eines Layers

Um eine ganze Ebene zu sperren, klicken Sie auf das Schlosssymbol neben der Ebene, die Sie sperren möchten.

Hinweis: Dies funktioniert auch für einzelne Formen/Objekte innerhalb einer Ebene.

Tipp: Das Sperren einer Ebene ist nützlich, um zu verhindern, dass Sie versehentlich eine Ebene verschieben oder daraufklicken, die Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt nicht bearbeiten möchten.

Tipp: Wenn Sie Ebenen verwenden, aktivieren Sie Seitenmarken und sperren Sie sie, um ein versehentliches Verschieben der Seitenmarken bei der Arbeit an einem Auftrag zu verhindern.

Ausblenden einer Ebene

Um eine ganze Ebene auszublenden, klicken Sie auf das Augensymbol neben der Ebene, die Sie sperren möchten.

Hinweis: Dies funktioniert auch für einzelne Formen/Objekte innerhalb einer Ebene.

Tipp: Das Ausblenden einer Ebene ist nützlich, wenn Sie nur eine der Ebenen zum Ausschneiden senden möchten. Wenn Sie z. B. mit Ebenen arbeiten, die in separaten Stapeln zum Schneiden gesendet werden sollen, stellt das Ausblenden einer Ebene sicher, dass die ausgeblendete Ebene nicht eingeschlossen wird, wenn Sie das Design senden/zum Ausschneiden senden.

Anordnen von Layern

Das Klicken auf einen Ebenen Namen und das Verschieben über oder unter eine andere Ebene hat die gleiche Funktionalität wie das Senden nach vorne/hinten.

Tipp: Ordnen Sie die Reihenfolge der Ebenen neu an, indem Sie nach oben oder unten klicken und ziehen.

Hinweis: Dies funktioniert auch für Formen/Objekte innerhalb einer Ebene.

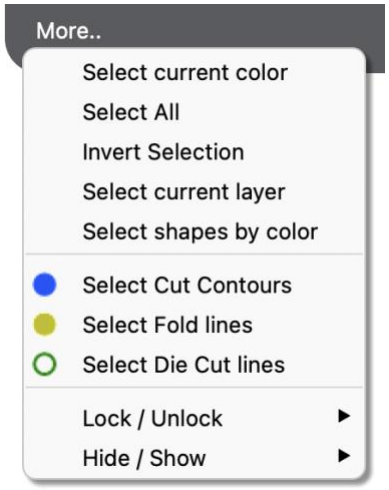
Um ein Objekt von einer Ebene auf eine andere zu verschieben, erweitern Sie beide Ebenen, klicken Sie auf das Objekt im Ebenen Fenster und ziehen Sie es in die Ebene, in die Sie es aufnehmen möchten.

Tastenkürzel: 'Strg'/'Befehl' + linke Maustaste, um Objekte innerhalb einer Ebene oder mehrere Ebenen auszuwählen.

Tastenkürzel: Umschalt + linke Maustaste, um alle Objekte **oder** Ebeneneinschlüsse innerhalb des Bereichs des ersten ausgewählten Objekts oder der ersten Ebene zu erfassen.

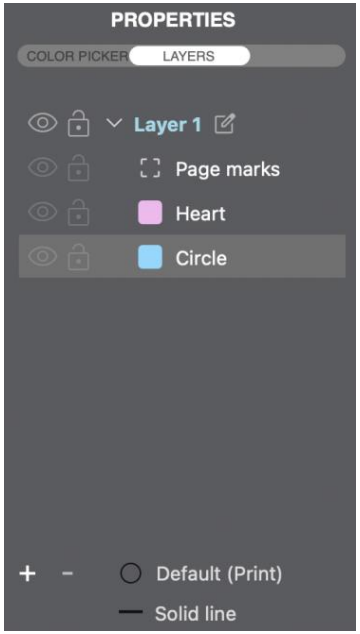
Auswählen von Layern

Klicken Sie im Ebenenbedienfeld auf Mehr, um eine Liste von Optionen zu erweitern, aus denen Sie bei der Arbeit mit Ebenen auswählen können, wie unten gezeigt.



Drucken, Schneiden &; Falzen

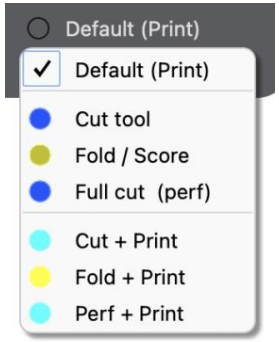
Wenn Sie im Ebenenbedienfeld auf ein bestimmtes Objekt innerhalb einer Ebene klicken, werden die Optionen zum Drucken und Ausschneiden verfügbar, wie unten gezeigt.



Die Standardoption ist das Drucken.

Um die Option zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche und ein Dropdown-Feld mit den Optionen wird angezeigt. Wählen Sie die entsprechende Option für jedes Objekt in Ihrem Auftrag aus.

Drucken &; Schneiden



Tipp: Möglicherweise möchten Sie ein Bild importieren, in dem Sie nur einen Teil dieses Bildes in einer bestimmten Form ausschneiden möchten.

Importieren Sie dazu ein Bild als Hintergrundbild (Importieren > Datei importieren > Hintergrundbild) und klicken Sie auf das Bild innerhalb der Ebene.

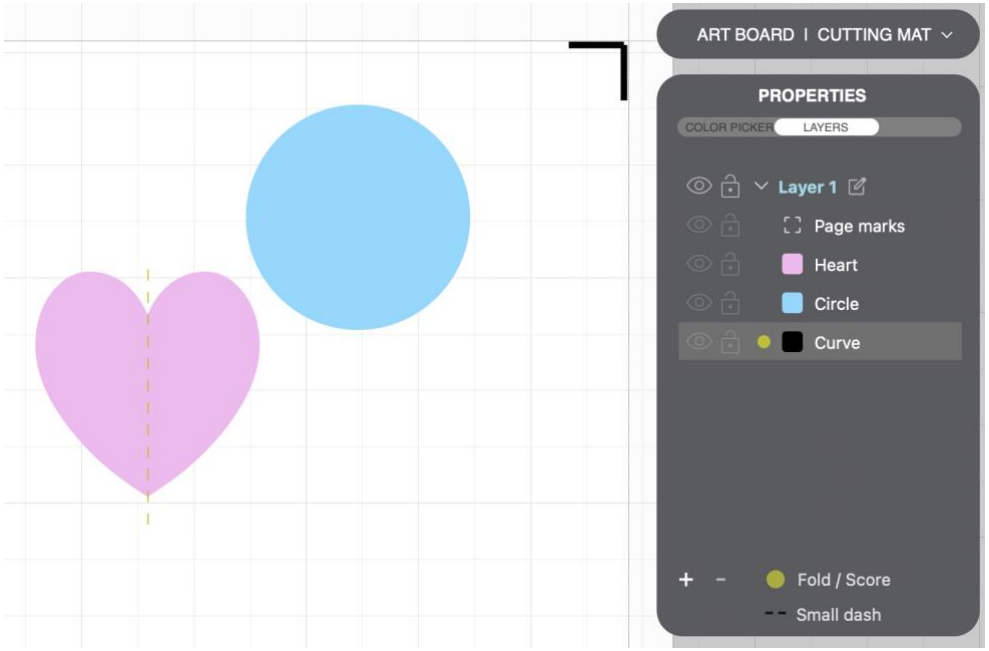
Wählen Sie als Nächstes das Bild als Drucken aus, platzieren Sie die Form über dem Bild und wählen Sie Ausschneidewerkzeug. Auf diese Weise wird der Abschnitt des Bildes innerhalb der Form über dem oberen Rand des Bildes ausgeschnitten.

Hinweis: Diese Werkzeuge sind auch im Menü "Eigenschaften" des Farbwählers verfügbar (wenn ein Objekt ausgewählt ist).

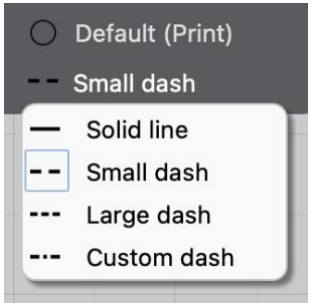
Linien falten

Möglicherweise möchten Sie eine Falzlinie mit einer anderen Kraft desselben Blattes innerhalb eines Druck- und Schneideauftrags erstellen.

Zeichnen Sie dazu eine Linie/Kurve (die in den Ebenen identifiziert werden kann) und positionieren Sie sie an der Stelle, an der Sie eine Falzlinie erstellen möchten.



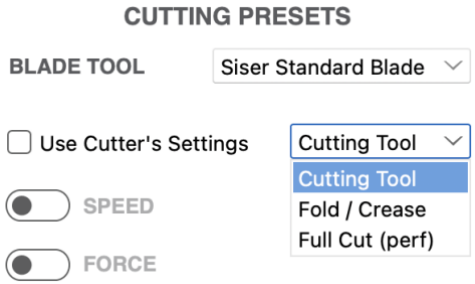
Klicken Sie anschließend auf Standard (Drucken), um das Dropdown-Menü zu erweitern und die Linie in einen Falz/Strich zu ändern – dadurch wird die Kraft der Linie angepasst und verhindert, dass sie das Medium durchschneidet.



Tipp: Wählen Sie aus, ob Sie eine durchgezogene Linie oder eine gestrichelte Linie verwenden möchten.

Anmerkung: Sie können die Krafteinstellungen manuell nach Werkzeugtyp bearbeiten, z. B. Schneiden, Falzen/Knicken.

Klicken Sie auf Design senden und deaktivieren Sie "Fräsereinstellungen verwenden", um die Kraft und Geschwindigkeit für jedes Werkzeug manuell anzupassen.



EINFÜHREND

Leonardo Design Studio wird mit Importmodulen geliefert, die zum Einfügen in (offene) 3rd-Party-Dateien direkt in das aktuelle Dokument verwendet werden.

IMPORTIEREN VON DATEIEN

Importieren Sie ein beliebiges Dateiformat

Um eine Datei zu importieren, klicken Sie auf das Menü Datei / Importieren und das Fenster Importieren wird geöffnet (wie oben gezeigt).

Navigieren Sie als Nächstes zu dem Ort, an dem sich die Datei befindet, und klicken Sie auf die gewünschte Datei, um sie zu markieren, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Importieren. Das Importfenster verschwindet dann und der Import wird abgeschlossen.

Abkürzung: 'Steuerung'/'Befehl' + I

Drag & Drop

Sie können auch eine Bilddatei aus einem Windows Explorer- oder Mac Finder-Fenster direkt in Leonardo Design Studio ziehen.

BILD EINFÜGEN (BITMAP))

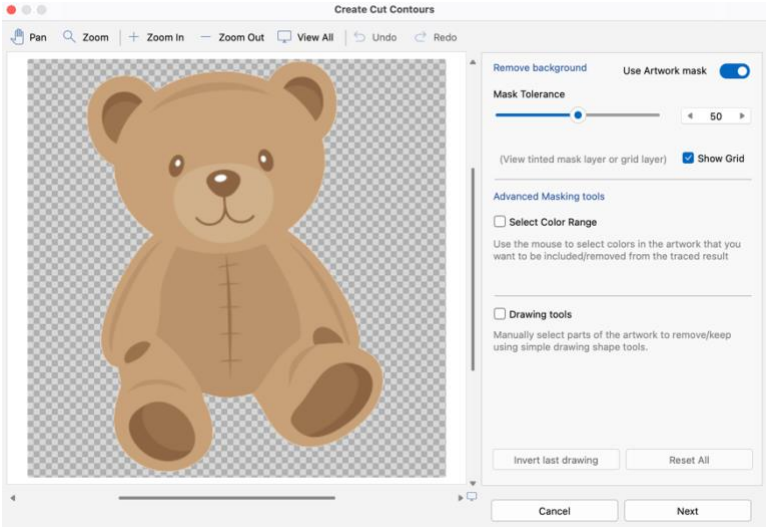
Drag & Drop

Sie können auch ein Bild (. SVG) aus einem Windows Explorer/Mac Finder-Fenster direkt in Leonardo Design Studio.

Hinweis: Beim Importieren eines Bildes wird standardmäßig automatisch ein Druck- und Schneideauftrag erstellt.

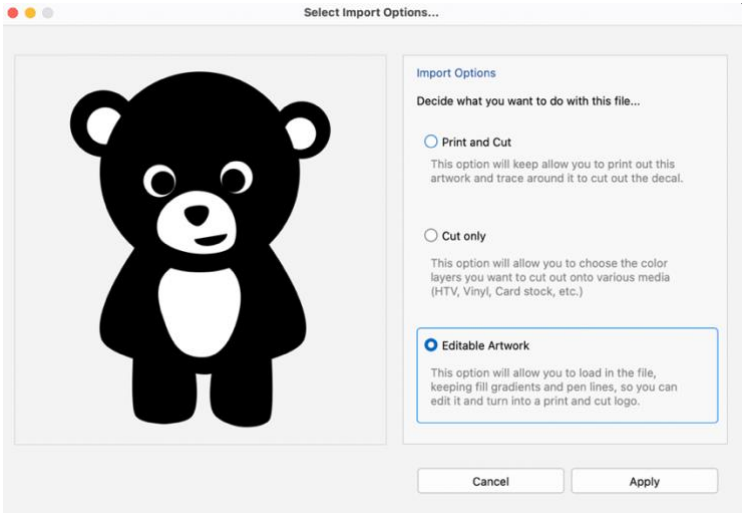
IMPORTIEREN VON BILDERN – IMPORTOPTIONEN

Beim Importieren eines Bildes stehen Ihnen je nach Dateityp verschiedene Optionen zur Verfügung.



Importieren von Bildern mit der Dateierweiterung .PNG, . Mit TIF gelangen Sie .JPG direkt zum Modul Contour Cutting.

Bearbeitbares Bildmaterial



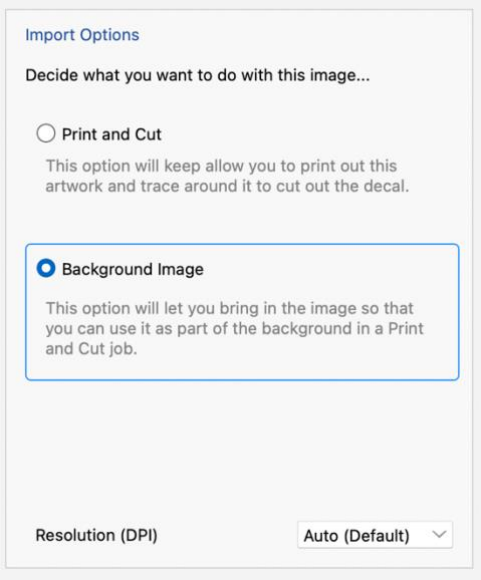
Importieren von Bildern mit der Dateierweiterung. Mit SVG können Sie zwischen Drucken und Ausschneiden, nur Ausschneiden oder Importieren des Bildes als bearbeitbares Bildmaterial wählen. Das liegt daran, dass SVG für skalierbare Vektorgrafik steht, was bedeutet, dass das Bild aus geometrischen Formen besteht, die in der Software erkannt werden können.

Wenn ein Bild als bearbeitbares Bildmaterial importiert wird, wird beim Bewegen des Mauszeigers über das Bild mit dem Auswahlwerkzeug jede Form hervorgehoben (wenn die Maus darüber bewegt wird), die in der Gruppe von Formen enthalten ist, die das Bild bilden, wie unten gezeigt.



Importieren eines Hintergrundbilds

Um ein Bild als Hintergrundbild zu importieren, wählen Sie Datei > Datei importieren und wählen Sie "Hintergrundbild", wie unten gezeigt.



Tipp: Dadurch wird der Auftrag automatisch als Druck- und Schneideauftrag festgelegt.

UNTERSTÜTZTE DATEIEN

Importieren

Im Folgenden finden Sie eine Liste der Dateiformate, die Leonardo Design Studio importiert:

*..PNG *. .TIF *..JPG *. .SVG

EXPORTIEREND

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

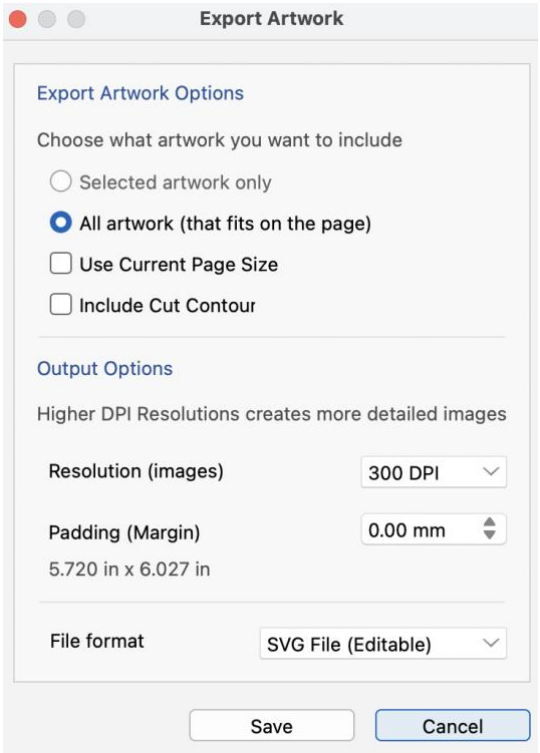
Leonardo Design Studio wird mit Importmodulen geliefert, die zum Einfügen in (offene) 3rd-Party-Dateien direkt in das aktuelle Dokument verwendet werden.

EXPORTIEREN VON DATEIEN

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

Optionen zum Exportieren von Bildmaterial

Um eine Datei zu exportieren, klicken Sie auf das Menü Datei / Grafik exportieren und das Fenster Exportieren wird geöffnet.



Wenn Sie sich für den Export von Bildmaterial entscheiden, stehen Ihnen eine Reihe von Optionen zur Verfügung.

Sie können wählen, ob Sie das gesamte Bildmaterial oder nur das ausgewählte Bildmaterial exportieren möchten, wenn Sie Objekte ausgewählt haben.

Klicken Sie auf Speichern und das Programm fordert Sie auf, einen Speicherort für die Datei auszuwählen.

Hinweis: Sie können auswählen, dass die aktuelle Seitengröße verwendet werden soll, andernfalls wird der Export in der Größe der aktuellen Objekte durchgeführt.

Tipp: Wenn Sie Konturschnittlinien haben, können Sie auswählen, ob Sie diese einbeziehen möchten.

Ausgabe-Optionen

Sie können den DPI-Wert auswählen, in den ein Bild beim Export gerendert wird.

Hinweis: Diese Option kann verwendet werden, wenn eine Verzerrung angewendet wurde.

Tipp: Fügen Sie Abstände hinzu, um einen Rahmen um ein Bild zu erstellen.

UNTERSTÜTZTE DATEIEN

Exportieren

Im Folgenden finden Sie eine Liste der Dateiformate, die Leonardo Design Studio exportiert:

*..PNG *. .TIF *..JPG *. .SVG *..PDF

Tipp: .PNG und . TIF haben einen transparenten Hintergrund, während .JPG einen undurchsichtigen oder weißen Hintergrund hat.

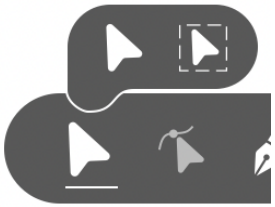
ARBEITEN MIT OBJEKTEN

*Einige Werkzeuge sind nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

Beginnen Sie mit dem Entwerfen in Leonardo Design Studio über die Symbolleiste unten links auf dem Bildschirm.



WERKZEUG AUSWÄHLEN



Dieses Werkzeug wird verwendet, um Objekte auf Ihrer Schneidematte/Zeichenfläche auszuwählen.

Das Auswahlwerkzeug ist standardmäßig Touch-Auswahl und wird als linke Option im Flyout-Menü angezeigt. Das heißt, wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und ein beliebiges Objekt berühren, wird das Objekt ausgewählt.

Die zweite Option im Flyout-Menü ist jedoch das Auswahlwerkzeug mit dem angewendeten gebundenen Auswahlmodus. Das heißt, wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und eine Option auswählen, wird das Objekt nur einmal innerhalb der mit dem Auswahlwerkzeug gezeichneten Begrenzungsmarkierungen ausgewählt. Dies ist nützlich, wenn Sie nur bestimmte Dinge auswählen möchten.

Erstellen einer Kopie

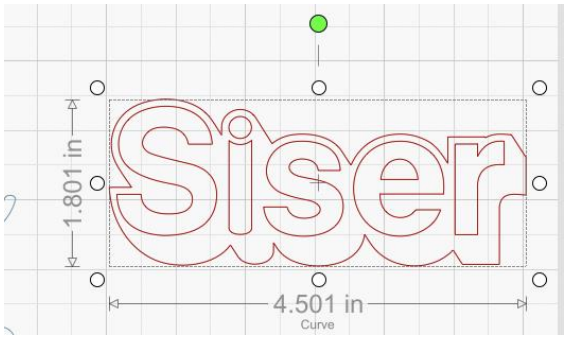
Sobald ein Objekt ausgewählt ist, können Sie eine Kopie erstellen, indem Sie "Alt"/"Option" auf Ihrer Tastatur drücken, während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, und das duplizierte Objekt an eine beliebige Stelle auf Ihrer Zeichenfläche oder Schneidematte ziehen.

Hinweis: Lassen Sie die linke Maustaste los, während Sie weiterhin 'Alt'/'Option' gedrückt halten, um eine erfolgreiche Duplizierung des Objekts zu gewährleisten.

Löschen eines Objekts

Ein Objekt kann gelöscht werden, indem Sie auf das Menü Bearbeiten / Löschen klicken.

GRÖßE ÄNDERN, MESSEN & DREHEN



Größe

Wenn ein Objekt ausgewählt ist, zeigt der Umriss Kreise um den Umfang des Objekts.

Verwenden Sie die Eckkreise, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Kreis klicken, um die Größe proportional in Richtung der entsprechenden Ecke zu ändern, was bedeutet, dass das Objekt seine Form beibehält, wenn die Größe geändert wird.

Abkürzung: Wenn Sie "Alt"/"Option" gedrückt halten, wenn Sie die Größe eines Eckkreises ändern (wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten), können Sie die Größe nicht proportional in jede Richtung ändern, in die Sie Ihre Maus bewegen.

Verwenden Sie die mittleren Kreise auf der x- oder y-Achse, indem Sie mit der linken Maustaste über den Kreis klicken, um die Größe des Objekts in Richtung des ausgewählten Kreises zu ändern, nicht proportional, was bedeutet, dass das Objekt seine Form nicht beibehält und sich in die Richtung streckt, in die Sie die Maus ziehen.

Abkürzung: Wenn Sie beim Ändern der Größe die Umschalttaste gedrückt halten, ändert sich die Größe des Objekts von der Mitte aus.

Tastenkürzel: Wenn Sie beim Ändern der Größe "Strg"/"Befehl" gedrückt halten, rastet das Objekt auf ein gerades Vielfaches der Größe ein (Sie können weiterziehen, um ein größeres Vielfaches zu erstellen).

Tastenkürzel: Wenn Sie beim Ändern der Größe "Strg"/"Befehl" + "Umschalt" gedrückt halten, können Sie das Bild gleichzeitig spiegeln.

Hinweis: Das Spiegeln eines Bildes ist nützlich, um ein T-Shirt zum Aufbügeln zu erstellen, das nach hinten gedrückt werden muss, um richtig angezeigt zu werden.

Messen

Jedes Mal, wenn Sie ein Objekt auswählen, werden die Maße entlang seiner x- und y-Achse angezeigt und zeigen Ihnen die Abmessungen des Objekts, mit dem Sie arbeiten. Wenn Sie die Größe des Objekts ändern, ändern sich die Maße, wenn die Maßänderung blau wird, ändern Sie die Größe des Objekts nicht proportional, d. h. Sie ändern nur die Breite oder Höhe.

Drehen

Der grüne Kreis neben dem Objekt wird zum Drehen verwendet, wenn Sie ein Objekt drehen, sehen Sie den Grad, in dem es gedreht wurde.

Um ein Objekt zu drehen, klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie die Maus in die Richtung, in die Sie das Objekt drehen möchten.

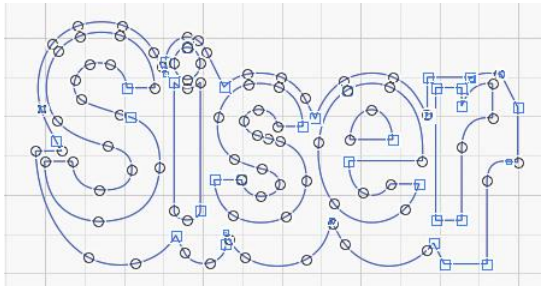
Anmerkung: Wenn Sie in der Nähe der Mitte des Objekts drehen, rastet die Drehung um 15 Grad ein, wenn Sie von weiter außerhalb der Mitte des Objekts drehen, können Sie es sanft in jeden beliebigen Winkel drehen.

Tastenkürzel: 'Befehl'/ 'Steuerung' + R

WERKZEUG "KNOTENBEARBEITUNG"



Wenn Sie das Knotenbearbeitungswerkzeug auswählen, hebt die Software alle Knoten auf dem ausgewählten Objekt hervor, wie unten gezeigt.



Runde Ecke

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Ecke, um die Option zum Abrunden einer Ecke eines Knotens aufzurufen, Sie können sie gleichzeitig herausziehen, um sie zu bearbeiten.

Hinzufügen/Löschen eines Knotens

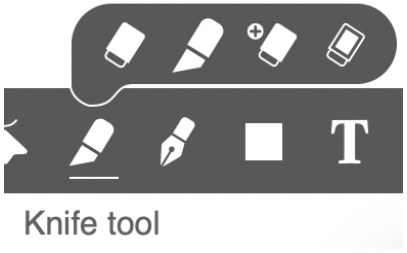
Doppelklicken Sie auf einen Knoten, um ihn zu löschen, und doppelklicken Sie auf einen Bereich ohne Knoten, um einen einzufügen.

MESSER-WERKZEUG

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

Das Messerwerkzeug ermöglicht das präzise und kontrollierte Schneiden oder Teilen von digitalen Objekten oder Formen und simuliert die Aktion eines physischen Messers für eine effiziente Bearbeitung und Manipulation in Design- oder Modellierungs-Workflows.

Hinweis: Das Messerwerkzeug befindet sich im Radiergummi-Popup.



Um das Messerwerkzeug zu verwenden, wählen Sie das Messerwerkzeug aus, klicken und ziehen Sie dann in die Richtung, in die Sie das Objekt teilen möchten, und lassen Sie es los, um den Vorgang abzuschließen.

Hinweis: Wenn ein Objekt ausgewählt ist, schneidet das Messer nur durch das ausgewählte Objekt. Wenn nichts ausgewählt ist, schneidet das Messer durch alle Objekte, die sich in dem Bereich befinden, in dem das Werkzeug verwendet wird.

Hinweis: Wenn eine Ebene gesperrt ist, kann sie nicht mit dem Messerwerkzeug geschnitten/geschnitten werden.

