LEONARDO®
DESIGN STUDIO

SPIS TREŚCI

Mile widziany 5
O obiekcie Leonardo Design Studio 5
Zasoby edukacyjne 5
Jak korzystać z tego podręcznika 5
Najczęściej zadawane pytania 5
Lekcje wideo i samouczki 5
Instalować i Aktywuj (Odblokuj) Studio projektowe Leonardo 6
Przegląd 6
Wymagania systemowe 6
Minimalna konfiguracja komputera 6
Idealna konfiguracja komputera 6
Jak zainstalować Leonardo Design Studio 7
Antywirus oprogramowanie 7
Aktywuj (odblokuj) Leonardo Design Studio 7
Problemy z pobieraniem, instalacją i aktywacją/Błędy 7
Przestrzeń robocza Leonardo Design Studio 8
Strona główna 8
Samouczki 8
Inspiracja 8
Biblioteka projektów 8
Biblioteka materiałów 9
Frez Siser 9
Zarządzanie frezami 9
Moja strona 9
Projekt 9
Narzędzia Leonardo Design Studio 9
① Menu 9
② Polecenia 9
Lista rozwijana Polecenia 10
(3) Wysuwane paski narzędzi 10
(4) SZALKA/Tryb edycji & /Zoom 10
(5) Centrum projektowe 10
Właściwości 10
(1) Selektor kolorów 10
(2) Specyfikacja rozmiaru 12
Dokumenty i strony 12
Dokumentów 12
Aby otworzyć dokument 12
Aby otworzyć ostatnio używany dokument 12
Aby zapisać dokument 12
Aby zapisać jako 12
Formaty plików i rozszerzenia 12
Notatki o pracy/statystyki 13
Preferencje i ustawienia 15
Opcje ogólne: Preferencje ogólne 15
Opcje ogólne: Domyślne ustawienia strony 15
Opcje edytora: Edycja myszą 15
Opcje edytora: Linie kresek 15
Ustawienia strony 16
TABLICA ARTYSTYCZNA | FOSA TNĄCA 16
Aby otworzyć okno Ustawienia strony 16
Rozmiar strony 16
Pomiar i układ 16
Praca z siatką 16
Praca z linijkami/szkieletem 16
Korzystanie z linijek 17
Korzystanie z modelu szkieletowego 17
Praca z warstwami 17
Korzystanie z paneli warstw 17
Drukowanie, wycinanie i składanie 18
Importowanie 20
Importowanie plików 20
Importuj dowolny format pliku 20
Wstaw obraz (bitmapa) 20
Importowanie obrazów – opcje importu 20
Edytowalna kompozycja 20
Importowanie obrazu tła 21
Obsługiwane pliki 21
Import 21
Eksportujących 21
Eksportowanie plików 21
Opcje eksportu kompozycji 22
Opcje wyjściowe 22
Obsługiwane pliki 22
Eksport 22
Praca z obiektami 22
Wybierz narzędzie 22
Tworzenie kopii 23

Usuwanie obiektu ... 23
Zmień rozmiar, zmierz i obróć ... 23
Zmienić rozmiar ... 23
Miara ... 23
Obracać ... 23
Narzędzie do edycji węzła ... 24
Okrągły róg ... 24
Dodawanie/usuwanie węzła ... 24
Narzędzie Nóż ... 24
Narzędzie Pędzel gumki ... 24
Gumka otworów ... 25
Pędzel do plasterków ... 25
Narzędzie Pióro ... 25
Linie ... 26
Krzywe ... 26
Praca z węzłami ... 26
Pędzel wektorowy ... 26
Narzędzie Kształt ... 27
Kopiowanie/usuwanie obiektu ... 27
Narzędzie Tekst ... 27
Tekst łuku ... 29
Tekst na ścieżce ... 29
Narzędzie do cięcia konturowego ... 30
Co to jest cięcie konturowe ... 30
Edytor masek ... 31
Dostosowywanie poziomu obrysowywania/usuwanie tła ... 31
Śledzone kontury ... 33
Cięcie konturów ... 34
Praca z Contour Cut ... 34
Print & Cut Logo ... 35
Edytowalny kontur (tylko cięcie) ... 35
Spawanie Narzędzie ... 35
Wybrana spoina ... 36
Wybrana spoina (zachowaj zakładki) ... 37
Zrób związek ... 37
Wybicie ... 38
Stempel ... 38
Przecinać się ... 38
Przecięcie plasterka ... 39
Warstwa koloru spawania ... 39
Spoina w warstwie bazowej ... 39
Narzędzie Skaluj ... 40
Obracać ... 41
Lustro ... 41
Duplikat ... 41
Tablica kafli ... 41
Obrócona tablica ... 42
Narzędzie Wypaczanie/Zniekształcenia ... 42
Wypaczenie siatki ... 43
Wypaczenie flagi ... 43
Wypaczenie kuli ziemskiej ... 43
Wypaczenie rurowe ... 43
Wypaczenie łukowe ... 44
Wypaczenie 3D ... 44
Wypaczenie stożkowe ... 44
Narzędzie Rozmieść ... 45
Grupowanie obiektów ... 45
Rozgrupowanie obiektów ... 45
Rozgrupuj ścieżki ... 46
Kolejność Z (powyżej i poniżej) ... 47
Ustaw kolejność Z (rozwijane) ... 48
Narzędzie Odstęp (wyrównanie) ... 48
Wyrównanie Narzędzia ... 48
Otwórz narzędzia do wyrównywania ... 49
Drukuj i wycinaj ... 50
Praca z drukowaniem i cięciem ... 50
Odstępy między znakami ... 50
Drukarstwo ... 52
Maszyna ... 52
Podłączanie do urządzenia ... 52
Właściwości drukowania ... 52
Ustawienia strony ... 52
Rozmiar wydruku ... 53
Ponowne centrum ... 53
Cięcie ... 53
Znaczniki warstw ... 53
Drukowanie, wycinanie i składanie ... 54
Przecinarki ... 56
Podłączanie do urządzenia ... 56
Właściwości cięcia ... 56

Ustawienia wstępne cięcia 58
Wyślij do Cutter 58
Cięcie 60
Cięcie w procesie 60
Tryb szkieletowy dla obiektów do cięcia 60
Skróty 61
Odniesienie 62
Linki terminologiczne 62
Glosariusz 62
Indeks 71

Polis wersja językowa

©1988-2023 Future Corporation Pty. Ltd. 078 538 002 i Siser® North America. Wszelkie prawa zastrzeżone. E&OE.

Oprogramowanie opisane w niniejszym podręczniku jest dostarczane na podstawie licencji i nie może być używane ani kopiowane zgodnie z warunkami takiej licencji, które stanowią część oprogramowania, odwiedź stronę:
https://fcl.software/legal/eula/

Zrzeczenie się
Narzędzia/funkcje wymienione w niniejszym dokumencie mogą być ograniczone lub niedostępne na różnych poziomach, edycjach, wariantach lub wersjach oprogramowania.

Powielanie lub przekazywanie tego dokumentu, w jakiejkolwiek formie lub w jakikolwiek sposób, jest surowo zabronione bez pisemnej zgody Future Corporation Pty Ltd.

Informacje zawarte w niniejszym podręczniku mogą ulec zmianie bez pisemnego powiadomienia i są regularnie aktualizowane online. Ltd. nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiekolwiek błędy, pominięcia lub nieścisłości, które mogą, ale nie muszą być drukowane lub pojawiają się w niniejszym podręczniku i wersji elektronicznej stanowiącej część oprogramowania.

Znakami towarowymi
Leonardo Design Studio jego moduły i komponenty są znakami towarowymi, znakami usługowymi, nazwami produktów lub zarejestrowanymi nazwami t / a (dba) Future Corporation Pty Ltd.

Microsoft, MS DOS i Windows są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation. Apple, AppleTalk, Macintosh i MacOS są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Apple Computer Inc. CorelDRAW jest znakiem towarowym firmy Corel Corporation. Postscript, Encapsulated Postscript i Adobe Type Manager są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Adobe Systems Inc. PANTONE i inne znaki towarowe Pantone, Inc. są własnością Pantone. Inne wymienione produkty mogą być znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi zarejestrowanych firm.

MILE WIDZIANY

Dziękujemy za zakup Leonardo Design Studio. Zapoznaj się z niniejszą instrukcją, aby zainstalować, skonfigurować, aktywować i korzystać z oprogramowania.

O OBIEKCIE LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio to samodzielne oprogramowanie do projektowania graficznego, które służy do tworzenia grafiki, która ma zostać wysłana do noża Siser.

ZASOBY EDUKACYJNE

Leonardo Design Studio ma kilka zasobów, aby dowiedzieć się, jak korzystać z oprogramowania.

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO PODRĘCZNIKA

Dostęp do podręcznika można uzyskać z menu Pomoc (menu) / Tematy pomocy Leonardo Design Studio i otwiera się za pomocą programu Acrobat Reader®, który można pobrać bezpłatnie ze strony internetowej Adobe.

JAK LOKALIZOWAĆ/ZNAJDOWAĆ TEMATY

Istnieje kilka sposobów znalezienia tematu pomocy w podręczniku w następujący sposób:

1. **Spis treści:** Na początku podręcznika kliknij numer strony tematu, a zostaniesz przeniesiony do lokalizacji tego tematu w podręczniku.
2. **Okienko nawigacji:** W programie Acrobat Reader kliknij menu Widok (menu) / Pokaż/Ukryj / Panele nawigacji / Zakładki i kliknij zakładki (patrz wyżej), aby przejść do wybranego tematu.
3. **Wyszukiwanie:** Kliknij menu Edytuj / Znajdź i wpisz słowo kluczowe lub frazę, aby znaleźć dowolny temat zawierający to słowo lub frazę.
4. **Indeks:** Indeks ważnych terminów znajduje się na końcu podręcznika.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Odpowiedzi na wiele pytań dotyczących konfiguracji i instrukcji zostały już udzielone online:
https://www.siserna.com/leonardo-design-studio/

LEKCJE WIDEO I SAMOUCZKI

Istnieje kilka filmów online, które pomogą Ci zacząć, a następnie nauczą Cię, jak w pełni korzystać z oprogramowania. Zobacz zakładkę Samouczki w oprogramowaniu.

LEKCJE WPROWADZAJĄCE

Jeśli masz połączenie z Internetem, kliknij każdą lekcję poniżej, aby wyświetlić ją w przeglądarce internetowej.



Rozpakowywanie i skrócona instrukcja obsługi



Poznawanie interfejsu użytkownika Cutter



Skonfiguruj nóż



Wykonywanie pierwszego cięcia



Adapter znacznika noża



Drukuj i wycinaj

INSTALOWAĆ I AKTYWUJ (ODBLOKUJ) STUDIO PROJEKTOWE LEONARDO

PRZEGLĄD

Leonardo Design Studio można zainstalować bez aktywacji. Jednakże, aby korzystać z oprogramowania bez ograniczeń, należy je aktywować, co podlega następującym warunkom.

Uwaga: Aby odblokować edycję Pro, musisz wykupić ważną subskrypcję.

WYMAGANIA SYSTEMOWE

Aby uruchomić Leonardo Design Studio, następująca konfiguracja komputera znajdują się poniżej:

Minimalna konfiguracja komputera

- 64-bitowy komputer Intel/AMD PC lub 64-bitowy komputer Intel/M1 Mac
- 100 GB dostępnego miejsca na dysku twardym.
- 8 GB pamięci RAM.
- Monitor kolorowy SVGA ustawiony na min 1024x768 pikseli.
- Karta graficzna/graficzna SVGA 512 MB.
- 2 przyciski myszy.
  Microsoft Windows 8.1 lub MacOS 10.15 (z prawidłowo skonfigurowanym programem antywirusowym).

IDEALNA KONFIGURACJA KOMPUTERA

- Procesor Intel i9, AMD Ryzen 9 lub Apple M1
- 100 GB + dostępnego miejsca na dysku twardym.
- 32 GB + pamięci RAM.
- Monitor kolorowy płaskoekranowy (1920 pikseli).
- Karta graficzna/graficzna 4 Gb +.
- 2 przyciski przewijania kółko Mysz.
- Microsoft Windows 11 Pro, MacOS 13 (z odpowiednio skonfigurowanym programem antywirusowym).

Uwaga: Brak wszystkich idealnych konfiguracji komputera nie ogranicza korzystania z oprogramowania, ponieważ może ono nadal działać przy minimalnych wymaganiach systemowych.

JAK ZAINSTALOWAĆ LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio jest dostarczany do pobrania i/lub na płycie. Aby zainstalować oprogramowanie:

1. Konto użytkownika w systemie Windows musi mieć uprawnienia (uprawnienia) administratora.
2. Użytkownik musi zarejestrować się przy użyciu prawidłowego adresu e-mail i potwierdzić swój adres e-mail za pomocą kodu potwierdzającego wysłanego pocztą elektroniczną.
3. Użytkowanie musi być zgodne z umową licencyjną oprogramowania w celu zainstalowania oprogramowania, patrz: https://fcl.software/legal/eula/

POBIERAĆ

Kliknij lub wpisz link pobierania podany w przeglądarce internetowej i zapisz plik w znanej lokalizacji. Uwaga: Plik może być ustawiony jako bezpieczny w oprogramowaniu antywirusowym (wyszukaj, jak to zrobić online) lub może być konieczne odblokowanie go do uruchomienia (kliknij plik prawym przyciskiem myszy i kliknij Właściwości / Odblokuj). Po pobraniu pliku otwórz go i postępuj zgodnie z instrukcjami instalacji oprogramowania na komputerze.

ANTYWIRUS OPROGRAMOWANIE

Oprogramowanie antywirusowe musi być skonfigurowane tak, aby umożliwić programowi Leonardo Design Studio działanie bez ograniczeń. Aby to zrobić, oznacz lub ustaw ten folder oraz jego podfoldery i pliki jako bezpieczne i/lub poddane kwarantannie z oprogramowania antywirusowego.

AKTYWUJ (ODBLOKUJ) LEONARDO DESIGN STUDIO

Aby korzystać z Leonardo Design Studio bez ograniczeń, oprogramowanie musi być aktywowane (odblokowane) przez Internet.

JAK AKTYWOWAĆ

Aby korzystać z oprogramowania, użytkownik musi podać prawidłowy adres e-mail i zarejestrować swoje konto. Użytkownik musi potwierdzić swój adres e-mail za pomocą kodu potwierdzającego wysłanego pocztą e-mail. Może być również konieczne podanie numeru seryjnego noża, który zwykle znajduje się z tyłu lub na spodzie noża.

Uwaga: Aby odblokować edycję Pro, musisz wykupić ważną subskrypcję.

Jeśli posiadasz **wersję Pro Trial,** program będzie zawierał wersję próbną w tytule okna, będzie również zawierać szczegóły dotyczące daty wygaśnięcia wersji próbnej, np. Wersja próbna – do XX/XX/XXXX).

PROBLEMY Z POBIERANIEM, INSTALACJĄ I AKTYWACJĄ/BŁĘDY

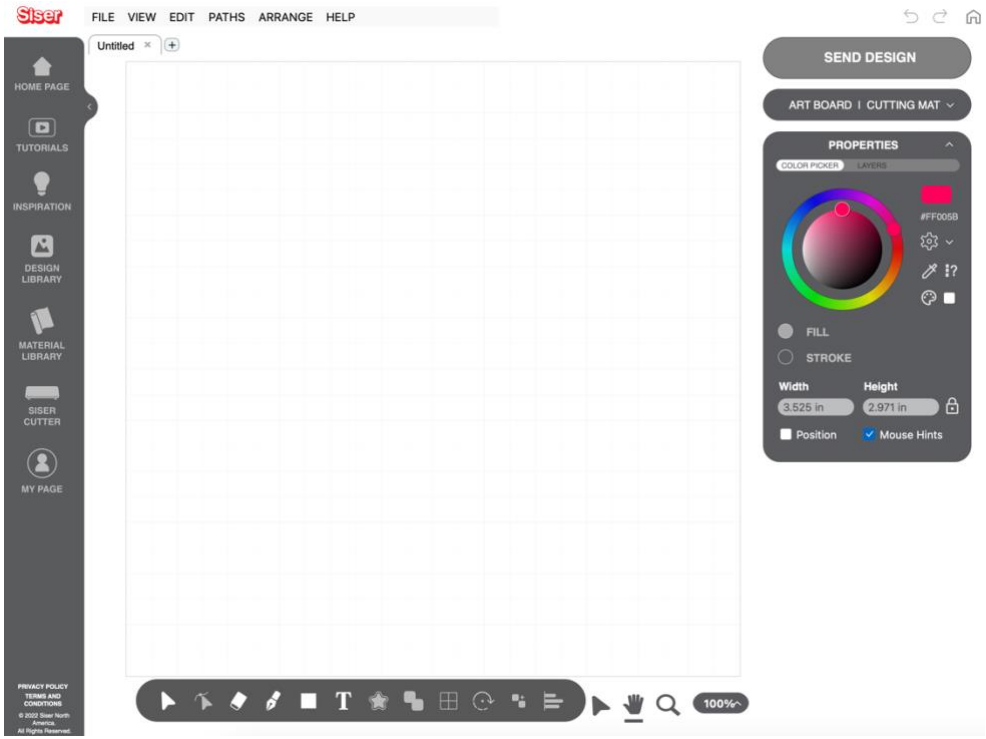
Aby Leonardo Design Studio działał poprawnie, system Windows, wszystkie inne programy i programy antywirusowe, sterowniki i sieci muszą być poprawnie skonfigurowane i działać bez błędów.
Windows / MacOS zapewnia narzędzia do rozwiązywania problemów i diagnostykę online (wyszukaj online: Windows lub MacOS fix it). Istnieją odpowiedzi na większość pytań dotyczących konfiguracji i odpowiedzi online:

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

Skorzystaj z tych zasobów przed skontaktowaniem się z pomocą techniczną, która dotyczy tylko błędów i problemów programu Leonardo Design Studio i nie jest przeznaczona do konfiguracji ani szkolenia. Jeśli problem będzie się powtarzał, odwiedź stronę: https://future.support

PRZESTRZEŃ ROBOCZA LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio używa menu, pasków narzędzi i paneli narzędzi, jak pokazano na tym diagramie:



Narzędzia wysuwane na pasku narzędzi w lewym dolnym rogu będą mogły być wybierane automatycznie w zależności od tego, jaki obiekt lub obiekty są wybrane w obszarze projektowania.

Ze strony głównej lub dowolnej karty w menu po lewej stronie możesz wybrać menu Plik, aby otworzyć ostatnio zapisane pliki, nową stronę, przejść do ustawień strony lub otworzyć preferencje itp.

Menu Moje strony po lewej stronie umożliwia logowanie/wylogowywanie, edytowanie informacji o koncie i przeglądanie ostatnich plików.

STRONA GŁÓWNA

Karta Strona główna zawiera rekomendacje inspiracji, szybki dostęp do przydatnych filmów i kolorów winylowych.

SAMOUCZKI

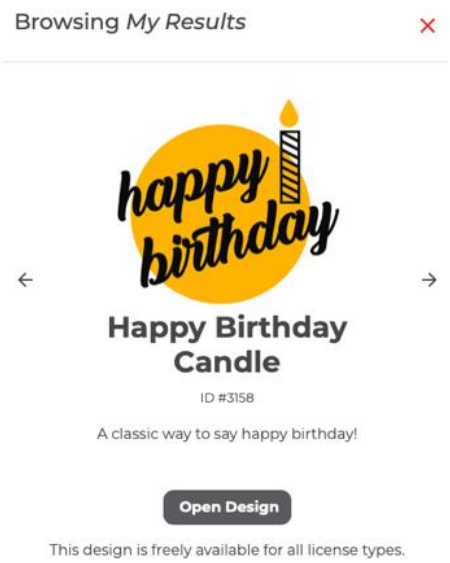
Karta Samouczki zawiera bazę wiedzy dostępnych samouczków. Kliknij menu rozwijane Polecane samouczki, aby rozwinąć dostępne opcje samouczka, w tym konfigurację frezu Siser i podstaw winylu. Po prawej stronie możesz zlokalizować funkcję wyszukiwania, w której możesz wpisać słowa kluczowe, aby przejść do określonego tematu.

INSPIRACJA

Zakładka Inspiracja przedstawia wiele przykładowych pomysłów i projektów wraz z instrukcjami i wymaganymi narzędziami dotyczącymi wykonywania przykładowych projektów. Są one do Twojej dyspozycji, aby pomóc w procesie projektowania i zapewnić podstawę do zwiększenia kreatywności.

BIBLIOTEKA PROJEKTÓW

Karta biblioteki projektów jest uporządkowana według kategorii (kliknij menu rozwijane, aby wybrać kategorię) i może być filtrowana i sortowana według różnych specyfikacji. Możesz również użyć funkcji wyszukiwania, aby odkryć potencjalne projekty, które możesz uwzględnić w swoich projektach. Aby użyć przykładowego projektu, kliknij zaznaczenie, a następnie naciśnij przycisk Otwórz projekt.



Za pomocą strzałek można przewijać dostępne opcje.

BIBLIOTEKA MATERIAŁÓW

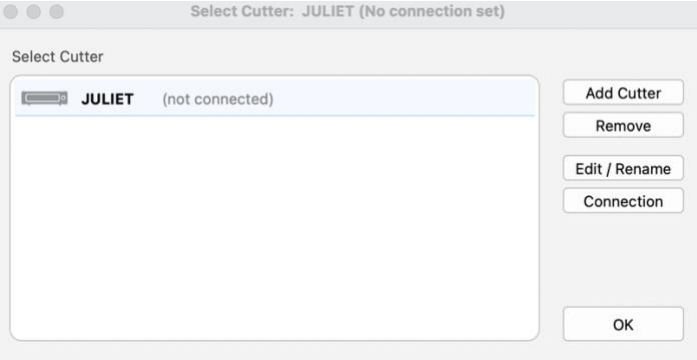
Karta biblioteki materiałów zawiera listę rozwijaną dostępnych produktów, które można wykorzystać do różnych celów. Kliknij produkt, aby rozwinąć informacje na temat szczegółów materiałów, zalecanych zastosowań i instrukcji użytkowania.

FREZ SISER

Zakładka Siser Cutter umożliwia zarejestrowanie maszyny i aktualizowanie oprogramowania i oprogramowania układowego, sprawdź na tej stronie, aby upewnić się, że nigdy nie przegapisz aktualizacji.

ZARZĄDZANIE FREZAMI

Kliknij menu Plik / Zarządzaj nożami, a otworzy się okno, aby wyświetlić Zarządzaj nożami.



W tym oknie możesz wyświetlić dostępne frezy w formie listy.

Dodaj obcinacz

Dodaj nowy lub usuń istniejący obcinacz.

Edytuj/Zmień nazwę

Wybierz typ modelu i dodaj nazwę do noża, aby łatwo zidentyfikować frez.

Połączenie

Dostępne są szczegóły, takie jak typ połączenia (Wi-Fi lub USB), adres IP i port.

Za pomocą tego ustawienia można również podłączyć nowy i/lub istniejący frez.

MOJA STRONA

Karta Moja strona umożliwia edytowanie informacji o koncie i wyświetlanie ostatnio używanych plików.

PROJEKT

Karta Projektowanie umożliwia szybkie przejście do obszaru projektowego/Tablicy artystycznej/maty do cięcia i zapisze projekt, jeśli przejdziesz do innego menu.

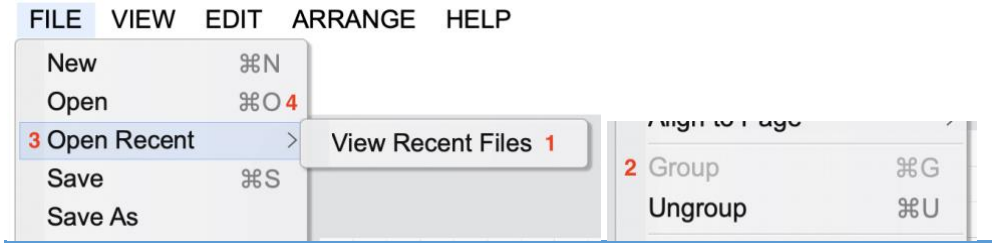
NARZĘDZIA LEONARDO DESIGN STUDIO

Każda sekcja (obszar) narzędzi Leonardo Design Studio została opisana w następujący sposób.

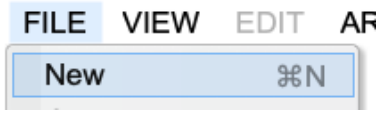
① MENU

Menu Leonardo Design Studio to polecenia pogrupowane według typów wykonywanych operacji i zawierające większość narzędzi i funkcji oprogramowania. Funkcjonalność menu pokazana na poniższym schemacie wskazuje:

1. Po kliknięciu pojawi się podmenu (wyświetlenie).
2. Polecenie nie jest obecnie dostępne.
3. Aktualnie wybrane polecenie (kliknij, aby wykonać).
4. Skrót klawiaturowy polecenia.



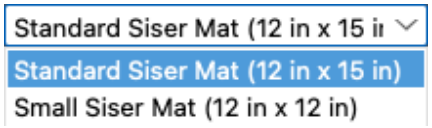
② POLECENIA



Polecenie wykonuje się, klikając jego przycisk.

Uwaga: przyciski mogą być również ukryte w menu rozwijanym lub wysuwane, jak wyjaśniono poniżej.

LISTA ROZWIJANA POLECENIA



Kliknij pola rozwijane , aby wyświetlić więcej przycisków i ustawień.

(3) Wysuwane paski narzędzi



Kliknij i najedź kursorem na wysuwane przyciski, aby wyświetlić więcej przycisków.

(4) SZALKA/TRYB EDYCJI & /ZOOM



Trybu panoramowania można użyć, przytrzymując wciśnięty Shift + lewy przycisk myszy i przeciągając lub wybierając narzędzie Przesuwanie. Aby wyjść z trybu panoramowania, kliknij przycisk escape lub ponownie wybierz przycisk przesuwania, aby go wyłączyć.

Skrót: Shift + lewy przycisk myszy (przeciągnięcie)

Możesz powiększyć, wybierając lupę i klikając stronę, aby powiększyć. Aby zresetować stronę, cofnij ją do 100%, wybierz przycisk 100%.



Skrót: w trybie powiększenia Shift + kliknij lewym przyciskiem myszy, aby pomniejszyć
Skrót: Tryb powiększenia: F2
Skrót: Powiększ: F3
Skrót: Pomniejszanie: F4
Skrót: Powiększ do wszystkich: F5

(5) CENTRUM PROJEKTOWE



Centrum projektowe to repozytorium głównych narzędzi i funkcji Leonardo Design Studio. Centrum projektowania umożliwia przełączanie między opcją Mata tnąca a rolką materiału i zawiera właściwości odnoszące się do obiektów na stronie.

Wskazówka: rozwiń/ukryj ustawienia Właściwości, klikając strzałkę w prawym górnym rogu.

WŁAŚCIWOŚCI

Sekcja właściwości zawiera kilka funkcji do zarządzania i edycji obiektów/projektów.

(1) Selektor kolorów

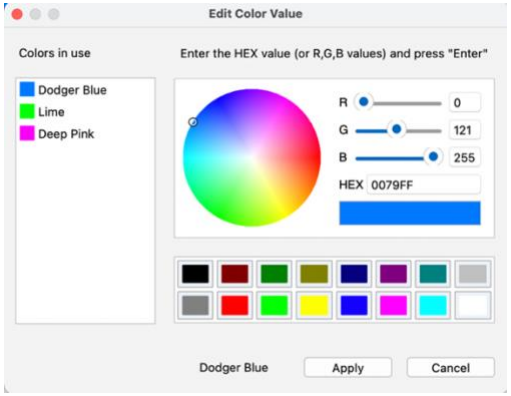
Selektor kolorów pozwala wybrać żądane kolory stosowane do obiektów, pierścień zewnętrzny pozwala wybrać kolor, podczas gdy wewnętrzny okrąg pozwala wybrać idealny odcień.

Stosowanie wartości HEX



Uwagi: Kliknij małe kółka i przeciągnij, aby zmienić zastosowany kolor, wartość HEX zmieni się w tym momencie, wskazując bieżący odcień.

Klikając wyświetlony odcień koloru, otworzy się nowe okno, w którym możesz dostosować wartość HEX, wpisując wskazaną wartość i naciskając "enter" / "return" na klawiaturze.

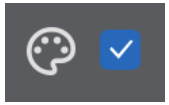


Bezpośrednio poniżej znajduje się również lista standardowych kolorów dla Twojej wygody.



Stały kolor

Wybranie przycisku Stały kolor umożliwia przełączanie między ograniczonym zakresem kolorów w celu łatwego wyboru.



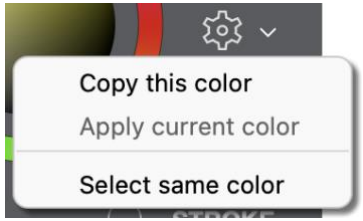
Kolor wypełnienia

Wybranie opcji WYPEŁNIJ spowoduje wypełnienie koloru obiektów znajdujących się w obrębie zamkniętej granicy.

Kolor obrysu

Wybranie opcji OBRYS spowoduje ustawienie koloru konturu obiektu.

Kopiowanie koloru



Aby skopiować kolor, użyj koła zębatego obok koła kolorów. Kliknij menu rozwijane z obiektem wybranym w opcji "Kopiuj kolor", a następnie wybierz nowy obiekt, kliknij to samo menu rozwijane i zamiast tego wybierz opcję "Zastosuj kolor".

Uwaga: Aby wybrać wszystkie elementy tego samego koloru, kliknij "Wybierz ten sam kolor" z menu rozwijanego (nie działa, gdy obiekty są zgrupowane). W tym miejscu możesz zmienić wszystkie te kształty na inny kolor (jednocześnie).

Kolory w użyciu

Aby zastosować kolor, który jest już używany, kliknij próbnik kolorów, a w lewej kolumnie zostanie wyświetlona lista używanych kolorów, których można użyć do szybkiego zastosowania kolorów już używanych w obszarze roboczym.

Kroplomierz do oczu

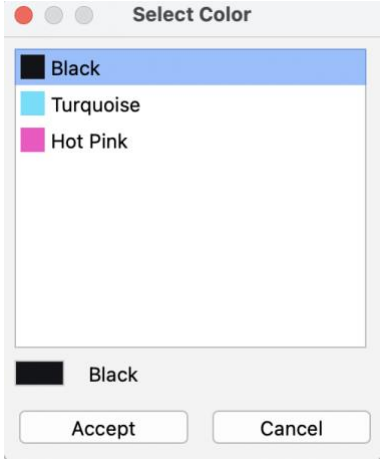
Gdy to narzędzie jest zaznaczone, to narzędzie zmieni wybrane kolory na kolor, który klikniesz.

Skrót: "Shift" wybierze wszystkie kształty koloru, który klikniesz.

Wybierz według koloru

Aby wybrać wszystkie kształty tego samego koloru, kliknij ikonę pokazaną poniżej.

Pojawi się okno umożliwiające wybranie koloru, według którego chcesz filtrować wybrane kształty.



Kliknij przycisk Akceptuj, aby wykonać akcję, lub przycisk Anuluj, aby zakończyć.

