



silhouettestudio®

V4

СЪДЪРЖАНИЕ

Споразумение за използване на софтуер.....	1	5.2 Обработка на текст.....	34	10 – Печат и рязане/ Print & Cut.....	81
Запазени търговски марки.....	2	5.3 Текст по форма.....	37	10.1 Регистрационни маркери.....	81
Опровержение	2	6 – Манипулации с форми и изображения.....	38	10.2 Изрязване по контур на отпечатани изображения	82
За това ръководство.....	2	6.1 Основни.....	38	11 – PixScan™	84
1 – Обща информация.....	3	6.2 Групиране/разгрупиране.....	41	11.1 Импротиране от скенер.....	84
1.1 Системни изисквания.....	3	6.3 Съединени пътечки.....	43	11.2 Импротиране от фотоапарат/телефон.....	85
1.2 Преглед на функциите.....	4	6.4 Преместване.....	45	11.3 Работа с PixScan™ изображения.....	87
1.3 Софтуерни файлови формати	5	6.5 Завъртане.....	46	12 – Функции на Curio	88
1.4 Налично дигитално съдържание.....	6	6.6 Оразмеряване.....	47	12.1 Релеф.....	88
2 – Инсталиране на Silhouette Studio®	7	6.7 Огледално обръщане.....	50	12.2 Щриховане с точки.....	92
2.1 Изтегляне	7	6.8 Подредба.....	51	12.3 Работа с два инструмента.....	95
3 – Общ преглед на софтуера.....	8	6.9 Подравняване.....	53	15.2 Калибрация.....	113
3.1 Стартиране на софтуера	8	6.10 Размножаване.....	55	15.3 Допълнителна информация за връзка с поддръжка.....	115
3.2 Раздели на софтуера.....	9	6.11 Разполагане (само за Designer Edition)	57	Често използвани клавишни комбинации в Silhouette Studio®	116
3.3 Площ за рязане/дизайн.....	11	6.12 Промяна.....	58		
3.4 Отваряне на документи	12	6.13 Офсет	61		
3.5 Документни табове.....	13	6.14 Превръщане в криви.....	62		
3.6 Размери на документа	14	Обърни в криви.....	62		
3.7 Ориентация за рязане	15	Обърни в криви по външния край.....	62		
3.8 Изглед и приближение.....	17	Обърни в криви и раздели.....	62		
3.9 Предпочитания.....	18	7 – Библиотека и онлайн магазин.....	63		
4 – Чертане/Редакции на изображения.....	21	7.1 Библиотека.....	64		
4.1 Базови инструменти за чертане.....	21	7.2 Онлайн магазин за дизайни.....	66		
4.2 Редактиране на изображения.....	23	8 – Съхранение	73		
4.3 Инструменти за редакция на линии.....	27	9 – Рязане/скициране.....	74		
4.4 Инструменти за запълване.....	29	9.1 Изпрати.....	74		
5 – Текст	33	9.2 Направи тестов сряз	79		
5.1 Създаване на текст.....	33	9.3 Рязане / скициране.....	80		

Споразумение за използване на софтуер

Silhouette America Corporation ("Силует Америка") предоставя на купувача и упълномощения потребител ("Потребителя") правото да използва софтуера ("Софтуерът") в съответствие с определените условия. С покупката и / или използването на Софтуера, Потребителят с настоящото приема и се съгласява да спазва посочените тук условия.

1. Авторски права

Всички авторски права, свързани със Софтуера и придружаващите ги печатни материали, като наръчници, се съхраняват от физическите лица или организациите, пряко свързани със "Силует Америка", както и оторизираните дистрибутори за страната.

2. Лиценз

Потребителят не може да използва Софтуера едновременно на няколко компютъра по едно и също време.

3. Запазени права и техни променти

(1) Потребителят може да копира Софтуера за резервни цели.

(2) Потребителят не може да променя, комбинира, изменя или по друг начин адаптира Софтуера по какъвто и да е начин, включително разделяне на части и декомпиляция.

4. Използване от трети страни

Потребителят не може да прехвърля, предоставя или по друг начин да прехвърля правата, свързани със Софтуера или неговата употреба, на трети страни.

5. Гаранция

Силует Америка предоставя софтуера на "така както е". Нито Силует Америка, нито доставчикът гарантира изпълнението или резултати, които могат да бъдат постигнати чрез използването на софтуера и придружаващата го документация. Нито Силует Америка, нито доставчикът не дава изрично или имплицитни гаранции относно нарушаването на правата на трета страна, произтичащи от използването на Софтуера или придружаващите ги ръководства, техните търговско представяне или тяхната пригодност за специфични цели. Нито Силует Америка, нито доставчикът поема отговорност случайни, вторични или специални щети, произтичащи от използването на Софтуера или придружаващите ги ръководства при никакви обстоятелства, включително случаи, при които възможността за възникване на тази конкретна вреда е посочена на Потребителя от търговеца на дребно. Нещо повече, нито Силует Америка, нито доставчикът поема отговорност за искове от трети страни.

Регистрирани търговски марки

Имената на фирмите и имената на продуктите, описани в това ръководство, са регистрирани търговски марки на съответните им собственици.

Опровержение

Някои от софтуерните изображения, използвани в това ръководство, са тези, които са били използвани, когато софтуерът е бил в процес на разработка. Те може да са малко по-различни от тези, които действително са показани. Няма разлика между функциите и разположенията на настройките, показани тук и тези на актуалната версия.

За това ръководство

Това ръководство е предназначено да предостави обща представа за начина на използване на софтуера Silhouette Studio®. Други устройства за рязане (различни от Silhouette) може да са съвместими със Silhouette Studio, това ръководство предполага използването само на електронни режещи инструменти Silhouette. Инструкции за използване на инструменти за рязане Silhouette могат да бъдат намерени в съпътстващи ръководства относно самия хардуер Silhouette, включително инструкции за настройка на инструментите за рязане или скициране, зареждане на материали и използване на функцията за SD карта (само SD и Cameo модели).

- (1) Съдържанието на това ръководство не може да бъде копирано частично или изцяло без разрешение.
- (2) Детайлите и спецификациите на продукта в това ръководство могат да се променят без предизвестие.
- (3) Нпарвено е всичко възможно, за да се гарантира яснотата и точността на информацията в това ръководство. Ако имате въпроси, моля, свържете се със Силует Америка или оторизирания търговец за вашата страна.
- (4) Моля, обърнете внимание, че Silhouette America не поема отговорност за каквито и да било задължения, произтичащи от използването на това ръководство и продукт.

1 – Обща информация

Silhouette Studio® е софтуер за създаване и изпращане на файлове за рязане към режещ плотер Silhouette. Служи за изработка на разнообразни проекти от хартии и картони (вкл. тримерни сгъващи се форми), самозалепващи медии и др. чрез изрязване, перфорация, изчертаване, надписване и др. Софтуера е съвместим с всички модели режещи плотери на Silhouette. Софтуерът също така взаимодейства с други модели графични модели на Graphtec CC100 - CC300. Резултатите от рязането, както и другите функции не могат да бъдат гарантирани за плотери или електронни режещи инструменти, които не се предлагат от Silhouette America. Silhouette Studio® също така поддържа удобни функции, които позволяват вмъкването на изображения в софтуера и автоматично създаване на регистрационни маркери за контурно рязане Печат и рязане/Print & Cut.

1.1 Системни изисквания

Следната системна среда е необходима за използване на Silhouette Studio®.

Операционна система:

Windows – Vista/7 (32-bit & 64-bit)

Mac – OS X 10.6.8 or later

CPU: Pentium III 800 MHz или по-висок

Памет: 1 GB RAM препоръчва се

Мониторе: 1024 x 768 True-color препоръчваем (съвместим с преносими компютри)

Мишка или/и графичен таблет

Поддържани устройства за рязане: Silhouette (original), Silhouette SD, Silhouette CAMEO®, Silhouette Portrait®, Silhouette Curio™, Craft ROBO, и Graphtec модели (CC100, CC200, CC300/CC330, CC300L/CC330L)

Поддържани принтери: Windows съвместими или съвместими с Mac принтери (мастиленоструйни принтери силно препоръчвани за приложенията Print & Cut)

1.2 Преглед на функциите

Софтуера Silhouette Studio® включва (но не е ограничен само в тях) следните функционалности:

- Импортиране/ вмъкване на разнообразни файлови формати
- Технология за контурно рязане Печат и рязане (Print & Cut) (изисква се принтер)
- Изтегляне на дигитално съдържание
- Организиране и оптимизиране на библиотека с файлове и изображения
- Изрязване на надписи създадени с шрифтовете на вашия компютър
- Работа и манипулации с текстове:
 - о Огъване на букви и надписи по форма
 - о Подравняване
 - о Управление на разстоянието между буквите
 - о Въвеждане на текст по пътечка
- Създаване на проекти за печат и рязане/ или само за рязане, включващи
 - о Линии
 - о Кръгове, Правоъгълници и правоъгълници със заоблени ъгли
 - о Многоъгълници и криви линии
 - о Инструмент за свободно рисуване на ръка
- Оразмеряване на форми/изображения до необходими размери
- Разгрупирание/Групирание на линии за по-нататъшни манипулации
- Редактиране и преместване на точки от текст и форми
- Изтриване на части от форми и изображения на ръка с инструмента гума
- Сливане на форми в едно
- Визуализация на подложката за рязане
- Подреждане на форми и изображения със следните свойства:
 - о Трансформиране
 - о Завъртане
 - о Подравняване
 - о Размножаване
 - о Обединяване/отрязване и др. (Modify)
- Манипулиране на типове линии за различни настройки на рязането
- Създаване на задачи за печат и рязане, чрез запълване на форми с равен или преливащ цвят и шарки.
- Неограничени функции по връщане на зад “Undo” и напред “Redo” по направеното

1.3 Софтуерни файлови формати

Софтуерът Silhouette Studio® приоритетно използва форматът .STUDIO, който съдържа както векторна информация (форми и линии запълнени или не с цвят/преливка или шарка) за печат, рязане или и двете. Silhouette също отваря и следните векторни формати подходящи за директно рязане:

- GSD/GST (ROBO Master програмни файлове)
- DXF
- SVG (само версията Designer Edition)

Silhouette Studio® също може да вмъква някои други файлови формати, с цел да бъдат обърнати в криви и да се създаде файл подходящ за рязане, печат или и двете. Тези файлови формати, подходящи за импортиране в софтуера са:

- JPG
- BMP
- PNG
- GIF
- WMF
- PDF (само версията Designer Edition)

В допълнение към файловете, които могат да бъдат отворени или импортирани, Silhouette Studio® може да работи и с шрифтове. Моля, имайте предвид, че Silhouette не може да гарантира качеството или успеха на рязането на шрифтове, които не се предлагат от производителя, тъй като не всички шрифтове са проектирани за изрязване или изчертаване.

Можете да създавате свои собствени форми и да ги изрязвате от софтуера Silhouette Studio. В него са вградени прости функции за чертане, които позволят да изработвате свои проекти в рамките на програмата Silhouette.

** Понякога не всички функции на тези типове файлови формати могат да бъдат импортирани в софтуера Silhouette Studio®*

1.4 Налично дигитално съдържание

Софтуерът Silhouette Studio® идва с предварително заредени 50 бр. дизайни готови за рязане и редактиране. Ще получите достъп до тях в библиотеката след като включите режещия си плотер Silhouette към вашия компютър.



Предварително заредените форми ще варират в зависимост от типа на плотера Silhouette.

От онлайн магазина за дизайни на Silhouette-Design Store може да се изтегли допълнително съдържание (в него се влиза директно от софтуера Silhouette Studio®, панела МАГАЗИН). Онлайн магазина дава възможност за закупуване на дигиталното съдържание, създадено от дизайнери на Silhouette, независими артисти и др. Големият избор гарантира, че винаги ще намерите нещо подходящо за вашите нужди. Допълнителна информация за съхраняването и изтеглянето на съдържание от онлайн магазина ще бъде предоставена по-нататък в това ръководство.

2 – Инсталиране на Silhouette Studio®

2.1 Изтегляне

Silhouette Studio® е безплатен софтуер, изтеглящ се от silhouetteamerica.com. Следвайте указанията, за да изтеглите софтуера на компютъра си. Уверете се, че сте избрали съответната операционна система (PC или MAC) за компютъра, на който работите.

Забележка за потребителите на WINDOWS: След като включите USB кабела от плотера Silhouette към компютъра си и включите устройството Silhouette, може да бъдете подканени от вашия WINDOWS да инсталирате драйвер. Драйверът не е необходим за правилното функциониране на софтуера Silhouette Studio®, но може да бъде инсталиран за разрешаване на автоматичната функция "Plug and Play" на Windows, която изисква да инсталирате драйвер за хардуера при включване на Silhouette.

3 – Общ преглед на софтуера

3.1 Стартиране на софтуера

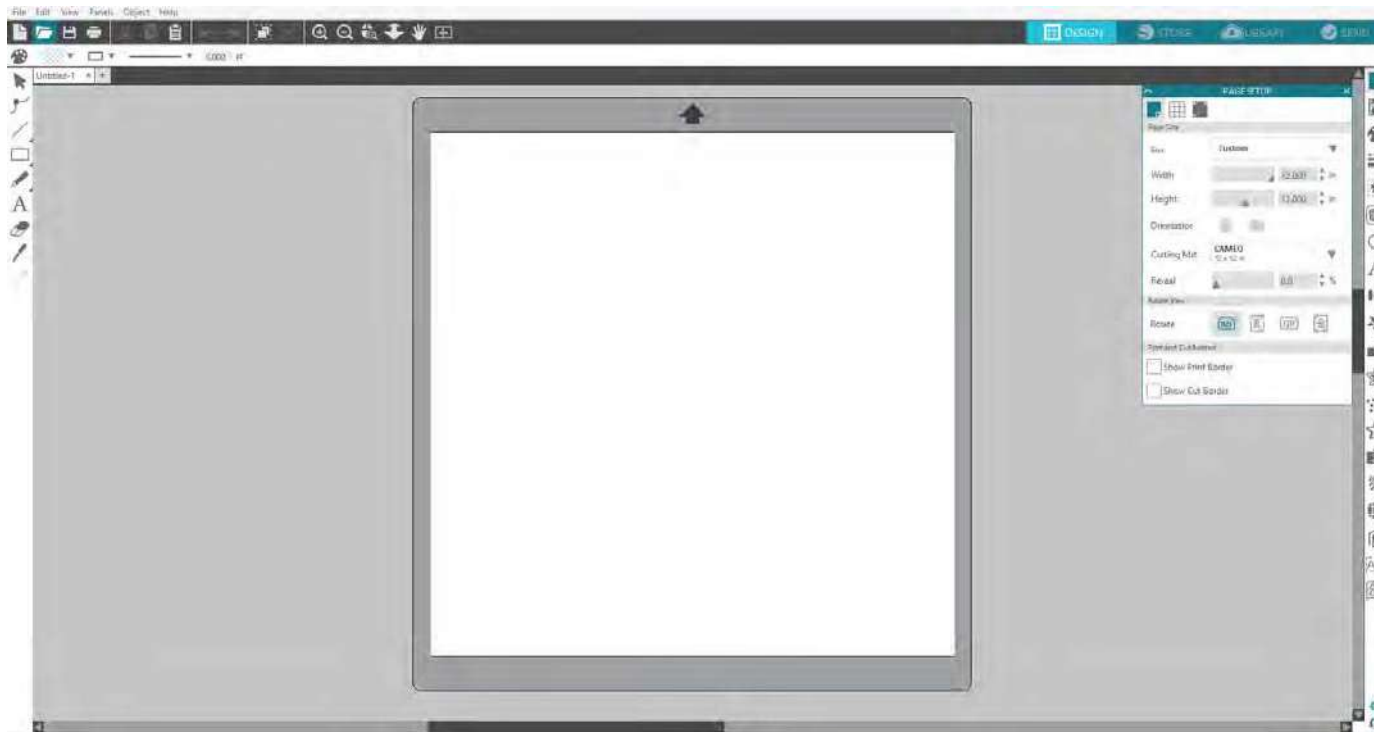
За да стартирате софтуера инсталиран на вашия компютър, кликнете с мишката два пъти на неговата икона, намираща се на работния плот. Ако на десктопа ви няма икона, отидете в Старт менюто на Windows и изберете Silhouette Studio®, по този начин програмата ще се стартира.

За да отворите софтуера Silhouette Studio® на Mac, отворете папката на Приложения и стартирайте Silhouette Studio®.



Иконата на Silhouette Studio® изглежда по този начин:

След като е стартиран, Silhouette Studio® ще ви покаже отворен документ и работно пространство като това:



3.2 Раздели на софтуера

Софтуерът е разделен на няколко зони. Детайлно описание за всеки бутон ще намерите по нататък в това ръководство. Първо обаче, за да добиете представа къде се намира всичко, ви запознаваме на кратко с всеки раздел.

Общо управление на документи



Този раздел в горната лява част на екрана е за общи функции за управление на документи, като отваряне, съхранение и изпращане на документа към принтер за отпечатване или към вашето устройство Silhouette за рязане.

Стандартни инструменти за редактиране

Този раздел в горната лява част на екрана е предназначен за основни действия, като копиране, поставяне, изрязване, връщане на зад “undo” и напред “redo”, които са често срещани в много програми.



Инструменти за приближаване /отдалечаване на работното поле

Този раздел в горната лява страна на екрана ви е за приближаване / отдалечаване на документа. Тези инструменти Ви предоставят възможността да виждате отделни части от документа отблизо за детайлно разглеждане на елементи от файла.



Инструменти в Silhouette Studio®

Тази секция в дясната част на екрана ви осигурява достъп до набор от инструменти за запълване на форми, промяна на линии, настройване на текстовите характеристики, модифициране и размножаване на форми и изображения, промени на работните формати и настройки за рязане.

Инструменти за чертане

Този раздел се намира в лявата част на екрана и съдържа инструменти за селектиране, чертане и възможност за вмъкване на текст директно в работното пространство.

Раздели/ Табове

Разделите / табове в горната дясна страна на екрана ви, дават достъп до настройките на страницата **ДИЗАЙН**, до онлайн магазина за дизайни **МАГАЗИН**, библиотеката **БИБЛИОТЕКА** и панела за изпращане към плотера за рязане **ИЗПРАЩАНЕ**.



Лента с инструменти за бърз достъп

Този раздел в горната част на екрана осигурява набор от инструменти за групиране и селекция на форми/ изображения, размножаване и изтриване, определяне на позицията на формите, когато се застъпват и са една върху друга (опции като изведи изображението/ формата най-отгоре или го изпрати най-отзад), сливане и офсет.



3.3 Площ за рязане/дизайн

Ще забележите, че има две различно оцветени полета на вашия екран:



- Бялата площ
- Сивата площ (за изчакващи елементи)
- Червена граница

Бялата работна площ е активното поле на документа (това което ще се изреже на плотера). Обекти и изображения могат да се поставят и преместват в това поле, както и в сивото поле (за изчакващи елементи), тези в сивото поле обаче няма да бъдат изрязани. Всички форми и изображения в сивото поле са невидими за плотера. Може да държите някои форми в това сиво поле докато си правите файла, за да са ви под ръка докато решавате кои елементи да включите в дизайна, и кои не. Само имайте предвид, че когато изпращате файла за рязане, машината ще изреже само това което се съдържа в бялото поле.

Също в това бяло поле има една червена граница. Тя оказва функционалната площ за рязане. Режещият плотер може да вижда и да отреже само това, което е в тези червени граници. Всички елементи, изпратени към плотера, за да бъдат изрязани, трябва да са в полето оградено от тази червена линия. Всичко извън нея няма да бъде изрязано.

3.4 Отваряне на документи



Въпреки, че със стартирането на софтуера винаги се отваря нов документ, по всяко време можете да отворите нов празен документ, за да започнете друг проект. За да направите такъв, използвайте опцията **Нов** от менюто **Файл** или изберете иконата с листче **Нова рисунка**. Така ви се отваря нов таб с празно поле за работа. Отворените до момента файлове не се затварят с отварянето на нов, те остават отворени в съседните табовете, виж 3.5.



За да отворите съществуващ файл можете да използвате иконата **Отваряне** или да изберете от **Файл** менюто -> **Отваряне**.

