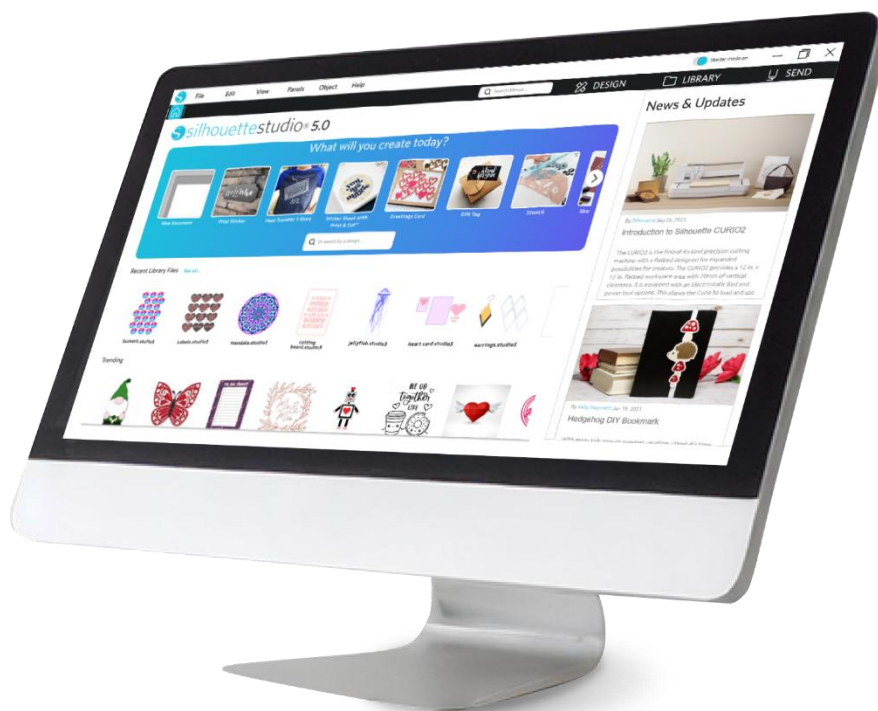


Uživatelská příručka k softwaru Silhouette

Uživatelská příručka

silhouettestudio 5

PŘÍRUČKA Č. SS-UM-151



 silhouette

Obsah

Smlouva o používání softwaru 6

Autorská práva.....	6
Zřeknutí se práv.....	6
Omezení	6
Používání Silhouette Cloud.....	7
Přehled obsahu Silhouette Cloud	7
Spolehlivost uskladnění a zálohování souborů	7
Přenášení dat knihovny na servery Silhouette	7
Provozní licence	7
Distribuční licence	8
Podmínky	8
Práva a omezení	8
Potvrzení	8

Opatření v tomto dokumentu 9

Všeobecné informace..... 10

Systémové požadavky.....	10
Přehled funkcí.....	10
Formáty souborů softwaru.....	11
Dostupný digitální obsah.....	11

Instalace softwaru (Silhouette Studio®)..... 12

Přehled softwaru 14

Otevření softwaru	14
Sekce softwaru.....	16
Oblast řezání/kreslení	17
Otevírání dokumentů	18
Záložky dokumentu.....	18
Velikosti dokumentů	19

Orientace řezání	19
Zobrazení a lupa	20
Předvolby	20
Kreslení/úprava obrázků	23
Základní kreslicí nástroje	23
Úprava obrázků	24
Čárové nástroje	26
Nástroje výplně	27
Text	30
Tvorba textu	30
Manipulace s textem	30
Text na cestu	32
Manipulace s obrázky	33
Základy	33
Seskupit/Zrušit seskupení	35
Složené cesty	36
Přesouvání obrázků	37
Otáčení	37
Změna velikosti	38
Zrcadlení	40
Uspořádání	41
Zarovnání	42
Replikace	43
Vnoření (pouze placená verze)	44
Změnit	44
Možnosti posunu	46
Možnosti trasování	47
Knihovna a Obchod se šablonami	49
Knihovna	49
Silhouette Design Store	51

Ukládání	54
Řezání/Kreslení	55
Odeslat	55
Zkušební řez	60
Řezání/Kreslení	61
Print & Cut (Tisk a řez)	62
Registrační značky (zarovnání pozice)	62
Print & Cut (Tisk a řez)	63
PixScan	65
Import ze skeneru	65
Import z fotoaparátu	66
Kalibrace fotoaparátu	67
Vyříznutí obrázku PixScan™	68
Speciální nástroje	69
Speciální nástroje	69
Rýha a embosování	71
Tisk a Embosování	72
Sketch & Stipple	73
Tečkování	74
Používání několika nástrojů	75
Funkce verze Designer Edition Plus	77
Vyšívaná ozdoba	77
Kreslení pomocí souborů s výšivkou	78
Pokročilé možnosti pro drahokamy	78
Funkce Business Edition	82
Podpora několika řezáků	82
Kompatibilita se soubory Ai/EPS/CDR	82
Zobrazení návrhu vs. Zobrazení rozvržení materiálu	83
Funkce Dláždění	83

Náhled automatického vyrovnání návrhů	85
Funkce Kopie matice	86
Funkce Automatické zbytkové linie	86
Řešení potíží	88
Seznam tipů pro řešení běžných potíží	88
Kalibrace	88
Další kontaktní informace pro podporu	89

Smlouva o používání softwaru

Silhouette America, Inc. („Silhouette America“) tímto přiděluje kupujícímu a oprávněnému Uživateli („Uživatel“) právo používat software („Software“) v souladu se specifikovanými podmínkami a ujednáními. Uživatel koupí a/nebo používáním Softwaru tímto přijímá zde stanovené podmínky a ujednání a souhlasí, že je bude dodržovat.

Autorská práva

Tato produkce zcela nebo zčásti, včetně všech souborů, dat a dokumentace, dále jen „software“, distribuovaný a nabízený Silhouette America Inc, je chráněn autorským právem ©2010 Silhouette Research & Technology Ltd., všechna práva vyhrazena, a je chráněn autorskými zákony Spojených států amerických, mezinárodními smlouvami a všemi dalšími příslušnými národními nebo mezinárodními zákony.

Systém PixScan byl vytvořen v souladu s patentem č. 9 396 517.

Viz také potvrzení níže.

Zřeknutí se práv

Tento software a doprovodné soubory a dokumentace jsou distribuovány „jak jsou“, bez jakýchkoli záruk pokud jde o výkon nebo prodejnost nebo jakékoli jiné záruky ať vyjádřené nebo předpokládané.

Uživatel a/nebo nabyvatel licence přebírá veškerá rizika, pokud jde o používání tohoto softwaru. Silhouette America Inc nepřebírá odpovědnost za používání tohoto softwaru nad rámec původní kupní ceny. V žádném případě nemůže Silhouette America Inc nebo její dodavatelé nést zodpovědnost za dodatečné přímé nebo nepřímé škody zahrnující jakoukoli ztrátu zisku, ztrátu úspor nebo jiné náhodné nebo následné škody vyplývající z instalace softwaru nebo nekompatibility s jakýmkoli počítačovým systémem nebo technických omezení softwaru nebo použití či neschopnosti použít software nebo vyplývající z jakýchkoli vad, i kdyby Silhouette America Inc byla upozorněna na možnost vzniku takových škod.

Ani Silhouette America Inc. ani autor(ři) nezaručují, že funkce softwaru budou splňovat vaše požadavky nebo že software je kompatibilní s jakýmkoli počítačovým systémem, na němž je užíván, ani že provoz softwaru bude neomezený a bez chyb. Vy sami přebíráte odpovědnost za výběr softwaru pro dosažení vámi zamýšlených výsledků a za instalaci, použití a výsledky získané ze softwaru.

Omezení

Nesmíte používat, kopírovat, modifikovat, překládat nebo převádět software ani jeho kopii s výjimkou případů výslovně definovaných v této dohodě. Nesmíte zpětně analyzovat, dekompilovat nebo rozebírat software, včetně formátu souborů STUDIO vytvořeného a poskytovaného tímto softwarem. Soubory ve formátu STUDIO vytvořené pomocí softwaru nesmí být prodávány bez výslovného písemného souhlasu od Silhouette America. Dále software nesmí být nijak používán k dekompilování nebo rozebírání firmwaru pro všechny hardwarové jednotky, s níž software komunikuje, s nebo bez konkrétního záměru využívat schopnost softwaru pro komunikaci a dále napodobovat nebo kopírovat metody použité softwarem pro komunikaci s firmwarem.

Nesmíte odstranit nebo změnit žádnou zmínku o autorských právech. Tato licenční smlouva nesmí být změněna nebo doplněna bez písemného souhlasu od Silhouette America Inc.

Používání Silhouette Cloud

Knihovna Silhouette Cloud může být použita k synchronizaci souborů knihovny a struktury složek knihovny mezi počítači a/nebo mobilními zařízeními vlastněnými uživatelem. Knihovna Cloud nesmí být používána k ukládání nelegálního obsahu, včetně (ale nejen) obrázků, chráněných autorským právem, které nejsou ve vlastnictví majitele knihovny, nebo jiného obsahu, včetně obrázků nezákonné nebo nevhodné povahy, podle definic místních nebo federálních policejních orgánů.

Přehled obsahu Silhouette Cloud

Na serverech Silhouette America jsou uživatelem vytvořené soubory převedeny do zašifrovaného textového formátu. Silhouette America neprohlíží, nezkoumá nebo jinak nezobrazuje jednotlivé soubory, kromě řešení konkrétních případů uživatelské podpory ve kterých nelze soubory správně stáhnout nebo nahrát, nebo při napomáhání vyšetřování trestného činu. Nahráním souborů do knihovny Cloud uživatel souhlasí s výše uvedenými podmínkami přezkoumání souborů v případě potřeby. Soubory, které jsou umístěny v sekci knihovny „Místní uživatel“ nejsou nikdy nahrávány na servery Silhouette America a nemohou být firmou zobrazeny nebo přezkoumány.

Spolehlivost uskladnění a zálohování souborů

Uskladnění na Silhouette America Cloud je „služba synchronizace“ a nikoli „zálohování souborů“. Soubory, které jsou odstraněny místně, budou odstraněny také na Cloudu. Proto Silhouette doporučuje, aby uživatelé ukládali důležité a/nebo cenné soubory prostřednictvím profesionálních záložních služeb třetích stran. Silhouette America není odpovědná za „uživatelské soubory“, které se ztratí v důsledku výpadků připojení k internetu, náhodného vymazání uživatelem nebo jiných chyb, které způsobují zmizení souborů.

Přenášení dat knihovny na servery Silhouette

Data knihovny jsou odesílána na servery Silhouette America, když je knihovna po přihlášení nějakým způsobem upravena, včetně:

- Vytváření, mazání, upravování nebo přejmenovávání souborů knihovny
- Vytváření, mazání, upravování nebo přejmenovávání složek knihovny
- Přesouvání souborů a složek z místa na místo

Software také komunikuje se servery Silhouette America, když jsou vytvořeny nebo odstraněny knihovny.

Provozní licence

Máte nevýhradní právo používat software v každém daném okamžiku pouze jednou osobou až na třech (3) počítačích v osobním vlastnictví. Ve skupinových situacích, kdy bude software používat více osob, musíte získat individuální licenci pro každého člena skupiny. Součástí tohoto softwaru je dále možnost vytvořit a používat účet za účelem získání dodatečného obsahu. Každý jednotlivec musí od Silhouette America získat jedinečný účet. Účet a jakýkoli další digitální obsah následně získaný prostřednictvím Silhouette America nesmí být sdílen s dalšími osobami. Osoba je považována za používající software, pokud má na svém počítači nainstalované jakékoli součásti softwaru.

Distribuční licence

Pro distribuci spustitelného nebo zkompilevaného kódu v souladu s touto licencí musíte být pro všechny produkty Silhouette America zaregistrováni u Silhouette America Inc. Je zakázáno kopírovat nebo šířit kopie jakékoli části Softwaru nebo Software jako celek, včetně celého zdrojového kódu, souborů s nápovědou nebo jednotek kódu.

Nesmíte používat tento software ani žádné jeho prvky v žádném jiném softwaru, který přímo či nepřímo konkuruje tomuto výrobku. Konkrétně nesmíte tento software zahrnout jako součást jakékoli knihovny kódů, jako zdrojový kód nebo v kompilované formě. Nesmíte poskytovat žádné prostředky, kterými by vaši uživatelé mohli vytvářet, upravovat nebo začleňovat jakoukoli část tohoto softwaru do svých vlastních produktů.

Podmínky

Tato licence je platná až do jejího ukončení. Ukončit ji můžete tím, že zničíte celý software a veškeré jeho záložní kopie. Tato licence bude rovněž ukončena, pokud nesplníte jakékoli podmínky nebo ujednání této smlouvy. Souhlasíte, že po takovém ukončení licence zničíte všechny kopie softwaru.

Práva a omezení

Všechna ostatní práva a omezení, která nejsou výslovně udělena v této licenci, jsou vyhrazena po celém světě.

Potvrzení

Instalací softwaru potvrzujete, že jste si přečetli tuto smlouvu, pochopili ji, a souhlasíte s tím, že budete vázáni jejími podmínkami a ujednáními. Také souhlasíte s tím, že tato dohoda je kompletní a výhradní prohlášení o dohodě mezi vámi a Silhouette America Inc, týkající se předmětu této smlouvy a nahrazuje veškeré návrhy nebo předchozí dohody, ústní nebo písemné, a veškerou další komunikaci mezi vámi a Silhouette America Inc týkající se předmětu této smlouvy. Žádné dodatky k této smlouvě nebudou účinné, pokud nebudou podepsány oprávněným zástupcem společnosti Silhouette America Inc.

V části tohoto softwaru je použit kód, chráněný autorským právem Freetype.org ©2010.

Potrace Professional (tm) je použit na základě licence. Chráněno autorským právem (c) 2001-2010 Icosasoft Software Inc. (www.icosasoft.ca). Všechna práva vyhrazena.

Opatření v tomto dokumentu

Záměrem této příručky je poskytnout přehled o tom, jak používat software Silhouette Studio®. Tato příručka předpokládá použití digitálního řezacího plotru „řady CAMEO, Portrait a CURIO“. Návod k obsluze řezacího plotru Silhouette je uveden v následném návodu k hardwaru Silhouette, který obsahuje pokyny k nastavení přímého řezání z hardwarového zařízení Silhouette, které využívá řezání a kreslení.

- (1) Obsah této příručky nelze bez povolení částečně ani v celém rozsahu kopírovat.
- (2) Detaily a specifikace produktu se můžou bez předchozího upozornění změnit.
- (3) Byla vynaložena maximální snaha o srozumitelnost a přesnost informací v této příručce. Pokud máte nějaké otázky, kontaktujte společnost Silhouette America nebo svého prodejce.
- (4) Vezměte prosím na vědomí, že Silhouette America na sebe nebere žádnou odpovědnost za žádné škody vzniklé používáním této příručky nebo produktu.

01 Všeobecné informace

Silhouette Studio® je software, který Vám pomůže navrhovat a vytvářet obrysy a tisková data objektů a textu. Můžete kreslit a upravovat tvary a text a poté své návrhy odeslat do řezacího plotru Silhouette. Ten dokáže řezat nebo perforovat materiály pro ploché projekty, vytvářet 3D modely ze šablon, či dokonce kreslit skici. Software je kompatibilní se všemi zařízeními Silhouette. U kompatibilních plotrových jednotek nebo elektronických řezacích nástrojů, které nenabízí Silhouette America, nelze zaručit funkce ani výsledky řezání. Některé funkce jako například aplikace pro tisk a řezání nemusí být dostupné pro ostatní kompatibilní řezací nástroje, které nenabízí Silhouette America. Silhouette Studio® dále podporuje praktické funkce, které umožňují zachycení obrazových dat do softwaru a automatickou tvorbu registračních značek pro aplikace tisku a řezání.

Systémové požadavky

Pro používání softwaru Silhouette Studio® je nutné následující systémové prostředí.

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

Přehled funkcí

Software Silhouette Studio® obsahuje mimo jiné následující softwarové funkce a výhody:

- Import řady formátů souborů
- Technologie tisku a řezání (vyžaduje tiskárnu)
- Stahování exkluzivního obsahu
- Organizace a optimalizace knihovny se sbírkou obrázků
- Řez souborů písem již nainstalovaných na Vašem počítači
 - Zpracování textu pomocí:
 - Zalomení slov a písmen
 - Zarovnání pozic textu
 - Ovládání proložení znaků
 - Umístění textu na cestu
- Kreslení vlastních obrázků ve formátech pro tisk a řezání, včetně následujících:
 - Čáry
 - Kruhy, čtverce a zaoblené obdélníky
 - Mnohoúhelníky a zakřivené čáry
 - Nástroj pro volné kreslení rukou
- Změna velikosti obrázků podle přesných specifikací
- Zrušení seskupení/Seskupení řady čar pro snazší manipulaci
- Úpravy a manipulace s body textu a obrázků
- Vymazání částí obrázků pomocí nástroje gumy
- Spojení obrázků dohromady
- Tvorba stínových matných efektů
- Úprava obrázků pomocí následujících funkcí:
 - Transformace
 - Otočení
 - Zarovnání
 - Replikace
 - Změnit
- Manipulace s typy čar pro různé akce řezání
- Tvorba vlastních obrázků pro tisk a řezání pomocí vyplnění obrázků vlastními barvami, přechody nebo vzorkovými výplněmi
- Neomezené akce „Vrátit zpět“ a „Provést znovu“

Formáty souborů softwaru

Software Silhouette Studio® používá speciální formát souborů STUDIO, který se skládá z typu dat vektorových děl pro čáry a barvy/přechody výplní určených pro tisk a/nebo řezání. Silhouette dokáže otevřít* také následující formáty souborů ve formátu připraveném na řezání:

- DXF
- SVG (placená možnost)

Software Silhouette Studio® dokáže importovat také některé další vektorové a rastrové formáty souborů za účelem schopnosti trasovat tyto obrázky k vytvoření čar řezu pro Tisk a Řezání obrázků.