Tastenkürzel: 'Shift', um das Einrasten zu deaktivieren.

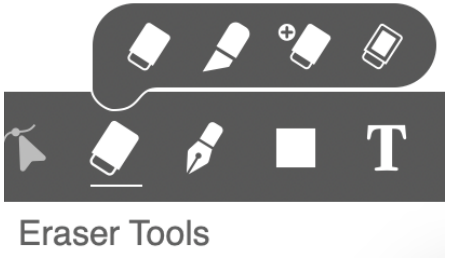
Short Cut: "Escape" zum Abbrechen.

RADIERGUMMI-PINSEL-WERKZEUG

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

Mit dem Radiergummi-Pinselwerkzeug können Benutzer selektiv bestimmte Teile digitaler Inhalte entfernen oder löschen, wobei die Funktionalität eines physischen Radiergummis nachgeahmt wird, um digitale Bilder oder Grafiken präzise zu bearbeiten und zu verfeinern.

Um den Radiergummi-Pinsel zu verwenden, wählen Sie den Radiergummi aus, klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie den Mauszeiger über den Bereich, den Sie löschen möchten.



Hinweis: Wenn ein Objekt ausgewählt ist, funktioniert der Radiergummi-Pinsel nur für das ausgewählte Objekt. Wenn nichts ausgewählt ist, funktioniert der Radiergummi-Pinsel auf allen Objekten, die sich in dem Bereich befinden, für den das Werkzeug verwendet wird.

Wenn der Radiergummi-Pinsel ausgewählt ist, erscheint ein Popup-Fenster über dem Designbereich, in dem Sie die Form und Dicke des Radiergummis auswählen können.

Hinweis: Wenn Sie die Option "Linie" auswählen, wird der Radiergummi so konvertiert, dass er als Linie gelöscht wird (horizontal oder vertikal einrastet).



Short Cut: Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie die Größe des Radiergummi-Pinsels ändern.

Hinweis: Das Radiergummi-Werkzeug ist besonders nützlich für Schablonen, um Bereiche im Text schnell zu löschen, um zu vermeiden, dass während des Schneidvorgangs Löcher herausfallen.



Loch-Radiergummi

Besonders häufig beim Konturschneiden möchten Sie möglicherweise ein Loch oder einen Teil eines Lochs entfernen.



Anmerkung: Anstatt Teile von Formen zu entfernen, entfernt/löscht dieses Werkzeug nur die Innenseiten von Löchern.

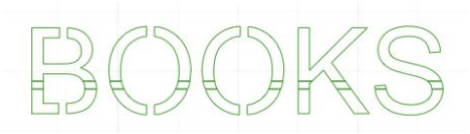
Slice Pinsel



Mit dem Slice-Pinsel wird eine Kopie erstellt, von der aus Sie das Slice-Pinsel-Werkzeug angewendet haben.

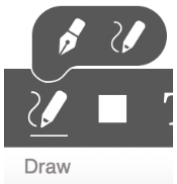
Wenn Sie den Slice-Pinsel verwenden, versuchen Sie, in Wireframe zu arbeiten.

Abkürzung: 'W'



Im obigen Beispiel wurde mit dem Slice-Pinsel eine Linie über die Wortbücher gezogen, deren Effekt im Drahtmodell sichtbar ist.

STIFT-WERKZEUG



Das Stiftwerkzeug ist die erste Option der 2 Zeichenwerkzeuge.

Mit dem Stiftwerkzeug können Linien gezeichnet werden.

Linien

Um gerade Linien zu erzeugen, klicken Sie auf die linke Muse-Schaltfläche, bewegen Sie die Maus in Richtung der gewünschten Länge/Richtung und klicken Sie dann erneut, um einen neuen Knoten zu erstellen.

Hinweis: Wenn Sie mit Kurven arbeiten, können Sie mit der rechten Maustaste auf einen Knoten klicken, um ihn in "In Linie" zu ändern.

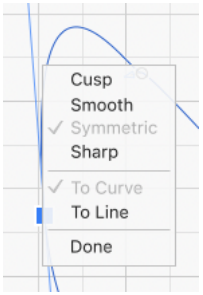
Kurven

Um Kurven zu erzeugen, klicken Sie mit der linken Maustaste und bewegen Sie dann die Maus in Richtung der gewünschten Länge/Richtung und klicken Sie dann nicht einfach erneut, um einen neuen Knoten zu erstellen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus in eine beliebige Richtung/einen beliebigen Winkel, und das Zeichenstiftwerkzeug erstellt eine Kurve am entsprechenden Knoten.

Hinweis: Während Sie die Kurve/Linie erstellen, können Sie auf jeden Knoten klicken, um ihn zu bearbeiten. Sobald Sie auf einen Knoten geklickt haben, können Sie mit Pfeilen, die in entgegengesetzte Richtungen zeigen, die Richtung/den Winkel des Knotens ändern, indem Sie auf den Pfeil klicken und in die gewünschte Richtung ziehen.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den ausgewählten Knoten klicken, können Sie den Typ des zu verwendenden Kurventyps auswählen, das Ändern der Kurven wirkt sich auf die Längen und Winkel der Kurve aus.

Das heißt, eine glatte Kurve bedeutet, dass jede Seite der Pfeile, die beim Bearbeiten des Knotens erscheinen, den gleichen Winkel haben, aber unterschiedliche Längen haben können, während eine symmetrische Kurve bedeutet, dass die Pfeile gleich lang sind, Sie aber die Kontrolle über den Winkel verlieren.



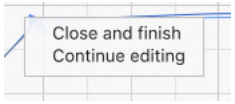
Arbeiten mit Knoten

Es gibt ein paar Dinge zu beachten, wenn Sie mit Linien/Kurven arbeiten und Knoten erzeugen.

Wenn Sie einen Knoten löschen möchten, können Sie darauf doppelklicken.

Wenn Sie eine Linie/Kurve fertigstellen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Knoten und Sie erhalten die Option "Fertig", die die Form als endgültiges Objekt erzeugt, oder "Geschlossen", wodurch der letzte Knoten mit dem ursprünglichen Knoten verbunden wird.

Hinweis: Wenn Sie Linien/Kurven zeichnen und sich dem Start-/Endpunkt nähern/überlappen, werden Sie von der Software aufgefordert, den Start-/Endpunkt zu schließen und zu beenden oder mit der Bearbeitung fortzufahren.



Sobald Sie eine Form fertiggestellt haben, können Sie auswählen, ob das Objekt als Kontur belassen oder das Objekt gefüllt werden soll (falls eingeschlossen).

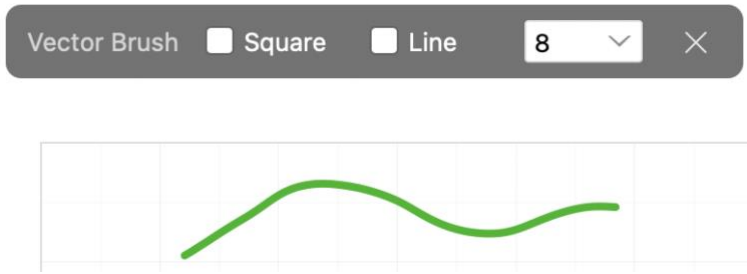


Vektor-Pinsel

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.



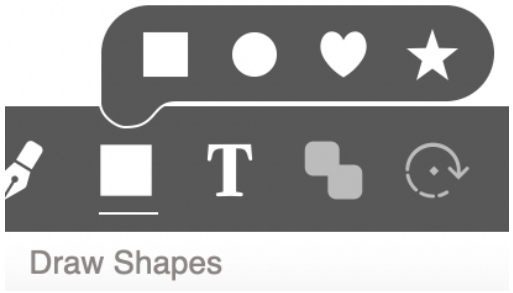
Der Vektorpinsel zeichnet einen Vektorpfad. Um den Vektorpinsel zu verwenden, wählen Sie das Vektorpinselwerkzeug aus, klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie, um den Vektorpfad zu zeichnen.



Wenn der Vektorpinsel ausgewählt ist, erscheint ein Popup-Fenster über dem Designbereich, in dem Sie die Form und Dicke des Vektorpfads auswählen können.

Hinweis: Wenn Sie die Option "Linie" auswählen, wird der Vektorpinsel so konvertiert, dass er als Linie gezeichnet wird (horizontal oder vertikal).

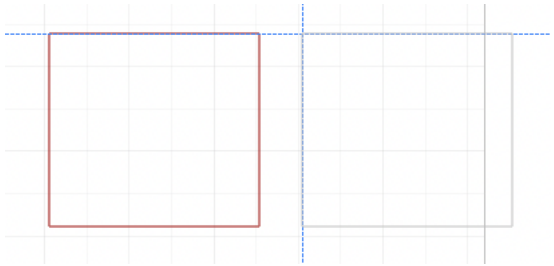
FORM-WERKZEUG



Wählen Sie das Flyout "Formen" aus, und klicken Sie auf eine Form, um diese Option auszuwählen.

Um die Form zu zeichnen, klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Zeichenbereich, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Form heraus, wenn Sie mit der Form zufrieden sind, lassen Sie die Maustaste los.

Hinweis: Sobald Sie Ihre Form erstellt haben, speichert die Software automatisch die Form/Größe und ermöglicht es Ihnen, Duplikate zu erstellen, indem Sie einfach mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle im Zeichenbereich klicken, um Ihre Form an dieser Position zu erstellen.



Dies ist eine effiziente Möglichkeit, mehrere Kopien zu erstellen!

Kopieren/Löschen eines Objekts

Um eine Kopie hinzuzufügen, wählen Sie das Menü Bearbeiten / Kopie hinzufügen

Um eine Form zu löschen, wählen Sie Menü Bearbeiten / Löschen

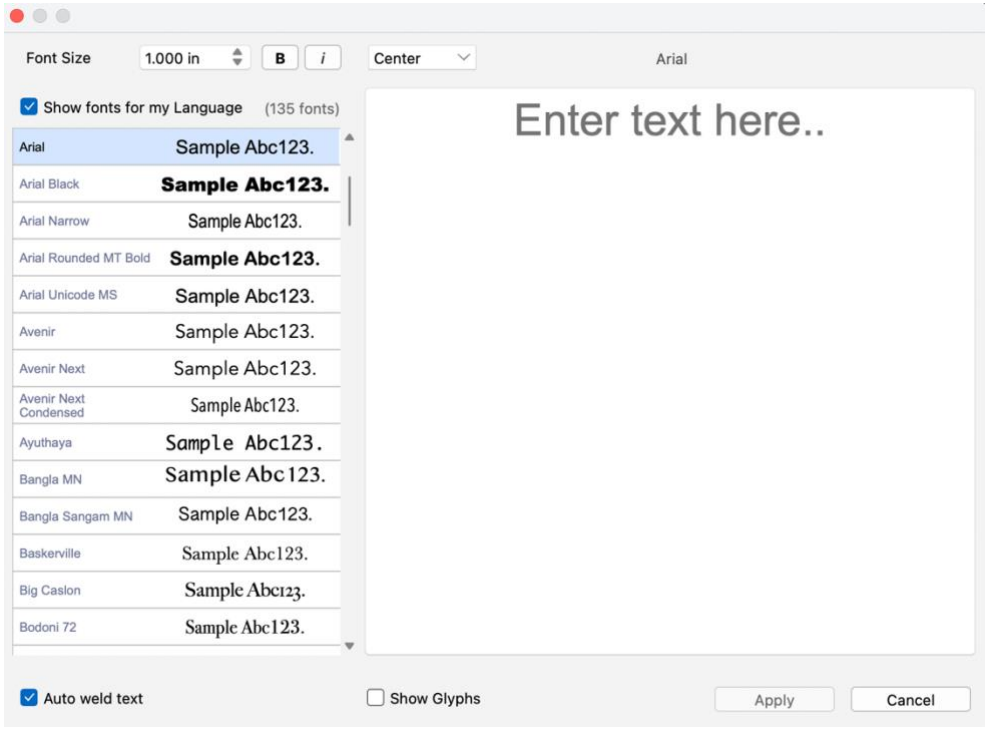
Tastenkürzel: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, nachdem Sie eine Form gezeichnet haben, um eine proportionale Version des kürzlich erstellten Objekts zu erstellen. Klicken Sie mit der linken Maustaste und lassen Sie die Maustaste los, um die neue Form an der Position des Cursors zu positionieren.

Tastenkürzel: Löschen Sie ein Objekt, indem Sie "Escape" drücken.

TEXT-WERKZEUG



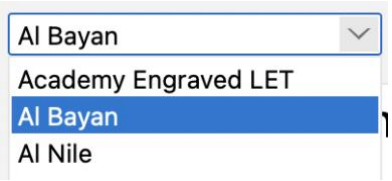
Mit dem Textwerkzeug können Sie Text wie unten gezeigt erstellen und bearbeiten.



Geben Sie Text einfach ein, indem Sie in den Textbearbeitungsbereich klicken.

Um die Schriftart zu ändern, scrollen Sie durch die Optionen auf der linken Seite und wählen Sie die gewünschte Schriftart aus.

Hinweis: Wechseln Sie schnell durch Schriftarten, indem Sie die ausgewählte Schriftart markieren und die Aufwärts-/Abwärtspfeiltasten auf Ihrer Tastatur verwenden, um Schriftarten zu ändern, während Sie sie auf Ihren geschriebenen Text anwenden.



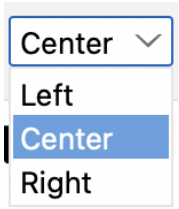
Tipp: Sie können nach Schriftarten filtern, die in der von Ihnen gewählten Sprache (der Sprache, in der Sie das Programm installiert haben) verfügbar sind.

Der Text kann auch mit diesen Schaltflächen fett oder kursiv dargestellt werden:



Tastenkürzel: Wählen Sie Text + 'Strg'/'Befehl' + B, um eine Schriftart fett zu formatieren.

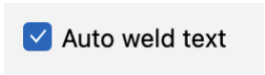
Tastenkürzel: Wählen Sie Text + 'Strg'/'Befehl' + I, um eine Schriftart kursiv zu setzen.



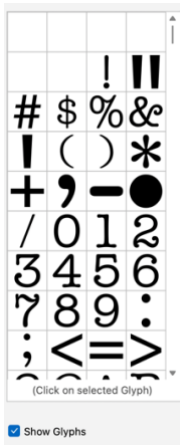
Um die Ausrichtung des Textes zu ändern, wählen Sie sie über das Dropdown-Feld aus.



Die Größe des Textes kann mit den Pfeilen oder durch Eingabe der Größe in das Feld bearbeitet werden.



Das Textwerkzeug enthält auch die Option zum automatischen Anschweißen von Text, sodass Text mit Überlappungen die Lücken entfernt, sodass der Text zum Ausschneiden gesendet werden kann (Objekte mit Lücken können nicht zum Ausschneiden gesendet werden).



Das Textwerkzeug enthält auch die Option Glyphen anzeigen, sodass Sie alle Glyphen/Zeichen identifizieren können, die in der ausgewählten Schriftart verfügbar sind.

Hinweis: Um den erstellten Text zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Text und es erscheint das Textbearbeitungsfenster, in dem Sie Schriftart, Größe, Ausrichtung usw. ändern können.

Bogen-Text

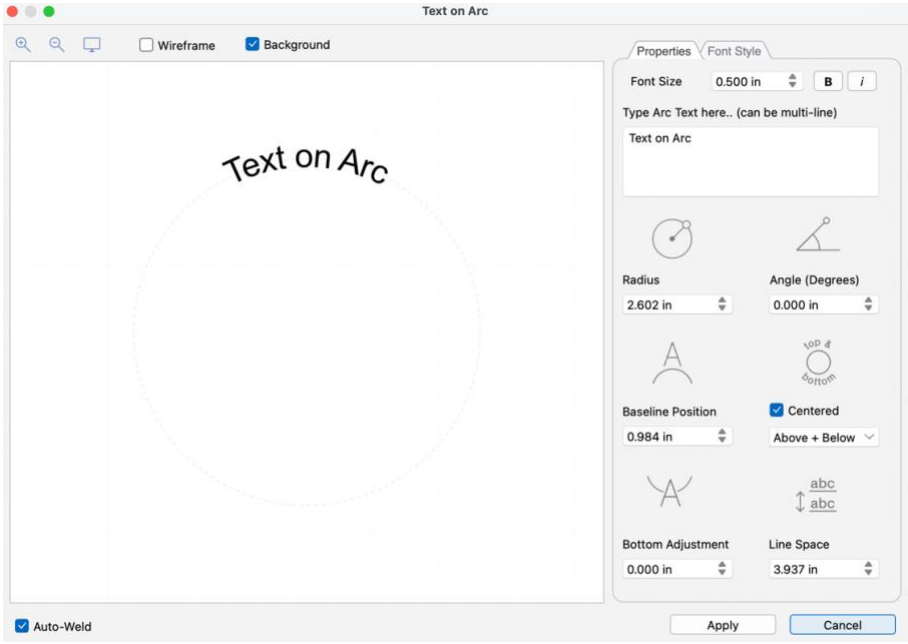
*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

Mit Bogentext können Benutzer Text erstellen, der einem gekrümmten oder kreisförmigen Pfad folgt, wodurch die Platzierung von Text entlang von Bögen, Kreisen oder anderen benutzerdefinierten Formen ermöglicht wird, die Designflexibilität verbessert und kreative Typografie Effekte in verschiedenen Grafikdesign- oder Layoutanwendungen ermöglicht werden.

Um Bogentext hinzuzufügen, erweitern Sie das Text-Flyout, und wählen Sie Bogentext aus.

Es erscheint ein Fenster, in dem alle verfügbaren Bogentexteinstellungen angezeigt werden.

Klicken Sie in das Textfeld, um Text einzugeben.



Nachdem Sie die gewünschte Auswahl getroffen haben, wählen Sie Anwenden aus, um die Änderungen zu aktualisieren.

Hintergrund

Wählen Sie aus, ob der Hintergrund angezeigt werden soll.

Schriftgrad

Bearbeiten Sie die Größe des Textes.

Schriftart

Wählen Sie die gewünschte Schriftart aus und legen Sie fest, ob fett oder kursiv eingestellt werden soll.

Radius

Bearbeiten Sie die Größe des Radius, von dem aus der Bogentext positioniert wird.

Winkel

Passen Sie den Winkel auf dem Bogen an, von dem aus der Bogentext positioniert wird.

Ausgangsposition

Passen Sie den Abstand von der Grundlinie des Bogens von der Position des Bogentextes an.

Rechtfertigung

Wählen Sie aus, ob der Bogentext auf dem Bogen zentriert werden soll.

Wählen Sie bei mehrzeiligem Text aus, ob der Text über, unter oder über und unter dem Bogen angezeigt werden soll.

Einstellung der Unterseite

Steuert die vertikale Positionierung des Textes entlang des Bogens.

Zeilenabstand

Passen Sie bei mehrzeiligem Text den Abstand zwischen den Zeilen an.

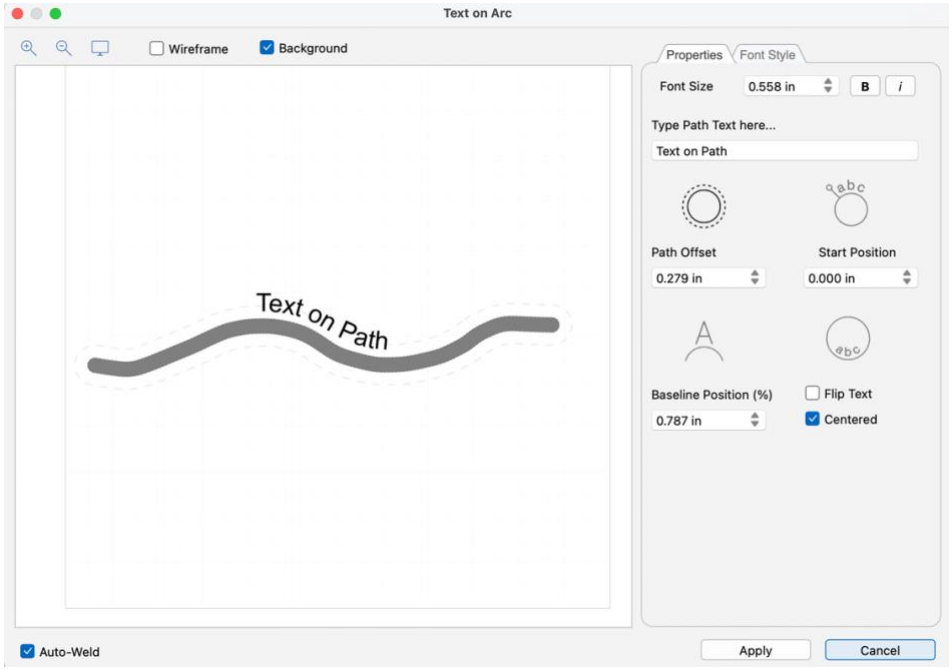
Text auf Pfad

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

Um Text auf dem Pfad hinzuzufügen, erstellen Sie zuerst einen Pfad mit dem Vektorpinsel.

Erweitern Sie als Nächstes das Text-Flyout, und wählen Sie Text auf Pfad aus.

Klicken Sie in das Textfeld, um Text einzugeben.



Pfad-Versatz

Passen Sie den Versatz von dem Pfad an, von dem aus der Text positioniert wird.

Anfangslage

Passen Sie die Startposition entlang des Pfads an, mit dem der Text beginnt.

Ausgangsposition

Passen Sie den Abstand von der Grundlinie des Pfads von der Position des Textes auf dem Pfad an.

Text spiegeln

Wählen Sie aus, ob der Text gespiegelt werden soll.

KONTUR-SCHNEIDEWERKZEUG

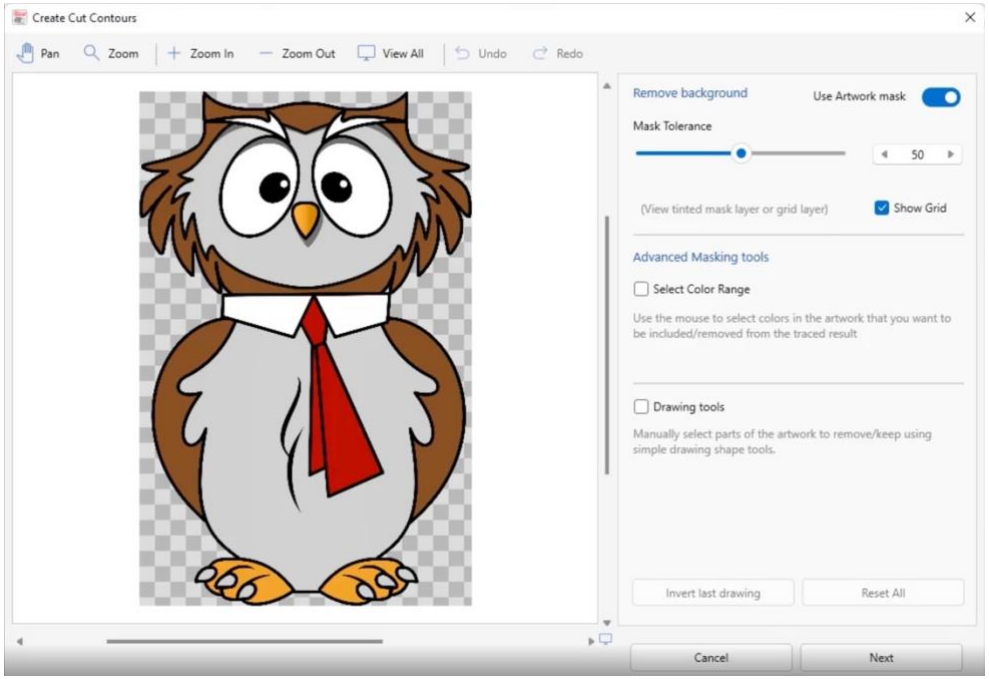


Leonardo Design Studio verfügt über ein spezielles Schnittkonturmodul, das ausgewählte Objekte automatisch mit einer Systemfarbe umreißt.

Um das Konturschneidewerkzeug zu verwenden, wählen Sie ein Objekt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche Schnitt-Kontur-Modul oder importieren Sie ein Bild, um das Konturschneidemodul zu öffnen.

WAS IST KONTURSCHNEIDEN?

Eine Konturschnittlinie oder Kontur ist eine Kurve für spezielle Zwecke, die von einem Drucker/Cutter identifiziert werden kann, um Ihre Grafik zu drucken und dann aus einer einzigen Datei auszuschneiden.



Was ist Konturschneiden?

Eine Konturschnittlinie oder Kontur ist eine Kurve für spezielle Zwecke, die von einem Drucker/Cutter identifiziert werden kann, um Ihre Grafik zu drucken und dann aus einer einzigen Datei auszuschneiden.

Hinweis: ARMS (Automatik Registration Mark Sensing) ist ein Oberbegriff für Vinylschneider, die ein automatisiertes System verwenden, um die Position der gedruckten Markierungen zu identifizieren und so eine hohe Konturschnittgenauigkeit zu erzielen. Einige Hersteller verwenden unterschiedliche Bezeichnungen für dieses System, die austauschbar mit dem Begriff ARMS verwendet werden können.



Beim Konturschneiden wird ein Umriss um ein oder mehrere Objekte in Leonardo Design Studio platziert. Die Objekte, aber nicht die Kontur werden auf Medien wie weißes Vinyl gedruckt, später wird die Kontur mit speziellen Registermarken (ARMS) oder einem Laserpointer und einem Vinylschneider ausgeschnitten, der dann einen Aufkleber oder Aufkleber erstellt. Der Umriss kann in einem beliebigen Abstand von der Kante des Objekts oder der Objekte eingestellt und aus einem separaten Schneideplotter oder auf einem Drucker-Schneideplotter ausgeschnitten werden. Ein Beispiel für das Konturschneiden ist oben dargestellt.

Drucken, Laminieren & Schneiden

Eine weitere Anwendung des Konturschneidens besteht darin, eine Schnittlinie, um den Umfang eines Bildmaterials zu erstellen. Das Bildmaterial (nicht die Schnittlinie) wird dann

gedruckt und später laminiert, und die Schnittlinie wird dann ausgeschnitten, um das fertige Bildmaterial zu erstellen.