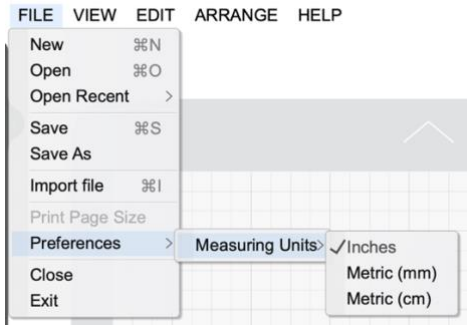
(2) Specyfikacja rozmiaru

Zmień szerokość i wysokość obiektu, wpisując żądane wymiary. Domyślnie rozmiar zaznaczonego obiektu zmieni się proporcjonalnie, aby wyłączyć to ustawienie i edytować każdą szerokość i wysokość indywidualnie, usuń zaznaczenie ikony kłódki, aby kłódka była otwarta.



Jednostki miary

Zmień preferencje jednostki miary, klikając menu Plik / Preferencje / Jednostki miary / Wybierz żądaną opcję z dostępnej listy.



DOKUMENTY I STRONY

Leonardo Design Studio pracuje z dokumentami wielostronicowymi Każda strona może mieć taki sam lub inny rozmiar.

DOKUMENTÓW

ABY OTWORZYĆ DOKUMENT

Kliknij menu Plik / Otwórz , a otworzy się okno wyboru pliku do otwarcia. Następnie przejdź do miejsca, w którym znajduje się plik, który chcesz otworzyć, wybierz plik i kliknij przycisk Otwórz.

ABY OTWORZYĆ OSTATNIO UŻYWANY DOKUMENT

Kliknij Otwórz ostatnie lub kliknij menu Plik / Otwórz ostatnie, a otworzy się opcja przeglądania ostatnich plików jako miniatur.

ABY ZAPISAĆ DOKUMENT

Po otwarciu dokumentu kliknij Zapisz lub na Menu Plik / Zapisz i otworzy się okno zapisywania. Przejdź do miejsca, w którym chcesz zapisać plik na komputerze, wprowadź nazwę pliku w polu Nazwa pliku i kliknij przycisk Zapisz.

ABY ZAPISAĆ JAKO

Po otwarciu dokumentu kliknij polecenie Zapisz jako lub menu Plik / Zapisz jako , a otworzy się okno Zapisz jako. Przejdź do miejsca, w którym chcesz zapisać plik na komputerze, wprowadź nazwę pliku w polu Nazwa pliku i kliknij przycisk Zapisz.

FORMATY PLIKÓW I ROZSZERZENIA

Leonardo Design Studio zostanie otwarty i zapisany w następującym pliku macierzystym Formaty:

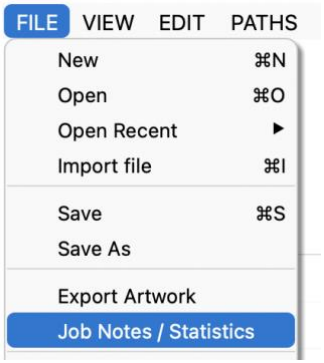
.LDS Leonardo Design Studio Dokument Zawiera wszystkie elementy dokumentu (obiekty, tekst, obrazy, krzywe, symbole, strony itp.).

NOTATKI O PRACY/STATYSTYKI

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

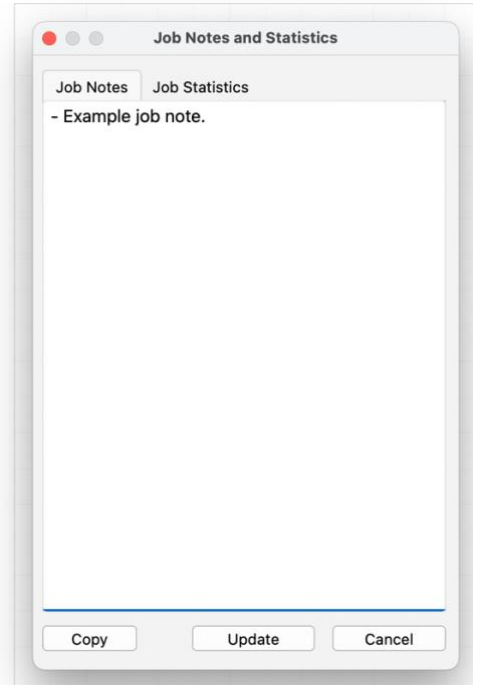
Notatki o pracy

Kliknij menu Plik / Notatki o zadaniach / Statystyki, a otworzy się opcja przeglądania notatek i statystyk pracy.



Notatki z pracy umożliwiają użytkownikom dokumentowanie i przechowywanie istotnych informacji związanych z określonym zadaniem lub zadaniem, służąc jako wygodny system referencyjny lub przypominający do śledzenia ważnych szczegółów, postępów i instrukcji w całym procesie pracy.

Aby dodać notatkę o pracy, po prostu zacznij pisać w polu tekstowym.

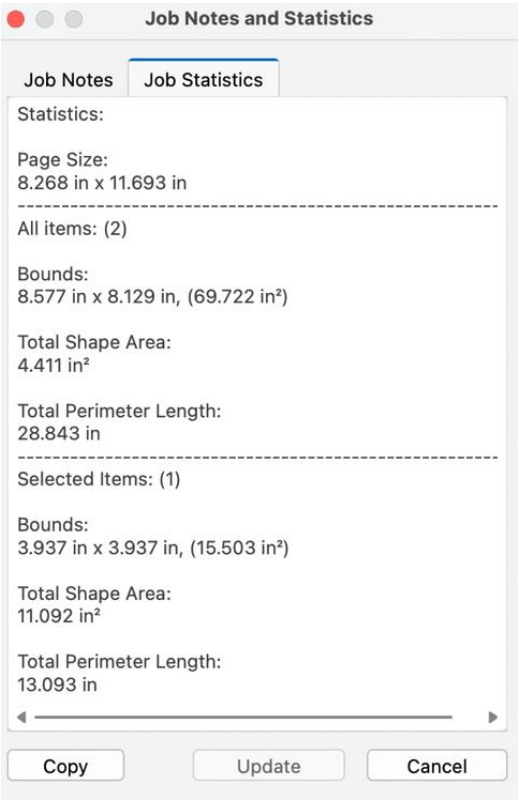




Uwaga: Pamiętaj, aby wybrać opcję Aktualizuj po zakończeniu. Notatki o zadaniach są widoczne po lewej stronie paska narzędzi. Najedź na niego kursorem, aby zobaczyć szybki przegląd notatki o pracy.

Statystyki pracy

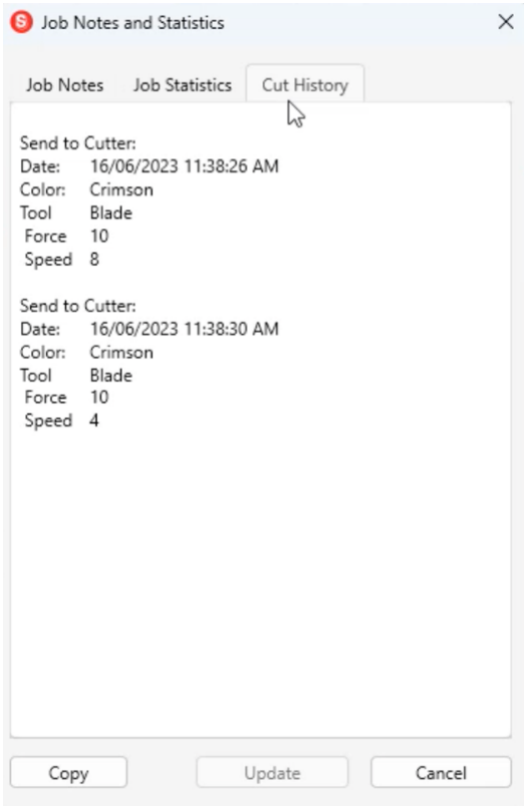
Statystyki zadań zapewniają przegląd statystyk odnoszących się do wszystkich obiektów w dokumencie. Zawiera sekcję poświęconą statystykom dla dowolnych wybranych obiektów. Rodzaje dostarczanych statystyk obejmują rozmiar, kształty, pokrycie kwadratu, całkowitą długość cięcia, całkowity obwód itp.



Uwaga: Jest to przydatne przy obciążaniu klientów za zadania, ponieważ użytkownik może łatwo zidentyfikować całkowitą ilość zużytych materiałów.

Historia cięcia

Po wycięciu zadania można przejrzeć historię cięć w notatkach i statystykach zadań, aby zidentyfikować poprzednie czasy cięcia zadania, zastosowane ustawienia i kolor itp., Jak pokazano poniżej.

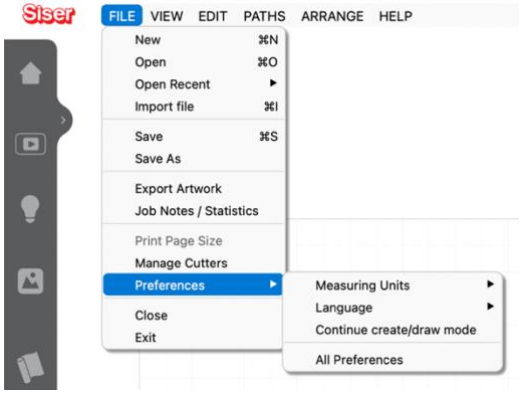


Uwaga: Pomaga to określić, czy wycięto konkretny fragment pracy, jeśli nie możesz sobie przypomnieć.

PREFERENCJE I USTAWIENIA

Kliknij menu Plik / Preferencje, a pojawi się opcja przeglądania preferencji.

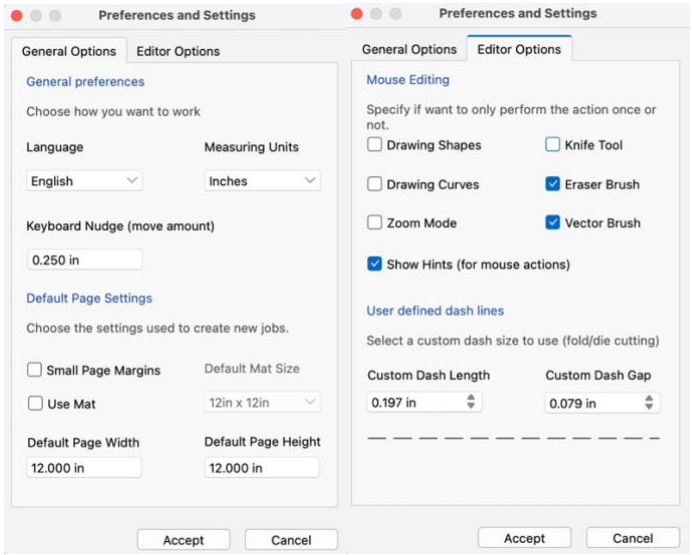
Wskazówka: Możesz szybko edytować preferencje jednostki miary i języka z poziomu menu, jak pokazano poniżej:



Kliknij menu Plik / Preferencje / Wszystkie preferencje, a otworzy się opcja przeglądania preferencji i ustawień.

Zobaczysz dwa dostępne okna, Opcje ogólne i Opcje edytora.

Po wybraniu wybranych ustawień kliknij przycisk Akceptuj, aby zapisać zmiany.



Opcje ogólne: Preferencje ogólne

Język

Ustaw język, w którym chcesz wyświetlić program.

Jednostki miary

Ustaw jednostkę miary, tj. cale, milimetry, centymetry.

Szturchnięcie klawiatury

Ilość/odległość, na jaką obiekt będzie się przesuwał podczas używania strzałek na klawiaturze.

Opcje ogólne: Domyślne ustawienia strony

Małe marginesy strony

Umożliwia użytkownikowi drukowanie bardzo blisko krawędzi.

Uwaga: Należy to zrobić na własne ryzyko.

Użyj maty

Wybierz, czy chcesz tworzyć nowe zadania przy użyciu maty i ustaw domyślny rozmiar maty.

Wymiary

Ustaw domyślną szerokość i wysokość strony, która ma być używana podczas tworzenia nowych zadań.

Opcje edytora: Edycja myszą

Wybierz narzędzia, które chcesz wykonać tylko raz, gdy są używane, tj. po wykonaniu operacji tryb narzędzia jest wyłączany i przywracany do narzędzia Zaznaczanie.

Opcje edytora: Linie kresek

Wybierz niestandardowy rozmiar deski rozdzielczej, który ma być używany w zadaniach składania/sztancowania.

USTAWIENIA STRONY

Leonardo Design Studio oferuje różne rozmiary stron, w tym wszystkie najpopularniejsze rozmiary standardowe.

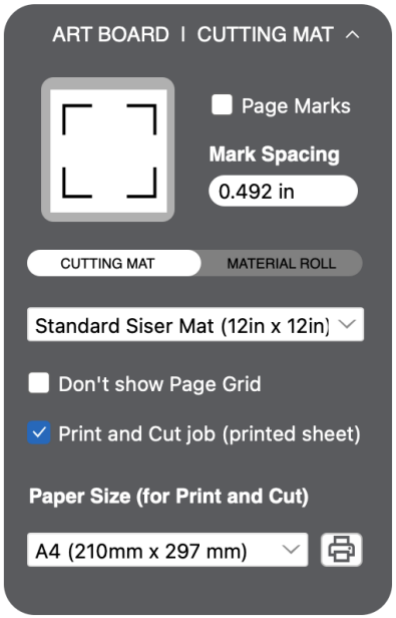
TABLICA ARTYSTYCZNA | FOSA TNĄCA

Wskazówka: Rozwiń/ukryj ustawienia tablicy graficznej lub maty do cięcia, klikając strzałkę w prawym górnym rogu.

Aby otworzyć okno Ustawienia strony

Nie zaznaczając niczego w dokumencie, kliknij menu Plik / Ustawienia strony.

Rozmiar strony

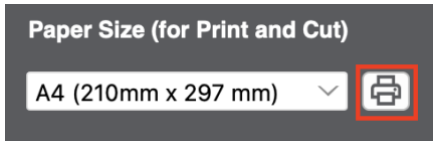


Leonardo Design Studio umożliwia zaprojektowanie trybu maty tnącej lub trybu rolki materiału.

Wymiary Art Board/Cutting Mat można ustawić na standardowe opcje maty tnącej Siser.

Rolka materiału umożliwia edycję wysokości/szerokości, jednak nie można jej ustawić na większą niż frez, aby zapewnić dokładność podczas cięcia.

Rozmiar wydruku (Print Size) można wybrać za pomocą listy rozwijanej Rozmiar papieru (Paper Size). Jednak żądana opcja może być niedostępna. W związku z tym wymiary można również ustawić za pomocą opcji Rozmiar papieru, którą można pobrać z aktualnie używanej drukarki, naciskając przycisk Drukarka:



Po kliknięciu rozwinie opcje rozmiarów papieru w zależności od aktualnie podłączonej drukarki, aby zmienić rozmiar papieru na inny drukarka, wybierz żądaną drukarkę z listy rozwijanej.

POMIAR I UKŁAD

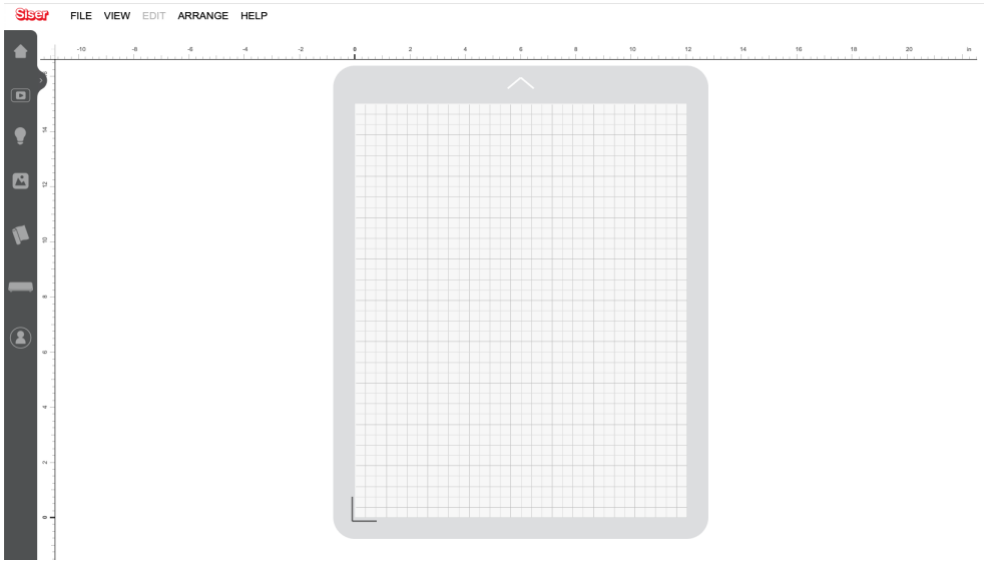
Leonardo Design Studio udostępnia narzędzia pomiarowe i układu, które pomagają w rysowaniu, wyrównywaniu i pozycjonowaniu obiektów, krzywych i tekstu w obszarze rysunku.

PRACA Z SIATKĄ

Siatka to seria przecinających się linii rozmieszczonych w równej odległości od siebie, których można używać do precyzyjnego tworzenia, wyrównywania i pozycjonowania obiektów, tekstu lub krzywych w obszarze rysunku za pomocą funkcji Przyciągaj do.

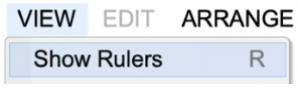
PRACA Z LINIJKAMI/SZKIELETEM

Władcy umożliwiają dokładne rysowanie, wymiarowanie i wyrównywanie obiektów. Linijki są intuicyjne, ponieważ automatycznie przeskalowują się podczas powiększania i pomniejszania oraz aktualizują bieżące jednostki miary.



Korzystanie z linijek

Wyświetlanie lub ukrywanie linijek



Linijki można wyświetlić lub ukryć w menu Widok / Pokaż linijki.

Korzystanie z modelu szkieletowego

Wyświetlanie lub ukrywanie szkieletu

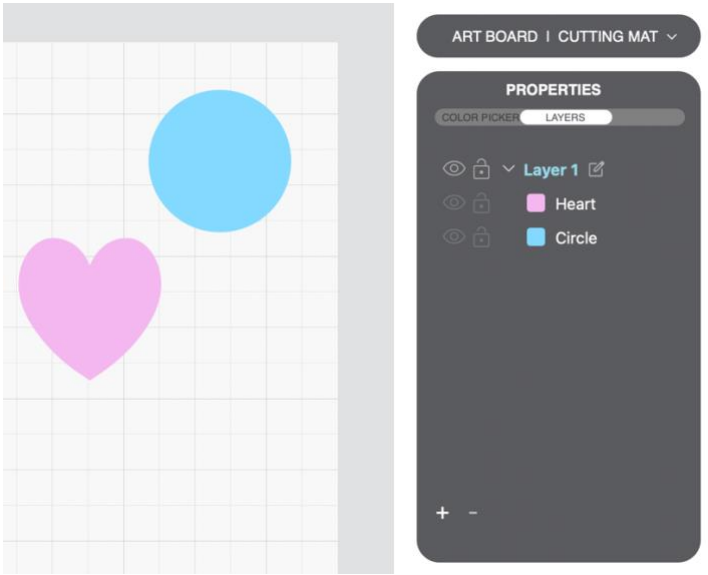


Możesz wyświetlić lub ukryć szkielet z menu Widok / Pokaż szkielet.

Skrót: 'W'

PRACA Z WARSTWAMI

Warstwy to różne poziomy, na których można umieszczać obiekty, takie jak linie wektorowe, kształty i inne elementy. Służą one do oddzielania części obrazu lub rysunku, umożliwiając osobną edycję i manipulowanie poszczególnymi elementami kompozycji.



Korzystanie z paneli warstw

Dodawanie lub usuwanie warstwy

Użyj przycisków plus i minus w lewym dolnym rogu panelu, aby usunąć lub dodać warstwę.

Zmiana nazwy warstwy

Aby zmienić nazwę warstwy, kliknij dwukrotnie tekst, a zostanie wyświetlone pole tekstowe umożliwiające edycję nazwy warstwy.

Uwaga: Dotyczy to również nazw kształtów/obiektów w warstwie.

Blokowanie warstwy

Aby zablokować całą warstwę, kliknij ikonę kłódki obok warstwy, którą chcesz zablokować.

Uwaga: Działa to również w przypadku pojedynczych kształtów/obiektów w warstwie.

Wskazówka: Zablokowanie warstwy jest przydatne, aby zapobiec przypadkowemu przeniesieniu lub kliknięciu warstwy, której nie chcesz edytować w określonym momencie.

Wskazówka: W przypadku korzystania z warstw włącz znaczniki strony i zablokuj je, aby zapobiec przypadkowemu przeniesieniu znaczników strony podczas pracy nad zadaniem.

Ukrywanie warstwy

Aby ukryć całą warstwę, kliknij ikonę oka obok warstwy, którą chcesz zablokować.

Uwaga: Działa to również w przypadku pojedynczych kształtów/obiektów w warstwie.

Wskazówka: Ukrywanie warstwy jest przydatne, gdy chcesz wysłać tylko jedną z warstw do cięcia. Oznacza to, że jeśli pracujesz z warstwami, które mają zostać wysłane do cięcia w oddzielnych partiach, ukrycie warstwy zapewnia, że po wybraniu wysłania projektu / wysłania do cięcia, ukryta warstwa nie zostanie uwzględniona.

Rozmieszczanie warstw

Kliknięcie nazwy warstwy i przeniesienie jej powyżej lub poniżej innej warstwy ma taką samą funkcjonalność jak wysyłanie do przodu/do tyłu.

Wskazówka: Zmień kolejność warstw, klikając i przeciągając powyżej lub poniżej.

Uwaga: Działa to również w przypadku kształtów/obiektów w warstwie.

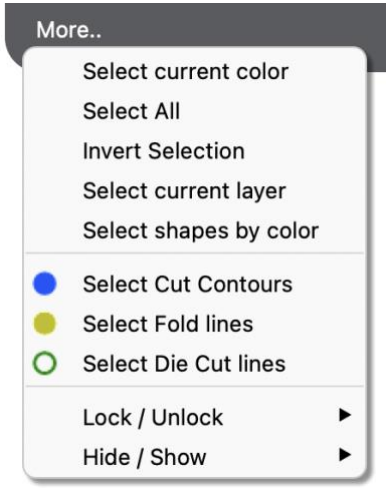
Aby przenieść jeden obiekt z jednej warstwy na drugą, rozwiń obie warstwy, kliknij obiekt w panelu warstw i przeciągnij go na warstwę, do której chcesz go umieścić.

Skrót: "Control"/"Command" + lewy przycisk myszy, aby zaznaczyć obiekty w warstwie **lub** zaznaczyć wiele warstw.

Skrót: Shift + lewy przycisk myszy, aby przechwycić wszystkie obiekty lub warstwy w obszarze z pierwszego zaznaczonego obiektu lub warstwy.

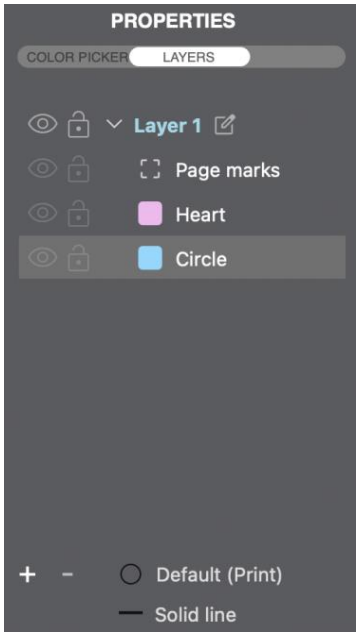
Zaznaczanie warstw

Kliknij przycisk Więcej na panelu warstw, aby rozwinąć listę opcji przydatnych do wyboru podczas pracy z warstwami, jak pokazano poniżej.



Drukowanie, wycinanie i składanie

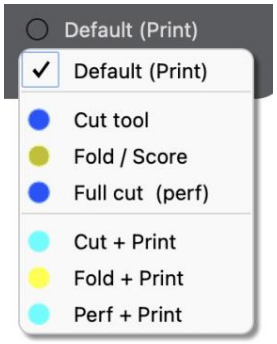
Wewnątrz panelu warstwy, po kliknięciu określonego obiektu w warstwie, opcje drukowania i wycinania stają się dostępne, jak pokazano poniżej.



Domyślną opcją jest drukowanie.

Aby zmienić opcję, kliknij przycisk, a pojawi się rozwijane pole z opcjami. Wybierz odpowiednią opcję dla każdego obiektu w zadaniu.

Drukuj i wycinaj



Porada: Możesz zaimportować obraz, w którym chcesz wyciąć tylko część tego obrazu w określonym kształcie.

W tym celu należy zaimportować obraz jako obraz tła (Importuj > Importuj plik > obraz tła) i kliknij obraz w warstwie.

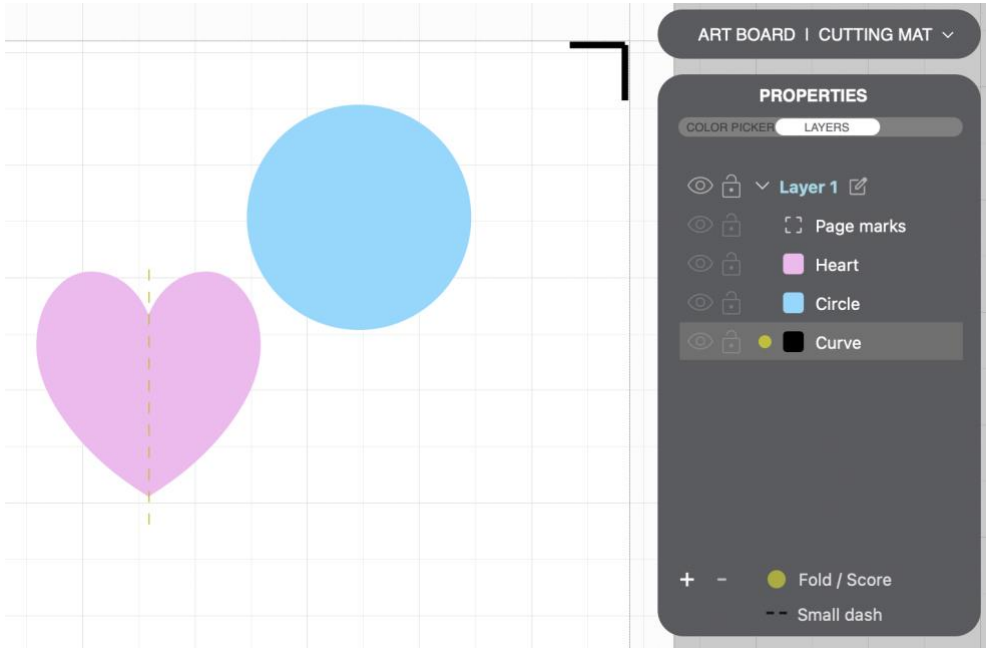
Następnie zaznacz obraz jako Drukuj, a następnie umieść kształt nad górną częścią obrazu i wybierz narzędzie Wytnij. W ten sposób sekcja obrazu w kształcie nad górną częścią obrazu zostanie wycięta.

Uwaga: Narzędzia te są również dostępne w menu Właściwości próbnika kolorów (gdy obiekt jest zaznaczony).

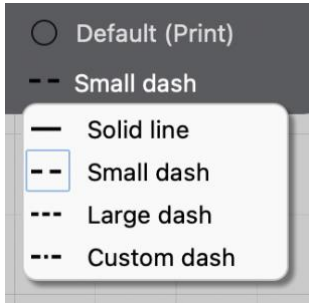
Linie zagięcia

Możesz utworzyć linię zagięcia przy użyciu innej siły tego samego ostrza w zadaniu drukowania i cięcia.

Aby to zrobić, narysuj linię/krzywą (którą można zidentyfikować na warstwach) i umieść ją w miejscu, w którym chcesz utworzyć linię zagięcia.



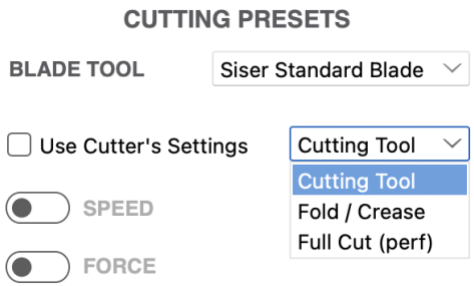
Następnie kliknij Domyślne (Drukuj), aby rozwinąć listę rozwijaną i zmienić linię na Fold/Score – dostosuje to siłę linii i zapobiegnie jej przecinaniu nośnika.



Wskazówka: Wybierz, czy chcesz użyć linii ciągłej, czy przerywanej.

Uwaga: Ustawienia siły można edytować ręcznie według typu narzędzia, np. Cięcie, Zgięcie/Zgięcie.

Kliknij Wyślij projekt i odznacz "Użyj ustawień frezu", aby ręcznie dostosować siłę i prędkość dla każdego narzędzia.



IMPORTOWANIE

Leonardo Design Studio jest wyposażony w moduły importowania, które służą do wstawiania (otwierania) plików stron 3rd bezpośrednio do bieżącego dokumentu.

IMPORTOWANIE PLIKÓW

Importuj dowolny format pliku

Aby zaimportować plik, kliknij menu Plik / Importuj, a otworzy się okno Importuj (jak pokazano powyżej).

Następnie przejdź do miejsca, w którym znajduje się plik i kliknij żądany plik, aby go podświetlić, a następnie kliknij przycisk Importuj. Okno importowania zniknie, a import zostanie zakończony.

Skrót: "Control"/"Command" + I

Przeciągnij i upuść

Możesz także przeciągnąć plik obrazu z okna Eksploratora Windows lub Mac Finder bezpośrednio do Leonardo Design Studio.

WSTAW OBRAZ (BITMAPA)

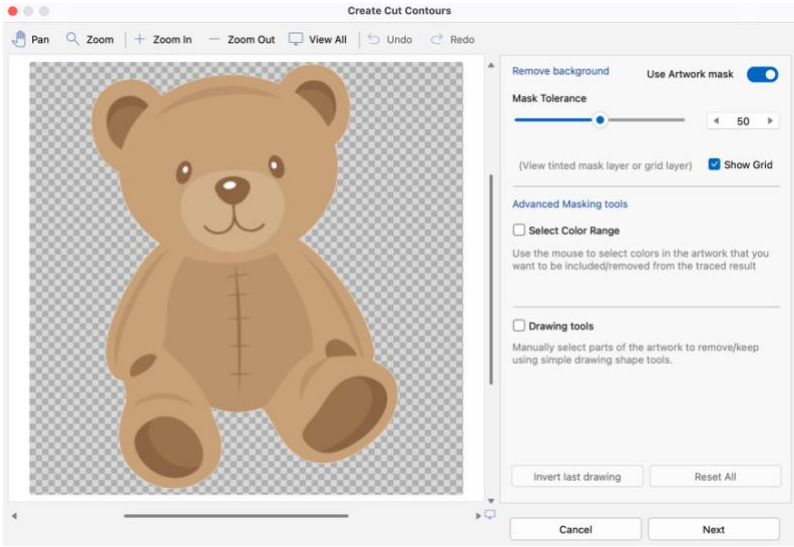
Przeciągnij i upuść

Można również przeciągnąć obraz (. SVG) z okna Eksploratora Windows/Mac Finder bezpośrednio do Leonardo Design Studio.

Uwaga: Podczas importowania obrazu domyślnie automatycznie tworzy się zadanie drukowania i wycinania.