Importovat lze následující typy souborů*:

- JPG
- BMP
- PNG
- TIFF
- GIF
- WMF
- PDF (placená možnost)

Kromě souborů, které lze otevřít nebo importovat, dokáže Silhouette Studio® také přistupovat k písmům. Vezměte prosím na vědomí, že Silhouette America nemůže zaručit kvalitu ani úspěch písem nenabízených naší společností, protože ne všechny fonty jsou navrženy pro řezání nebo kreslení.

Se softwarem Silhouette máte dále možnost vytvořit si své vlastní obrázky pro řezání. V softwaru Silhouette jsou zabudovány jednoduché funkce kreslení čar, které vám umožní kreslit v tomto programu.

*Ne všechny funkce těchto typů souborů je možné importovat do softwaru Silhouette Studio®

Dostupný digitální obsah

Obsah je dostupný v internetovém obchodě Silhouette Design Store (přístupný prostřednictvím softwaru Silhouette Studio®).



Online obchod Vám umožňuje procházet a nakupovat další digitální obsah pro software, od umělců Silhouette America i nezávislých umělců a různých společností, čímž zajišťuje pestrost předem vytvořeného obsahu. Další informace o obchodu a stahování obsahu budou uvedené dále v této příručce.

02 Instalace softwaru (Silhouette Studio®)

Silhouette Studio® lze stáhnout ze stránek Silhouette America.com.

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

Po stažení nainstalujte software podle níže uvedeného postupu.

Důležité

- Před instalací aplikace Silhouette Studio® se přihlaste jako uživatel s právy správce počítače.
- Nepřipojujte řezací plotr Silhouette k počítači, dokud není dokončena instalace softwaru.

Podporované operační systémy

- Windows, macOS

Podrobnosti o podporovaných operačních systémech najdete na webových stránkách [silhouetteamerica.com](https://www.silhouetteamerica.com).

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

Pro Windows

- 1 Přejděte na <https://www.silhouetteamerica.com/software>
- 2 Vyberte WINDOWS (64-bit) v závislosti na Vámi používaném operačním systému.
- 3 Spustí se stahování instalačního programu.
- 4 Dvojitým kliknutím spustíte stažený instalační soubor „(název staženého souboru).exe“.
- 5 Při instalaci postupujte podle pokynů na obrazovce nastavení.
- 6 Po zobrazení výzvy v průvodci nastavením klikněte na „Další (N)“.

Pro Mac

- 1 Přejděte na <https://www.silhouetteamerica.com/software>
- 2 Klikněte na MAC.
- 3 Spustí se stahování instalačního programu.
- 4 Dvojitým kliknutím spustíte stažený instalační soubor „(název staženého souboru).dmg“.
- 5 Přetáhněte ikonu Silhouette Studio® do složky Aplikace a nainstalujte ji.

Upozornění

Pokud jste již nainstalovali Silhouette Studio®, aktualizujte jej na nejnovější verzi z následující webové stránky.
<https://www.silhouetteamerica.com/software>

03 Přehled softwaru

Otevření softwaru

Chcete-li otevřít software na PC, pak na ploše najdete ikonu a dvakrát na ni klikněte. Pokud se během instalace ikona na ploše nevytvořila, pak ve Windows přejděte do nabídky Start a vyberte spustit Silhouette Studio®.

Chcete-li otevřít software na Macu, pak otevřete složku Aplikace a spustíte Silhouette Studio®.

Ikona Silhouette Studio® vypadá následovně:



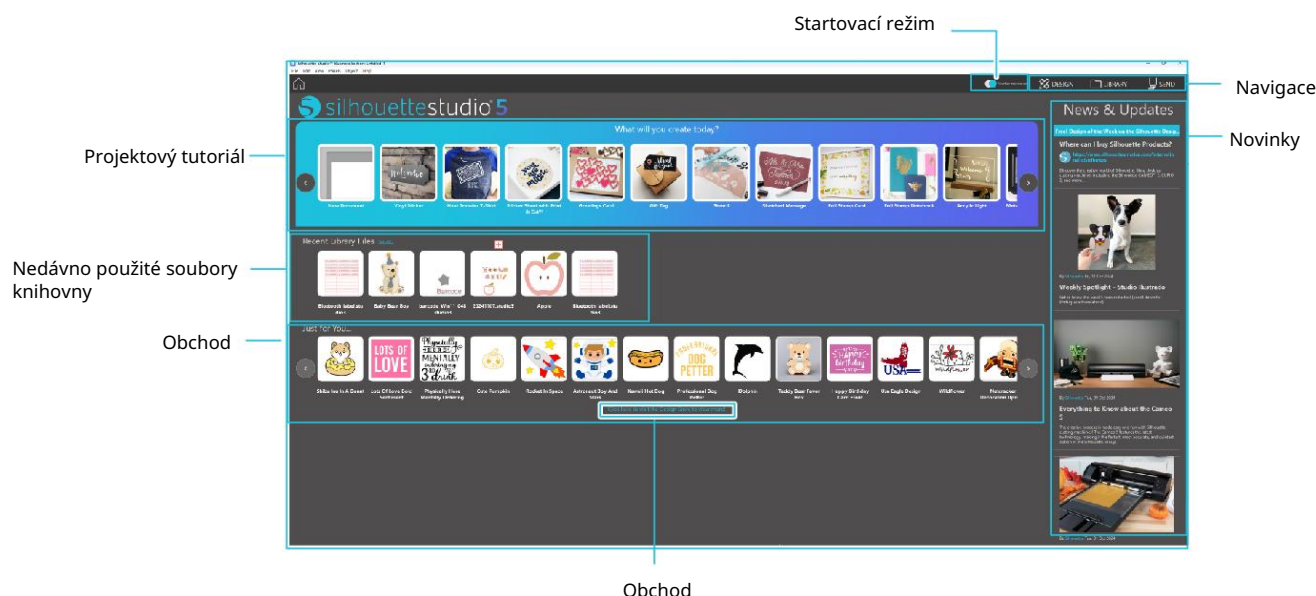
Domovská obrazovka

Po spuštění softwaru se v horní části domovské obrazovky zobrazí uvítací prezentace.

Výběrem „Začátečník“ se vpravo nahoře zobrazí prezentace s podrobnostmi o navigačních záložkách [STUDIO], [KNIHOVNA] a [ODESLAT].

Tato obrazovka poskytuje úvodní stránku, která je uživatelsky přívětivá a snadno použitelná a představuje šablony projektů a návrhy získané z internetového obchodu.

*Pro náhledy obrazovky použité v této kapitole a dále jsou použity snímky v tmavém režimu Silhouette Studio®.



Navigační záložky

K dispozici jsou navigační záložky [STUDIO], [KNIHOVNA] a [ODESLAT]

Projektový tutoriál

Tutoriál Silhouette Studio® představuje základní způsoby použití softwaru, které jsou nutné k vytvoření prvního výtvaru pomocí řezacího plotru Silhouette.

Obchod

Když kliknete na odkaz obchodu Silhouette Design Store, budete přeměrováni na webovou stránku obchodu. Obsah, včetně designů a písma, je možné procházet a kupovat.

Novinky

V této sekci jsou zobrazeny nejnovější aktualizace řezacích plotrů a softwaru, včetně informací o nových produktech Silhouette a informací o nákupu.

Startovací režim

V startovacím režimu, který byl do Silhouette Studio® přidán nově, je možné snadno postupovat v návrhu krok za krokem pomocí vysvětlivek a ilustrací, což umožňuje i začátečníkům hladce a zábavně projít celým procesem až do konce. Navíc, protože průvodce rozpozná typy výtvarů, které je uživatel schopen vytvořit, pomáhá uživatele navést k materiálům, nástrojům a strojům s vyšší obtížností.

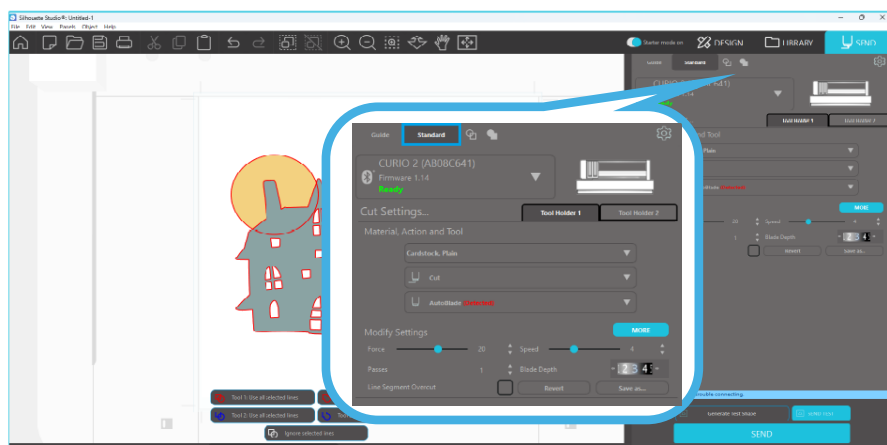
Režim ODESLAT má režim Průvodce, který je snadno srozumitelný i pro začátečníky, a Standardní režim.

Režim Průvodce

Umožňuje na samostatných obrazovkách postupně sledovat jednotlivé kroky od připojení k řezacímu plotru až po přenos dat.

Standardní režim

Na stejné obrazovce je možné sledovat všechny kroky od připojení k řezacímu plotru až po přenos dat.

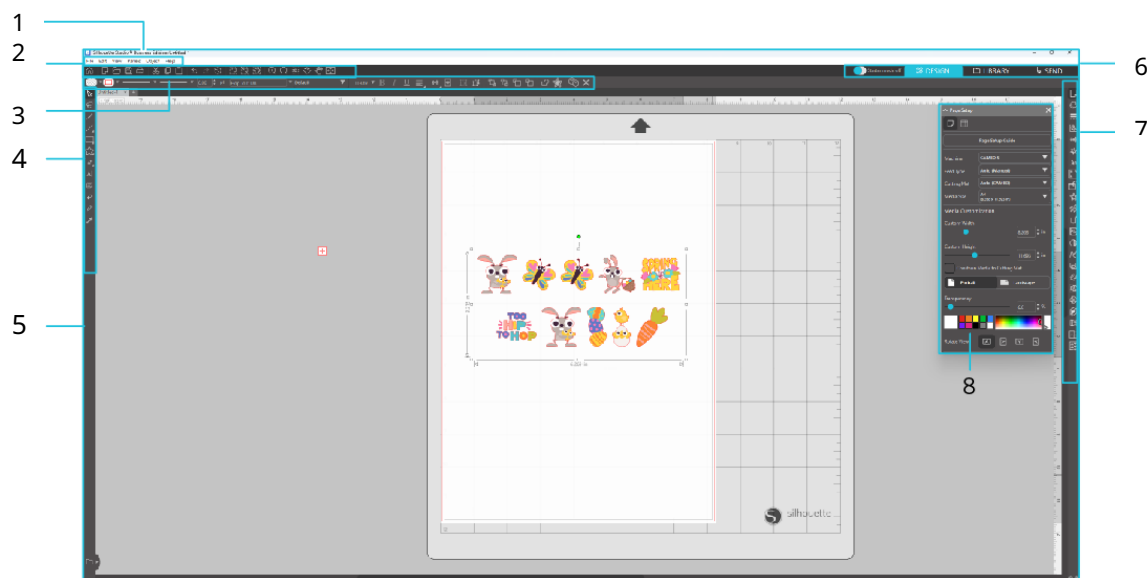


Sekce softwaru

Software nabízí několik oblastí se sekcemi. V dalších částech probereme detaily, jako např. specifické funkce tlačítek. Nyní Vám nicméně poskytneme stručný přehled každé sekce, abyste se seznámili s umístěním všech funkcí.

Název a funkce jednotlivých částí

Software nabízí několik oblastí se sekcemi. Nyní Vám poskytneme stručný přehled každé sekce, abyste se seznámili s umístěním všech funkcí.



1 Panel nabídky

Soubor: Vytváření nových souborů, otevírání existujících souborů, ukládání souborů, ukončení Silhouette Studio® apod.

Upravit: Vyjímání, kopírování, vkládání a předvolby. Konfigurace nastavení jazyka a jednotek, inicializace Silhouette Studio® a další úkoly lze provádět v Předvolbách.

Zobrazení: Otevření zobrazení mřížky, nastavení registračních značek apod.

Panel: Zobrazení všech panelů.

Funkce: Otáčení, replikování, slučování, seskupování apod.

Nápověda: Zobrazení uživatelské příručky, informací o verzi atd.

2 Panel nástrojů

Poskytuje zkratky pro základní funkce, jako je Nový výkres a Uložit.

3 Panel nástrojů Rychlý přístup

Poskytuje nástroje jako je seskupování, replikování a nastavení pořadí překrývání.

4 Nástroje pro tvorbu návrhů

Poskytuje nástroje pro kreslení základních obrázků a přidávání textů.

5 Pracovní prostor

Pracovní prostor pro vytváření návrhů jako jsou obrázky a texty.

6 Navigační záložky

Startovací režim: Přepíná mezi režimem průvodce a standardním režimem (ZAPNUTO nebo VYPNUTO).

Záložka STUDIO Pracovní prostor pro vytváření návrhů.

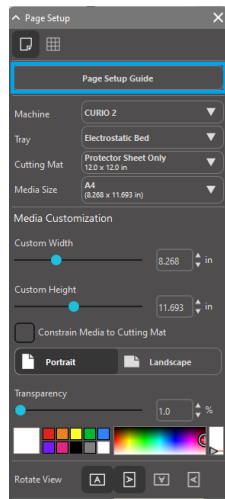
Na stránku návrhu se můžete vrátit kliknutím na záložku „STUDIO“ i během prohlížení záložky „KNIHOVNA“ nebo „ODESLAT“. Podrobnosti o jednotlivých funkcích stránky návrhu najdete v „Nápovědě“ a „Uživatelské příručce...“ na panelu nástrojů.

Záložka KNIHOVNA: K návrhům uloženým v knihovně a obsahu staženému ze Silhouette Design Store máte přístup ze záložky „KNIHOVNA“. V knihovně lze přidávat složky a podsložky pro třídění a organizování návrhů.

Záložka ODESLAT: V záložce „ODESLAT“ můžete nastavit podmínky řezání výtvaru a odeslat řezací data do řezacího plotru Silhouette.

7 Zobrazení panelů: Zobrazí jednotlivé panely.

8 Panel: Nabízí funkce související s otevřeným panelem.



[Průvodce nastavením stránky] zobrazený na panelu [Nastavení stránky] umožňuje nakonfigurovat základní nastavení pro řezání.*

*Lze jej také zobrazit z nabídky [Úvod] v nabídce [Nápověda].

Oblast řezání/kreslení

Ve svém pracovním prostoru si všimněte si dvou různých sekcí:



- Bílý pracovní prostor
- Šedá odkládací oblast

Bílý pracovní prostor znamená oblast aktivního dokumentu. Do této oblasti můžete vkládat obrázky nebo kreslit. Vkládat obrázky a kreslit lze také v šedé odkládací oblasti. Všechny obrázky v šedé oblasti jsou pro Váš řezací nástroj nebo tiskárnu neviditelné. Obrázky můžete umístit pryč na stranu, když je nechcete zahrnout do své práce pro tisk a/nebo řezání.

Uvnitř bílého pracovního prostoru si všimněte červeného ohraničení. Tato červená čára představuje aktivní oblast řezání. Řezací nástroj může vidět a řezat pouze to, co je uvnitř této červené čáry. Všechny obrázky odeslané na řezání do Silhouette, by měly být uvnitř této oblasti ohraničené červenou čarou.

Otevírání dokumentů



Po otevření softwaru se vždy zobrazí nový dokument. Vybrat nový pracovní prostor a zahájit nový projekt však můžete kdykoli. Chcete-li začít nový dokument, můžete použít možnost Nový z nabídky Soubor nebo vybrat ikonu Nový.



Chcete-li otevřít existující dokument, můžete použít možnost Otevřít z nabídky Soubor nebo vybrat ikonu Otevřít.