След това ще бъдете подканени да навигирате до мястото, където се намира търсеният от вас файл. През опцията **Отваряне** Silhouette Studio® може да отваря следните типове файлове:

- STUDIO (стандартен файл на Silhouette Studio®)
- GSD/GST (Graphtec "ROBO Master" файлове)
- DXF *
- SVG (само версията Designer Edition на Silhouette Studio®)

* Silhouette Studio® поддържа само векторна DXF информация като: арки, кръгове, елипси, линии, криви и текстове

Функцията **Отвори** може да има и достъп до обикновени типове файлове, които не са във формат за рязане. Тези файлове също могат да се импортират в отворения документ с цел направа на файл за печат или обръщане в криви и последващо рязане. За да виждате всички файлове изберете "All Files/ Всички файлове" в опцията **тип на файла**.

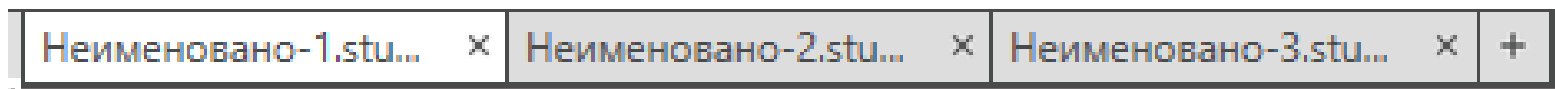
Списък с последно затворени документи може да бъде достъпен от менюто **Файл** -> **Отваряне на скорошен**.

Също можете да използвате опцията **Сливане** от менюто **Файл**, за да отворите файл в работната площ, която вече използвате, вместо да го отваряте в нова.

И накрая, съвместими типове файлове могат да бъдат поставени в работния ви документ чрез влачене директно в работното поле на софтуера.

3.5 Документни табове

Всеки нов документ или вече отворен такъв ще се нареди в полето с табове точно над полето ви за работа.



Името на таба, съответно файла ви, ще се казва “Неименовано-1” докато не го съхраните под друго име, след което ще ви бъде изписано името на файла. Светлият таб е активният документ, всички други табове на отворени неактивни документи се показват в сиво. Можете да кликвате върху неактивните раздели, за да станат активното работно поле и така да превключвате между отворени документи. Кликването върху "X" ще затвори отворения документ. Кликването върху квадратен таб със символ + ще отвори нов документ.



3.6 Размери на документа

При отваряне на нов документ размерът на листа за работа по подразбиране винаги е стандартен размер Letter (8.5 "x 11") за моделите Silhouette, Silhouette SD и Silhouette Portrait® или размер 12 "x 12" за Silhouette CAMEO®.

За да промените размера на документа си на друг, използвайте опциите в менюто **Настройки на страницата**, което можете да извикате от иконата на лист с подвит край показана по-горе.

Панела с настройки на страницата включва опции за смяна на ширината и дължината на работния лист. Има предварително зададени стандартни размери, от които можете да избирате или ръчно можете да зададете размери на листовите с които разполагате.

При избор на размер на страницата, имайте предвид, че максималната ѝ ширина, трябва да бъде съобразена с максималната ширината на рязане на вашия плотер 21,5 см за моделите режещи плотери Silhouette SD, Silhouette Portrait® и Silhouette Portrait®2 и 30,5 см за моделите от серията Silhouette CAMEO®. Препоръчителната максимална височина на листа е 1 метър, макар че можете да въведете и по-големи по дължина листове (2м, 3м и повече), при рязането на такива дълги листове има вероятност водещите ролки да изпуснат медията и да ви се бракува проекта. За да не се случва това разделяйте проектите си на по метър, с цел да използвате гарантираното водене на плотера. Минималната височина на листа при рязане без подложка е 7 см.

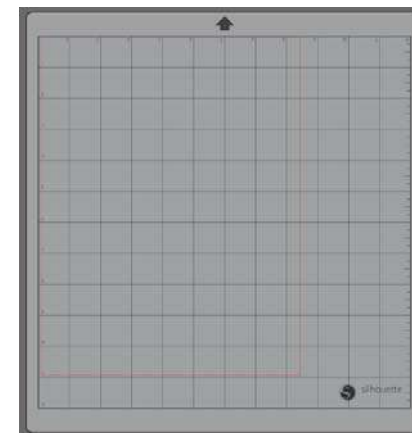
Докато правите промените на листа си в менюто **Настройки на страницата**, Silhouette Studio визуализира как този лист се побира на подложката за рязане. Тази визуализация също ви показва как да залепите листа върху подложката за рязане, така че когато изпратите файла за рязане той да бъде изрязан точно върху мястото на което сте го поставили. Тази функционалност за визуализация на подложката може да се избере да се показва винаги, от настройките в менюто **"Предпочитания"** (обсъдени в раздел 3.9).

Плъзгача на опцията **Откриване** в менюто **Настройки на страницата**, прави вашия лист по-прозрачен, с цел да се ориентирате по-добре, къде се падат елементите на вашия дизайн спрямо референтните разчертания на подложката.



Чрез плъзване на плъзгача на дясно, увеличавате стойността и листа ви става по-прозрачен и по-ясно виждате разграфяванията на подложката отдолу. На 0% листа е изцяло бял непрозрачен, а на 100% изцяло прозрачен.

При 100% откриване полето ви за рязане ще е очертано само от червената линия, само това което се съдържа в това поле ще бъде изрязано. Сивото поле на подложката е визуализирано за ориентация.



3.7 Ориентация на страницата

Документът/ листа ви може да бъде визуализиран в ориентация Пейзаж или Портрет. В зависимост от начина, по който желаете да виждате работното си пространство изображенията и формите изпратени до Silhouette устройството за рязане ще променят позицията си в зависимост от селектираната ориентация.

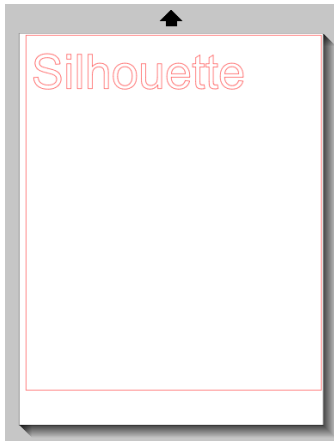
Пейзажната ориентация е по подразбиране, когато се отвори нов документ.



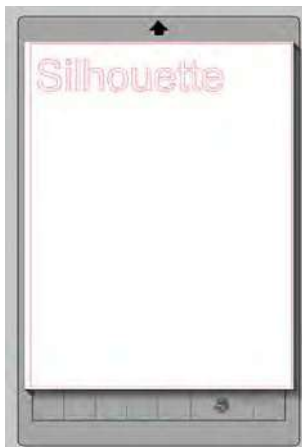
Когато документът е в пейзажна ориентация, той ще бъде изпратен до Silhouette, като горният ляв ъгъл на екрана съвпада с горната дясна страна на вашия материал, както е показано по-долу:



Портретната ориентация е опционална ориентация, която може да се превключи от опцията **Инструменти на страницата**. Използването на тази ориентация ще ви представи екран, който изглежда така:



Когато документът е в портретна ориентация, той ще бъде изпратен в Silhouette с горния десен ъгъл на екрана, съответстващ на горната дясна страна на материала ви, както е показано по-долу:



Инструментите за страници също така предоставят възможност за завъртане на листа, заедно с лепилната подложка, за оглеждане на дизайна от всички страни. Докато ориентацията на страницата диктува начина, по който се извършва изпращането на заданието за рязане, опцията **Завъртане** просто завърта работното пространство на екрана в различни гледни точки.

3.8 Изглед и приближение

Често, когато разглеждате проекта си, се случва да искате да разгледате отблизо малките детайли в някоя зона на дизайна и да ги редактирате, за тази цел използвайте инструментите за приближение и отдалечаване.



Приближаване

Този инструмент Ви приближава до центъра на работната площ за разглеждане в детайли.



Отдалечаване

Този инструмент Ви отдалечава от центъра на работната площ за цялостен поглед върху проекта ви.



Увеличение на зона

Този инструмент позволява да приближавате определени участъци от работното поле. Кликнете на иконата на този инструмент и очертайте правоъгълник около зоната която желаете да приближите, след което пуснете бутона. Това което сте заградили в правоъгълника ще ви се визуализира приближено.



Увеличаване и намаляване с мишката

След като кликнете върху този инструмент ще ви се появи иконата на този бутон на мястото на курсора на мишката ви. Можете да кликнете върху зоната която желаете да приближите и да движите мишката на пред на зад, за да приближаване и отдалечаване на работното пространство.



Преместване с мишката

Този инструмент позволява да местите цялата работна площ.



Побиране в прозореца

Кликването върху тази икона незабавно ще побере целия работен лист във видимата площ на екрана ви.

3.9 Предпочитания

Съществуват голям брой настройки, от които потребителя може да избира в менюто **Редактиране-> Предпочитания** или менюто Silhouette Studio® (за потребителите на Mac) **Предпочитания**.

Общи

Този раздел позволява да изберете езика за работа на програмата, както и колко често бихте желали програмата да проверява за налични актуализации на софтуера. Тук се намират предпочитанията относно мерните единици (инчове, сантиметри, милиметри).

Можете да коригирате следното:

- Unit of Measurement/ мерни единици – Всичко да се измерва в избраните мерни единици.
- Показване на размерите – Включване или изключване показването на оразмерителните линии на селектирания обект (те са само за ориентация, по тях не се реже).

Настройки по подразбиране

Този раздел ви позволява да изберете настройките по подразбиране с които да се стартира софтуера Silhouette Studio®. Можете да промените следното:

- **Стил на запълване по подразбиране** – Дава възможност да се избере как ново нарисуваните форми ще изглеждат, само като контур (с червени или сиви контури) или със запълване (което може да бъде за предпочитане когато създавате файлове за печат изрязване).
- **Настройки на регистрационните маркери** – Определяте дали регистрационните марки ще са включени или изключени при отваряне на нов документ.
- **Ориентация на страницата** – Избиране в каква ориентация Портретна или Пейзажна, да ви се отваря новия документ.
- **Тип ножче** – Определя по подразбиране кой тип нож да се зарежда в Silhouette.
- **Изрязване до края на страницата** – Дава възможност за рязане до края на вашия лист.

Показване

Този раздел съдържа опции по визуализирането:

- **Изглаждане на назъбванията** – Заглажда нащърбените линии при създаването и визуализирането им. По-висока степен означава по-гладки линии. С опцията „Изключено“ ще чертаете по-бързо, но за сметка на това елементите ще бъдат назъбени по краищата.
- **Размер на бутоните** – За по-големи или по-малки визуализации на бутоните.
- **Анимация** – Контролира скоростта на анимираните действия, като например преместване на елементи при отмяна или възстановяване на действията или приближаване и отдалечаване. Може да се зададе “Instant” за изключване на анимациите.
- **Цвят на фона** – Позволява ви да определите цвета на неактивното работно пространство.
- **Качество на кривата** – Подобрява визуалния облик на линиите на екрана. Не засяга действителното качество на рязане.

Импортиране

Позволява ви да определите поведението на различните типове файлове при отваряне.

Инструменти

Този раздел Ви дава възможност да настроите начина, по който бихте желали да виждате точките за управление на криви и как бихте желали да изглеждат изображенията след прилагане на определени модификации. Тук ще намерите опции за начина на селектиране на елементи и как различните инструменти за рисуване да продължават да рисуват или да се изключват при завършване на използването им.

Разширени

Този раздел осигурява допълнителни разширени опции. Можете да коригирате следното:

- **Възстановяване на заводските настройки** – Възстановява всички настройки до състоянието им след инсталация.
- **Reindex My Library/ Повторно индексирание на Моята Библиотека** – Извършвайки това действие, библиотеката ще се ре-индексира, за да се опита да изчисти грешките по съдържащи се в нея счупени файлове. Използвайте го ако имате някакви притеснения, свързани с това, че вашата библиотека се зарежда неправилно или не е в състояние да използва правилно функцията за търсене на библиотеката.
- **Задаване за разширения за библиотеката** – Позволява на библиотеката да бъде правилно достъпвана според разрешенията за компютърните профили.
- **Възстановяване на предварително заредените дизайни** – Възстановява предварително заредените дизайни според използвания модел плотер Silhouette.
- **Връщане на библиотеката в начално състояние** – Това действие ще премахне всички дизайни и папки от библиотеката и ще възстанови библиотеката до първоначалните настройки след инсталиране на софтуера.
- **Настройки OpenGL**– Използват се в случай на проблем с графичната карта.
- **HTTP гнезда** – В зависимост от скоростта на връзката ви с интернет, тази опция може да бъде настроена на по-голям брой портове, за да се увеличи скоростта на изтегляне на закупените файлове от магазина.
- **Използване на IME**– Позволява въвеждането на знаци различни от кирилицата и латиницата (китайски, арабски и др.).
- **Настройка на прокси сървър** – Използва се за настройки на прокси връзки.
- **Размер на пакета** – Скорост на изпращане на информация към Silhouette.



Друга опция, която не се намира в менюто "**Предпочитания**", е бутонът **Промяна на темата**, разположен в долния десен ъгъл на екрана на софтуера

Ако кликнете върху този бутон няколко пъти, ще преминете през няколко цветни теми за цялостния облик на софтуера.

4 - Чертане/Редакции на изображения

4.1 Базови инструменти за чертане

Silhouette Studio® дава възможност на потребителите да създават собствени дизайни чрез комбиниране на основните форми за чертане. Всички инструменти за рисуване се намират в лявата страна на екрана на софтуера.



Инструмент за линии

Инструмента линия създава единични прави линии. Със задържане на клавиша Shift на клавиатурата по време на рисуване ще чертаете вертикални, хоризонтални или 45 градусови линии от началната точка.



Начертаване на многоъгълник

Този инструмент създава форми съставени от прави линии. Нова точка се създава при всеки клик. Линиите ще продължат да се създават, докато формата не се затвори, чрез срещане на началната и крайна точка. Можете да прекъснете рисуването това като натиснете Esc на клавиатурата или кликнете два пъти с десен бутон на мишката. Задържането на клавиша Shift на клавиатурата по време на рисуването ще направи вертикална, хоризонтална или 45-градусова линия от началната до крайната точка.



Начертаване на извити форми

Този инструмент се използва за начертаване на извити линии. Нова точка се създава с всеки клик на мишката. Инструмента ще продължи да рисува линии докато началната и крайната точка се срещнат, при натисване на Esc на клавиатурата или два клика с десен бутон на мишката.



Начертаване на дъга

Инструмента начертаване на дъга рисува арки във всякакъв размер.



Инструмент за правоъгълници

С този инструмент можете да начертаете квадрат или правоъгълник. Ако задържите клавиша Shift на клавиатурата по време на чертане, ще получите квадрат. А при задържан клавиш Alt ще чертаете правоъгълника от неговия център.



Начертаване на закръглен правоъгълник

Този инструмент ви позволява да чертаете правоъгълници със заоблени ъгли. Задържайки клавиша Shift на клавиатурата докато чертаете ще създадете заоблен квадрат, докато с задържан Alt ще рисувате заобления правоъгълник от неговия център. След като сте начертали заоблен правоъгълник и сте го селектирали, ще забележите че в неговия горен ляв край има две контролни точки. Те могат да се плъзгат, за корекция на радиуса на заоблянията в ъглите. Селектирането на двете контролни точки едновременно, чрез задържан Shift клавиш и приплъзване променя закръглението с един и същ радиус.



Начертаване на елипса

Инструмента елипса позволява създаването на овал или кръг. Ако задържите клавиша Shift на клавиатурата по време на рисуването, ще създадете кръг. Ако задържите клавиша Alt на клавиатурата, началната точка на вашата елипса ще бъде текущото положение на курсора ви и ще чертаете от елипсата от нейния център.



Начертаване на правилен многоъгълник

С този инструмент можете да създавате правилни многоъгълници с различен брой страни. По подразбиране чертае петъгълник, но чрез плъзгачът в центъра му можете да намалите или увеличите броя на страните му. За да начертаете триъгълник задайте само три страни на многоъгълника.



Чертане на ръка

С този инструмент може да се направи форма на ръка. Чертането ще продължи докато не пуснете бутона на мишката или началото и края се срещнат.



Плавно чертане на ръка

С инструмента плавно чертане на ръка, създавате непрекъсната плавна линия на ръка. Този инструмент чертае само меки форми без остри ъгли. Чертането с него ще продължи докато не пуснете бутона на мишката или началото и края се срещнат.

4.2 Редактиране на изображения и форми

Всички точки описващи формите и изображенията могат да бъдат редактирани, ако желете да правите промени по тях.



Избор

Чрез инструмента **Избор** селектирате обектите в работното си поле чрез кликуване. А с клик, задържане и влачене, можете да ги премествате. Този инструмент е активен по подразбиране с него кликувате върху изображенията, за да ги изберете.



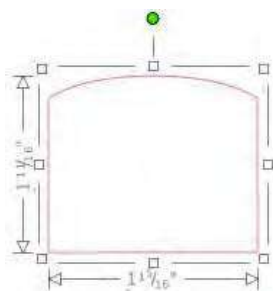
Редактиране на точки

За да влезете в режим за редактиране на точки кликнете два пъти върху избраната форма или изберете инструмента редактиране на точки от лентата в ляво. С този инструмент можете да местите всяка точка съставляща формата ви, като и да премахвате точки. Само единични (не групирани) форми могат да се редактират с този инструмент. Раз групирането ще опишем по-късно в тази секция.

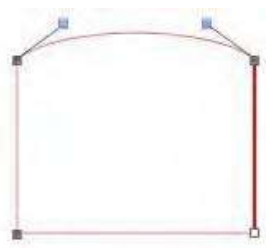
За да излезете от режима редактиране на точки кликнете два пъти върху формата или кликнете върху иконата на инструмента **Избор**.

Режим на редактиране на точки

Когато влезете в този режим визуализацията на избраните обекти се променя, ще се видят точките от които са съставени формите. Когато кликнете върху точка, ви се появяват контролните ѝ ръкохватки. Точките са местата от които може да се променя посоката на линията (например от права в извита). Това става чрез контролните ръкохватки на точката.



Така изглежда формата
когато е селектирана



А така в режима редакция по точки

В Режим **Редактиране на точки**, селектираната точка се показва в бяло, докато всички останали точки са тъмно сиви. Линията най-силно зависеща от тази точка, е представена като удебелена червена линия. Допълнителните линии, които имат сини точки по края са ръкохватките за регулиране на линиите.

В Режим **Редактиране на Точки** се показва и лентата с инструменти с опции за редактиране на точките в горната част на екрана. С тях можете да извършвате следните действия:

Преместване/Корекция на точки

С помощта на мишката можете да преместите точка върху която и да е точка от линията. Когато отидете над желаната точка, курсорът ще посочи, че можете да кликнете върху нея и да я вземете, за да я преместите на друго място. При извитите линии, можете да хванете сините точки (ръкохватки) и да ги местите, за да промените формата на линията, която е асоциирана с избраната точка.

Добавяне на нова точка

За добавяне на точка, задържите курсора на мишката над линията, където понастоящем няма точка, а искате да поставите нова. Когато сте над линията, курсора ви ще се промени означавайки, че можете да поставите точка. За направите нова точка просто кликнете с мишката.

Освен инструментите, които се намират в режим **Точки за редактиране**, в горната лява част на екрана ще откриете още два инструмента за редактиране.



Изтриване на точка

Можете да премахвате точки чрез инструмента за изтриване на точки или чрез кликване с десен бутон върху избраната точка и избор на опцията **Изтриване на точка** от падащото меню. Изтриването на точка ще причини съединяване на двете странично стоящи точки на изтритата с обща линия. Инструмента за премахване на точки ще ви бъде активен само когато сте в режим редактиране по точки, той е различен от обикновения инструмент за изтриване на форми.

Разделяне на пътека / линия



Можете да прекъснете всяка пътечка/линия чрез този инструмент, или чрез кликване с десен бутон върху точката, която желаете да разцепите на две и избетрете опцията **Разделяне на пътека** от падащото меню.

Забележете, че една разделена пътечка на две, може отново да бъде съединена чрез влачене на едната точка и поставянето ѝ върху другата.

**Ъгъл**

Този инструмент позволява по отделно местене на контролните ръкохватки на точката за образуване на остри ъгли.

**Гладкост**

Инструментът за гладкост позволява ръкохватките на избраната точка да бъдат така регулирани, че да се постигне плавен преход на линията в избраната точка.

**Направи плоска**

Използва се за изправяне на линии. Тази опция изправя асоциираната линия /потъмнена в червено/ към избраната точка.