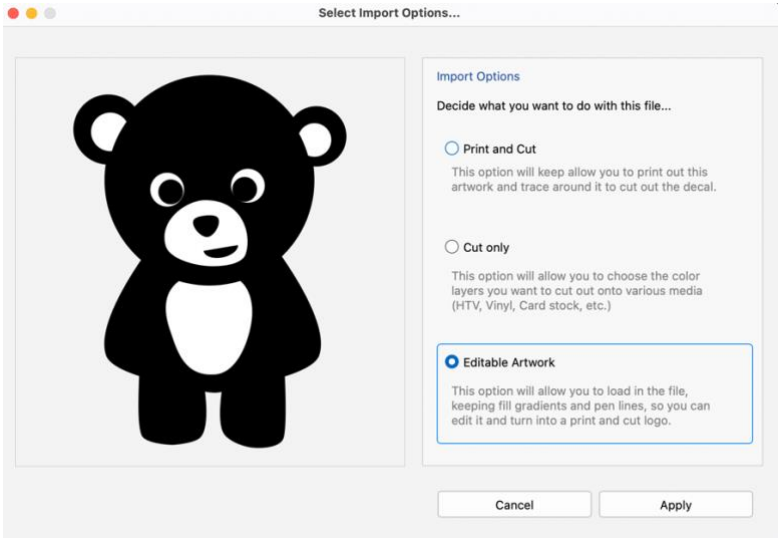
IMPORTOWANIE OBRAZÓW – OPCJE IMPORTU

Podczas importowania obrazu, w zależności od typu pliku, dostępne są różne opcje.



Importowanie obrazów z rozszerzeniem pliku .PNG, . TIF, .JPG przeniesie Cię prosto do modułu Contour Cutting.

Edytowalna kompozycja



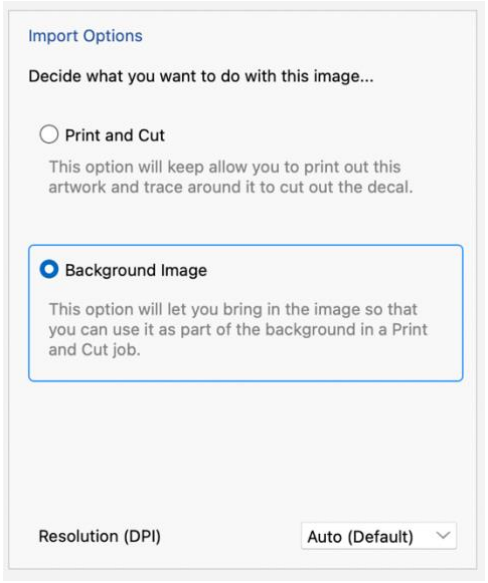
Importowanie obrazów z rozszerzeniem. Format SVG umożliwia wybór między opcją Drukuj i Wytnij, tylko wytnij lub zaimportuj obraz jako kompozycję edytowalną. Wynika to z faktu, że SVG oznacza skalowalną grafikę wektorową, co oznacza, że obraz składa się z geometrycznych kształtów, które można rozpoznać w oprogramowaniu.

Jeśli obraz jest importowany jako kompozycja edytowalna, najechanie kursorem na obraz za pomocą narzędzia zaznaczania spowoduje wyróżnienie każdego kształtu (gdy wskaźnik myszy przesuwa się nad nim) znajdującego się w grupie kształtów tworzących obraz, jak pokazano poniżej.



Importowanie obrazu tła

Aby zaimportować obraz jako obraz tła, wybierz Plik > Importuj plik i wybierz "Obraz tła", jak pokazano poniżej.



Wskazówka: Spowoduje to automatyczne ustawienie zadania jako zadania drukowania i wycinania.

OBSŁUGIWANE PLIKI

Import

Poniżej znajduje się lista formatów plików importowanych przez program Leonardo Design Studio:

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

EKSPORTUJĄCYCH

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

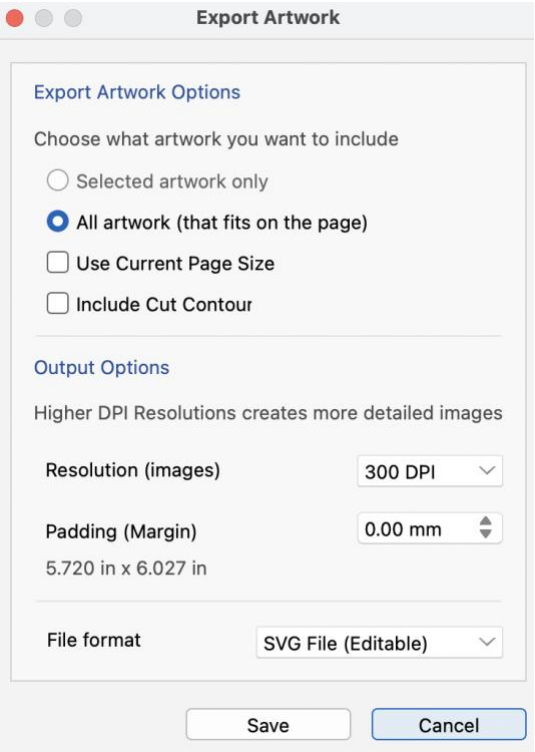
Leonardo Design Studio jest wyposażony w moduły importowania, które służą do wstawiania (otwierania) plików stron 3rd bezpośrednio do bieżącego dokumentu.

EKSPORTOWANIE PLIKÓW

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

Opcje eksportu kompozycji

Aby wyeksportować plik, kliknij menu Plik / Eksportuj kompozycję, a otworzy się okno Eksportuj.



Po wybraniu opcji eksportu kompozycji dostępny będzie szereg opcji.

Możesz wybrać, czy eksportować całą kompozycję, czy tylko zaznaczoną kompozycję, jeśli zaznaczone są obiekty.

Kliknij przycisk Zapisz, a program wyświetli monit o wybranie lokalizacji pliku.

Uwaga: Możesz wybrać rozmiar bieżącej strony, w przeciwnym razie eksport będzie miał rozmiar bieżących obiektów.

Wskazówka: Jeśli masz linie cięcia konturów, możesz wybrać, czy chcesz je uwzględnić.

Opcje wyjściowe

Można wybrać rozdzielczość, do której eksportowany obraz będzie federowany.

Uwaga: Ta opcja może być użyta, gdy zastosowano zniekształcenie.

Porada: Dodaj dopełnienie, aby utworzyć obramowanie wokół obrazu.

OBSŁUGIWANE PLIKI

Eksport

Poniżej znajduje się lista formatów plików eksportowanych przez Leonardo Design Studio:

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

Wskazówka: .PNG i .TIF mają przezroczyste tło, podczas gdy .JPG ma nieprzezroczyste lub białe tło.

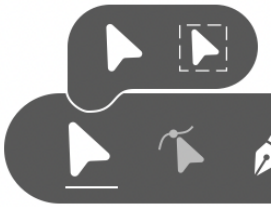
PRACA Z OBIEKTAMI

*Niektóre narzędzia są dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

Rozpocznij projektowanie w Leonardo Design Studio za pomocą paska narzędzi w lewym dolnym rogu ekranu.



WYBIERZ NARZĘDZIE



To narzędzie służy do wybierania obiektów na macie do cięcia/płycie artystycznej.

Domyślnie narzędziem zaznaczania jest zaznaczanie dotykowe i jest wyświetlane jako lewa opcja w wysuwanym menu. Oznacza to, że jeśli przytrzymasz lewy przycisk myszy i dotkniesz dowolnego obiektu, zaznaczy się obiekt.

Jednak drugą opcją w wysuwanym menu jest narzędzie zaznaczania z zastosowanym trybem wyboru wiązanego. Oznacza to, że jeśli przytrzymasz lewy przycisk myszy i wybierzesz opcję, obiekt zostanie zaznaczony tylko raz wewnątrz znaczników granicznych narysowanych za pomocą narzędzia zaznaczania. Jest to przydatne, gdy chcesz wybrać tylko niektóre rzeczy.

Tworzenie kopii

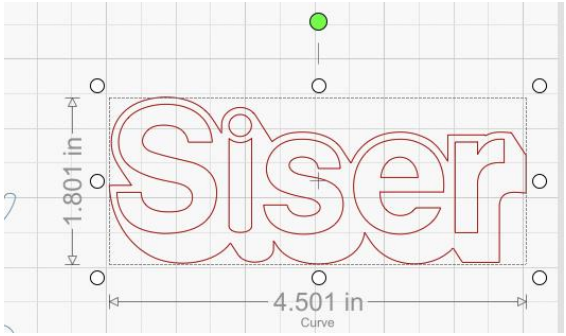
Po zaznaczeniu obiektu można utworzyć kopię, naciskając Alt/Option na klawiaturze, przytrzymując lewą mysz i przeciągając zduplikowany obiekt w dowolne miejsce obszaru roboczego lub maty tnącej.

Uwaga: Puść lewy przycisk myszy, nadal przytrzymując "Alt" / "Option", aby zapewnić pomyślne powielenie obiektu.

Usuwanie obiektu

Obiekt można usunąć, klikając menu Edycja / Usuń.

ZMIEŃ ROZMIAR, ZMIERZ I OBRÓĆ



Zmienić rozmiar

Po zaznaczeniu obiektu kontur będzie pokazywał okręgi wokół obwodu obiektu.

Użyj okręgów narożnych, klikając lewym przyciskiem myszy nad okręgiem, aby proporcjonalnie zmienić rozmiar w kierunku odpowiedniego narożnika, co oznacza, że obiekt zachowa swój kształt po zmianie rozmiaru.

Skrót: Jeśli przytrzymasz "Alt" / "Option" podczas zmiany rozmiaru z okręgu narożnego (przytrzymując lewy przycisk myszy), umożliwi to nieproporcjonalną zmianę rozmiaru w dowolnym kierunku, w którym poruszasz myszą.

Użyj środkowych okręgów na osi x lub y, klikając lewym przyciskiem myszy nad okręgiem, aby zmienić rozmiar obiektu w kierunku zaznaczonego okręgu, nieproporcjonalnie, co oznacza, że obiekt nie zachowa swojego kształtu i rozciągnie się w kierunku, w którym przeciągasz myszą.

Skrót: Jeśli przytrzymasz "Shift" podczas zmiany rozmiaru, rozmiar obiektu zostanie zmieniony od środka.

Skrót: Jeśli przytrzymasz wciśnięty "Control"/"Command" podczas zmiany rozmiaru, obiekt zostanie przyciągnięty do równej wielokrotności rozmiaru (możesz kontynuować przeciąganie, aby utworzyć większą wielokrotność).

Skrót: Jeśli przytrzymasz "Control" / "Command" + "Shift" podczas zmiany rozmiaru, możesz jednocześnie odzwierciedlić obraz.

> Uwaga: Odbicie lustrzane obrazu jest przydatne do tworzenia żelazka na kawałku koszulki, który należy nacisnąć do tyłu, aby pokazać się poprawnie.

Miara

Za każdym razem, gdy wybierzesz obiekt, pojawią się pomiary wzdłuż jego osi "x" i "y", pokazując wymiary obiektu, z którym pracujesz. Podczas zmiany rozmiaru obiektu zmieniają się wymiary, jeśli zmiana pomiaru zmieni kolor na niebieski, zmiana rozmiaru obiektu jest nieproporcjonalna, co oznacza, że zmieniasz tylko szerokość lub wysokość.

Obracać

Zielony okrąg przylegający do obiektu służy do obracania, podczas obracania obiektu zobaczysz stopnie, w których został obrócony.

Aby obrócić obiekt, kliknij lewym przyciskiem myszy i przeciągnij myszą w kierunku, w którym chcesz obrócić obiekt.

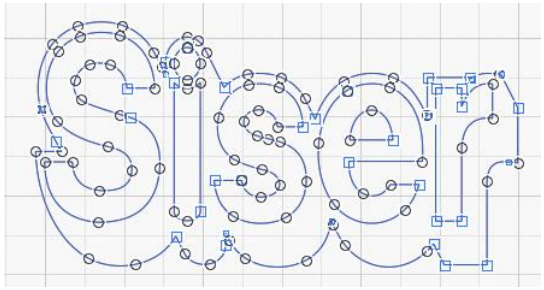
Uwaga: Jeśli obrócisz się w pobliżu środka obiektu, obrót zostanie przyciągnięty do 15 stopni, jeśli obrócisz się z dalszej części środka obiektu, możesz płynnie obrócić pod dowolnym kątem.

Skrót: 'Command'/ 'Control' + R

NARZĘDZIE DO EDYCJI WĘZŁA



Wybierając narzędzie do edycji węzłów, oprogramowanie podświetli wszystkie węzły na wybranym obiekcie, jak pokazano poniżej.



Okrągły róg

Kliknij prawym przyciskiem myszy róg, aby wyświetlić opcję zaokrąglenia rogu węzła, możesz go przeciągnąć w tym samym czasie, aby go edytować.

Dodawanie/usuwanie węzła

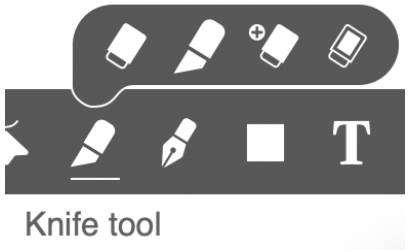
Kliknij dwukrotnie węzeł, aby go usunąć, i kliknij dwukrotnie obszar bez węzła, aby go wstawić.

NARZĘDZIE NÓŻ

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

Narzędzie nożowe umożliwia precyzyjne i kontrolowane cięcie lub dzielenie cyfrowych obiektów lub kształtów, symulując działanie fizycznego noża w celu wydajnej edycji i manipulacji w procesach projektowania lub modelowania.

Uwaga: Narzędzie noża znajduje się w wyskakującym okienku gumki.



Aby użyć narzędzia Nóż, wybierz narzędzie Nóż, a następnie kliknij i przeciągnij w kierunku, w którym chcesz podzielić obiekt, zwolnij, aby zakończyć proces.

Uwaga: Jeśli zaznaczony jest jeden obiekt, nóż przetnie tylko zaznaczony obiekt. Jeśli nic nie zostanie wybrane, nóż przetnie wszystkie obiekty znajdujące się w obszarze, w którym narzędzie jest używane.

Uwaga: Jeśli warstwa jest zablokowana, nie można jej wyciąć/pokroić za pomocą narzędzia Nóż.

Skrót: "Shift", aby wyłączyć przyciąganie.

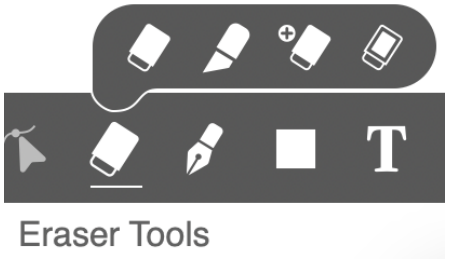
Skrót: "Ucieczka", aby anulować.

NARZĘDZIE PĘDZEL GUMKI

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

Narzędzie Pędzel gumki umożliwia użytkownikom selektywne usuwanie lub usuwanie określonych części treści cyfrowych, naśladując funkcjonalność fizycznej gumki, w celu precyzyjnej edycji i udoskonalania obrazów cyfrowych lub kompozycji.

Aby użyć pędzla gumki, zaznacz gumkę i kliknij lewym przyciskiem myszy, przeciągając przez obszar, który chcesz wymazać.



Uwaga: Jeśli zaznaczony jest jeden obiekt, pędzel gumki będzie działał tylko na zaznaczonym obiekcie. Jeśli nic nie jest zaznaczone, pędzel gumki będzie działał na wszystkich obiektach znajdujących się w obszarze, w którym narzędzie jest używane.

Po wybraniu pędzla gumki nad obszarem projektowania pojawi się wyskakujące okienko, w którym można wybrać kształt i grubość gumki.

Uwaga: Wybranie opcji linii spowoduje przekonwertowanie gumki na wymazanie jako linię (przyciąganie w poziomie lub w pionie).



Skrót: Przytrzymany "Shift" umożliwia zmianę rozmiaru pędzla gumki.

Uwaga: Narzędzie gumki jest szczególnie przydatne do szablonów, aby szybko wymazać obszary w tekście, aby uniknąć wypadania otworów podczas procesu cięcia.



Gumka otworów

Szczególnie często w cięciu konturów, możesz chcieć usunąć otwór lub część otworu.



Uwaga: Zamiast usuwać części kształtów, to narzędzie usuwa tylko / usuwa wnętrza otworów.

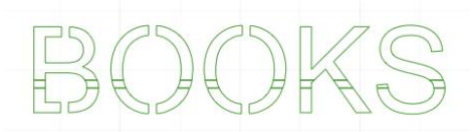
Pędzel do plasterków



Pędzel plasterka tworzy kopię, z której zastosowano narzędzie Pędzel plasterka.

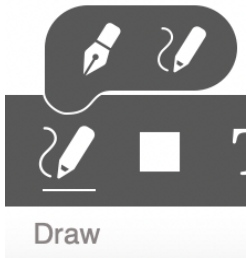
Korzystając z pędzla plasterkowego, spróbuj pracować w [modelu szkieletowym].

Skrót: 'W'



W powyższym przykładzie linia została narysowana w poprzek słowa books, używając pędzla plasterka, jego efekt jest widoczny w wireframe.

NARZĘDZIE PIÓRO



Narzędzie Pióro jest pierwszą opcją spośród 2 narzędzi do rysowania.

Narzędzie Pióro może być używane do rysowania linii.

Linie

Aby utworzyć linie proste, kliknij lewy przycisk muzy, a następnie przesuń mysz w kierunku żądanej długości/kierunku, a następnie kliknij ponownie, aby utworzyć nowy węzeł.

Uwaga: Jeśli pracujesz z krzywymi, możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy węzeł, aby zmienić go "na linię".

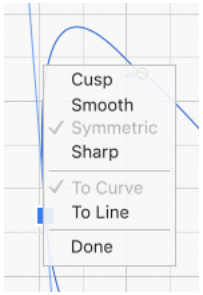
Krzywe

Aby utworzyć krzywe, kliknij lewym przyciskiem myszy, a następnie przesuń mysz w kierunku żądanej długości/kierunku, a następnie zamiast po prostu klikać ponownie, aby utworzyć nowy węzeł, przytrzymaj lewy przycisk myszy i przeciągnij mysz w dowolnym kierunku / pod dowolnym kątem, a narzędzie Pióro utworzy krzywą w odpowiednim węźle.

Uwaga: Podczas tworzenia krzywej/linii możesz kliknąć każdy węzeł, aby go edytować. Po kliknięciu węzła strzałki wskazujące w przeciwnych kierunkach pozwolą ci zmienić kierunek / kąt węzła, klikając strzałkę i przeciągając w żądanym kierunku.

Klikając prawym przyciskiem myszy na wybranym węźle, możesz wybrać typ krzywej, która ma być użyta, zmiana krzywych wpłynie na długości i kąty krzywej.

tzn. gładka krzywa oznacza, że każda strona strzałek, które pojawiają się podczas edycji węzła, ma ten sam kąt, ale mogą mieć różne długości, podczas gdy symetryczna krzywa oznacza, że strzałki mają tę samą długość, ale tracisz kontrolę nad kątem.



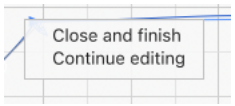
Praca z węzłami

Jest kilka rzeczy, na które należy zwrócić uwagę podczas pracy z liniami/krzywymi i tworzenia węzłów.

Jeśli chcesz usunąć węzeł, możesz kliknąć go dwukrotnie.

Jeśli chcesz zakończyć linię / krzywą, kliknij prawym przyciskiem myszy węzeł, a otrzymasz opcję "Gotowe", która utworzy kształt jako obiekt końcowy, lub "Zamknięty", który połączy ostatni węzeł z oryginalnym węzłem.

Uwaga: Jeśli rysujesz linie / krzywe i zbliżasz się do / nakładasz się na punkt początkowy / końcowy, oprogramowanie poprosi o zamknięcie i zakończenie lub kontynuowanie edycji.



Po zakończeniu tworzenia kształtu można wybrać, czy obiekt ma zostać pozostawiony jako obrys, czy wypełniony (jeśli jest zamknięty).



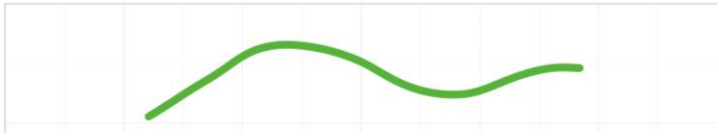
Pędzel wektorowy

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.



Pędzel wektorowy rysuje ścieżkę wektorową. Aby użyć pędzla wektorowego, wybierz narzędzie pędzla wektorowego i kliknij lewym przyciskiem myszy, przeciągając w celu narysowania ścieżki wektorowej.

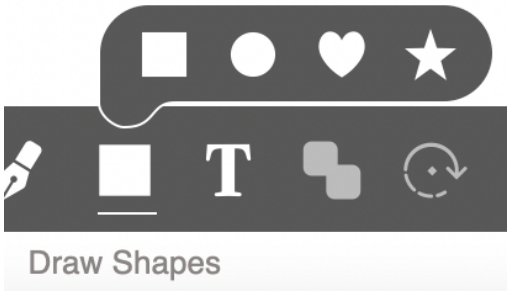




Po wybraniu pędzla wektorowego nad obszarem projektowania pojawi się wyskakujące okienko, w którym można wybrać kształt i grubość ścieżki wektorowej.

Uwaga: Wybranie opcji linii spowoduje przekonwertowanie pędzla wektorowego na rysowanie jako linii (przyciąganie w poziomie lub w pionie).

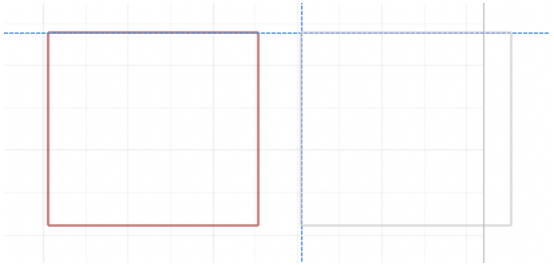
NARZĘDZIE KSZTAŁT



Zaznacz okno wysuwane kształtów i kliknij kształt, aby zaznaczyć tę opcję.

Aby narysować kształt, kliknij w dowolnym miejscu obszaru rysunku, przytrzymaj przycisk myszy i przeciągnij kształt, gdy kształt jest zadowolony z kształtu puść przycisk myszy.

Uwaga: Po utworzeniu kształtu oprogramowanie automatycznie zapisuje kształt / rozmiar i umożliwia tworzenie duplikatów po prostu klikając lewym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu w obszarze rysunku, aby utworzyć kształt w tej pozycji.



Jest to skuteczny sposób na tworzenie wielu kopii!

Kopiowanie/usuwanie obiektu

Aby dodać kopię, wybierz menu Edycja / Dodaj kopię

Aby usunąć kształt, wybierz menu Edycja / Usuń

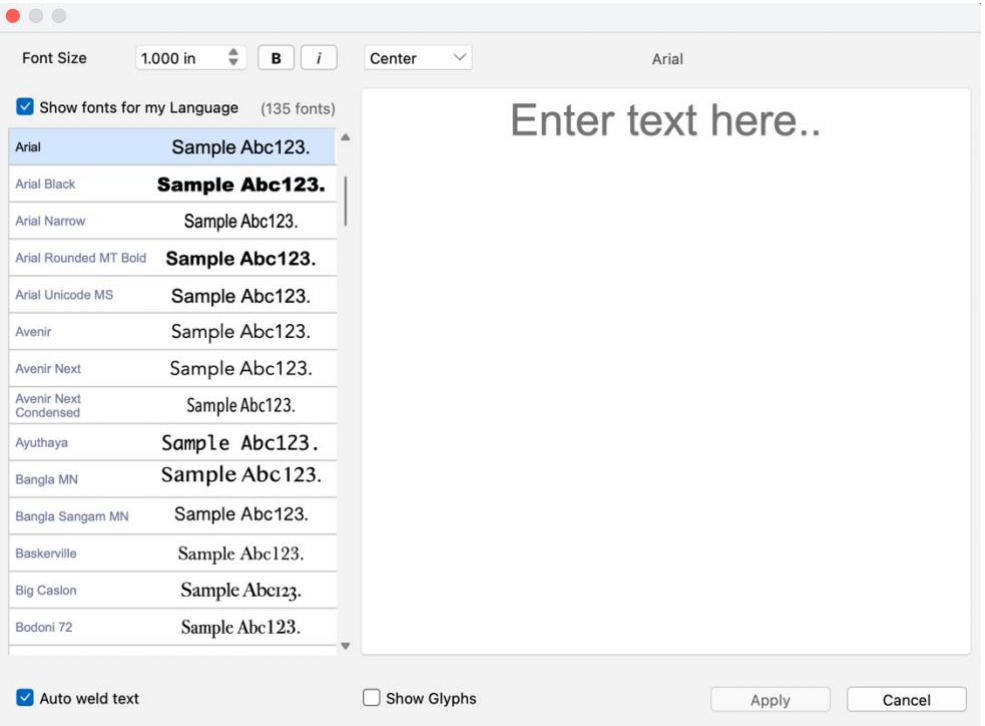
Skrót: Przytrzymaj wciśnięty Shift po narysowaniu kształtu, aby utworzyć proporcjonalną wersję ostatnio utworzonego obiektu. Kliknij lewym przyciskiem myszy i zwolnij, aby umieścić nowy kształt w pozycji kursora.

Skrót: Usuń obiekt, naciskając "Escape".

NARZĘDZIE TEKST



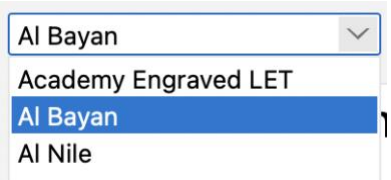
Narzędzie tekstowe umożliwia tworzenie i edytowanie tekstu, jak pokazano poniżej.



Wpisz prosty tekst, klikając w obszarze edycji tekstu.

Aby zmienić czcionkę, przewiń opcje po lewej stronie i wybierz żądaną czcionkę.

Uwaga: Szybko zmieniaj czcionki, podświetlając wybraną czcionkę i używając strzałek w górę / w dół na klawiaturze, aby zmienić czcionki podczas stosowania jej do pisanego tekstu.



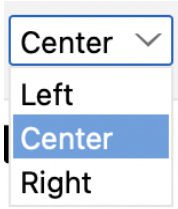
Wskazówka: Możesz filtrować według czcionek dostępnych w wybranym języku (języku, w którym zainstalowano program).

Tekst można również pogrubić lub pochylić za pomocą następujących przycisków:



Skrót: Wybierz tekst + "Control"/"Command" + B, aby pogrubić czcionkę.

Skrót: Wybierz Tekst + "Control"/"Command" + I, aby zapisać czcionkę kursywą.



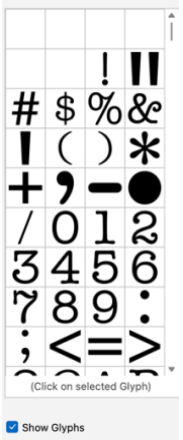
Aby zmienić justowanie tekstu, wybierz za pomocą pola rozwijanego.



Rozmiar tekstu można edytować za pomocą strzałek lub wpisując rozmiar w polu.



Narzędzie tekstowe zawiera również opcję Auto spawanie tekstu, dzięki czemu tekst z nakładkami usuwa przerwy, co pozwoli na wysłanie tekstu do cięcia (obiekty z przerwami nie mogą być wysyłane do cięcia).



Narzędzie tekstowe zawiera również opcję Pokaż glify, dzięki czemu można zidentyfikować wszystkie glify/znaki dostępne w wybranej czcionce.

Uwaga: Aby edytować utworzony tekst, kliknij dwukrotnie tekst, a pojawi się okno edycji tekstu, umożliwiające zmianę czcionki, rozmiaru, justowania itp.

Tekst łuku

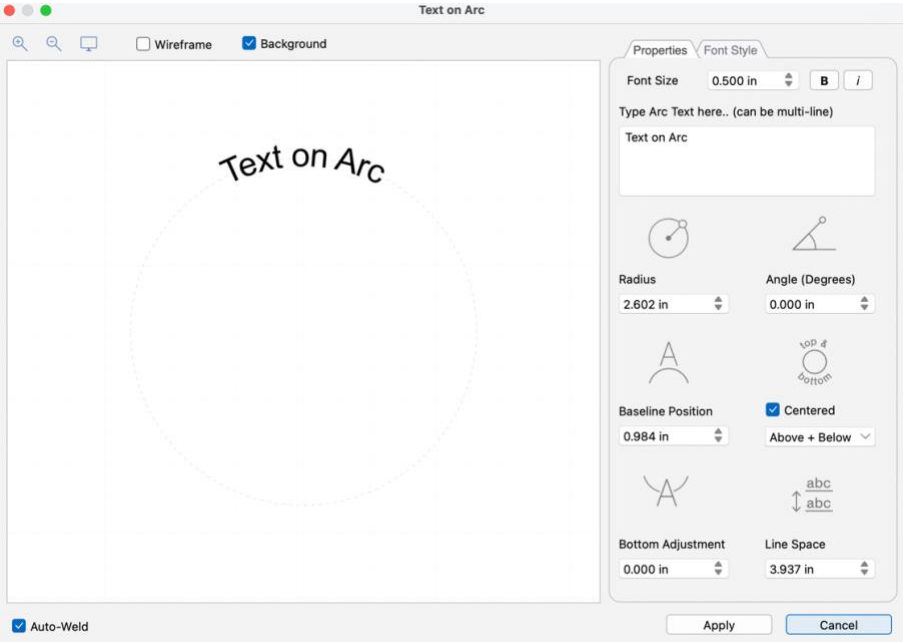
*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

Tekst łukowy umożliwia użytkownikom tworzenie tekstu podążającego za zakrzywioną lub okrągłą ścieżką, umożliwiając umieszczanie tekstu wzdłuż łuków, okręgów lub innych niestandardowych kształtów, zwiększając elastyczność projektowania i umożliwiając kreatywne efekty typograficzne w różnych aplikacjach do projektowania graficznego lub układu.

Aby dodać tekst łuku, rozwiń okno wysuwane tekstu i wybierz opcję Tekst łuku.

Pojawi się okno wyświetlające wszystkie dostępne ustawienia tekstu łuku.

Kliknij pole tekstowe, aby wpisać tekst.



Po dokonaniu żądanych wyborów wybierz pozycję Zastosuj, aby zaktualizować zmiany.

Tło

Wybierz, czy tło ma być wyświetlane.

Rozmiar czcionki

Edytuj rozmiar tekstu.

Styl czcionki

Wybierz żądaną czcionkę i określ, czy chcesz zastosować ustawienia pogrubienia, czy kursywy.

Promień

Edytuj rozmiar promienia, od którego znajduje się tekst łuku.

Kąt

Dostosuj kąt łuku, od którego znajduje się tekst łuku.

Pozycja wyjściowa

Dopasuj odległość od linii bazowej łuku, od której znajduje się tekst łuku.

Uzasadnienie

Wybierz, czy tekst łuku ma być wyśrodkowany na łuku.

W przypadku tekstu wielowierszowego wybierz, czy tekst ma być wyświetlany powyżej, poniżej lub powyżej i poniżej łuku.

Regulacja dolna

Steruje pionowym położeniem tekstu wzdłuż łuku.

Odstęp od linii

W przypadku tekstu wielowierszowego dostosuj odstępy między wierszami.