Poté budete vyzváni, abyste přešli na místo, kde se nachází Vámi požadovaný soubor. Funkce Otevřít v softwaru Silhouette Studio® umí otevřít následující soubory řezacího typu:

- STUDIO (soubory Silhouette Studio®)
- GSD/GST (soubory programu Graphtec „ROBO Master“)
- DXF*
- SVG (placená verze)

**Silhouette Studio® podporuje pouze následující funkce DXF: Arc, Circle, Ellipse, Line, DWPolyline, Spline, a Text*
Funkce Otevřít může zobrazit také jednoduché typy souborů obrázků, které nejsou v řezacím formátu, ale lze je importovat za účelem tisku nebo trasování. Pokud používáte PC, je nutné v typu souborů vybrat „Všechny soubory“, protože chcete otevřít jiný typ formátu souborů.

Pomocí možnosti Otevřít nedávné soubory v nabídce Soubor můžete také zobrazit seznam nedávno použitých dokumentů.

Dále můžete v nabídce Soubor použít funkci Sloučit, která otevře soubor do stejného pracovního prostoru a nebude otevírat nový pracovní prostor.

Kompatibilní typy souborů můžete otevřít také pomocí přetažení uloženého souboru z počítače přímo na pracovní prostor v softwaru.

Záložky dokumentu

Každý nový nebo otevřený dokument Vám poskytne v levém dolním rohu obrazovky novou záložku dokumentu.



Záložka bude mít označení „Bez názvu“, až dokud soubor neuložíte s nějakým názvem. Pokud jste otevřeli soubor, který již má název, pak se na záložce zobrazí název tohoto souboru. Záložka bílé barvy vždy představuje aktivní dokument. Všechny ostatní otevřené neaktivní dokumenty budou šedé. Můžete kliknout na kteroukoli neaktivní záložku a učinit ji aktivní a přecházet mezi otevřenými dokumenty. Kliknutí na „X“ zavře kterýkoli otevřený pracovní prostor.

Velikosti dokumentů



Chcete-li změnit velikost dokumentu, můžete použít možnost Nástroje stránky z nabídky Zobrazit, nebo vybrat ikonu Nástroje stránky.

V panelu Stránka můžete změnit šířku či délku dokumentu. Jsou zde předvolené běžné velikosti, ze kterých si můžete vybrat, nebo můžete nastavit míry manuálně na jakoukoli vlastní velikost stránek.

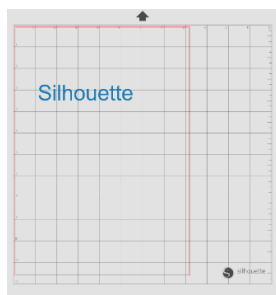
Pokud má Váš materiál velikost, která se vejde na řezací podložku, pak se během zobrazení nabídky Nastavení stránky zobrazí řezací podložka, abyste mohli vidět, jak se váš materiál umístí na řezací podložku pro podávání do Silhouette v době řezání. Později, když přikročíte k řezání, se toto také zobrazí, abyste se ujistili, že podáváte svůj materiál do Silhouette správně. V nastavení Předvolby lze vybrat, aby se tato animace řezací podložky vždy zobrazovala.

Pokud je zobrazená řezací podložka, pak můžete v nabídce Nastavení stránky vybrat možnost Odkrýt řezací podložku, aby se na řezací podložce přesně zobrazilo, kde se budou ve vztahu k mřížce vytištěné na skutečné řezací podložce řezat obrázky.



Posunováním posuvníku doprava nebo zvětšením čísla procenta se bílý pracovní prostor na stránce stává více průhledným a ukazuje řezací podložku, která se nachází pod ním.

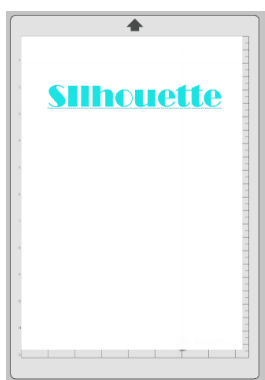
Pokud nastavíte 100 % nebo posunete tento posuvník úplně doprava, uvidíte pouze řezací podložku a váš bílý pracovní prostor bude úplně průhledný.



Při prohlížení tímto způsobem bude v oblasti řezání stále zobrazena červená čára. Obrázky spadající mimo tuto oblast řezání se nebudou řezat. Tmavší oblast na řezací podložce představuje oblast tisku tiskárny a je pouze orientační.

Orientace řezání

Dokumenty lze zobrazit v orientaci Na šířku nebo Na výšku. Orientace dokumentu, který se zobrazí v záložce [ODESLAT], bude stejná jako orientace dokumentu vytvořeného v záložce [STUDIO]. Po otevření nového dokumentu se jako výchozí nastavení zobrazí orientace na výšku.



Záložka STUDIO na výšku



Záložka ODESLAT



Záložka STUDIO na šířku



Záložka ODESLAT

Na panelu [Nastavení stránky] je také možné zobrazit stránku s otočením. Zatímco Orientace stránky určuje, jak se Vaše řezací práce pošle na řezání do Silhouette, možnost Otočit zobrazení jednoduše otočí Váš pracovní prostor na jiný pohled.

Zobrazení a lupa

Při prohlížení svého pracovního prostoru se může stát, že jej budete chtít přiblížit, abyste získali bližší pohled na malé obrázky nebo části obrázku, se kterými je obtížné pracovat.

Přiblížit



Tento nástroj přiblíží střed Vašeho pracovního prostoru, abyste získali bližší pohled.

Oddálit



Tento nástroj oddálí vaše zobrazení, abyste získali pohled z širší perspektivy.

Přiblížení výběru



Tento nástroj Vám umožní přiblížit specifickou oblast pracovního prostoru tak, že okolo oblasti, kterou chcete přiblížit, nakreslíte rámeček.

Přetáhnout zvětšení



Po kliknutí na tento nástroj se Vaše ikona zobrazí jako výše uvedená ikona Přetáhnout lupu. Poté můžete kliknout a podržet myš pro ruční přiblížení nebo oddálení na libovolně vybrané měřítko.

Posunout



Tato funkce umožňuje přesunutí celého pracovního prostoru.

Přizpůsobit stránce



Kliknutí na ikonu Přizpůsobit stránce okamžitě nastaví celý definovaný pracovní prostor na střed Vaší obrazovky.

Předvolby

V nabídce Soubor (PC) nebo v nabídce Silhouette Studio® (Mac) v možnosti Předvolby můžete najít řadu možností ovládaných uživatelem.

Obecné

V této sekci si můžete vybrat jazyk programu a jak často chcete automaticky kontrolovat dostupné aktualizace softwaru. Tato sekce také poskytuje předvolby ohledně měrných jednotek zobrazených v programu. Můžete upravit následující:

Měrné jednotky

Upravuje všechny zobrazené míry na požadovanou jednotku.

Rozměry

Zapíná nebo vypíná vlastnosti měření obrázků během výběru.

Výchozí

V této sekci můžete upravit výchozí nastavení softwaru Silhouette Studio® po jeho otevření. Lze upravit následující:

Výchozí styl výplně

Poskytuje možnost vybrat, jak se vytváří nové obrázky kreslené uživatelem a jestli se zobrazují pouze jako obrys (jako obrázky červenou nebo šedou čarou) nebo jako obrázky se souvislou výplní (této možnosti může uživatel při vytváření obrázků pro tisk nebo řezání dávat přednost).

Předvolba registračních značek

Upravuje, zda mají být registrační značky ve výchozím stavu zapnuté nebo vypnuté.

Orientace stránky

Definuje, zda je při zahájení nového dokumentu požadována orientace Na šířku nebo Na výšku.

Okraj stránky

Poskytuje možnost řezat k hranám vaší stránky.

Zobrazení

Tato sekce poskytuje možnosti zobrazení, včetně:

Vyhlazování

Pomáhá vyhladit zubaté čáry během vytváření a prohlížení. Vyšší vzorkovací frekvence zlepší hladkost čar. Nastavení „Vypnuto“ způsobí hrubší hrany, ale zvýší rychlost kreslení.

Velikost tlačítek

Umožňuje zobrazit větší nebo menší tlačítka.

Animace

Ovládá rychlost animačních akcí jako například při přesunování obrázků, během akcí Vrátit zpět a Provést znovu nebo během přibližování a oddalování. Lze nastavit na „Okamžitě“, aby se animace vypnuly.

Předvolba barvy pozadí

Umožňuje zvolit barvu neaktivní oblasti pracovního prostoru.

Kvalita křivky

Vylepšuje vizuální vzhled čar na obrazovce. Nemá to vliv na kvalitu skutečného řezání.

Možnosti importu

Umožňuje zvolit chování různých typů souborů při otevření.

Nástroje

Tato sekce poskytuje předvolby týkající se toho, jak si přejete zobrazit Beziérovovy ovládací úchyty, a jak se mají obrázky chovat při použití určitých modifikací. Také poskytuje předvolby pro úpravu toho, jak program vybírá obrázky, nebo jak různé kreslicí nástroje po dokončení kreslení pokračují v kreslení nebo se vypínají.

Pokročilé

Tato sekce poskytuje další pokročilé možnosti. Můžete zde upravit následující:

Obnovit tovární nastavení

Resetuje všechny předvolby.

Přeindexovat mou knihovnu

Provedení této akce přeindexuje knihovnu, aby se vyřešilo poškození nebo chyby v případě, že se vyskytnou potíže se správným načítáním knihovny nebo používáním funkce vyhledávání knihovny.

Nastavit oprávnění knihovny

Umožňuje správný přístup ke knihovně na základě oprávnění účtu počítače.

Obnovit předem nahrané návrhy

Obnoví předem nahrané návrhy podle detekovaného modelu Silhouette.

Resetovat knihovnu

Tato akce odstraní z Vaší knihovny všechny obrázky a složky a resetuje knihovnu na původní nastavení instalace softwaru.

Nastavení OpenGL

Stará se o potíže se zobrazením.

Sokety HTTP

V závislosti na rychlosti Vašeho internetového připojení může být tato možnost upravena na vyšší počet soketů, aby se zvýšila rychlost stahování při nákupu obrázků z internetového obchodu.

Nastavení IME

Umožňuje psaní jiných znaků než latinky.

Nastavení Proxy

Používá se pro nastavení připojení proxy.

Velikost balíku

Rychlost, kterou se informace posílají do Silhouette.



Další možností programu nedostupnou v nabídce Předvolby je tlačítko Barevný motiv softwaru, které se nachází v pravém dolním rohu obrazovky.

Kliknutím na toto tlačítko můžete procházet řadou předem vybraných barevných motivů pro celkový vzhled softwaru, pokud dáváte přednost jiné barvě než výchozí tmavě šedé barvě prostředí.

04 Kreslení/úprava obrázků

Základní kreslicí nástroje

Silhouette Studio® umožňuje uživatelům velmi snadno pomocí řady základních kreslicích nástrojů kreslit a vytvářet obrázky. Všechny kreslicí nástroje se nachází na levé straně obrazovky softwaru.

Nástroj Čára



Nástroj Čára umožňuje vytvářet jednotlivé rovné čáry. Pokud během kreslení držíte stisknutou klávesu Shift, pak se od počátečního bodu vytvoří vodorovná či svislá čára nebo čára s 45stupňovými přírůstky.

Nástroj Mnohoúhelník



Nástroj Mnohoúhelník umožňuje vytvářet několik rovných čar. Po každém kliknutí myši se vytvoří bod. Kreslení čar bude pokračovat, dokud se obrázek neuzavře tak, že se zarovná koncový bod s počátečním bodem, nebo dvakrát nekliknete, aby se kreslení ukončilo. Pokud během kreslení držíte stisknutou klávesu Shift, pak se od počátečního nebo koncového bodu vytvoří vodorovná či svislá čára nebo čára s 45stupňovými přírůstky.

Nástroj Zakřivený tvar



Nástroj Zakřivený tvar umožňuje vytvářet několik zakřivených čar. Po každém kliknutí myši se vytvoří bod. Kreslení čar bude pokračovat, dokud se obrázek neuzavře tak, že se zarovná koncový bod s počátečním bodem, nebo dvakrát nekliknete, aby se kreslení ukončilo.

Nástroj Oblouk



Pomocí nástroje Oblouk můžete na stránce nakreslit oblouk libovolné velikosti.

Nástroj Obdélník



Nástroj Obdélník umožňuje vytvořit čtverec nebo obdélník. Pokud během kreslení držíte stisknutou klávesu Shift, pak se vytvoří čtverec. Pokud držíte stisknutou klávesu Alt, bude počáteční bod kurzoru, ve kterém začíná obrázek, přesným středem Vašeho objektu.

Nástroj zaoblený obdélník



Nástroj Zaoblený obdélník umožňuje vytvořit čtverec nebo obdélník se zaoblenými rohy. Pokud během kreslení držíte stisknutou klávesu Shift, pak se vytvoří zaoblený čtverec. Pokud držíte stisknutou klávesu Alt, bude počáteční bod kurzoru, ve kterém začíná obrázek, přesným středem Vašeho objektu. Při výběru zaobleného obdélníku najdete v levém horním rohu dva červené ovládací body. Tyto body lze přetáhnout a upravit tak křivky horní a dolní strany obdélníku nebo bočních stran, případně můžete vybrat oba body zároveň tak, že držíte stisknutou klávesu Shift a přetáhnete jeden z ovládacích bodů.

Elipsa



Nástroj Elipsa umožňuje vytvořit elipsu nebo kruh. Pokud během kreslení držíte stisknutou klávesu Shift, vytvoří se kruh. Pokud držíte stisknutou klávesu Alt, bude počáteční bod kurzoru, ve kterém začíná obrázek, přesným středem Vašeho objektu.

Pravidelný mnohoúhelník



Pomocí nástroje Mnohoúhelník lze vytvořit tvary s různým počtem stran. Výchozí nastavení je pět stran, ale pomocí posuvníku uprostřed lze počet stran zvýšit nebo snížit a vytvořit tak různé tvary, například trojúhelník.

Nástroj Volná ruka



Nástroj Volná ruka umožňuje vytvářet pokračující volně tvořenou čáru. Kreslení čar tímto nástrojem bude pokračovat, dokud neuvolníte tlačítko myši, nebo dokud se obrázek neuzavře tak, že se zarovná koncový bod s počátečním bodem.

Nástroj Vyhlazená volná ruka



Nástroj Vyhlazená volná ruka umožňuje vytvářet pokračující vyhlazenou volně tvořenou čáru. Čáry nakreslené tímto nástrojem budou mít vyhlazené přechody a nebudou mít žádné ostré hrany. Kreslení čar tímto nástrojem bude pokračovat, dokud neuvolníte tlačítko myši, nebo dokud se obrázek neuzavře tak, že se zarovná koncový bod s počátečním bodem.

Úprava obrázků

Chcete-li změnit existující obrázek, můžete upravit jakýkoliv bod obrázku.

Nástroj pro výběr



Nástroj pro výběr určuje, který obrázek je vybrán jako aktivní, a umožňuje ho volně posunovat po obrazovce.

Toto je Váš výchozí nástroj, kterým můžete kliknout na obrázky a vybrat je.

Úprava bodů

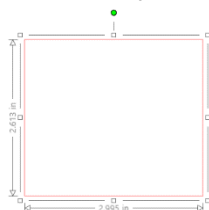


Chcete-li vstoupit do režimu Úpravy bodů, můžete buď dvakrát kliknout na vybraný obrázek, nebo použít nástroj Úprava bodů. Tento nástroj Vám umožňuje upravit jakékoliv body obrázku. Body můžete přesunout nebo odstranit. Upravovat lze pouze jednotlivě zvolené neseskupené čáry. Zrušení seskupení bude probráno v pozdějších sekcích.

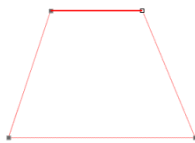
Chcete-li ukončit režim Úpravy bodů, můžete opět dvakrát kliknout na obrázek nebo se vrátit do normálního režimu výběru tak, že kliknete na nástroj Vybrat.

Režim úpravy bodů

Když vstoupíte do režimu úpravy bodů, vybrané obrázky místo zobrazení ovládacích úchytů pro změnu velikosti a otočení zobrazí body nebo uzly. Body na čarách jsou místa, kde může čára nabrat nový směr nebo se změnit z ploché (nebo rovné) na zakřivenou.



Normální výběr



Režim úpravy bodů

V režimu úpravy bodů se vybraný bod zobrazí v bílé barvě a všechny ostatní body budou tmavě šedé. Vybraná čára spojená s vybraným bodem bude zvýrazněna jako tučná červená čára. Další čáry, které mají modré body, jsou úchyty k úpravám zakřivených čar.

V režimu Úpravy bodů se na pravé straně obrazovky zobrazí také panel nástrojů Úpravy bodů. V režimu Úpravy bodů můžete provést také následující akce:

Přesunout/upravit body

Bod můžete přesunout tak, že myší přejedete přes kterýkoliv bod na čáře. Jakmile budete nad bodem, který lze upravit, kurzor se změní a ukáže Vám, že můžete kliknout, uchopit bod a přesunout ho do požadovaného umístění. U zakřivených čar můžete obdobně uchopit modré body a přetáhnout je po obrazovce, abyste tak upravili křivku segmentu související čáry.