**Създаване на извивка**

Тази опция ще извие избраната линия (подчертана с удебелен червен цвят, която е асоциирана с избраната точка).

**Опростяване**

Някои дизайни от библиотеката или импортирани форми от другаде може да са съставени от голям брой точки. Инструментът **Опростяване** автоматично намалява броя на точките им. Коририра формата им до възможно най-проста, като същевременно се стреми максимално да запази оригиналната ѝ визия.

Освен инструментите, намиращи се в **Режим Редакция на Точки**, в лявата част на екрана се намират още два инструмента за редакция на формите.



Инструмент за изстиване (Гумичка)

Можете да изтриете която и да е част от формата с този инструмент. Това Ви позволява лесно и моментално да премахнете вътрешните части или краищата на избрани форми, като и да изберете дали новосъздадената форма да бъде **Солидна** (затворена, подходяща за рязане) или само **Очертана** (отворена). Платената версия на Silhouette Studio - Designer Edition има разширени функционалности на този инструмент като например допълнителни форми на гумата и дава възможност за избор между отворена и затворена пътека.



Оригинална форма



Формата след изтриване с
гумата на долния елемент



Нож

Можете да разделяте форми на две части с този инструмент. Ножът разрязва по права линия отделни части от формите. Също както при гумата имате избор крайния резултат за бъде бъде **Солидна** форма (затворена, подходяща за рязане форма) или само **Очертана** (отворена) форма. Платената версия на Silhouette Studio - Designer Edition има разширени функции, като допълнителни форми на пътеките за рязане.



Оригинална форма



Формата след разделяне
с инструмента нож

4.3 Инструменти за редакция на линии

Характеристиките на линиите изграждащи формите, включително и текстовете, създадени с помощта на инструментите за рисуване, както и дизайните от библиотеката могат да бъдат променени, за да имат различни настройки при рязане/чертане и др. Можете да ги извикате от панела **Цвят/ тип на линията**.

Цвят на линията



Всички линии по подразбиране ще се визуализират в червено, но вие можете да ги промените в какъвто цвят предпочитате.

Промяната на цветовете на линиите няма да повлияе на начина на рязане. Но може да ви е полезен за по-ясно отличаване на различни участъци на дизайна ви, да им задавате различни настройки за начина на рязане/рисуване или ако искате някои линии да ви се отпечатат за задачи Print & Cut.

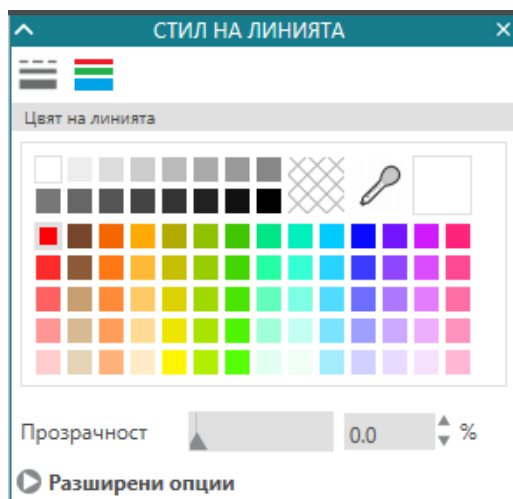
За да промените цвета на линията я селектирайте и изберете иконата на **Цвят на линията** показан горе в панела **Цвят на линията**. Можете да си изберете цвят от базовата палитра или да си „вземете“ желан цвят от друго изображение на работния ви плот, чрез инструмента пипета, като кликнете върху него. Щрихованото квадратче в палитрата означава без цвят.



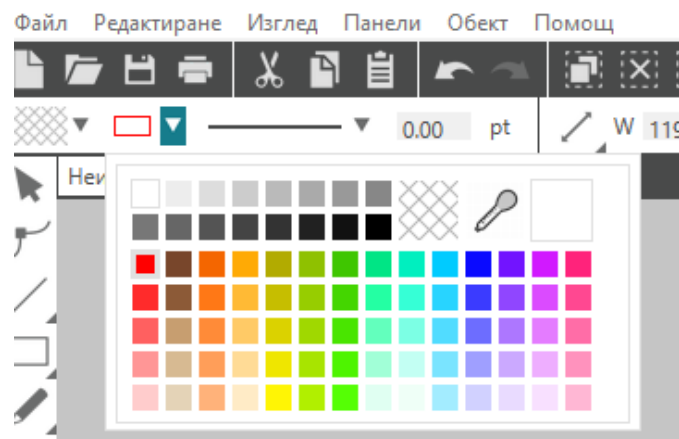
Без цвят



Пипета



Панела Цвят на линията
(съдържа настройки за вида на линиите)



Опциите в полето за бърз достъп в горната лента над работното поле
(появяват се само при селектирана линия)

От менюто с **Разширени опции** можете да си изберете свят които го няма в палитрата, като местите кръгът на цветната карта или като въведете неговите стойности по RGB или LAB. Имате възможност да зададете и прозрачност на линиите чрез плъзгача на опцията **прозрачност**.



Стил на линията

От това меню можете да изберете тип линия - **непрекъсната** (по подразбиране) или **пунктирана**. Съответно линията ще се принтира и изреже по начина по който я показва програмата.

Дебелината на линиите се задава в пунктове pt. И може да се променя, имайте предвид, че когато пуснете дизайна за рязане или рисуване към плотера той ще ви изреже/ изрисува линиите с дебелината на ножчето/ писалката която сте заредили в гнездото за инструменти. Дебелината на линиите има значение когато се отпечатват на принтер.

Дебелината на линията може да бъде регулирана ръчно чрез плъзгача в менюто **Стил на линията** или чрез въвеждане на стойност в полето до него.

Опцията за видовете на ъглите на формите се намира в раздел **Ъгл** в това меню. Можете да избирате между заоблени, ръбовати и фасетни ъгли.

Линиите в краищата си също може да завършват по различен начин (плосък или заоблен) това се определя от опцията **Завършващи точки**.

Опцията **позиция** определя дали контура е пред запълването на формата или зад него.

4.4 Инструменти за запълване

Затворените форми (в които първата и последна точка на линиите се срещат), включително текст, дизайни от библиотеката, начертани от вас форми и др. могат да се запълват с цвят. Само затворените форми могат да бъдат оцветявани, ако формите се отворят запълването им изчезва. Опциите на запълването можете да извикате от панела **Цвят на запълване**.



Запълване

Затворените форми ще се показват по подразбиране като празни, докато не ги запълните с цвят. Оцветяването на формите може да ви е полезно за различаване на отделни части от дизайна. Можете да го използвате с дизайнерска цел за създаване на цветни проекти, които по-късно да отпечатате на принтер и изрежете по контур.



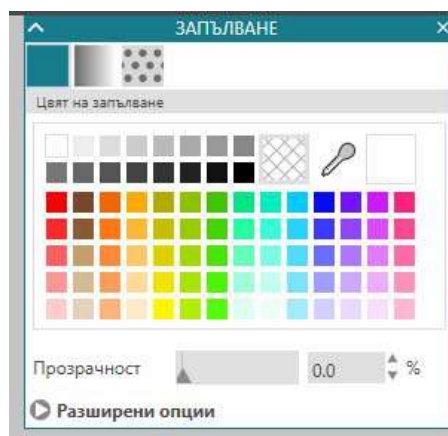
За да запълните форма с цвят, селектирайте я и отидете в панела **Цвят на запълване**. От палитрата в отворения панел можете да изберете цвят. Щрихованото квадратче означава без запълване, а с пипетата можете да вземете цвят от друга форма или изображение на работния ви плот.



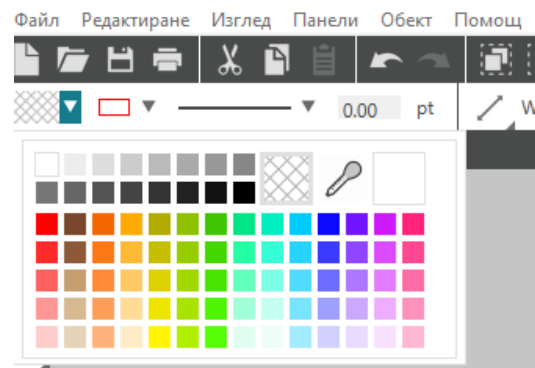
Без запълване



Пипета



Панела Цвят на запълване
(съдържа настройки за вида на оцветяването)



Опциите в полето за бърз достъп в горната лента над работното поле (появяват се само при селектирана форма)

От менюто с **разширени опции** можете да си изберете свят които го няма в палитрата, като местите кръгът на цветната карта или като въведете неговите стойности по RGB или LAB. Имате възможност да зададете и прозрачност на запълването чрез плъзгача на опцията **прозрачност**.



Запълване с преливащи цветове

Подобно на запълването с плътен цвят, можете да изберете запълване с преливка от цвят към цвят.

За да приложите запълването с преливка, селектирайте затворена форма и кликнете на показаната горе икона в панела **Цвят на запълване**, така ще се отвори палитрата със преливащи запълвания. Можете да изберете от готовите запълвания в менюто. Щрихованото квадратче означава без запълване.



Без запълване

Можете да сменяте посоката на преливката от опцията **Ъгъл** в подменюто **Разширени опции**.

В подменюто **Разширени опции** ще намерите начин да промените цветовете на преливките. Преливащото запълване винаги има цвят от който започва и цвят към който свършва.



Можете да промените тези цветове като кликнете върху цветната стрелка в ляво и дясно и изберете цвят от подменюто с малката палитра и цветна карта. Също можете да добавяте междинни цветове на преливката като кликнете в пространството между двете стрелки. Можете да премествате позицията на тези стрелки, което ще промени и пропорционалното съотношение на цветовете в оцветената форма.

Също така имате възможност да регулирате прозрачността на преливката от плъзгача **прозрачност**. Можете да напишете желан процент колко прозрачен да бъде преливащия ефект, като 0% е непрозрачен, а 100% е напълно прозрачен.



Запълване с шарка

Последната опция която можете да използвате за запълване на затворени форми е запълване с шарка. За да приложите шарка към затворената форма, първо я селектирайте после изберете **Модел на запълване** от панела **Цвят на запълване**. След което можете да избирате от палитрата с различни модели.

След като сте оцветили дадена форма с шарка в менюто Разширени опции на панела, ще намерите възможности да обърнете запълването огледално по хоризонтала и вертикала, да го настройте да бъде пропорционално на формата или не. Можете да завъртате запълването на 90, 180 градуса или на други градуси чрез плъзгача **Ъгъл**.

За да промените размера на запълването използвайте плъзгача **Мащаб** или попълнете точна стойност на процента.

Имате възможност да регулирате прозрачността на шарката от плъзгача прозрачност или като напишете желан процент колко прозрачна желаете да бъде. 0% е непрозрачен и 100% е напълно прозрачен.

Допълнителни шарки могат да бъдат изтеглени от Silhouette Design Store.

Можете да създавате собствени модели шарки от ваши изображения, първо като си отворите библиотеката на вашия акаунт и отидете в раздел **Модели**. След което влачете изображението което сте си харесали директно в панела с модели на библиотеката.



Хвърлени Сенки (Само за Designer Edition)

Можете да добавяте и настройвате сянка, като кликнете върху иконата **Хвърлени Сенки** в лентата с инструменти над работното пространство. В менюто **Хвърлени Сенки** можете да регулирате отместването на сенките, цвета и прозрачността им.



Скициране (Само за Designer Edition)

Създайте ефект на скица, като кликнете върху иконата Скица в лентата с инструменти над работното пространство. В менюто Скица можете да настроите границите на скицата, типа и ефекта за запълване.



Кристали за топло лепене (Само за Designer Edition)

Създайте дизайни за кристали за топло лепене като кликнете иконката Кристали в лентата с инструменти над работната площ. В меню Кристали можете да изберете ефекта на кристалите, размера и разстоянието, както и опциите за разполагането им.

5 - Текст



Silhouette Studio® работи с всеки шрифт инсталиран на компютъра ви. Не е необходимо да инсталирате шрифтове в програмата. Silhouette Studio® достъпва и ползва шрифтовете на компютъра ви за създаване на желаните от вас текстове.

5.1 Създаване на текст

За да използвате шрифтовете си кликнете върху инструмента за текст намиращ се в лявата част на екрана ви.

Чрез клик върху тази икона, ще можете да поставите текстов курсор върху работното пространство и да започнете да пишете директно.



Червената мигаща линия е Вашият курсор, който посочва къде пишете. Можете да се движите напред и назад в текста, чрез кликове с мишката или с помощта на клавишите стрелки на клавиатурата.

Заграждащия зелен правоъгълник е вашата текстова кутийка. Можете да премествате текста като задържите черния кръг в дясната му страна и влачите с мишката. Ако имате начертана форма и завлечете текста държейки го за черния кръг върху нея и пуснете, текста ви ще се нареди по контурите на формата.

За да излезете от режима за редактиране на текст кликнете два пъти върху или извън текста. Можете да се върнете по всяко време, да редактирате отново текста, като кликнете два пъти върху него.

5.2 Обработка на текст

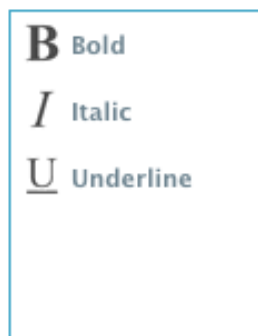
По време на създаването на текст или след като вече сте го създали, можете да извикате панела **Стил на текст**, който съдържа различни настройки за корекции на текста.

Налични шрифтове

Първата секция от това меню съдържа списък с всички шрифтове от които може да избирате. Списъкът е дълъг, така че скролирайте надолу в него, за да разгледате всички. В полето с името на шрифта можете директно да въведете неговото име, за да го приложите към вашия текст.

Можете да сменяте шрифтове докато сте в режим на редакция на текста и да комбинирате различни шрифтове в една и съща дума. Различни шрифтове могат също да се прилагат към вече написани текстове, чрез селектиране на текста и избор на шрифт.

Характеристики на шрифта



Някои шрифтове имат допълнителни екстри, като удебелена версия, наклонена и почертана.

За да приложите една от тези характеристики, можете да маркирате желаните букви или думи и да кликнете върху желаната опция.

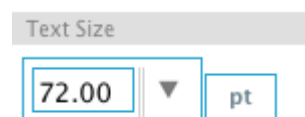
Подравняване на текста



Автоматично текста ви ще бъде подравнен в ляво, но ако желаете да го промените използвайте показаните икони.

Размер на текста

По подразбиране големината на текста е 72 pt. Това се отнася до размера на печатния шрифт. Въпреки че шрифтовете се различават, тъй като са създадени от различни фирми, това обикновено се равнява на височина 25 мм. Най-често срещаните размери на шрифта са изброени в падащия списък в кутиятка до името на шрифта, но можете да въведете и различна стойност от тези.



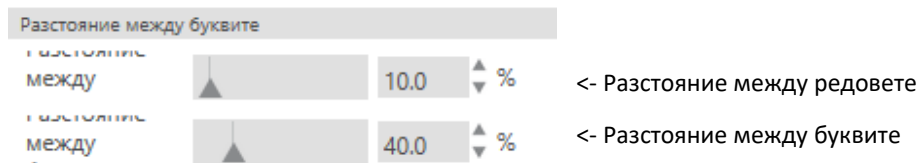
Ето някои най-общи еквиваленти между пунктове (pt) и милиметри (mm):

18 pt = (6 мм)
24 pt = (8 мм)
36 pt = (13 мм)
48 pt = (17 мм)
144 pt = (50 мм)
288 pt = (100 мм)

Отново, тези измервания са приблизителни и ще варират от шрифт до шрифт, така че ако желаете да получите точни размери, преоразмерете текста си според желаната стойност след създаването му.

Разстояние между символите

Разстоянието между буквите на думите и редовете може да бъде намалявано или увеличавано според предпочитанията ни чрез плъзгачите в опцията **Разстояние между буквите**



Разстоянието винаги ще започва от стойност 100% което е стандартно. Ако въведете по-малка стойност от този процент буквите ще се сближат, а при по-голяма раздалечат.

Разстояние между редовете

Ако създаденият текст е на няколко реда, може да увеличите или намалите разстоянието между тях чрез **опцията Разстояние между редовете**.

Разстоянието винаги започва със 100%, което е стандартна стойност. Ако процентът е по-нисък или преместите плъзгача на ляво, редовете на текста ще се доближат един към друг. Ако процентът е по-висок или преместите плъзгача на надясно, редовете на текста ще се раздалечат един от друг.

5.3 Текст по форма / линия



След като сте създали текста и кликнете два пъти върху него, или докато все още сте в режим редактиране на текст, ще забележите черното кръгче с кръстче в лявата му страна. То е контролера на текста ви.



Този контролер може да бъде влачен директно върху всяка форма или линия във вашия работен плот. Например можете да си нарисувате елипса с инструмента за елипси и да поставите текста си върху нея чрез преместване на контролера на текста върху нея, за да постигнете ефекта на извит по форма текст.

След като текста е приложен към формата/ линията, ще забележите, че се появява вертикален слайдер от лявата му страна. Плъзгайки нагоре този слайдер ще отдалечавате текста, а надолу ще го приближавате.

Забележете също, че веднъж поставен текст върху форма, тя се оцветява в сиво. Това индикира, че тази форма/линия няма да се изреже и/или принтира, тя е само спомагателна на текста.

6 – Манипулации с форми и изображения

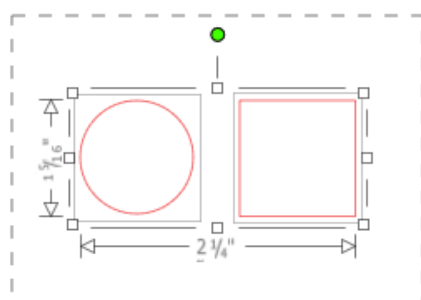
Има много инструменти в Silhouette Studio® за базови и по-комплексни манипулации с форми, изображения и текстове. Тази секция ще ви запознае с основните инструменти.

6.1 Основни

Също както повечето програми, така и Silhouette Studio® има набор от стандартни инструменти за редакция, те са както следва:

Селектиране / избиране

Можете да селектирате форми чрез клик върху тях. Няколко форми могат да се селектират последователно, като кликате върху тях и държите клавиша Shift. Можете да повторите това действие, за да изберете колкото е необходимо форми в една селекция, ако желаете да изключите някоя от тях от селекцията просто кликнете отново върху нея, докато все още държите клавиша Shift.



Няколко форми също могат да бъдат селектирани едновременно чрез кликване в празното пространство над тях, кликване и влачене до очертаване на правоъгълник около тях, накрая пускане. Докато правите това ще забележите, че създавате пунктиран правоъгълник, той служи само за ориентир, необходим за да прецените дали сте обхванали желаните форми. След като пуснете мишката, всички форми, изображения, линии, картинки и др. елементи ще бъдат селектирани.



Ако искате да селектирате всички елементи в работното поле, можете да кликнете на тази икона.



Ако искате да селектирате всички форми с един и същ цвят, кликнете върху тази икона, след което изберете дали да бъде селекция по цвят на контура или по цвят на запълване в отворилото се меню.



Ако искате да де-селектирате всички елементи в работното поле, можете да кликнете на тази икона.



Инструменти Изрязване, Копиране и Поставяне

Тези инструменти извършват базови функции за копиране, изрязване и поставяне на селектираните форми.

Формите, изображенията и елементите, копирани или изрязани, се намират в паметта на компютъра във виртуален буфер. Това означава, че ако копирате една форма и след това друга, само последната ще чака в клипборда, да бъде поставена. Ще намерите тези опции в горната лента с инструменти над работната площ, в меню **Редактиране** или като кликнете с десния бутон върху форма, елемент, или друго, както и ако ползвате стандартните клавишни комбинации за тези действия (Копиране **ctrl+c**, Поставяне **ctrl+v**, Изрязване **ctrl+x**).

Поставянето на копираните форми ще бъде от дясно на вашата форма, така че лесно да виждате копието. Разполагате и с опция **Поставяне отпред** с която копираното изображение се поставя върху оригинала. Можете да я извикате от менюто **Редактиране** или като кликнете с десен бутон на мишката върху копираната форма или като използвате клавишната комбинация **Ctrl + F**.



Дублиране

Опцията Дублиране извършва същото действие като Копиране и поставяне на копираната форма отстрани само с едно кликване, без да е необходимо след копиране да избирате поставяне. При дублиране правите копие с натискане само на един бутон. Иконата на действие дублиране се намира в горния край на екрана, както и в менюто **Редактиране**. Можете да я извикате и чрез десен клик върху избраното изображение.