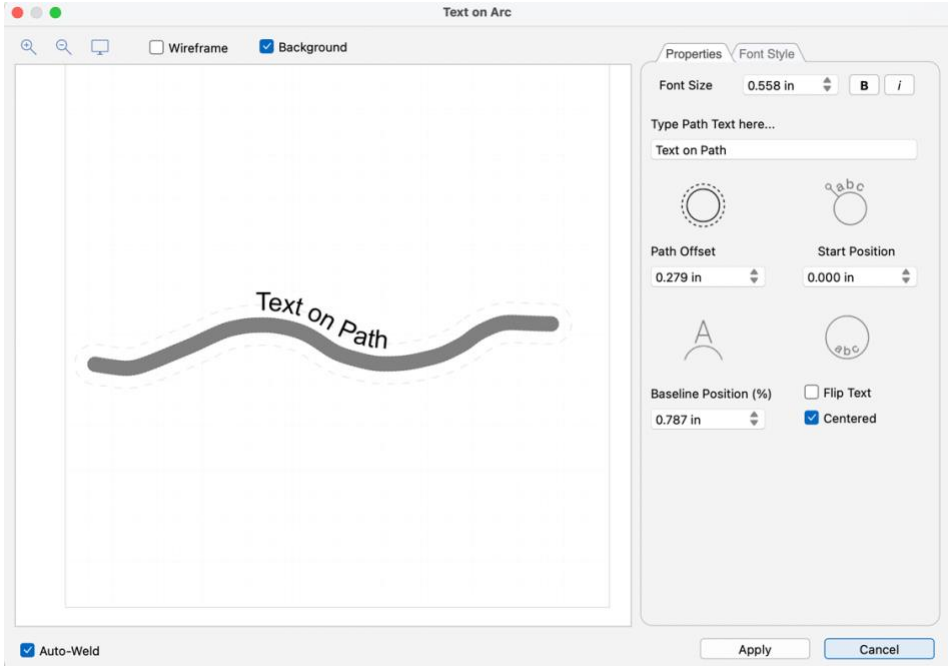
Tekst na ścieżce

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

Aby dodać tekst do ścieżki, najpierw utwórz ścieżkę za pomocą pędzla wektorowego.

Następnie rozwiń wysuwane menu tekstowe i wybierz opcję Tekst na ścieżce.

Kliknij pole tekstowe, aby wpisać tekst.



Przesunięcie ścieżki

Dopasuj przesunięcie względem ścieżki, na której znajduje się tekst.

Pozycja wyjściowa

Dopasuj położenie początkowe wzdłuż ścieżki, od której zaczyna się tekst.

Pozycja wyjściowa

Dopasowywanie odległości od linii bazowej ścieżki od miejsca, w którym znajduje się tekst na ścieżce.

Przerzucanie tekstu

Wybierz, czy tekst ma być dublowany.

NARZĘDZIE DO CIĘCIA KONTUROWEGO

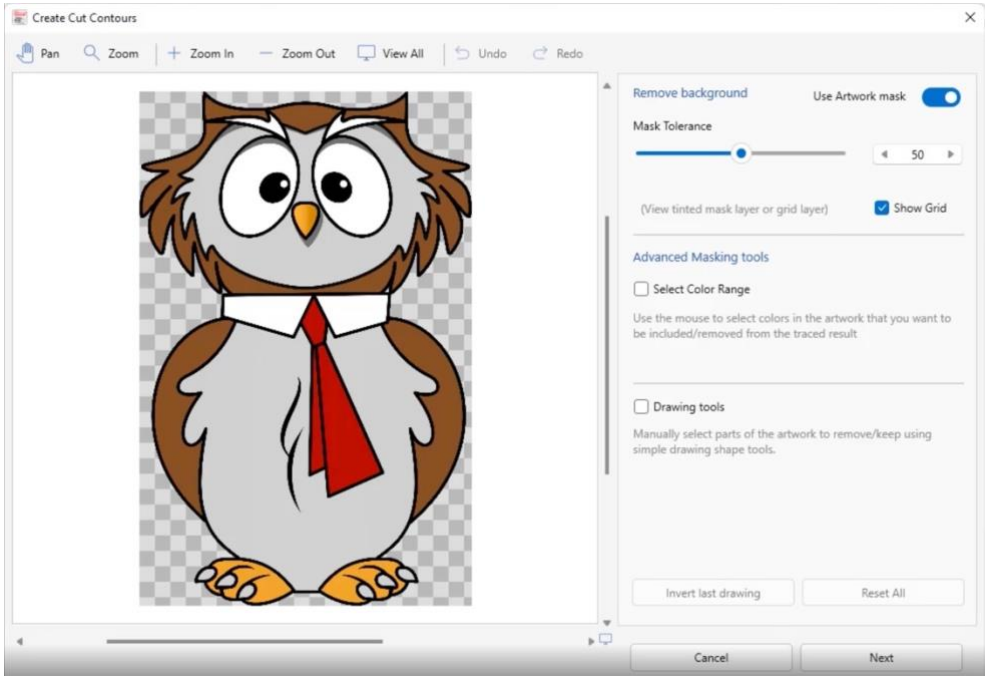


Leonardo Design Studio jest wyposażony w dedykowany moduł Cut-Contour, który automatycznie konturuje wybrane obiekty za pomocą koloru systemowego.

Aby użyć narzędzia do cięcia konturowego, zaznacz obiekt i kliknij przycisk modułu Wytnij-Kontur lub zaimportuj obraz, aby otworzyć moduł cięcia konturowego.

CO TO JEST CIĘCIE KONTUROWE

Linia cięcia konturowego lub kontur to krzywa specjalnego przeznaczenia, którą można zidentyfikować za pomocą drukarki/frezu, aby wydrukować, a następnie wyciąć kompozycję z jednego pliku.



Co to jest cięcie konturowe?

Linia cięcia konturowego lub kontur to krzywa specjalnego przeznaczenia, którą można zidentyfikować za pomocą drukarki/frezu, aby wydrukować, a następnie wyciąć kompozycję z jednego pliku.

Uwaga: ARMS (Automatic Registration Mark Sensing) to ogólny termin używany w przypadku frezów do winylu, które wykorzystują zautomatyzowany system do identyfikacji lokalizacji wydrukowanych znaków w celu uzyskania dużej dokładności cięcia konturów. Niektórzy producenci używają różnych terminów dla tego systemu, które mogą być używane zamiennie z terminem: ARMS.



Cięcie konturowe polega na umieszczeniu konturu wokół obiektu lub obiektów w Leonardo Design Studio. Obiekt (obiekty), ale nie kontur, są drukowane na nośnikach takich jak biały winyl, później kontur jest wycinany za pomocą specjalnych znaków rejestracyjnych (ARMS) lub wskaźnika laserowego i noża do winylu, który następnie tworzy naklejkę lub naklejkę. Kontur można ustawić w dowolnej odległości od krawędzi obiektu lub obiektów i wyciąć z oddzielnego noża do winylu lub na wycinarce do drukarek. Przykład cięcia konturowego pokazano powyżej.

Drukowanie, laminowanie i cięcie

Innym zastosowaniem cięcia konturowego jest utworzenie linii cięcia wokół obwodu kompozycji. Kompozycja (nie linia cięcia) jest następnie drukowana, a następnie laminowana, a następnie wycinana w celu utworzenia gotowej kompozycji.

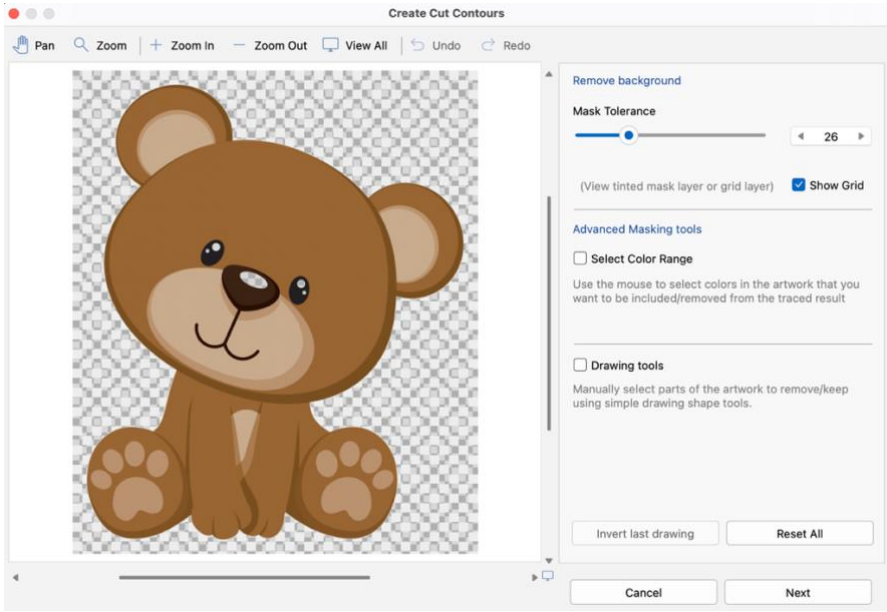
EDYTOR MASEK

Edytor masek to specjalistyczne narzędzie służące do usuwania tła z obrazów (przezroczyste) i/lub tworzenia efektów specjalnych przy użyciu folii w obrazie.

Maski są wprowadzane jako kanał alfa z importowanym obrazem (bitmapą).

Wektoryzacja, inaczej zwane śledzeniem pobiera obraz (Bitmap) i obrysowuje wokół pikseli, tworząc edytowalną i doskonale przeskalowaną krzywą (ścieżkę), którą można wyciąć za pomocą plotera (noża do winylu), wydrukować i/lub wyeksportować.

Maska może być rozumiana jako obszar nad obrazem, który czyni go przezroczystym (przezroczyste).



Aby obrysować obraz i zastosować maskę, zaimportuj obraz i ustaw następujące sekcje zgodnie z wymaganiami.

Dostosowywanie poziomu obrysowywania/usuwanie tła

Tolerancja maski dostosowuje kolory wyświetlane podczas importowania obrazu.

Możesz wyłączyć siatkę, usuwając zaznaczenie opcji Pokaż siatkę, aby określić, które kolory są importowane w innym widoku, jak pokazano poniżej (dostosuj krycie podglądu, aby jeszcze bardziej wyjaśnić, które kolory są uwzględniane podczas importowania).

Użyj przesuwanego paska lub strzałek, aby kontrolować tolerancję maski (ilość/poziom kolorów, które mają zostać włączone do importu).



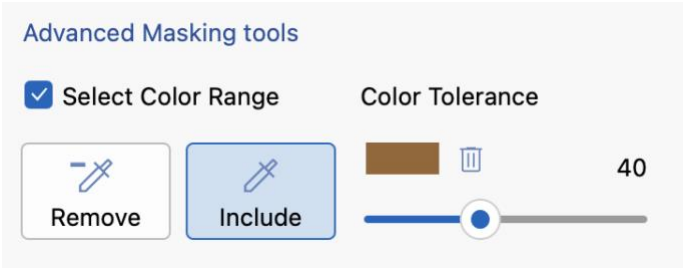
Zaawansowane narzędzia maskowania/Zaznaczanie obszarów śledzenia

Zaawansowane narzędzia maskowania zapewniają bardziej szczegółową metodę dodawania/usuwania kolorów, które zostaną uwzględnione podczas ostatecznego importu.

WYBIERZ ZAKRES KOLORÓW

Zaznacz opcję Wybierz zakres kolorów, aby usunąć/uwzględnić określone kolory wybrane za pomocą narzędzia dopasowywania kolorów, najeżdżając kursorem myszy i klikając wybrany kolor na obrazie.

Podgląd koloru pojawi się obok przycisku myszy dla Twojej wygody podczas wykonywania tego kroku.



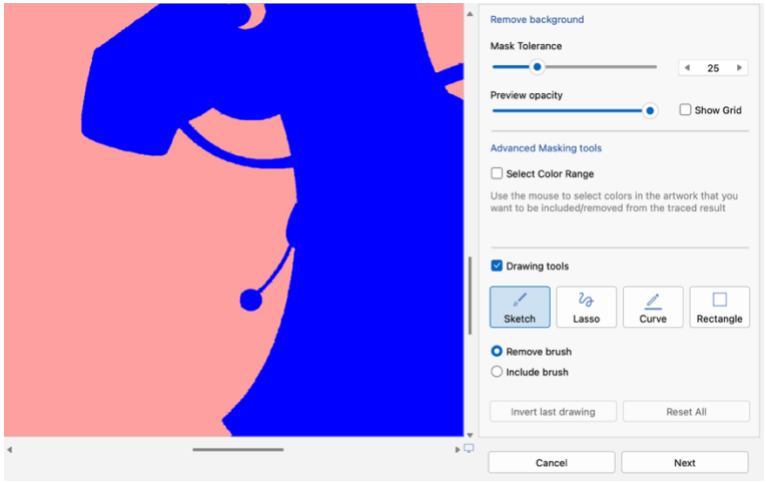
NARZĘDZIA DO RYSOWANIA

Istnieje wiele narzędzi do rysowania, których można użyć do usunięcia elementów z obrazu. Wykonaj następujące kroki, aby usunąć część obrazu, która nie ma zostać uwzględniona w zadaniu cięcia (jest to przydatne, gdy elementy obrazu są zbyt małe/trudne do wycięcia).

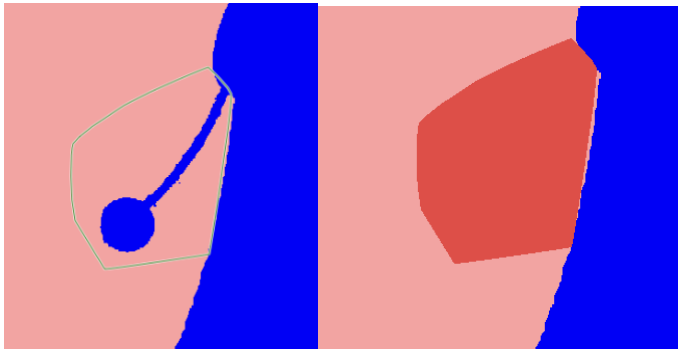


Powyższy obrazek pokazuje konia z obrożą, która tworzy kontur, który może nie być pożądany w ostatecznym cięciu. Aby go usunąć, wybierz Narzędzia do rysowania w obszarze Zaawansowane narzędzia maskowania i użyj dowolnego narzędzia do rysowania, które jest odpowiednie do usunięcia elementu.

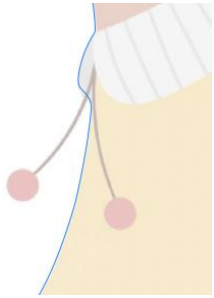
W tym przypadku narzędzie krzywej zostało użyte do narysowania niepożądanego obszaru.



Poniżej znajduje się porównanie obszaru przed i po usunięciu. Po narysowaniu obszaru kliknij Enter na klawiaturze, aby zastosować zmiany.

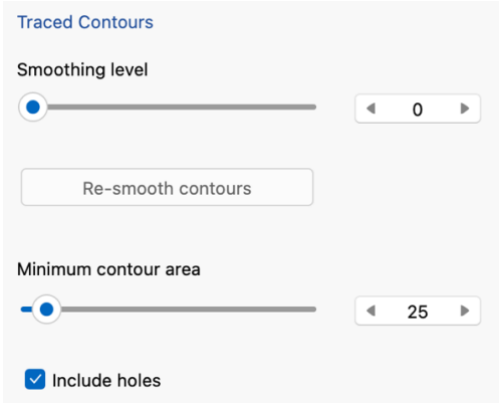


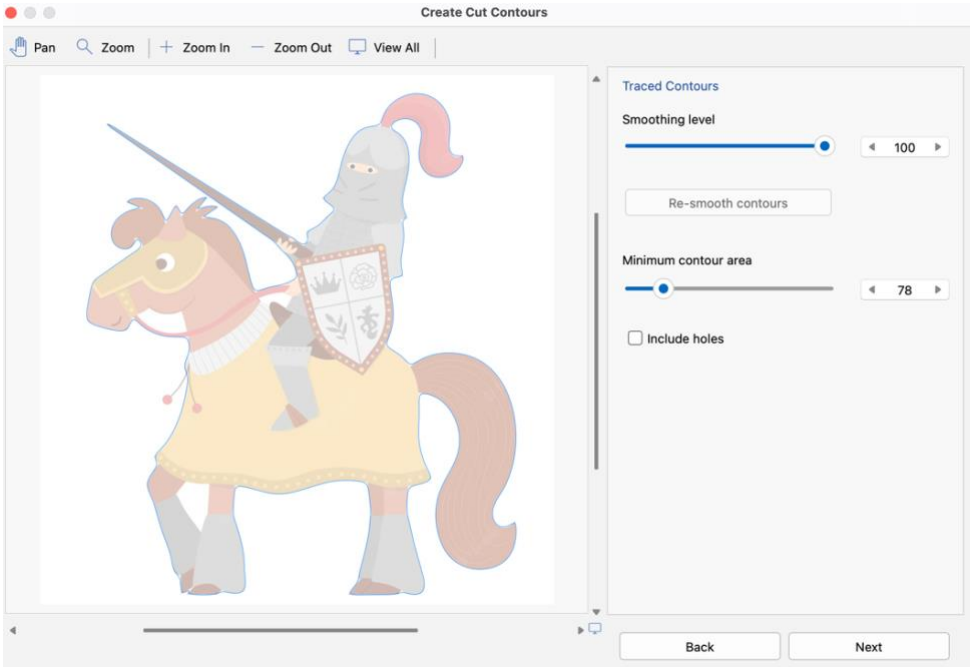
Poniżej pokazano linię konturu, przedstawiającą usunięty element.



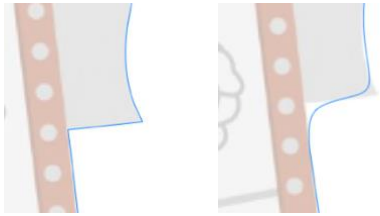
Śledzone kontury

Poziom wygładzania





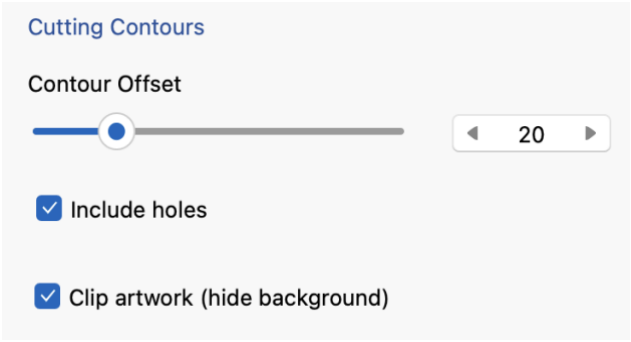
Poziom wygładzania można edytować, jak pokazano powyżej, aby zmienić dokładność, z jaką obraz jest śledzony, patrz poniżej, aby uzyskać poziom wygładzania 0 w porównaniu do 100.



CIĘCIE KONTURÓW

Przesunięcie konturu

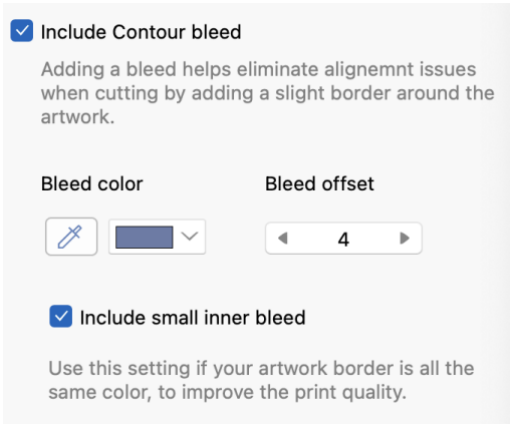
Zastosuj żądane przesunięcie konturu, czyli spację/obramowanie dodane wokół obrazu. W tym miejscu możesz zdecydować, czy chcesz dołączyć otwory i przyciąć kompozycję (ukryć tło), dodając przezroczyste obszary zamiast zachowywać niepotrzebne tła.



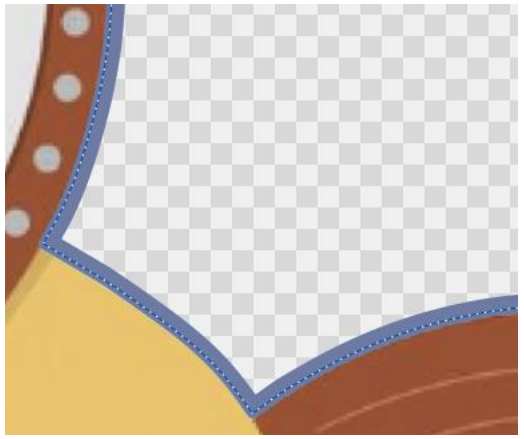
Krwawienie konturowe

Po obrysowaniu obrazu i przygotowaniu go do importu można wybrać, czy ma zostać uwzględniony konturu, co zapobiegnie problemom z wyrównaniem podczas cięcia, ponieważ narzędzie dodaje lekkie obramowanie wokół kompozycji.

Możesz kontrolować kolor i przesunięcie (grubość) - zrób to za pomocą strzałek lub wpisując żądany poziom.



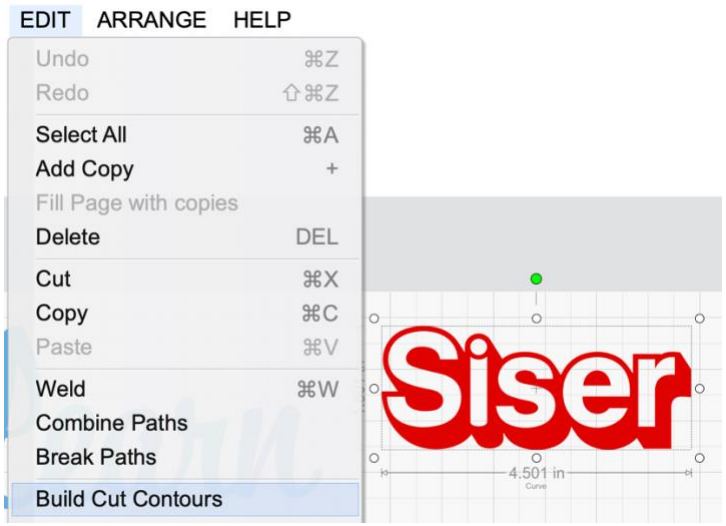
Aby zidentyfikować zastosowane spady, spróbuj powiększyć obraz za pomocą narzędzi Lupka.



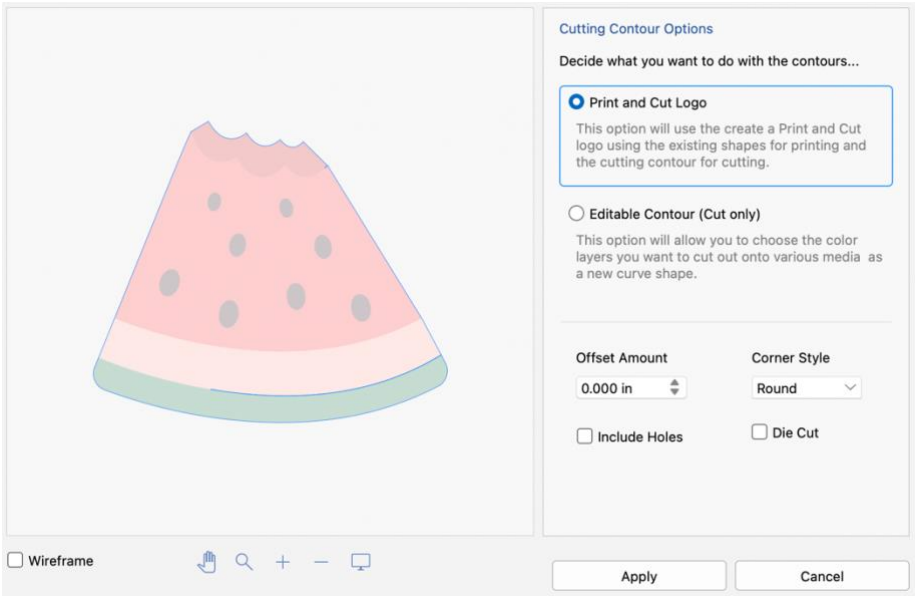
Istnieje również opcja dołączenia małego wewnętrznego, który można zastosować, jeśli obramowanie kompozycji jest jednokolorowe i służy do poprawy jakości wydruku.

PRACA Z CONTOUR CUT

Aby utworzyć cięcie konturowe, zaznacz obiekt i kliknij menu Edycja / Kontur cięcia lub zaimportuj obraz, a zostanie wyświetlony monit o wykonanie tych samych kroków.



Pojawi się następujący moduł:



Domyślnie podczas importowania obrazu zostanie zaznaczona opcja Drukuj i wycinaj.

Uwaga: Dostęp do funkcji Budowanie konturów można również uzyskać za pomocą narzędzia Cięcie konturów.

Możesz wybrać jedną z 2 opcji:

1) Drukuj i wycinaj logo
2) Edytowalny kontur (tylko cięcie)

Kwota kompensacji

Dopasowuje przesunięcie konturu wokół obrazu.

Wskazówka: Przesunięcie można edytować po zastosowaniu go po prostu za pomocą narzędzia Kontury kompilacji i zmieniając kwotę.

Uwaga: Aby indywidualnie edytować/usunąć wycięty kontur, użyj ścieżek rozgrupowania , aby oddzielić obraz od jego konturu.

Styl narożnika

Określa, czy do narożników konturu ma być stosowany styl okrągłego czy ostrego narożnika.

Dołącz otwory

Wybierz, czy chcesz uwzględnić lub usunąć otwory w obrębie konturu.

Wykrawanie

Wybierz, czy kontur ma być używany do sztancowania.

Print & Cut Logo

Drukuj i wycinaj logo pozwoli Ci zastosować kontury do cięcia i pracować z obrazem do wydrukowania.

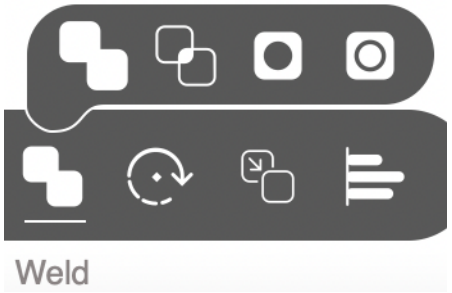
Edytowalny kontur (tylko cięcie)

Edytowalne kontury pozwolą Ci zastosować kontury do cięcia.

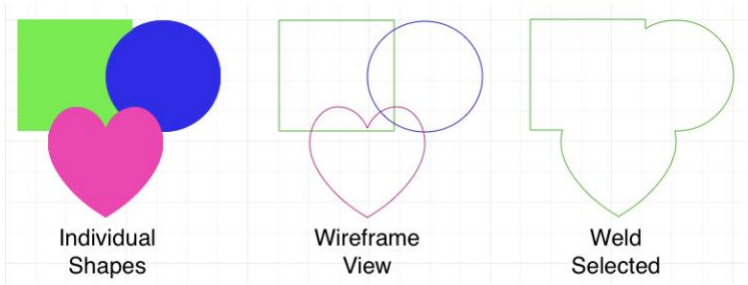
Uwaga: Zastosowanie konturów do obrazu/kształtu/obiektu, który pierwotnie był zadaniem drukowania, spowoduje również przekonwertowanie go na zadanie cięcia.

SPAWANIE NARZĘDZIE

Spawanie to metoda łączenia i łączenia kształtów, krzywych i tekstu, w tym wszelkich efektów w celu utworzenia nowych obiektów krzywych, które mogą również mieć zastosowane do nich efekty i ponownie spawane, jak pokazano i wyjaśniono poniżej:



Spawanie jest używane, ponieważ nie można mieć nakładających się spacji podczas wysyłania obiektu do frezu.

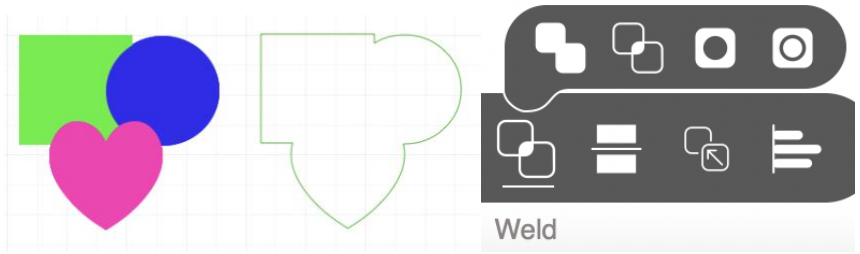


Po wybraniu dwóch lub więcej obiektów narzędzia do spawania i kształtowania staną się dostępne na pasku narzędzi w lewym dolnym rogu.

Skrót: "Control"/'Command' + 'W'

Uwaga: Operacje spawania działają również na liniach skokowych.

Wybrana spoina



Aby spawać ze sobą obiekty, użyj narzędzia zaznaczania (wiązane zaznaczanie), aby zaznaczyć wszystkie obiekty, które będą spawane razem. Następnie kliknij wysuwane narzędzie spawalnicze na pasku narzędzi i kliknij przycisk spawanie. Wszystkie zostaną przekształcone w pojedynczy obiekt z kolorem opartym na elemencie znajdującym się poniżej w kolejności Z (jak pokazano w przykładzie powyżej).

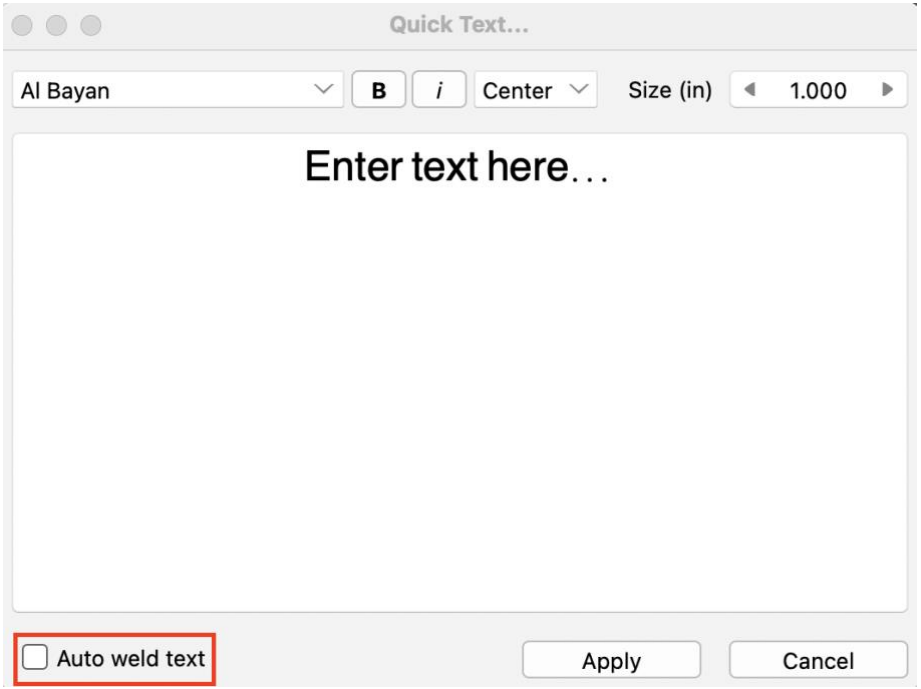
Podczas spawania obiektów spróbuj pracować w modelu szkieletowym.