Přidat body

Bod můžete přidat tak, že myší přejedete přes čáru v místě, kde ještě neexistuje žádný bod, a kde chcete přidat bod pro úpravy obrázku. Jakmile budete nad čarou v místě, kde lze přidat bod, kurzor se změní a ukáže Vám, že můžete kliknout a do požadovaného umístění na čáře přidat bod.

Smazat bod



Jakýkoliv vybraný bod můžete smazat tak, že použijete nástroj Smazat bod nebo kliknete pravým tlačítkem na vybraný bod a vyberete možnost Smazat bod. Smazání bodu způsobí, že se spojí nejbližší body z obou stran smazaného bodu a vytvoří tak novou spojovací čáru. Vezměte prosím na vědomí, že tento nástroj se liší od nástroje na smazání obrázku a je určený jen pro mazání jednotlivých bodů. Tento nástroj je dostupný pouze v režimu úpravy bodů.

Zlomit cestu



Cestu jakékoliv čáry můžete zlomit tak, že použijete nástroj Zlomit cestu nebo kliknete pravým tlačítkem na vybraný bod a vyberete možnost Zlomit cestu. Zlomení cesty vytvoří z původně vybraného bodu, kde jste zlomili cestu, dva nové body.

Zlomenou cestu nebo dva nespojené koncové body opačných konců stejné čáry můžete znovu spojit tak, že přetáhnete jeden koncový bod na opačný koncový bod obrázku.

Roh



Nástroj Roh umožňuje, aby měl vybraný bod ve vybraném protínajícím se bodě ovládací úchyty, které lze jednotlivě upravit a vytvořit tak ostrý roh.

Vyhladit



Nástroj Vyhladit umožňuje, aby se vybraný roh mohl upravit a vytvořit ve vybraném protínajícím se bodě bod vyhlazeného přechodu.

Zploštit



Možnost Zploštit upraví vybranou čáru (čára zvýrazněná tučně červenou barvou, která je spojena s aktuálně vybraným bodem) na rovnou přímou čáru.

Vytvořit křivku



Možnost Vytvořit křivku upraví vybranou čáru (čára zvýrazněná tučně červenou barvou, která je spojena s aktuálně vybraným bodem) na zakřivenou čáru.

Zjednodušit



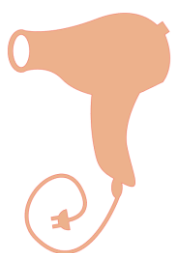
Některé obrázky z knihovny nebo obrázky importované z jiných zdrojů mohou obsahovat velké množství bodů. Nástroj Zjednodušit automaticky upraví body obrázku a obrázek zjednoduší na nejjednodušší možnou formu bodů se zachováním původního celkového tvaru čar.

Kromě nástrojů v režimu úpravy bodů můžete na levé straně obrazovky nalézt také dva další editační nástroje.

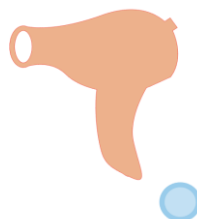
Nástroj Guma



Pomocí nástroje Guma můžete smazat libovolnou část jakéhokoli obrázku a snadno okamžitě odstranit vnitřní části nebo hrany čárového obrázku.



Původní obrázek

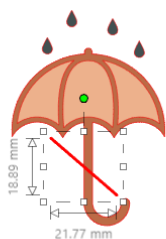


Nový obrázek vytvořený pomocí nástroje Guma

Nástroj nůž



Pomocí nástroje Nůž můžete obrázky rozdělit. Tento nástroj provádí řez rovnou čarou, aby rozdělil obrázky a vytvořil nový nezávislý oddělený tvar.



Původní obrázek



Nový obrázek vytvořený pomocí nástroje Nůž

Čárové nástroje

Čáry v programu, včetně textu, obrázků vytvořených pomocí kreslicích nástrojů a obrázků z knihovny můžete upravit, aby měly jiné vlastnosti.

Možnosti barev čar



Čáry se automaticky zobrazují červenou barvou, ale můžete je změnit na jakoukoli požadovanou barvu. Změna barvy čáry nemá vliv na vlastnosti, jak se bude řezat. Změna barvy čáry může být užitečná, abyste snadněji viděli různé obrázky nebo části obrázků, zobrazili čáry ve své preferované barvě, nebo upravili části obrázků specificky pro tiskové a řezací práce, kde může být důležité vybrat barvy čar pro tisk. Chcete-li změnit barvu čáry, vyberte obrázek a klikněte na výše uvedenou ikonu, abyste se dostali do nabídky Barva čáry. Poté můžete vybrat kteroukoli z možností nabídky barev v základní nabídce. Mřížkovaný výběr vždy představuje „průhlednou“ barvu. Nástroj pro výběr barvy Vám umožňuje vybrat jakoukoli barvu z jiného objektu v oblasti pro kreslení a duplikovat tak požadovanou barvu.



Průhledná



Nástroj pro výběr barvy

Nabídka Pokročilé možnosti Vám umožňuje vytvořit čáry v jakékoli požadované vlastní barvě. Můžete přetáhnout cílovou barvu z barevného spektra, aby vizuálně odpovídala barvě, kterou požadujete, nebo napsat hodnotu požadované barvy ve formátu RGB (Červená, Zelená, Modrá) nebo HSL (Odstín, Sytost, Světlost). Také máte možnost upravit průhlednost čáry.

Možnosti stylu čar



V nabídce Styl čáry můžete upravit styl své čáry na nepřerušovaný (výchozí) nebo čárkovaný. Čáry se vytisknou nebo vyřezou podle vybraného stylu.

Čáry se zobrazují ve velikostech bodů s ohledem na svou šířku. Velikost bodu můžete upravit na jakoukoli požadovanou hodnotu. Ačkoli šířku čáry lze upravit, čára se bude vždy řezat nebo kreslit v určité šířce podle toho, jak tlustou používáte čepel nebo pero.

Tloušťku čáry můžete upravit manuálně tažením posuvníku možnosti Tloušťka nebo tak, že napíšete požadovanou tloušťku bodu.

Možnost Styl rohu upravuje, jak vypadají čáry v jakémkoli rohovém bodu obrázku. Možnost Roh znamená ostré hrany, možnost Zaoblený znamená vyhlazené hrany.

Možnost Styl koncového uzavření upravuje pouze čáry, které mají otevřené konce. Možnost Ploché nebo Čtvercový poskytuje ostřejší ploché hrany na špici čáry, možnost Zaoblený poskytuje zaoblenou hranu.

Možnost Pozice upravuje, zda je čára na popředí před vyplněným obrázkem nebo na pozadí za ním. Pro tisk obrázku je nutné zaškrtnout políčko „Vytisknout čáry vybraných tvarů“ a předem nastavit tloušťku čáry na jinou než nulovou hodnotu.

Nástroje výplně

Uzavřené obrázky (kde je počáteční bod čáry spojený s jejím koncovým bodem) včetně textu, obrázků vytvořených pomocí kreslicích nástrojů a obrázků z knihovny můžete upravit, aby měly různé výplně. Pouze uzavřené obrázky můžou mít atributy výplně. Pokud má jakýkoliv uzavřený obrázek zlomenou cestu, pak se všechny použité vlastnosti výplně okamžitě odstraní.

Možnosti barev výplně



Uzavřené obrázky se automaticky zobrazují jako prázdné, ale můžete je vyplnit jakoukoli požadovanou barvou. Změna barvy výplně může být užitečná, abyste snadněji viděli různé obrázky nebo části obrázků, zobrazili tvary a text ve své preferované barvě, nebo upravili části obrázků určených pro tisk u funkce Tisk a řez.



Chcete-li použít barevnou výplň, vyberte obrázek s uzavřenou čarou a klikněte na výše uvedenou ikonu, abyste se dostali do nabídky Barva výplně. Poté můžete vybrat kteroukoli z možností nabídky barev v základní nabídce. Mřížkový výběr vždy představuje „průhlednou“ barvu. Nástroj pro výběr barvy Vám umožňuje vybrat jakoukoli barvu z jiného objektu v oblasti pro kreslení a duplikovat tak požadovanou barvu.



Průhledná



Nástroj pro výběr barvy

Nabídka Pokročilé možnosti vám umožňuje vytvořit barvy výplně v jakékoli požadované vlastní barvě. Můžete přetáhnout cílovou barvu z barevného spektra, aby vizuálně odpovídala barvě, kterou požadujete, nebo napsat hodnotu požadované barvy ve formátu RGB (Červená, Zelená, Modrá) nebo HSL (Odstín, Sytost, Světlost), pokud vyžadujete specifickou barvu. Máte také možnost upravit průhlednost barvy výplně tak, že manuálně potáhnete posuvník možnosti Průhlednost, nebo tak, že napíšete požadované procento průhlednosti (0 % znamená plnou barvu a 100 % znamená úplně průhlednou).

Možnosti výplně s přechody



Podobně jako u výplní jednolitou barvou můžete jakýkoli obrázek s uzavřenou čarou vyplnit výplní s přechodem.

Chcete-li použít možnost výplně s přechodem, vyberte obrázek s uzavřenou čarou a klikněte na výše uvedenou ikonu, abyste se dostali do nabídky Výplň s přechody. Poté můžete vybrat kteroukoli z předem vytvořených možností přechodu v základní nabídce. Mřížkový výběr vždy představuje „průhlednou“ barvu.



Průhledná

Můžete také změnit základní směr výplně tak, že v dolní části panelu Základní možnosti kliknete na kteroukoliv možnost Směru.

Nabídka Pokročilé možnosti Vám umožňuje vytvořit svou vlastní výplň s přechodem založeným na naposledy vybrané výplni s přechodem. Výplně s přechodem mají vždy minimálně dvě barvy. Jedna barva je nahoře a jedna dole. Přechod poté vytvoří rozsah mezi těmito dvěma vybranými barvami



Kteroukoli z těchto barev v rozsahu můžete změnit tak, že kliknete na posuvníky barevných šipek na levé straně tohoto nástroje pro tvorbu přechodu. Poté, co jste vybrali barvu, můžete jakoukoli novou barvu vybrat přímo níže z nástroje Vybrat barvu. Do kteréhokoli intervalu mezi horními a dolními barvami můžete také vložit nové pruhy nebo můžete kterékoli barevné pruhy mezi horními a dolními barvami posunout nahoru nebo dolů a vytvořit tak nové efekty přechodu.

Dále se v Pokročilých možnostech nachází možnost otočit úhel přechodového efektu na libovolný stupeň. To lze provést manuálně tak, že přetáhnete nástroj Úhel, nebo napíšete specifický úhel. Máte také možnost změnit průhlednost čáry tak, že manuálně přetáhnete panel možností Průhlednost, nebo napíšete požadované procento průhlednosti výplně se vzorem (0 % znamená plnou barvu a 100 % znamená úplně průhlednou).

Možnosti výplně se vzory



Poslední možností výplně pro obrázek s uzavřenou čarou je výplň se vzorem. Chcete-li použít výplně se vzory, vyberte obrázek s uzavřenou čarou a klikněte na výše uvedenou ikonu, abyste se dostali do nabídky Výplň se vzorem. Poté můžete vybrat kteroukoli z možností nabídek vzorů.

Poté, co jste vybrali požadovaný vzor, Vám nabídka Pokročilé možnosti umožní upravit směr vzoru na Vodorovný nebo Svislý, či Pevný nebo Pružný poměr stran. Tato nabídka poskytuje možnosti otáčení vzoru. Otáčení můžete vybrat z jednoduchých předem nastavených stupňů, nebo nastavit vlastní stupeň tak, že manuálně přetáhnete nástroj Stupeň nebo napíšete specifický stupeň.

Dále máte možnost změnit velikost vzoru tak, aby se změnil vzor, který vyplňuje vybraný tvar. To můžete provést tak, že manuálně přetáhnete nástroj Změnit velikost vzoru, nebo zadáte novou hodnotu procent, o kolik větší nebo menší chcete tento vzor.

Máte také možnost změnit průhlednost čáry tak, že manuálně přetáhnete panel možností Průhlednost, nebo napíšete požadované procento průhlednosti výplně se vzorem (0 % znamená plnou barvu a 100 % znamená úplně průhlednou).

Další vzory si můžete stáhnout ze Silhouette Design Store.

Můžete vytvořit vzory ze svých vlastních obrázků tak, že přejdete na Soubor > Import > Možnosti importu. Přejděte na obrázek, který chcete použít, a vyberte ho. Zobrazí se nové dialogové okno, kde můžete přidat

informace o obrázku. Stiskněte OK a přidejte obrázek do složky Uživatelské návrhy ve Vaší knihovně. Odtud můžete svůj obrázek přetáhnout na jakýkoli vyplnitelný tvar ve Vašem pracovním prostoru.

Možnosti Stínování (pouze placená verze)

Stínování můžete upravit tak, že v panelu nástrojů nad pracovním prostorem kliknete na výše uvedenou ikonu. V nabídce Stínování můžete upravit posun stínu, barvu a průhlednost.

*Funkce panelu [Obrazové efekty]

Možnosti kreslení



Návrh kresby můžete vytvořit tak, že v panelu nástrojů nad pracovním prostorem kliknete na ikonu Kreslení. V nabídce Kreslení můžete upravit okraj náčrtu, typ výplně a efekt výplně.

Možnosti drahokamů (pouze placená verze)



Design drahokamů můžete vytvořit tak, že v panelu nástrojů nad pracovním prostorem kliknete na ikonu Drahokamů. V nabídce Drahokamy si můžete zvolit efekt drahokamů, velikost a proložení drahokamů a možnosti umístění.

05

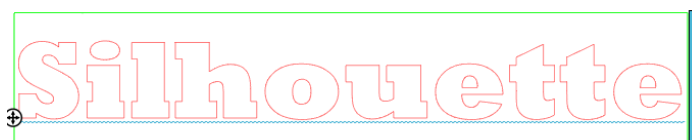
Text

Tvorba textu

A Silhouette Studio® umí používat jakákoli písma nainstalovaná na Vašem počítači. Tato písma nemusíte instalovat do programu. Silhouette Studio® jednoduše přistoupí ke všem nainstalovaným souborům písem a zobrazí je pro Vás během tvorby požadovaného textu.

Chcete-li použít svá písma, klikněte na textový nástroj umístěný na levé straně obrazovky softwaru.

Kliknutí na tuto ikonu Vám umožňuje umístit do svého pracovního prostoru textový kurzor a začít psát přímo na obrazovku.



Červená blikající čára je kurzor, který ukazuje, kde píšete. Kliknutím myší nebo pomocí pravé a levé šipky na klávesnici se můžete posunovat dopředu nebo dozadu.

Obklopující zelený rámeček je Vaše textové pole. Toto pole můžete upravit tak, že kliknete na černý posuvník na pravém rohu textového pole a budete ho držet. Táhnutí tohoto posuvníku doleva Vám umožňuje zalomit text. Táhnutí doprava Vám umožňuje přenést text zpět na jednoduchou přímou cestu.

Režim úpravy textu můžete ukončit tak, že dvakrát kliknete nebo kliknete mimo text. Do režimu úpravy textu se můžete kdykoli vrátit a pokračovat v editaci slov nebo písmen tak, že znovu dvakrát kliknete na vytvořený text.

Manipulace s textem

Během tvorby textu se na pravé straně Vaší obrazovky otevře nabídka Styl textu, která Vám poskytuje mnoho možností úprav.

Dostupná písma

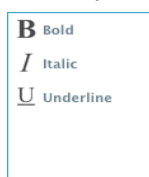
První sekce této nabídky zobrazí aktuálně vybrané písmo s dalšími možnostmi písem nainstalovaných na Vašem počítači, které můžete procházet. Horní část této sekce můžete použít k vyhledání specifického písma tak, že napíšete název písma, pokud ho znáte.

Během režimu úpravy textu můžete měnit písma a používat nová písma společně s jinými písmi ve stejném textovém poli. Na existující text nebo písmena můžete během režimu úpravy textu aplikovat různá písma také tak, že zvýrazníte požadovaný textový řetězec a vyberete nové požadované písmo. Na vybraný text lze aplikovat nová písma i v případě, že nejste v režimu úpravy textu, tyto úpravy však změní písmo pro celé textové pole.

Charakteristika písma

Některá písma jsou naprogramována, aby Vám umožnila používat určité charakteristiky stylu, které umožňují udělat text nebo písmena tučná, zvýrazněná kurzívou nebo podtržená. Tyto charakteristiky budou zvýrazněny jako dostupné jen u takových písem, která jsou naprogramována s těmito charakteristikami a lze je použít.

Chcete-li použít některou z těchto charakteristik, zvýrazněte požadovaná písmena nebo slova a poté klikněte na dostupnou charakteristiku.



Pokud jsou během zobrazení možností Tučné, Kurzíva a Podtržené dostupné nějaké další možnosti naprogramované pro vybrané písmo, pak se na pravé straně tohoto pole s možnostmi zobrazí posuvník, který vám umožní posouvat se dolů a podívat se, jaké jsou další možnosti.