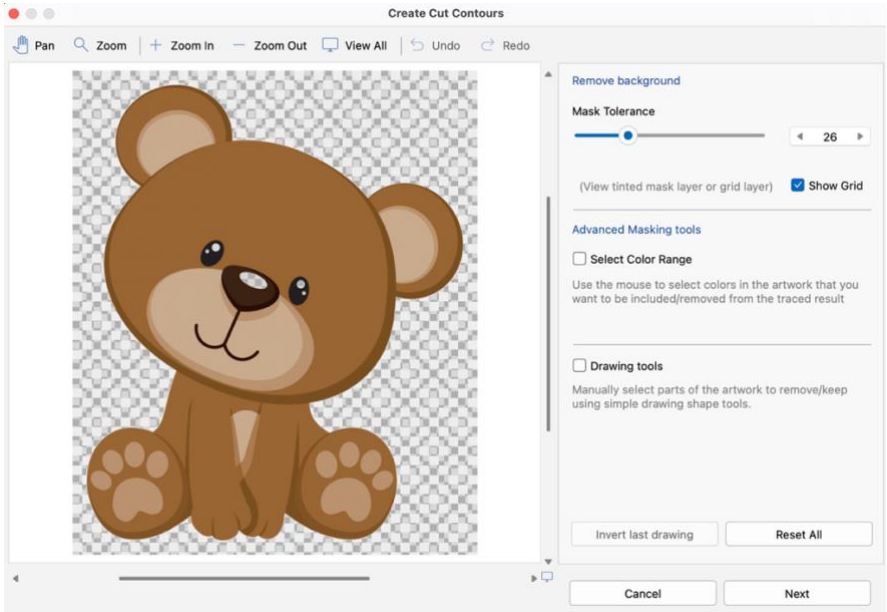
DER MASKEN-EDITOR

Der Maskeneditor ist ein spezielles Dienstprogramm, das verwendet wird, um den Hintergrund von Bildern zu entfernen (transparent) und/oder Spezialeffekte zu erstellen, indem Transparenzen innerhalb des Bildes verwendet werden.

Masken werden als Alphakanal mit einem importierten Bild (Bitmap) eingeführt.

Vektorisieren, auch bekannt als Tracing takes an Image (Bitmap) und zeichnet seine Pixel nach, um eine bearbeitbare und perfekt neu skalierbare Kurve (Pfad) zu erstellen, die entweder mit einem Plotter (Vinylschneider) ausgeschnitten, gedruckt und/oder exportiert werden kann.

Unter einer Maske kann man einen Bereich über einem Bild verstehen, der es transparent macht (durchsichtig).



Um ein Bild nachzuzeichnen und eine Maske anzuwenden, importieren Sie ein Bild, und legen Sie die folgenden Abschnitte nach Bedarf fest.

Anpassen der Nachzeichnerebene/Entfernen des Hintergrunds

Die Maskentoleranz passt an, welche Farben beim Importieren des Bildes angezeigt werden.

Sie können das Raster deaktivieren, indem Sie das Häkchen bei "Raster anzeigen" entfernen, um festzustellen, welche Farben in einer anderen Ansicht importiert werden, wie unten gezeigt (passen Sie die Deckkraft der Vorschau an, um weiter zu verdeutlichen, welche Farben im Import enthalten sind).

Verwenden Sie den Schieberegler oder die Pfeile, um die Maskentoleranz (Menge/Stufe der Farben, die in den Import einbezogen werden sollen) zu steuern.



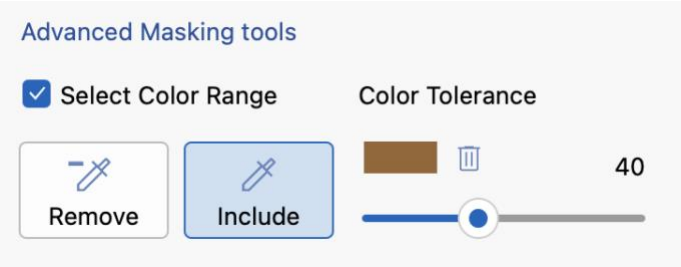
Erweiterte Maskierungswerkzeuge/Auswählen der Leiterbahnbereiche

Die erweiterten Maskierungswerkzeuge bieten eine detailliertere Methode zum Hinzufügen/Entfernen von Farben, die für den endgültigen Import enthalten sind.

FARBBEREICH AUSWÄHLEN

Aktivieren Sie Farbbereich auswählen, um bestimmte Farben zu entfernen/einzuschließen, die mit dem Farbanpassungswerkzeug ausgewählt wurden, indem Sie den Mauszeiger über die ausgewählte Farbe im Bild bewegen und darauf klicken.

Die Vorschau der Farbe wird neben der Maustaste angezeigt, damit Sie diesen Schritt ausführen können.



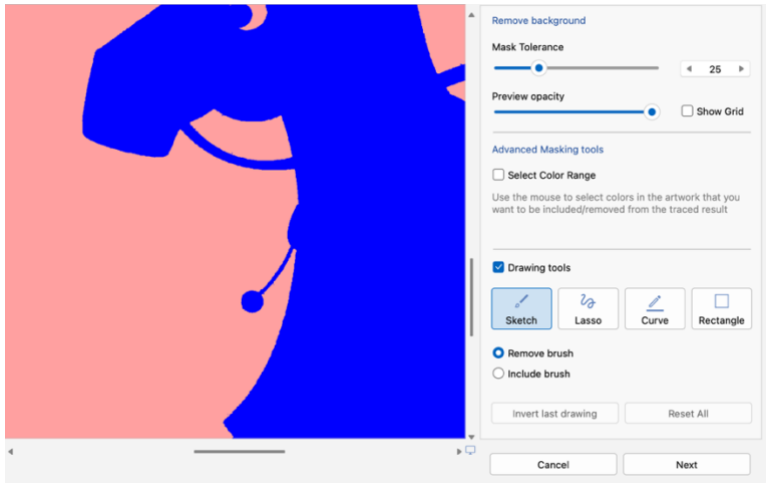
ZEICHENWERKZEUGE

Es gibt eine Vielzahl von Zeichenwerkzeugen, mit denen Elemente im Bild entfernt werden können. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um einen Teil des Bildes zu entfernen, der nicht in den Schnittauftrag einbezogen werden soll (dies ist nützlich, wenn Elemente eines Bildes zu klein/schwer zu schneiden sind).

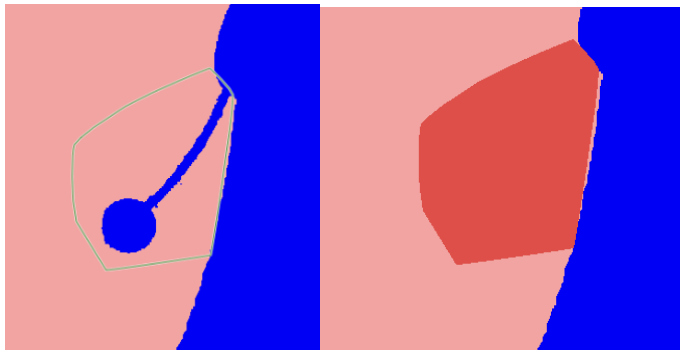


Das obige Bild zeigt ein Pferd mit einem Halsband, das einen Umriss erzeugt, der beim endgültigen Schnitt möglicherweise nicht erwünscht ist. Um es zu entfernen, wählen Sie unter den erweiterten Maskierungswerkzeugen die Option Zeichenwerkzeuge aus, und verwenden Sie das entsprechende Zeichenwerkzeug, um das Element zu entfernen.

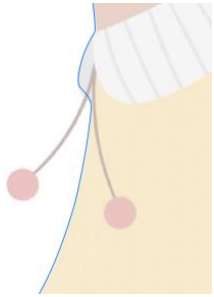
In diesem Fall wurde das Kurvenwerkzeug verwendet, um über den unerwünschten Bereich zu zeichnen.



Nachfolgend finden Sie einen direkten Vergleich des Bereichs vor und nach der Entfernung. Nachdem der Bereich gezeichnet wurde, klicken Sie auf der Tastatur auf die Eingabetaste, um die Änderungen zu übernehmen.

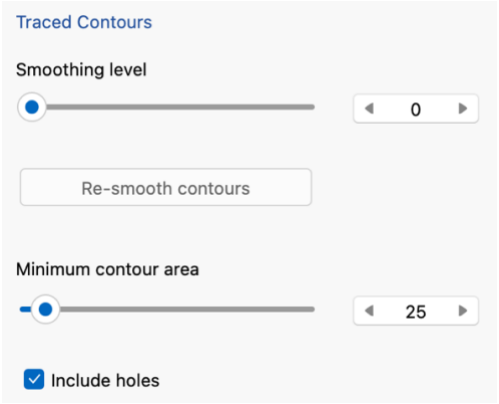


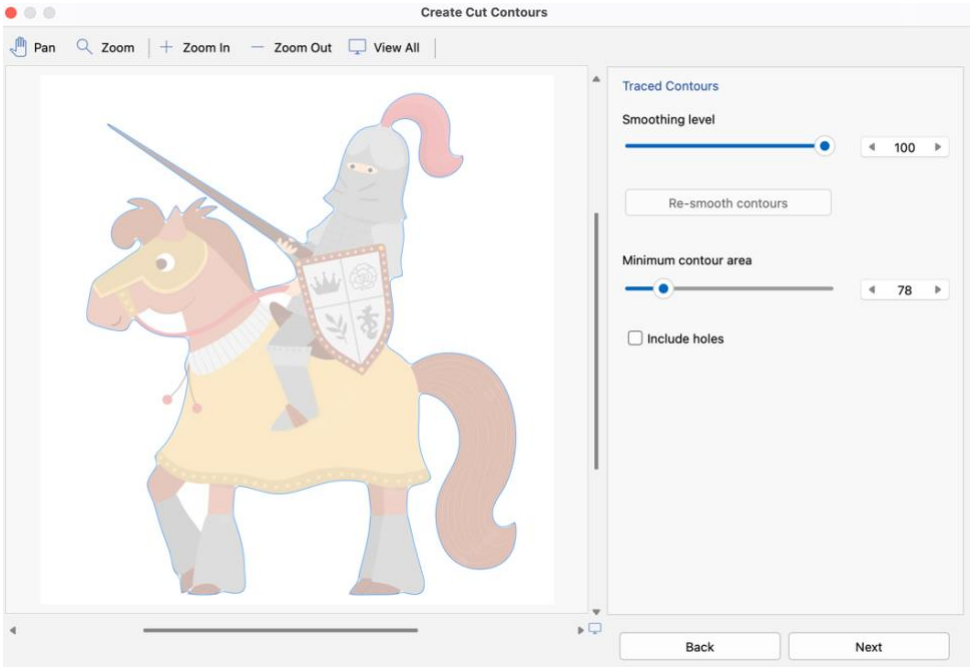
Unten ist die Höhenlinie zu sehen, die das entfernte Element darstellt.



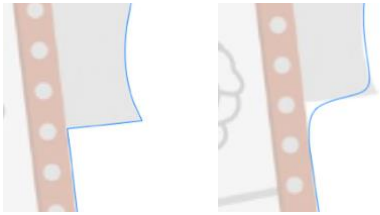
Verfolgte Konturen

Glättungsgrad





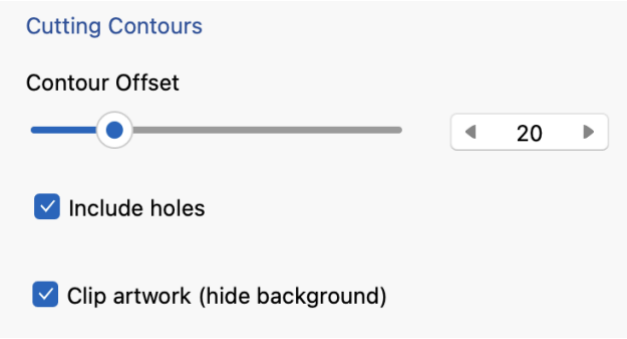
Die Glättungsstufe kann wie oben gezeigt bearbeitet werden, um die Genauigkeit zu ändern, mit der das Bild nachgezeichnet wird, siehe unten für eine Glättungsstufe von 0 im Vergleich zu 100.



KONTUREN SCHNEIDEN

Konturversatz

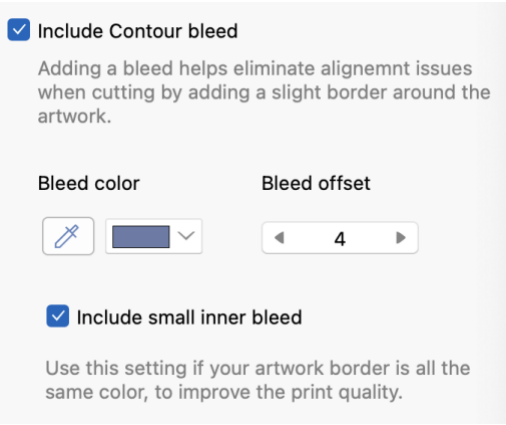
Wenden Sie den gewünschten Konturversatz an, d. h. den Abstand/Rahmen, der um das Bild herum hinzugefügt wird. Von hier aus können Sie entscheiden, ob Sie Löcher einfügen und das Bildmaterial ausschneiden (Hintergrund ausblenden) möchten, indem Sie transparente Bereiche hinzufügen, anstatt unnötige Hintergründe beizubehalten.



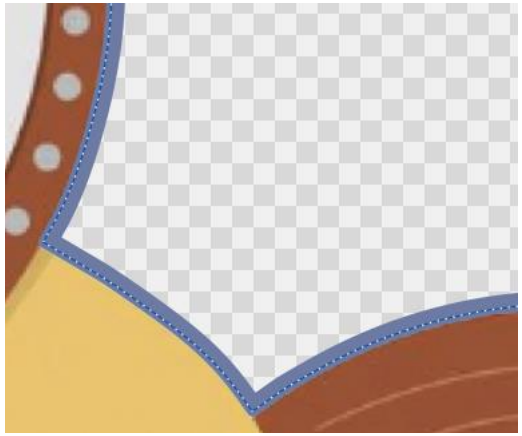
Anschnitt der Kontur

Nachdem Sie Ihr Bild nachgezeichnet haben und es zum Importieren bereit ist, können Sie auswählen, ob Konturanschnitt einbezogen werden soll, um Ausrichtungsprobleme beim Schneiden zu vermeiden, da das Werkzeug einen leichten Rand um das Bildmaterial hinzufügt.

Sie können die Anschnitt Farbe und den Beschnittversatz (Dicke des Anschnitts) steuern – indem Sie die Pfeile verwenden oder den gewünschten Beschnitt eingeben.



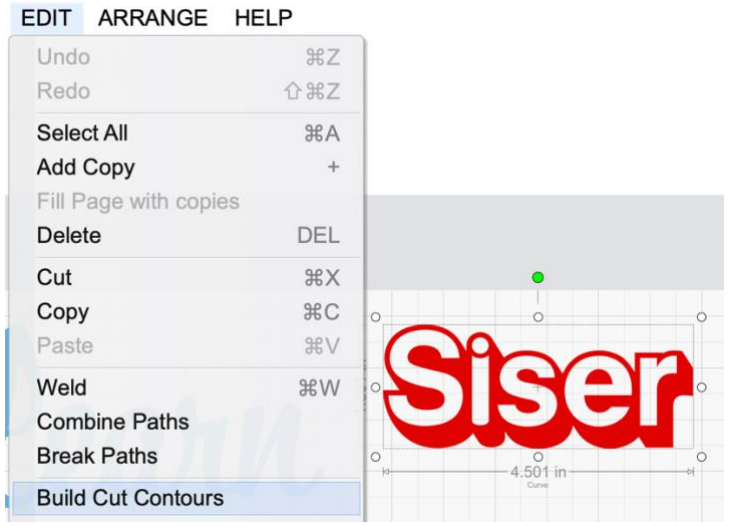
Um den angewendeten Anschnitt zu identifizieren, versuchen Sie, mit den Zoomwerkzeugen zu zoomen.



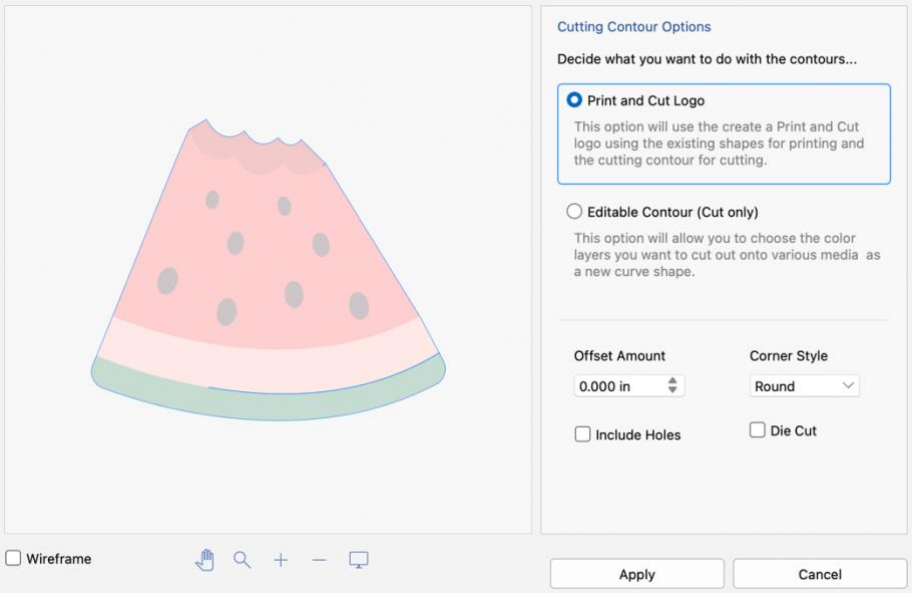
Es besteht auch die Möglichkeit, einen kleinen inneren Beschnitt einzufügen, der angewendet werden kann, wenn der Bildvorlagenrand einfarbig ist und zur Verbesserung der Druckqualität verwendet wird.

ARBEITEN MIT KONTURSCHNITT

Um einen Konturschnitt zu erstellen, wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf das Menü Bearbeiten / Schnittkontur erstellen oder importieren Sie ein Bild, und Sie werden aufgefordert, die gleichen Schritte auszuführen.



Das folgende Modul wird angezeigt:



Standardmäßig wird beim Importieren eines Bildes die Option Drucken und Ausschneiden ausgewählt.

Anmerkung: Sie können auch über das Werkzeug Konturschnitt auf Konturen erstellen zugreifen .

Sie können aus 2 Optionen wählen:

1) Logo drucken und schneiden
2) Bearbeitbare Kontur (nur ausschneiden)

Offset-Betrag

Passt den Versatz der Kontur um das Bild an.

Tipp: Sie können den Versatz nach dem Anwenden bearbeiten, indem Sie einfach das Werkzeug "Konturen erstellen" verwenden und den Betrag ändern.

Hinweis: Um eine Schnittkontur einzeln zu bearbeiten/zu entfernen, verwenden Sie Gruppierungspfade aufheben , um das Bild von seiner Kontur zu trennen.

Eck-Stil

Legt fest, ob ein runder oder scharfer Eckenstil auf die Ecken der Kontur angewendet wird.

Löcher einschließen

Wählen Sie aus, ob Bohrungen in die Kontur einbezogen oder entfernt werden sollen.

Gestanzt

Wählen Sie aus, ob die Kontur zum Stanzen verwendet werden soll.

Logo drucken & schneiden

Mit dem Drucken und Schneiden des Logos können Sie Konturen zum Schneiden anwenden und mit dem zu druckenden Bild arbeiten.

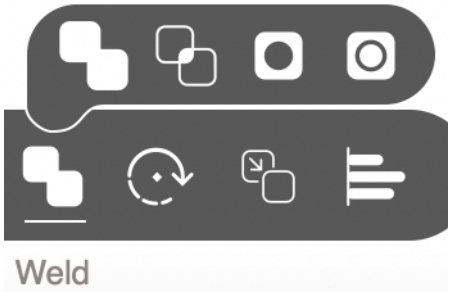
Bearbeitbare Kontur (nur Ausschneiden)

Bearbeitbare Konturen ermöglichen es Ihnen, Konturen zum Schneiden anzuwenden.

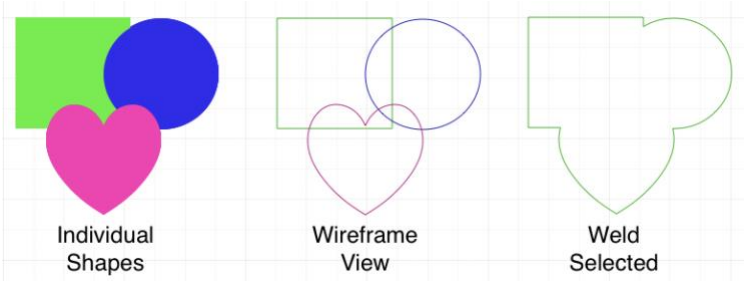
Hinweis: Wenn Sie Konturen auf ein Bild/eine Form/ein Objekt anwenden, das ursprünglich ein Druckauftrag war, wird es ebenfalls in einen Schnittauftrag konvertiert.

SCHWEIßEN WERKZEUG

Schweißen ist eine Methode zum Verbinden und Kombinieren von Formen, Kurven und Text einschließlich aller Effekte, um neue Kurvenobjekte zu erstellen, die auch Effekte auf sie anwenden und erneut verschweißt werden können, wie unten gezeigt und erläutert:



Schweißen wird verwendet, weil Sie keine überlappenden Abstände haben können, wenn Sie ein Objekt an den Fräser senden.

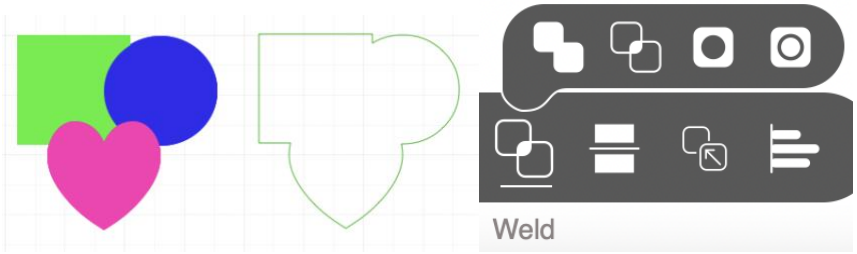


Wenn zwei oder mehr Objekte ausgewählt sind, werden Schweiß- und Formwerkzeuge in der Symbolleiste unten links verfügbar.

Tastenkürzel: 'Control'/'Command' + 'W'

Anmerkung: Schweißvorgänge werden auch auf Hublinien ausgeführt.

Schweißnaht ausgewählt



Um Objekte miteinander zu verschweißen, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug (gebundene Auswahl), um alle Objekte auszuwählen, die miteinander verschweißt werden sollen. Klicken Sie anschließend in der Symbolleiste auf das Flyout des Schweißwerkzeugs und klicken Sie auf Schweißen. Alle werden in ein einzelnes Objekt konvertiert, dessen Farbe auf dem Element basiert, das sich in der Z-Reihenfolge am weitesten unten befindet (wie im Beispiel direkt oben gezeigt).

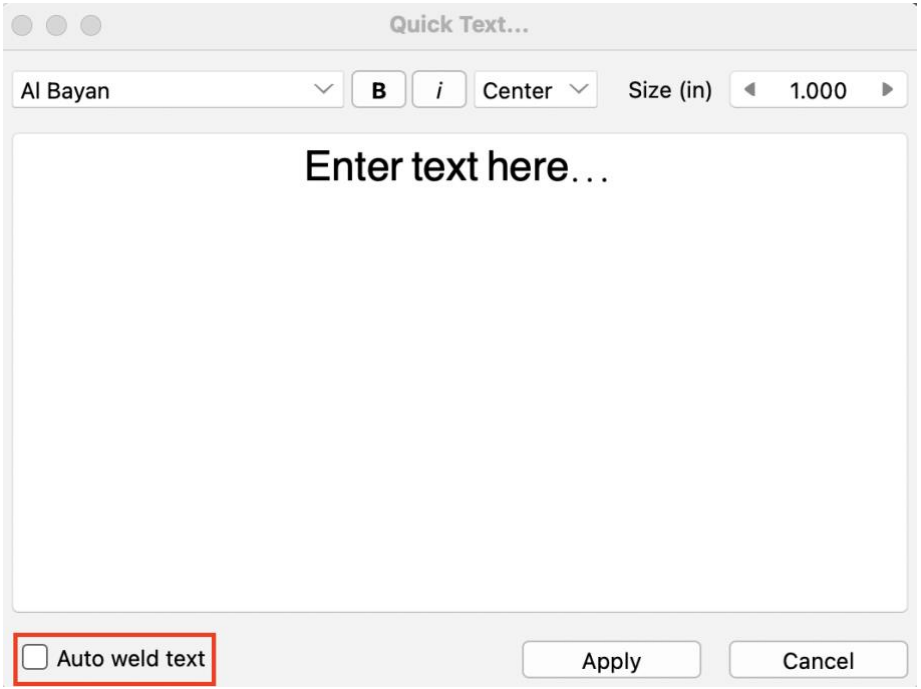
Versuchen Sie beim Schweißen von Objekten, im Drahtmodell zu arbeiten.

Abkürzung: 'W'

Anmerkung: Schweißen kann bei kursiven Texten verwendet werden, die ursprünglich Überlappungen aufweisen, um diese Überlappungen zu entfernen, damit der Text zum Ausschneiden gesendet werden kann, wie unten gezeigt.



Das Textwerkzeug enthält auch die Option "Text automatisch verschweißen", aktivieren Sie das Kontrollkästchen wie unten gezeigt, wenn Sie Text erstellen.

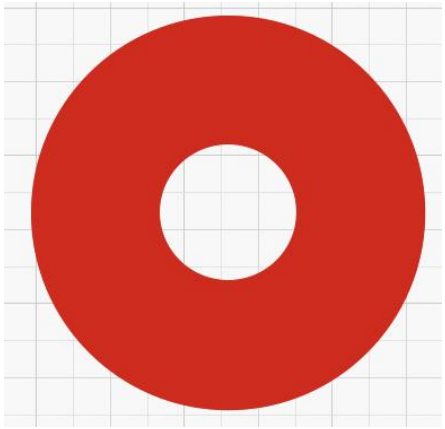


Schweißnaht ausgewählt (Überlappungen beibehalten)

Dieses Werkzeug wird verwendet, um sicherzustellen, dass einige Formen angewendete Überlappungen beibehalten, z. B. gibt es im folgenden Abschnitt (zusammengesetzte Formen erstellen) Projekte, in denen Formen einen negativen Raum erfordern, wie z. B. Löcher.

Die Auswahl der Schweißnaht unter Beibehaltung der Überlappungen stellt sicher, dass diese neuen Formen, die mit negativem Raum erstellt wurden, beim Schweißen mit anderen Objekten mit negativem Raum beibehalten werden.

Um eine Auswahl auszuwählen (Überlappungen beibehalten), wählen Sie eine Form aus, bei der Überlappungen vorhanden sind, wie unten gezeigt.



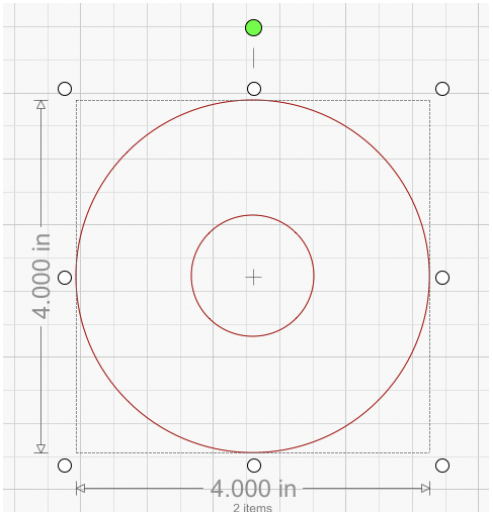
Erweitern Sie dann das Schweiß-Flyout und wählen Sie "Schweißen (Überlappungen beibehalten)".