Skrót: 'W'

Uwaga: Spawanie może być używane do tekstów kursywnych, które pierwotnie nakładają się, aby usunąć te zakładki, aby umożliwić wysłanie tekstu do cięcia, jak pokazano poniżej.



Narzędzie tekstowe zawiera również opcję "automatycznego spawania tekstu", zaznacz pole wyboru, jak pokazano poniżej podczas tworzenia tekstu.

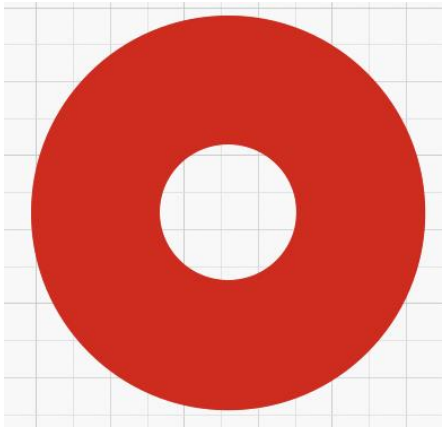


Wybrana spoina (zachowaj zakładki)

To narzędzie służy do zapewnienia, że niektóre kształty zachowują zastosowane nakładanie się, na przykład w poniższej sekcji (make compound), będą projekty, w których kształty będą wymagały negatywnej przestrzeni, takiej jak otwory.

Spoina wybrana przy zachowaniu nakładania się zapewnia, że te nowe kształty, które zostały utworzone z przestrzenią ujemną, zostaną zachowane z przestrzenią ujemną podczas spawania do innych obiektów.

Aby spawać zaznaczone (zachować zakładki), wybierz kształt z obecnymi nakładkami, jak pokazano poniżej.



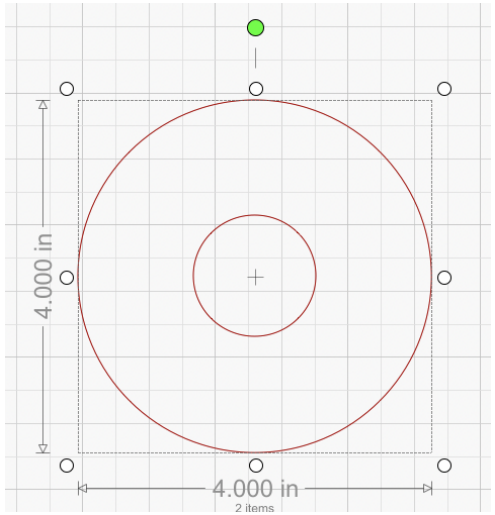
Następnie rozwiń okno wysuwane spawania i wybierz opcję "Spawanie (zachowuje zakładki)".

Zrób związek

Narzędzie spawalnicze może być używane do tworzenia ujemnych przestrzeni wewnątrz innych obiektów, na przykład, jeśli chcesz utworzyć otwór wewnątrz okręgu, można użyć narzędzia "Utwórz mieszankę".

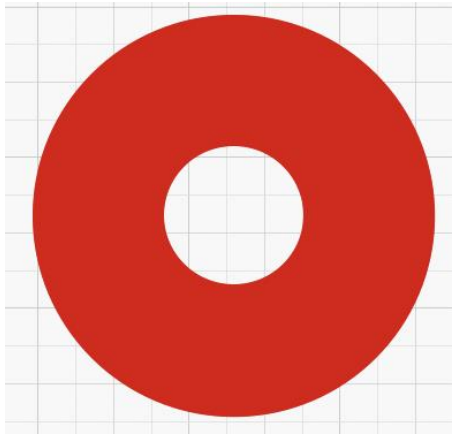
Najpierw utwórz okrąg, a następnie utwórz mniejszy okrąg wewnątrz tego okręgu (pracuj w modelu szkieletowym).

Następnie użyj narzędzia wyboru, aby wybrać oba elementy, jak pokazano poniżej.



Następnie wybierz narzędzie spawania, aby rozwinąć okno wysuwane spawania, a następnie wybierz narzędzie Utwórz złożonkę.

Po wyłączeniu szkieletu zauważysz dziurę wewnątrz okręgu.



Uwaga: Aby zachować okrąg z otworem wewnątrz podczas spawania do innych obiektów, upewnij się, że najpierw spawasz (zachowujesz zakładki) ten nowy kształt po ustawieniu go na mieszankę.

Skrót: kliknij prawym przyciskiem myszy > ścieżki, > połączyć ścieżki.

Związek uwalniający

Aby zwolnić związek i zezwolić na indywidualną edycję kształtów, kliknij "Zwolnij związek".



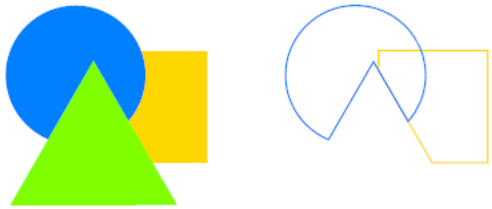
Skrót: kliknij prawym przyciskiem myszy > ścieżki> podzielić ścieżki.

Skrót: Kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżki > > Rozgrupuj ścieżki (zachowaj otwory wewnątrz kształtów).

Wybicie

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.





Individual Shapes Punch Out

Aby wybić z grupy obiektów, rozmieść obiekty w żądanej pozycji.

Następnie upewnij się, że obiekty, które chcesz ukształtować, są zaznaczone, a następnie wybierz opcję Wybij.

Uwaga: Powyższy obiekt zostanie usunięty (usunięty) z wybranych obiektów poniżej, jak pokazano w powyższym przykładzie.

Wskazówka: dowiedz się, jak ustawić kolejność Z (powyżej i poniżej).

Uwaga: Jeśli nic nie zostanie wybrane, wszystko zostanie wybite. Jeśli zaznaczona jest grupa lub pojedynczy obiekt, tylko liczba pojedyncza lub grupa obiektów, które są zaznaczone, zostanie wybita.

Stempel

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.



Stamp działa tak samo jak Punch Out, ale zachowuje również górną warstwę / kształt / obiekt zamiast całkowicie go usuwać.

Aby stemplować (aby wybić i zachować kształt), ułóż obiekty w żądanej pozycji.

Następnie upewnij się, że obiekty, które chcesz ukształtować, są zaznaczone, a następnie wybierz Stempel.

Uwaga: Powyższy obiekt będzie stemplowany.

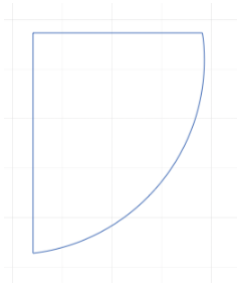
Wskazówka: dowiedz się, jak ustawić kolejność Z (powyżej i poniżej).

Uwaga: Jeśli nic nie zostanie wybrane, wszystko zostanie ostemplowane. Jeśli zaznaczona jest grupa lub pojedynczy obiekt, stemplowane będą tylko pojedyncze lub grupy obiektów.

Przecinać się

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.





Opcja Przecięcie powoduje zachowanie części obiektu przecinanej przez zaznaczone kształty.

Aby przeciąć, ułóż obiekty w żądanej pozycji.

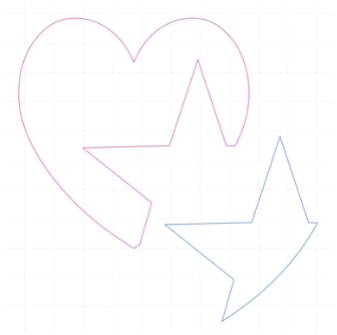
Następnie upewnij się, że obiekty, które chcesz ukształtować, są zaznaczone, a następnie wybierz opcję Przetnij.

Uwaga: Wszystkie zaznaczone elementy są przecinane górnym kształtem przycinającym (kształtem dziurkowania).

Przecięcie plasterka

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.





Podobnie jak w przypadku pędzla Plasterek, podczas stosowania przecięcia plasterka wzdłuż krawędzi, w której kształty są przecinane, narzędzie Przecięcie plasterka podzieli kształt na dwie oddzielne części.

Aby przeciąć przecięcie, ułóż obiekty w żądanej pozycji.

Następnie upewnij się, że obiekty, które chcesz ukształtować, są zaznaczone, a następnie wybierz opcję Przetnij plasterki.

Warstwa koloru spawania

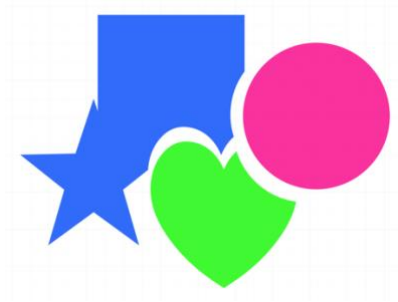


Warstwa koloru spawa dzielone obiekty, dzięki czemu kształty nie nakładają się na siebie.

Uwaga: Jest to przydatne podczas pracy z obiektami tego samego koloru, aby uniknąć strat podczas procesu cięcia (i nie chcesz nakładać się).

Aby pokolorować warstwę spawania, ułóż obiekty w żądanej pozycji.

Następnie upewnij się, że obiekty, które chcesz ukształtować, są zaznaczone, a następnie wybierz opcję Color Layer Weld (Spoina warstwy koloru).



Powyższy przykład ilustruje produkt spoiny warstwy koloru, w której obiekty tego samego koloru są spawane w jeden kształt, a wszystkie obiekty o innym kolorze są rozdzielane.

Spoina w warstwie bazowej

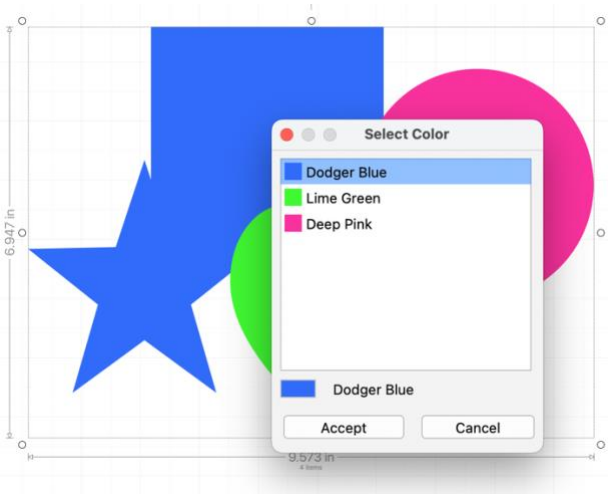
*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

W niektórych przypadkach wszystkie kształty mogą znajdować się na jednym tle.

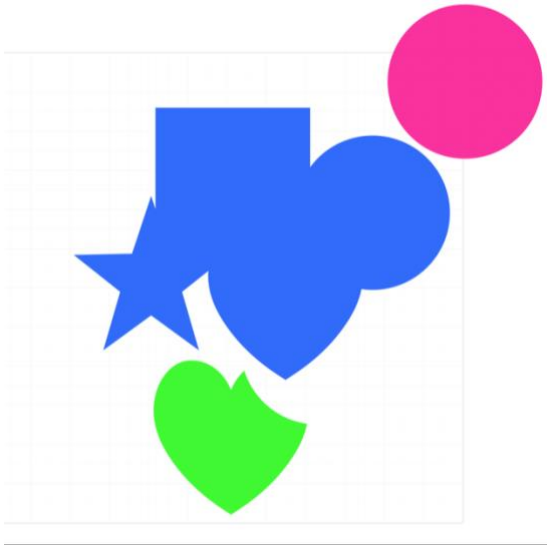
Aby spoinę w warstwie podstawowej, ułóż obiekty w żądanej pozycji.

Następnie upewnij się, że obiekty, które chcesz ukształtować, są zaznaczone, a następnie wybierz opcję Spoina warstwy podstawowej.

Podczas pracy ze spoiną warstwy podstawowej zostanie wyświetlony monit o wybranie koloru warstwy podstawowej na ekranie podręcznym, jak pokazano poniżej:

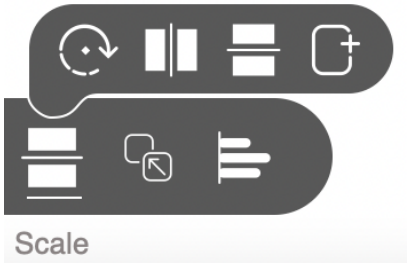


Wybierz wybrany kolor, a wynik powinien wyglądać następująco (każdy inny kształt znajduje się na zaznaczonej warstwie):



Uwaga: Znacznie upraszcza to proces podczas składania zadania, na przykład zadań związanych z naklejkami.

NARZĘDZIE SKALUJ



Narzędzie Skalowanie zawiera 4 narzędzia: obracanie, odbicie lustrzane (poziomo), lustro (pionowo) i duplikowanie.

Uwaga: Narzędzia skalowania mogą być również używane z menu Rozmieść.

Obracać

Aby obrócić obiekt o 90 stopni w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, użyj narzędzia Obracanie, które jest pierwszą opcją w wysuwanym menu skali.



Skrót: 'Command'/'Control' + R

Lustro

Narzędzie Dublowanie znajduje się w oknie wysuwanym skali i można je wybrać poziomo lub pionowo. Lustrzanie obiektów jest szczególnie przydatne w przypadku projektów związanych z żelazem na transferach, gdzie obiekt musi być odzwierciedlony w aplikacji do koszulki lub podobnej.

Poziomo

Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia zaznaczania, a następnie wybierz narzędzie Odbicie lustrzane w poziomie z wysuwanego menu skalowania, aby odbić lustrzane odbicie obiektu od jego środka wzdłuż osi x.

Pionowo

Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia zaznaczania, a następnie wybierz narzędzie Odbicie lustrzane w poziomie z wysuwanego menu skalowania, aby odzwierciedlić obiekt od jego środka wzdłuż osi y.

Duplikat



Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia zaznaczania, a następnie wybierz narzędzie Duplikuj, aby szybko utworzyć kopie obiektu.

Skrót: "Control" / "Command" + C, aby skopiować, a następnie Control'/'Command' + V, aby wkleić duplikat.

Skrót do Duplikuj to Plus (+) z klawiatury.

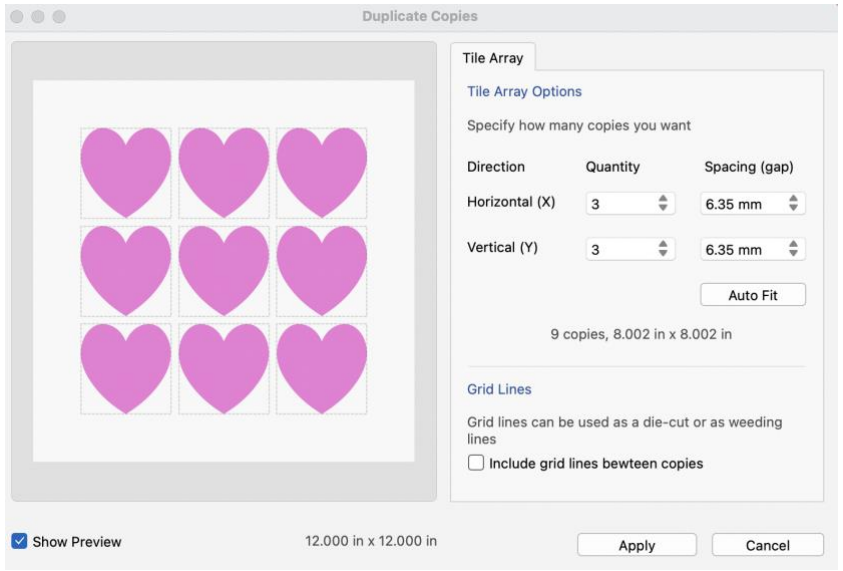
Uwaga: Duplikat należy przenieść z oryginału, klikając lewym przyciskiem myszy i przeciągając do żądanego miejsca.

Jak wyciąć, skopiować, wkleić

Tablica kafli

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.



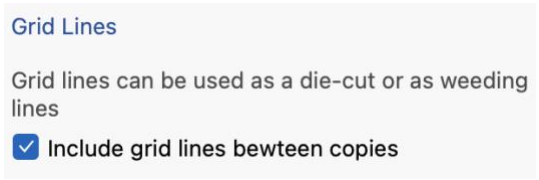


Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia zaznaczania, a następnie wybierz narzędzie Tablica kafelków, aby utworzyć szybkie kopie obiektu w żądanym kształcie (wielkości poziome i pionowe).

Wskazówka: Ustaw przestrzeń poziomą/pionową na żądane odstępy. Aby zmieścić stronę z jak największą liczbą w obszarze tabeli cięcia, wybierz Autodopasowanie.



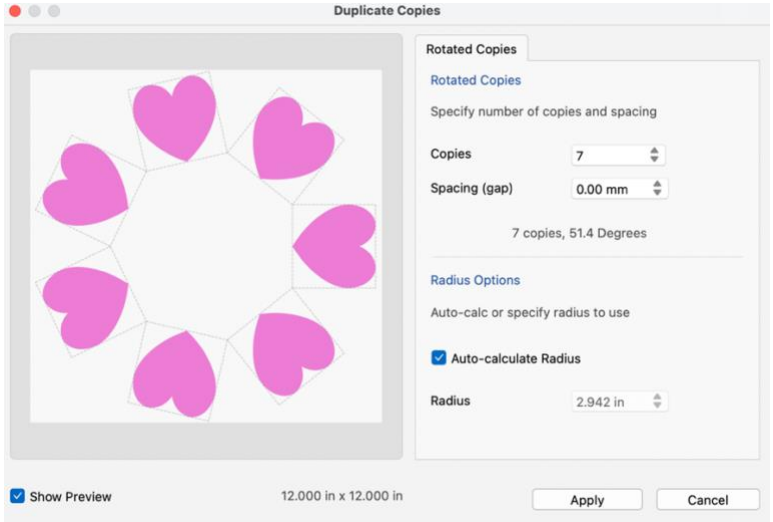
Uwaga: Linie siatki są przydatne podczas pielenia lub sztancowania (dzięki czemu każdy obiekt odłącza się jako oddzielne kwadraty).



Obrócona tablica

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.





Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia zaznaczania, a następnie wybierz narzędzie Obrócona tablica, aby szybko utworzyć kopie obiektu wokół okręgu.

Wskazówka: Ustaw odstępy na żądaną przerwę.

Uwaga: Usunięcie zaznaczenia automatycznego obliczania promienia umożliwia zachowanie określonej liczby kształtów i ustawienie większego lub mniejszego promienia.

CIĄĆ

Aby usunąć zaznaczony obiekt z dokumentu i umieścić go w Schowku, zaznacz obiekt i kliknij przycisk Wytnij.

Opcja Wytnij jest również dostępna z menu Edycja i Kliknij prawym przyciskiem myszy.

Skrót: "Control"/"Command" + X

KOPIOWAĆ

Aby skopiować zaznaczony obiekt i umieścić go w Schowku, kliknij przycisk Kopiuj.

Opcja Kopiuj jest również dostępna z menu Edytuj i Kliknij prawym przyciskiem myszy.

Skrót: "Control"/"Command" + C

WKLEJAĆ

Aby wstawić obiekt (w jego oryginalnym położeniu) ze Schowka i umieścić go w dokumencie, kliknij Wklej lub kliknij menu rozwijane, aby wybrać obiekt z wcześniej skopiowanych obiektów.

Wklej jest również dostępny z menu Edycja i Kliknij prawym przyciskiem myszy.

Skrót: "Sterowanie"/"Polecenie" + V

NARZĘDZIE WYPACZANIE/ZNIEKSZTAŁCENIA

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

Wypaczanie odnosi się do manipulacji treścią wizualną lub dźwiękową poprzez zastosowanie różnych transformacji, które zmieniają jej kształt, pozycję lub charakterystykę, często wykorzystywane do celów twórczych lub eksperymentalnych.



Uwaga: Aby edytować kształt w trybie zniekształceń, możesz również użyć opcji menu Edytuj krzywe, aby wyświetlić edytowalne węzły.

Uwaga: Zniekształcenia można ze sobą łączyć, co oznacza, że można dopasować zniekształcenie do innego zniekształcenia i tak dalej.

Skrót : "Shift" + narożniki > Nastąpią oba punkty kontrolne.

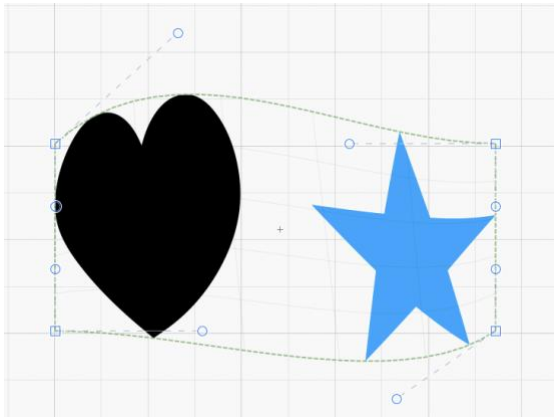
Skrót: Kliknij prawym przyciskiem myszy > Powrót do trybu obiektowego.

Wypaczenie siatki

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.



Osnowa siatkowa pozwala zniekształcić obiekt tak, jakby znajdował się na kawałku gumy.

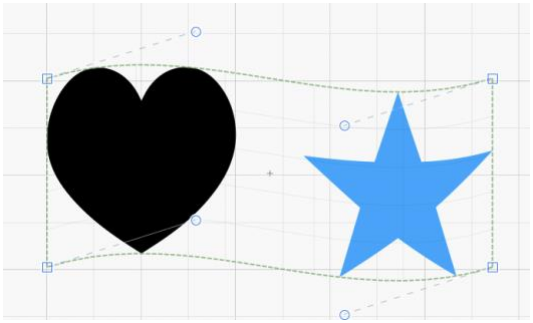


Wypaczenie flagi

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.



Wypaczenie flagi pozwala zniekształcić obiekt tak, jakby znajdował się na fladze.

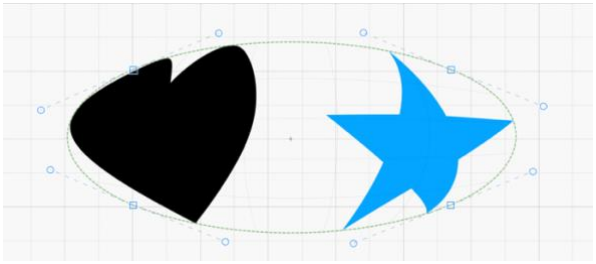


Wypaczenie kuli ziemskiej

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.



Wypaczenie kuli ziemskiej pozwala zniekształcić obiekt tak, jakby znajdował się na kuli ziemskiej.



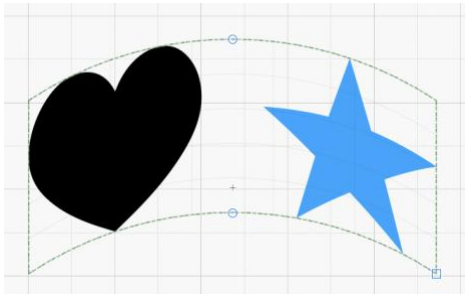
Uwaga: Aby utworzyć okrąg, zmień rozmiar kuli ziemskiej, aż stanie się okrągła.

Wypaczenie rurowe

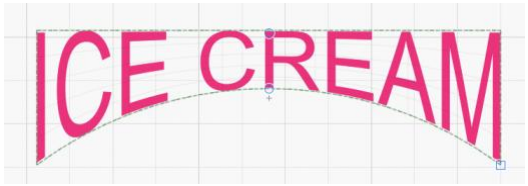
*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.



Wypaczenie rury pozwala zniekształcić obiekt tak, jakby znajdował się na rurze lub cylindrze.



Uwaga: Wypaczanie rury jest często używane podczas wypaczania tekstu, górny węzeł jest często przesuwany, aby był płaski w kierunku poziomym, tworząc efekt, jak pokazano poniżej.

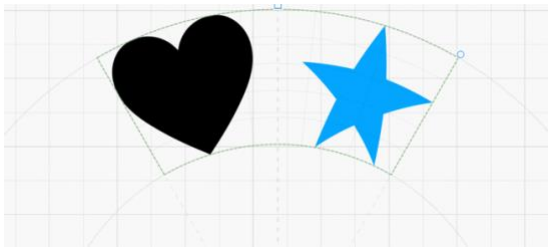


Wypaczenie łukowe



*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.

Arc warp pozwala zniekształcić obiekt tak, jakby znajdował się na okręgu.



Uwaga: Masz kontrolę nad położeniem środkowym, promieniem wewnętrznym, promieniem zewnętrznym, rozrzutem obiektu i kątem w obrębie okręgu.

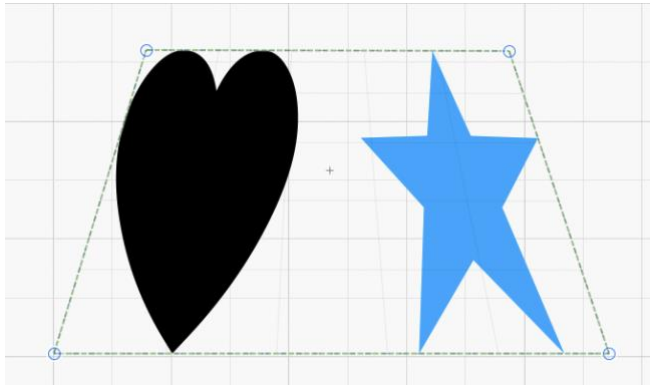
Skrót: Przytrzymaj "Shift", aby zapobiec przyciąganiu do 90°.

Wypaczenie 3D

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.



Wypaczenie 3D pozwala zniekształcić obiekt tak, jakby istniał punkt znikania perspektywy.



Uwaga: Użyj wypaczenia 3D na tekście, aby utworzyć cień, który wygląda tak, jakby był rzucany, jak pokazano poniżej.

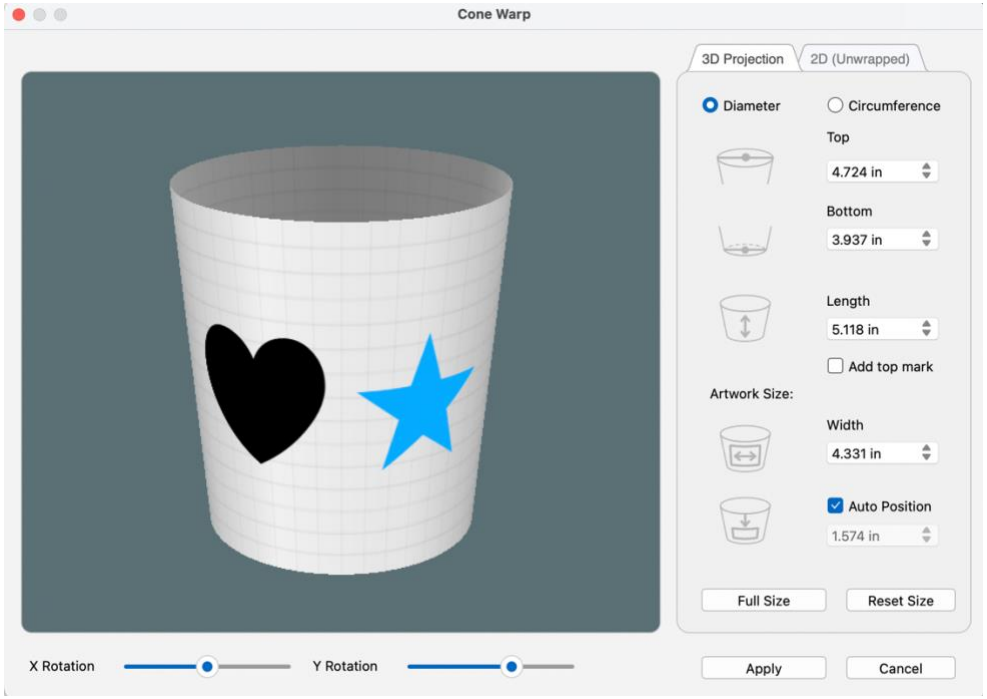


Wypaczenie stożkowe

*Dostępne tylko w Leonardo Design Studio PRO.



Wypaczenie stożkowe pozwala zniekształcić obiekt tak, jakby znajdował się na filiżance.

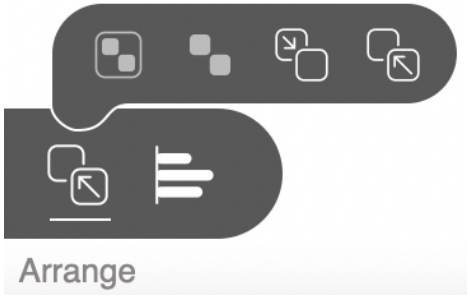


Wskazówka: Ustaw oznaczenie górne, aby łatwo określić, jak daleko wzór znajduje się od górnej części kubka (reprezentowanego przez wskaźnik na stronie projektu).

Uwaga: Istnieje kilka ustawień umożliwiających pełną kontrolę nad rozmiarem, kształtem i pozycją kubka.

NARZĘDZIE ROZMIEŚĆ

Uwaga: Narzędzia rozmieszczania można również używać z menu Rozmieść



Gdy dwa lub więcej obiektów jest zgrupowanych razem, są one traktowane jako pojedynczy obiekt, ale zachowują swoje indywidualne atrybuty i pozostają indywidualnie edytowalne. Grupowanie obiektów umożliwia jednoczesne stosowanie tego samego formatowania, właściwości i innych zmian do wszystkich obiektów w grupie. Można również zgrupować wybrane grupy (grupy zagnieżdżone), aby zachować relacje przestrzenne (pozycjonowanie względne) między poszczególnymi zestawami lub jednostkami obiektów, jak pokazano w poniższych przykładach:

Grupowanie obiektów

Grupowanie znacznie pomaga w utrzymaniu względnego położenia obiektów i formatowaniu dużej liczby obiektów.

Aby zgrupować różne obiekty na obszarze roboczym/macie tnącej, użyj narzędzia zaznaczania, aby zaznaczyć wszystkie obiekty, które mają zostać zgrupowane.

Następnie rozwiń okno wysuwane rozmieść i wybierz pozycję Grupa.

Umożliwi to pracę z wybranymi obiektami jako jednym obiektem, co oznacza, że można go przesuwać jako jeden obiekt, zachowując jednocześnie relację przestrzenną między obiektami, co pozwala na jednoczesną zmianę rozmiaru obiektów.

Skrót: "Control"/"Command" + G

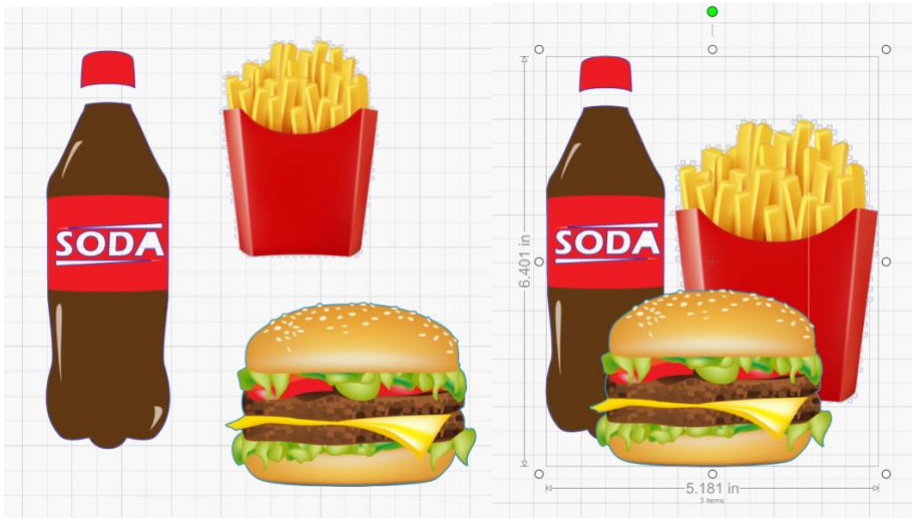
Rozgrupowanie obiektów

Aby rozgrupować różne obiekty na macie roboczej/tnącej, użyj narzędzia zaznaczania, aby zaznaczyć wszystkie obiekty, które mają zostać rozgrupowane.