Zarovnání písma



Text se automaticky zarovnává doleva, ale pokud je text zalomený na více řádků, můžete zarovnání textu upravit na Vámi požadované zarovnání.

Velikost textu

Výchozí velikost textu je vždy 72 bodů. Toto značí velikost písma při tisku. Ačkoliv se fonty liší, protože jsou programovány řadou různých zdrojů, obvykle se tato velikost rovná výšce jednoho (1) palce (tj. 25 mm). V rozevíracím seznamu jsou zahrnuty nejběžnější bodové velikosti pro písma tiskového formátu, ale můžete manuálně zadat jakékoli číslo a zvolit si vlastní velikost.



Další běžné ekvivalentní míry jsou:

18 bodů = 0,25 palců (6 mm)
24 bodů = 0,33 palců (8 mm)
36 bodů = 0,5 palců (13 mm)
48 bodů = 0,66 palců (17 mm)
144 bodů = 2 palce (50 mm)
288 bodů = 4 palce (100 mm)

Opět platí, že tyto míry jsou přibližné a budou se lišit písmo od písma, takže pokud chcete získat konkrétní velikost, doporučujeme po vytvoření střídavě měnit velikost textu, než dosáhnete požadované specifikace.

Mezery mezi znaky

Pomocí možnosti Mezery mezi znaky můžete upravit písmena tak, aby byla místo normálně naprogramovaného proložení blíže k sobě nebo dále od sebe.



Mezery začínají vždy na 100 %, což znamená normální vzdálenost mezi znaky. Pokud snižujete číslo nebo posouváte posuvník doleva, pak se písmena přibližují k sobě. Pokud číslo zvyšujete nebo posouváte posuvník doprava, pak se písmena vzdalují od sebe.

Řádkování

Pokud je vytvořený text zalomený na více řádků, pak můžete obdobně použít možnost Řádkování a upravit tak vzdálenost mezi řádky textu.



Řádkování začíná vždy na 100 %, což znamená normální vzdálenost mezi řádky. Pokud snižujete číslo nebo posouváte posuvník doleva, pak se řádky přibližují k sobě. Pokud číslo zvyšujete nebo posouváte posuvník doprava, pak se řádky vzdalují od sebe.

Text na cestu



Během tvorby textu nebo v režimu úpravy textu se na levé straně vytvořeného textu zobrazí ovládací bod:



Tento kontrolní bod můžete přetáhnout tak, aby ležel přímo na jakékoli čáře v pracovním prostoru. Můžete například pomocí nástroje Kruh vytvořit elipsu a poté na tuto čáru přetáhnout text, abyste dosáhli obloukového efektu:

Během použití cesty tímto způsobem si všimněte vertikální lišty nalevo od textu. Toto je nová ovládací lišta, kterou můžete použít pro úpravu umístění textu ve vztahu k čáře, na kterou je aplikován text tak, aby se text umístil nad, v rovině, nebo pod cestu.

Všimněte si také, že se barva objektu použitého jako cesta změnila na šedou. To značí, že je tento obrázek nyní pro účely řezání vypnutý. Chcete-li znovu povolit k řezání objekt použitý jako cesta, můžete přejít k dříve probírané možnosti Styl řezání, a když je vybrána šedá cesta objektu, vybrat styl Povolit řezání.

06 Manipulace s obrázky

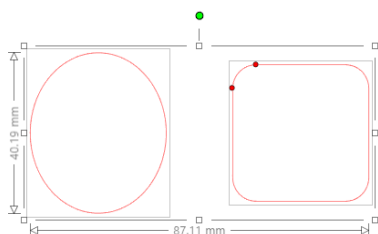
Silhouette Studio® obsahuje mnoho nástrojů umožňujících základní a pokročilé manipulace s obrázky a textem. Následující sekce poskytuje přehled všech zahrnutých nástrojů a jejich používání.

Základy

Silhouette Studio® má stejně jako většina softwarových programů řadu základních editačních nástrojů:

Vybírání

Obrázky můžete vybrat tak, že na ně kliknete. Chcete-li vybrat více obrázků, držte stisknutou klávesu Shift a klikněte na další obrázek. Tuto akci můžete opakovat kolikrát chcete a vybrat tak požadovaný počet obrázků. Pokud držíte stisknutou klávesu Shift a kliknete na obrázek, který je již vybrán, pak se výběr tohoto obrázku zruší.



Více obrázků můžete vybrat také tak, že kliknete nad obrázek a táhnete myší, abyste zahrnuli všechny požadované tvary najednou. Během držení stisknutého tlačítka myši a tažení myši uvidíte tečkovanou čáru, která vytváří pole výběru a ukazuje tak, co vybíráte. Poté, co uvolníte myš, budou vybrány všechny zahrnuté obrázky ve stejném ohraničujícím rámečku.



K současnému výběru všech obrázků, které jsou právě na obrazovce, můžete kliknout na tlačítko Vybrat vše nacházející se na panelu nástrojů Rychlý přístup.



Pokud chcete vybrat pouze obrázky, které mají stejnou barvu, můžete kliknout na tlačítko Vybrat podle barvy nacházející se na panelu nástrojů Rychlý přístup.



Pokud chcete zrušit výběr všech aktuálně vybraných obrázků, můžete kliknout na tlačítko Zrušit výběr všech nacházející se na panelu nástrojů Rychlý přístup.

Nástroje Kopírovat/Vložit/Vymout



Tyto nástroje provádí základní očekávané akce kopírování obrázků, jejich vložení nebo vyjmutí ze zobrazení. Zkopírované nebo vyjmuté obrázky zůstanou v paměti počítače ve virtuální schránce. V této schránce můžete mít pouze jeden objekt najednou. To znamená, že pokud zkopírujete jeden obrázek a poté zkopírujete jiný obrázek, bude ve schránce na vložení čekat pouze naposledy zkopírovaný obrázek. K těmto akcím máte přístup z horního panelu nástrojů v nabídce Úpravy, pomocí kliknutí pravým tlačítkem na obrázek, nebo pomocí standardních klávesových zkratk pro tyto akce.

Vložení zkopírovaných obrázků vloží kopii přímo vedle původního obrázku, takže ji můžete snadno vidět a najít. Dále je tu možnost Vložit do popředí, která vloží kopii obrázku přímo na sebe. Tuto možnost najdete v nabídce Úpravy, v nabídce po kliknutí pravým tlačítkem na vybraný obrázek, nebo pomocí standardních klávesových zkratk pro tyto akce.

Duplikovat



Možnost Duplikovat provede stejnou akci jako kopírování a vložení vybraného obrázku, ale bez použití schránky a k této operaci stačí jedno kliknutí. Toto tlačítko se nachází v dolní části obrazovky softwaru, případně v nabídce Úpravy, nebo po kliknutí pravým tlačítkem na vybraný obrázek.

Odstranit



Vybrané obrázky můžete ze svého pracovního prostoru smazat kliknutím na tlačítko Odstranit v dolní části obrazovky softwaru, výběrem možnosti Odstranit v nabídce Úpravy, kliknutím pravým tlačítkem na vybraný obrázek a výběrem Odstranit, nebo jednoduše kliknutím na klávesu Del.

Vrátit zpět/Provést znovu



Jakoukoli akci včetně pouhého přesunutí obrázku můžete vrátit zpět. Chcete-li vrátit předchozí akci zpět, pak klikněte na tlačítko Zpět. Pomocí tlačítka Zpět můžete vrátit zpět neomezený počet akcí až do okamžiku, kdy jste poprvé otevřeli svůj nový pracovní prostor.

Podobně můžete kliknout na tlačítko Znovu a zopakovat jakékoli akce, které jste vrátili zpět. Toto tlačítko můžete použít opakovaně až do okamžiku, kdy jste provedli poslední akci.

Převést vlastnosti (pouze placená verze)



Vlastnosti jako barvu čáry a styl řezání můžete přenést z jednoho tvaru na druhý tak, že vyberete tvar, na který chcete vlastnosti přenést, pod svým pracovním prostorem vyberete ikonu Kapátko a poté kliknete na tvar, který chcete napodobit.

Vrstvy (pouze placená verze)

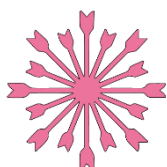


Pokud naimportujete projekt s vrstvami vytvořenými v jiném programu, můžete k těmto vrstvám přistupovat prostřednictvím panelu Vrstvy. Ve Studiu můžete také pomocí kláves +/- vrstvy přidávat nebo odstraňovat.

Seskupit/Zrušit seskupení

Tyto dvě akce se používají často a jsou neocenitelnými nástroji, které pomáhají s operacemi a úpravami obrázků. Pro pochopení těchto konceptů musíte nejprve porozumět tomu, co jsou to seskupené a neseskupené obrázky.

Toto je příklad jedné čáry:



Ačkoliv má tento obrázek mnoho částí, je to stále jen jedna čára s jedním počátečním a koncovým bodem.

Toto je příklad obrázku s více čarami:



Tento obrázek má dvě množiny částí. První z nich je obrys květu, druhou jsou vnitřní detaily květu. Tento obrázek je seskupený dohromady, proto při přesunování obrázku po obrazovce nemusíte nejprve přesunout vnější část listu a poté samostatně přesunout vnitřní část a snažit se ji zarovnat dovnitř.

I když není nezbytně nutné vědět přesně, z kolika jednotlivých čar se obrázek skládá, je důležité porozumět tomu, že obrázky složené z jedné čáry nejsou s ničím seskupeny, zatímco vše s více částmi je nebo může být seskupeno.

Seskupit

Pomocí možnosti Seskupit můžete seskupit jakékoli dvě množiny čar, takže mají pevnou relativní pozici, i když je přesunete.



Abyste mohli použít volbu Seskupit, současně vyberte dva nebo více obrázků a klikněte na ikonu Seskupit nacházející se na panelu nástrojů Rychlý přístup. Tuto funkci můžete najít také v nabídce Objekt nebo kliknutím pravým tlačítkem na více vybraných obrázků a výběrem Seskupit.



U jakéhokoliv obrázku, který se skládá z více než jedné množiny čar, můžete zrušit seskupení, takže lze s jednotlivými částmi obrázku manipulovat samostatně a můžete je odstraňovat, otáčet, měnit velikost nebo provádět jiné úpravy.

Například když budete chtít vyřezat tento obrázek šálku s kávou, ale chcete zrušit seskupení obrázku, abyste z něho mohli odstranit některé vnitřní dekorace:



Po zrušení seskupení se obrázek zobrazí s jednotlivými oblastmi výběru okolo každé nové neseskupené části obrázku, se kterými můžete nyní manipulovat:



Chcete-li ovládat jednotlivé neseskupené části, musíte u svého obrázku zrušit výběr.

Složené cesty

Koncept složených cest je důležitý pro pochopení toho, proč mohou být určité atributy aplikovány odlišně na zdánlivě identické situace. Složené cesty jsou souborem dvou nebo více množin čar, kde jsou do obrázku vloženy vnitřní čáry. Složená cesta může vypadat stejně jako seskupená množina čar, ale liší se například ve způsobu reakce na vyplnění barvou.

Složené cesty jsou skutečně důležité jen pokud vytváříte obrázky pro funkci Tisk a řez.



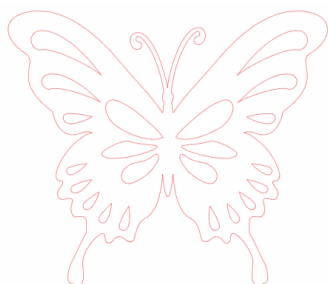
Nesložený obrázek

Obrázek se složenou cestou

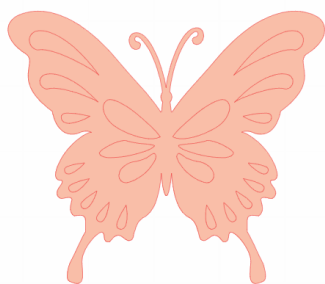
Dva horní obrázky v předchozích příkladech vypadají stejně. Nicméně pokud se podíváte na dolní obrázky, uvidíte jasný rozdíl. Na obrázku vlevo nahoře vidíme šedého motýla s bílými plochami ležícími nahoře. Toto je obrázek, který není složenou cestou. Na obrázku vpravo nahoře vidíme šedého motýla s bílými plochami vloženými do obrázku.

Samozřejmě, že pokud vyřezeme nebo nakreslíme oba obrázky pomocí Silhouette, vyřezou se naprosto stejně. Nicméně je důležité porozumět tomu, že pokud chcete dosáhnout určitých efektů výplní pro aplikace Tisk a řez, pak je mezi těmito obrázky rozdíl.

Například: Toto je stejný obrázek bez výplně. Všechny části jsou seskupeny dohromady.



Pokud je tento obrázek nesloženým obrázkem a vyplníte ho barvou, pak bude výsledkem toto:



Ačkoliv jsou všechny čáry seskupeny dohromady, jsou stále jen jednotlivými kusy, které leží na sobě. Proto jsou všechny vyplněny vybraným efektem výplně.

Pokud je tento obrázek složeným obrázkem a vyplníte ho barvou, pak bude výsledkem toto:



Nevyplněné části u obrázků se složenou cestou nelze vyplnit, protože tyto vložené oblasti jsou negativním prostorem.

U složených cest můžete zrušit seskupení a přesunovat více částí obrázků. Nicméně akce zrušení seskupení okamžitě zruší složenou cestu a udělá z obrázku obrázek s nesloženou cestou.

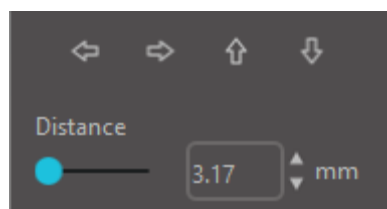
Chcete-li z řady vybraných obrázků vytvořit složenou cestu, pak můžete kliknout pravým tlačítkem, dokud nevyberete všechny části, a vybrat Vytvořit složenou cestu. Obdobně můžete kliknout pravým tlačítkem na složený obrázek a vybrat Uvolnit složenou cestu, aby se provedla opačná akce. Tyto možnosti můžete najít také v nabídce Objekt.

Následující část vysvětluje funkce, které jsou dostupné z panelu [Transformovat].

Přesouvání obrázků

Obrázky můžete přesunovat tak, že je vyberete a táhnete myší po obrazovce do jakéhokoliv požadovaného umístění. Vybraný obrázek můžete přesunout také pomocí šipek na klávesnici.

Obrázky můžete přesunout také pomocí panelu nabídky Přesunout.



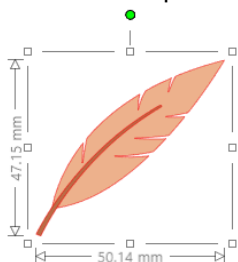
Vybrané obrázky můžete přesunout pomocí kterékoliv z možností Přesunout. Směrové šipky na této obrazovce nepatrně přesunou obrázky ve Vámi vybraném směru. Tuto akci lze opakovat, dokud nebude Váš obrázek umístěn na pracovním prostoru tak, jak si přejete.

Možnost Přesunout o přesune vybrané obrázky ze současné polohy o zadanou hodnotu. Možnost Přesunout do přesune obrázky bez ohledu na jejich současné umístění do specifického zakresleného umístění. Hodnota 0,

0 (nula, nula) představuje levý horní roh Vašeho pracovního prostoru a se zvyšující se hodnotou se přesunuje obrázek z tohoto bodu buď doprava, nebo dolů.

Otáčení

Objekty můžete otáčet do jakéhokoliv požadovaného úhlu. U vybraných obrázků se vždy zobrazí zelená ovládací lišta pro otáčení. Tu můžete manuálně chytit pomocí myši a otáčet s ní.





Funkce otočení jsou dostupné na panelu Transformovat.

Možnosti nabídky Otočit Vám poskytnou také další možnosti otáčení pro přesnější specifikaci otočení.

V nabídce Otočit můžete vybrat kteroukoli z následujících možností:

Otočit o

Tato možnost otočí vybraný obrázek ze současného úhlu o vybraný společný úhel.

Otočit do

Tato možnost otočí vybraný obrázek do vybraného úhlu na základě původního pevného 0° bodu.

Vlastní otočení o

Tato možnost Vám umožňuje manuálně pomocí posuvníku nebo zadáním specifického čísla vybrat hodnotu úhlu a tento úhel použít pro otočení obrázku ze současného úhlu.

Vlastní otočení do

Tato možnost Vám umožňuje manuálně pomocí posuvníku nebo zadáním specifického čísla vybrat hodnotu úhlu a tento úhel použít pro otočení vybraného obrázku na základě původního pevného 0° bodu.

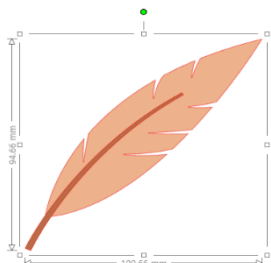
Střed otáčení (pouze placená verze)

Chcete-li upravit bod, okolo kterého se tvar otáčí, můžete upravit střed otočení. To můžete udělat tak, že vyberete tvar, který chcete otočit, stisknete klávesu „O“ a ve středu tvaru se zobrazí malá ikona s křížkem. Poté můžete tuto ikonu přesunout do nového požadovaného bodu otáčení.