Изтриване

Селектираните обекти могат да бъдат изтривани от работното поле, чрез натискане на клавиш **Delete** на клавиатурата или от бутона показан в ляво, намиращ се над работното поле. Става и чрез десен клик върху избраната форма и избор на Изтрий от падащото меню.



Отмяна/Възстановяване

Всяко приложено действие към формите, включително и най-обикновеното преместване, може да бъде отменено. За да премахнете последното приложено действие към форма натиснете бутона със стрелка на ляво **Отмяна**. За да се възстановите на извършеното действие натиснете бутона със стрелка на дясно **Възстановяване**. Можете да връщате назад и напред неограничен брой пъти. Дори и да се върнете съвсем в началото на изцяло празен работен плот.

По подобен начин можете да използвате стрелка на дясно, за да преминавате към действия които сте извършвали върху обектите, докато стигнете до последното приложено действие към тях.

**Прехвърляне на свойства (само за версията Designer Edition)**

Свойства като цвят на линията и начин на рязане могат да се прехвърлят от една на друга форма, чрез инструмента пипета. Неговата икона се намира в лентата с инструменти в ляво.

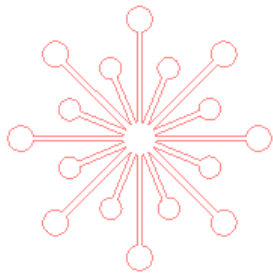
**Слоеве (само за версията Designer Edition only)**

Когато импортирате обекти от други програми съдържащи слоеве, можете да редактирате техните слоеве в панела Слоеве. Със символите +/- можете да добавяте нови слоеве и изтривате стари.

6.2 Групиране / разгрупиране

Тези две действия често се използват, защото оказват безценна помощ при обработката и работата с изображения, форми, елементи и картинки. За да разберем тези две действия, първо трябва да схванем концепцията за групирани форми.

Показаната долу форма е пример за форма съставена от една линия.



Макар тази форма да има много детайли, тя е изградена от една линия чиято начална и крайна точка съвпадат.

Следващия пример е за форма съставена от няколко линии:



Тази форма има две части, тялото на листото и дръжката му са направени от една линия, а вътрешна част с детайлите от друга. Тези две линии съставлящи формата са групирани, така че когато ги местите из работното пространство, се местят заедно.

Не е важно да различавате от колко линии е съставено формата, важно е да запомните че съставените от една линия форми не са групирани с нищо, докато форма съставена от няколко линии може да е групирана или не.



Групиране

Няколко линии могат да бъдат групирани чрез функцията **Групиране**, което ще направи положението им една спрямо друга фиксирано и ще се преместват заедно.

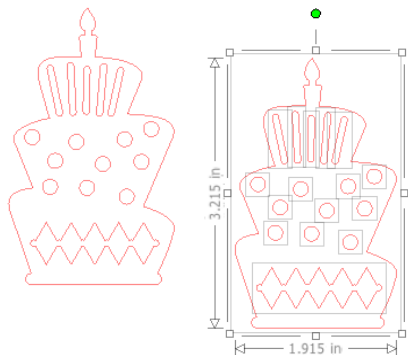
За да използвате тази функция, селектирайте линиите и кликнете на иконата **Групиране на избраните форми** в лентата над работната ви площ. Или селектирайте формите и изберете **Групиране** от менюто **Обект**. Друг начин за групиране е след като сте избрали формите – клик с десен бутон върху тях и избор **Групиране** от падащото меню.



Разгрупиране

Всички форми, които са съставени от повече от една линия, могат да бъдат разгрупирани, така че да можете да премествате и редактирате съставлящите ги елементи (чрез изтриване, завъртане, промяна на размера и др.) по отделно, вместо тези манипулации да се прилагат върху цялата група.

Например, ако желаете да изрежете или нарисувате тортата от долното изображение, но без някои вътрешни елементи я разгрупирайте.



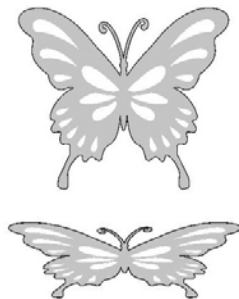
Веднъж разгрупирана, формата ще се визуализира със заграждаща кутийка около всеки неин елемент. За да достъпите избран елемент, деселектирайте формата чрез клик в празното пространство на вашето работно поле след което селектирайте частта която желаете да преместите или редактирате.

6.3 Съединени/ комбинирани пътечки

Концепцията на съединените пътечки обяснява защо определени свойства могат да се прилагат по различен начин към привидно идентични ситуации. Съединените пътечки са сбор от няколко линии при който вътрешните линии са вградени във формата. На пръв поглед изглежда, че групирани линии и съединените пътечки са едно и също, но се различават по това как реагират когато се запълват с цвят. Съединените пътечки са важни, когато искате да създавате задачи за печат и рязане.



Несъединена форма



Съединена форма

Двете примерни форми на картинката горе на пръв поглед изглеждат еднакви. Обаче ако погледнем проекциите им, които са на втория ред, разликите между тях стават видими. На изображението в ляво, погледът от горе показва, че всъщност изображението на пеперудата е сиво а над него има поставени бели елементи. Това означава, че тази форма не е съединена пътечка. На примера в дясно, проекцията от горе показва, че пеперудата е сива с вградени в нея бели елементи. Това е пример за съединена пътечка.

Ако решим да изрежем или изрисуваме тези две форми, крайният резултат от рязането/рисуването им ще е един и същ. Важно е, обаче, да разберем разликата между тях. Например при запълването им с цвят ще се получи различен резултат, може да реагират по различен начин при приложени едни и същи трансформации.

Например:



Тази форма не е запълнена, но отделните ѝ части са групирани.

Ако тази форма не е съединена пътека и се запълни с цвят, това ще бъде резултата от запълването:



Макар че, елементите на тази форма са групирани, те са все още самостоятелни парчета, които просто лежат едно върху друго. И всички те са оцветени с един и същ цвят.

Ако формата е съединена пътека и се оцвети, това ще бъде резултата:



Незапълнените с цвят елементи не са оцветени, защото те са вградени във формата.

Съединените пътеки могат да бъдат разгрупирани, за редактиране на отделните им части, но това действие автоматично превръща формата от съединена в несъединена пътека.

За да създадете комбинирана пътека от няколко елемента, първо ги селектирайте в обща селекция, след което кликнете с десен бутон на мишката и изберете **Създаване на съединена пътека**, аналогично за да отмените това действие изберете **Освобождаване на съединената пътека**. Тези функции може да се извикат и от менюто **Обект**.

6.4 Преместване

Обектите (форми, картинки и др.) могат да бъдат премествани чрез селектиране и влачене с мишката, до всяко място на работния плот. Селектираните форми също така могат да бъдат премествани чрез бутоните-стрелки на клавиатурата.

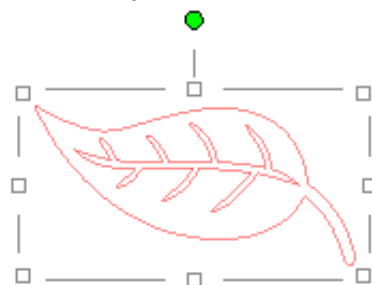


Преместването на обекти сатва и от четвъртия таб на панела **Трансформирание > Преместване**.

Преместването може да се извърши от всяка една опция в менюто **Преместване**. Стрелките сочеци различни посоки преместват селектираните обекти в съответната посока. Това действие може да се повтаря до достигане желаната позиция.

Опцията **Премести по**, премества обектите от текущото им местоположение със стойността която е избрана. Докато опцията **Премести в**, премества формите до желана координата на работния лист. Координата 0, 0 (нулевата точка) се намира в горният ляв ъгъл на лепилната подложка. И преместването става от тази точка на долу и на дясно с увеличаване на стойностите.

6.5 Завъртане



Обектите могат да се завъртат под ъгъл. Всеки селектиран обект, ще забележите, че има зелена точка за завъртане, която може да се хване с мишката и завърти на ръка.



Опциите в менюто **Завъртане** в панела **Трансформиране** осигуряват възможност за по-точна ротация и завъртане под правилен

ъгъл.

Завъртане с

Тази функция ще завърти селектираната форма на посочен ъгъл (0 90 180 270) спрямо настоящия ѝ ъгъл.

Завъртане на

С тази опция селектираните обекти се завъртат до избран ъгъл спрямо оригиналната им фиксирана точка, равна на 0°.

Завъртане по избор с

Тази опция позволява да се плъзне ръчно лентата за определяне на ъгъла или да се въведе конкретна стойност за завъртане, която да се приложи към избраната форма спрямо настоящата ѝ позиция.

Завъртане по избор на

Тази опция позволява да се плъзне ръчно лентата за определяне на ъгъла или да се въведе конкретна стойност за завъртане, която да се приложи към избраната форма спрямо оригиналната ѝ фиксирана точка, равна на 0°.

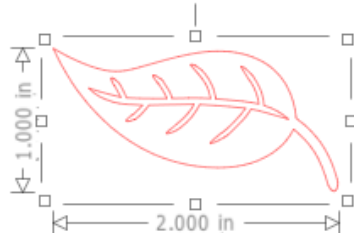
Център на завъртане (само за версията Designer Edition)

За регулиране на точката, около която се върти селектираната форма, можете да се промени центъра ѝ на въртене. За да направите това, изберете формата, която искате да завъртите, натиснете буквата "O" на клавиатурата, за да се покаже малка иконка с мишена в центъра на формата. След това можете да преместите иконката с мишена до желаната нова точка на въртене.

6.6 Оразмеряване

Обектите могат да бъдат оразмерявани до точен размер. Важно е да се запомни, че въпреки оразмеряването на обектите във всеки един желан размер да е възможно, качеството на рязане може да варира зависимост от размерите, особено когато се използват дебели медии като картон. Комбинацията между намаляване на размера на обекти, съставени от сложни части и изрязване от по-твърд картон, може да се отрази в лошо изрязване на дребните детайли.

Размерите на селектираните обекти се показват отстрани. Докато чертаете или разтегляте даден обект виждате неговите размери.



Разполагате и с контролни точки по ъглите и средите на селекцията, чрез които ръчно можете да разтегляте обектите. За да направите това, просто хванете желана точка и влачете мишката на пред и на зад, за да направите формата по-малка или по-голяма. Чрез ъгловите точки се променят пропорционално ширината и дължината на обекта, докато средните разтеглят обекта в посоката която се влачи мишката.



Опциите в меню **Мащаб** в панела **Трансформации** предлагат настройки за по-точно оразмеряване и оразмеряване до конкретна стойност.

В менюто **Мащаб** имате избор да коригирате:

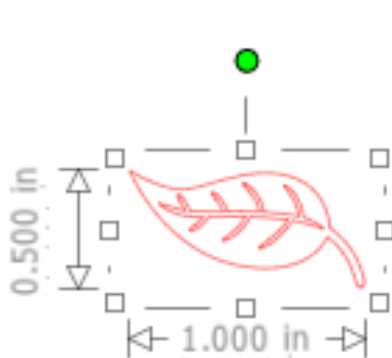
Мащаб

Тази функция променя размера на всички селектираните обекти с избран процент спрямо текущия им размер. Всяко число под 100% смалва обектите, а всяко над 100% ги увеличава. Например, ако изберете да промените размера на изображението на 50% спрямо сегашния му размер, ще смалите това изображение на половината. Обратното ако изберете да промените размера на 200%, изображението ще стане два пъти по-голямо. В полето отстрани можете да въведете всякакъв процент и с бутона приложи да приложите трансформацията към обекта.

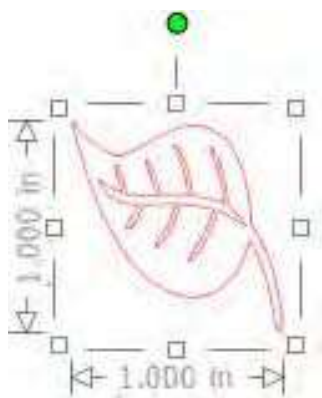
Задаване на точни размери

Тази опция позволява да промените размера на селектираните форми до конкретни стойности. Иконата с катинар определя дали при промяна на единия размер (ширина или дължина) ще промени пропорционално другия или не.

Например, погледнете примера с листото, първоначално то е било с височина 1 инч и ширина 2 инча, вижте какво се е случило с него при промяна на широчината му на 1 инч.



Със заключен символ катинар



С отключен символ катинар



Накланяне (само за версията Designer Edition)

Използвайки **Накланяне**, можете да наклоните формата си вертикално или хоризонтално. Можете да избирате от предварително зададени параметри или да определите Ваш собствен наклон.

Решетка



За улеснение, можете да включите опцията решетка. Чрез десен клик в празното работно поле и избор от падащото меню **Показване на решетката** или от панела **Настройка на страницата** (втория таб).

Сред опциите в панела **Настройки на страницата** са тези за включване и изключване на решетката, определяне на разстоянията между хоризонталите и вертикалите на решетката и определяне броя разделения между тях.



Включване на опцията **Прилепване към решетката**, ще накара обектите да се преместват на равни разстояния по разделенията на решетката. Това може да е полезно когато желаете да чертаете форми с точни размери. Можете да изберете стил на решетката традиционна квадратна мрежа или изометрична. Различните стилове са от полза при чертането на обекти в софтуера, като ориентир за размерите по време на чертане.



Цветът на решетката също може да бъде променен, спрямо предпочитанията ви. Можете да изберете от няколко готови предложения или да изберете друг цвят от палитрата.

Във версията Designer Edition, имате възможност да активирате **Водачи** и **Мишени**, които улесняват организацията на работното поле

6.7 Огледално обръщане

Някои ситуации и медии налагат изрязване на дизайните огледално. От друга страна може да желаете да обърнете обектите на обратно, за да постигнете търсен дизайнерски ефект.

За да обърнете огледално даден обект, той трябва да е селектиран, след което кликнете върху него с десен бутон на мишката и изберете една от опциите **Хоризонтално обръщане** или **Вертикално обръщане** от падащото меню.

Silhouette

Без приложено огледално обръщане

etteuonli2

Обърнато хоризонтално

2!rponette

Обърнато вертикално

etteuonli2

Обърнато хоризонтално и вертикално

Допълнителни опции за огледално обръщане могат да се изберът от списъка с опции за огледално обръщане в менюто **Обект**, подменю **Огледален образ**. От това меню можете да обръщате обектите си както бе показано по-горе, като изберете съответните опции от списъка.

Създаването на обърнати огледално копия, също е възможно чрез опциите в панела **Размножаване**, чрез които можете да правите копия обърнати огледално наляво, надясно, надолу или нагоре.



Оригинална форма



с копие от горе



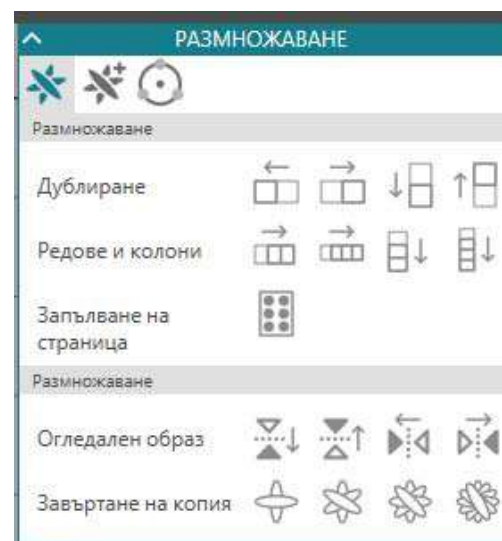
с копие отдолу



С копие наляво



с копие надясно



6.8 Подредба

Няколко обекта може да лежат един върху друг и да се застъпват. Тогава са полезни възможностите за определяне реда на формите, коя от тях да бъде най-отгоре и коя отдолу. Това най-често се ползва когато се работи с цветове и за направа на задачи за печат и рязане.

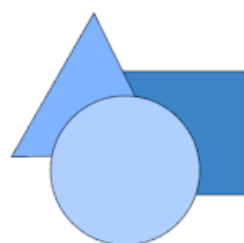


Изтегляне отпред

Чрез тази опция селектирания обект ще се премести най-отгоре, над всички застъпващи се форми.



Първоначален ред на формите



Кръгът е селектиран и изтеглен отпред

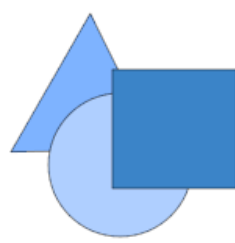


Изпращане на зад

Тази опция премества селектираната форма най-долу зад всички застъпващи се обекти.



Първоначален ред на формите



Триъгълникът е селектиран и изпратен назад



Към тези опции, също можете да използвате десен клик върху селектиран обект и изберете **Изпращане назад** или чрез иконата на тази опция. Тя премества селектирания обект една стъпка на зад, под формата зад него, а не най-отдолу под всички обекти.



Първоначален ред на формите



Триъгълникът е селектиран и изпратен една стъпка зад квадрата, чрез опцията **Изпращане назад**



По подобен начин, можете да използвате десен клик върху селектиран обект и изберете **Изтегляне напред**, за да преместите селектираната форма една форма напред.



Първоначален ред на формите



Кръгът е селектиран и изтеглен една стъпка на пред пред квадрата

6.9 Подравняване



Няколко обекта могат да бъдат подредени един спрямо друг. Опциите за това ще намерите в панела **Трансформиране**, първи таб.

Центрирай (спрямо средата)



Тази опция подравнява два или повече избрани обекта, така че те да бъдат подравнени в средата един спрямо друг.

Подравни в ляво



Тази опция ще подравни селектираните обекти, по лявата им страна, като запази разстоянията между тях от горе и долу.

Подравняване по център



Тази опция ще подравни два или повече селектирани обекти, по централната им вертикална ос, като запази разстоянията между тях от горе и долу.

Подравняване в дясно



Тази опция ще подравни селектираните обекти, по дясната им страна, като запази разстоянията между тях от горе и долу.

Подравняване отгоре



Тази опция ще подравни селектираните обекти, по горната им страна, като запази разстоянията между тях отляво и отясно.

Подравняване по средата



Тази опция ще подравни два или повече селектирани обекти, по централната им хоризонтална ос, като запази разстоянията между тях отляво и отясно.

Подравняване отдолу



Тази опция ще подравни селектираните обекти, по долната им страна, като запази разстоянията между тях отляво и отясно.

Разпредели хоризонтално



При селектирани най-малко три обекта и избор на тази опция, обектите се преподреждат, така че разстоянията между тях по хоризонтала да са равни.

Разпредели вертикално



При селектирани най-малко три обекта и избор на тази опция, обектите се преподреждат, така че разстоянията между тях по вертикала да са равни.

6.10 Размножаване



Размножаването на обекти, макар и подобно на копирането и поставянето, осигурява по-богат набор от възможности за създаване на желан брой копия едновременно, без да се използва копиране и поставяне за всяко копие и после ръчно да се преместват на необходимите места в работното поле. Тези опции създават копията максимално близо едно до друго, за да се оползотвори медията максимално пълноценно.

Ще откриете следните възможности панела **Размножаване**:

Дублиране наляво



Тази опция дублира избрания обект и поставя копието от лявата страна на обекта с възможно най-малко разстояние между копието и оригинала.

Дублиране надясно



Тази опция дублира избрания обект и поставя копието от дясната страна на обекта с възможно най-малко разстояние между копието и оригинала.

Дублиране нагоре



Тази опция дублира избрания обект и поставя копието от горната страна на обекта с възможно най-малко разстояние между копието и оригинала.

Дублиране надолу



Тази опция дублира избрания обект и поставя копието от долната страна на обекта с възможно най-малко разстояние между копието и оригинала.

Редове от три/ четири



Тези опции копират избрания обект и създават две или три негови копия едно до друго в редичка, подредени хоризонтално едно спрямо друго с минимално разстояние между тях.

Колоната от три/ четири



Тези опции копират избрания обект и създават две или три негови копия едно до друго в колонка, подредени вертикално едно над друго с възможно най-малко разстояние между тях.

Завъртане на едно / две / три / пет копия



Тези опции копират избрания обект и създават от едно до пет негови завъртани спрямо центъра му копия, който лежат над него.

Запълни страницата



Тази опция запълва зоната за рязане с колкото се може повече копия на селектирания обект.