Następnie rozwiń okno wysuwane rozmieszczania i wybierz pozycję Rozgrupuj.

Polecenie Rozgrupuj nie rozgrupowuje grup zagnieżdżonych (grup w grupach), tzn. rozgrupowuje tylko grupy do pierwszego poziomu grup, patrz Rozgrupuj wszystko poniżej.

Skrót: "Control"/'Command' + U



Rozgrupuj ścieżki



Rozgrupowywanie ścieżek odnosi się do akcji rozdzielania lub dzielenia zgrupowanego zestawu ścieżek lub obiektów na ich poszczególne składniki.

Ścieżki służą do definiowania kształtów, linii i krzywych. Grupowanie ścieżek umożliwia traktowanie wielu ścieżek jako pojedynczej jednostki, co ułatwia manipulowanie nimi i zarządzanie nimi zbiorczo. Są jednak sytuacje, w których można edytować lub modyfikować poszczególne ścieżki w grupie, w których funkcja rozgrupowywania ścieżek staje się przydatna.

Rozgrupowując ścieżki, można uzyskać dostęp do każdej ścieżki i manipulować nią niezależnie, umożliwiając wprowadzanie określonych dopasowań lub stosowanie różnych stylów, kolorów lub przekształceń do poszczególnych komponentów. Pozwala to na większą kontrolę i precyzję podczas pracy ze złożonymi ilustracjami, logo lub inną grafiką wektorową.

Aby rozgrupować wszystkie obiekty, zaznacz wszystkie zgrupowane obiekty za pomocą narzędzia zaznaczania.

Następnie rozwiń okno wysuwane rozmieszczania i wybierz pozycję Rozgrupuj ścieżki.

Skrót: "Shift" + "Control" + U

Teraz wszystkie ścieżki będą indywidualnie edytowalne.

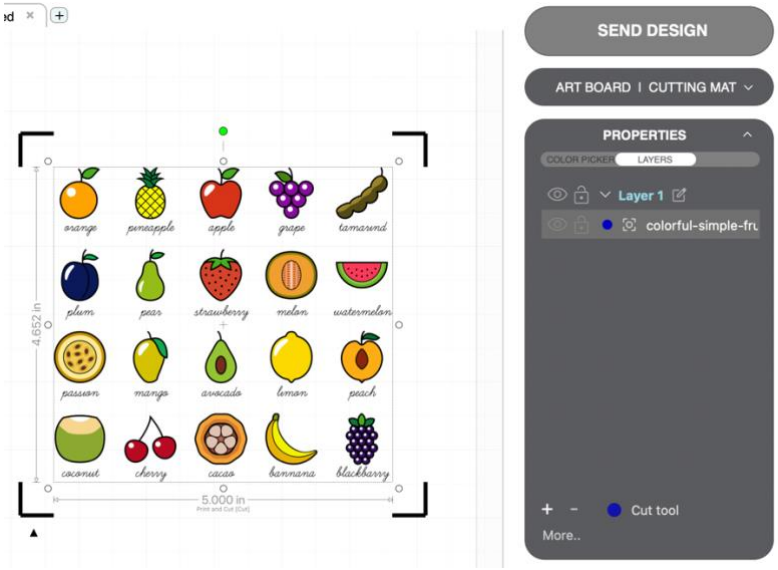


W powyższym przykładzie na karcie warstw można zauważyć wszystkie różne komponenty do pierwotnie zgrupowanego kształtu.

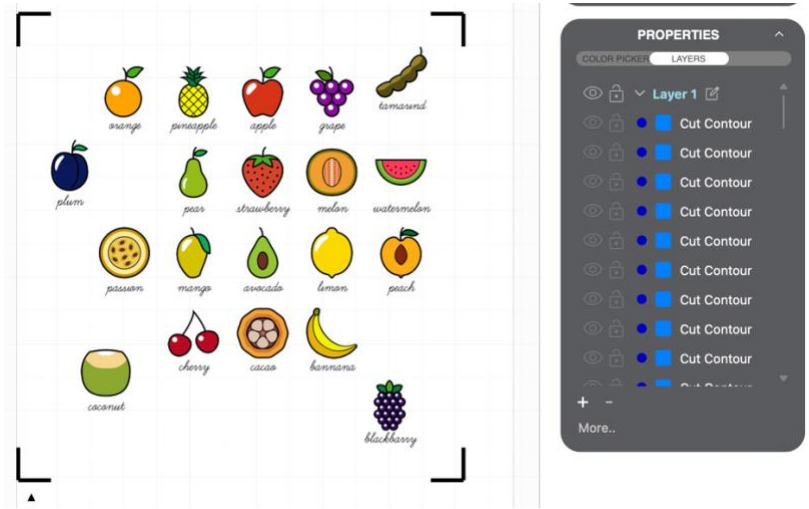
Wskazówka: Rozgrupowywanie ścieżek różni się od dzielenia ścieżek w taki sposób, że podczas rozgrupowywania ścieżek zachowane są, które mogą być wymagane, np. w tekście. Funkcja Rozgrupuj ścieżki pozwala zachować otwory wewnątrz każdego kształtu, jednocześnie dzieląc rzeczywistą krzywą.

Uwaga: Jest to przydatne podczas pracy z tekstem/obiektami, które mają otwory.

Rozgrupuj ścieżki umożliwia również importowanie obrazu z wieloma elementami i automatycznie je wykryje, dzięki czemu można je podzielić na własne kształty, jak pokazano w poniższym przykładzie.



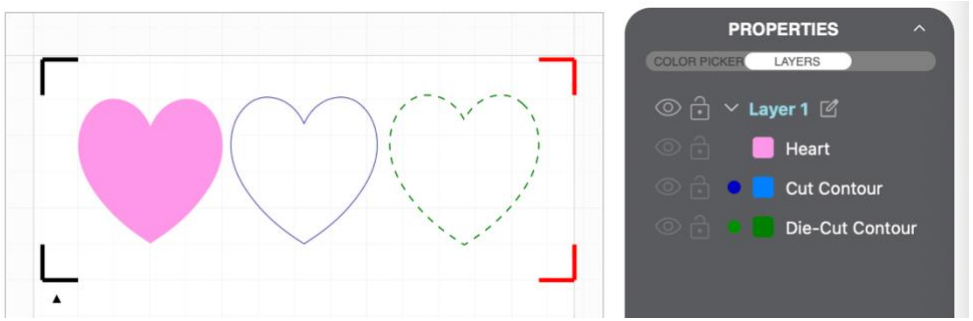
Kompozycja jest pierwotnie importowana i identyfikowana jako jedna warstwa. Poprzez rozgrupowanie ścieżek każda część staje się własnym kształtem, jak pokazano poniżej.



Rozgrupowywanie wyciętych konturów

Rozgrupowanie ścieżek może być używane podczas pracy z obiektami, do których zastosowano wycięte kontury, np. wycięty kontur i wycięty kontur oprócz samego obrazu.

Rozgrupowanie ścieżek umożliwia indywidualną edycję i pracę z każdą ścieżką.



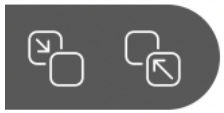
W powyższym przykładzie kształt serca ma wycięty kontur i wycięty kontur. Zostały one przeniesione obok siebie w celach demonstracyjnych.

Wskazówka: Aby edytować poszczególne kontury cięcia lub sam obiekt na obiekcie, do którego zostały one zastosowane, po prostu rozgrupuj ścieżki i zablokuj warstwy, których nie chcesz edytować.

Wskazówka: Aby usunąć i zastąpić wycięty kontur, rozgrupuj ścieżki i po prostu usuń je z panelu warstw. Następnie można utworzyć nowy kontur cięcia za pomocą narzędzia Cięcie konturowe.

KOLEJNOŚĆ Z (POWYŻEJ I PONIŻEJ)

Leonardo Design Studio zapewnia narzędzia kolejności Z dla wszystkich obiektów, w tym krzywych, obrazów, kształtów i tekstu, a także wszystkie efekty, które można zastosować do tych obiektów w dokumencie. Narzędzia kolejności Z można znaleźć w wysuwanym menu skali na pasku narzędzi w lewym dolnym rogu.



Kolejność Z odnosi się do wysyłania obiektów "do przodu" lub "do tyłu", tj. Wysyłanie jednego obiektu przed lub za innym obiektem.

Ustaw kolejność Z (rozwijane)



Wybierz obiekt, który chcesz dostosować, a następnie kliknij wysuwaną skalę i kliknij wymaganą pozycję zamówienia Z (wyślij na wierzch lub wyślij na spód).

Narzędzia kolejności Z są również dostępne w menu Rozmieść i Kliknij prawym przyciskiem myszy.

Skrót: Wyślij na przód / wyślij na spód, jak poniżej.

Wyślij na wierzch: "Control"/"Command" + Page Up

Przesuń na spód: "Control"/"Command" + Page Down

NARZĘDZIE ODSTĘP (WYRÓWNANIE)

Leonardo Design Studio jest wyposażony w duży zestaw narzędzi i funkcji Alignment, Distribute i Space Apart, które pomogą Ci dokładnie zaplanować pracę i zaoszczędzić czas. Uwaga: Te narzędzia i funkcje są ograniczone w Leonardo Design Studio Basic.

Uwaga: Narzędzia spacji mogą być również używane z menu Rozmieść.

WYRÓWNANIE NARZĘDZIA





Leonardo Design Studio jest wyposażony w duży zestaw narzędzi do osiowania, które pomogą Ci dokładnie zaplanować pracę i zaoszczędzić czas. Narzędzia do wyrównywania są przeznaczone do pracy na (a) samych obiektach lub (b) stronie, z którą są skojarzone obiekty, lub (c) obiekcie aktywnym, który jest po prostu ostatnim zaznaczonym obiektem w grupie wyrównania. System ten zapewnia kompleksowe wyrównanie wszystkich obiektów podczas pracy z programem.

Domyślne skróty

Poniżej przedstawiono domyślne skróty klawiaturowe wyrównywania, gdy jeden lub więcej obiektów jest zaznaczonych w trybie obiektowym (chyba że użytkownik je zmieni):

Wyrównaj do lewej	L

Wyrównaj do prawej	R
Wyrównaj do góry	T
Wyrównaj dół	B
Wyrównywanie środków w poziomie	E
Wyrównywanie środków w pionie	C

Otwórz narzędzia do wyrównywania

Aby wyrównać obiekty, kliknij menu wysuwane Obiekty spacji, aby rozwinąć narzędzia wyrównywania.

Karta Wyrównaj zawiera kilka kombinacji wyrównania.

Uwaga: Dostęp do opcji wyrównania można uzyskać z menu Uporządkuj / Wyrównaj do strony, które obejmuje funkcje Wyrównaj obiekty **i** Wyrównaj do strony.

Wyrównywanie obiektów względem siebie

Po zaznaczeniu wielu obiektów narzędzia do wyrównywania zastosują wyrównanie do siebie.

Wyrównywanie obiektów do środka strony

Po zaznaczeniu pojedynczego obiektu narzędzia do wyrównywania automatycznie zastosują wyrównanie do środka strony.

Wyrównywanie obiektów jako grupy do środka strony

Aby wyrównać kilka obiektów jako grupę do środka strony, zaznacz wszystkie obiekty, a następnie kliknij menu Ułóż / Wyrównaj do strony i wybierz wyrównanie strony, do którego mają być wysyłane obiekty.

Przestrzeń od siebie Narzędzia



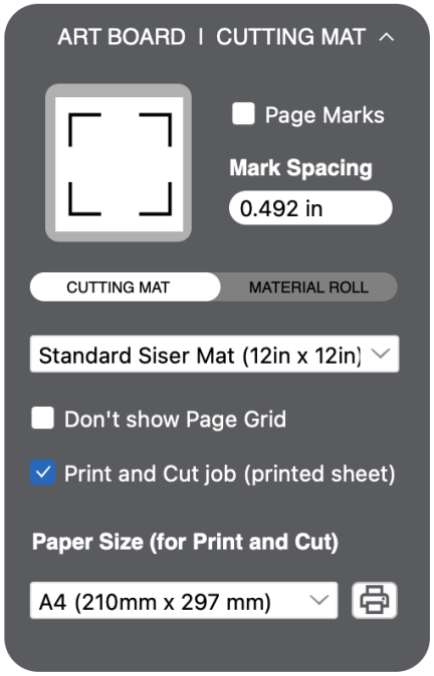
Ostatnią opcją w oknie wysuwanym Obiekty spacji jest Odstępuj od siebie. To narzędzie może być używane do równomiernego rozmieszczania obiektów na obszarze projektowym od siebie.

DRUKUJ I WYCINAJ

PRACA Z DRUKOWANIEM I CIĘCIEM

Po uzyskaniu zadowalającego importu obrazu, w tym zastosowanej maski, przesunięcia konturu i konturu, można kontynuować zadanie drukowania i cięcia.

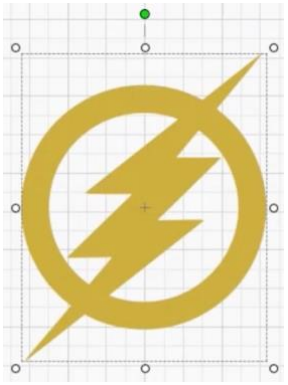
Upewnij się, że pracujesz w trybie Art Board/Cutting Mat (nie w trybie projektowania), jak pokazano poniżej.



W ustawieniach Tablica artystyczna/Mata do cięcia zaznacz opcję Drukuj i wycinaj zadanie, aby wysłać elementy do wydrukowania i elementy do wycięcia.

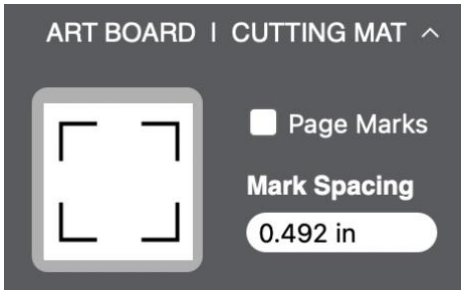


Uwaga: Jeśli chcesz tylko wyciąć obiekt/kompozycję, usuń zaznaczenie opcji Drukuj i wycinaj, a kompozycja będzie traktowana tylko jako Zadanie cięcia i jako taka zostanie przekonwertowana na płaski kolor, jak pokazano poniżej.



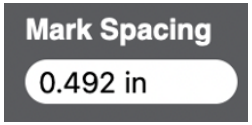
Odstępy między znakami

Podczas pracy z zadaniem Drukowanie i wycinanie można dostosować odstępy między znacznikami, czyli znaczniki w każdym rogu otaczające kształt obiektu/kompozycji. Aby dostosować odstępy między znacznikami, upewnij się, że zaznaczono opcję Drukuj i Wytnij zadanie, a narzędzia staną się dostępne.



Można ustawić opcję Znaczniki strony, które ustawią znaczniki na granicy wybranego rozmiaru strony, wskazując miejsce zajmowane przez obiekt na stronie.

Można też ustawić wartość niestandardową odstępów między znakami, zmieniając ją w obszarze wpisywania.

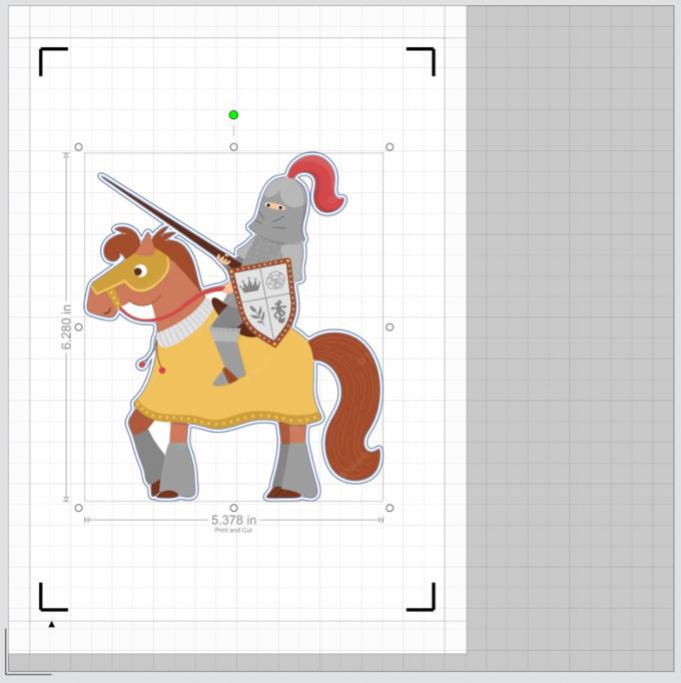


Uwaga: Jeśli znaczniki wyróżniają się na czerwono, oznacza to, że są ustawione zbyt daleko na granicy wybranego rozmiaru strony. Jeśli obiekty zostaną umieszczone zbyt daleko od siebie, a przestrzeń znaczników jest ustawiona zbyt wysoko, znaczniki będą

wyświetlane na czerwono, co oznacza, że nie ma wystarczającej ilości miejsca do pracy. Aby to naprawić, możesz użyć przycisku Znaczniki strony, aby dostosować znaczniki parkowania do dowolnego miejsca w "bezpiecznym" obszarze na stronie, wokół krawędzi.

Ma to na celu upewnienie się, że frez może skanować znaczniki, a drukarka nie narusza znaczników podczas drukowania.

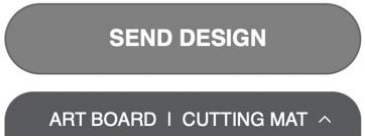
Zobacz poniżej znaki, w których projekt zadania zostanie uwzględniony. W tym miejscu możesz zobaczyć ostateczny podgląd swojej kompozycji.



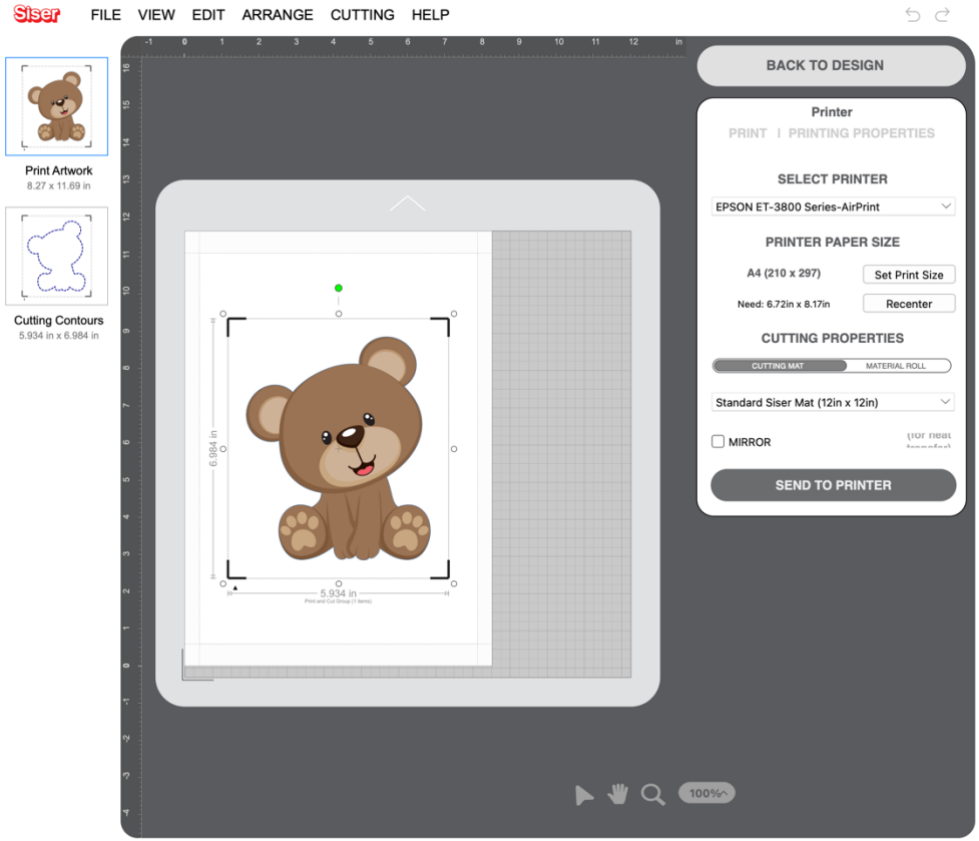
Przełącz się z powrotem na kartę Projektowanie, klikając przycisk Wstecz do projektu, aby wprowadzić dalsze zmiany.



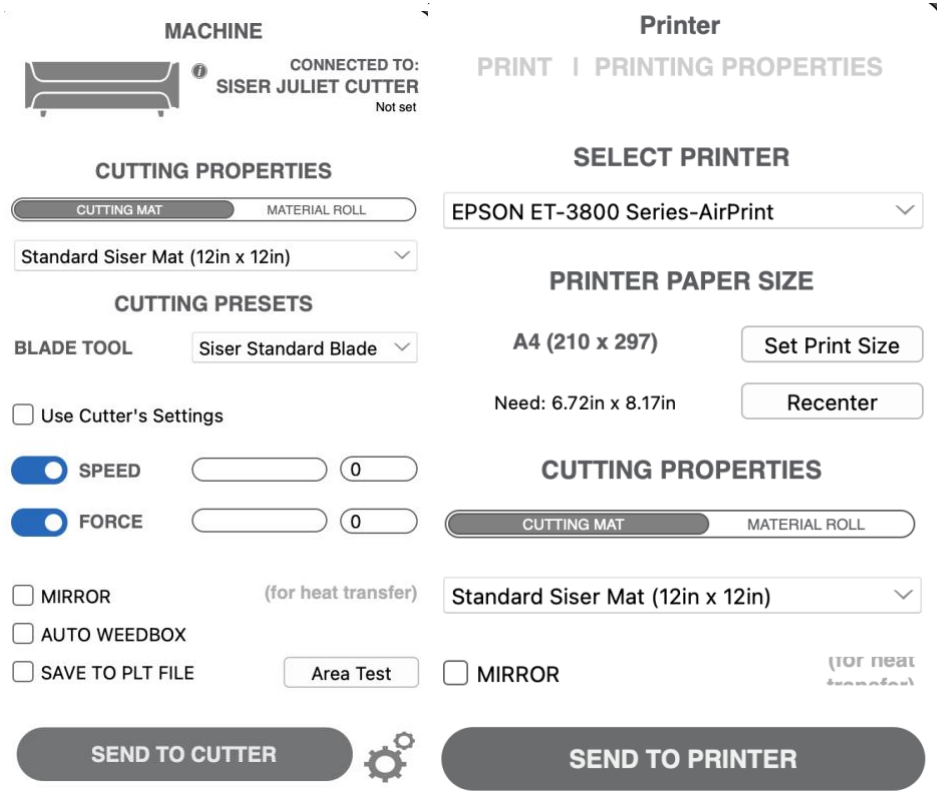
Gdy projekt jest gotowy do wydruku, kliknij przycisk Wyślij projekt



Pokazany poniżej przedstawia grafikę do druku i grafikę do cięcia, a jako taki obraz, który ma zostać wysłany do drukarki, a także potencjalne kontury cięcia, które są po prostu konturem otaczającym obraz, który może być użyty do wycięcia przez obcinacz.

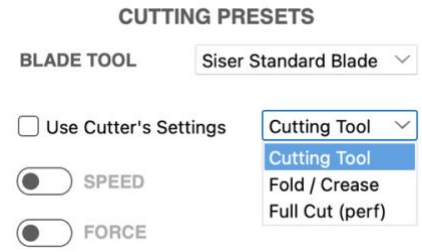


Właściwości urządzenia pojawią się w prawym górnym rogu dokumentu.



Istnieje wiele właściwości obcinarki i drukarki, które można zastosować / edytować, aby zapewnić, że kompozycja jest produkowana w najwyższej jakości i że proces jest łatwy dla użytkownika, zostaną one omówione w odpowiedniej sekcji poniżej.

Wskazówka: Możesz ręcznie edytować ustawienia siły według typu narzędzia, np. Cięcie, Zgięcie / Zgięcie.



DRUKARSTWO

Leonardo Design Studio upraszcza proces cięcia, umożliwiając użytkownikowi kontrolę nad ustawieniami cięcia i zapewniając, że potrzebne opcje są do dyspozycji.

MASZYNA

Po wybraniu opcji wysłania projektu do druku, użytkownik zostanie pokazany, które urządzenie jest podłączone wraz z właściwościami do wydrukowania.



Podłączanie do urządzenia

Wybierz drukarkę z listy rozwijanej (oprogramowanie rozpozna drukarki, które zostały zapisane lub używane przez używany komputer).



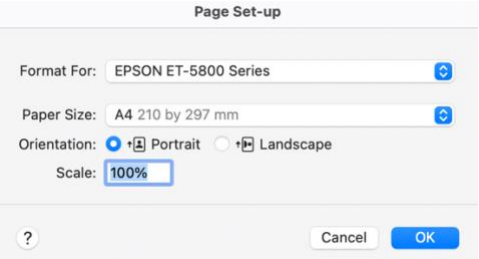
WŁAŚCIWOŚCI DRUKOWANIA

Ustawienia strony

Aby wyświetlić właściwości drukarki, kliknij przycisk Ustaw rozmiar wydruku strony



Spowoduje to wyświetlenie menu konfiguracji z następującymi opcjami pokazanymi poniżej.



Format dla

Wybierz drukarkę z listy rozwijanej.

Rozmiar papieru

Wybierz standardowy rozmiar papieru lub ustaw wymiary niestandardowe.

Orientacja

Wybierz opcję Pionowa (pionowa) lub Pozioma (pozioma).

Skala

Ustaw skalę wydruku. Zmniejsz lub powiększ wydruk, wprowadzając wartość procentową.

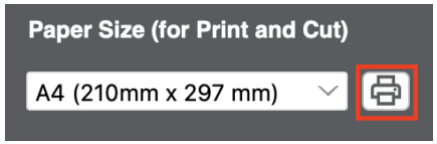
Jeśli drukujesz dokument do rozmiaru papieru innego niż rozmiar, dla którego dokument został sformatowany, zaznacz opcję "Skaluj, aby dopasować rozmiar papieru" w oknie dialogowym Drukuj.

Rozmiar wydruku

Jeśli rozmiar wydruku jest czerwony, jak pokazano poniżej, oznacza to, że jest on zbyt duży dla bieżącego zadania drukowania, Ustaw rozmiar wydruku za pomocą przycisku, aby dopasować rozmiar wydruku do rozmiaru zadania.



Rozmiar wydruku (Print Size) można wybrać za pomocą listy rozwijanej Rozmiar papieru (Paper Size). Jednak żądana opcja może być niedostępna. W związku z tym wymiary można również ustawić za pomocą opcji Rozmiar papieru, którą można pobrać z aktualnie używanej drukarki, naciskając przycisk Drukarka:



Po kliknięciu rozwinie opcje rozmiarów papieru w zależności od aktualnie podłączonej drukarki, aby zmienić rozmiar papieru na inny drukarka, wybierz żądaną drukarkę z listy rozwijanej.

Ponowne centrum

Przycisk ponownego wyśrodkowania pozwala po prostu wyśrodkować kompozycję, jeśli przesuniesz ją zbyt daleko w jednym kierunku i nie możesz znaleźć najlepszej pozycji do umieszczenia kompozycji.

CIĘCIE

Leonardo Design Studio upraszcza proces cięcia, umożliwiając użytkownikowi kontrolę nad ustawieniami cięcia i zapewniając, że potrzebne opcje są do dyspozycji.

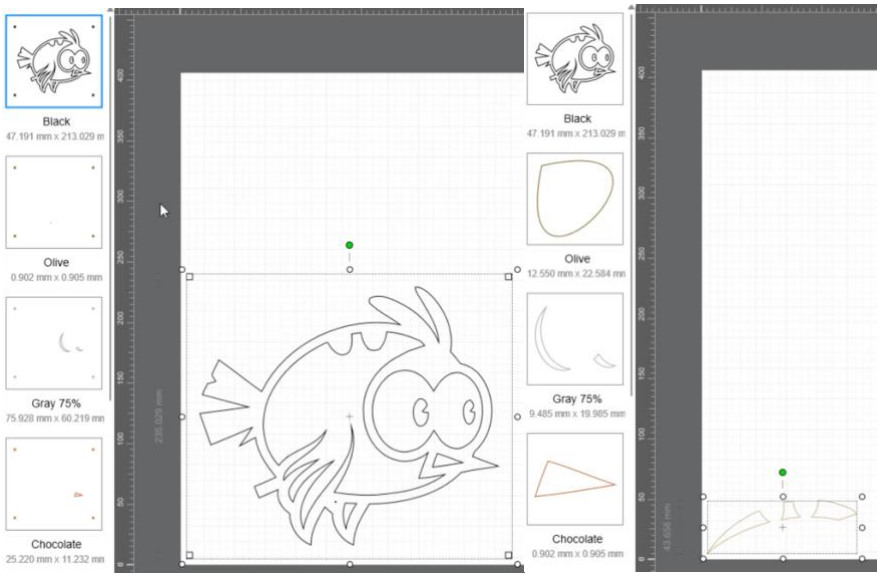
Znaczniki warstw



Przydatnym narzędziem wspomagającym proces cięcia jest opcja Znaczniki warstw.

To narzędzie, po zastosowaniu, zapewnia, że wszystkie elementy (w ramach jednego projektu / kompozycji) są wysyłane do pozycji względem siebie na macie tnącej / rolce materiału, która jest wyświetlana po wysłaniu do frezu.

Na przykład każdy element, który jest wysyłany do cięcia, gdy nie jest zaznaczona opcja Znaczniki warstwy, zostanie ustawiony na wycinanie z opcji Początek cięcia (lewy dolny róg nośnika). Jednak w przypadku elementów, które muszą być cięte na tym samym nośniku, w ich względnym położeniu, wymaga zastosowania narzędzia Znaczniki warstw.



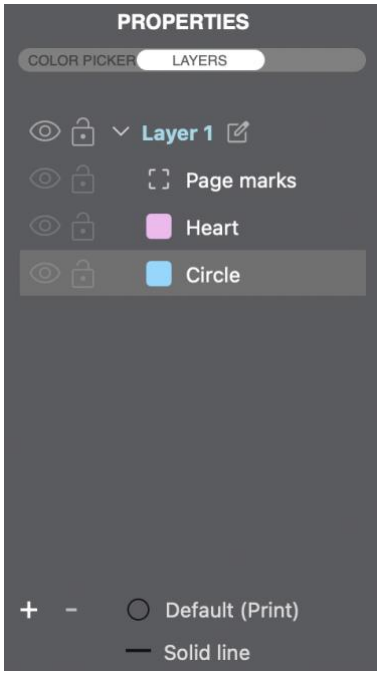
Lewy obraz powyżej pokazuje zaznaczone znaczniki warstw; prawy obrazek powyżej pokazuje, gdy znaczniki warstw nie są zaznaczone. Można zobaczyć różnicę w początkach cięcia dla każdego elementu zadania cięcia.