Změna velikosti

Velikost objektů můžete nastavit na jakoukoli požadovanou hodnotu. Vezměte prosím na vědomí, že ačkoliv můžete upravit obrázky na jakoukoli požadovanou hodnotu, kvalita řezání se může lišit. To platí obzvláště při řezání tlustších materiálů, jako například tvrdého papíru. Příkladem, kdy může utrpět kvalita řezání, je menší velikost obrázku se složitými částmi a jeho řezání v tlustším materiálu.

Během kreslení nebo výběru obrázků můžete vidět podél obrázků jejich rozměry.



Na poli výběru jsou také ovládací prvky pro manuální změnu velikosti obrázků. Chcete-li změnit velikost manuálně, jednoduše klikněte na jedno z těchto polí a táhněte myši do požadovaného umístění, abyste daný tvar zvětšili nebo zmenšili. Rohové ovládací body změní proporcionálně velikost obrázku a zachovají jeho relativní výšku a šířku. Boční ovládací body roztáhnou obrázek ve směru, kterým táhnete myši.



Možnosti nabídky Velikost poskytují další možnosti změn velikosti pro přesnější nebo specifičtější možnosti otáčení a změny velikosti.

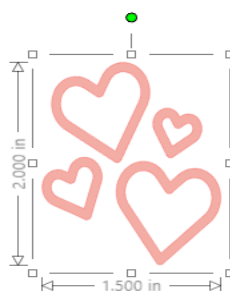
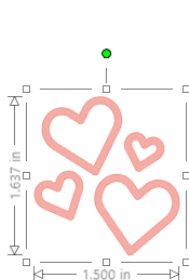
V nabídce Velikost můžete vybrat kteroukoli z následujících možností.

Velikost

Tato možnost změny velikost vybraných obrázků o procentuální hodnotu ze současných velikostí. Číslo menší než 100 % Váš obrázek zmenší, číslo větší než 100 % ho zvětší. Pokud například vyberete změnu velikosti obrázku na 50 % z jeho současné velikosti, pak se z něho stane obrázek s poloviční velikostí, zatímco pokud změníte velikost obrázku na 200 % ze současné velikosti, bude obrázek dvojnásobně velký. Můžete použít jakékoli procento.

Zadat rozměry

Tato možnost vám umožňuje změnit velikost vybraného obrázku na jakékoli specifické hodnoty. Pokud zaškrtnete Zamknout vybrané tvary, bude zajištěno, že se velikost obrázku změní proporcionálně v případě, že změníte pouze jeden rozměr ale přejete si zachovat proporce obrázku.



S funkcí Zamknout vybrané tvary

Bez funkce Zamknout vybrané tvary

Zkosení (pouze placená verze)



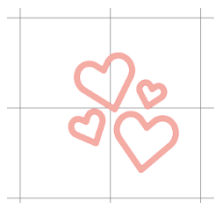
Možnost Zkosení můžete použít k vodorovnému nebo svislému zkosení designu. Můžete si vybrat z předem nastavených hodnot nebo zadat vlastní zkosení.

Mřížka

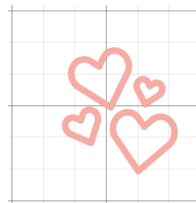


Abyste si usnadnili prohlížení rozměrů, můžete zapnout mřížku tím, že kliknete pravým tlačítkem myši, když není vybrán žádný obrázek, a poté kliknete na Zobrazit mřížku, nebo přejdete do nabídky Mřížka.*
*Mřížku je také možné zobrazit pomocí [Nastavení mřížky] na panelu [Nastavení stránky].

V nabídce Mřížka můžete vypnout nebo zapnout mřížku, upravit její řádkování na jakoukoliv požadovanou hodnotu a definovat počet částí mřížky.



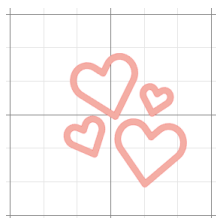
Jedna část



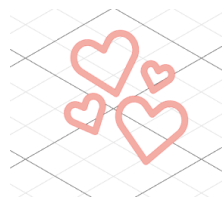
Více podčástí

Pokud je povolena možnost Přichytit k mřížce, pak se zajistí, že se obrázek přizpůsobí rozměrům a částem mřížky. Toto může být obzvláště užitečné, když kreslíte obrázky a přejete si je přizpůsobit na specifické požadované rozměry.

Styl mřížky si můžete vybrat mezi tradiční Čtvercovou mřížkou nebo Izometrickou mřížkou. Různé styly mohou být užitečné, když v softwaru kreslíte obrázky a přejete si mít přehled o jejich rozměrech.



Čtvercová mřížka



Izometrická mřížka

Můžete upravit také barvu mřížky. Požadovanou barvu si můžete vybrat z nabídky předem vybraných barevných doporučení, které poskytují nerušivý vzhled mřížky, nebo si samozřejmě můžete vybrat jakoukoli vlastní barvu. V placené verzi máte také možnost aktivovat pravítka a zaměřovací kříž, abyste usnadnili rozvržení.

Zrcadlení

Některé materiály nebo situace vyžadují, aby se obrázky řezaly zrcadlově obrácené, případně můžete jednoduše chtít objekty převrátit tak, abyste dosáhli požadovaného vzhledu obrázku.

Chcete-li zrcadlit obrázek, klikněte pravým tlačítkem na vybraný obrázek a vyberte možnost Zrcadlit vodorovně nebo Zrcadlit svisle.

Silhouette

Žádný efekt zrcadlení

etJenonllIS

Zrcadleno vodorovně

S!lhonette

Zrcadleno svisle

etJenonllIS

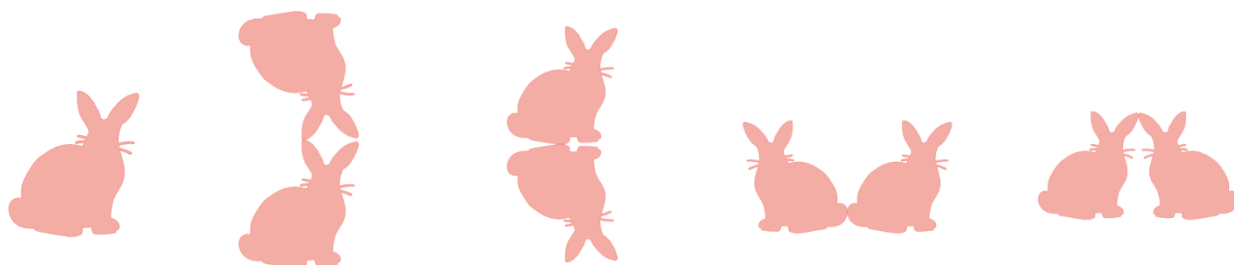
Zrcadleno vodorovně a svisle

Další možnosti zrcadlení jsou dostupné na panelu Replikovat.

Pomocí této nabídky a možnosti Převrátit můžete obdobně převracet obrázky (jak je zobrazeno výše).

Dále můžete vytvářet zrcadlové kopie vybraných obrázků pomocí možností nabídky Zrcadlit, díky které můžete vytvořit zrcadlovou kopii doleva, doprava, nad nebo pod obrázek.

Chcete-li zrcadlit obrázek, klikněte pravým tlačítkem na vybraný obrázek a vyberte možnost Zrcadlit vodorovně nebo Zrcadlit svisle.



Původní obrázek

Zrcadlová kopie nad

Zrcadlová kopie pod

Zrcadlová kopie doleva

Zrcadlová kopie doprava

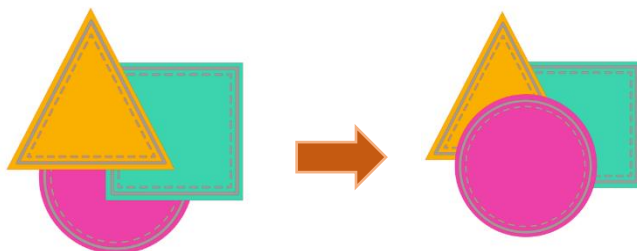
Uspořádání

Více obrázků se může vzájemně překrývat. Můžete uspořádat jejich pořadí a určit, který obrázek bude na popředí a který na pozadí. Toto se používá většinou pro obrázky s výplněmi pro aplikace Tisk a řez, abyste mohli určit, který obrázek bude před ostatními obrázky.

Přenést do popředí



Tato možnost vezme vybraný obrázek a přesune ho do popředí před všechny ostatní překrývající se obrázky.



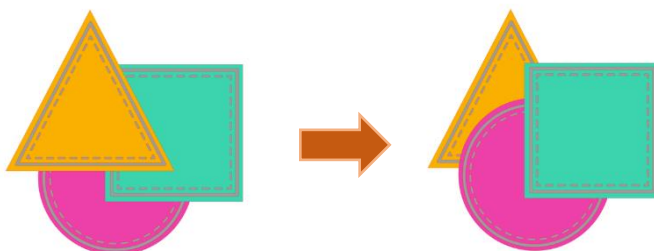
Původní obrázek

Kruh byl vybrán a přenesen do popředí

Přenést do pozadí



Tato možnost vezme vybraný obrázek a přesune jej za všechny ostatní překrývající se obrázky.

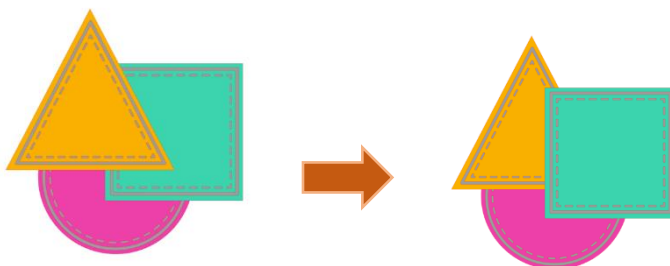


Původní obrázek

Trojúhelník byl vybrán a přenesen do pozadí



Kromě těchto možností můžete na obrázek také kliknout pravým tlačítkem a vybrat Přenést dál, aby se místo přenesení úplně dozadu přenesl jen o jednu úroveň dozadu.

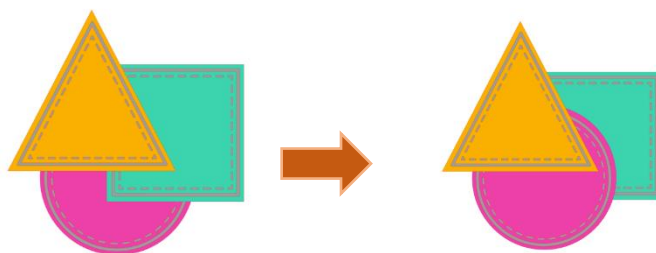


Původní pořadí obrázků

Trojúhelník byl vybrán a přenesen dál



Podobně můžete na obrázek také kliknout pravým tlačítkem a vybrat Přenést blíž, aby se místo přenesení úplně dopředu přenesl jen o jednu úroveň dopředu.



Původní pořadí obrázků

Kruh byl vybrán a přenesen blíž

Zarovnání



Více obrázků může být vzájemně zarovnáno. Jsou dostupné následující možnosti Zarovnání:

Centralizovat (Zarovnat na centrum-střed)



Tato možnost vystředí dva nebo více vybraných objektů, aby byly vzájemně zarovnány ve svých středech.

Zarovnat doleva



Tato možnost zarovná dva nebo více vybraných objektů, aby byly vzájemně zarovnány k levé hraně sdíleného ohraničujícího rámečku a zároveň se zachovaly jejich příslušné vzdálenosti nad sebou nebo pod sebou.

Zarovnat na střed



Tato možnost zarovná dva nebo více vybraných objektů, aby byly vzájemně zarovnány jejich středové body a zároveň se zachovaly jejich příslušné vzdálenosti nad sebou nebo pod sebou.

Zarovnat doprava



Tato možnost zarovná dva nebo více vybraných objektů, aby byly společně zarovnány k pravé hraně sdíleného ohraničujícího rámečku a zároveň se zachovaly jejich příslušné vzdálenosti nad sebou nebo pod sebou.

Zarovnat nahoru



Tato možnost zarovná dva nebo více vybraných objektů, aby byly společně zarovnány k horní hraně sdíleného ohraničujícího rámečku a zároveň se zachovaly jejich příslušné vzdálenosti od sebe navzájem.

Zarovnat doprostřed



Tato možnost zarovná dva nebo více vybraných objektů, aby byly vzájemně zarovnány jejich středové body a zároveň se zachovaly jejich příslušné vzdálenosti od sebe navzájem.

Zarovnat dolů



Tato možnost zarovná dva nebo více vybraných objektů, aby byly společně zarovnány k dolní hraně sdíleného ohraničujícího rámečku a zároveň se zachovaly jejich příslušné vzdálenosti od sebe navzájem.

Vodorovné mezery



Pokud jsou vybrány minimálně tři objekty, pak tato možnost vezme všechny obrázky a rozmístí je vodorovně tak, aby byly všechny objekty od sebe vodorovně stejně vzdálené.

Svislé mezery



Pokud jsou vybrány minimálně tři objekty, pak tato možnost vezme všechny obrázky a rozmístí je svisle tak, aby byly všechny objekty od sebe svisle stejně vzdálené.

Replikace



Replikace je sice podobná jako kopírování a vkládání obrázků nebo jejich duplikace, ale umožňuje vytvářet libovolný počet kopií a umístit je najednou bez nutnosti mnohonásobného kopírování a vkládání obrázků a jejich umísťování na obrazovku. Tyto možnosti dále vytvoří kopie co nejbližší vedle sebe, aby se maximalizovala oblast řezání.

V základní nabídce možností Replikace najdete následující možnosti.

Duplikovat doleva



Tato možnost zduplikuje vybraný objekt a umístí ho hned vlevo od původního objektu s minimálním možným volným prostorem mezi objekty.

Duplikovat doprava



Tato možnost zduplikuje vybraný objekt a umístí ho hned vpravo od původního objektu s minimálním možným volným prostorem mezi objekty.

Duplikovat nahoru



Tato možnost zduplikuje vybraný objekt a umístí ho hned nad původní objekt s minimálním možným volným prostorem mezi objekty.

Duplikovat dolů



Tato možnost zduplikuje vybraný objekt a umístí ho hned pod původní objekt s minimálním možným volným prostorem mezi objekty.

Řádek tří/Řádek čtyř



Tyto možnosti zkopírují vybraný objekt a zreplikují dvě nebo tři další kopie naskládané vodorovně v řádku vedle sebe s minimálním možným volným prostorem mezi objekty.

Sloupec tří/Sloupec čtyř



Tyto možnosti zkopírují vybraný objekt a zreplikují dvě nebo tři další kopie naskládané svisle ve sloupci pod sebou s minimálním možným volným prostorem mezi objekty.

Otočit jednu kopii/dvě kopie/tři kopie/pět kopií



Tyto možnosti zkopírují vybraný objekt a zreplikují jednu až pět otočených kopií na původní obrázek.

Vyplnit stránku



Tato možnost zkopíruje a zreplikuje vybraný objekt a vyplní řezací oblast maximálním množstvím kopií.



V nabídce Replikace můžete také otevřít nabídku Pokročilé možnosti. Zde máte možnost vybrat jakýkoliv požadovaný počet kopií pro replikaci vybraného obrázku a vzdálenost mezi těmito replikovanými obrázky včetně možnosti vybrat jakýkoliv vlastní směr. Poté, co vyberete počet a směr požadovaných kopií, můžete v dolní části nabídky Pokročilé možnosti kliknout na Replikace a použít vybrané atributy.

Objekt na cestu



Tato možnost Vám umožňuje vzít jeden objekt a umístit jej na cestu jiného objektu. Jakmile je na cestě, můžete vytvářet kopie objektu a duplikovat jej prostým zatažením za ovládací úchyty.

Vnoření (pouze placená verze)



Chcete-li minimalizovat prostor potřebný pro řezání určitého designu, můžete využít funkci Vnoření. K vnoření můžete zvolit celou svou plochu médií nebo k tomu vytvořit specifickou oblast.

Použít oblast řezání

Pokud použijete příkaz Použít oblast řezání, může být celý povrch Vašeho materiálu použit k vložení tvarů.

Převést vybraný rozsah na vlastní ohrazení

Chcete-li své tvary vnořit do určité oblasti, pak nejprve ve svém pracovním prostoru nakreslete tuto oblast. Poté v nabídce Vnoření klikněte na Použít vybrané. Vnoření nastane v této definované oblasti.

Vyberte všechny tvary, které chcete vnořit. V nabídce Vnoření můžete upravit otočení a odsazení tvarů ke vnoření. Zvýšení otočení a/nebo snížení odsazení způsobí těsnější vnoření.

Poté, co provedete všechny potřebné úpravy, klikněte na Vnoření a tvary se vnoří tak, aby se maximalizoval prostor. Pokud máte více tvarů, než se vejde do oblasti vnoření, pak software rozhodne, které tvary se nejlépe hodí do požadované oblasti.

Změnit



Překrývající se obrázky můžete změnit řadou způsobů. Možnosti nabídky Změnit poskytují spojování a další pokročilé možnosti umožňující úpravy překrývajících se obrázků.