Compound herstellen

Das Schweißwerkzeug kann verwendet werden, um negative Räume in anderen Objekten zu erzeugen, z. B. wenn Sie ein Loch innerhalb eines Kreises erstellen möchten, kann das Werkzeug "Verbindung herstellen" verwendet werden.

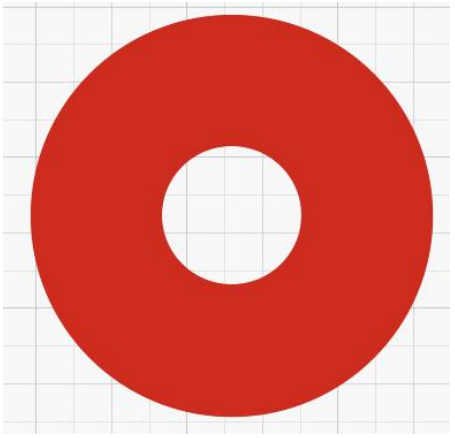
Erstellen Sie zuerst einen Kreis und dann einen kleineren Kreis innerhalb dieses Kreises (arbeiten Sie im Drahtmodell).

Verwenden Sie als Nächstes das Auswahlwerkzeug, um beide Elemente wie unten gezeigt auszuwählen.



Wählen Sie als Nächstes das Schweißwerkzeug aus, um das Schweiß flyout zu erweitern, und wählen Sie das Werkzeug Verbindung herstellen aus.

Sobald Sie das Drahtmodell ausschalten, werden Sie ein Loch im Kreis bemerken.



Anmerkung: Um den Kreis mit dem darin befindlichen Loch beim Schweißen mit anderen Objekten beizubehalten, stellen Sie sicher, dass Sie diese neue Form zuerst schweißen (Überlappungen beibehalten), nachdem Sie sie auf Verbindung eingestellt haben.

Abkürzung: Klicken Sie mit der rechten Maustaste > Pfade > kombinieren Sie Pfade.

Trennmasse

Um die Verbindung freizugeben und die Formen einzeln getrennt bearbeiten zu können, klicken Sie auf "Verbindung freigeben".



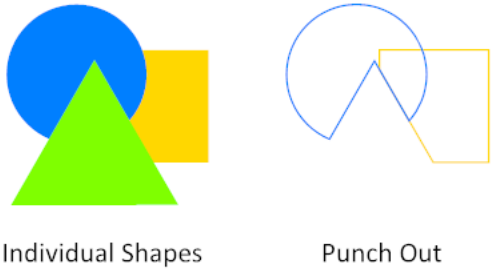
Abkürzung: Klicken Sie mit der rechten Maustaste > Pfade > Pfade unterbrechen.

Abkürzung: Klicken Sie mit der rechten Maustaste > Pfade > Pfade gruppieren (Löcher in Formen behalten).

Ausstempeln

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.





Um aus einer Gruppe von Objekten auszustanzen, ordnen Sie die Objekte an der gewünschten Position an.

Stellen Sie als Nächstes sicher, dass die Objekte, die Sie formen möchten, ausgewählt sind, und wählen Sie dann Punch Out aus.

Hinweis: Das Objekt darüber wird von den ausgewählten Objekten unten ausgestanzt (entfernt), wie im obigen Beispiel gezeigt.

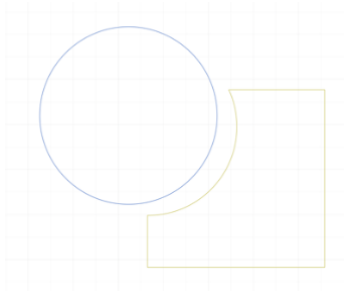
Tipp: Hier erfährst du, wie du die Z-Reihenfolge (oben und unten) festlegst.

Hinweis: Wenn nichts ausgewählt ist, wird alles ausgestanzt. Wenn eine Gruppe oder ein einzelnes Objekt ausgewählt ist, wird nur das einzelne Objekt oder die Gruppe ausgewählter Objekte ausgestanzt.

Briefmarke

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.





Stamp funktioniert genauso wie Punch Out, behält aber auch die oberste Ebene/Form/Objekt bei, anstatt sie vollständig zu entfernen.

Zum Stempeln (zum Ausstanzen und Beibehalten der Form) ordnen Sie die Objekte an der gewünschten Position an.

Stellen Sie als Nächstes sicher, dass die Objekte, die Sie formen möchten, ausgewählt sind, und wählen Sie dann Stempel aus.

Hinweis: Das obige Objekt wird gestempelt.

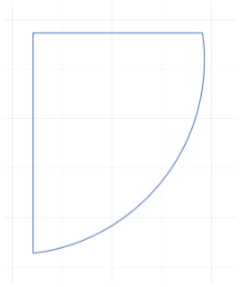
Tipp: Hier erfährst du, wie du die Z-Reihenfolge (oben und unten) festlegst.

Hinweis: Wenn nichts ausgewählt ist, wird alles gestempelt. Wenn eine Gruppe oder ein einzelnes Objekt ausgewählt ist, wird nur das einzelne Objekt oder die Gruppe ausgewählter Objekte gestempelt.

Schneiden

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.





Überschneiden behält den Teil des Objekts bei, der von den ausgewählten Formen geschnitten wird.

Ordnen Sie die Objekte zum Überschneiden an der gewünschten Position an.

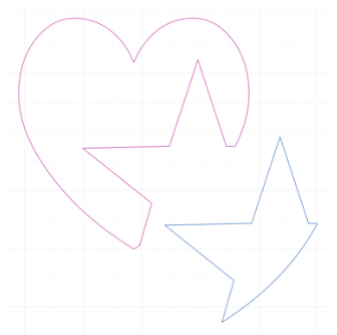
Stellen Sie als Nächstes sicher, dass die Objekte, die Sie formen möchten, ausgewählt sind, und wählen Sie dann Überschneiden aus.

Anmerkung: Alle ausgewählten Elemente werden mit der oberen Zuschneide form (der Ausstanzform) überschnitten.

Schnittmenge aufschneiden

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.





Wie beim Slice-Pinsel teilt das Slice-Schnittwerkzeug beim Anwenden von Slice Intersepta entlang des Randes, an dem die Formen geschnitten werden, die Form in zwei separate Teile.

Um Schnitte zu schneiden, ordnen Sie die Objekte an der gewünschten Position an.

Stellen Sie als Nächstes sicher, dass die Objekte, die Sie formen möchten, ausgewählt sind, und wählen Sie dann Schnittschneiden aus.

Farbschicht-Schweißnaht

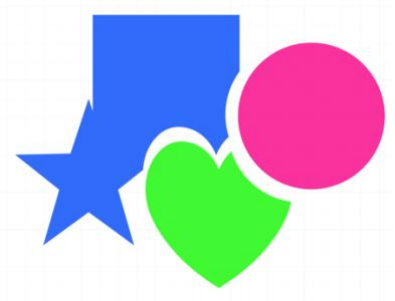


Bei der Farbschichtschweißnaht werden Objekte geteilt, sodass sich die Formen nicht überlappen.

Anmerkung: Dies ist nützlich, wenn Sie mit Objekten derselben Farbe arbeiten, um Verschwendung während des Schneidevorgangs zu vermeiden (und Sie möchten keine Überlappungen).

Um die Schweißnaht zu färben, ordnen Sie die Objekte an der gewünschten Position an.

Stellen Sie als Nächstes sicher, dass die Objekte, die Sie formen möchten, ausgewählt sind, und wählen Sie dann Farbschichtschweißnaht.



Das obige Beispiel veranschaulicht das Produkt der Farbschichtschweißnaht, bei dem die Objekte derselben Farbe zu einer Form verschweißt werden und alle Objekte einer anderen Farbe auseinandergetrennt werden.

Basisschicht-Schweißnaht

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

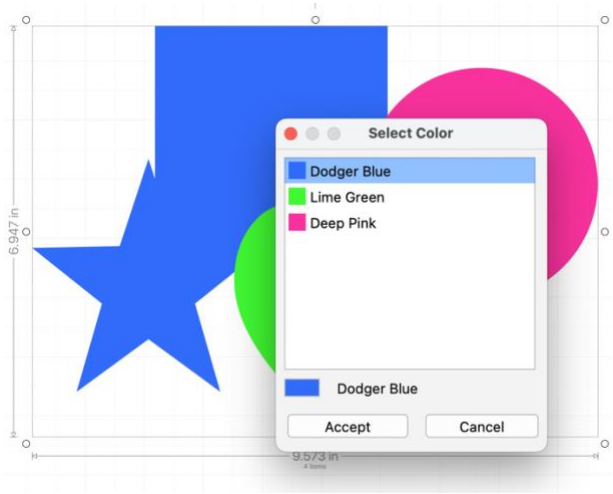


In einigen Fällen möchten Sie möglicherweise alle Formen auf einem Hintergrund haben.

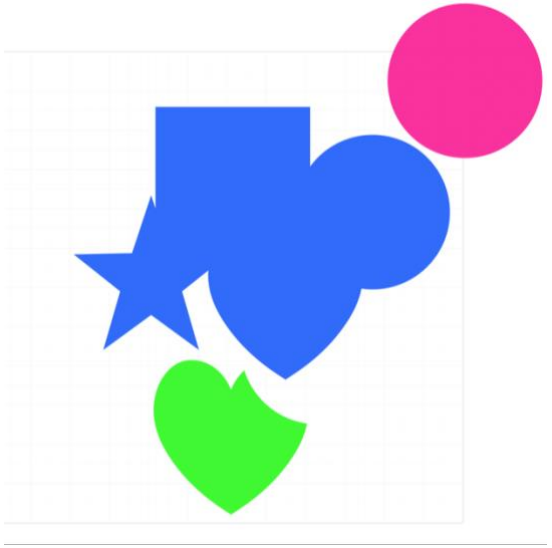
Um die Basisschicht zu schweißen, ordnen Sie die Objekte in der gewünschten Position an.

Stellen Sie als Nächstes sicher, dass die Objekte, die Sie formen möchten, ausgewählt sind, und wählen Sie dann Basislagenschweißnaht aus.

Wenn Sie mit der Basislagenschweißnaht arbeiten, werden Sie aufgefordert, die Farbe der Basisschicht in einem Popup-Fenster auszuwählen, wie unten gezeigt:

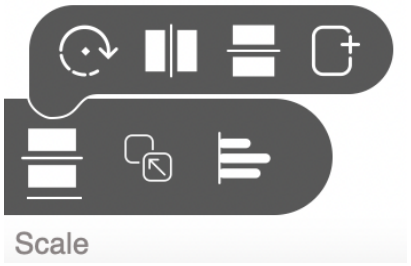


Wählen Sie die gewünschte Farbe aus und die Ausgabe sollte wie folgt aussehen (jede andere Form befindet sich über der ausgewählten Ebene):



Hinweis: Dies vereinfacht den Prozess beim Zusammenstellen eines Auftrags, z. B. bei Aufkleberaufträgen, erheblich.

WERKZEUG "SKALIEREN"



Das Skalierungswerkzeug verfügt über 4 Werkzeuge: Drehen, Spiegeln (horizontal), Spiegeln (vertikal) und Duplizieren.

Hinweis: Die Skalierungswerkzeuge können auch über das Menü "Anordnen" verwendet werden.

Drehen

Um ein Objekt um 90 Grad im Uhrzeigersinn zu drehen, verwenden Sie das Drehwerkzeug, das die erste Option im Flyout-Menü "Skalieren" ist.



Tastenkürzel: 'Befehl'/'Steuerung' + R

Spiegel

Das Spiegelungswerkzeug befindet sich im Flyout "Skalieren" und kann entweder horizontal oder vertikal ausgewählt werden. Das Spiegeln von Objekten ist besonders nützlich für Projekte im Zusammenhang mit Bügeltransfers, bei denen das Objekt in seiner Anwendung auf ein T-Shirt oder ähnliches gespiegelt werden muss.

Horizontal

Wählen Sie ein Objekt mit dem Auswahlwerkzeug aus, und wählen Sie dann das Werkzeug "Horizontal spiegeln" aus dem Flyout-Menü "Skalieren" aus, um ein Objekt von seinem Mittelpunkt entlang der x-Achsen zu spiegeln.

Vertikal

Wählen Sie ein Objekt mit dem Auswahlwerkzeug aus, und wählen Sie dann im Flyout-Menü "Skalieren" das Werkzeug "Horizontal spiegeln" aus, um ein Objekt von seinem Mittelpunkt entlang der y-Achsen zu spiegeln.

Duplikat



Wählen Sie ein Objekt mit dem Auswahlwerkzeug aus, und wählen Sie dann das Duplikat Werkzeug aus, um Schnellkopien des Objekts zu erstellen.

Tastenkürzel: 'Strg'/'Befehl' + C zum Kopieren und dann Strg'/'Befehl' + V zum Einfügen des Duplikats.

Die Tastenkombination für Duplizieren ist das Plus (+) auf der Tastatur.

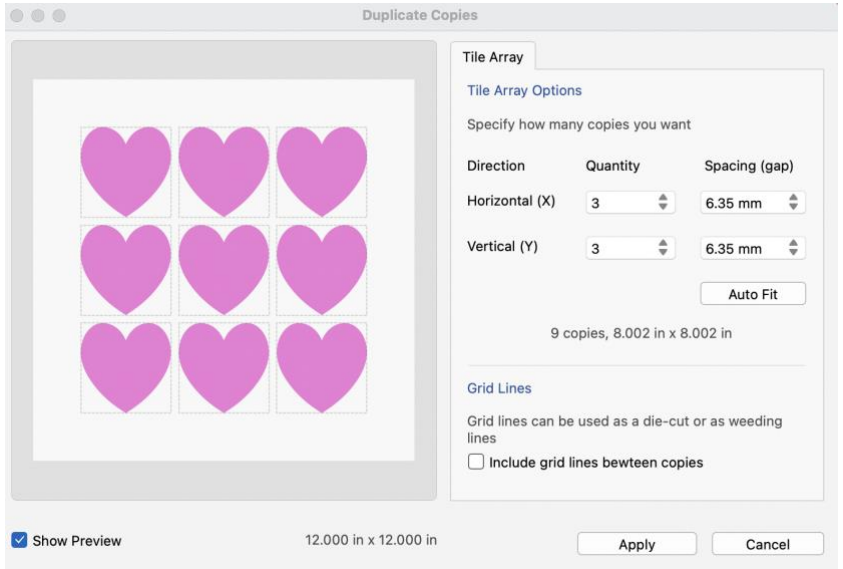
Hinweis: Das Duplikat muss vom Original entfernt werden, indem Sie mit der linken Maustaste klicken und es an die gewünschte Stelle ziehen.

Ausschneiden, Kopieren, Einfügen

Kachel-Array

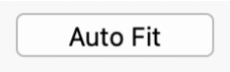
*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.



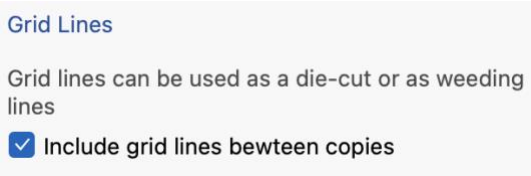


Wählen Sie ein Objekt mit dem Auswahlwerkzeug aus, und wählen Sie dann das Werkzeug Kachelanordnung aus, um schnelle Kopien des Objekts in der gewünschten Formation (horizontale und vertikale Mengen) zu erstellen.

Tipp: Stellen Sie den horizontalen/vertikalen Abstand auf die gewünschten Lücken ein. Um die Seite mit so vielen Mengen wie möglich in den ausschneidbaren Bereich einzupassen, wählen Sie Automatisch anpassen.



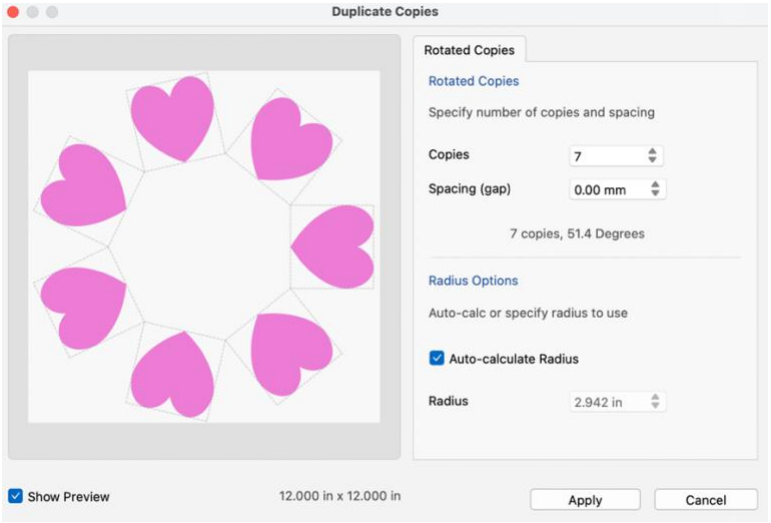
Hinweis: Rasterlinien sind nützlich beim Entgöttern oder Stanzen (jedes Objekt löst sich als separate Quadrate).



Gedrehtes Array

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.





Wählen Sie ein Objekt mit dem Auswahlwerkzeug aus und wählen Sie dann das Werkzeug Gedrehte Anordnung, um schnelle Kopien des Objekts um einen Kreis zu erstellen.

Tipp: Stellen Sie den Abstand auf den gewünschten Abstand ein.

Anmerkung: Wenn Sie die Option "Radius automatisch berechnen" deaktivieren, können Sie eine festgelegte Anzahl von Formen beibehalten und den Radius vergrößern oder verkleinern.

SCHNEIDEN

Um ein ausgewähltes Objekt aus dem Dokument zu entfernen und in der Zwischenablage abzulegen, wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf Ausschneiden.

Ausschneiden ist auch über das Menü "Bearbeiten" und "Rechtsklick" verfügbar.

Tastenkürzel: 'Steuerung'/'Befehl' + X

KOPIEREN

Um ein ausgewähltes Objekt zu kopieren und in der Zwischenablage abzulegen, klicken Sie auf Kopieren.

Kopieren ist auch über das Menü "Bearbeiten" und "Rechtsklick" verfügbar.

Tastenkürzel: 'Control'/'Command' + C

KLEISTER

Um ein Objekt (an seiner ursprünglichen Position) aus der Zwischenablage einzufügen und es im Dokument zu platzieren, klicken Sie auf Einfügen oder Klicken Sie auf das Dropdown-Menü, um ein Objekt aus den zuvor kopierten Objekten auszuwählen.

Einfügen ist auch über das Menü Bearbeiten und Kontextmenü verfügbar.

Tastenkürzel: 'Control'/'Command' + V

VERKRÜMMUNGS-/VERZERRUNGSWERKZEUG

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

Warping bezieht sich auf die Manipulation visueller oder akustischer Inhalte durch Anwendung verschiedener Transformationen, die ihre Form, Position oder Eigenschaften verändern, was häufig für kreative oder experimentelle Zwecke verwendet wird.



Anmerkung: Um eine Form im Verzerrungsmodus zu bearbeiten, können Sie auch die Menüoption "Kurven bearbeiten" verwenden, um die bearbeitbaren Knoten anzuzeigen.

Hinweis: Verzerrungen können zusammengesetzt werden, d. h. Sie können eine Verzerrung um eine andere Verzerrung herum anpassen und so weiter.

Abkürzung: 'Shift' + Ecken > Beide Kontrollpunkte folgen.

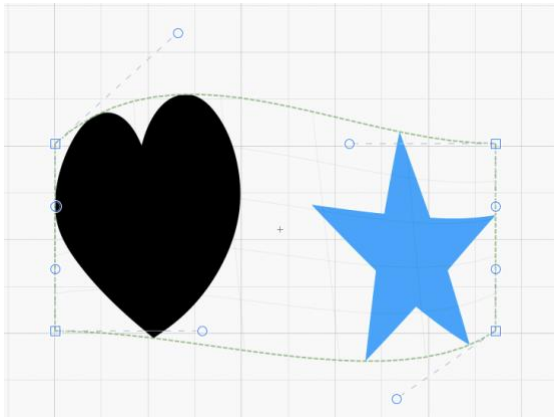
Tastenkürzel: Rechtsklick > Kehrt in den Objektmodus zurück.

Mesh-Verkrümmung

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.



Mit der Mesh-Verkrümmung können Sie ein Objekt so verzerren, als ob es sich auf einem Stück Gummi befände.

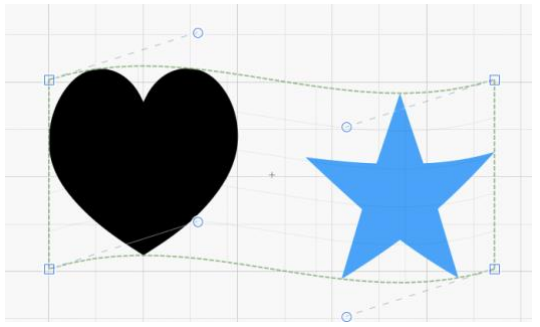


Flaggen-Verkrümmung

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.



Mit der Flaggenverkrümmung können Sie ein Objekt so verzerren, als ob es sich auf einer Flagge befände.

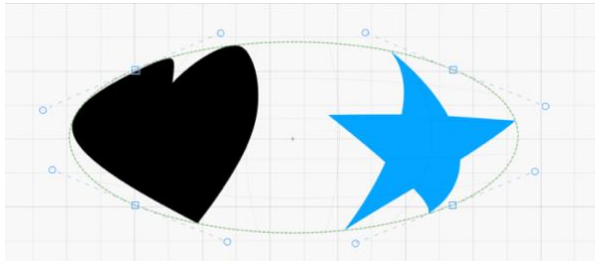


Globus-Verkrümmung

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.



Mit der Globusverkrümmung können Sie ein Objekt so verzerren, als ob es sich auf einem Globus befände.



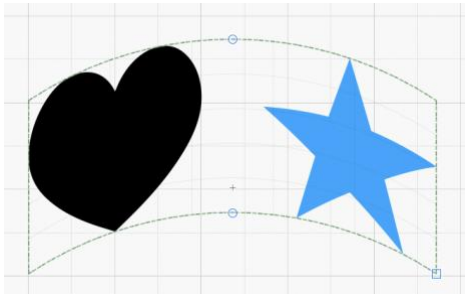
Hinweis: Um einen Kreis zu erstellen, ändern Sie die Größe des Globus, bis er kreisförmig wird.

Röhren-Kette

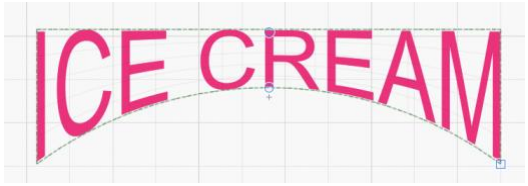
*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.



Mit der Rohrverkrümmung können Sie ein Objekt so verzerren, als ob es sich auf einem Rohr oder Zylinder befände.



Hinweis: Die Rohrverkrümmung wird häufig beim Verkrümmen von Text verwendet, der obere Knoten wird oft so verschoben, dass er in horizontaler Richtung flach ist, wodurch ein Effekt wie unten gezeigt entsteht.

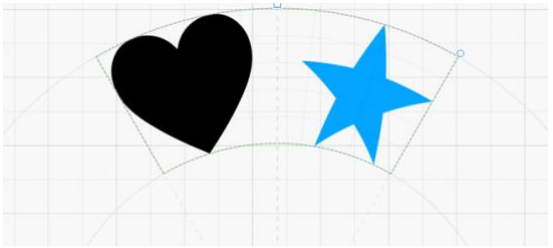


Bogen-Verkrümmung



*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.

Mit der Bogenverkrümmung können Sie ein Objekt so verzerren, als ob es sich auf einem Kreis befände.



Anmerkung: Sie haben die Kontrolle über die Mittelposition, den Innenradius, den Außenradius, die Streuung des Objekts und den Winkel innerhalb des Kreises.

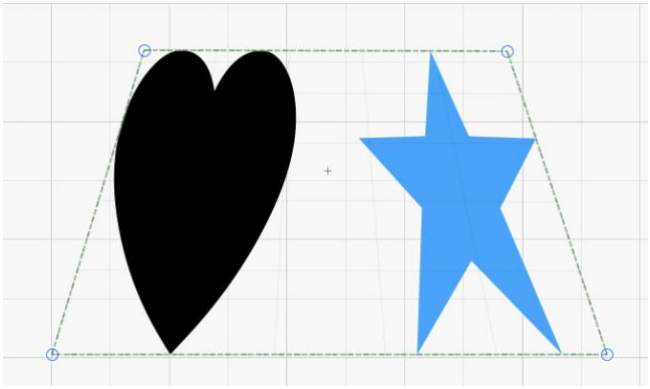
Short Cut: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um ein Einrasten um 90° zu verhindern.

3D-Verkrümmung

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.



Mit der 3D-Verkrümmung können Sie ein Objekt so verzerren, als gäbe es einen perspektivischen Fluchtpunkt.



Hinweis: Verwenden Sie die 3D-Verkrümmung von Text, um einen Schatten zu erstellen, der so aussieht, als würde er geworfen (siehe unten).

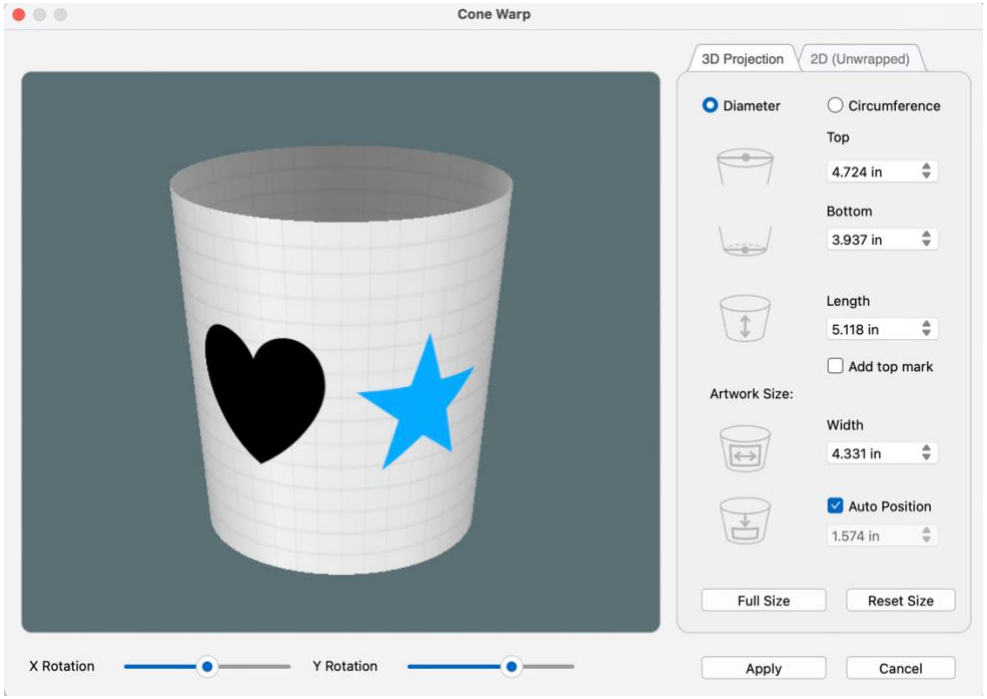


Kegel-Verkrümmung

*Nur in Leonardo Design Studio PRO verfügbar.