Във втория таб на панела **Размножаване** имате допълнителни опции. Там имате възможност да дублирате избраното от Вас изображение колкото пъти желаете и на зададено от вас разстояние между копията, включително можете да изберете посока на размножение. След като сте избрали посоката и желания брой копия, кликнете бутона **Дублиране**, разположен в долната част на менюто, за да създадете копията.



Размножаване на обект по пътечка

Чрез тази опция можете да вземете един обект и да го поставите върху пътечка или форма. Веднъж поставен върху нея можете да създадете колкото искате негови копия по пътечката или контурите на формата.



6.11 Разполагане (само за версията Designer Edition)

За максимално добро оптимизиране на медията за рязане, използвайте функцията **Разполагане**.

Тя предлага две опции: да използвате цялата площ на материала за разполагане на обектите или да създадете конкретна зона, в която да ги поместите.

Ползване на зоната за рязане

Ако изберете **Ползване на зоната за рязане**, обекти ще се разположат по цялата площ на материала.

Ползване на селекцията

Ако желаете да разполагането да бъде в определена зона, първо начертайте тази зона върху работната площ. След това кликнете **Ползване на избраното** в менюто Разполагане. Обектите ще се разположат в определената площ.

Изберете всички обекти, които бихте искали да разположите. В меню **Разполагане** можете да настроите завъртането и отстоянието им до края на работната площ. Увеличеното въртене и/или намаленото отстояние ще доведат до по-сбито разположение на обектите.

След като направите необходимите корекции, кликнете **Разполагане** и обектите ще се разположат максимално оползотворявайки работната площ. Ако сте избрали повече форми, отколкото могат да се поберат вътре, софтуерът ще определи кои от тях най-добре се вмести в определената зона.



6.12 Промяна

Застъпващите се форми могат да бъдат модифицирани по различни начини. Панелът **Промяна** съдържа опции за сливане и други разширени възможности предлагащи модификации между застъпващите се обекти.

В панела Промяна можете да избирате между:



Свързване

Въпреки че тази опция се намира в панела **Промяна**, тя може да бъде достъпена по-бързо от бутона за бърз достъп намиращ се в лентата с инструменти над работната площ. Забележка: този бутон се появява при селектирани два или повече обекти.

Silhouette Silhouette

Не слята форма със застъпващи се линии

Слята форма при нея липсват застъпващите се линии

Сливането е особено полезно при рязане, използва се за да се получи една цяла форма.



Изваждане на всички

Тази опция ще отстрани застъпващите се участъци от формите, запазвайки непроменен най-горния обект.



Първоначален вид на формите



С приложено изваждане



Разделяне

Опцията **Разделяне** създава отделни елементи от застъпващите се сегменти. Работи с до 8 селектирани форми.



Първоначален вид на формите



С приложено Разделяне



Изваждане

Тази опция отстранява всички застъпващи се части, заедно с най-горния обект, така че да остане само обекта отзад с премахната застъпваща се част.



Първоначален вид на формите



С приложено изваждане



Пресичане

Тази опция остава само застъпващата се част от застъпващите се обекти.



Първоначален вид на формите



С приложено пресичане



Отрязване

Тази опция отстранява всички участъци, които не са споделени поне от два обекта които се пресичат.



Първоначален вид на формите



С приложено отрязване



Съединени пътечки (Направи / Освободи)

Тези опции са същите като вече описаните в точка 6.3 отнасящи се за **Съединените пътечки**. Този инструмент ще направи от застъпващите се форми една съединена пътечка, аналогично можете да отмените това действие с Освобождаване.



Отделяне на очертанията

Когато формите са запълнени или имат дебели контури, можете да използвате тази опция за да разделите запълването от контурите, за създаване на две отделни форми. Едната от които е само контура, а другата само запълването.



6.13 Офсет (очертаване с изместване)

Опцията **Офсет** се използва за очертаване на линии около обекти за рязане, често за дизайнерски цели, но и за създаване на така наречените раздувки около обекти за печат и рязане. Раздувката представлява равномерно уголемена форма, която се печата, а по оригиналната форма се реже, така че след рязане да се компенсира евентуалното отместване от печата и рязането.

За да приложите офсет, първо селектирайте обекта.

Първоначален обект

В панела **Офсет** започнете с избиране на действие офсет- външен (за създаване на очертание извън формите) или вътрешен (за създаване на очертание навътре във формите).

Имате избор за вида на ъглите, заоблени или остри.

При кликването на бутона за Офсет получавате отправна точка за започване на настройките за офсет. Можете прецизно да настроите ефекта на изместването на желано разстояние чрез плъзгача или с въвеждане на точен размер.

След като постигнете търсения ефект можете да приложите офсета към формата чрез клик върху бутона **Прилагане**.

Обект с приложен външен офсет

Възможно е да създадете и обратния ефект, при който контурите се свиват навътре. Тази опция е подходяща да се използва когато желаем да запълним плътно текст с обикновена писалка чрез функцията чертане на плотера.

Обект с приложен вътрешен офсет



6.14 Превръщане в криви

Опциите за обръщане в криви се използват за автоматично създаване на контури за рязане от вмъкнати външни изображения. Важно е да отбележим, че плотера реже по векторни обекти, за да се обърне във векторна форма едно обикновено изображение се използва функцията **Превръщане в криви**. Производителя Silhouette не може да гарантира качеството на изображенията, които не са създадени от него, или изображения на трети страни, които не се предлагат в магазина за дизайн Silhouette. Функцията **Превръщане в криви** не бива да се използва за очертаване на защитени с авторски права изображения.

След като отворите или вмъкнете изображение което сте съхранили на вашия компютър, (как става това е описано в точка 3.4), отворете панела **Обръщане в криви** и кликнете на бутона **Избор на област за обръщане в криви**. Това ще ви даде възможност да очертаете правоъгълник около изображението, което желаете да обърнете в криви. Можете да модифицирате и премествате този правоъгълник, като всеки обикновен обект в работното пространство, това е полезно за разширяване и прецизно обхващане на участъка, който желаем да обърнем в криви. Селектирания участък визуализира изображението с плътни жълти участъци върху него, от тях се образува новия обект за рязане според приложените настройки за превръщане в криви. Тези настройки осигуряват по-прецизно или по-свободно прилагане на очертаващ ефект в зависимост от избраните настройки (експериментирайте с различни стойности на плъзгачите, като се стремите да запълните с жълто максимална част от изображението).

След като сте постигнали максимално запълване с жълто, можете да преминете към прилагане на ефекта към вашето изображение, тук имате избор между:

Обръщане в криви

Тази опция ще направи контур за рязане около всеки жълт участък.

Обръщане в криви по външния край

Тази опция създава линия само по външните контури на жълтата част, пренебрегвайки вътрешните части.

Обърни в криви и раздели

Тази опция очертава външния ръб на жълтите зони и ги отделя от останалия фон на растерното изображение.



Обърни в криви по цвят (само за версия Designer Edition)

Тази опция обръща в крива равномерно оцветен участък от картинката. Изберете отметката „Обърни в криви всички участъци с един и същ цвят“ за да обърнете в криви всички зони на картинката съдържащи този цвят.



Магнитно обръщане в криви (само за версия Designer Edition)

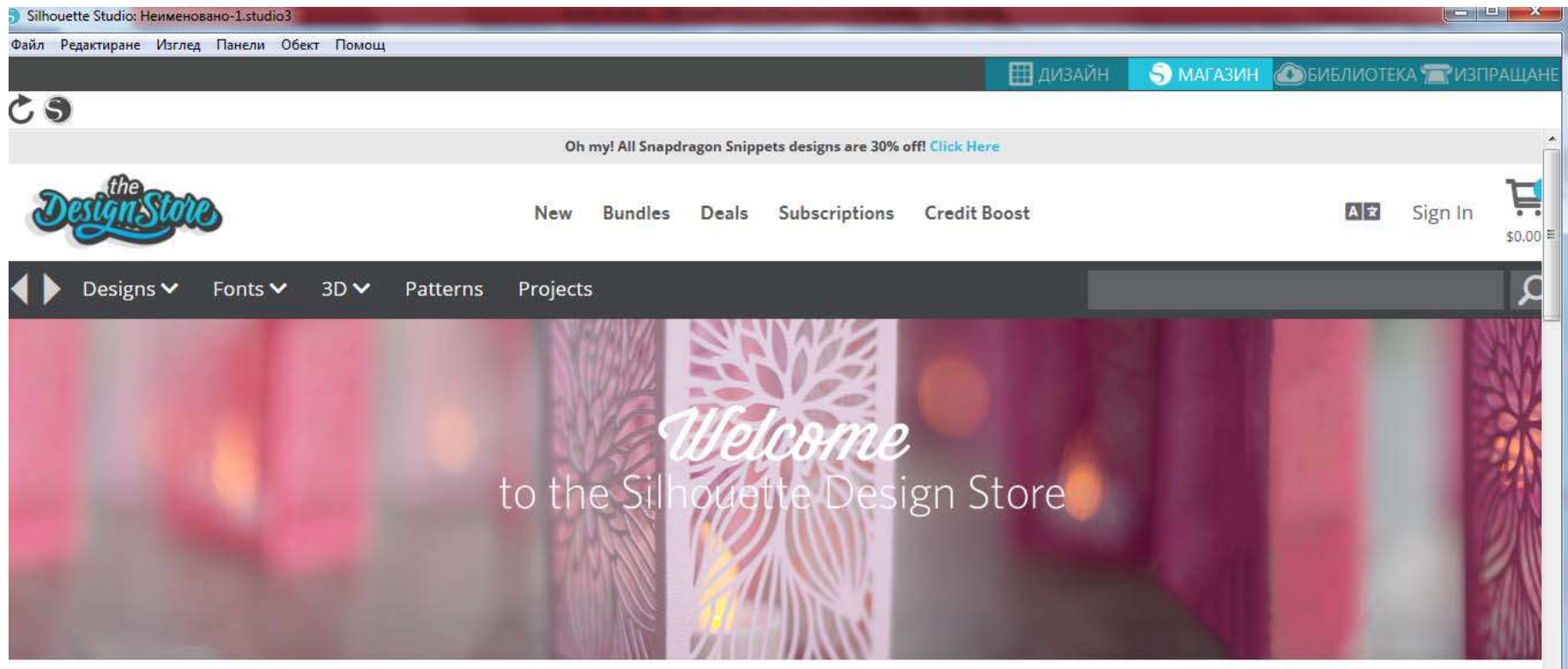
Това е магнитен инструмент, който прилепва към изображение в процеса на очертаването му. Всяко кликане на мишката оставя магнитна точка. След като изображението е очертано, останалият фон ще бъде изрязан.

7 – Библиотека и онлайн магазин

Софтуерът Silhouette Studio® съдържа библиотечна част която спомага за организирането и съхранението на закупените онлайн дизайни и проектите създадени от потребителя.

Онлайн магазина Silhouette Design Store съдържа готови за изработка проекти за закупуване и директно рязане.

Библиотеката и Магазинът могат да бъдат извикани от десния край на най-горната лента с инструменти. Софтуерът визуализира панела който в момента е отворен.



7.1 Библиотека

Библиотеката е мястото в което се съхраняват всички дизайни получени с покупката на устройството, като и тези които са отделно закупени. Съдържанието в библиотеката може да бъде организирано по категории, подреждано и разглеждано.

Преглед

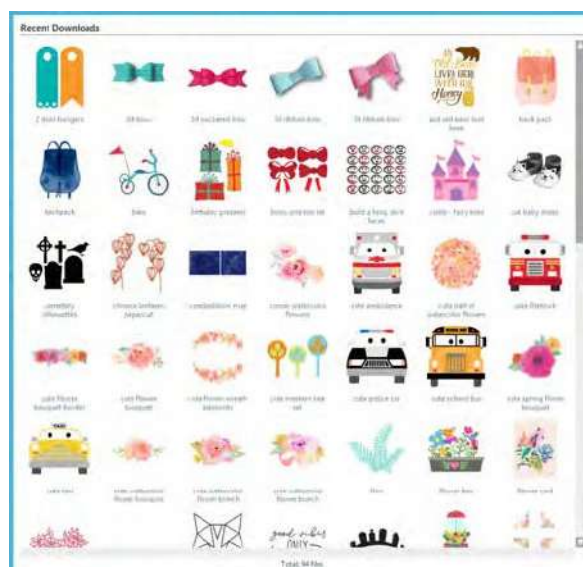


Можете да виждате проектите си в библиотеката като икони, чрез опцията **Разглеждане като икони**



Друг вариант е да виждате проектите си в библиотека като списък с повече подробности, за целта кликнете върху опцията **Разглеждане като списък**

В режима Списък можете да подреждате файловете си по име, категория, дата на изтегляне, създател или размер, като кликнете два пъти на заглавието на колоната.



Библиотеката в режим икони

Name	Date Modified	Category	Artist	Type	Size
2 deer hangers	4/7/2017	Regular Cut	Los Wiltona	studio	29.2 KB
3d bow	4/5/2017	3D Crafts	Pincky Jane	studio	47.1 KB
3d packaged bow	4/5/2017	3D Crafts	Janice Capps	studio	85.9 KB
3d ribbon bow	4/5/2017	3D Crafts	Alar K	studio	27.5 KB
3d ribbon bow	4/5/2017	3D Crafts	Alar K	studio	34.2 KB
and old black iron fork	4/16/2017	Regular Cut	Neges Hardy Designs	studio	150.4 KB
back pack	4/11/2017	Print and Cut	Dear Lolly	studio	157.8 KB
backpack	4/11/2017	Print and Cut	Dear Lolly	studio	174.4 KB
bike	1/13/2016			studio	45.3 KB
birthday presents	4/5/2017	Regular Cut	Jessie Warnock	studio	54.5 KB
bow and bow tie	4/9/2017	Regular Cut	Stephen Galt	studio	58.1 KB
build a face, stick faces	4/5/2017	Regular Cut	Stephington Designs	studio	201.9 KB
card - baby shoes	4/7/2017	Regular Cut	Goodiebug Design	studio	61.2 KB
card - baby shoes	4/7/2017	3D Crafts	Terrie Daniel	studio	162.2 KB
card - baby shoes	4/16/2017	Regular Cut	Michelle Ramez	studio	43.7 KB
chicken pattern paper cut	4/4/2017	Regular Cut	Ho Squared	studio	101.4 KB
celebration shop	4/11/2017	Print and Cut	Dear Lolly	studio	874.3 KB
center wall paper flowers	4/15/2017	Print and Cut	Angie Malen	studio	168.8 KB
card - ambulance	4/11/2017	Regular Cut	StudioMatters	studio	41.6 KB
card - ball of watercolor flowers	4/18/2017	Print and Cut	Angie Malen	studio	750.1 KB
card - birthday	4/11/2017	Regular Cut	StudioMatters	studio	43.2 KB
card - flower bouquet border	4/11/2017	Print and Cut	Angie Malen	studio	177.4 KB

Библиотеката в режим списък

Достъп до съдържанието на библиотеката

За да получите достъп до изображенията в библиотеката, можете да:

- Кликнете два пъти върху избрания файл, за да се отвори в работната площ
- Плъзнете изображенията от Вашата библиотека в работната площ (само когато се вижда работната площ)

Категоризиране и управление на библиотеката

С времето библиотеката Ви ще се запълва все повече с проекти, тогава може да подредите различните проекти по нови папки и да сортирате файловете според Вашите предпочитания.

Можете да добавяте нови папки, като кликнете с десен бутон върху Библиотека и изберете **Нова папка** от отварящото се меню.

Веднага след като сте направили нова папка, можете да я наименувате както желаете. В създадената папка можете да премествате файлове с влачене и пускане. С десен клик върху папката можете да направите подпапка. За изтриване на папка (заедно с цялото ѝ съдържание), кликнете върху нея с десен бутон на мишката и изберете **Изтриване**.

В допълнение към създаването и редактирането на папки, можете и да премахвате файлове от библиотеката. Ако кликнете с десен бутон върху файл, ще можете да го изтриете, преименувате, сортирате в настоящата папка или да покажете/скриете свойствата му. Тези свойства са описание на проекта (когато е изтеглено от Магазина за дизайни) и свързаните с него ключови думи.

Когато изтриете изображения или папки, те се преместват в кошчето на библиотеката. Можете да възстановите някое от тези изображения или папки, като ги плъзнете обратно във Вашата библиотека. Ако, обаче, изтриете някое съдържание от кошчето, то ще бъде безвъзвратно изтрито от компютъра Ви.

7.2 Онлайн магазин за дизайни

Магазинът за дизайни Silhouette предоставя допълнително съдържание за теглене не само от производителя Silhouette, но и от различни независими творци и компании. Можете да получите достъп до магазина за дизайни Silhouette от софтуера Silhouette Studio®, за целта се нуждаете от интернет връзка.

Магазинът е достъпен по всяко време, 24 часа в денонощието, 7 дни в седмицата.

Дизайните могат да бъдат закупени поотделно и добавяни в библиотеката, както и има възможност за закупуване на абонамент срещу месечна такса. В магазин за дизайни Silhouette ще намерите допълнителна информация за видовете абонамент.

Всички дизайни от магазина притежават следните характеристики:

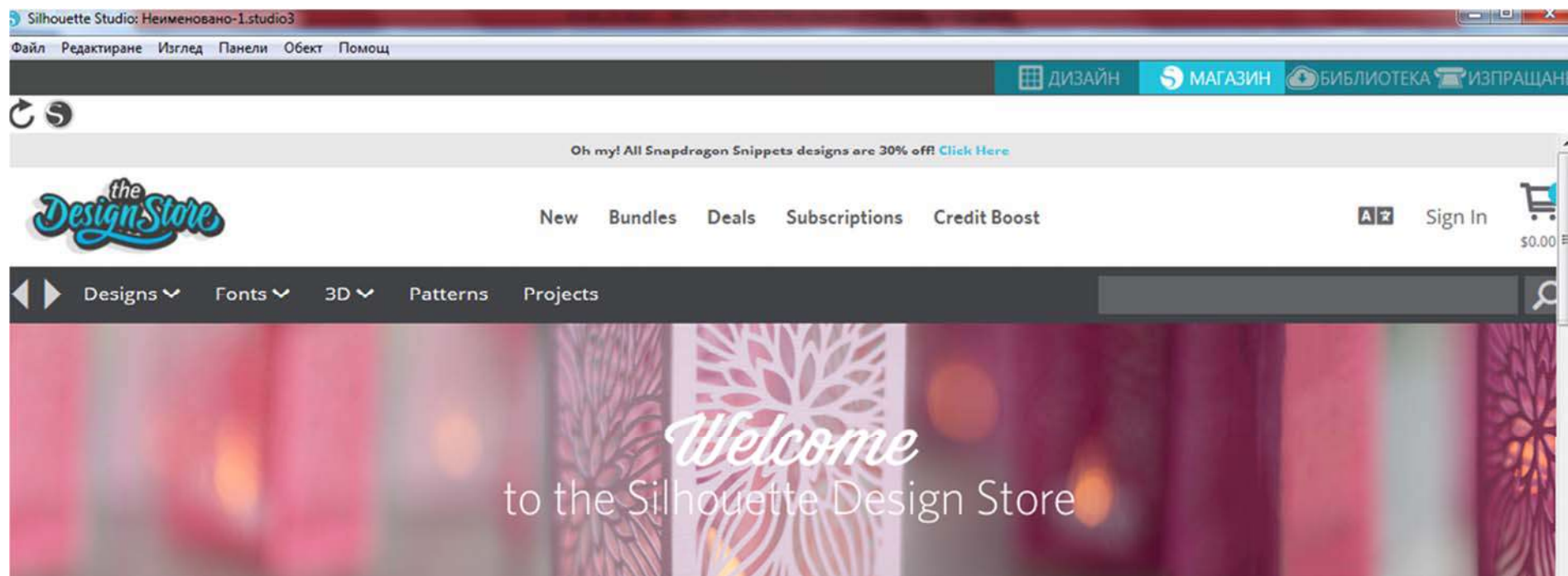
- Можете да изтеглите готови дизайни, като използвате всяка от популярните кредитни карти, карти за изтегляне или абонаментни кредити
- Неограничена употреба (не е нужно да сте свързани с Интернет, за да имате достъп след закупуване)
- Възстановяване (в случай на повреда или подмяна на компютъра)
- Възможност за промяна на размера и трансформация според Вашите предпочитания (като ползвате инструментите на Silhouette Studio®, разгледани в предишните раздели в това ръководство)

Карти за изтегляне / Download Cards

Silhouette предлага карти за изтегляне, които предоставят кредит, валиден за изтегляне на всякакво съдържание на магазина, което бихте желали да закупите и да добавите към Вашата библиотека. На гърба на всяка карта ще намерите два кода. В долния десен ъгъл се намира идентификационният номер на картата. Зад сребристата ивица за сигурност е кодът за изтегляне. Той е 16-цифрен.