V nabídce Změnit může vybrat některou z následujících možností.

Spojit



Možnost Spojit můžete najít jednak v nabídce Změnit, jednak se v dolním panelu nástrojů nachází tlačítko pro rychlý přístup. Funkce Spojit vezme dva nebo více překrývajících se obrázků a spojí je dohromady do jednoho souvislého obrázku.

Silhouette

Nespojený obrázek s překrývajícími se čarami

Silhouette

Spojený obrázek s odstraněnými překrývajícími se čarami

Spojení může být obzvlášť užitečné při řezání, aby se čáry řezu během procesu řezání nepřekrývaly.

Odečíst vše



Tato možnost odstraní jakoukoliv část obrázků, která je vzadu za jiným obrázkem.



Původní obrázek

Po použití funkce Odečíst vše

Rozdělit



Tato možnost vytvoří z průniku až osmi vybraných obrázků jednotlivé obrázky.



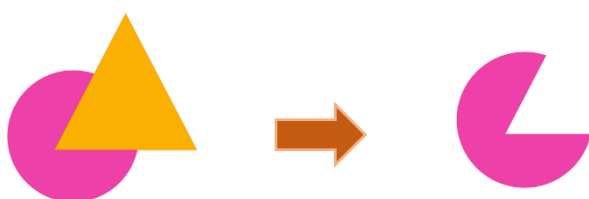
Původní obrázek

Po použití funkce Rozdělit

Odečíst



Tato možnost odstraní všechny překrývající se části obrázků, které se nachází na popředí ostatních obrázků, takže se odstraní překrývající se části a zůstane pouze obrázek umístěný na pozadí.



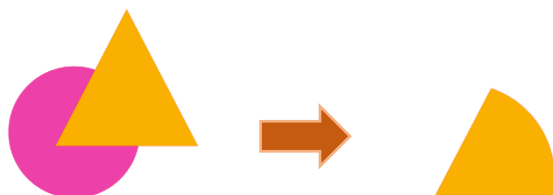
Původní obrázek

Po použití funkce Odečíst

Průnik



Použití této možnosti ponechá pouze překrývající se (protínající se) část vybraných obrázků.



Původní obrázek

Po použití funkce Průnik

Oříznout



Tato možnost odstraní všechny oblasti, které pokud se překrývají, nesdílí alespoň dva tvary.



Původní obrázek

Po použití funkce Oříznout

Složené cesty (Vytvořit/Uvolnit)



Tyto možnosti jsou stejné jako již zmíněné možnosti Složené cesty. Tento nástroj vezme překrývající se vložené obrázky a buď z nich udělá složenou cestu, nebo složenou cestu uvolní.

Odpojit čáry



Pokud mají obrázky výplň nebo definované tlusté čáry, můžete tuto možnost použít k přesunutí a oddělení obrysu, abyste vytvořili dva oddělené obrázky. Jeden obrázek budou jen čáry a jeden jen vyplněné efekty

Možnosti posunu



Možnost Posunu můžete použít k nastínění obrázků s řezací čarou. Tato možnost pod obrázkem vytvoří matný stínový efekt. Můžete ji použít také k vytvoření tvarovaných vnitřních čar pro obrázky.

Chcete-li použít možnost posunu, musíte nejprve vybrat obrázek.

Silhouette

Původní počáteční obrázek

V nabídce Posun můžete začít tak, že vyberte akci Posun.

Můžete si zvolit, aby posunutý obrázek měl ostřejší rohový, nebo měkčí zaoblený vzhled.

Ačkoliv kliknutí na tlačítko akce Posun poskytuje počáteční bod, efekt posunutí můžete přesně upravit pomocí posuvníku na jakoukoli specifickou vzdálenost nebo napsat specifickou hodnotu posunutí.

Jakmile jste dosáhli požadovaného efektu, můžete aplikovat vlastnosti pro nově vytvořený obrázek tak, že kliknete na Použít.

Silhouette

Obrázek s posunutím

Opačně můžete vytvořit vnitřní posunutí.

Tato funkce je obecně vhodnější k vytváření vnitřních čar pro použití se skicovacími pery.

Možnosti trasování



Pomocí funkce Trasování je možné vytvořit čaru řezu kolem obrázku (vytažení obrysu).

Vybrat oblast trasování

Kliknutím na toto tlačítko a přetažením oblasti kolem obrázku určete oblast, kterou chcete trasovat.

Náhled trasování

Vyberte, zda chcete trasovat vyplněnou oblast nebo obrys.

Prahová hodnota

Zadejte hodnotu pro vytvoření čary řezu na základě původního obrázku.

Čím vyšší je hodnota, tím podrobněji se extrakce provádí.

Za sledování náhledu na obrazovce upravte prahovou hodnotu a nastavte polohu, kde chcete vytvořit čaru řezu.

Filtr

Filtr Horní propust se používá k detailní detekci okrajů obrázků a extrahování trasované části z vnější strany směrem dovnitř.

Tímto procesem lze vymazat obrys obrázku.

Velikost

Posuvník Měřítka ovládá hladkost pixelů obrázku. Posuvník [Měřítka] je nutné upravit pouze v případě, že má obrázek nízkou kvalitu a je vysoce pixelovaný, jak je vidět na kresbě tužkou.

Styl trasování

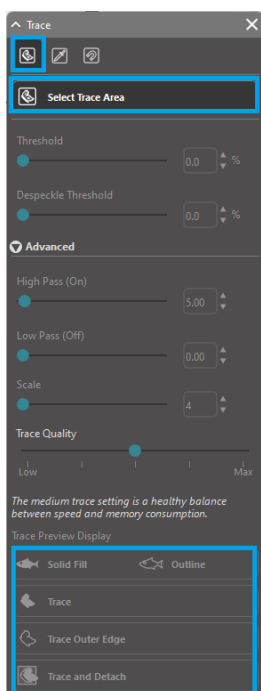
Slouží k výběru typu trasování. Jakmile je určen rozsah trasování, klikněte na [Styl trasování] pro provedení trasování a vytvoření čary řezu.

- Trasování: Vytvoří čaru řezu podle obrazovky náhledu.
- Trasovat vnější okraj: Vytvoří pouze vnější čaru řezu.
- Trasovat a oddělit: Provádí trasování, vytváří čaru řezu a vyřízne obrázek z pozadí.

Načítání a trasování obrázkového souboru

Tato funkce vytvoří čaru řezu na obrázku, který chcete vyříznout. Pomocí funkce trasování je možné kolem obrázku vytvořit čaru řezu.

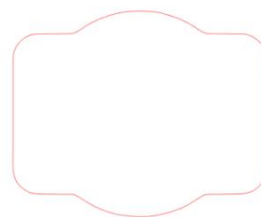
1. V nabídce „Soubor“ vyberte „Vložit“.
2. Vyberte obrázek, který chcete vyříznout, a stiskněte „OK“.
3. Po umístění obrázku můžete v případě potřeby upravit nastavení (velikost a polohu).
4. Z nabídky „Zobrazení panelů“ vyberte panel „Trasování“, čímž se zobrazí obrazovka nastavení „Trasování“. Klikněte na „Vybrat oblast trasování“ a přetažením oblasti kolem obrázku ji vyberte. Žlutě obarvená část se vytrasuje a vytvoří se kolem ní čara řezu.



<Když je vybrána možnost Trasování>



<Když je vybrána možnost Trasovat vnější okraj>



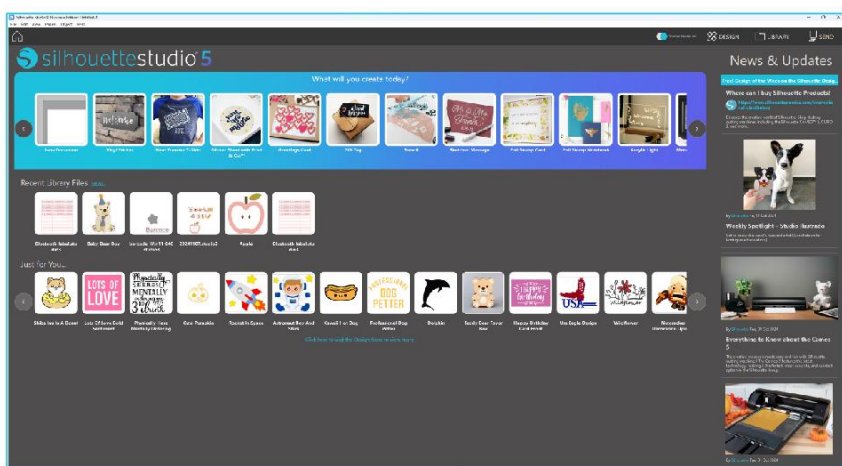
07

Silhouette Studio® má funkci knihovny, která Vám umožňuje snadno ukládat, třídit a prohlížet stažené obrázky i obrázky vytvořené uživatelem, a Silhouette Design Store, ze kterého je možné stahovat nový obsah.

Silhouette Design Store jsou webové stránky, na kterých je k dispozici více než 200 000 vysoce kvalitních designových dat, která lze použít s řezacími plotry Silhouette.

Pouhým stažením požadovaných dat mohou i ti, pro které je obtížné vytvářet vlastní návrhy, snadno vytvořit krásná díla.

Domovská obrazovka softwaru obsahuje náhledy knihovny a obchodu. Knihovnu lze také zobrazit pomocí pravého horního panelu.



Knihovna

V knihovně je možné zobrazit originální data vytvořená uživatelem i data zakoupená v internetovém obchodě.

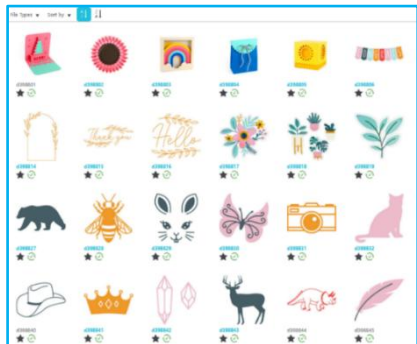
Zobrazení



Výběrem možnosti zobrazení ikon se obrázky v knihovně zobrazí jako ikony.



Výběrem možnosti zobrazení seznamu se obrázky v knihovně zobrazí jako seznam.
V režimu seznamu je možné obrázky třídit podle názvu, data, kategorie, autora, typu a velikosti.

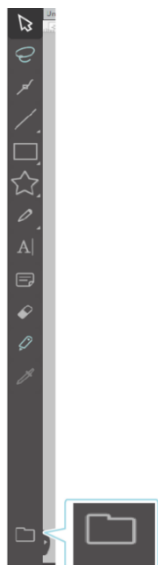


File Types	Sort By	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		Name	Ends Modified	Category	Artist		Type	Size			
★	📁	4750001	2015/06/17	General			276	21.0 KB			
★	📁	4750002	2015/06/02	General			290	30.0 KB			
★	📁	4750003	2015/06/02	General			290	21.0 KB			
★	📁	4750004	2015/06/02	General			290	21.0 KB			
★	📁	4750005	2015/06/02	General			290	20.0 KB			
★	📁	4750006	2015/06/02	General			290	16.0 KB			
★	📁	4750007	2015/06/02	General			290	21.0 KB			
★	📁	4750008	2015/06/02	General			290	26.7 KB			
★	📁	4750009	2015/06/02	General			290	10.5 KB			
★	📁	4750010	2015/06/02	General			290	15.0 KB			
★	📁	4750011	2015/06/02	General			290	20.7 KB			
★	📁	4750012	2015/06/02	General			290	24.3 KB			
★	📁	4750013	2015/06/02	General			290	17.7 KB			
★	📁	4750014	2015/06/02	General			290	15.0 KB			
★	📁	4750015	2015/06/02	General			290	21.0 KB			
★	📁	4750016	2015/06/02	General			290	17.7 KB			
★	📁	4750017	2015/06/02	General			290	10.0 KB			
★	📁	4750018	2015/06/02	General			290	10.0 KB			

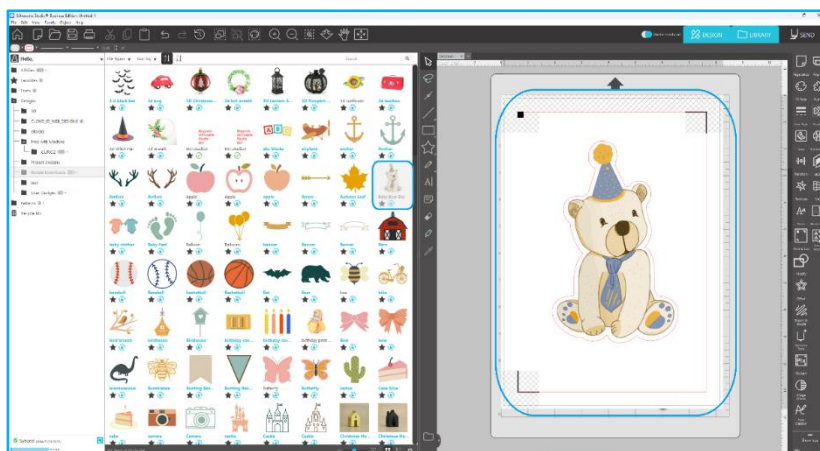
Přístup k obsahu knihovny

Obrázky z knihovny je možné zobrazit pomocí následujících kroků

- 1 Klikněte na ikonu Knihovny pod [Nástroje pro tvorbu návrhů] na záložce DESIGN.



- 2 Dvojitým kliknutím na požadovaný obrázek v knihovně jej otevřete na pracovní ploše. Nebo přetáhněte požadovaný obrázek z knihovny na pracovní plochu (pouze když je pracovní plocha zobrazena).



Kliknutím na [Ukázat/schovat knihovnu] na pracovní ploše zobrazíte dvě obrazovky.

Kategorizace a správa knihovny

Spolu s tím, jak se bude Vaše knihovna rozrůstat o další obsah, může být pro Vás výhodné přizpůsobit si knihovnu novými složkami a třídit obrázky podle vlastních představ.

Jakmile se vytvoří nové složky bez názvu, můžete je okamžitě pojmenovat požadovaným názvem.

Po vytvoření složky do ní můžete přetáhnout obrázky. Kliknutí pravým tlačítkem myši na složku umožňuje vytvořit ve vybrané složce novou podsložku, smazat složku (společně s veškerým obsahem) nebo ji přejmenovat.

Kromě přizpůsobení složek můžete upravit také jakékoliv obrázky v knihovně. Kliknutí pravým tlačítkem myši na složku umožňuje smazat obrázek, přejmenovat ho, řadit obrázky ve složce nebo zobrazit/skrýt vlastnosti

obrázků. Vlastnosti obrázku Vám poskytnou popis obrázku (tak, jak byl stažen z internetového obchodu) a zobrazí související klíčová slova.

Obrázky a složky se po smazání přesunou do Odpadkového koše. Kterékoli z těchto obrázků nebo složek můžete přetáhnout zpět do své knihovny. Jakmile však z Odpadkového koše smažete obsah, bude trvale odstraněn z počítače.

Silhouette Design Store

Silhouette Design Store poskytuje další stažitelný obsah nejen od společnosti Silhouette America, ale také od řady nezávislých umělců a přispívajících společností.

Obchod je přístupný 24 hodin denně, 7 dní v týdnu.

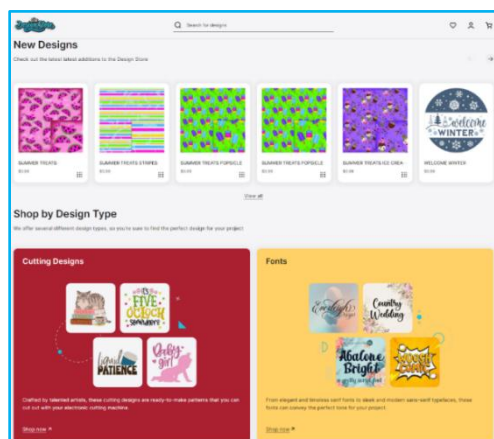
Obrázky můžete zakoupit jednotlivě a přizpůsobit si tak svou knihovnu. Dále jsou dostupné také možnosti předplatného za měsíční poplatek. Další informace o předplatných můžete najít v Silhouette Design Store.

Všechny obrázky poskytují následující výhody:

- Obrázky můžete koupit pomocí jakékoli běžné kreditní karty, stahovacích karet nebo kreditů předplatného
- Mají neomezené používání (po nákupu nemusíte být připojeni k internetu)
- Jsou obnovitelné (v případě poruchy nebo výměny počítače)
- Lze měnit velikost nebo obrázky přizpůsobit podle Vašich požadavků (za použití nástrojů Silhouette Studio®, probraných v předchozích sekcích)

Přihlášení do obchodu

Po vstupu do Silhouette Design Store budete přesměrováni na domovskou stránku obchodu.



Můžete se přihlásit nebo si zaregistrovat účet, pokud jste si ho ještě nezaložili. Účet si založíte tak, že v pravém horním rohu se zprávou „Nejste přihlášení“ kliknete na odkaz. K založení účtu musíte zadat své jméno, e-mailovou adresu (ta bude Vaším přihlašovacím jménem) a požadované heslo.