Mit der Kegelverkrümmung können Sie ein Objekt so verzerren, als ob es sich auf einer Tasse befände.

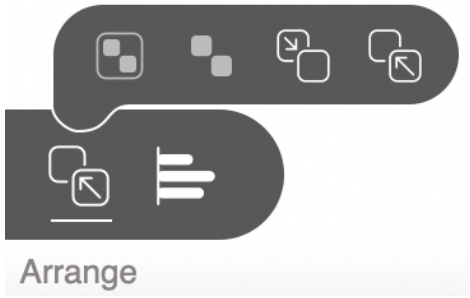


Tipp: Legen Sie die Auswahl der oberen Markierung so fest, dass Sie leicht erkennen können, wie weit das Design von der Oberkante des Bechers entfernt ist (dargestellt durch einen Indikator auf der Designseite).

Hinweis: Es gibt mehrere Einstellungen, mit denen Sie die volle Kontrolle über die Größe, Form und Position des Bechers haben.

WERKZEUG "ANORDNEN"

Hinweis: Die Anordnungswerkzeuge können auch über das Menü "Anordnen" verwendet werden



Wenn zwei oder mehr Objekte gruppiert werden, werden sie als ein einzelnes Objekt behandelt, behalten jedoch ihre individuellen Attribute bei und können einzeln bearbeitet werden. Durch das Gruppieren von Objekten können Sie dieselben Formatierungen, Eigenschaften und andere Änderungen auf alle Objekte innerhalb der Gruppe gleichzeitig anwenden. Sie können auch eine Auswahl vorhandener Gruppen (verschachtelte Gruppen) gruppieren, um die räumlichen Beziehungen (relative Positionierung) zwischen jedem Satz oder jeder Einheit von Objekten beizubehalten, wie in den folgenden Beispielen gezeigt:

Gruppieren von Objekten

Die Gruppierung hilft sehr bei der Beibehaltung der relativen Positionierung von Objekten und der Formatierung einer großen Anzahl von Objekten.

Um verschiedene Objekte auf Ihrer Zeichenfläche/Schneidematte zu gruppieren, wählen Sie mit dem Auswahlwerkzeug alle Objekte aus, die gruppiert werden sollen.

Erweitern Sie als Nächstes das Flyout "Anordnen", und wählen Sie "Gruppieren" aus.

Auf diese Weise können Sie mit ausgewählten Objekten als ein Objekt arbeiten, was bedeutet, dass es als ein Objekt verschoben werden kann, während die räumliche Beziehung zwischen den Objekten beibehalten wird, sodass Sie z. B. die Größe der Objekte gleichzeitig ändern können.

Abkürzung: 'Steuerung'/'Befehl' + G

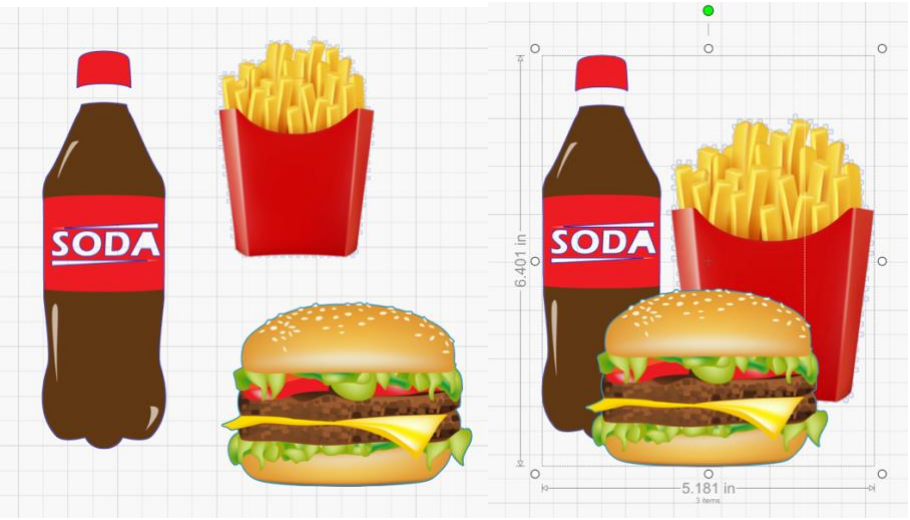
Gruppierung von Objekten aufheben

Um die Gruppierung verschiedener Objekte auf Ihrer Zeichenfläche/Schneidematte aufzuheben, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug, um alle Objekte auszuwählen, deren Gruppierung aufgehoben werden soll.

Erweitern Sie als Nächstes das Flyout "Anordnen", und wählen Sie "Gruppierung aufheben" aus.

Gruppierung aufheben hebt die Gruppierung von verschachtelten Gruppen (Gruppen innerhalb von Gruppen) nicht auf, d.h. es wird nur die Gruppierung bis zur ersten Ebene von Gruppen aufgehoben, siehe Gruppierung aller aufheben weiter unten.

Abkürzung: 'Control'/'Command' + U



Gruppierung von Pfaden aufheben



Das Aufheben der Gruppierung von Pfaden bezieht sich auf die Aktion, eine gruppierte Gruppe von Pfaden oder Objekten in ihre einzelnen Komponenten zu trennen oder aufzuteilen.

Pfade werden verwendet, um Formen, Linien und Kurven zu definieren. Das Gruppieren von Pfaden ermöglicht es Ihnen, mehrere Pfade als eine Einheit zu behandeln, was es einfacher macht, sie gemeinsam zu bearbeiten und zu verwalten. Es gibt jedoch Situationen, in denen Sie einzelne Pfade innerhalb einer Gruppe bearbeiten oder ändern möchten, und hier wird die Funktion zum Aufheben der Gruppierung von Pfaden nützlich.

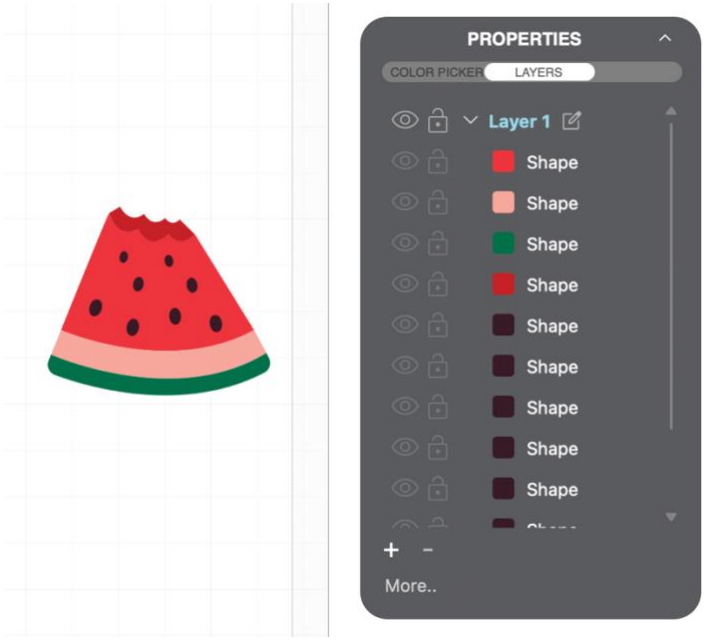
Durch das Aufheben der Gruppierung von Pfaden können Sie auf jeden Pfad unabhängig voneinander zugreifen und diese bearbeiten, sodass Sie bestimmte Anpassungen vornehmen oder verschiedene Stile, Farben oder Transformationen auf einzelne Komponenten anwenden können. Es ermöglicht eine bessere Kontrolle und Präzision bei der Arbeit mit komplexen Illustrationen, Logos oder anderen vektorbasierten Grafiken.

Um die Gruppierung aller Objekte aufzuheben, verwenden Sie das Auswahlwerkzeug, um alle gruppierten Objekte auszuwählen.

Erweitern Sie als Nächstes das Flyout "Anordnen" und wählen Sie "Gruppierung von Pfaden aufheben".

Abkürzung: 'Shift' + 'Control' + U

Jetzt können alle Pfade einzeln bearbeitet werden.

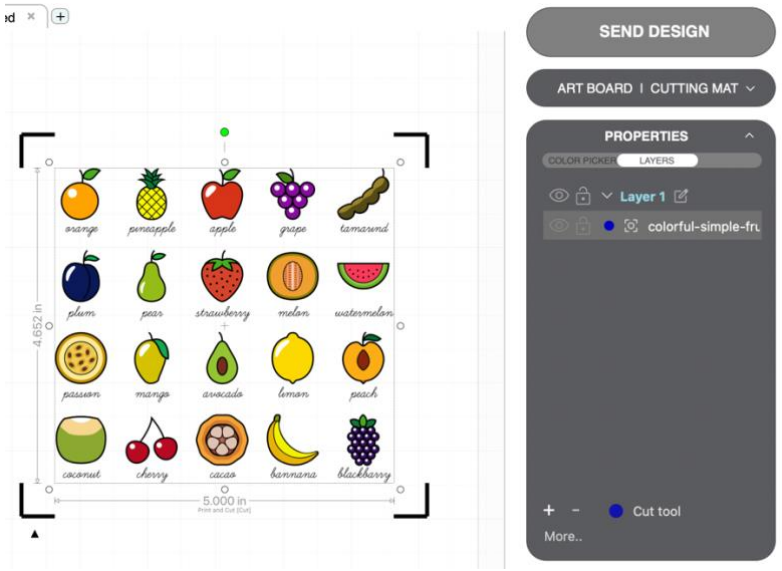


Im obigen Beispiel sehen Sie auf der Registerkarte "Ebenen" alle verschiedenen Komponenten der ursprünglich gruppierten Form.

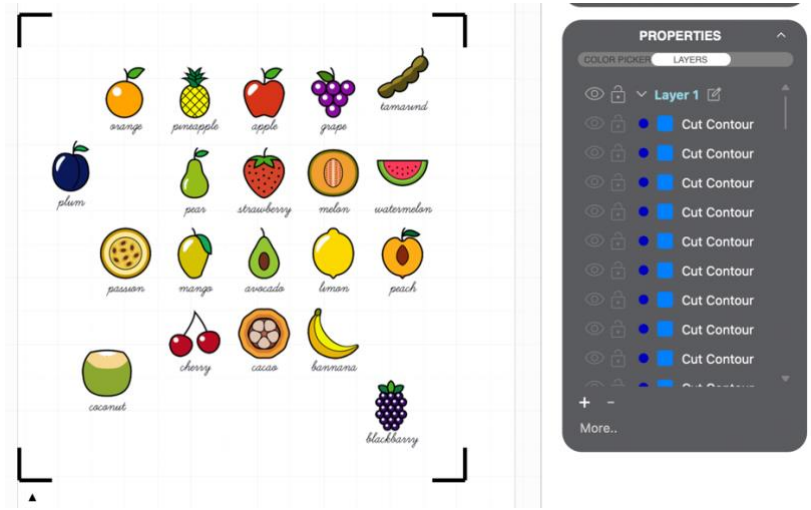
Tipp: Das Aufheben der Gruppierung von Pfaden unterscheidet sich vom Aufbrechen von Pfaden, sodass beim Aufheben der Gruppierung von Pfaden die möglicherweise erforderlichen Löcher, z. B. im Text, beibehalten werden. Wenn Sie die Gruppierung von Pfaden aufheben, können Sie die Löcher in jeder Form beibehalten und gleichzeitig die eigentliche Kurve aufteilen.

Anmerkung: Dies ist nützlich, wenn Sie mit Text/Objekten arbeiten, die Löcher aufweisen sollen.

Mit dem Aufheben der Gruppierung von Pfaden können Sie auch ein Bild mit mehreren Elementen importieren und diese automatisch erkennen, sodass Sie sie in ihre eigenen Formen aufteilen können, wie im folgenden Beispiel gezeigt.



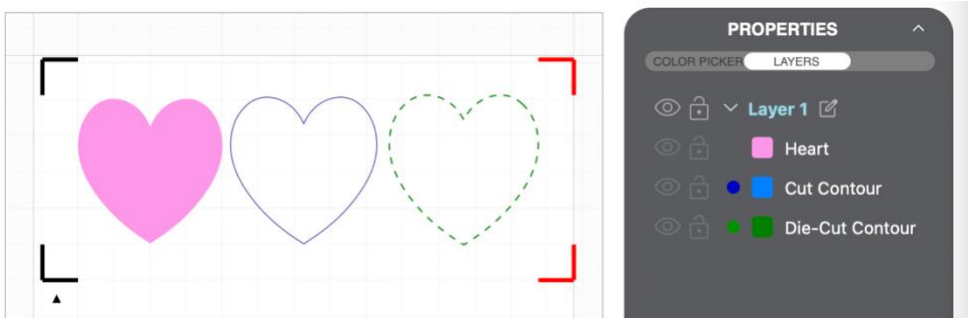
Das Bildmaterial wird ursprünglich importiert und als eine Ebene identifiziert. Durch das Aufheben der Gruppierung von Pfaden erhält jeder Teil eine eigene Form, wie unten dargestellt.



Aufheben der Gruppierung von Schnittkonturen

Das Aufheben der Gruppierung von Pfaden kann verwendet werden, wenn Sie mit Objekten arbeiten, auf die zusätzlich zum Bild selbst geschnittene Konturen angewendet wurden, z. B. eine geschnittene Kontur und eine gestanzte Kontur.

Durch das Aufheben der Gruppierung von Pfaden können Sie jeden Pfad einzeln bearbeiten und bearbeiten.



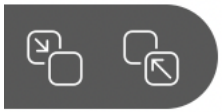
Im obigen Beispiel wurde für eine Herzform eine Schnittkontur und eine Stanzkontur angewendet. Sie wurden zu Demonstrationszwecken nebeneinandergestellt.

Tipp: Um Schnittkonturen oder das Objekt selbst auf einem Objekt, auf das diese angewendet wurden, einzeln zu bearbeiten, heben Sie einfach die Gruppierung von Pfaden auf und sperren Sie die Ebenen, die Sie nicht bearbeiten möchten.

Tipp: Um eine Schnittkontur zu löschen und zu ersetzen, heben Sie die Gruppierung der Pfade auf und löschen Sie sie einfach aus dem Ebenenbedienfeld. Anschließend können Sie mit dem Werkzeug Konturschnitt eine neue Schnittkontur erstellen.

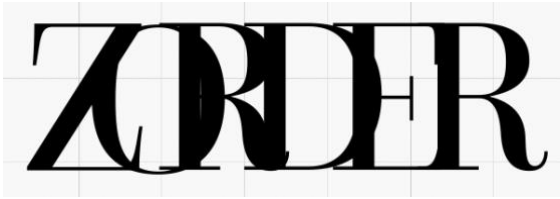
Z-REIHENFOLGE (OBEN UND UNTEN)

Leonardo Design Studio bietet Werkzeuge für die Z-Reihenfolge für alle Objekte, einschließlich Kurven, Bilder, Formen und Text, sowie alle Effekte, die auf diese Objekte innerhalb eines Dokuments angewendet werden können. Die Werkzeuge für die Z-Reihenfolge finden Sie im Flyout "Skalierung" in der Symbolleiste unten links.



Die Z-Reihenfolge bezieht sich auf das Senden von Objekten "nach vorne" oder "nach hinten", d. h. das Senden eines Objekts vor oder hinter ein anderes Objekt.

Z-Reihenfolge festlegen (Dropdown)



Wählen Sie das Objekt aus, das Sie anpassen möchten, und klicken Sie auf das Flyout der Skalierung und klicken Sie auf die gewünschte Position in der Z-Reihenfolge (nach vorne oder nach hinten senden).

Die Werkzeuge für die Z-Reihenfolge sind auch über die Menüs "Anordnen" und "Rechtsklick" verfügbar.

Abkürzung: Nach vorne/nach hinten wie unten senden.

In den Vordergrund senden: 'Strg'/'Befehl' + Bild nach oben

In den Hintergrund: 'Strg'/'Befehl' + Bild nach unten

LEERTASTE (AUSRICHTUNG)

Leonardo Design Studio verfügt über eine große Auswahl an Ausrichtungs-, Verteilungs- und Abstandswerkzeugen und -funktionen, die Sie bei der genauen Anordnung Ihrer Arbeit unterstützen und Zeit sparen. Hinweis: Diese Werkzeuge und Funktionen sind in Leonardo Design Studio Basic eingeschränkt.

Hinweis: Die Leerzeichen-Werkzeuge können auch über das Menü "Anordnen" verwendet werden.

AUSRICHTUNG WERKZEUGE





Leonardo Design Studio verfügt über eine große Auswahl an Ausrichtungswerkzeugen, die Sie bei der genauen Anordnung Ihrer Arbeit unterstützen und Zeit sparen. Die Ausrichtungswerkzeuge sind so konzipiert, dass sie (a) die Objekte selbst oder (b) die Seite, mit der die Objekte verknüpft sind, oder (c) das aktive Objekt, das einfach das zuletzt ausgewählte Objekt in der Ausrichtungsgruppe ist, bearbeiten. Dieses System sorgt für eine umfassende Ausrichtung aller Ihrer Objekte bei der Arbeit mit dem Programm.

Standard-Tastenkombinationen

Im Folgenden sind die Standard-Tastenkombinationen zum Ausrichten aufgeführt, wenn ein oder mehrere Objekte im Objektmodus ausgewählt sind (sofern sie nicht vom Benutzer geändert wurden):

Linksbündig ausrichten	L
Rechtsbündig ausrichten	R
Oben ausrichten	T
Unten ausrichten	B
Mittelpunkte horizontal ausrichten	E
Vertikal ausrichten	C

Öffnen Sie die Ausrichtungswerkzeuge

Um Objekte auszurichten, klicken Sie auf das Ausklappmenü Raumobjekte, um die Ausrichtungswerkzeuge zu erweitern.

Auf der Registerkarte Ausrichten stehen Ihnen mehrere Ausrichtungskombinationen zur Verfügung.

Hinweis: Sie können auf die Ausrichtungsoptionen über das Menü Anordnen / An Seite ausrichten zugreifen, das die Funktionen Objekte **ausrichten und** An Seite ausrichten enthält.

Objekte aneinander ausrichten

Wenn mehrere Objekte ausgewählt wurden, wenden die Ausrichtungswerkzeuge die Ausrichtung aufeinander an.

Objekte an der Seitenmitte ausrichten

Wenn ein einzelnes Objekt ausgewählt ist, wenden die Ausrichtungswerkzeuge die Ausrichtung automatisch auf die Seitenmitte an.

Objekt(e) als Gruppe an der Seitenmitte ausrichten

Um mehrere Objekte als Gruppe an der Seitenmitte auszurichten, markieren Sie alle Objekte und klicken Sie dann auf das Menü Anordnen / An Seite ausrichten und wählen Sie aus, an welche Seitenausrichtung die Objekte gesendet werden sollen.

Raum für sich Werkzeuge



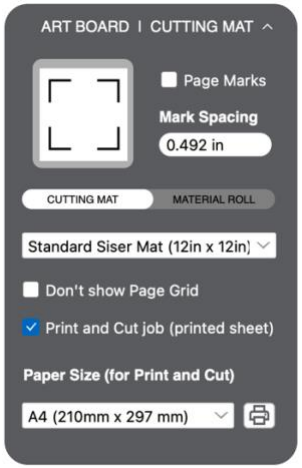
Die letzte Option im Flyout "Raumobjekte" ist "Raumobjekte getrennt". Mit diesem Werkzeug können die Objekte auf der Zeichnungsfläche gleichmäßig voneinander getrennt verteilt werden.

DRUCKEN &; SCHNEIDEN

ARBEITEN MIT DRUCKEN & SCHNEIDEN

Wenn Sie mit dem Bildimport einschließlich angewendeter Maske, Konturversatz und Konturanschnitt zufrieden sind, können Sie mit dem Druck- und Schnittauftrag fortfahren.

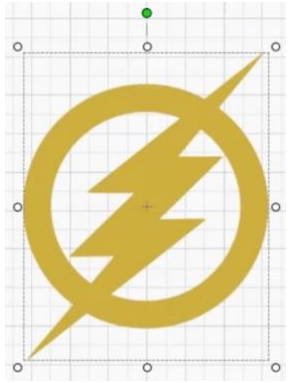
Stellen Sie sicher, dass Sie im Zeichenflächen-/Schneidemattenmodus (nicht im Entwurfsmodus) arbeiten, wie unten gezeigt.



Aktivieren Sie in den Einstellungen für Zeichenfläche/Schneidematte die Option Druck- und Schneideauftrag, um Objekte zum Drucken und zum Ausschneiden zu senden.

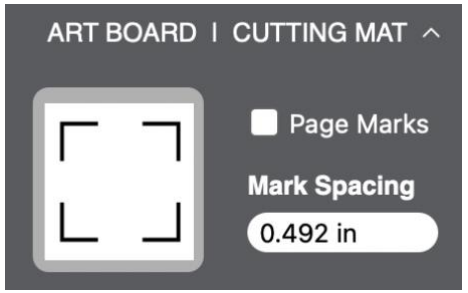


Hinweis: Wenn Sie nur ein Objekt/Bildmaterial ausschneiden möchten, deaktivieren Sie Druck- und Schnittauftrag, und das Bildmaterial wird nur als Schnittauftrag behandelt und als solches in eine flache Farbe konvertiert, wie unten gezeigt.



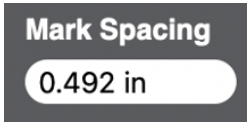
Abstand markieren

Wenn Sie mit einem Druck- und Schnittauftrag arbeiten, können Sie den Markierungsabstand anpassen, d. h. die Markierungen an jeder Ecke, die die Form des Objekts/Bildmaterials umgeben. Um den Markierungsabstand anzupassen, stellen Sie sicher, dass Sie Druck- und Schnittauftrag aktiviert haben, damit die Werkzeuge verfügbar sind.



Sie können die Verwendung von Seitenmarken festlegen, die die Markierungen am Rand der ausgewählten Seitengröße festlegen und den Platz angeben, den Ihr Objekt innerhalb der Seite einnimmt.

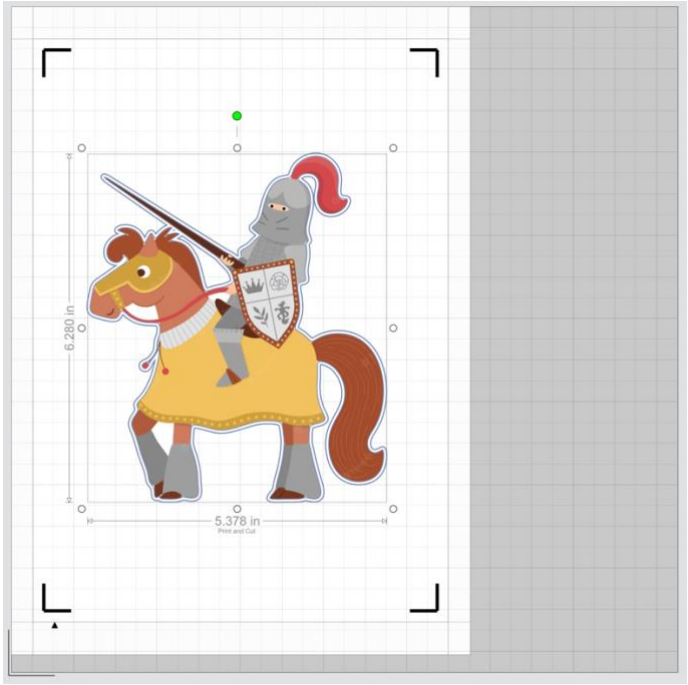
Sie können den Markierungsabstand auch auf einen benutzerdefinierten Wert festlegen, indem Sie ihn im Eingabefeld ändern.



Hinweis: Wenn Ihre Markierungen rot hervorgehoben sind, liegt dies daran, dass sie zu weit an der Grenze des ausgewählten Seitenformats gesetzt sind. Wenn Sie Ihre Objekte zu weit voneinander entfernt positionieren und der Markierungsabstand zu hoch eingestellt ist, werden die Markierungen rot angezeigt, um anzuzeigen, dass nicht genügend Platz zum Arbeiten vorhanden ist. Um dies zu korrigieren, können Sie die Schaltfläche Seitenmarkierungen verwenden, um die Parkmarkierungen an eine beliebige Stelle innerhalb des "sicheren" Bereichs auf der Seite am Rand anzupassen.

Dadurch soll sichergestellt werden, dass der Schneideplotter die Markierungen scannen kann und der Drucker die Markierungen beim Drucken nicht beeinträchtigt.

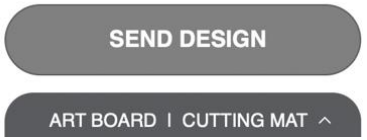
Nachfolgend finden Sie die Markierungen, in denen das Design für den Auftrag enthalten sein wird. Hier sehen Sie eine letzte Vorschau Ihres Kunstwerks.



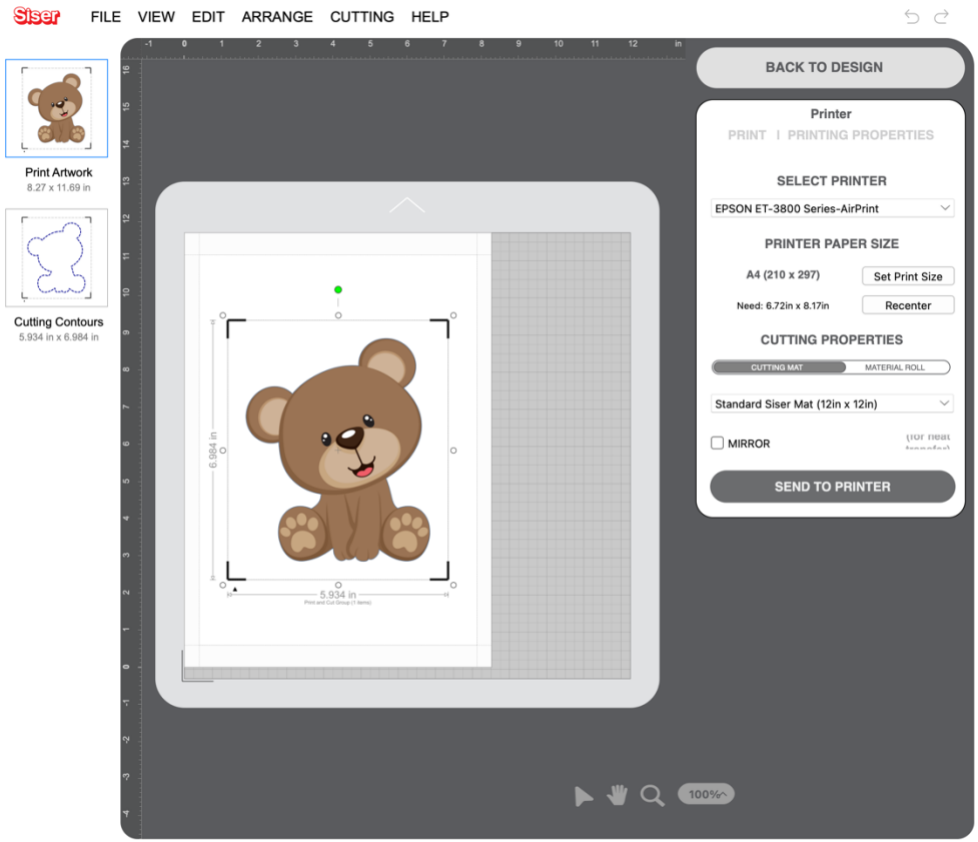
Wechseln Sie zurück zur Registerkarte Design, indem Sie auf Zurück zum Design klicken, um weitere Änderungen vorzunehmen.