Uwaga: Menu Uporządkuj / Przenieś do punktu początkowego cięcia umożliwia zresetowanie położenia obiektu/kompozycji, która ma zostać wycięta, do pozycji Początek cięcia.

Uwaga: Upewnij się, że zadanie Drukuj i wycinanie jest wyłączone, aby umożliwić użycie narzędzia Znaczniki warstw.

Drukowanie, wycinanie i składanie

Po zaznaczeniu obiektu domyślna opcja drukowania i wycinania stanie się dostępna wewnątrz panelu warstw i próbnika kolorów, jak pokazano poniżej.

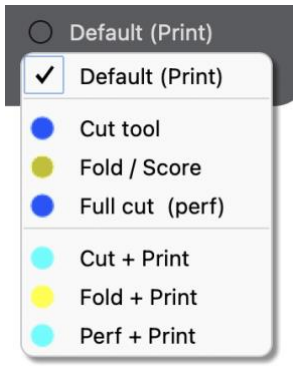




Opcja domyślna zależy od typu wybranego obiektu.

Aby zmienić opcję, kliknij przycisk, a pojawi się rozwijane pole z opcjami. Wybierz odpowiednią opcję dla każdego obiektu w zadaniu.

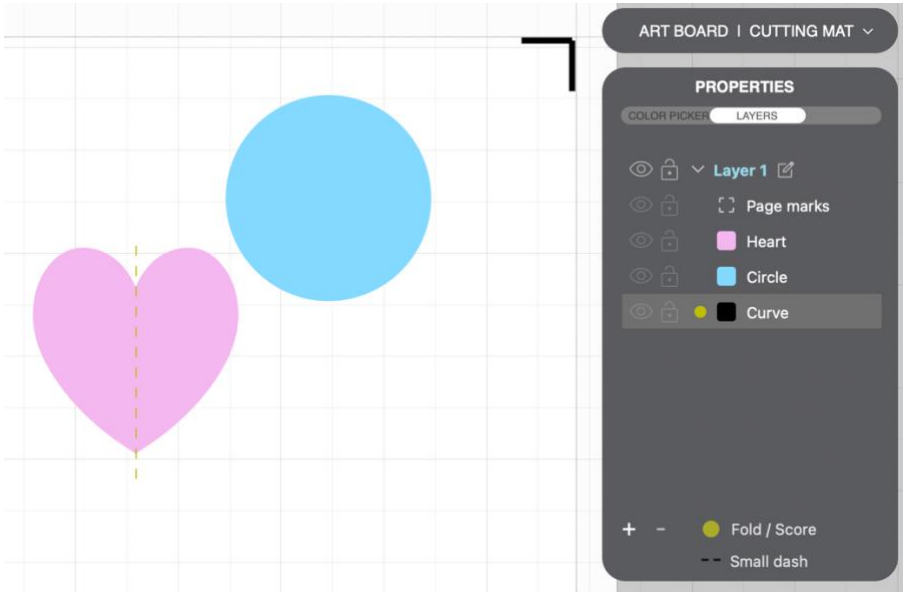
Drukuj i wycinaj



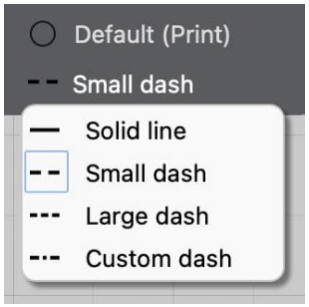
Linie zagięcia

Możesz utworzyć linię zagięcia przy użyciu innej siły tego samego ostrza w zadaniu drukowania i cięcia.

Aby to zrobić, narysuj linię/krzywą (którą można zidentyfikować na warstwach) i umieść ją w miejscu, w którym chcesz utworzyć linię zagięcia.



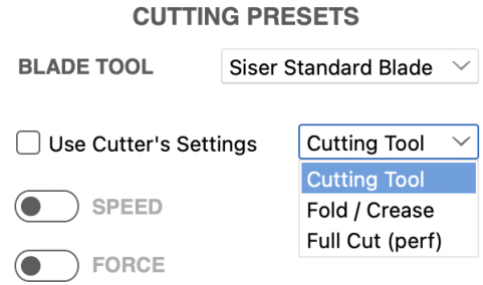
Następnie kliknij Domyślne (Drukuj), aby rozwinąć listę rozwijaną i zmienić linię na Fold/Score – dostosuje to siłę linii i zapobiegnie jej przecinaniu nośnika.



Wskazówka: Wybierz, czy chcesz użyć linii ciągłej, czy przerywanej.

Uwaga: Ustawienia siły można edytować ręcznie według typu narzędzia, np. Cięcie, Zgięcie/Zgięcie.

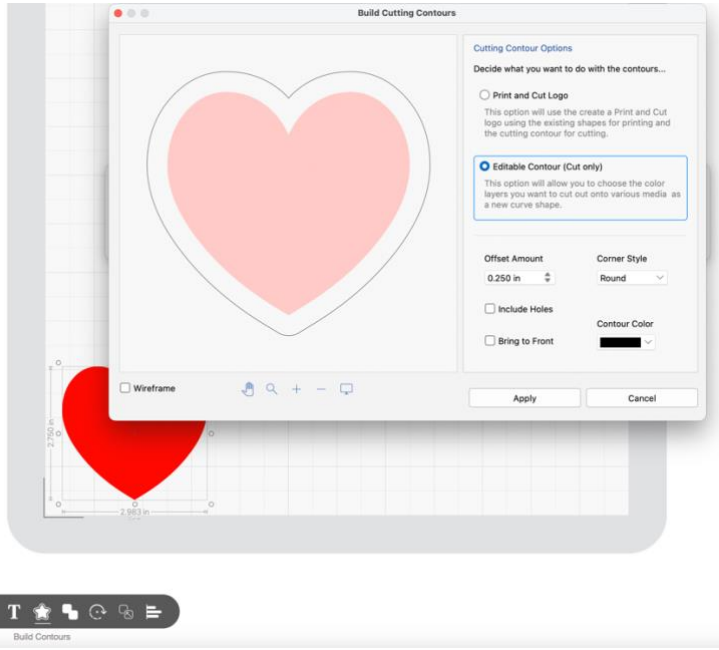
Kliknij Wyślij projekt i odznacz "Użyj ustawień frezu", aby ręcznie dostosować siłę i prędkość dla każdego narzędzia.



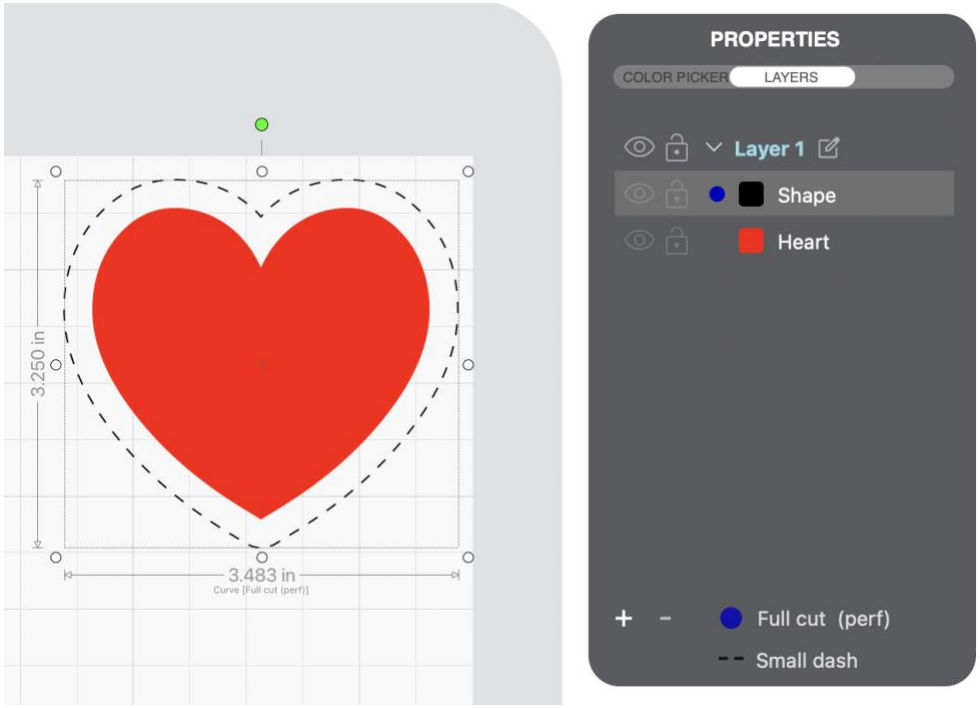
Uwaga: Oprogramowanie automatycznie zakończy linie zagięcia jako pierwsze, a następnie przejdzie do linii cięcia podczas wysyłania zadania do noża.

Cięcie perforacyjne

Cięcie perforacyjne lub pełne cięcie jest używane do prac takich jak naklejki.



Aby wykonać cięcie perforacyjne, zaznacz kształt, a następnie wybierz Kontury konstrukcyjne z menu. Wybierz opcję Edytowalny kontur i dodaj przesunięcie do bieżącego kształtu, co spowoduje utworzenie nowego kształtu, który można następnie ustawić na cięcie perforacyjne (wybierz żądany typ linii), jak pokazano poniżej.



Wskazówka: Ustaw siłę cięcia perforacji na wyższą niż zwykły cięcie - pozwalając narzędziu tnącemu przeciąć materiał samej naklejki, a cięcie perforacji przeciąć podłoże naklejki.

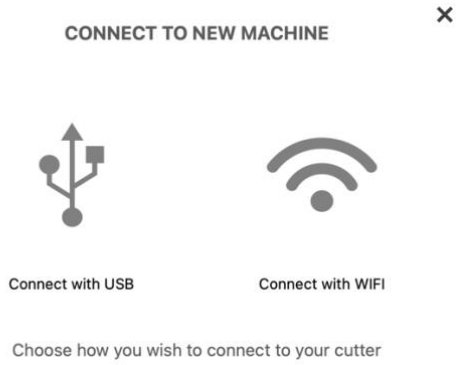
Uwaga: Oprogramowanie automatycznie zakończy linie zagięcia jako pierwsze, a następnie przejdzie do linii cięcia podczas wysyłania zadania do frezu (używając odpowiednio ustawień zastosowanych dla każdego rodzaju cięcia).

PRZECINARKI

Po wybraniu opcji wysłania projektu do cięcia, użytkownik zostanie wyświetlony, które urządzenie jest podłączone.

Podłączanie do urządzenia

Aby połączyć się z urządzeniem, kliknij menu cięcia / Ustaw połączenie urządzenia lub kliknij symbol ustawień (trybików) w prawym dolnym rogu okna Właściwości urządzenia. Od tego kroku użytkownik zostanie poproszony o połączenie z urządzeniem za pomocą połączenia USB lub połączenia WIFI, jak pokazano poniżej.



Wybierz odpowiednią opcję i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie, aby połączyć się z nożem.

Uwaga: Leonardo Design Studio jest kompatybilny tylko z frezami Siser.

Po nawiązaniu połączenia frezu użytkownik może przystąpić do konfiguracji właściwości cięcia.

Przełączanie urządzeń/zarządzanie frezami

Aby wyświetlić okno przedstawiające szczegóły podłączonego noża i przełączać się między nożami, kliknij nazwę noża.



Uwaga: Dostęp do tego okna można również uzyskać z menu Cięcie / Wybierz obcinacz.

Wskazówka: Jeśli masz wiele frezów i nazwałeś je w menu Zarządzaj frezami, spróbuj umieścić kursor nad wybranym nożem na stronie cięcia, aby szybko zidentyfikować, że wybrano właściwy frez.

WŁAŚCIWOŚCI CIĘCIA

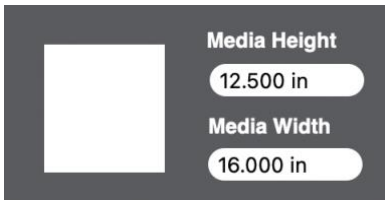
Mata tnąca vs rolka materiału

Rozmiar maty tnącej można wybrać z dostępnego pola rozwijanego i pozwala użytkownikowi dokładnie zwizualizować ilość miejsca, jaką projekt / grafika zajmie na rzeczywistej macie tnącej.



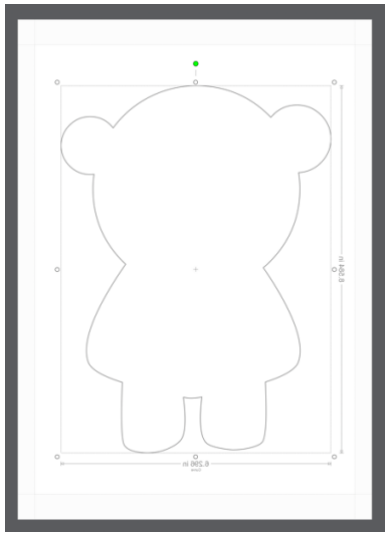
Rolka materiału zmienia rozmiar obszaru, w którym znajduje się projekt, stosując wymiary użytych mediów, dzięki czemu użytkownik może dokładnie zwizualizować ilość miejsca, jaką dzieło zajmie na samym winylu.

Wymiary nośnika można edytować, jak pokazano poniżej.

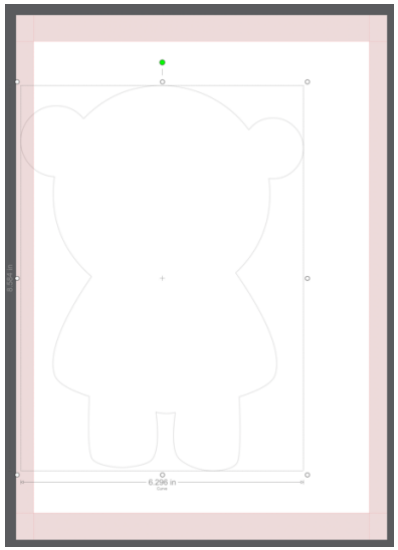


Uwaga: Ta opcja jest dostępna tylko w trybie tylko wycinania, a nie w opcji Drukuj i wycinaj (usuń zaznaczenie opcji Drukuj i wycinaj zadanie).

Poniżej przedstawiono kompozycję w niestandardowych wymiarach nośnika.



Jeśli kompozycja znajduje się zbyt blisko krawędzi, krawędzie będą czerwone na czerwono, co oznacza, że pozycja projektu musi zostać zmieniona, aby zapewnić, że żadne elementy nie zostaną naruszone, co mogłoby zmarnować media i prawdopodobnie frustrować użytkownika.



Uwaga: Aby wyjść z tej strony i kontynuować edycję projektu, kliknij przycisk Powrót do projektu.



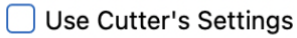
Ustawienia wstępne cięcia

Narzędzie ostrza

Użytkownik może wybrać z listy rozwijanej, aby zastosować standardowe ostrze, co oznacza, że nie będzie musiał edytować ustawień, stosować narzędzia pióra, które jest używane do rysowania, ani stosować ustawień niestandardowych, umożliwiając użytkownikowi edycję przesunięcia ostrza i kalibrację noża.

Prędkość/siła

Użytkownik może wybrać opcję Użyj ustawień Cutter, zaznaczając pole, jak pokazano poniżej.



Odznaczenie tego pola pozwoli użytkownikowi edytować prędkość i siłę noża, wpisując poziom prędkości/siły w odpowiednim polu. Pasek w środku przedstawia procent, w jakim przyłożona prędkość/siła jest w stosunku do najwyższego poziomu prędkości/siły frezów.



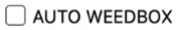
Lustro

Opcję lustra można sprawdzić w przypadku projektów takich jak wymiana ciepła, w których grafika musi być prasowana podczas tworzenia lustra.



Automatyczne pudełko na chwasty

Pole automatycznego chwastu można zaznaczyć, aby zastosować Weed-Box (linię cięcia wokół obwodu kompozycji) do każdego obiektu.



Zapisz w pliku PLT

Format pliku PLT jest **plikiem plotera wektorowego**. Szczegóły drukowania wymagają dokładności i precyzji w produkcji, a użycie pliku PLT gwarantuje to, ponieważ wszystkie obrazy są drukowane za pomocą linii zamiast kropek. Możesz także zapisać do pliku PLT z menu cięcia / Prześlij plik PLT.

Zapisanie jako pliku PLT oznacza, że kompozycja może zostać ponownie otwarta przy zachowaniu wszystkich informacji wektorowych, dzięki czemu będzie gotowa do wycięcia w późniejszym czasie.



Test terenowy

Użytkownik może wysłać cięcie testowe do frezu, aby upewnić się, że działa zgodnie z oczekiwaniami. Dostęp do testu obszaru można również uzyskać z menu Cięcie / Test obszaru



Test obszaru wysyła ostrze do każdego z 4 narożników w obszarze cięcia, aby upewnić się, że cięcie zakończy się pomyślnie.

WYŚLIJ DO CUTTER

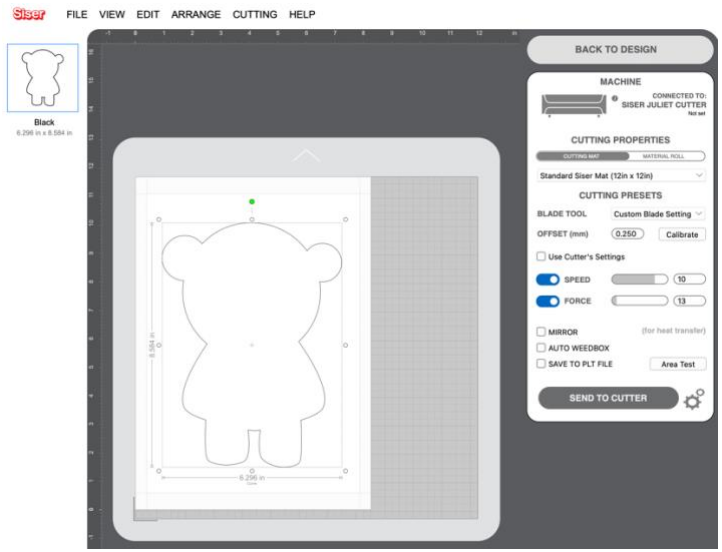
Pokazany poniżej przedstawia kompozycję do cięcia i jako takie kontury cięcia (kontury), które mają zostać wysłane do cięcia.

Aby wyświetlić okno przedstawiające szczegóły podłączonego noża i przełączać się między nożami, kliknij nazwę noża.



Uwaga: Dostęp do tego okna można również uzyskać z menu Cięcie / Wybierz obcinacz.

Wskazówka: Jeśli masz wiele frezów i nazwałeś je w menu Zarządzaj frezami, spróbuj umieścić kursor nad wybranym nożem na stronie cięcia, aby szybko zidentyfikować, że wybrano właściwy frez.



Po wybraniu ustawień i przygotowaniu kompozycji do wycięcia zaznacz obiekty/kompozycje, które chcesz wysłać do cięcia, a następnie kliknij przycisk Wyślij do narzędzia Cutter i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.



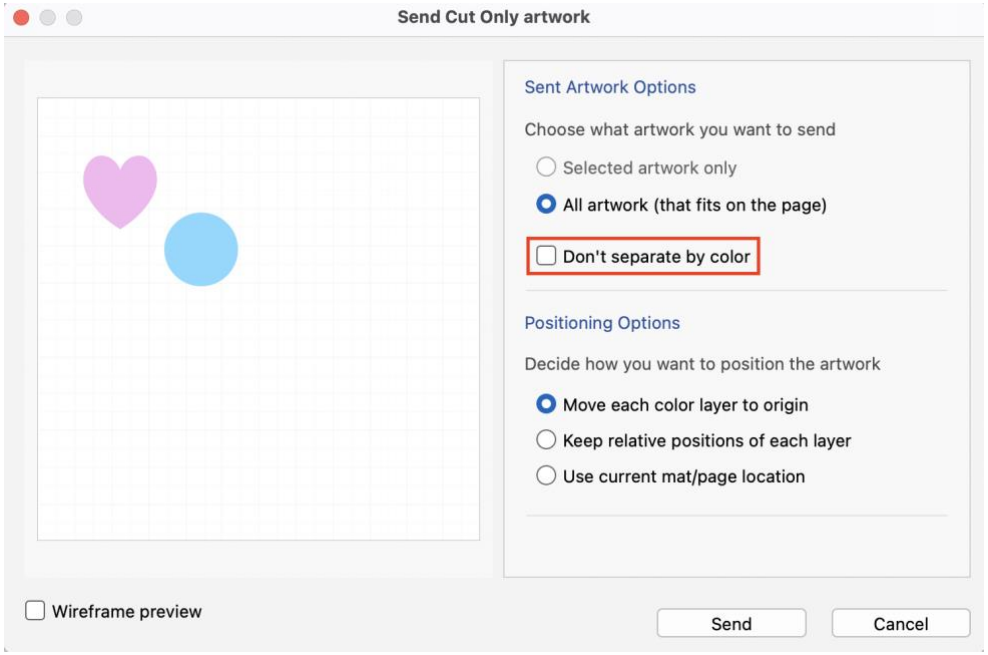
Uwaga: Wyślij do cięcia wyśle tylko to, co zostało wybrane. Jeśli nic nie jest zaznaczone, wszystkie obiekty zostaną wysłane do cięcia (pogrupowane według koloru).

Wskazówka: Ułóż obiekty w sekcji wysyłania do cięcia blisko siebie, aby oszczędzać multimedia!

Uwaga: Aby wyjść z tej strony i kontynuować edycję projektu, kliknij przycisk Powrót do projektu.

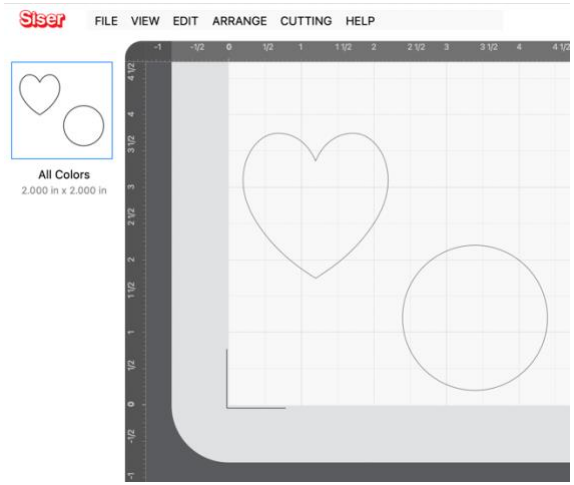


Rozdziel według koloru



Domyślnie kompozycja zostanie oddzielona kolorem, dzięki czemu można załadować winyl według każdego koloru i przystąpić do cięcia.

Wskazówka: Jeśli z jakiegoś powodu nie musisz rozdzielać kompozycji według koloru, po naciśnięciu przycisku Wyślij do wycinarki/Wyślij projekt zaznacz opcję "Nie rozdzielaj według koloru", aby zobaczyć zadanie cięcia zawierające Wszystkie kolory (traktując wszystkie kolory jako tę samą ścieżkę cięcia), jak pokazano poniżej.



CIĘCIE

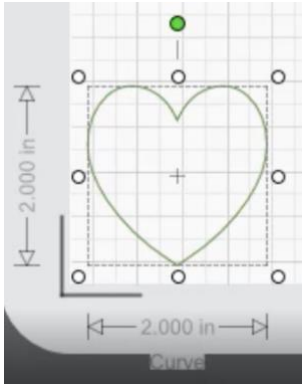
Po kliknięciu przycisku Wyślij do urządzenia do wycinarki zostanie wyświetlony monit o potwierdzenie zastosowanych ustawień.

Kliknij przycisk Tak, aby kontynuować, lub kliknij przycisk Nie, aby zmienić ustawienia.

Uwaga: Sprawdź, czy siła nie została wysłana zbyt wysoko.

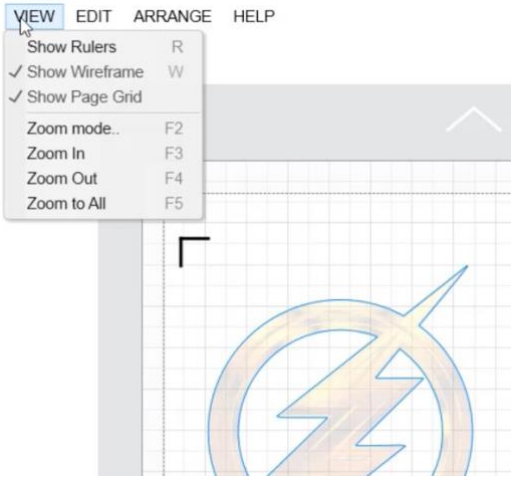
Cięcie w procesie

Po wysłaniu czegoś do wycięcia kontur obiektu zostanie przekształcony w zielony, aby wskazać, że jest przetwarzany, jak pokazano poniżej.



Tryb szkieletowy dla obiektów do cięcia

Jeśli przełączysz się z powrotem do centrum projektowania i włączysz tryb szkieletowy, możesz wykryć, co jest wysyłane do cięcia, ponieważ kontur zostanie przekonwertowany na niebieski, jak pokazano poniżej.



SKRÓTY

Dodawanie kopii po narysowaniu kształtu: Shift + kliknięcie i zwolnij lewy przycisk myszy

Dodaj kopię: +

Pogrubiona czcionka: Wybierz tekst + "Control"/"Command" + B, aby pogrubić czcionkę.

Przesuń na wierzch: Page Up↑

Kopiuj: 'Command'/ 'Control' + C

Wytnij: 'Command'/ 'Control' + X

Usuń: DEL

Usuń: Escape

Grupa: 'Command'/ 'Control' + G

Import: "Command"/ "Control" + I

Czcionka kursywą: Wybierz tekst + "Control"/"Command" + I, aby zapisać czcionkę kursywą.

Klonowanie podczas zmiany rozmiaru: "Control"/"Command + Shift + lewy przycisk myszy podczas zmiany rozmiaru

Nowa strona: 'Command'/ 'Control' + N

Otwórz stronę: 'Command'/ 'Control' + O

Tryb panoramowania: Shift + lewy przycisk myszy

Wklej: 'Command'/ 'Control' + V

Ponów: Page Up 'Command'/ 'Control' + Z

Zmiana rozmiaru od środka: Shift + lewy przycisk myszy podczas zmiany rozmiaru

Zmień rozmiar w równych wielokrotnościach: "Control" / "Command" + lewy przycisk myszy podczas zmiany rozmiaru

Nieproporcjonalna zmiana rozmiaru: Alt/Option + lewy przycisk myszy podczas zmiany rozmiaru

Obróć: "Command"/ "Control" + R

Zapisz: "Command" / "Control" + S

Wybierz wszystko: "Command"/ "Control" + A

Przesuń na spód: Page Down↓

Pokaż linijki: R

Pokaż szkielet: W

Cofnij: "Polecenie"/ "Kontrola" + Z

Rozgrupuj: "Polecenie"/ "Kontrola" + U

Spawanie: "Command"/ "Control" + W

Powiększenie: F3

Tryb powiększenia: F2

Pomniejszanie: F4

Powiększ do wszystkich: F5.

ODNIESIENIE

LINKI TERMINOLOGICZNE

Zanim zaczniesz korzystać z Leonardo Design Studio, powinieneś zapoznać się z naszymi terminami, które znajdziesz w tym podręczniku, w następujący sposób:

GLOSARIUSZ

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

Agent: Interaktywni asystenci, którzy stanowią część programu szkoleniowego Super Tutor.

Akcent: znak modyfikujący znak. Na przykład znaki akcentu w alfabecie łacińskim (ostra, tylda i ogonek) oraz znaki tonalne w języku tajskim. Synonim znaku diakrytycznego.

Aktualizacja: Oddzielny składnik Oprogramowania przeznaczony do aktualizacji, modyfikacji, naprawy, usuwania lub rozwiązywania problemów zidentyfikowanych przez Future Corporation z Oprogramowaniem, który obejmuje naprawianie błędów, wymianę lub usuwanie narzędzi i/lub funkcji oraz poprawę użyteczności lub wydajności Oprogramowania (np. wersja 1.0 Oprogramowania może zostać zastąpiona wersją 1.1 Oprogramowania, przy czym wersja 1.1 jest aktualizacją z wersji 1.0, z V1.1 potencjalnie poprzedza V1.2 i tak dalej).

Aliasing: technika zwykle używana do wyświetlania plików bitmapowych.

Animacja: Ruch utworzony przez połączenie obrazów.

Animowany GIF: Animacja zapisana jako plik w formacie wymiany grafiki, tj. Obraz graficzny, który się porusza.

ARMS (Automatyczne wykrywanie znaczników rejestracyjnych) to ogólny termin używany dla frezów do winylu, które wykorzystują zautomatyzowany system do identyfikacji lokalizacji wydrukowanych znaków w celu uzyskania dużej dokładności cięcia konturów. Niektórzy producenci używają różnych terminów dla tego systemu, które mogą być używane zamiennie z terminem: ARMS.

ASCII: "American Norma Kod for Information Wymiany". Standardowy 7-bitowy zestaw znaków używany do wymiany informacji. ASCII koduje podstawowy alfabet łaciński i interpunkcję używaną w amerykańskim angielskim, ale nie koduje znaków akcentowanych używanych w wielu językach europejskich.

ASP: Active Server Stron (ASP). Narzędzie lub aplikacja komputerowa służąca do tworzenia dynamicznych i interaktywnych stron internetowych.

Początek strony

B

Banner: (1) Nagłówek lub tytuł czasopisma lub periodyku oraz strona internetowa. Reklamy graficzne umieszczane są w banerach na stronach internetowych lub (2) Elastyczne podłoże (np. płótno) używane do wykonania znaku zwykle tymczasowo.

Biała przestrzeń: w projektowaniu publikacji obszary, w których nie ma tekstu ani grafiki - zasadniczo negatywna przestrzeń projektu strony.

Bichromia: Obraz półtonowy wydrukowany w dwóch kolorach, jednym ciemnym, a drugim jasnym. To samo zdjęcie jest dwukrotnie półtonowa e, przy użyciu tego samego ekranu pod dwoma różnymi kątami; Połączenie tych dwóch poprawia szczegółowość i kontrast.

Bieganie: tekst dopasowany do konturu ilustracji, zdjęcia, ornamentu lub inicjału.

Bieżące głowy/stopy: tytuły (często wraz z numerami stron) ustawione u góry/u dołu stron tekstowych wielostronicowej publikacji.

Początek strony

C

Cień blokowy: matematyczny proces nadawania obiektowi wektorowemu wyglądu wytłaczanego w 3D.

Cień: Cienie to cienie opadające pod tekstem lub obrazami, które dają złudzenie cieni z oświetlenia i dają efekt 3D do obiektu.

Cookie: Pliki cookie są formą plików tymczasowych przechowywanych na komputerze użytkownika. Identyfikują użytkowników/odwiedzających stronę internetową.

Cyfry arabskie: znaki 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 i 0. Kontrast z cyframi chińskimi, hindi i rzymskimi.

Cyfry chińskie: chińskie znaki reprezentujące liczby. Na przykład chińskie znaki 1, 2 i 3 są zapisywane odpowiednio jednym, dwoma i trzema poziomymi pociągnięciami pędzla.

Cytat blokowy: Długi cytat - cztery lub więcej wierszy - w tekście głównym, który jest oddzielony, aby wyraźnie odróżnić słowa autora od słów cytowanych przez autora.

Czarna litera (czcionka): gotycki (średniowieczny) styl czcionki.

Czarny (czcionka): czcionka, która ma większą wagę niż pogrubiona wersja kroju pisma.