Вход в магазина

След като кликнете раздел Магазин, ще ви се покаже началната му страница.



Sign In

email:

password:

[\(Forgot password?\)](#)

☐ Stay signed in?

Don't have an account? [Sign up FREE](#)

Можете да влезете или да се регистрирате, ако все още не сте го направили, като кликнете върху линка в горния десен ъгъл **Sign in** и отбележите **Sign up Free**.

За да създадете профил е необходимо да въведете Вашето име, електронна поща (която ще бъде Вашето потребителско име) и желаната парола.

Опции в Моя профил / My Account Options

След като влезете в профила си, ще намерите икона с формата на човек в горния десен ъгъл, наименувана Моят профил, тя съдържа инструменти за управление на профила Ви. Предлага следните опции:

Промяна на информацията в Моя профил / Change My Account Information – позволява да промените имейла и паролата си.

История на моите тегления / My Download History – позволява да прегледате историята на всички закупени дизайни. Можете да разглеждате направените покупки, да възстановите конкретна покупка, ако е имало прекъсване на връзката в процеса на изтегляне.

Възстановяване на всички изтеглени дизайни / Recover All Downloaded Designs – позволява да възстановите всяко предварително изтеглено съдържание, ако желаете да инсталирате софтуера на нов компютър заради повреда или смяна на компютъра.

Добавяне на карта за изтегляне към Моя баланс / Add a Download Card to My Balance – тук можете да въведете кодовете на картите за теглене, за да ги добавите към наличното салдо на Вашия профил.

Управление на Моите кредитни карти / Manage My Credit Cards – позволява да управлявате всяка информация за кредитната карта във файл, използван за заплащане на абонаменти или индивидуални покупки.

Пазаруване

Можете свободно да разглеждате всички налични дизайни в магазина на Silhouette без никакво задължение за закупуване. В лявата част на прозореца ще намерите помощник за навигация. Докато избирате категории или търсите изображения, ще видите и списък с близки до вашето търсене дизайни.

Ако търсите нещо конкретно, можете да потърсите по име или дума, която да въведете в полето намиращо се горе в дясно.



След като разгледате различните предложения и изберете какво е подходящо за вашите цели, можете да го добавите във вашата кошница като кликнете върху бутона **add to cart**:



Под избрания дизайн се показват подобни дизайни.



Забележете че дизайните, които вече сте закупили не могат отново да бъдат добавени във вашата кошница.

Изтегляне



Можете да продължите да разглеждате и добавяте още дизайни във вашата кошница, докато не сте готови за плащане. След като приключите с разглеждането и желаете да платите, кликнете върху иконата **Моята кошница** в горния десен ъгъл на прозореца за пазаруване.

В отворения се прозорец ще видите списък със всички дизайни, които сте добавили, ако желаете да заплатите и изтеглите тези файлове кликнете на бутона **Checkout**. Ако имате кредит в профила си от ваучер за изтегляне или кредит от абонамент, общите разходи ще бъдат изтеглени автоматично от салдото Ви. Ако нямате средства или те не са достатъчно да покрият общата сума на всички дизайни, които желаете да закупите, ще бъдете подканени да предоставите информация за кредитната си карта или да добавите код на закупен ваучер.

След като направите това ще бъдете подканени да въведете парола, за да потвърдите покупката си. След въвеждане на паролата за потвърждаване на покупката, в панела над магазина ще видите библиотеката и ще можете да прегледате закупените дизайни по време на изтеглянето им в библиотеката. Закупените дизайни автоматично ще се заредят в библиотеката Ви.

RECENT DOWNLOADS



Можете да продължите да разглеждате дизайни или да излезете от панела **Магазин**. След като всички изтеглени дизайни се появят в библиотеката Ви в папката **Скорошни изтеглени**, можете да ги подредите по ваше желание в създадените от Вас папки. Дизайните ще останат в папка **Скорошни изтеглени** докато не ги преместите.

Ще забележите че закупените дизайни се запазват в библиотеката Ви, докато изтеглените шрифтове отиват в специалната папка **Шрифтове**. Можете да достъпите тези шрифтове чрез двоен клик върху тях в библиотеката, това действие автоматично ще Ви прехвърли в панела дизайн и ще активира инструмента за писане, така че да можете да наберете текста с желания шрифт. Също така можете да достъпите шрифта както е описано в секция 5 в това ръководство.

Възстановяване на изтегляния

Silhouette America поддържа базата данни на всички потребители на Silhouette и историята на техните тегления. В случай на повреда или замяна на компютъра, след като отново сте инсталирали софтуера на новия си компютър, можете да влезете във **Вашия потребителски профил** на Silhouette с имейл адреса и паролата си. След като влезете в профила си, можете да отидете на опциите в **Моя профил**, за да изберете **Възстановяване на всички изтеглени дизайни/ Recover All Downloaded Designs**.

Ако притежавате няколко компютъра (например настолен компютър и лаптоп) и желаете да възстановите последните закупени изображения на втория компютър, вместо да използвате опцията **Възстановяване на всички изтеглени дизайни/ Recover All Downloaded Designs**, можете да посетите Вашата История на тегленията в профила ви, за да получите достъп до списъка с предишните Ви покупки. В този раздел можете да кликнете върху предишен номер на поръчка и да възстановите поръчката си. Можете и да извършвате възстановяване на отделни поръчки само за ограничен брой компютри, които са Ваша собственост.

Използването на функциите за възстановяване няма да възстанови създадените от Вас дизайни. Само изтеглените дизайни, закупени в секцията за пазаруване, могат да бъдат възстановени. Можете да направите резервно копие на създадените от Вас дизайни, като ги запазите на диск или друго устройство за съхранение.

Silhouette America управлява броя на уникалните компютри, в които влизате и си запазва правото да преустанови или премахне профилите на регистрирани потребители на Silhouette, чиято дейност в профила е подозрителна или е индикатор за публично споделяне на файлове.

Препоръка!

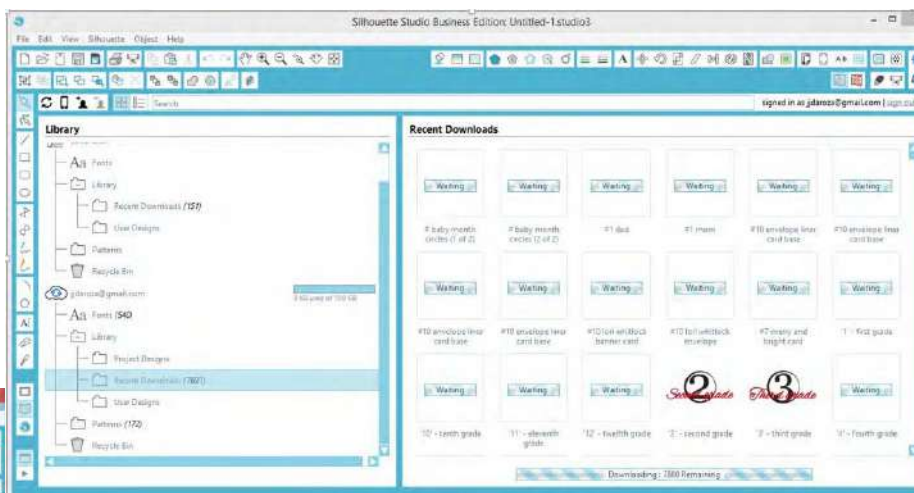
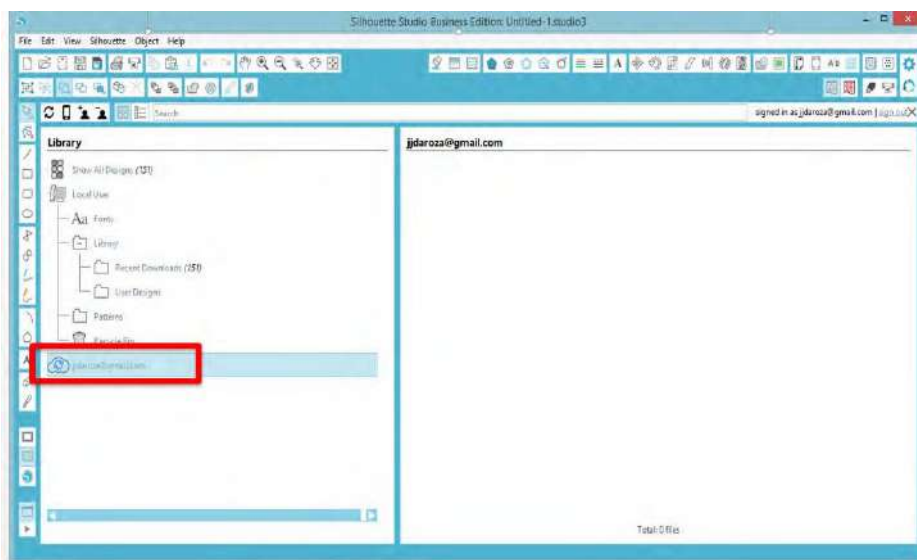
За да сте сигурни че дизайните Ви (изтеглени и направени от вас) няма да бъдат повредени при съхраняване в облака (дължащо се на лоша интернет връзка) или изгубени при евентуален блокаж на компютъра, силно Ви препоръчваме да ги записвате и на външна памет. Така ще сте сигурни, че каквото и да се случи дизайните ви ще са на достъпно място.

Silhouette Cloud /Облачното пространство на Silhouette /

Silhouette Cloud работи в комбинация с Silhouette Studio® Mobile, за да синхронизира всичките си проекти на различни устройства. Можете да синхронизирате до пет устройства с Вашия Cloud акаунт. Ако не използвате няколко устройства, Silhouette Cloud е от полза за поддръжката на Вашите проекти и за предотвратяване на необходимостта от възстановяване.

Silhouette Cloud предоставя неограничено място за съхранение на изтеглянията от Silhouette Design Store. Налично е 1 GB персонализирано съдържание. Членовете на Club Silhouette получават 5 GB хранилище за персонализирано съдържание. “

За да синхронизирате Вашите файлове, хванете ги и ги завлечете на иконата със символа на облак (показан по-долу на изображението). Софтуера ще ви помоли да се впишете в акаунта си. След като направите това облака ще синхронизира дизайните ви.



Вашата облачна библиотека е самостоятелна папка в библиотеката Ви. Имате възможността да избирате къде да запазвате дизайните си в локалната папка (локален потребител) на компютъра си или в облака който е наименуван с вашият мейл. Съхранените файлове в Локален потребител ще виждате само от този компютър.

За да управлявате устройства в облака, отворете опциите на Вашия профил в магазина Silhouette Design.



8 – Съхранение

След като създадете дизайн или проект, можете да го съхраните със следните опции.

Запазване

Опцията **Запазване** е основна функция за съхранение на файловете във формат STUDIO в папка на вашия компютър. Тези файлове могат да бъдат прехвърлени и на външна памет за резервно копие.

Запазване като

Тази опция в менюто Файл, позволява да наименувате файловете които съхранявате отново в избрана от вас папка на вашия компютър. Можете да направите резервно копие на тези файлове на външен преносител, с цел да ги запазите в случай на повреда на компютъра.

Запазване на избора

Тази опция в менюто Файл, съхранява само селектираните обекти, като отделен файл отново във формат STUDIO. Файлът може да бъде съхранен в желана локация на компютъра Ви и отново може да бъде записан на външна памет като резервно копие.

Запазване в библиотеката

Тази опция се намира в менюто **Файл-> Запазване като -> Запазване в библиотеката**. Тази опция съхранява файловете ви в библиотеката. При запазване на изображенията в библиотеката, те ще бъдат добавени към раздел Потребителски дизайни. Така съхранените файлове не могат да бъдат достъпени ръчно в папките на компютъра ви, което означава че не могат да бъдат ръчно прехвърлени на външна памет. Затова силно препоръчваме да съхранявате резервно копие на вашия компютър с обикновената опция **Запазване като-> Запазване в харддиска**.

Импортиране към библиотека

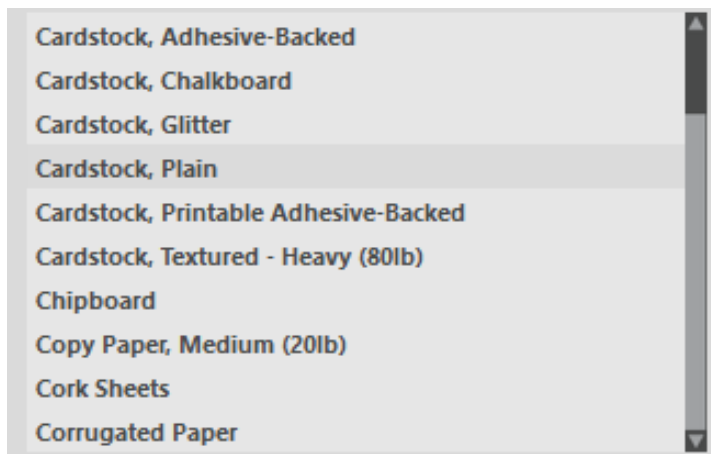
Тази опция се различава от опцията Съхрани в библиотеката. Чрез импортиране към библиотека можете да добавите файлове които се намират на компютъра ви във вашата библиотека.

9 - Рязане/скициране

9.1 Изпрати

След като сте готови с вашия проект съдържащ обекти за рязане, текстове и неща за рисуване в работното поле, отворете панела **Изпращане**.

Материал



В меню **Материал** е предоставен списък на популярните материали, които са подходящи за рязане с Silhouette, както и всички специални материали, предлагани от Silhouette. Кликнете върху материал от списъка, за да го изберете.



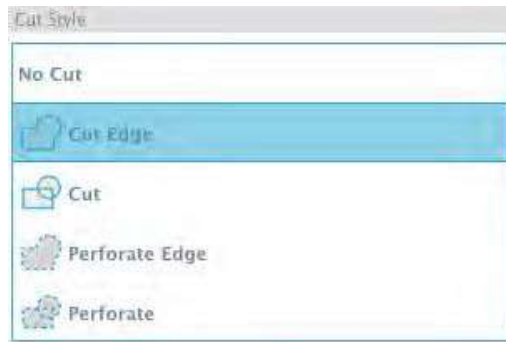
Можете и да добавите свой материал за рязане чрез клик върху иконата с плюс, или да премахнете материал чрез иконата с минус.

Когато изберете материал от списъка (или създадете такъв), ще ви се отворят препоръчваемите настройки за рязане. Ако има нужда коригирайте тези настройки. Например ножчето трябва да се подава толкова колкото е дебелината на картоната, ако сте избрали материал **Картон обикновен** и там е зададена стойност на изваждане на ножчето 6, а реално картоната ви покрива ножчето на степен 3, коригирайте настройката на 3. Можете да запазите тези промени.



Действие с: Опростен

В режим **Обикновено рязане** се извършва едновременно рязане на всички линии. Линиите за рязане могат да се включват или изключват поотделно за рязане, но не могат да бъдат сортирани за изрязване в определена последователност.



В режим **Обикновено рязане** можете да настроите **Стила на Рязане** за отделните линии във Вашия проект. Когато кликнете върху тази опция, работната Ви площ веднага ще подчертае всички линии с дебел червен цвят, за лесна ориентация какво ще се реже. За да промените стила на рязане на дадена линия, трябва само да кликнете върху нея и след това да изберете от списъка новия стил. Разполагате със следните опции линии:

Няма изрязване – Тази опция изключва изпращането на линии към устройството Silhouette. Въпреки че виждате тези линии на екрана си, изрязването им ще бъде предотвратено чрез избиране на тази опция.



Изрязване – Тази опция гарантира, че избраната линия ще бъде отрязана, независимо от това къде е поставена, дали се припокрива или е в рамките на по-голям обект. Линиите с това свойство се изрязват, дори ако се пресичат с други линии, които са определени като линии от типа “Изрязване по периферията” или “Перфориране”.



Изрязване по крайщата – Тази опция ще изреже само по външните контури избраните обекти и ще елиминира рязането на застъпващите се вътрешни линии. Тази опция може да бъде за предпочитане при създаването на задачи за печат и рязане.

Действие по: Линия, Цвят на запълване или Слой

Имате възможност да разделите проекта си за изпълнение на няколко етапа. Това е особено полезно когато проекта ви трябва да се изреже от няколко цветни картона или смятате да използвате функцията чертане с писалката след което да изрежете. Можете да определите реда на изпълнение по цвят на линията, запълването или по слой (само за версията Designer Edition).



По линия – Всички цветове на линии в документа ви, ще бъдат представени в менюто за рязане. Зависимост от цвета на линиите, можете да изключите някои цветове, съответно линиите с тези цветове няма да бъдат изрязани. Можете и да промените реда на изпълнение на тези линии, чрез влачене съответния цвят нагоре или долу в менюто.



По запълване - Всички цветове на запълване на обектите в документа ви, ще бъдат представени в менюто за рязане. Можете да ги изключвате/включвате и да подреждате последователността им на рязане.



По слой (само за версията Designer Edition) - Всички слоеве в документа ви, ще бъдат представени в менюто за рязане. Можете да ги изключвате/включвате и да подреждате последователността им на рязане.



Включване и изключване на линиите за рязане- Можете да включите или изключите линиите за рязане, като поставите отметка (или премахнете отметката) в квадратчето до цвета или слоя за рязане.



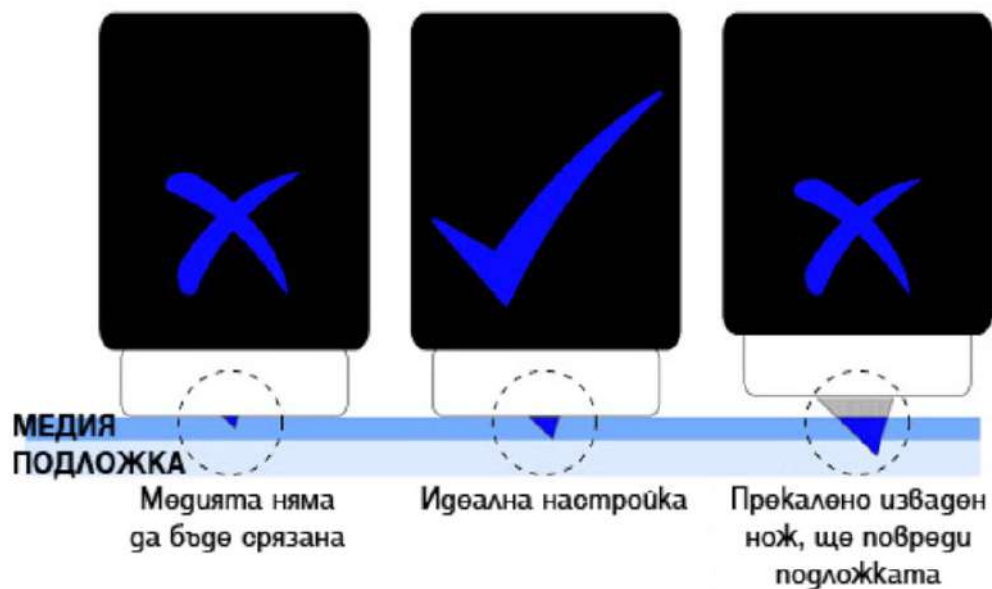
Включване или изключване на автоматичното сливане- в **опростен режим** можете да включвате или изключвате автоматичното сливане чрез селектиране на избраните форми и кликане върху символите в ляво. При активирано сливане застъпващите се форми с един и същ цвят на линията ще бъдат обединени в едно цяло.

Определяне на реда за рязане – За да подредите последователността на рязане на линиите с различни цветове, просто кликнете върху желан цвят от списъка и го влачете на горе или долу. Последователността на рязане на цветовете/ слоевете е от горе на долу в списъка т. е. най-горния цвят/ слой се изрязва първи.

Добавяне на пауза – Паузите са особено полезни когато работите с няколко цвята химикалки и се нуждаете различните елементи от дизайна да бъдат изпълнени с различен цвят. В този случай се нуждаете от пауза, за да смените инструмента. За да зададете пауза след като слоя/ цвета е изпълнен, кликнете с десен бутон върху него и изберете „добавяне на пауза“.