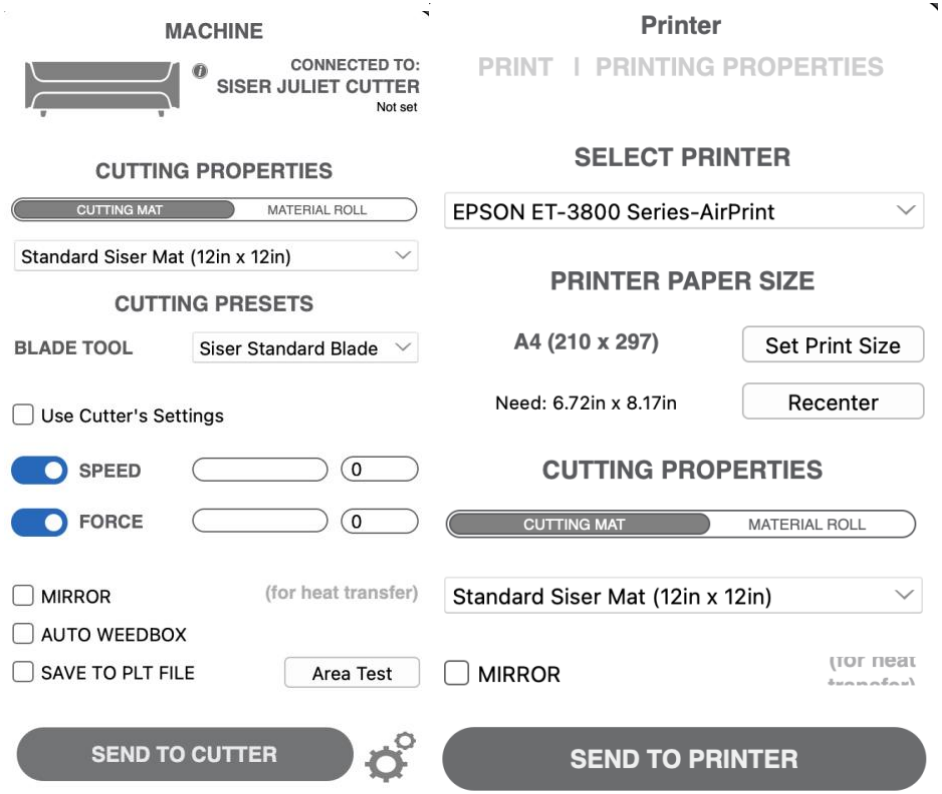
Wenn das Design für die Ausgabe bereit ist, klicken Sie auf Design senden



Das unten gezeigte Bild zeigt das druckbare und schneidbare Bildmaterial und als solches das Bild, das an den Drucker gesendet werden soll, sowie mögliche Schnittkonturen, bei denen es sich einfach um einen Umriss handelt, der das Bild umgibt und mit einem Cutter ausgeschnitten werden kann.

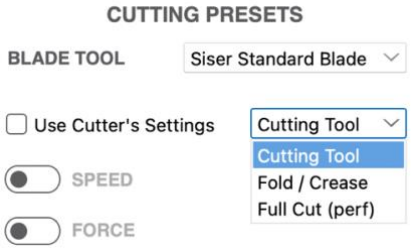


Die Eigenschaften des Geräts werden oben rechts in Ihrem Dokument angezeigt.



Es gibt eine Vielzahl von Cutter- und Druckereigenschaften, die angewendet/bearbeitet werden können, um sicherzustellen, dass die Grafik in höchster Qualität produziert wird und dass der Prozess für den Benutzer einfach ist.

Tipp: Sie können die Krafteinstellungen manuell nach Werkzeugtyp bearbeiten, z. B. Schneiden, Falzen/Knicken.

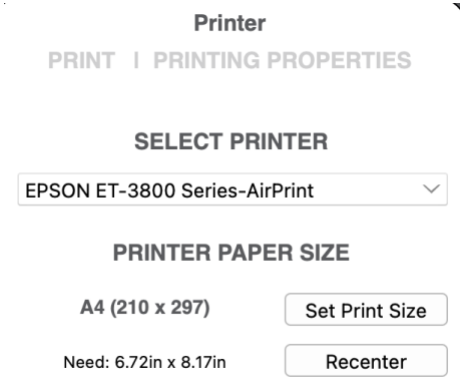


DRUCK

Leonardo Design Studio vereinfacht den Schneideprozess, indem es dem Benutzer die Kontrolle über die Schneideeinstellungen ermöglicht und sicherstellt, dass ihm die benötigten Optionen zur Verfügung stehen.

MASCHINE

Sobald Sie ausgewählt haben, ein Design zum Drucken zu senden, wird dem Benutzer angezeigt, welches Gerät angeschlossen ist, zusammen mit den zu druckenden Eigenschaften.



Herstellen einer Verbindung zu einer Maschine

Wählen Sie einen Drucker aus dem Dropdown-Feld aus (die Software erkennt die Drucker, die auf dem verwendeten Computer gespeichert oder von diesem verwendet wurden).



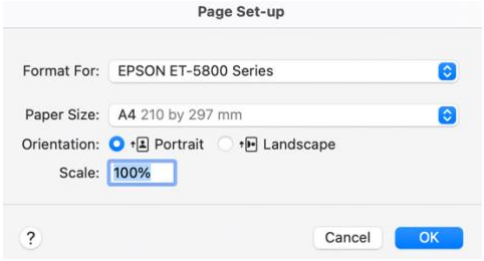
DRUCKEIGENSCHAFTEN

Seite einrichten

Um die Druckereigenschaften aufzurufen, klicken Sie auf Seitendruckgröße festlegen



Dadurch wird ein Setup-Menü mit den folgenden Optionen angezeigt.



Format für

Wählen Sie den Drucker aus dem Dropdown-Feld aus.

Papierformat

Wählen Sie ein Standardpapierformat aus oder legen Sie benutzerdefinierte Abmessungen fest.

Orientierung

Wählen Sie zwischen Hochformat (vertikal) oder Querformat (horizontal).

Maßstab

Legen Sie den Druckmaßstab fest. Verkleinern oder vergrößern Sie den Ausdruck durch Eingabe eines Prozentsatzes.

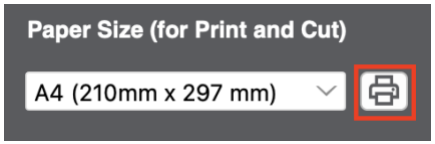
Wenn Sie ein Dokument mit einem Papierformat drucken, das sich von dem Format unterscheidet, für das das Dokument formatiert wurde, wählen Sie im Dialogfeld "Drucken" die Option "An Papierformat anpassen".

Druckgröße

Wenn die Druckgröße rot angezeigt wird, wie unten gezeigt, bedeutet dies, dass sie für den aktuellen Druckauftrag zu groß ist. Stellen Sie die Druckgröße mit der Schaltfläche ein, um die Druckgröße an die Auftragsgröße anzupassen.



Das Druckformat kann über das Dropdown-Menü Papierformat ausgewählt werden. Die gewünschte Option ist jedoch möglicherweise nicht verfügbar. Daher können die Abmessungen auch über das Papierformat eingestellt werden, das durch Drücken der Druckertaste vom aktuell verwendeten Drucker abgerufen werden kann:



Sobald Sie daraufklicken, werden die Optionen für die Papierformate in Abhängigkeit vom aktuell angeschlossenen Drucker erweitert. Um das Papierformat in das eines anderen Druckers zu ändern, wählen Sie den gewünschten Drucker aus dem Dropdown-Feld aus.

Neu zentrieren

Mit der Schaltfläche "Neu zentrieren" können Sie das Bildmaterial einfach neu zentrieren, wenn Sie es zu weit in eine Richtung verschoben haben und nicht die beste Position zum Platzieren des Bildmaterials finden können.

SCHNEIDEN

Leonardo Design Studio vereinfacht den Schneideprozess, indem es dem Benutzer die Kontrolle über die Schneideeinstellungen ermöglicht und sicherstellt, dass ihm die benötigten Optionen zur Verfügung stehen.

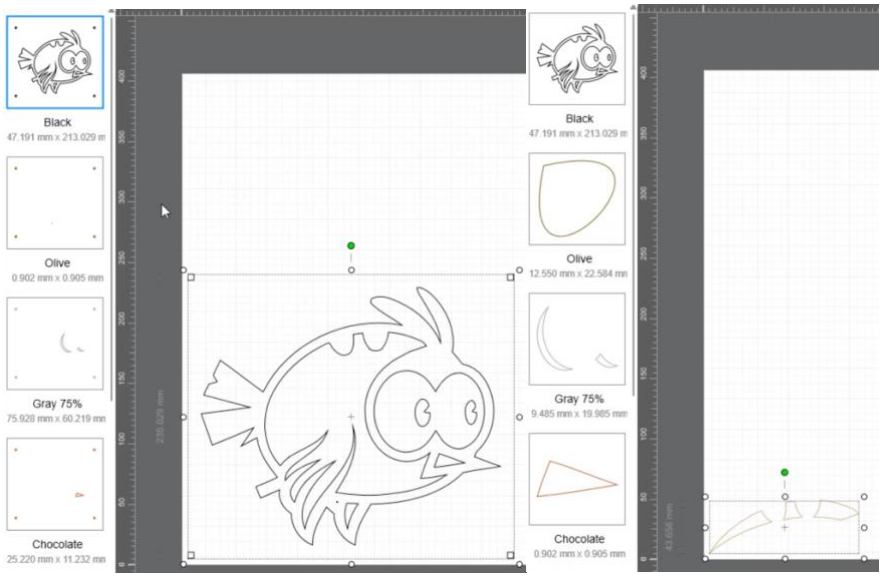
Ebenen-Markierungen



Ein nützliches Werkzeug, das den Schneideprozess unterstützt, ist die Option Ebenen Markierungen.

Wenn dieses Werkzeug angewendet wird, stellt es sicher, dass alle Elemente (innerhalb eines Designs/einer Grafik) an eine Position relativ zueinander auf der Schneidematte/Materialrolle gesendet werden, die angezeigt wird, wenn sie an den Cutter gesendet wird.

Beispielsweise wird jedes Element, das zum Schneiden gesendet wird, wenn die Option "Ebenen Markierungen" nicht ausgewählt ist, so eingestellt, dass es vom Schnittursprung (unten links auf dem Medium) ausgeschnitten wird. Für Elemente, die auf demselben Medium geschnitten werden müssen, ist jedoch in ihrer relativen Position die Anwendung des Werkzeugs Ebenen Markierungen erforderlich.



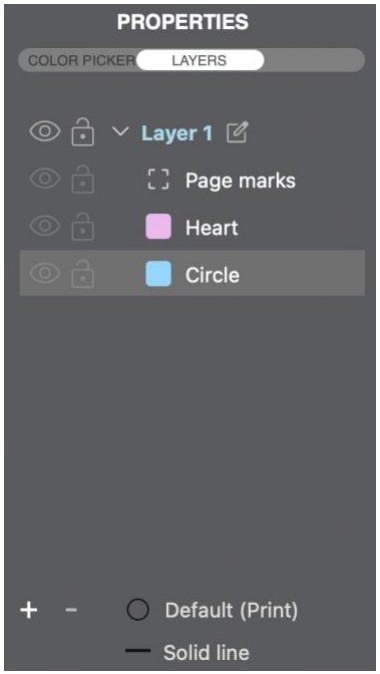
Das linke Bild oben zeigt die ausgewählten Ebenen Markierungen. Das rechte Bild oben zeigt, wenn Ebenen Markierungen nicht ausgewählt sind. Sie können den Unterschied in den Schnittursprüngen für jedes Element des Schnittauftrags sehen.

Hinweis: Im Menü Anordnen / Auf Schnittursprung verschieben können Sie die Position des zu schneidenden Objekts/Bildmaterials auf den Schnittursprung zurücksetzen.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass der Druck- und Ausschneideauftrag deaktiviert ist, damit das Werkzeug Ebenen Markierungen verwendet werden kann.

Drucken, Schneiden &; Falzen

Wenn ein Objekt ausgewählt wurde, wird die Standardoption zum Drucken und Ausschneiden im Ebenenbedienfeld und in der Farbauswahl verfügbar, wie unten gezeigt.

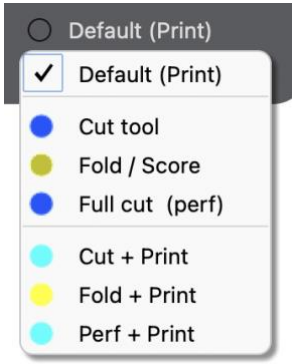




Die Standardoption hängt vom Typ des ausgewählten Objekts ab.

Um die Option zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche und ein Dropdown-Feld mit den Optionen wird angezeigt. Wählen Sie die entsprechende Option für jedes Objekt in Ihrem Auftrag aus.

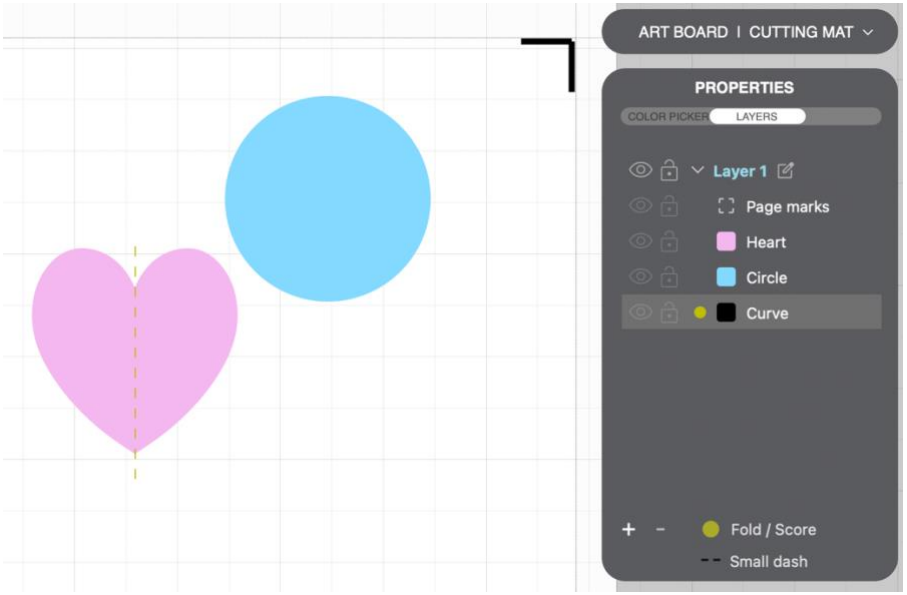
Drucken &; Schneiden



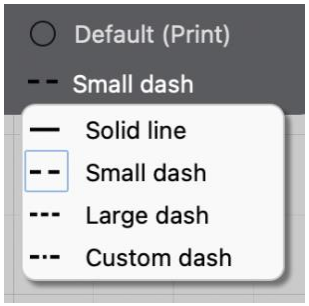
Linien falten

Möglicherweise möchten Sie eine Falzlinie mit einer anderen Kraft desselben Blattes innerhalb eines Druck- und Schneideauftrags erstellen.

Zeichnen Sie dazu eine Linie/Kurve (die in den Ebenen identifiziert werden kann) und positionieren Sie sie an der Stelle, an der Sie eine Falzlinie erstellen möchten.



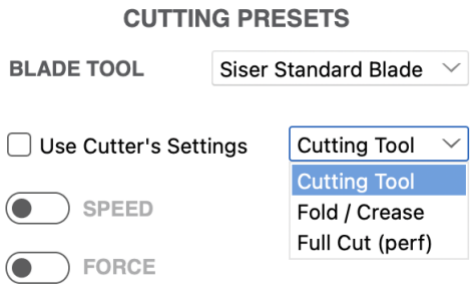
Klicken Sie anschließend auf Standard (Drucken), um das Dropdown-Menü zu erweitern und die Linie in einen Falz/Strich zu ändern – dadurch wird die Kraft der Linie angepasst und verhindert, dass sie das Medium durchschneidet.



Tipp: Wählen Sie aus, ob Sie eine durchgezogene Linie oder eine gestrichelte Linie verwenden möchten.

Anmerkung: Sie können die Krafteinstellungen manuell nach Werkzeugtyp bearbeiten, z. B. Schneiden, Falzen/Knicken.

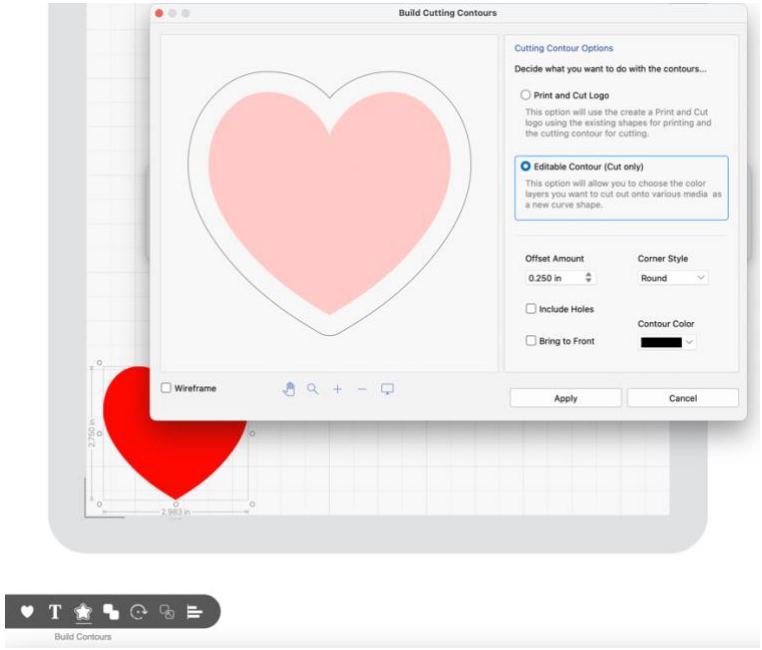
Klicken Sie auf Design senden und deaktivieren Sie "Fräsereinstellungen verwenden", um die Kraft und Geschwindigkeit für jedes Werkzeug manuell anzupassen.



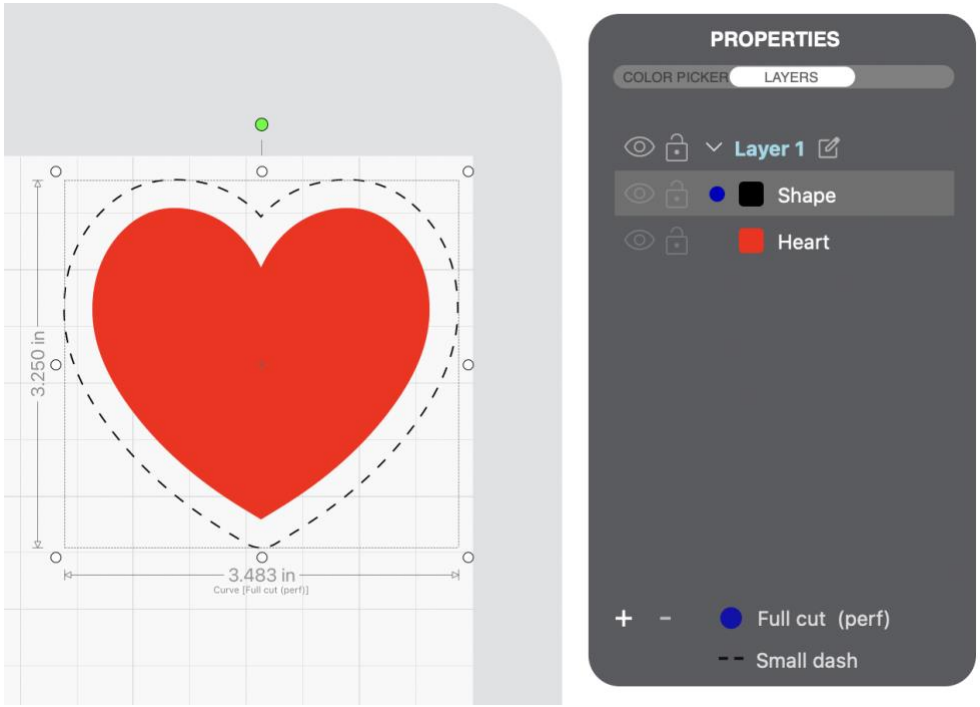
Hinweis: Die Software vervollständigt automatisch zuerst die Falzlinien und fährt dann mit den Schnittlinien fort, wenn ein Auftrag an den Cutter gesendet wird.

Perforations-Schnitt

Ein Perforationsschnitt oder Vollschnitt wird für Aufträge wie Aufkleber verwendet.



Um einen Perforationsschnitt durchzuführen, wählen Sie Ihre Form aus, und wählen Sie dann im Menü die Option Konturen erstellen aus. Wählen Sie Bearbeitbare Kontur und fügen Sie der aktuellen Form einen Versatz hinzu, wodurch eine neue Form erstellt wird, die dann auf Perforationsschnitt eingestellt werden kann (wählen Sie zwischen dem gewünschten Linientyp), wie unten gezeigt.



Tipp: Stellen Sie die Kraft des Perforationsschnitts höher ein als die des normalen Schnitts, damit das Schneidwerkzeug das Material des Aufklebers selbst durchschneidet und der Perforationsschnitt die Unterlage für den Aufkleber durchschneidet.

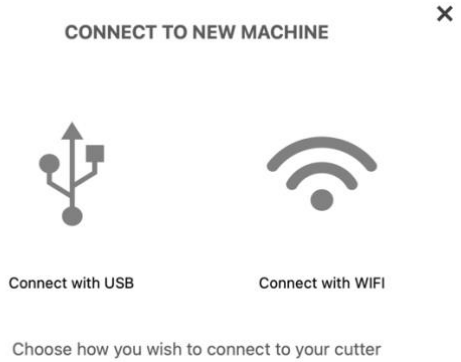
Anmerkung: Die Software vervollständigt automatisch zuerst die Falzlinien und fährt dann mit den Schnittlinien fort, wenn ein Auftrag an den Cutter gesendet wird (wobei die für jeden Schnitttyp angewendeten Einstellungen verwendet werden).

SCHNEIDEMASCHINE

Sobald Sie ausgewählt haben, ein Design zum Schneiden zu senden, wird dem Benutzer angezeigt, welche Maschine angeschlossen ist.

Herstellen einer Verbindung zu einer Maschine

Um eine Verbindung zu einem Gerät herzustellen, klicken Sie auf Schneidemenü / Geräteverbindung festlegen oder klicken Sie auf das Einstellungssymbol (Zahnräder) unten rechts in den Maschineneigenschaften. In diesem Schritt wird der Benutzer aufgefordert, eine Verbindung zu einem Gerät herzustellen, entweder über eine USB-Verbindung oder eine WLAN-Verbindung, wie unten gezeigt.



Wählen Sie die entsprechende Option aus und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um eine Verbindung zu Ihrem Cutter herzustellen.

Hinweis: Leonardo Design Studio ist nur mit Siser-Fräsern kompatibel.

Sobald die Fräser Verbindung hergestellt ist, kann der Benutzer mit dem Einrichten der Schneideigenschaften fortfahren.

Schalten von Geräten/Verwalten von Schneidegeräten

Um das Fenster mit den Details des angeschlossenen Cutters aufzurufen und zwischen den Cuttern zu wechseln, klicken Sie auf den Namen des Cutters.



Hinweis: Sie können dieses Fenster auch über das Menü "Schneiden" / "Cutter auswählen" aufrufen.

Tipp: Wenn Sie mehrere Cutter haben und diese im Menü "Cutter verwalten" benannt haben, versuchen Sie, den Mauszeiger über den ausgewählten Cutter auf der Schnittseite zu bewegen, um schnell zu erkennen, dass Sie den richtigen Cutter ausgewählt haben.

SCHNEIDEIGENSCHAFTEN

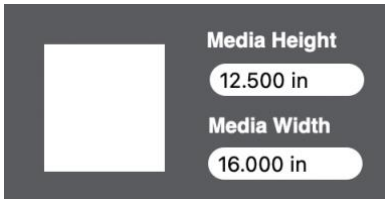
Schneidematte vs. Materialrolle

Die Größe der Schneidematte kann aus dem verfügbaren Dropdown-Feld ausgewählt werden und ermöglicht es dem Benutzer, genau zu visualisieren, wie viel Platz das Design/Kunstwerk auf einer tatsächlichen Schneidematte einnehmen wird.



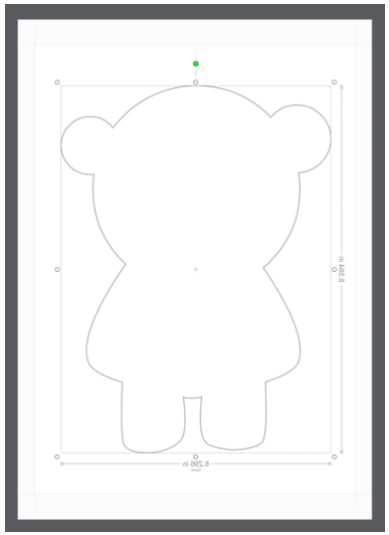
Die Materialrolle ändert die Größe des Bereichs, in dem sich das Design befindet, und wendet die Abmessungen des zu verwendenden Mediums an, so dass der Benutzer genau visualisieren kann, wie viel Platz das Kunstwerk auf dem Vinyl selbst einnehmen wird.

Die Medienabmessungen können wie unten gezeigt bearbeitet werden.