Czcionka drukarki: bitmapy o wysokiej rozdzielczości lub wzorce konturów czcionek używane do rzeczywistego układania znaków na drukowanej stronie, a nie do wyświetlania na ekranie.

Czcionka: Zestaw znaków graficznych, które mają charakterystyczny projekt lub koncepcję projektanta czcionek dotyczącą wyglądu znaków graficznych. Charakterystyczny design określa charakterystykę jego znaków graficznych. Przykładami cech są kształt, wzór graficzny, styl, rozmiar, grubość i przyrost.

Początek strony

D

Dekoracyjny krój pisma: Strukturalny krój pisma, który spełnia standardowe konwencje typograficzne, takie jak szeryfowy lub bez szeryfowy.

Descender: W typografii część litery, która opada poniżej linii podstawowej; Zwykle odnosi się do małych liter i niektórych znaków interpunkcyjnych, ale niektóre kroje pisma mają wielkie litery z potomkami.

DPI (punkty na cal): Jednostka miary używana do opisania rozdzielczości wydruku. Najpopularniejsze drukarki laserowe biurkowe przy 300 dpi. Drukarka o średniej rozdzielczości przy 600 dpi i rozdzielczości do 1200 dpi. Drukarki wielkoformatowe zazwyczaj drukują obraz w rozdzielczości 50–2880 dpi , a ustawiacze obrazu w rozdzielczości 1270–2540 dpi.

Dwukierunkowy (1): Standard komunikacji między komputerem a urządzeniem służący do wysyłania i odbierania pakietów danych.

Dwukierunkowy (2): języki takie jak arabski, hebrajski i jidysz, których ogólny przepływ tekstu przebiega poziomo od prawej do lewej, ale liczby, angielski i inne teksty w języku od lewej do prawej są pisane od lewej do prawej.

Początek strony

E

Eksportuj: Eksportowanie umożliwia użytkownikowi zapisanie pliku w innym formacie w celu otwarcia go w innych programach.

En space: spacja o połowę szersza niż tekst jest wysoka (połowa przestrzeni em)

Początek strony

F

Faza: (1) Proces nadawania wypukłego wyglądu za pomocą podświetlania kolorów i cieni lub (2) matematyczny proces tworzenia konturów i ukośnych obiektów wektorowych w celu uzyskania wypukłego wyglądu.

Flash: oprogramowanie do animacji grafiki wektorowej opracowane przez firmę Adobe (dawniej) Mikromelia, które tworzy grafikę niezależną od przeglądarki (grafikę, która wygląda tak samo we wszystkich przeglądarkach). Zaletą animacji Flash jest to, że czas pobierania jest stosunkowo szybki.

Flight/Kontrola wstępna: Program służący do identyfikowania brakujących czcionek, osadzonej grafiki, złych pułapek i wielu innych możliwych problemów.

Folio: Numer strony, często ustawiany za pomocą bieżących nagłówków lub stopek.

Formularze: Źródło zbierania informacji od widza lub użytkownika.

Formy liter: W typografii kształty znaków.

Początek strony

G

GIF: (format Wymiana graficzna) Obrazy GIF wyświetlają do 256 kolorów. Obrazy GIF mają zazwyczaj bardzo małe rozmiary plików i są najczęściej używanym formatem graficznym w Internecie. Niska jakość wynikająca z kompresji sprawia, że nie nadają się do profesjonalnego druku czy faktoryzacji (kalkowania).

Glif: rzeczywisty kształt (wzór bitowy, kontur) obrazu postaci. Na przykład kursywa "A" i rzymskie "A" to dwa różne glify reprezentujące ten sam podstawowy znak. Ściśle mówiąc, dowolne dwa obrazy różniące się kształtem stanowią różne glify. W tym zastosowaniu glif jest synonimem obrazu postaci lub po prostu obrazu.

GMT: Greenwich średni czas. W 1840 roku standardowy czas utrzymywany przez Królewski Greenwich Obserwator w Greenwich w Anglii został ustanowiony dla całej Anglii, Szkocji i Walii, zastępując wiele lokalnych czasów używanych w tamtych czasach. Następnie GMT stał się oficjalnym punktem odniesienia dla świata do 1972 roku, kiedy to został podporządkowany uniwersalnemu czasowi skoordynowanemu opartemu na zegarze atomowym (UTC). GMT jest również znany jako czas uniwersalny.

Gradient: Funkcja w naszym oprogramowaniu graficznym, która pozwala użytkownikowi wypełnić obiekt / obraz płynnym przejściem kolorów, na przykład ciemnoniebieskim, stopniowo stającym się jaśniejszym lub zielonym, stopniowo zmieniającym się w czerwony, a następnie pomarańczowy.

Grubość: oznacza grubość obrysu litery, lekki, bardzo lekki, "regularny", średni, półpogrubiony, pogrubiony, wyjątkowo pogrubiony i ultra pogrubiony.

GUI: Graficzny interfejs użytkownika umożliwia użytkownikowi używanie grafiki, obrazu i ikon zamiast tekstu. Leonardo Design Studio wykorzystuje zaawansowany interfejs GUI.

Początek strony

H

Hangul: Alfabet koreański, który składa się z czternastu spółgłosek i dziesięciu samogłosek. Hangul został stworzony przez zespół uczonych w 15 wieku na polecenie króla Siejąca.

Hiragana: japoński sylabariusz fonetyczny. Symbole są pochyłe lub krzywoliniowe.

Początek strony

I

Interlinia: (wymawiane "led-ding") odstęp między liniami typu, tradycyjnie mierzony od linii bazowej do linii podstawowej, w punktach.

Początek strony

J

Jamo: Zestaw spółgłosek i samogłosek używanych w koreańskim Hangul. Słowo jamo pochodzi od ja, co oznacza spółgłoskę i mo, co oznacza samogłoskę.

Język ideograficzny: język pisany, w którym każdy znak (ideogram) reprezentuje rzecz lub ideę (ale niekoniecznie konkretne słowo lub frazę). Przykładem takiego języka jest pisany chiński (MultiMult).

Język: W odniesieniu do grawerów, ploterów, ploterów, drukarek i powiązanych urządzeń to kody oprogramowania używane do komunikacji między Leonardo Design Studio a Urządzeniem. Znany również jako emulacja. Typowymi przykładami są CSR, DMPL, HPGL i RTL.

JPG / JPEG: Wspólna Grupa Ekspertów Fotograficznych, format pliku do przechowywania i pobierania obrazów.

Początek strony

K

Kadrowanie: W przypadku kompozycji, wycinanie obcych części obrazu, zwykle fotografii.

Kanał alfa: część danych każdego piksela zarezerwowana na informacje o przezroczystości. Kanał alfa jest kanałem 8-bitowym, co oznacza, że ma 256 poziomów szarości od 0 (czarny) do 255 (biały). Biały działa jako widoczny obszar; Czerń działa jako przezroczysty obszar.

Kani: chińskie znaki lub ideogramy używane w piśmie japońskim. Znaki mogą mieć inne znaczenie niż ich chińskie odpowiedniki.

Katakana: japoński sylabariusz fonetyczny używany głównie do obcych nazw i nazw miejsc oraz słów obcego pochodzenia. Symbole są kanciaste, podczas gdy symbole Hiragany są kursywą. Katakana jest zapisywana od lewej do prawej lub od góry do dołu.

Kern: Aby połączyć postacie, aby lepiej dopasować pociągnięcia i białe przestrzenie. W typie wyświetlania znaki często muszą być kerner, ponieważ biała przestrzeń między znakami o dużych rozmiarach jest bardziej zauważalna

Kicker: Krótka fraza lub zdanie wprowadzające do historii lub rozdziału; Zwykle ustawiany jest mniejszy niż nagłówek lub tytuł rozdziału, ale większy niż typ tekstu.

Klucz sprzętowy: Element sprzętowy fizycznie podłączany do komputera lub Urządzenia (zazwyczaj za pośrednictwem portu komunikacji równoległej, szeregowej lub USB), który

jest przesłuchiwany przez Oprogramowanie w celu ustalenia jego autentyczności i prawa użytkownika do pełnego dostępu do Oprogramowania.

Kolor dodatkowy: Odnosi się do użycia koloru kryjącego, zwykle definiowanego jako kolor laboratoryjny lub oddzielny kanał atramentu drukowalny.

Komponent: Oddzielna i możliwa do zidentyfikowania część naszego Oprogramowania, którą można uzyskać oddzielnie za opłatą lub bezpłatnie, zgodnie z opisem w dokumentacji Oprogramowania, która bezproblemowo integruje się z Oprogramowaniem i jest zwykle określana jako wtyczka, przystawka lub moduł.

Komputer Apple: Komputer lub urządzenie wyprodukowane, dostarczone i/lub sprzedawane przez firmę Apple Komputer Inc. lub jej autoryzowanych lub licencjonowanych dealerów.

Kontur: zewnętrzna krawędź tekstu lub grafiki.

Krajobraz: Orientacja dokumentu na szerokość. W tym stylu szerokość dokumentu jest większa niż jego wysokość.

Krój pisma bez szeryfowego: krój pisma, który nie ma małych funkcji zwanych "szeryfami" na końcu kresek. Termin pochodzi od łacińskiego słowa "sinus", poprzez francuskie słowo sans, oznaczające "bez".

Krój pisma Dingbat: krój pisma składający się z niealfabetycznych znaków znacznika, takich jak strzałki, gwiazdki, okrągłe cyfry.

Krój pisma odręcznego: krój pisma, który spełnia standardowe konwencje typograficzne, takie jak szeryfowe lub bez szeryfowe.

Krój pisma związany z komputerem: Ustrukturyzowany krój pisma, który spełnia standardowe konwencje typografii, takie jak szeryfowy lub bez szeryfowy, który ma aspekt komputerowy.

Krój pisma: zestaw znaków utworzony przez projektanta, w tym wielkie i małe litery alfabetu, cyfry, znaki interpunkcyjne i znaki specjalne. Pojedynczy krój pisma zawiera wiele czcionek o różnych rozmiarach i stylach.

Kuchnie: W tradycyjnym wydawnictwie jest to typ ustawiony w długich kolumnach, a nie na stronie. W publikacjach komputerowych kuchnie można wydrukować za pomocą programu do montażu stron, do korekty i dopasowania kopii.

Kursywa: czcionki z przechyleniem w prawo. (kursywa)

Początek strony

L

Łącznik uznaniowy: łącznik, który pojawi się tylko wtedy, gdy wyraz pojawi się na końcu wiersza, a nie wtedy, gdy słowo pojawi się w środku wiersza.

Licencja zbiorcza: (i) Licencja Lokalna udzielana w formie pojedynczych licencji lub (ii) Pakiet Licencji zwykle przyznawany w wielokrotnościach pięciu (5) pięciu licencji lub (iii) Stanowiska Licencyjne zwykle przyznawane w wielokrotnościach stu (100) licencji.

Linia bazowa: linia koncepcyjna, względem której kolejne znaki są wyrównane.

Logotyp: symbol, znak lub nazwa identyfikacyjna. Powszechnie znany jako logo, to element graficzny znaku towarowego lub marki, który jest ustawiony w specjalnym kroju pisma / czcionce lub ułożony w sposób, ale czytelny. Kształt, kolor, krój pisma itp. powinny wyraźnie różnić się od innych na podobnym rynku.

Początek strony

M

Małe litery: małe znaki alfabetu, akcentowane lub nie, w odróżnieniu od wielkich znaków alfabetu. Pojęcie przypadku odnosi się do alfabetów takich jak łacina, cyrylica i greka, ale nie do arabskiego, hebrajskiego, tajskiego, japońskiego, chińskiego, koreańskiego i wielu innych skryptów.

MBCS: Zestaw znaków wielobajtowych. Zestaw znaków, w którym każdy znak jest reprezentowany przez 1 lub więcej bajtów.

Mezzotintta: Dla półtonów, specjalny ekran, który wytwarza połączone, zakurzone kropki.

Mieszanie alfa: Wypukła kombinacja dwóch kolorów pozwalająca na uzyskanie efektów przezroczystości. Wartość alfa w kodzie koloru mieści się w zakresie od 0,0 do 1,0, gdzie 0,0 reprezentuje kolor w pełni przezroczysty, a 1,0 reprezentuje kolor w pełni nieprzezroczysty.

Multimedia: Połączenie wideo, muzyki, oświetlenia, płyty CD / DVD-ROM i Internetu do nauki, pracy lub nauczania.

Początek strony

N

Nagłówek rozbiegu: nagłówek ustawiony w tym samym wierszu co tekst, zwykle pogrubiony lub kursywą.

Nagłówek: linia na górze treści dużej i pogrubionej czcionki.

Nasycenie: Intensywność koloru. Odnosi się do stopnia różnicy od szarości. Wysokie nasycenie będzie wydawać się jasne, a niskie nasycenie będzie wydawać się matowe.

Nokaut: W druku, gdy jeden kolor ma być drukowany bezpośrednio obok innego koloru; W rzeczywistości są one drukowane z niewielkim nakładaniem.

Nowatorski krój pisma: krój pisma, który spełnia standardowe konwencje typograficzne, takie jak szeryfowy lub bezszeryfowy.

Numer seryjny produktu lub PSN: Unikalny i identyfikujący numer każdego produktu Future Corporation Software.

Początek strony

O

Obiekty Clipart: obiekty rastrowe lub wektorowe, które tworzą grafikę.

Obraz bitmapowy lub grafika: obraz graficzny przechowywany jako określony wzór kropek w celu utworzenia obrazu oglądanego z daleka.

Odcień: rzeczywisty kolor obiektu. Odcień jest mierzony jako położenie na kole kolorów, wyrażone w stopniach. Odcień jest również rozumiany jako nazwy określonych kolorów, takich jak niebieski, czerwony, żółty itp.

Odstępy między kolorami: Uzyskanie przyjemnego wyglądu po normalnym ustawieniu linii.

Odwrócone wypełnienie: Jednolity kształt w kolorze złamanej bieli, dzięki czemu można go oglądać ponad innymi kształtami tego samego koloru za nim, co uniemożliwia zobaczenie go w inny sposób.

Odwzorowanie bitowe (tryb): Tryb grafiki Paint opisuje obraz złożony z pikseli, w których piksel jest włączony (czarny) lub wyłączony (biały).

OEM: Odmiana Oprogramowania, która jest dołączona (w pakiecie) i licencjonowana przez Future Corporation wraz ze sprzętem lub sprzętem innych firm (maszynami i urządzeniami), w tym między innymi: maszynami i urządzeniami CNC, grawerowania, laserowego, drukowania, drukowania, trasowania i cięcia winylu przez producenta i/lub jego agentów i dealerów dla użytkowników końcowych

Okres użytkowania produktu: Okres, od którego wersja Oprogramowania jest udostępniana do publicznej licencji (wersja bieżąca) i pozostaje aktualna do czasu udostępnienia kolejnej lub zastępczej wersji (Uaktualnienia) w celu uzyskania licencji publicznej.

Oprogramowanie antywirusowe: program komputerowy, który próbuje zidentyfikować, zneutralizować lub wyeliminować szeroki zakres zagrożeń dla komputera lub urządzenia, w tym między innymi (i) złośliwe oprogramowanie, (ii) robaki, (iii) ataki hostingowe, (iv) rokity oraz (v) konie trojańskie lub inne podobne lub powiązane lub złośliwe oprogramowanie.

Oprogramowanie/wersja beta: Wersja Oprogramowania, która jest w końcowej fazie rozwoju i/lub testowania, która może zawierać błędy, błędy i inne usterki lub problemy.

Początek strony

P

Pica: Pomiar używany w typografii dla szerokości kolumn i innych specyfikacji przestrzeni w układzie strony. W pica jest 12 punktów i około 6 pica na cal.

Piksel (element obrazu): najmniejsza jednostka, do której urządzenie może się zwrócić. Najczęściej odnosi się do monitorów wyświetlaczy, piksel jest najmniejszym punktem luminoforu, który można oświetlić na ekranie.

Pinyin: System fonetycznego oddawania chińskich ideogramów w alfabecie łacińskim.

Pismo arabskie: kursywa używana w krajach arabskich. Inne systemy pisma, takie jak łacina i japoński, również mają pochyłą formę pisma ręcznego, ale zwykle są składane lub drukowane w formie dyskretnej litery. Pismo arabskie ma tylko formę kursywy i jest również używane dla urdu (który jest używany w Pakistanie, Bangladeszu i Indiach), farsy lub perskiego (który jest używany w Iranie, Iraku i Afganistanie).

Płaskorzeźba: Uwypuklenie obrazu graficznego nadaje mu wymiaru, sprawiając, że obraz wygląda tak, jakby był rzeźbiony jako projekcja z płaskiego tła.

PNG: Przenośna grafika sieciowa. Format obrazu bitmapowego, który wykorzystuje bezstratną kompresję danych. Format PNG wyświetla obrazy bez postrzępionych krawędzi, zachowując stosunkowo małe rozmiary plików, dzięki czemu są popularne w Internecie.

Podpis: Identyfikacja (tytuł) ilustracji, zwykle krótka fraza. Podpis powinien również obsługiwać inne treści.

Półton: Ton, który znajduje się w połowie drogi między podświetleniem a ciemnym cieniem. Dźwięki są dzielone przez cienki ekran na różne rozmiary kropek.

Pasteryzacja: W przypadku półtonów redukcja liczby skał szarości w celu uzyskania obrazu o wysokim kontraście.

Pozostała licencja: Ciągły czas pozostały (zwykle podawany w dniach) przed wygaśnięciem licencji na komputerze.

PPI: Oznacza piksele na cal. PPI określa rozdzielczość urządzenia wejściowego, takiego jak skaner, aparat cyfrowy lub monitor. Rozdzielczość strony internetowej mieści się w zakresie od 72 do 96 pikseli na cal.

Proces czterokolorowy: proces drukowania, w którym kolory są odtwarzane przez łączenie: cyjan, Magenta, żółty i czarny (CMYK). Sześć kolorów to zwykle dodatek jasnego cyjanu i Magenty w celu poprawy odcieni kolorów i poprawy rozdzielczości.

Projekt graficzny: Wizualna reprezentacja pomysłu lub koncepcji. Termin ten jest używany jako nazwa zbiorcza dla wszystkich działań związanych z projektowaniem wizualnym, w tym projektowania stron internetowych, projektowania logo itp.

Przeglądarka: Oprogramowanie do uzyskiwania dostępu, przeglądania i zarządzania stronami internetowymi, np. Explorer, Mozilla, FireFox.

Przeplot: Technika pobierania obrazów na różnych etapach, przy czym szorstki obraz pojawia się jako pierwszy i stopniowo staje się bardziej wyrafinowany.

Przestrzeń em: spacja tak szeroka, jak rozmiar punktów typów. Pomiar ten jest względny; W typie 12-punktowym przestrzeń em ma szerokość 12 punktów, ale w typie 24-punktowym przestrzeń em ma szerokość 24 punktów .

Przestrzeń negatywna: w projektowaniu przestrzeń, w której nie ma celu w kompozycji, często tło; w publikacji są to części strony, które nie są zajęte przez typ lub grafikę.

Punkt: Miara używana w typografii dla rozmiaru tekstu, interlinii i innych specyfikacji obszaru w układzie strony.

Początek strony

Q

Wideo Quick Time: Technologia strumieniowego przesyłania wideo opracowana przez Apple.

Początek strony

R

Redaguje: W układzie biuletynu/czasopisma, linia kredytowa dla autora artykułu.

Rejestr okrążeni: Używane z odcinaniem, obrazy o różnych kolorach są lekko nakładane, aby uniknąć pojawienia się białej linii między dwoma farbami.

Rewers: Metoda stosowana w drukowaniu, w której kolor tła jest zazwyczaj czarny lub tło staje się atramentem, a obraz i napis są wyświetlane w kolorze papieru.

RGB: Addytywny model kolorów, w którym światło czerwone, zielone i niebieskie są dodawane na różne sposoby w celu odtworzenia szerokiej gamy kolorów.

Rodziny czcionek: grupa krojów pisma o tej samej podstawowej konstrukcji, ale o różnych gramaturach i proporcjach.

Rozbarwienia procesowe: W druku komercyjnym używane do reprodukcji kolorowych fotografii. Różne odcienie są tworzone przez nakładanie punktów rastrowych kolorów podstawowych: cyjan (zielonkawo-niebieski), magenta (fioletowawo-czerwony), żółty i czarny.

Rozdzielczość: wyrazistość szczegółów lub drobnostka ziarna obrazu. Rozdzielczość ekranu jest mierzona w punktach za pomocą linii (na przykład 1280 x 1024); Rozdzielczość drukarki jest mierzona w dpi (na przykład 300 dpi).

Roztrząsanie: W przypadku półtonów cyfrowych jest to tworzenie płaskiej bitmapy przez proste włączanie lub wyłączanie kropek. Wszystkie kropki są tego samego rozmiaru, jest ich po prostu więcej w ciemnych obszarach i mniej w jasnych obszarach - w przeciwieństwie do głębokich bitmap używanych w obrazach w skali szarości.

Rozwinięta (czcionka): czcionka, w której ustawione szerokości znaków są szersze niż w standardowym kroju pisma. (Uwaga: nie przestrzeń między znakami - która jest osiągana poprzez odstępy między literami - ale same znaki).

Rynna: W dokumentach dwustronnych kombinacja wewnętrznych marginesów stron przeciwległych; Rynna powinna być wystarczająco szeroka, aby pomieścić wiązanie.

Rzucany cień: Matematyczny proces nadawania wyglądu naturalnie rzucanego cienia w 3D z pojedynczego źródła światła (zwykle Słońca) do obiektu wektorowego.

Początek strony

S

Schemat kodowania: Zestaw konkretnych definicji opisujących filozofię używaną do reprezentowania danych znaku. Przykładami specyfikacji w takiej definicji są liczba bitów, liczba bajtów, dopuszczalne zakresy bajtów, maksymalna liczba znaków i znaczenia przypisane niektórym ogólnym i określonym wzorcom bitów.

Security-1 lub S1: Rozszerzenie, odmiana lub modyfikacja Oprogramowania, która (i) jest przeznaczona do użytku w zabezpieczonej lub chronionej sieci wewnętrznej i/lub (ii) zapewnia ograniczone poziomy użytkownika i dostęp i/lub (iii) ma wbudowane mechanizmy śledzenia całego dostępu i użytkowania Oprogramowania i/lub (iv) implementuje silne szyfrowanie w celu ochrony plików wyjściowych i eksportowych.

Silne szyfrowanie: Metoda szyfrowania danych, która jest mniej podatna na wykrycie klucza przez stronę trzecią poprzez to, co jest powszechnie określane jako atak brute force, hakowanie lub łamanie.

Skala szarości: tryb kolorów, w którym kolory czarno-białe i kombinacja.

Skrypt: zestaw znaków używanych do pisania określonego zestawu języków. Na przykład pismo łacińskie (lub rzymskie) jest używane do pisania w języku angielskim, francuskim, hiszpańskim i większości innych języków europejskich; cyrylica jest używana do pisania w języku rosyjskim i serbskim.

Solaryzacja: Nadmierna ekspozycja, która powoduje odwrócenie obrazu fotograficznego.

Sortowanie: Porównywanie tekstu przy użyciu reguł wrażliwych na język w przeciwieństwie do bitowego porównywania kodów znaków numerycznych.

Spolszczenie: skrypt, którego sąsiednie znaki stykają się ze sobą lub są ze sobą połączone. Na przykład pismo arabskie jest kursywą.

Stan licencji: Bieżący stan licencji na oprogramowanie na komputerze.

Starsza wersja: dowolna wersja oprogramowania, która została następnie zastąpiona nowszą wersją.

Strona kodowa: synonim zestawu znaków.

System dopasowywania Pantone: System dopasowywania Pantone służy do określania i mieszania dopasowanych kolorów. Zapewnia projektantom próbki ponad 700 kolorów i daje drukarzom przepisy na wykonanie tych kolorów.

System zarządzania licencjami: System wykorzystywany przez Future Corporation i Oprogramowanie do zarządzania Licencjonowaniem Oprogramowania na komputerze.

Szablon: dokument, który można zmienić lub dostosować i zapisać pod nową nazwą bez wpływu na oryginalny dokument.

Szeryf: krój pisma ma półstrukturalne szczegóły na końcach niektórych pociągnięć, które tworzą litery i symbole. Krój pisma z szeryfami jest nazywany krojem szeryfowym (lub czcionką szeryfową).

Szesnastkowy: System liczbowy używany do kolorów internetowych. Pierwsze sześć liczb używanych w tych 16 systemach numeracji to 0-9, a następne 5 to A-F.

Początek strony

T

Tekst grecki: w programach do składania stron jest to tekst, który pojawia się jako szare paski przybliżające wiersze tekstu, a nie rzeczywiste znaki. Przyspiesza to czas potrzebny do rysowania obrazów na ekranie (rzadko już używany ze względu na pojawienie się szybszych komputerów).

Tekst rozszerzony: kroje pisma o nienormalnie szerokiej szerokości w poziomie.

TIFF (Oznaczone Image Plik Format): w przypadku cyfrowych półtonów w skali szarości jest to format pliku graficznego niezależnego od urządzenia. Pliki TIFF mogą być używane na komputerach kompatybilnych z IBM/kompatybilnymi lub Macintosh i mogą być przesyłane do drukarek PostScript.

Typ ciała: Roman - normalny, zwykły lub książkowy - typ używany do długich fragmentów tekstu, takich jak historia w biuletynie, czasopiśmie lub rozdziały w książce. Ogólnie rozmiar od 9 punktów do 14 punktów.

Typ egipski: Pierwotnie, od 1815 roku, pogrubiona twarz z ciężkimi płytami lub kwadratowymi szeryfami.

Typ licencji: Metoda płatności za licencję na oprogramowanie.

Typ wyświetlacza: Duży i/lub dekoracyjny typ używany do nagłówków i jako elementy graficzne w eksponowanych elementach. Typowe rozmiary to 14, 18, 24, 30, 36, 48, 60 i 72 punkty.

Początek strony

U

Uaktualnienie: Całkowita wymiana Oprogramowania na nowszą wersję Oprogramowania tej samej marki, która może obejmować między innymi: korekcję błędów, modyfikacje, usunięcie/wymianę narzędzi i funkcji, ulepszenia zgodności, nowe narzędzia i funkcje, dodatki i/lub ulepszenia Oprogramowania (np. wersja 1.0 Oprogramowania zostanie zastąpiona wersją 2.0 Oprogramowania, z V2.0 aktualizacja z V1.0, z V2.0 następnie V3.0 i tak dalej).

Początek strony

V

Początek strony

W

Wdowa: w układzie strony krótkie ostatnie wiersze akapitów - zwykle niedopuszczalne, gdy oddzielone od reszty akapitu podziałem kolumny, i zawsze niedopuszczalne, gdy są oddzielone podziałem strony.

Wektor: skalowalny kształt wygenerowany z opisów matematycznych, które określają jego położenie, długość i kierunek (y).

Wielojęzyczność: aplikacja, taka jak Leonardo Design Studio, która może jednocześnie wyświetlać i manipulować tekstem w wielu językach.

Wiodący: Linia kropek lub kresek prowadząca wzrok przez stronę do oddzielonej kopii.

Wtapianie: proces nakładania rozmycia na obraz. Proces ten stopniowo rozpuszcza obszar obrazu, na którym nakładane jest pióro.

Wydruku: Rozszerzenie kolorów, tła lub obiektów poza zdefiniowaną krawędź strony lub grafikę o określoną odległość, która jest drukowana (zwykle na zbyt dużych nośnikach/papierze). Dodatkowy obszar, który został wydrukowany, zostanie następnie przycięty do oryginalnego lub końcowego rozmiaru strony.

Wygładzanie: mieszanie kolorów pikseli na obwodzie kształtów o twardych krawędziach, takich jak tekst, w celu wygładzenia niepożądanych krawędzi

Wyrównanie tekstu: rozkład białych znaków w wierszu tekstu, w którym znaki przy ich normalnej ustawionej szerokości nie wypełniają dokładnie całej długości linii. Tekst może być wyrównany do lewej, do prawej, wyśrodkowany lub do prawej.

Wysokość czapki: w typografii odległość od linii bazowej do góry wielkich liter.

Wznoszący: Dowolna część małej litery, która rozciąga się powyżej wysokości X.

Początek strony

X

x-height: wysokość małej litery "s". Czasami określane jako "wysokość ciała". Bardziej ogólnie, wysokość małych liter.

X: Jedna z trzech wartości trójbodźca CIE; Czerwony pierwotny.

Początek strony

Y

Y: Jedna z trzech wartości trójbodźca CIE; równy odbiciu światła lub przepuszczalności światła; Zielona Podstawowa

Początek strony

Z

Z-Order: Względna kolejność układania obiektów między sobą (powyżej i poniżej).

Z: Jedna z trzech wartości trójbodźca CIE; niebieski podstawowy.

Zagnieżdżone narracje: w układzie biuletynu/czasopisma artykuły są wyświetlane w wielu kolumnach na różnych głębokościach kolumn.

Zawijanie tekstem: funkcja, która ustawia tekst akapitowy tak, aby fizycznie zawijał się wokół obwodu innego obiektu z przesunięciem lub bez niego.

Zestaw znaków dwubajtowych (DBCS): Zestaw znaków, w którym każdy znak jest reprezentowany przez 2 bajty. Skrypty takie jak japoński, chiński i koreański zawierają więcej znaków, niż może być reprezentowanych przez 256 punktów kodowych, co wymaga dwóch bajtów, aby jednoznacznie reprezentować każdy znak. Termin DBCS jest często używany w znaczeniu MBCS (wielobajtowy zestaw znaków).

Zestaw znaków: Zbiór znaków, w którym do każdego znaku przypisany jest kod numeryczny, dzięki czemu można go przedstawić na komputerze.

Znaczniki przycięcia: na mechanicznych, poziomych i pionowych liniach wskazujących krawędź drukowanego elementu.

Znaczniki: zestaw znaków używanych w języku znaczników do dostarczania informacji o formatowaniu dokumentu.

Znak diakrytyczny: znak modyfikujący znak. Na przykład znaki akcentu w alfabecie łacińskim (ostry, tylda i ogonek) oraz znaki tonalne w języku tajskim. Synonim akcentu.

Znak: dowolna litera, cyfra, znak interpunkcyjny, symbol lub spacja (widoczna lub nie).

Zorientowany na obiekt (tryb): Tryb rysowania grafiki. Zestaw algorytmów opisuje formę graficzną w abstrakcyjnych terminach geometrycznych jako prymitywy obiektowe.

INDEKS

Aktywuj, 5
Wyrównaj, 47
Antywirus, 6
Mapa bitowa, 19, 30, 65
Polecenia, 8
Centrum projektowe, 9
Dokumenty, 11
Listy rozwijane, 9
Błędy, 6
Typy plików, rozszerzenia, 12
Linie składania, 18, 54
Siatka, 15
Importowanie plików, 19, 20
Zainstaluj, 5
Lekcje, 5
Menu, 8
Patelnia, 9
Cięcie perforacyjne, 54
Problemy, 6
Linijki, 15
Zapisz, Zapisz jako, 11
Odstęp od siebie, 48
Wymagania systemowe, 5
Szablon, 67
Narzędzia, 8
Krój pisma, 64
Rozgrupuj ścieżki
  Rozgrupowywanie ścieżek, 45
Wektoryzacja, 30
Licencja zbiorcza, 64
Spawanie
  Spoina, 34
Z-rząd, 47