Препоръчвани настройки на ножа—

Металната режеща част на ножчето трябва да се подава толкова колкото е дебелината на медията която сте избрали да режете. Вижте изображението по долу.



съответно плотера ще минава по два или три пъти по всяка линия. Тази функция е полезна за по-чисто изрязване на по-твърди медии и когато даден картон не може да се среже до долу само с едно минаване на ножа на максимална степен.

Скорост – скоростта се измерва в сантиметри в секунда x 10. С други думи Silhouette устройствата могат да режат от 10 см в сек до 100 см в сек. За постигане на оптимален резултат при рязане на твърди медии като картон и при рязане на сложни и фини детайли, се препоръчва по-бавна скорост.

Сила – силата на рязане се измерва в приблизително 7 грама натиск на стъпка и има 33 стъпки. Silhouette плотерите могат да режат с натиск от 7 грама до 230 грама натиск. По-твърдите картони изискват по-висок натиск на рязане.

Етапи – Тази опция позволява да се въведе стойност от 1 до 10. По подразбиране е 1 което означава, че машината ще мине с ножчето по всички линии в дизайна ви един път. Ако се въведе стойност 2 или 3,

Рязане със застъпване на линеен сегмент

След като сте избрали вида на материала, ще намерите опция за рязане със застъпване, която може да бъде включена или изключена, чрез клик върху желаната опция:



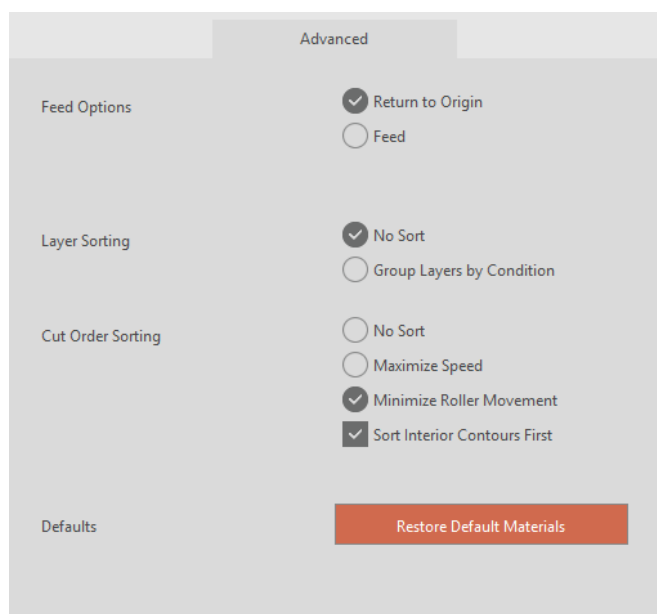
По подразбиране тази опция е изключена. Поставяйки отметката всички линии ще се режат с леко застъпване. Тази опция ще Ви помогне да осигурите по-качествено рязане в следните случаи:

- Рязане на по-дебели/по-плътни материали
- Рязане на ситни надписи и дребни елементи, както и форми с остри ръбове (независимо от вида на материала)

Тази опция няма ефект върху заоблените ръбове. Тя подобрява резултатите при рязане на форми с остри ръбове.

Допълнителни настройки за рязане

Меню Разширено Изпращане предлага няколко опции за специализирано рязане с Вашия Silhouette.



Опции на зареждане - опцията Връщане към началото ще върне материала обратно до първоначалната точка след приключване на работата. Опцията Зареждане ще продължи да зарежда материала след първоначалната точка.

Сортиране на слоевете - опцията Без сортиране ще запази първоначалното местоположение на Вашите изображения, докато Групиране на слоевете ще сортира изображенията Ви в съществуващите в документа слоеве.

Сортиране на реда на рязане - Тези опции позволяват да контролирате реда, по който проектът Ви ще бъде отрязан. Опцията Без сортиране не прави помяна в реда на рязане, а просто изрязва формите според тяхната подредба. Опцията Максимална скорост оптимизира реда на рязане за възможно най-бързо изпълнение на задачата. Опцията Минимизиране движението на ролките ще изреже проекта с минимално въртене на ролките назад и напред, за да е по-лесно рязането на по-деликатни материали, при които се изисква по-бавно движение на ролките. Квадратчето Сортиране първо на вътрешните контури Ви позволява да определите дали вътрешните линии на изображенията да бъдат отрязани първи (с поставена отметка) или те да бъдат отрязани с всички останали части на изображението в процеса на рязане (без поставена отметка).

9.2 Извършване на тестов прорез

Преди да започнем да режем какъвто и да е материал е най-добре да направим един тестов прорез, за да установим дали настройките за скорост, сила и изваждане на ножчето са достатъчно добри. Тестовото рязане ни помага да определим точните настройки. Ако при първия тест рязането не се получи със задоволителен резултат, правим корекция на силата на рязане и опитваме отново. Целта е да постигнем качествено рязане.

Опцията за тестово рязане се намира в меню Изпращане.



За да направим тестов сряз, първо използваме стрелките, за да преместим върху участък на хартията/медията, който е свободен за тестове.

След като ножчето е на подходяща позиция върху медията, можем да натиснем бутона Тест. Машината изрязва малък квадрат с триъгълник в него. Отлепваме го и проверяваме дали е чисто изрязан. Ако не е срязан до долу, а ножчето се подава колкото е дебел картона – увеличаваме силата на рязане. Ако не е срязан до долу и ножчето видимо не е достатъчно извадено спрямо дебелината на картона – изваждаме ножчето. Забавянето на скоростта на рязане също помага за по-прецизно рязане. След всяка корекция на настройките е добре да направим още един тест.

9.3 Рязане / скициране

След като сме установили правилните настройки и сме готови да изпратим дизайна за рязане трябва да се уверим, че материалът е зареден правилно и че сме поставили правилно ножа за рязане или писалката в случай, че ще чертаем.

Моля, отворете “Ръководството за бърз старт на Silhouette”, получено с Вашия Silhouette плотер, където ще намерите допълнителни указания за подготовката на ножа и подложката за рязане.

При използване на модела Cameo, се уверете също, че сте настроили ролките на правилното разстояние, в зависимост от това дали използвате подложка за рязане или в зависимост от размера на използвания материал. Панелът Изпращане ще Ви насочи коя настройка за ролките да използвате, ако не сте сигурни. Ако е необходимо, моля, вижте “Ръководството за бърз старт на Silhouette” за допълнителна информация как да настроите ролките Cameo.

Извършване на рязането

Когато заредим материала в Silhouette и изберем подходящите настройки, сме готови да изпратим проекта към Silhouette. За да стартираме, просто натискаме бутона **Изпращане**.

След като машинята приключи с рязането, можем да свалим медията от подложката за рязане, като натиснем бутона **Свали от работния плот** на плотера.

10 – Печат и рязане

Режещите плотери Silhouette имат специална функция за разчитане на отпечатани изображения и изрязване на елементи от тях по предварително зададени контури в софтуера Silhouette Studio®. С други думи, имаме възможност да отпечатваме пълноцветни обекти на обикновен принтер, да ги заредим на плотера и той да изреже около тях.

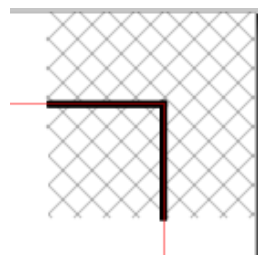
10.1 Регистрационни маркери

Плотерите Silhouette, Silhouette SD, Cameo, Portrait и Curio имат оптичен скенер за разчитане на маркери, които могат да бъдат поставени и отпечатани от Silhouette Studio®. Контролните точки използвани от плотера за сканиране се наричат регистрационни маркери. Те се включват от софтуера и биват автоматично поставяни по краищата на работния лист. Плотерът Silhouette ги прочита и в зависимост от местоположението им знае точно къде около отпечатаното изображение са разположени линиите за рязане. Регистрационните маркери се използват само при печатане на изображения с цел изпълнение на задачи за печат и рязане.



За да включим регистрационните маркери, отиваме в панела Настройки на страницата, раздел Регистрационни маркери

В полето стил имаме избор между Тип 1 и Тип 2. При необходимост може да се промени размера и отстоянието на маркерите от ръба на листа. Трябва да знаем, че прекалено малките маркери са трудни за намиране от скенера на устройството. Оптимален размер на маркерите е 15 мм дължина и 15 мм отстояние (опция Позиция) на маркерите от ръба на листа.



Ще забележите щриховка околко маркерите. Тя е там за да напомни че в този участък не трябва да има информация за печат. Сканиращия четец на плотера търси контраста между черния маркер и цвета на хартията, ако има печат в близост до маркера или върху него, това ще заблуди четеца и ще даде грешка. Възможно е и да го прочете, но в последствие да не реже на правилните места. Това се дължи на печат в близост до маркера.

10.2 Изрязване по отпечатани изображения

След като сме поставили регистрационните маркери е време да преминем към отпечатване и рязане. Това не означава, че плотерът Silhouette ще сканира и всяка информация за печат. Машината Silhouette прочита регистрационните маркери, за да знае точно къде около отпечатаното изображение са разположени линиите за рязане. Изображението трябва да има линии за рязане около него.

Ето примерна задача за печат и рязане:



В този случай принтерът ще отпечата следното:



Докато Silhouette ще отреже следното:





Когато задачата е готова, можете да я отпечатате, като отворите опцията Печат.

След отпечатване е важно да не правите никакви промени по файла. Ако разместите обектите и местоположението на линиите за рязане, ще трябва наново да отпечатвате документа. В противен случай печатът и рязането няма да съвпадат.

За да използвате функцията на Silhouette **Автоматично разчитане на регистрационните знаци**, направете файла според упътванията в предишния раздел. Ако на екрана на проекта има регистрационни маркери, устройството ще ги открие веднага, щом изпратите задачата за рязане. Оптичният скенер на Silhouette търси тези опорни точки. След като успешно открие и трите маркера, Silhouette реже по създадените линии около отпечатаното изображение.

Както вече отбелязахме, Silhouette Studio® позволява да запълвате всяко изображение с цветове, преливки и шарки. Въпреки че Silhouette предлага готови изображения за печат и рязане, проектирани така, че да съдържат само информацията за печат и линия за рязане покрай изображението, практически всяко едно изображение може да се превърне в изображение за печат и рязане с помощта на инструментите, предоставени в Silhouette Studio® (вижте Обръщане в криви).

11 – Подложките PixScan™



За функцията PixScan™ се изисква използването на подложката PixScan™ (подложката PixScan™ се продава отделно).

Тази функция позволява използването на изображения, които вече са отпечатани и не са създадени с помощта на софтуера Silhouette Studio®. Подложката PixScan™ дава възможност за изрязване на елементи от дизайнерски хартии, оползотворяване на парчета хартия с неправилна форма и поставяне на надписи на точни места.

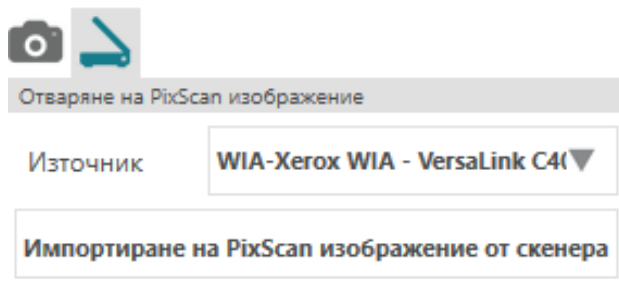
11.1 Импортиране от скенер

При директно импортиране от скенер, можете да следвате следните стъпки:

1. Поставете отпечатаното изображение, което искате да изрежете, върху подложката PixScan™.

ВАЖНО: Уверете се, че медията се намира в зоната за рязане на подложката, което е оградено от черна линия.

2. Кликнете иконата PixScan™ в софтуера Silhouette Studio®.
3. Изберете раздел Импортиране от скенер.
4. Поставете изображението върху подложката PixScan™ с лицевата част надолу към стъклото на скенера.
5. Изберете Вашия скенер от падащото меню **Източник** и кликнете върху опцията **Импортиране на PixScan™ изображение от скенер**.



ВАЖНО: Ако подложката PixScan™ е по-голяма от скенера, можете да сканирате на два пъти. Трябва да се уверите, че всички маркери по подложката са заснети заедно със самото изображение. При няколкократно сканиране няма нужда да се притеснявате, че сканираните изображения ще се припокриват. Софтуерът ще слее изображенията правилно.

11.2 Импортиране от телефон/ фотоапарат

Когато импортираме изображение от фотоапарат или телефон с камера, изпълняваме следните стъпки:

1. Поставяме отпечатаното изображение, върху подложката PixScan™.
2. Правим снимка на изображението върху подложката

ЗАБЕЛЕЖКА: За оптимални резултати при заснемане на подложката PixScan™, молим да се уверите, че:

- Не е включено увеличение на фотоапарата
- Осветлението е равномерно
- Цялата подложка се вижда ясно на снимката
- Никой от краищата на PixScan подложката не е надигнат
- Материалът за рязане се намира в черните очертания

3. Прехвърлете снимката на Вашия компютър.
4. Кликнете иконката PixScan™ в софтуера Silhouette Studio.
5. Изберете Импортиране на PixScan изображение от файл



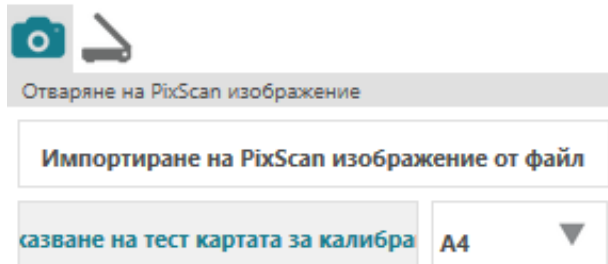
Import PixScan Image from File

6. Ще се появи прозорец, в който да стигнете до вашата снимка. Изберете я.
7. Когато изберете снимката, кликнете Отвори.

ЗАБЕЛЕЖКА: Ако за Вашия модел фотоапарат все още не съществува калибрационен профил, трябва да калибрирате функцията PixScan™. За една камера е необходимо само еднократно калибриране на PixScan™.

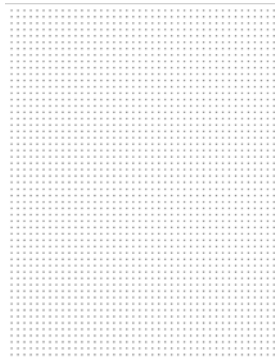
Калибриране на телефон/фотоапарат

Можете да изпълните следните стъпки за създаване на профил за калибриране:



1. Кликнете иконката PixScan™
2. Изберете раздел Камера

3. Кликнете опция Показване на тест картата за калибриране. Настройката на страницата трябва да бъде A4 за европейските стандарти.



4. Отворете Файл > Печат и отпечатайте страницата

ЗАБЕЛЕЖКА: Няма проблем, ако не се показва цялата страница или ако някои точки са отрязани

5. Направете снимка на напечатаната калибрирана страница от птичи поглед, като се уверите, че точките за калибриране запълват цялото изображение

ЗАБЕЛЕЖКА: За оптимални резултати при заснемане на калибрираното изображение, се уверете, че:

- Не използвате функцията приближение на фотоапарата/ телефона
- Осветлението е равномерно
- Снимката е ясна
- Калибрираното изображение е разположено на равна повърхност и не се надига по крайщата
- Камерата е успоредна и съответства на калибрираното изображение
- Само точките за калибриране се виждат на снимката:



6. Щом запазите снимката на Вашия компютър, кликнете иконката плюс (+) в панела PixScan™.

7. Ще се появи прозорец, в който да навигирате и да изберете Вашето калибрирано изображение.

8. Когато изберете снимката на калибрационния тест, кликнете Отвори.

Така направената PixScan™ калибрация вече е готова за употреба. Този процес се прави единично само когато започваме работа с ново устройство за снимане. Можете да изберете PixScan™ профил за калибриране на камерата за всяко вече калибрирано фото устройство по всяко време, в зависимост от фото устройството, която използвате за заснемане на Вашето изображение.

11.3 Използване на изображенията PixScan™

След като вече имате импортирано PixScan™ изображение е време да създадете линиите за рязане.

Линии за рязане

Моля, ако търсите допълнителна информация за създаването на линии за изрязване, които да се създават около изображение, вижте **Обръщане в криви** (Раздел 6.14). За предпочитане е да добавите леко отместване (вътрешен офсет) на контурите (напр. с 0,2 мм), за да избегнете видимо отклонение между рязането и избраните елементи за рязане.

Ръчно оптимизиране на материала

Ако използваме материал с неправилна форма, например остатъчни парчета хартия. Можем да ги поставим на подложката PixScan™, снимаме и импортираме в софтуера. Върху тях да наложим контури за рязане разположени максимално близо един до друг и завъртани, така че да използваме максимално добре парчетата хартия с неправилна форма.

12 – Функционалности на Curio

Някои функции, които се намират в Silhouette Studio®, могат да се използват само при свързването на плотер Silhouette Curio. Curio има функционалности, които не могат да бъдат изпълнени от другите плотери на Silhouette.



12.1 Симулация на релеф

Silhouette Curio™ може да имитира релеф с помощта на подложката му за релеф. След като изберем подложка за релеф, можем да преминем към опциите за релеф.

В горната част на менюто Релеф има опция за избор между Вдлъбнат релеф и Изпъкнал релеф. Тази опция ще се приложи за целия документ, а не само за отделен обект.



При избиране на Вдлъбнат релеф, задачата ще бъде обработена, както подсказва иконата вдлъбната на долу. Чрез натиск върху материала инструментът за гравирание създава вдлъбнато изображение или ефект на вдлъбнат релеф.



При избиране на Изпъкнал релеф, визуализацията на проекта ще е без промяна, но реално ще се изпълнява огледално от плотерът. Цялата страница се обръща по хоризонтала от машината. Действието на инструмента за релеф ще накара хартията да потъне навътре в подложката, както е при вдлъбналия релеф. С тази разлика че когато се обърне със залепената страна към нас, дизайнът ще изглежда изпъкнал.

ВАЖНО: При работа с Изпъкнал Релеф, се уверете, че поставяте материала върху подложката за релеф с лицевата част надолу.

Изберете една от следните опции на софтуера за релеф, за да настроите функцията релеф.



Изпъкнал релеф/Вдлъбнат релеф

Прилагането на опцията Изпъкнал релеф/Вдлъбнат релеф е възможно благодарение на релефната подложка Silhouette Curio™ и инструмента за релеф. Ако не добавим никакви специални ефекти от този панел, Silhouette Curio™ просто ще направи изпъкнали/вдлъбнати контурите на Вашето изображение. Ефектите и опциите, включени в раздела Изпъкнал релеф/Вдлъбнат релеф, осигуряват допълнителни опции, които можете да ползвате с помощта на инструмента за релеф.

Можете да изберете **модел на Релеф**, за да запълните вътрешността на дизайна с линии за релеф. За да приложите модел на релеф, изберете изображението и кликнете върху предпочитания модел.

Разстоянието между линиите за релеф определя колко плътен или рехав да изглежда приложеният ефект.

Опцията **Ъгъл** контролира ъгъла, приложен на избраното запълване.

Опциите **Разстояние** и **Ъгъл** са динамични и се коригират автоматично при промяна в размера или настройките на изображенията. Ако, обаче, желаете да оставите тези опции статични, след като веднъж са настроили според Вашите предпочитания, можете да кликнете опцията **Освобождаване на релефа**.

Очертаване и релеф



Опцията Очертаване и релеф е двустепенна функция, която първо подготвя материала (с ножа), а след това с инструмента за релеф и натиск минава по контурите. В резултат се получава по-видим вдлъбнат или изпъкнал релефен ефект.

ВАЖНО: Тази функция е предназначена да се използва с “Хартия за релеф” на марката Silhouette. Silhouette не може да гарантира ефективни резултати при ползването на други видове материали. Всички допълнителни указания предполагат използването на хартия с марката Silhouette.

Когато решим да използваме функцията Очертаване и релеф, първо избираме вида на инструмента (фин или широк инструмент за релеф)



Ползването на финия инструмент осигурява по-силно изразен ефект на изпъкнал/вдлъбнат релеф, като линията за релеф е разположена по-близо до очертанията на изображението. Резултата от ползването на широкия инструмент е по-мек ефект на изпъкнал/вдлъбнат релеф, а линията за релеф е разположена по-далеч от очертанията на изображението.