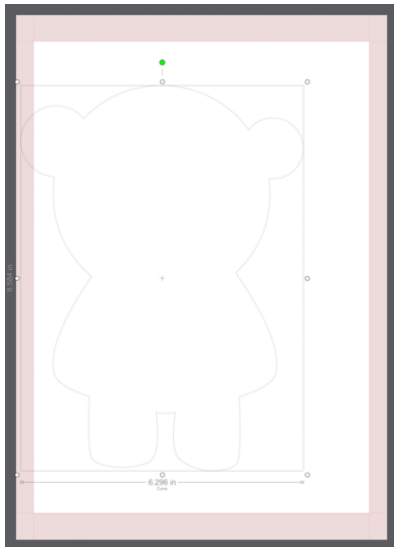


Hinweis: Diese Option ist nur im Modus "Nur ausschneiden" verfügbar, nicht im Modus "Drucken und Ausschneiden" (deaktivieren Sie "Druck- und Schnittauftrag").

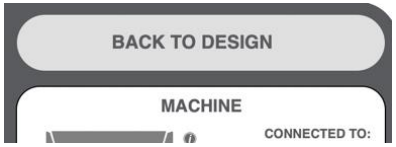
Unten wird das Bildmaterial innerhalb benutzerdefinierter Medienabmessungen dargestellt.



Wenn sich das Bildmaterial zu nahe am Rand befindet, werden die Ränder rot angezeigt, was darauf hinweist, dass die Position des Designs geändert werden muss, um sicherzustellen, dass keine Elemente beeinträchtigt werden, die Medien verschwenden und den Benutzer wahrscheinlich frustrieren würden.



Hinweis: Um diese Seite zu verlassen und mit der Bearbeitung Ihres Designs fortzufahren, klicken Sie auf Zurück zum Design.



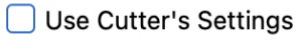
Schnitt-Presets

Klingenwerkzeug

Der Benutzer kann aus einem Dropdown-Menü auswählen, um die Standardklinge anzuwenden, was bedeutet, dass er die Einstellungen nicht bearbeiten, ein Stiftwerkzeug anwenden muss, das zum Zeichnen verwendet wird, oder benutzerdefinierte Einstellungen anwenden muss, sodass der Benutzer den Klingenversatz bearbeiten und den Cutter kalibrieren kann.

Geschwindigkeit/Kraft

Der Benutzer kann auswählen, ob er die Einstellungen des Cutters verwenden möchte, indem er das Kontrollkästchen wie unten gezeigt aktiviert.



Wenn Sie dieses Kontrollkästchen deaktivieren, kann der Benutzer die Geschwindigkeit und Kraft des Fräsers bearbeiten, indem er die Geschwindigkeit/Kraft in das entsprechende Feld eingibt. Der Balken in der Mitte zeigt den Prozentsatz, in dem die aufgebrachte Geschwindigkeit/Kraft im Verhältnis zur höchsten Geschwindigkeit/Kraft des Fräsers ist.



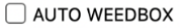
Spiegel

Die Spiegeloption kann für Projekte wie Wärmeübertragungen aktiviert werden, bei denen das Kunstwerk im gespiegelten Zustand aufgebügelt werden muss.



Automatische Unkraut-Box

Die Auto-Weed-Box kann aktiviert werden, um eine Weed-Box (eine Schnittlinie um den Umfang des Kunstwerks) auf jedes Objekt anzuwenden.



In PLT-Datei speichern

Das PLT-Dateiformat ist **eine vektorbasierte Plotter Datei**. Das Plotten von Details erfordert Genauigkeit und Präzision in der Produktion, und die Verwendung der PLT-Datei garantiert dies, da alle Bilder mit Linien anstelle von Punkten gedruckt werden. Sie können auch über das Menü "Ausschneiden" / "PLT-Datei übertragen" in einer PLT-Datei speichern.

Das Speichern als PLT-Datei bedeutet, dass die Grafik unter Beibehaltung aller Vektorinformationen erneut geöffnet werden kann, sodass sie zu einem späteren Zeitpunkt geschnitten werden kann.



Flächentest

Der Benutzer kann einen Testschnitt an den Cutter senden, um sicherzustellen, dass er wie erwartet funktioniert. Sie können den Flächentest auch über das Menü "Schneiden" / "Flächentest" aufrufen



Beim Flächentest wird die Klinge an jede der 4 Ecken im Schneidbereich gesendet, um sicherzustellen, dass sie erfolgreich schneidet.

AN CUTTER SENDEN

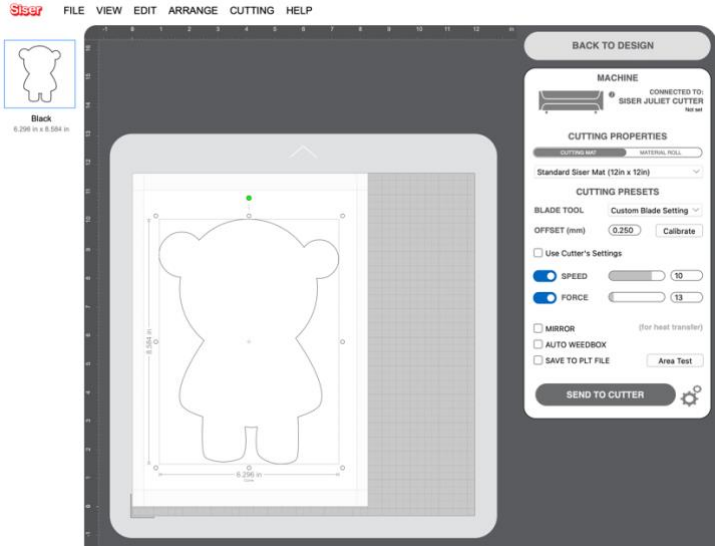
Das unten gezeigte Bild zeigt die schneidbare Grafik und damit die Schnittkonturen (Umrisse), die zum Schneiden gesendet werden sollen.

Um das Fenster mit den Details des angeschlossenen Cutters aufzurufen und zwischen den Cuttern zu wechseln, klicken Sie auf den Namen des Cutters.



Hinweis: Sie können dieses Fenster auch über das Menü "Schneiden" / "Cutter auswählen" aufrufen.

Tipp: Wenn Sie mehrere Cutter haben und diese im Menü "Cutter verwalten" benannt haben, versuchen Sie, den Mauszeiger über den ausgewählten Cutter auf der Schnittseite zu bewegen, um schnell zu erkennen, dass Sie den richtigen Cutter ausgewählt haben.



Sobald die Einstellungen ausgewählt wurden und das Bildmaterial zum Schneiden bereit ist, wählen Sie die Objekte/Grafiken aus, die Sie zum Schneiden senden möchten, und klicken Sie dann auf An Cutter senden und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.



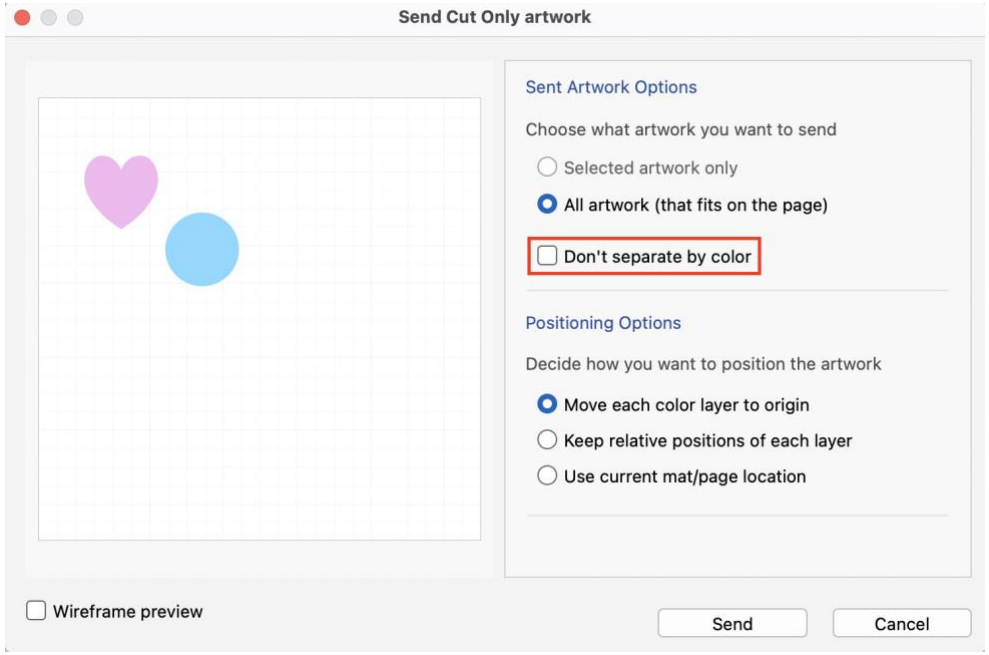
Hinweis: An Schnitt senden sendet nur das, was ausgewählt wurde. Wenn nichts ausgewählt ist, werden alle Objekte zum Ausschneiden gesendet (gruppiert nach Farbe).

Tipp: Ordnen Sie Ihre Objekte im Send-to-Cut-Bereich eng aneinander, um Medien zu sparen!

Hinweis: Um diese Seite zu verlassen und mit der Bearbeitung Ihres Designs fortzufahren, klicken Sie auf Zurück zum Design.

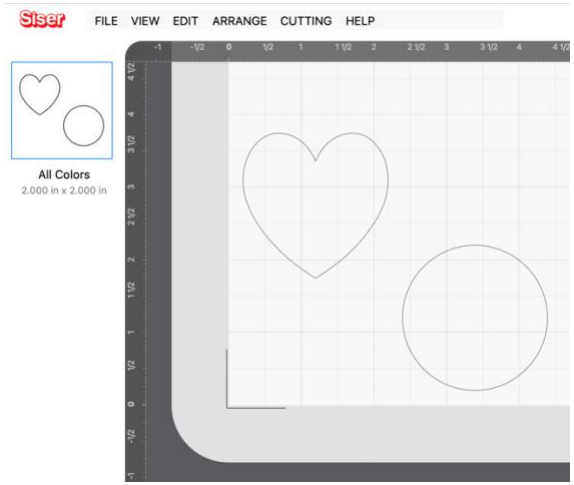


Nach Farbe trennen



Standardmäßig wird das Bildmaterial nach Farben getrennt, sodass Sie Ihr Vinyl nach jeder Farbe laden und mit dem Schneiden fortfahren können.

Tipp: Wenn Sie das Bildmaterial aus irgendeinem Grund nicht nach Farbe trennen müssen, aktivieren Sie nach dem Drücken von "An Cutter/Design senden" die Option "Nicht nach Farbe trennen", um den Schnittauftrag einschließlich aller Farben (alle Farben werden als derselbe Schnittpfad behandelt) anzuzeigen, wie unten gezeigt.



SCHNEIDEN

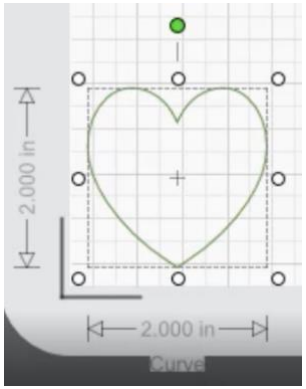
Nachdem Sie auf An Cutter senden geklickt haben, werden Sie aufgefordert, die vorgenommenen Einstellungen zu bestätigen.

Klicken Sie auf Ja, um fortzufahren, oder klicken Sie auf Nein, um die Einstellungen zu ändern.

Hinweis: Vergewissern Sie sich, dass Sie die Kraft nicht zu hoch geschickt haben.

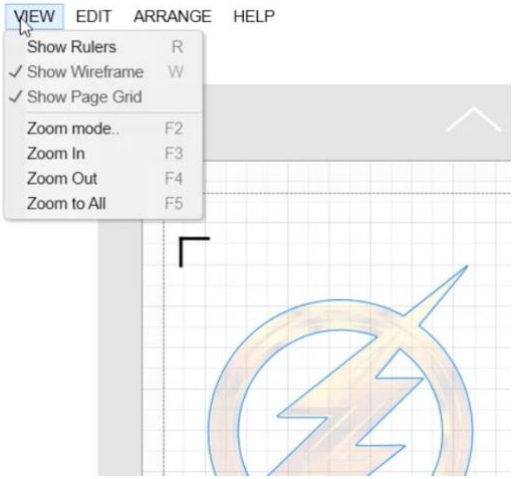
Zuschnitt in Bearbeitung

Sobald Sie etwas zum Ausschneiden gesendet haben, wird der Objektumriss in Grün umgewandelt, um anzuzeigen, dass es verarbeitet wird, wie unten gezeigt.



Drahtmodellmodus für zu schneidende Objekte

Wenn Sie zurück zum Designcenter wechseln und den Drahtmodellmodus aktivieren, können Sie erkennen, was zum Ausschneiden gesendet wird, da der Umriss in Blau konvertiert wird, wie unten gezeigt.



ABKÜRZUNGEN

Fügen Sie eine Kopie hinzu, nachdem Sie eine Form gezeichnet haben: Umschalt + Klick und lassen Sie die linke Maustaste los

Kopie hinzufügen: +

Fette Schriftart: Wählen Sie Text + 'Strg'/'Befehl' + B, um eine Schriftart fett zu formatieren.

Nach vorne: Seite nach oben↑

Kopieren: 'Befehl'/ 'Steuerung' + C

Ausschneiden: 'Befehl'/ 'Steuerung' + X

Löschen: DEL

Löschen: Escape

Gruppe: 'Befehl'/ 'Kontrolle' + G

Importieren: 'Befehl'/ 'Steuerung' + I

Schriftart kursiv setzen: Wählen Sie Text + 'Strg'/'Befehl' + I, um eine Schriftart kursiv zu setzen.

Spiegeln beim Ändern der Größe: 'Strg'/'Befehl + Umschalt + Linke Maustaste beim Ändern der Größe

Neue Seite: 'Befehl'/ 'Steuerung' + N

Seite öffnen: 'Befehl'/ 'Steuerung' + O

Pan-Modus: Umschalt + linke Maustaste

Einfügen: 'Befehl'/ 'Steuerung' + V

Wiederholen: Bild nach oben 'Befehl'/ 'Steuerung' + Z

Größe von der Mitte ändern: Umschalt + linke Maustaste beim Ändern der Größe

Größe in geraden Vielfachen ändern: 'Strg'/'Befehl' + linke Maustaste beim Ändern der Größe

Größe nicht proportional ändern: Alt/Wahltaste + linke Maustaste beim Ändern der Größe

Drehen: 'Befehl'/ 'Steuerung' + R

Speichern: 'Befehl'/ 'Steuerung' + S

Alles auswählen: 'Befehl'/ 'Steuerung' + A

In den Hintergrund: Seite nach unten↓

Lineale anzeigen: R

Wireframe anzeigen: W

Rückgängig: 'Befehl'/ 'Steuerung' + Z

Gruppierung aufheben: 'Befehl'/ 'Steuerung' + U

Schweißnaht: 'Befehl'/ 'Steuerung' + W

Vergrößern: F3

Zoom-Modus: F2

Verkleinern: F4

Auf alle zoomen: F5.

REFERENZ

TERMINOLOGIE-LINKS

Bevor Sie mit Leonardo Design Studio beginnen, sollten Sie sich mit unseren Bedingungen vertraut machen, die Sie in diesem Handbuch wie folgt finden:

GLOSSAR

A - B - C - D - E - F - G - H - I - J - K - L - M - N - O - P - Q - R - S - T - U - V - W - X - Y - Z

A

Abschrägung: (1) Ein Prozess, bei dem ein erhöhtes Erscheinungsbild durch Verwendung von Hervorhebungsfarben und Schatten erzeugt wird, oder (2) Ein mathematischer Prozess zum Umreißen und Verringern eines Vektorobjekts, um ein erhöhtes Erscheinungsbild zu erhalten.

Agent: Interaktive Assistenten, die Teil des Super Tutor-Trainingsprogramms sind.

Ägyptischer Typ: Ursprünglich, ab 1815, fettes Gesicht mit schweren Platten oder quadratischen Serifen.

Akzent: Ein modifizierendes Zeichen für ein Zeichen. Zum Beispiel die Akzentzeichen in lateinischer Schrift (akut, Tilde und Ogonek) und die Tonzeichen in Thai. Synonym für diakritisch.

Aliasing: Eine Technik, die normalerweise zum Anzeigen von Bitmap-Dateien verwendet wird.

Alpha-Blending: Eine konvexe Kombination aus zwei Farben, die Transparenzeffekte ermöglicht. Der Wert von Alpha im Farbcode reicht von 0,0 bis 1,0, wobei 0,0 eine vollständig transparente Farbe und 1,0 eine vollständig deckende Farbe darstellt.

Alphakanal: Ein Teil der Daten jedes Pixels, der für Transparenzinformationen reserviert ist. Der Alphakanal ist ein 8-Bit-Kanal, was bedeutet, dass er 256 Graustufen von 0 (schwarz) bis 255 (weiß) hat. Weiß fungiert als sichtbarer Bereich; Schwarz fungiert als transparenter Bereich.

Animation: Bewegung, die durch das Kombinieren von Bildern erzeugt wird.

Animiertes GIF: Animation, die als Grafikaustauschformatdatei gespeichert wird, d. H. Ein Grafikbild, das sich bewegt.

Anschnitt: Erweitern der Farben, des Hintergrunds oder der Objekte außerhalb (darüber hinaus) des definierten Seitenrahmens oder der Grafik um einen festgelegten Abstand, der gedruckt wird (normalerweise auf übergroßen Medien/Papier). Der zusätzlich gedruckte Bereich wird dann auf das ursprüngliche oder endgültige Seitenformat zugeschnitten.

Anti-Alias: Das Mischen von Pixelfarben am Umfang von hartkantigen Formen wie Text, um unerwünschte Kanten zu glätten

Antivirensoftware: Ein Computerprogramm, das versucht, eine Vielzahl von Bedrohungen für einen Computer oder ein Gerät zu identifizieren, zu neutralisieren oder zu beseitigen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf (i) Malware, (ii) Würmer, (iii) Phishing-Angriffe, (iv) Rootkits und (v) Trojanische Pferde oder jede andere Art von ähnlicher, verwandter oder bösartiger Software.

Apple-Computer: Ein Computer oder Gerät, das von Apple Computer Inc. oder seinen autorisierten oder lizenzierten Händlern hergestellt, geliefert und/oder verkauft wird.

Arabische Schrift: Eine kursive Schrift, die in arabischen Ländern verwendet wird. Andere Schriftsysteme wie Latein und Japanisch haben ebenfalls eine kursive handschriftliche Form, werden aber meist in diskreter Buchstabenform gesetzt oder gedruckt. Die arabische Schrift hat nur die kursive Form und wird auch für Urdu (das in Pakistan, Bangladesch und Indien gesprochen wird), Farsi oder Persisch (das im Iran, Irak und Afghanistan gesprochen wird) verwendet.

Arabische Ziffern: Die Zeichen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 0. Kontrast zu chinesischen Ziffern, Hindi-Ziffern und römischen Ziffern.

ARMS (Automatik Registrierung Mark Abtastung) ist ein Oberbegriff für Schneideplotter, die ein automatisiertes System verwenden, um die Position von gedruckten Marken für eine hohe Konturschnittgenauigkeit zu identifizieren. Einige Hersteller verwenden unterschiedliche Begriffe für dieses System, die austauschbar mit dem Begriff ARMS verwendet werden können.

ASCII: "Amerikanischer Standardcode für den Informationsaustausch". Ein standardmäßiger 7-Bit-Zeichensatz, der für den Informationsaustausch verwendet wird.

ASCII kodiert das grundlegende lateinische Alphabet und die Interpunktion, die im amerikanischen Englisch verwendet werden, kodiert jedoch nicht die in vielen europäischen Sprachen verwendeten akzentuierten Zeichen.

ASP: Aktive Server Pages (ASP). Tool oder Computeranwendung, die zum Erstellen dynamischer und interaktiver Webseiten verwendet wird.

Auflösung: Die Schärfe der Details oder die Feinheit der Körnung in einem Bild. Die Bildschirmauflösung wird in Punkten durch Linien gemessen (z. B. 1280 x 1024); Die Druckerauflösung wird in dpi gemessen (z. B. 300 dpi).

Aufsteigen: Jeder Teil eines Kleinbuchstabens, der sich über die X-Höhe erstreckt.

Zum Seitenanfang

B

Banner: (1) Kopfzeile oder Titel einer Zeitschrift oder periodischen Publikation und einer Webseite. Grafische Werbung wird in Bannern auf Websites platziert, oder (2) Ein flexibles Substrat (z. B. Leinwand), das normalerweise vorübergehend zur Herstellung eines Schildes verwendet wird.

Baseline: Eine konzeptuelle Linie, in Bezug auf die aufeinanderfolgenden Zeichen ausgerichtet sind.

Beta-Software/-Version: Eine Version der Software, die sich in der letzten Entwicklungs- und/oder Testphase befindet und Bugs, Fehler und andere Störungen oder Probleme enthalten kann.

Bidirektional (1): Ein Kommunikationsstandard zwischen einem Computer und einem Gerät zum Senden und Empfangen von Datenpaketen.

Bidirektional (2): Sprachen wie Arabisch, Hebräisch und Jiddisch, deren allgemeiner Textfluss horizontal von rechts nach links verläuft, aber Zahlen, Englisch und andere Texte in der Sprache von links nach rechts werden von links nach rechts geschrieben.

Bildunterschrift: Eine Identifikation (Titel) für eine Illustration, normalerweise ein kurzer Satz. Die Bildunterschrift sollte auch andere Inhalte unterstützen.

Bitmap-Bild oder Grafik: Ein grafisches Bild, das als bestimmtes Muster von Punkten gespeichert wird, um ein Bild zu bilden, wenn es aus der Ferne betrachtet wird.

Bitmap-Modus (Modus): Der Paint-Grafikmodus beschreibt ein Bild aus Pixeln, bei dem das Pixel entweder eingeschaltet (schwarz) oder aus (weiß) ist.

Blockschatten: Ein mathematischer Prozess, bei dem einem Vektorobjekt ein extrudiertes Erscheinungsbild in 3D verliehen wird.

Blockzitat: Ein langes Zitat - vier oder mehr Zeilen - innerhalb des Fließtextes, das so angeordnet ist, dass die Wörter des Autors klar von den Wörtern unterschieden werden, die der Autor zitiert.

Bordküchen: Im traditionellen Verlagswesen wird der Text in langen Spalten festgelegt, nicht auf einer Seite. Beim Desktop-Publishing können Küchen mit einem Seitenmontageprogramm zum Korrekturlesen und Anpassen von Texten ausgedruckt werden.

Browser: Software für den Zugriff, die Anzeige und die Verwaltung von Webseiten, z.B. Explorer, Mozilla, Firefox.

Buchstabenformen: In der Typografie die Formen der Zeichen.

Byline: Im Newsletter-/Zeitschriftenlayout eine Kreditlinie für den Autor eines Artikels.

Zum Seitenanfang

C

Chinesische Ziffern: chinesische Schriftzeichen, die Zahlen darstellen. Beispielsweise werden die chinesischen Zeichen für 1, 2 und 3 mit einem, zwei bzw. drei horizontalen Pinselstrichen geschrieben.

ClipArt: Raster- oder Vektor-basierte Objekte, die Grafiken bilden.

Codepage: Ein Synonym für Zeichensatz.

Codierungsschema: Eine Reihe spezifischer Definitionen, die die Philosophie beschreiben, die zur Darstellung von Zeichendaten verwendet wird. Beispiele für Spezifikationen in einer solchen Definition sind die Anzahl der Bits, die Anzahl der Bytes, die zulässigen

Bytebereiche, die maximale Anzahl von Zeichen und Bedeutungen, die einigen generischen und spezifischen Bitmustern zugewiesen sind.

Computerbezogene Schriftart: Eine strukturierte Schriftart, die Norm Typografie Konventionen wie Serif oder Sans Serif erfüllt und einen computerbasierten Aspekt aufweist.

Cookie: Cookies sind temporäre Dateien, die auf dem Computer des Benutzers gespeichert werden. Sie identifizieren Website-Benutzer/Besucher.

Zum Seitenanfang

D

Dekorative Schriftart: Eine strukturierte Schriftart, die Standard-Typografie Konventionen wie Serif oder Sans Serif erfüllt.

Diakritisch: Ein modifizierendes Zeichen auf einem Zeichen. Zum Beispiel die Akzentzeichen in lateinischer Schrift (Akut, Tilde und Ogonek) und die Tonzeichen in Thai. Synonym für Akzent.

Diether: Bei digitalen Halbtönen die Erstellung einer flachen Bitmap durch einfaches Ein- oder Ausschalten von Punkten. Alle Punkte haben die gleiche Größe, es gibt einfach mehr von ihnen in dunklen Bereichen und weniger von ihnen in hellen Bereichen - im Gegensatz zu tiefen Bitmaps, die in Graustufenbildern verwendet werden.

Dingbat-Schriftart: Eine Schriftart, die aus nicht alphabetischen Markierungszeichen wie Pfeilen, Sternchen und eingekreisten Zahlen besteht.

Diskretionärer Bindestrich: Ein Bindestrich, der nur auftritt, wenn das Wort am Ende einer Zeile erscheint, nicht wenn das Wort in der Mitte einer Zeile erscheint.

Displaytyp: Große und/oder dekorative Schrift, die für Überschriften und als grafische Elemente in Schaustücken verwendet wird. Übliche Größen sind 14, 18, 24, 30, 36, 48, 60 und 72 Punkt.

Dongle: Eine Hardware, die physisch an einen Computer oder ein Gerät angeschlossen wird (in der Regel über seinen parallelen, seriellen oder USB-Kommunikationsanschluss), das von der Software abgefragt wird, um seine Authentizität und das Recht eines Benutzers auf vollständigen Zugriff auf die Software zu bestimmen.

Doppelbyte-Zeichensatz (DBCS): Ein Zeichensatz, in dem jedes Zeichen durch 2 Byte dargestellt wird. Skripts wie Japanisch, Chinesisch und Koreanisch enthalten mehr Zeichen, als durch 256 Codepunkte dargestellt werden können, sodass zwei Bytes erforderlich sind, um jedes Zeichen eindeutig darzustellen. Der Begriff DBCS wird oft verwendet, um MBCS (Multibyte Character Set) zu bezeichnen.

DPI (dost per Inch): Die Maßeinheit, die verwendet wird, um die Auflösung der gedruckten Ausgabe zu beschreiben. Die Ausgabe der gängigsten Desktop-Laserdrucker beträgt 300 dpi. Druckerausgabe mittlerer Auflösung mit 600 dpi und bis zu 1200 dpi. Großformatdrucker geben in der Regel mit 50-2880 dpi und Bildbelichter mit 1270-2540 dpi aus.

Druckerschriftart: Hochauflösende Bitmaps oder Schriftkonturmaster, die für die tatsächliche Ablage der Zeichen auf der gedruckten Seite verwendet werden, anstatt sie auf dem Bildschirm anzuzeigen.

Duoton: Ein Halbtonbild, das mit zwei Farben gedruckt wird, einer dunklen und einer hellen. Das gleiche Foto ist zweimal halb getönt und verwendet denselben Bildschirm in zwei verschiedenen Winkeln. Die Kombination der beiden verbessert die Details und den Kontrast.