ВАЖНО: Уверете се, че избрания инструмент за релеф в софтуера съответства на инструмента за релеф, поставен в Silhouette Curio™.

Може допълнително да регулираме настройките за очертаване и Релеф, по надолу в менюто. Една от тях е колко пъти инструмента да минава по направените линии.

По подразбиране изображението ще бъде обходено с инструмента само веднъж в близост до контурите му.

С увеличаване на опцията Етапи, инструмента ще обходи повече пъти контурите. (Пример: Етапи – 2, означава преминаване по два пъти по всяка линия в дизайна)

Запълване означава, че машината ще запълни вътрешността на дизайна с множество линии за релеф. (не просто да мине по контурите на дизайна)

След като сме избрали опциите според желанния резултат, натискаме бутона **Прилагане**.

Когато сте готови, ако е необходимо, можете да промените настройките, чрез клик върху бутона **Корекция на настройките за рязане**. Действието **Приложи линиите за очертаване и релеф** автоматично ще маркира задачата и ще я изпълни според избраните опции.

ВАЖНО: Уверете се, че ножът е поставен в левия държач на инструмента на Curio (обозначен с червен кръг) при настройка на ножа “”1”” и че желанният инструмент за гравирание е поставен в държача на десния инструмент (обозначен със син кръг).

Печат и релеф



Опцията Печат и релеф е много подобна на опцията Печат и рязане, която използва регистрационни маркери, за да осигури съвпадение между печата и рязането. Печат и релеф позволява да отпечатате изображение върху хартия и след това да минете с инструмента за релеф по контурите му, за да ги направите изпъкнали. В резултат отпечатаното изображение придобива изпъкнал вид. Можете да изберете да приложите релефа по ръба или да запълните цялото изображение според предварително избраните опции Изпъкнал релеф/Вдлъбнат релеф.

Започнете, като поставите дизайна за печат на екрана и създайте линии за релеф около или в рамките на отпечатаното изображение.

Съвет: При използване на дизайн за Печат и рязане, който вече има създадени линии за рязане около изображението, както и обикалящо го бяло пространство, можете да изберете изображението и да отидете на опции **Модифициране**, за да изберете **Пресичане**. Това ще отстрани цялото бяло пространство извън контурите. Ако желаете да зададете функцията релефно запълване, можете да кликнете с десен бутон **Копиране** и след това с десния бутон **Поставяне Отпред**. След това можете да изберете дизайн, на който да приложите желанния тип релефно запълване с функцията Печат и релеф.

След което можете да отидете в раздел Печат и релеф в панела с инструменти за гравирание и да натиснете бутона “”Печат”” под Стъпка 1. Това ще изпрати изображението към принтера с регистрационни маркери за печат.

ВАЖНО: Моля, оставете мастилото да изсъхне достатъчно, преди да го поставите върху релефната подложка. Мастило, което не е напълно изсъхнало, може да се отпечата върху повърхността на подложката. Това не е желателно, въпреки че няма да повреди или да понижи качеството на подложката.

Отлепете отпечатаната страница с изрязаните ориентировъчни знаци от подложката за рязане на Curio. Обърнете отпечатаната страница надолу (с празната страна нагоре) и я поставете с лицевата част надолу върху релефната подложка. След това плъзнете трите черни квадратчета, които получихте с Вашия плотер Curio под регистрационните маркери, така че да станат черни.



ВАЖНО: Препоръчва се да оставите достатъчно време на мастилото да изсъхне, преди да го поставите с лицевата част надолу върху релефната подложка. Някои видове мастило могат да се отпечата върху релефната подложка. Това е нормално и няма да повлияе негативно върху по-нататъшната ѝ употреба.

Заменете ножа в държача на левия инструмент на Curio с релефен инструмент (обозначен с червен кръг) и натиснете бутона “Гравирание” под Стъпка 3. Задната част на страницата ще бъде отместена по линиите на релефа, така че когато страницата се гледа отпред, да се вижда ефектът на изпъкнал релеф.



12.2 Щриховане с точки

Щриховането с точки е процес на пресъздаване на дизайна върху медията с помощта на множество малки точки. Silhouette Curio™ осигурява възможност за направа на серии от точки по контур или изображение импортирано в софтуера.

Опцията Щриховане с точки се извърша с инструмент за гравирание (продаван отделно) или с писалка мек връх.

Щриховане с точки

Разделът щриховане с точки има набор от опции за създаване на точки по изображения или контури.

За да конвертирате линии в пунктири, поставете отметка в квадратчето Щриховане с точки по крайщата в менюто **Щриховане с точки**. След като го направите, можете да контролирате разстоянието между точките от настройките на **Разредка**.

Избирането на един от типовете **Запълване с точки** (Шаблони или Шарки) запълва избраната форма с желаната шарка. Може да бъде избрана само една опция на шарка. В зависимост от нея, могат да бъдат избрани следните настройки:

Разредка на решетката: Увеличава мащаба на избраната шарка

Точките за щриховане с: Управлява разстоянието между пунктираните точки

Ъгъл: Управлява ъгъла на запълването

Офсет: Управлява разстоянието между запълването и края на запълваната форма

Опцията **Размер на точката** настройва размера на показваните точки на екрана. Тя не контролира действителния размер на създадената от плотера точка, а служи само за визуализация.

Когато изберете опцията **Пунктир за печат**, изображението се изпраща до принтера за отпечатване с избраните настройки за щриховане.



Обръщане в криви и щриховане с точки

Този раздел дава възможност импортирани картинки (напр. файлови формати JPG, PNG и други растерни) да бъдат обърнати в модели за щриховане с точки.

След като вмъкнете картинката (как става това е описано в секция 3.4) кликнете върху бутона **Избор на областта за щриховане с точки**. След което оградете чрез щракване в празното пространство над изображението и влачене на мишката, докато селекцията обхване изображението което трябва да се обърне в точки. След определяне на избрана зона, тя може да бъде настроена или преместена както всеки друг обект в програмата, тъй като може да се наложи да разширите или да промените площта ѝ. Щриховката с точки визуализира оригиналното изображение с черни точки, които показват как ще бъде разположен пунктирът.

След избиране на всички желани опции за запълване (както е отбелязано по-долу) и шаблонът за пунктир изглежда по желания начин, можете да натиснете бутона **Създаване на щриховка с точки**, за да създадете модела.

Стил на щриховането с точки: За разнообразни ефекти, можете да коригирате настройките и стиловете на пунктира.

Инвертирай: Отметвайки квадратчето за инвертиране тъмните и светлите области на изображението ще се сменят, тоест ако е позитив ще премине в негатив и обратното.

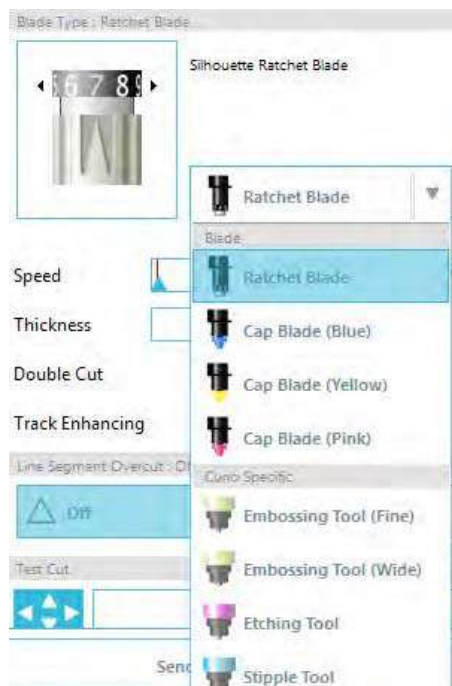
Плътност: Обикновено по-светлите полета от картинката съдържат по-малко точки, а точките в по-тъмните зони са с по-гъсто разположени. Тъмната част на всяка зона може да се увеличи от настройката за Плътност, която засяга гъстотата или плътността на точките в тази зона.

Фини настройки: Точките са формирани върху малка невидима квадратна решетка от точки, чието разстояние се определя от опцията **Разредка на решетката**. Някои опции в **Стил** позволяват то да бъде регулирано, така че точките да се появяват на квадратни половинки, третинки или четвъртинки. По този начин по-високите стойности осигуряват по-произволно показване на точките, които могат да придобият по-естествен или по-заоблен вид.

Разредка на решетката: Указва разстоянието между редовете и колоните на квадратната мрежа, върху която са позиционирани точките. По-ниските стойности осигуряват по-фина решетка, върху която се разполагат пунктираните точки.

Избор на инструмент

Когато ще правим щриховане с точки можем да избираме между два инструмента, маркер с мек връх или инструмент за гравирание Silhouette. Когато работим с инструмента на Silhouette, трябва да го посочим от падащото меню с инструменти.



Докато **Щриховането** се състои главно от движение нагоре/надолу, опцията **Размер на щриховането** позволява да създавате точки с по-голям размер, като спуснете инструмента по-ниско и създавате кръгообразно движение, което прави пунктираната точка по-голяма. Фабричната настройка от 0.00 мм изработва пунктиращата точка според реалния диаметър на инструмента.

Когато използвате Инструмента за пунктиране, за да щриховате метална повърхност, например металните листи Silhouette, можете да поставите отметка на квадратчето **Увеличаване силат на пунктиране** за създаване на удар с по-голяма пробивна сила.

12.3 Работа с няколко инструмента

The Silhouette Curio™ и Silhouette CAMEO® 3 имат два държача за инструменти, така че могат да използват 2 инструмента едновременно. Това означава, че можете да изпълнявате две различни действия в рамките на един работен процес, като например: рязане, щриховане с точки, гравирание, гравирание и чертане.

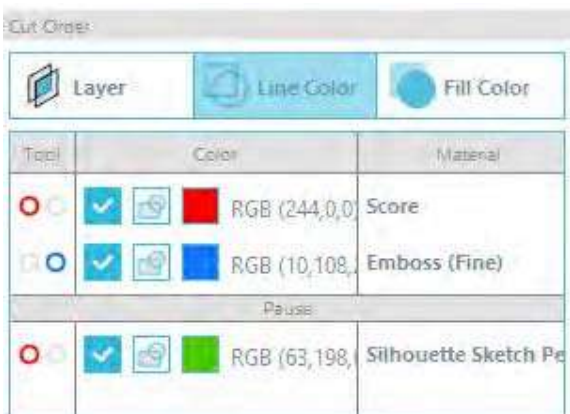
Когато включите Silhouette Curio™, в панела **Изпрати** на Silhouette Studio® ще откриете няколко настройки за дефиниране на изпълнението на задачата от различните държачи.

В панела **Изпрати** можете да селектирате даден обект от дизайна и да кликнете на червената или синя маркировка за съответния държач на машината.



По този начин определяте кои елементи от дизайна с кой инструмент да се изпълнят (инструмента в първа позиция, с червена маркировка или този във втора, със синя маркировка)

В разширените настройки имате избор да режете с различни настройки по цвят на линия или цвят на запълване на формите, или ако използвате дизайнерската версия, можете да настроите задачата си за различни инструменти според слоевете.



Ако кликнете върху червения кръг в ляво, ще дефинирате левия инструмент на Curio/ Cameo 3 за избрания цвят, докато ако кликнете върху десния син кръг, ще дефинирате десния инструмент на Curio/ Cameo 3 за избрания ред.

Ако имате повече от два типа инструменти, които желаете да използвате в рамките на една задача, можете с кликане на десен бутон да добавите пауза между два цвята, за да направи машината пауза след изпълнението на всички линии в дизайна с определения цвят. С цел да имате време да смените инструмента с друг, след което задайте **Продължи** от софтуера, за да продължите към изпълнението на линиите със следващия цвят.

15.2 Калибриране

Калибрирането се изисква само при настройване точността на рязане. То е свързано с задачите за печат и рязане и изрязването на точни размери на обектите. Трябва да калибрирате само, ако имате конкретни притеснения, свързани с отместено рязане при печат и рязане, когато се използват регистрационни маркери. Можете да извикате опции по калибриране, като кликнете с десния бутон някъде в раздел **Изпрати** и изберете **Калибриране** от падащото меню.

За тази операция се препоръчва използването на писалка за чертане, за да видите по-ясно резултата и да направите необходимите корекции.

За да започнете, първо трябва да изберете **Печат на калибрирана тестова страница**, за да отпечатате тестова страница на домашния Ви принтер. Не правете никакви корекции на Калибриране на тестова страница на екрана на компютъра Ви. След отпечатване, трябва да поставите отпечатания лист върху подложката за рязане, както е показано на екрана. Изберете опцията Зареждане с/Носител на устройството, ако работите с модела Silhouette SD или опцията Зареждане на подложката за рязане, когато използвате моделите Cameo или Portrait.



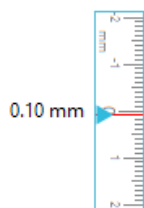
След зареждане, използвайте стрелките на екрана, за да настроите ножа, така че да сочи към първия плюс в областта, показана в зелено на екрана на компютъра Ви или с други думи, на горния ляв ъгъл на първия плюс.

След като настроите ножа в позиция, кликнете опцията **Калибриране**. Така плотерът Silhouette ще опита да разчете маркировката и да очертае/изреже точно по кръстосаните линии.

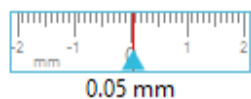
Ако изрязаната от машината хоризонтална черта от плюса се намира над или под отпечатания знак, трябва да преместите вертикалната плъзгаща лента на екрана според изместването между отпечатаните и действителните срязове.

Ако изрязаната от машината вертикална черта от плюса се намира в страни от отпечатания знак, трябва да преместите хоризонталната плъзгаща лента на екрана според изместването между отпечатаните и действителните срязове.

След това, ако е необходимо, можете отново да повторите операцията, като ползвате стрелките на екрана, за да се преместите ножчето на следващия отбелязан със зелено участък, както е показан на екрана; кликвате бутона **Калибриране** и проверявате резултатите. Продължавате да правите корекции, докато срезове, които машината прави съвпадат напълно с отпечатаните плюсове.



До опцията **Настройка на разстоянието** може да стигнете, като кликнете с десен бутон в панела **Изпрати** и изберете **Настройка на разстоянието**. Използвайте я само ако забележите, че размерите на Вашето изображение на екрана се различават от действително изрязаните. Подобни корекции се правят изключително рядко.



За да използвате тази опция, изберете **Печат на калибрираната тестова страница** и отпечатайте на Вашия домашен принтер, поставете разпечатания лист върху подложката за рязане, както е посочено на екрана. Ако използвате модела Silhouette SD, трябва да изберете опцията **Зареждане с/подложка**. Ако използвате модела Cameo, изберете **Зареждане на подложката за рязане**. След зареждане, кликнете опцията **Изрязване на тестовите линии за настройка на разстоянието**.

Плотера изрязва две линии на позиции 1 и 2, както са означени на страницата. След това трябва да измерите точното разстояние между тях и да настроите хоризонталната плъзгаща лента под раздел **Настройка на разстоянието** така, че да съответства на направеното измерване. След настройване на измереното разстояние, корекцията за разстоянието ще влезе в сила. Можете да затворите екрана **Калибриране** и да продължите работа. Не са необходими допълнителни тестови рязания, тъй като те биха показали същите резултати на тестовата страница и ще съвпадат с линиите на вече настроената бройка. Трябва да проведете теста само веднъж.

15.3 Контакти за помощ

За повече помощ, можете да се обърнете към:

Web: www.silhouetteamerica.com

Email: support@silhouetteamerica.com

Phone: 800.859.8243 (Toll-free U.S. & Canada only)

Silhouette America, Inc. is based out of Lehi, Utah and is open M-F
8 a.m. to 5 p.m. (Mountain time).

The specifications, etc., in this manual are
subject to change without notice.

May 2017, 11th edition
Silhouette America, Inc.

Официален представител за България:

ADCOM

— www.adcom.bg —

гр. София 1408

Ул. "м-р Първан Тошев" 18-20 (вход откъм прохода)

Тел. 02/ 81 81 081,

e-mail: sales@adcom.bg

Silhouette Studio® Shortcuts

Document	PC	MAC	Tools	PC	MAC	Arrange	PC	MAC	View	PC	MAC
New Document	ctrl + n	cmd + n	Select	v	v	Bring to Front	ctrl + shift +]	cmd + shift +]	Show Design Page	ctrl + shift + d	cmd + shift + d
Open Document	ctrl + o	cmd + o	Edit Points	a	a	Send to Back	ctrl + shift + [	cmd + shift + [	Show Store	ctrl + alt + s	cmd + alt + s
Save Document	ctrl + s	cmd + s	Line	\	\	Bring Forward	ctrl +]	cmd +]	Show Library	ctrl + alt + l	cmd + alt + l
Print	ctrl + p	cmd + p	Rectangle	r	r	Send Backward	ctrl + [	cmd + [	Show Send Page	ctrl + F2	cmd + fn + F2
Copy	ctrl + c	cmd + c	Rounded Rectangle	shift + r	shift + r	Replicate	PC	MAC	Show Grid	g	g
Paste	ctrl + v	cmd + v	Ellipse	e	e		ctrl + ⌘	cmd + ⌘	Grid Panel	ctrl + F4	cmd + fn + F4
Cut	ctrl + x	cmd + x	Polygon	p	p		ctrl + ⇧	cmd + ⇧	Page Panel	ctrl + F1	cmd + fn + F1
Undo	ctrl + z	cmd + z	Curve	c	c		ctrl + ⌘	cmd + ⌘	Print Border	ctrl + shift + p	cmd + shift + p
Redo	ctrl + shift + z	cmd + shift + z	Freehand	f	f		ctrl + #	cmd + #	Cut Border	ctrl + shift + l	cmd + shift + l
Pan Tool	spacebar	spacebar	Smooth Freehand	shift + f	shift + f	Duplicate Below	ctrl + s	cmd + s	Center of Rotation	o	o
Drag-zoom Tool	z	z	Arc	shift + a	shift + a	Mirror Left	alt + shift + ⌘	alt + shift + ⌘	Registration Marks Window	ctrl + F3	cmd + fn + F3
Fit to window	ctrl + 1	cmd + 1	Regular Polygon	shift + p	shift + p	Mirror Right	alt + shift + ⇧	alt + shift + ⇧	Media Layout View	ctrl + shift + v	cmd + shift + v
			Text	t	t	Mirror Above	alt + shift + #	alt + shift + #			
File	PC	MAC	Eraser	shift + e	shift + e	Mirror Below	alt + shift + s	alt + shift + s	Other	PC	MAC
Save as	ctrl + shift + s	cmd + shift + s	Knife	k	k	Rotate 1 Copy	ctrl + shift + F1	cmd + shift + fn + F1	Registration Marks	m	m
Save to Library	ctrl + alt + r	ctrl + cmd + r	Eyedropper	i	i	Rotate 2 Copies	ctrl + shift + F2	cmd + shift + fn + F2	Cut Style = Cut	ctrl + t	cmd + t
Close Document	ctrl + w	cmd + w	Eyedropper	ctrl + click	cmd + click	Rotate 3 Copies	ctrl + shift + F3	cmd + shift + fn + F3	Cut Style = No Cut	ctrl + shift + t	cmd + shift + t
Quit	ctrl + q	cmd + q				Rotate 5 Copies	ctrl + shift + F5	cmd + shift + fn + F5	Ruler	ctrl + r	cmd + r
Edit	PC	MAC	Object	PC	MAC Group	Row of 3	ctrl + shift + ⇧	cmd + shift + ⇧	Crosshairs	ctrl + h	cmd + h
Paste in Front	ctrl + f	cmd + f		ctrl + g	cmd + g	Row of 4	ctrl + alt + ⇧	cmd + alt + ⇧	Edit Object	Double Click	Double Click
Duplicate	ctrl + d	cmd + d	Ungroup	ctrl + shift + g	cmd + shift + g	Column of 3	ctrl + shift + s	cmd + shift + s	Scroll Left/Right	ctrl + scroll wheel	cmd + scroll wheel
Select All	ctrl + a	cmd + a	Make Compound Path	ctrl + e	cmd + e	Column of 4	ctrl + alt + s	cmd + alt + s	Zoom In/Out	alt + scroll wheel	alt + scroll wheel
Deselect All	ctrl + shift + a	cmd + shift + a	Release Compound Path	ctrl + shift + e	cmd + shift + e	Fill Page	ctrl + shift + f	cmd + shift + f			
Spelling	F7	fn + F7	Modify	PC	MAC						
Preferences	ctrl + k	cmd + k		ctrl + shift + w	cmd + shift + w						