Duschender: In der Typografie der Teil der Buchstabenform, der unter die Grundlinie fällt; Bezieht sich normalerweise auf Kleinbuchstaben und einige Satzzeichen, aber einige Schriftarten haben Großbuchstaben mit untergeordneten Buchstaben.

Zum Seitenanfang

E

Einlaufüberschrift: Eine Überschrift, die sich in derselben Zeile wie der Text befindet, normalerweise fett oder kursiv.

Ems-Raum: Ein Raum, der so breit ist wie die Punktgröße der Typen. Diese Messung ist relativ; Beim 12-Punkt-Typ ist ein EM-Raum 12 Punkt breit, aber beim 24-Punkt-Typ ist ein EM-Raum 24 Punkt breit .

En-Raum: Ein Raum, der halb so breit ist wie der Typ hoch ist (ein halber am-Raum)

Erweiterte Schrift: Schriften, die horizontal ungewöhnlich breit sind.

Expander (Schriftart): Eine Schriftart, in der die festgelegten Breiten der Zeichen breiter sind als in der Standardschriftart. (Anmerkung: nicht der Zwischenzeichenraum - der durch Buchstabenabstände erreicht wird - sondern die Zeichen selbst).

Exportieren: Beim Exportieren kann der Benutzer die Datei in einem anderen Format speichern, um sie in anderen Programmen zu öffnen.

Zum Seitenanfang

F

Farbabstand: Erzielen eines ansprechenden Erscheinungsbildes, nachdem die Linie normal eingestellt wurde.

Farbton: die tatsächliche Farbe eines Objekts. Der Farbton wird als Position auf einem Farbkreis gemessen, ausgedrückt in Grad. Farbton wird auch als die Namen bestimmter Farben wie Blau, Rot, Gelb usw. verstanden.

Farbverlauf: Eine Funktion in unserer Grafiksoftware, die es dem Benutzer ermöglicht, ein Objekt / Bild mit einem fließenden Farbübergang zu füllen, zum Beispiel ein dunkles Blau, das allmählich heller oder grün wird, allmählich rot wird, dann orange.

Feder: Ein Prozess zum Anwenden einer Unschärfe auf ein Bild. Dieser Prozess löst allmählich den Bereich des Bildes auf, auf den die Feder aufgetragen wird.

Flash: Vektorgrafik-Animationssoftware, entwickelt von Adobe (früher) Macromedia, die browserunabhängigen Grafiken erstellt (Grafiken, die in allen Browsern gleich aussehen). Ein Vorteil der Flash-Animation ist, dass die Downloadzeit schnell ist.

Flight/Prä-Check: Programm zur Identifizierung fehlender Schriftarten, eingebetteter Grafiken, fehlerhafter Fallen und vieler anderer möglicher Probleme.

Folio: Eine Seitenzahl, die häufig mit laufenden Kopf- oder Fußzeilen festgelegt wird.

Formulare: Quelle zum Sammeln von Informationen vom Betrachter oder Benutzer.

Führend: (ausgesprochen "led-ding") der Abstand zwischen den Zeilen des Typs, traditionell von Baseline zu Baseline gemessen, in Punkten.

Zum Seitenanfang

G

Gewicht: bezeichnet die Dicke eines Buchstabenstrichs, leicht, extraleicht, "normal", mittel, halbfett, fett, extra fett und ultrafett.

GIF: (Graphik Interchange Format) GIF-Bilder zeigen bis zu 256 Farben. GIF-Bilder haben im Allgemeinen sehr kleine Dateigrößen und sind das am weitesten verbreitete Grafikformat im Web. Die geringe Qualität durch die Kompression macht sie für den professionellen Druck oder die Vektorisierung (Tracing) ungeeignet.

Gliederung: Der äußere Rand von Text oder Grafik.

Glyphe: Die tatsächliche Form (Bitmuster, Umriss) eines Zeichenbildes. Beispielsweise sind ein kursives "A" und ein römisches "A" zwei verschiedene Glyphen, die dasselbe zugrunde liegende Zeichen darstellen. Streng genommen stellen zwei Bilder, die sich in ihrer Form unterscheiden, unterschiedliche Glyphen dar. In dieser Verwendung ist Glyphe ein Synonym für Zeichenbild oder einfach Bild.

GMT: Greenwich Mean Time. In den 1840er Jahren wurde die Standardzeit des Royal Greenwich Observatory in Greenwich, England, für ganz England, Schottland und Wales eingeführt und ersetzte viele lokale Zeiten, die damals verwendet wurden. Anschließend wurde GMT zur offiziellen Zeitreferenz für die Welt, bis sie 1972 von der atomuhrbasierten koordinierten Weltzeit (UTC) subsumiert wurde. GMT wird auch als Weltzeit bezeichnet.

Gotische Schrift (Schriftart): Ein gotischer Schriftstil (Mittelalter).

Grafikdesign: Visuelle Darstellung einer Idee oder eines Konzepts. Der Begriff wird als Sammelbezeichnung für alle Aktivitäten im Zusammenhang mit visueller Gestaltung verwendet, einschließlich Webdesign, Logodesign usw.

Graustufen: Ein Farbmodus, in dem Schwarz und Weiß und in Kombination Farben sind.

Griechischer Text: In Seitenzusammenstellungsprogrammen Text, der als graue Balken angezeigt wird, die sich den Textzeilen annähern, und nicht als tatsächliche Zeichen. Diese beschleunigen die Zeit, die benötigt wird, um Bilder auf dem Bildschirm zu zeichnen (selten mehr verwendet aufgrund des Aufkommens schnellerer Computer).

GUI: Die grafische Benutzeroberfläche ermöglicht es dem Benutzer, Grafiken, Bilder und Symbole anstelle von Text zu verwenden. Leonardo Design Studio verwendet eine erweiterte GUI-Oberfläche.

Zum Seitenanfang

H

Halbton: Ein Ton, der auf halbem Weg zwischen Helligkeit und dunklem Schatten liegt. Die Töne werden durch feines Raster in verschiedene Punktgrößen aufgebrochen.

Handschrift: Eine Schriftart, die Standard-Typografie Konventionen wie Serif oder Sans Serif erfüllt.

Hangul: Das koreanische Alphabet, das aus vierzehn Konsonanten und zehn Vokalen besteht. Hangul wurde von einem Team von Gelehrten im 15. Jahrhundert auf Geheiß von König Zedong geschaffen.

Hexadezimal: Ein Zahlensystem, das für Webfarben verwendet wird. Die ersten sechs Zahlen, die in diesen 16 basierten Nummerierungssystemen verwendet werden, sind 0-9 und die nächsten 5 sind A-F.

Hinweislinie: Eine Linie von Punkten oder Strichen, um das Auge über die Seite zu einer getrennten Kopie zu führen.

Hiragana: Eine japanische phonetische Silbenschrift. Die Symbole sind kursiv oder krummlinig.

Zum Seitenanfang

I

Ideographische Sprache: Eine geschriebene Sprache, in der jedes Zeichen (Ideogramm) eine Sache oder eine Idee darstellt (aber nicht unbedingt ein bestimmtes Wort oder eine bestimmte Phrase). Ein Beispiel für eine solche Sprache ist geschriebenes Chinesisch (Zhongen).

Zum Seitenanfang

J

Jamo: Eine Reihe von Konsonanten und Vokalen, die im koreanischen Hangul verwendet werden. Das Wort Jam leitet sich von ab, was Konsonant bedeutet, und Mo., was Vokal bedeutet.

JPG/JPEG: Gemeinsame Gruppe fotografischer Sachverständiger, Dateiformat zum Speichern und Abrufen von Bildern.

Zum Seitenanfang

K

Kanji: chinesische Schriftzeichen oder Ideogramme, die in der japanischen Schrift verwendet werden. Die Zeichen können andere Bedeutungen haben als ihre chinesischen Gegenstücke.

Kappenhöhe: In der Typografie der Abstand von der Grundlinie zum oberen Rand der Großbuchstaben.

Katakana: Eine japanische phonetische Silbenschrift, die hauptsächlich für ausländische Namen und Ortsnamen und Wörter ausländischer Herkunft verwendet wird. Die Symbole sind eckig, während die von Hiragana kursiv sind. Katakana wird von links nach rechts oder von oben nach unten geschrieben.

Kern: Um Charaktere zusammenzubringen, für eine bessere Passform von Strichen und Weißraum. Bei Anzeigetypen müssen Zeichen häufig unterschnitten werden, da der Leerraum zwischen Zeichen bei großen Größen auffälliger ist

Kicker: Eine kurze Phrase oder ein Satz, der zu einer Geschichte oder einem Kapitel führt; normalerweise kleiner als die Überschrift oder der Kapiteltitel, aber größer als der Texttyp.

Kleinbuchstaben: Die kleinen alphabetischen Zeichen, ob akzentuiert oder nicht, im Unterschied zu den alphabetischen Großbuchstaben. Das Konzept der Groß- und Kleinschreibung gilt für Alphabete wie Latein, Kyrillisch und Griechisch, aber nicht für Arabisch, Hebräisch, Thai, Japanisch, Chinesisch, Koreanisch und viele andere Schriften.

Knockout: Beim Drucken, wenn eine Farbe unmittelbar neben einer anderen Farbe gedruckt werden soll; Tatsächlich werden sie mit einer leichten Überlappung gedruckt.

Komponente: Ein separater und identifizierbarer Teil unserer Software, der separat gegen eine Gebühr oder kostenlos erworben werden kann, wie in der Dokumentation der Software beschrieben, der sich nahtlos in die Software integriert und in der Regel als Plug-In, Snap-In oder Modul bezeichnet wird.

Kopf: Linie oben auf dem Hauptteil des Inhalts, der in großen und fetten Schriftarten ist.

Körpertyp: Römisch - normal, einfach oder Buch - Typ, der für lange Textpassagen verwendet wird, z. B. eine Geschichte in einem Newsletter, einer Zeitschrift oder Kapitel in einem Buch. Im Allgemeinen von 9 Punkt bis 14 Punkt.

Kursiv: Schriftarten mit einer Neigung nach rechts. (Kursiv)

Kursive Schrift: Eine Schrift, deren benachbarte Zeichen sich berühren oder miteinander verbunden sind. Zum Beispiel ist die arabische Schrift kursiv.

Zum Seitenanfang

L

Laufende Köpfe/Füße: Titel (oft zusammen mit Seitenzahlen), die am oberen/unteren Rand von Textseiten einer mehrseitigen Publikation gesetzt sind.

Leerraum: Bei der Gestaltung von Publikationen die Bereiche, in denen kein Text oder Grafiken vorhanden ist - im Wesentlichen der negative Raum des Seitendesigns.

Legacy: Jede Version der Software, die später durch eine neuere Version ersetzt wurde.

Lizenzmanagement-Regime: Das System, das von Future Corporation und der Software verwendet wird, um die Lizenzierung der Software auf einem Computer zu verwalten.

Lizenzstatus: Der aktuelle Status der Softwarelizenz auf einem Computer.

Lizenztyp: Die Zahlungsmethode für die Softwarelizenz.

Logo typ: Ein Symbol, eine Marke oder ein identifizierender Name. Allgemein bekannt als Logo, ist das grafische Element einer Marke oder Marke, das in einer speziellen Schriftart / Schriftart gesetzt oder in einer, aber lesbaren Weise angeordnet ist. Die Form, Farbe, Schriftart usw. sollte sich deutlich von anderen in einem ähnlichen Markt unterscheiden.

Zum Seitenanfang

M

MBCS: Multibyte-Zeichensatz. Eine Gruppe von Zeichen, in der jedes Zeichen durch 1 oder mehr Bytes dargestellt wird.

Mehrsprachigkeit: Eine Anwendung wie Leonardo Design Studio, die gleichzeitig Text in mehreren Sprachen anzeigen und bearbeiten kann.

Mezzotint: Für einen Halbton ein spezieller Bildschirm, der verbundene, staubig aussehende Punkte erzeugt.

Multimedia: Kombination aus Video, Musik, Beleuchtung, CD/DVD-ROM und Internet zum Lernen, Arbeiten oder Unterrichten.

Zum Seitenanfang

N

Negativraum: Im Design der Raum, in dem das Ziel in Kunstwerken nicht ist, oft der Hintergrund; in einer Publikation die Teile der Seite, die nicht durch Schrift oder Grafiken belegt sind.

Neuheiten Schrift: Eine Schriftart, die Standard-Typografie Konventionen wie Serif oder Sans Serif erfüllt.

Zum Seitenanfang

O

Objektorientiert (Modus): Grafikmodus zeichnen. Eine Reihe von Algorithmen beschreibt grafische Formen in abstrakten geometrischen Begriffen als Objektprimitive.

OEM: Eine Variante der Software, die exklusiv im Lieferumfang enthalten (gebündelt) und von Future Corporation mit einem Gerät oder Hardware von Drittanbietern (Maschinen und Geräte) lizenziert wird, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: CNC-, Gravur-, Laser-, Plot-, Druck-, Fräs- und Vinylschneidemaschinen und -geräte vom Hersteller und/oder seinen Vertretern und Händlern an Endbenutzer

Zum Seitenanfang

P

Pantone-Matching-System: Das Pantone-Matching-System wird zum Festlegen und Mischen von Match-Farben verwendet. Es bietet Designern Muster mit über 700 Farben und gibt Druckern die Rezepte für die Herstellung dieser Farben.

Pica: Ein Maß, das in der Typografie für Spaltenbreiten und andere Platzangaben in einem Seitenlayout verwendet wird. Es gibt 12 Punkte in einer Pica und ungefähr 6 Picas zu einem Zoll.

Pinyin: Ein System zur phonetischen Wiedergabe chinesischer Ideogramme in einem lateinischen Alphabet.

Pixel (Bildelement): Die kleinste Einheit, die ein Gerät adressieren kann. Meistens bezieht sich auf Display-Monitore, wobei ein Pixel der kleinste Phosphorfleck ist, der auf dem Bildschirm beleuchtet werden kann.

PNG: Portable Netzwerkgrafik. Bitmap-Bildformat mit verlustfreier Datenkomprimierung. Das PNG-Format zeigt Bilder ohne gezackte Kanten an, während die Dateigröße klein gehalten wird, was sie im Web beliebt macht.

Pasteurisierung: Für einen Halbton die Reduzierung der Anzahl der Graustufen, um ein kontrastreiches Bild zu erzeugen.

PPI: Steht für Pixel pro Zoll. PPI gibt die Auflösung eines Eingabegeräts an, z. B. eines Scanners, einer Digitalkamera oder eines Monitors. Die Webseitenauflösung reicht von 72-96 Pixel pro Zoll.

Prägung: Das Prägen eines grafischen Bildes verleiht ihm eine Dimension, indem das Bild so aussieht, als wäre es als Projektion aus einem flachen Hintergrund geschnitzt.

Produktlebensdauer: Der Zeitraum, ab dem eine Version der Software zur öffentlichen Lizenzierung freigegeben wird (die aktuelle Version) und bis zu dem Zeitpunkt, an dem eine nachfolgende oder Ersatzversion (Upgrade) zur öffentlichen Lizenzierung freigegeben wird.

Produktseriennummer oder PSN: Die eindeutige und identifizierende Nummer für jedes Future Corporation Software-Produkt.

Prozessfarbtrennung: Im Akzidenzdruck zur Reproduktion von Farbfotografien. Die verschiedenen Farbtöne werden durch Überlagerung von Halbtonpunkten der Prozessfarben erzeugt: Cyan (ein grünliches Blau), Magenta (ein violettes Rot), Gelb und Schwarz.

Punkt: Ein Maß, das in der Typografie für Schriftgröße, Zeilenabstand und andere Platzangaben in einem Seitenlayout verwendet wird.

Zum Seitenanfang

Q

Querformat: Breite Ausrichtung des Dokuments. In diesem Stil ist die Dokumentbreite größer als seine Höhe.

Quick Time Video: Von Apple entwickelte Video-Streaming-Technologie.

Zum Seitenanfang

R

Reverse Fill: Eine einfarbige Form in einer cremefarbenen Farbe, so dass sie über allen anderen Formen der gleichen Farbe dahinter betrachtet werden kann, wodurch sie sonst nicht sichtbar ist.

RGB: Ein additives Farbmodell, bei dem rotes, grünes und blaues Licht auf verschiedene Arten addiert werden, um eine breite Palette von Farben zu reproduzieren.

Rinnen: In doppelseitigen Dokumenten die Kombination der Innenränder von gegenüberliegenden Seiten; Die Dachrinne sollte breit genug sein, um eine Bindung aufzunehmen.

Rückseite: Eine Methode, die beim Drucken verwendet wird, bei der die Hintergrundfarbe im Allgemeinen schwarz ist oder bei der der Hintergrund eingefärbt wird und das Bild und der Schriftzug in der Farbe des Papiers angezeigt werden.

Run-around: Typ, der so eingestellt ist, dass er zur Kontur einer Illustration, eines Fotos, eines Ornaments oder einer Initiale passt.

Zum Seitenanfang

S

Sättigung: Intensität der Farbe. Es bezieht sich auf den Grad der Differenz zu Grau. Hohe Sättigung erscheint hell und niedrige Sättigung wird dumpf erscheinen.

Schattenwurf: Ein mathematischer Prozess, bei dem ein Vektorobjekt das Aussehen eines natürlich geworfenen Schattens in 3D von einer einzelnen Lichtquelle (normalerweise der Sonne) erhält.

Schlagschatten: Schlagschatten sind jene Schatten, die unter Text oder Bilder fallen, was die Illusion von Schatten durch Beleuchtung erzeugt und dem Objekt einen 3D-Effekt verleiht.

Schnittmarken: Auf mechanischen, horizontalen und vertikalen Linien, die den Rand des gedruckten Stücks anzeigen.

Schnittstelle: Eine Technik zum Abrufen von Bildern in verschiedenen Stadien, wobei das grobe Bild zuerst erscheint und allmählich verfeinert wird.

Schoßregister: Bei Knockouts werden Bilder in verschiedenen Farben leicht überlappt, um das Auftreten einer weißen Linie zwischen den beiden Tinten zu vermeiden.

Schriftart: Die Gruppe von Zeichen, die von einem Designertyp erstellt wurden, einschließlich Groß- und Kleinbuchstaben alphabetischer Zeichen, Zahlen, Interpunktion und Sonderzeichen. Eine einzige Schriftart enthält viele Schriftarten in verschiedenen Größen und Stilen.

Schriftart: Eine Gruppe von Grafikzeichen, die ein charakteristisches Design haben, oder das Konzept eines Schriftdesigners, wie die Grafikzeichen angezeigt werden sollen. Das charakteristische Design gibt die Eigenschaften seiner grafischen Zeichen vor. Beispiele für Merkmale sind Form, grafisches Muster, Stil, Größe, Gewicht und Inkrement.

Schriftausrichtung: Die Verteilung von Leerraum in einer Textzeile, bei der die Zeichen in ihrer normal eingestellten Breite nicht die gesamte Zeilenlänge genau ausfüllen. Text kann linksbündig, rechtsbündig, zentriert oder rechtsbündig ausgerichtet sein.

Schriftfamilien: Eine Gruppe von Schriften mit dem gleichen Grunddesign, aber mit unterschiedlichen Gewichten und Proportionen.

Schwarz (Schriftart): Eine Schriftart, die mehr Gewicht hat als die fette Version einer Schriftart.

Security-1 oder S1: Eine Erweiterung, Variation oder Modifikation der Software, die (i) für die Verwendung in einem gesicherten oder geschützten internen Netzwerk bestimmt ist und/oder (ii) eingeschränkte Benutzerebenen und eingeschränkten Zugriff bietet und/oder (iii) über integrierte Mechanismen verfügt, um den gesamten Zugriff und die Nutzung der Software zu verfolgen, und/oder (iv) eine starke Verschlüsselung zum Schutz von Ausgabe- und Exportdateien implementiert.

Serif: Eine Schrift hat halbstrukturelle Details an den Enden einiger Striche, aus denen Buchstaben und Symbole bestehen. Eine Schriftart mit Serifen wird als Serifenschrift (oder Serifenschriftart) bezeichnet.

Serifenlose Schrift: Eine Schriftart, die nicht die kleinen Merkmale aufweist, die als "Serifen" am Ende von Strichen bezeichnet werden. Der Begriff kommt vom lateinischen Wort "sine", über das französische Wort sans, was "ohne" bedeutet.

Skript: Eine Reihe von Zeichen, die zum Schreiben einer bestimmten Gruppe von Sprachen verwendet werden. Zum Beispiel wird die lateinische (oder römische) Schrift verwendet, um Englisch, Französisch, Spanisch und die meisten anderen europäischen Sprachen zu schreiben. die kyrillische Schrift wird verwendet, um Russisch und Serbisch zu schreiben.

Solarisation: Überbelichtung, die zur Umkehrung eines fotografischen Bildes führt.

Sortierung: Textvergleich mit sprachbezogenen Regeln im Gegensatz zum bitweisen Vergleich von numerischen Zeichencodes.

Sprache: In Bezug auf Gravierter, Schneideplotter, Plotter, Drucker und verwandte Geräte sind die Softwarecodes, die für die Kommunikation zwischen Leonardo Design Studio und dem Gerät verwendet werden. Auch bekannt als die Emulation. Typische Beispiele sind CSR, DMPL, HPGL und RTL.

Starke Verschlüsselung: Eine Methode der Datenverschlüsselung, die weniger anfällig dafür ist, dass ihr Schlüssel von Dritten durch einen sogenannten Brute-Force-Angriff, Hacking oder Cracken entdeckt wird.

Zum Seitenanfang

T

Tags: Eine Reihe von Zeichen, die in der Auszeichnungssprache zum Bereitstellen von Formatierungsinformationen eines Dokuments verwendet werden.

Textumbruch: Eine Funktion, die Absatztext so festlegt, dass er physisch um den Umfang eines anderen Objekts mit oder ohne Versatz umbrochen wird.

TIFF (Tagged Image File Format): Für digitale Graustufen-Halbtöne, ein geräteunabhängiges Grafikdateiformat. TIFF-Dateien können auf IBM/kompatiblen oder Macintosh-Computern verwendet und auf PostScript-Druckern ausgegeben werden.

Zum Seitenanfang

U

Update: Eine separate Komponente der Software, die entwickelt wurde, um Probleme zu aktualisieren, zu modifizieren, zu reparieren, zu entfernen oder zu beheben, die von Future Corporation mit der Software identifiziert wurden, einschließlich der Behebung von Fehlern, dem Ersetzen oder Entfernen von Tools und/oder Funktionen und der Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit oder Leistung der Software (z. B. kann V1.0 der Software durch V1.1 der Software ersetzt werden, mit V1.1 ein Update von V1.0, B. mit V1.1 möglicherweise gefolgt von V1.2 und so weiter und so fort).

Upgrade: Der vollständige Ersatz der Software durch eine neuere Version derselben Markensoftware, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: Fehlerkorrekturen, Modifikationen, Entfernung/Austausch von Tools und Funktionen, Kompatibilitätsverbesserungen, neue Tools und Funktionen, Ergänzungen und/oder Verbesserungen der Software (z. B. V1.0 der Software wird durch V2.0 der Software ersetzt, mit V2.0 ein Upgrade von V1.0, mit V2.0 gefolgt von V3.0 und so weiter und so fort).

Zum Seitenanfang

Zum Seitenanfang

V

Vektor: Eine skalierbare Form, die aus mathematischen Beschreibungen generiert wird, die ihre Position, Länge und Richtung(en) bestimmen.

Verbleibende Lizenz: Die verbleibende zusammenhängende Zeit (normalerweise in Tagen), bevor die Lizenz auf einem Computer abläuft.

Verschachtelte Storys: Im Newsletter-/Magazin-Layout laufen Storys in mehreren Spalten mit unterschiedlichen Spaltentiefen.

Vierfarbenverfahren: Das Druckverfahren, das Farben durch Kombination von Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz (CMYK) reproduziert. Sechs Farben sind normalerweise die Zugabe von hellem Cyan und Magenta, um Farbtöne zu verbessern und die Definition zu verbessern.

Volltonfarbe: Bezieht sich auf die Verwendung von Volltonfarbe, die normalerweise als Lab-Farbe oder separater und druckbarer Tintenkanal definiert ist.

Volumenlizenz: Entweder (i) eine Standortlizenz, die in Einzellizenzen gewährt wird, oder (ii) ein Lizenzpaket, das normalerweise in Vielfachen von fünf (5) fünf Lizenzen gewährt wird, oder (iii) Lizenzplätze, die normalerweise in Vielfachen von einhundert (100) Lizenzen gewährt werden.

Vorlage: Ein Dokument, das geändert oder angepasst und unter einem neuen Namen gespeichert werden kann, ohne das Originaldokument zu beeinflussen.

W

Witwe: In einem Seitenlayout kurze letzte Zeilen von Absätzen - normalerweise inakzeptabel, wenn sie durch einen Spaltenumbruch vom Rest des Absatzes getrennt sind, und immer inakzeptabel, wenn sie durch einen Seitenumbruch getrennt sind.

Zum Seitenanfang

X

x-height: Die Höhe des Kleinbuchstabens "s". Manchmal auch als "Körpergröße" bezeichnet. Allgemeiner die Höhe der Kleinbuchstaben.

X: Einer der drei CIE-Tristimuluswerte; Die rote Vorwahl.

Zum Seitenanfang

Y

Y: Einer der drei CIE-Tristimulus-Werte; gleich der Lichtreflexion oder -durchlässigkeit; Die grüne Grundschule

Zum Seitenanfang

Z

Z-Reihenfolge: Die relative Stapelreihenfolge von Objekten untereinander (oben und unten).

Z: Einer der drei CIE-Tristimulus-Werte; Die blaue Primärfarbe.

Zeichen: Alle Buchstaben, Zahlen, Satzzeichen, Symbole oder Leerzeichen (sichtbar oder nicht).

Zeichensatz: Eine Sammlung von Zeichen, in der jedem Zeichen ein numerischer Code zugewiesen wird, damit es auf einem Computer dargestellt werden kann.

Zuschneiden: Bei Kunstwerken werden die überflüssigen Teile eines Bildes, normalerweise ein Foto, ausgeschnitten.

INDEX

Aktivieren, 5
Ausrichten, 50
Virenschutz, 6
Bitmap, 20, 32, 65
Befehle, 9
Design-Center, 10
Dokumente, 12
Dropdowns, 9
Fehler, 6
Dateitypen, Erweiterungen, 12
Falzlinien, 19, 56
Raster, 16
Importieren von Dateien, 19, 21
Installieren, 5
Lektionen, 5
Menüs, 8
Pfanne, 9
Perforationsschnitt, 57
Probleme, 6
Herrscher, 16
Speichern, Speichern unter, 12
Raum auseinander, 51
Systemvoraussetzungen, 5
Vorlage, 72
Werkzeuge, 8
Schriftart, 71
Gruppierung von Pfaden aufheben
  Aufheben der Gruppierung von Pfaden, 47
Vektorisieren, 32
Volumenlizenz, 72
Schweißen
  Schweißen, 36
Z-Reihenfolge, 49