Možnosti mého účtu

Po přihlášení do svého účtu uvidíte v pravém horním rohu odkaz nazvaný Můj účet, který Vám poskytuje nástroje pro správu účtu. Budete mít následující možnosti:

Můj účet – umožní změnit e-mail a heslo.

Moje objednávky – umožní zobrazit kopii všech objednávek.

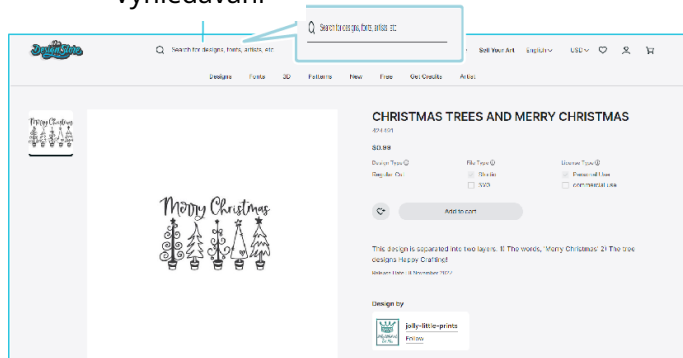
Uplatnit kód – zde můžete zadat jakékoliv kódy stahovací karty a použít je k přidání dostupného zůstatku na svůj účet.

Uložené karty – umožňuje spravovat jakékoli informace o kreditních kartách v souboru používaném k platbě za předplatné nebo jednotlivé nákupy.

Nakupování

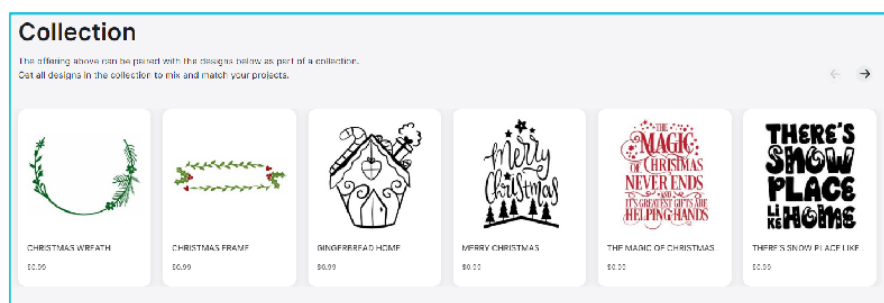
Všechny dostupné obrázky Silhouette můžete procházet bez jakéhokoliv závazku k nákupu. Na levé straně nákupního okna naleznete navigaci. Během výběru kategorií nebo hledání obrázků se Vám zobrazí také související doporučení.

Vyhledávání



Hledáte-li konkrétní obrázky, můžete v horní části hledat specifické názvy obrázků nebo pojmy. Pokud během procházení různých motivů a vydání či na základě specifického vyhledávání najdete obrázek, který si chcete stáhnout, můžete ho přidat do svého košíku tak, že kliknete na možnost Přidat do košíku.

Pod šablonou uvidíte výčet podobných či souvisejících tvarů, které by pro Vás mohly být rovněž zajímavé.



Obrázky, které již byly zakoupeny, nelze přidat do košíku.

Stahování



V procházení a přidávání dalších obrázků můžete pokračovat, dokud nebudete připraveni na zaplacení. Poté můžete kliknout na odkaz Můj košík v miniaturním náhledu košíku nebo kliknout na ikonu košíku v pravém horním rohu nákupního okna.

Až budete připraveni ke stažení, jednoduše klikněte na tlačítko Pokladna. Mezisoučet košíku zadejte do „Použit kredit obchodu“ a stiskněte tlačítko „Použit kredit“. Pokud nemáte zůstatek nebo zůstatek na vašem účtu nepokrývá celkovou částku za obrázky, které chcete koupit, pak budete vyzváni, abyste ke svému účtu přidali informace o kreditní kartě.

Když se obrazovka změní z košíku na obrazovku platby, budete požádáni o přihlášení ke svému účtu. Zakoupený design si můžete stáhnout kliknutím na „Stáhnout“.

Poté můžete pokračovat v procházení obchodu se šablonami nebo ho zavřít. Po stažení všech obrázků je můžete přesunout ze sekce nedávného stažení a roztřídit je do složek ve své knihovně. Stažené obrázky zůstanou ve složce Nedávná stažení dokud je neroztřídíte.

Všimněte si, že zatímco všechny zakoupené obrázky jsou uloženy ve Vaší knihovně, zakoupená písma budou zařazena do knihovny do speciální sekce „Má písma“. Poté můžete k písmům zakoupeným přes internetový obchod přistupovat tak, že na ně dvakrát kliknete v knihovně, což Vás přenesse do pracovního prostoru a textový kurzor bude připraven na psaní. K písmům můžete také přistupovat tak, jak bylo popsáno v sekci 5.

08 Ukládání



Po vytvoření obrázku nebo rozvržení dokumentu máte různé možnosti, jak obrázky uložit.

Uložit

Možnost Uložit je základní ukládací funkcí, která Vám umožňuje vytvořit STUDIO soubor a uložit ho kamkoli na Vašem počítači. Tyto soubory můžete zálohovat na jakákoli externí paměťová zařízení.

Uložit jako

Tato funkce, kterou najdete v nabídce Soubor, Vám umožňuje pojmenovat ukládaný soubor. Můžete ho uložit kamkoli na Vašem počítači, nebo ho zálohovat na jakákoli externí paměťová zařízení.

Uložit výběr

Tato funkce, kterou najdete v nabídce Soubor, uloží STUDIO soubor pouze aktivně vybraných obrázků ve Vašem dokumentu. Můžete ho uložit kamkoli na Vašem počítači, nebo ho zálohovat na jakákoli externí paměťová zařízení.

Uložit do knihovny

Tato funkce, kterou najdete v nabídce Soubor, uloží Váš soubor do Knihovny v Silhouette Studiu®. Obrázky uložené do Vaší knihovny budou přidány do Knihovny do sekce označené Uživatelské návrhy. Tyto obrázky nelze manuálně zobrazit v počítači a zálohovat je, proto doporučujeme, abyste kopii těchto obrázků uložili také pomocí obvyklé funkce Uložit.

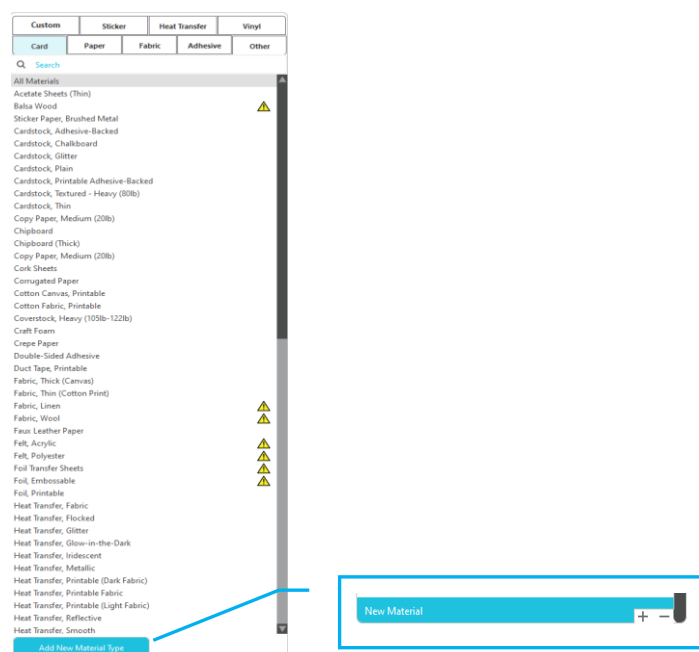
09 Řezání/Kreslení

Odeslat

Jakmile máte na pracovním prostoru připraveny všechny potřebné obrázky a/nebo text k vyřezání nebo kreslení, může kliknout na záložku Odeslat.

Typ materiálu

V nabídce Typ materiálu je uvedený seznam běžných materiálů, které lze řezat pomocí Silhouette, a také speciální materiály nabízené společností Silhouette America. Chcete-li vybrat materiál, klikněte na něj v seznamu.

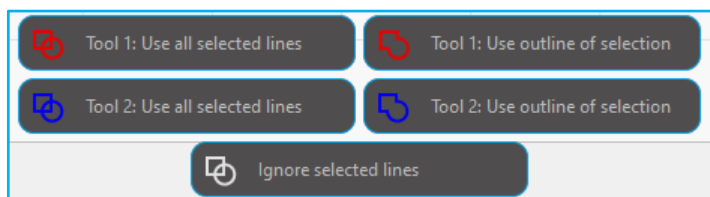


Do tohoto seznamu můžete přidat Uživatelsky definované typy médií tak, že v seznamu médií kliknete na znaménko plus. Obdobně můžete odstranit jakékoli nechtěné materiály tak, že kliknete na znaménko mínus.

Když v seznamu vyberete typ materiálu (nebo vytvoříte vlastní typ), v panelu Akce se zobrazí doporučená nastavení pro řezání. Pokud je to nutné, můžete tato nastavení upravit pro svůj specifický materiál. Tyto změny se uloží pro budoucí projekty, proto doporučujeme místo úpravy existujících nastavení vytvořit nová vlastní nastavení.

Akce podle: Jednoduché

V režimu jednoduchého řezání jsou všechny čáry naplánovány k současnému oříznutí. Čáry řezu můžete vypnout nebo zapnout jednotlivě, ale nemůžete je seřadit, aby se řezaly ve specifickém pořadí.



V režimu jednoduchého řezání můžete upravit Styl řezání jednotlivých čar v projektu. Pokud kliknete na tuto možnost, Váš pracovní prostor pro snazší orientaci okamžitě zvýrazní všechny čáry a jejich vybrané atributy. Chcete-li změnit styl řezání čáry, jednoduše klikněte na požadovaný obrázek a poté ze seznamu vyberete nový požadovaný styl čáry. K dispozici jsou následující styly čar:

Bez řezu

Tato možnost vyřadí čáru z odeslání do Silhouette. Čára se nebude řezat, ačkoli ji můžete stále vidět na své obrazovce.

Řezat

Tato možnost zajistí, že se vybraná čára bude řezat bez ohledu na to, kde je umístěna, a zda překrývá větší obrázek nebo se nachází uvnitř něj. Čáry s tímto atributem se budou řezat, i pokud se nachází uvnitř dalších čar definovaných jako čáry typu „Vyříznout okraj“ nebo „Děrovat okraj“.

Vyříznout okraj

Tato možnost vyřeže vnější hranu všech překrývajících se čar a vyřadí všechny čáry se stejným atributem, pokud se nachází uvnitř většího obrázku. Této možnosti můžete dávat přednost při vytváření obrázků pro Tisk a řez.

Akce podle: Barvy čáry, Barvy výplně nebo Vrstvy

V Pokročilém režimu řezání máte možnost rozdělit projekt do několika fází. To je obzvláště užitečné, pokud je Váš projekt navržen pro řezání ve více barvách, nebo pro projekty, které se mají nakreslit a poté řezat. Řezání můžete plánovat podle barvy čáry, barvy výplně, nebo vrstvy.

Podle barvy čáry



V nabídce řezání budou dostupné všechny barvy čar obsažené ve Vašem projektu. Podle barvy čar můžete zapnout nebo vyřadit čáry řezu, aktivovat nebo deaktivovat automatické spojení a uspořádat pořadí řezání.

Podle barvy výplně



V nabídce řezání budou dostupné všechny barvy výplně obsažené ve Vašem projektu. Podle barvy výplně můžete zapnout nebo vyřadit čáry řezu, aktivovat nebo deaktivovat automatické spojení a uspořádat pořadí řezání.

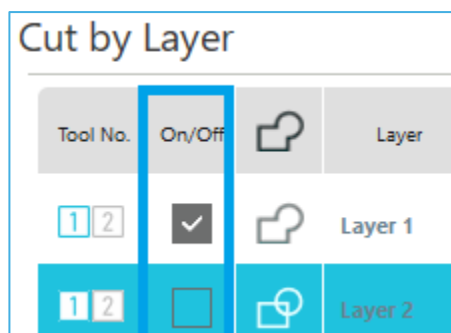
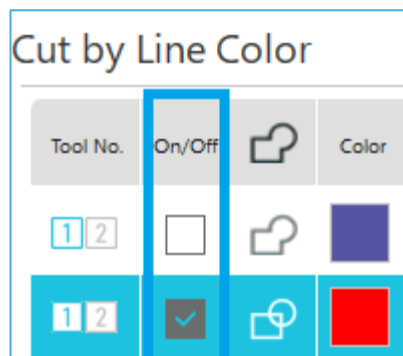
Podle vrstvy (pouze placená verze)



V nabídce řezání budou dostupné všechny vrstvy obsažené ve Vašem projektu. Podle vytvořených vrstev můžete zapnout nebo vyřadit čáry řezu, aktivovat nebo deaktivovat automatické spojení a uspořádat pořadí řezání.

Zapnout nebo vyřadit čáry řezu

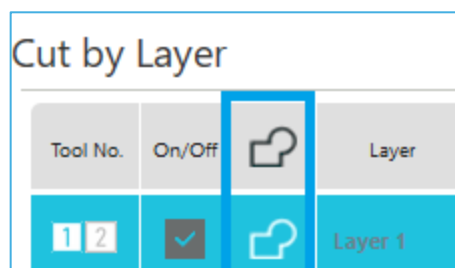
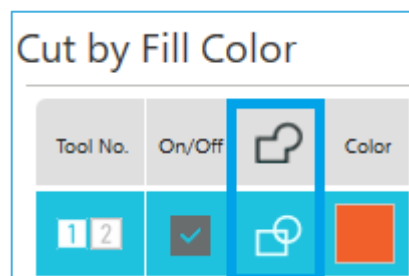
Čáry řezu můžete zapnout nebo vyřadit tak, že vedle barvy řezání nebo vrstvy zaškrtnete (nebo zrušíte zaškrtnutí) políčka.*



*Barva motivu se zobrazí ve světlém režimu.

Zapnout nebo vypnout automatické spojení

Automatické spojení můžete zapnout nebo vypnout tak, že vedle barvy řezání nebo vrstvy zaškrtnete (nebo zrušíte zaškrtnutí) políčko Automatické spojení. Při aktivovaném automatickém spojení se spojí dohromady překrývající se tvary stejné barvy nebo vrstvy.

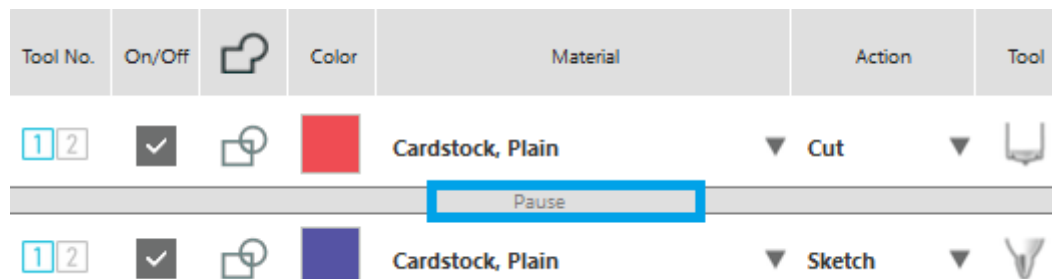


Uspořádání pořadí řezání

Chcete-li uspořádat pořadí, ve kterém se budou řezat různé barvy nebo vrstvy, jednoduše klikněte na požadovanou barvu nebo vrstvu a zvýšte nebo snižte její pořadí řezání.

Přidání pauz

Pauzy jsou obzvláště užitečné v projektech kreslení, ve kterých je nutné mezi barvami změnit pera nebo čepele. Chcete-li naplánovat po dokončení barvy nebo vrstvy pauzu, klikněte pravým tlačítkem (na Macu klikněte na Control) na barvu nebo vrstvu a vyberte „Přidat pauzu“.



Nastavení podmínek řezání

Pokud chcete podmínky řezání nastavit ručně, nastavte hloubku, rychlost, sílu a počet průchodů čepele. Nejprve nastavte pomalou rychlost a nízkou sílu, a pokud to nestačí, postupně nastavení zvyšujte.

Hloubka čepele

Ačkoliv software ani jednotka Silhouette neví, jakou úroveň čepele budete ve skutečnosti používat, software Vám poskytne doporučení s vizuální pomůckou pro nastavení čepele, které byste měli použít pro zamýšlené médium na základě typu čepele pro Váš model řezacího nástroje.

Nastavení nakonfigurujte tak, aby čepel mírně vyčnívala z média ve směru tloušťky.

Rychlost

Rychlost řezání je možné nastavit. Chcete-li dosáhnout nejlepších výsledků, pak pro tlustší nebo složitější designy doporučujeme rychlost zpomalit.

Síla

Sílu nastavte podle tloušťky řezaného média. Silnější materiály budou pravděpodobně vyžadovat větší úroveň síly.

Průchody

Toto zaškrtačací políčko se používá k nastavení počtu vyříznutí návrhu. Při řezání silných nebo tvrdých médií zvýšte počet průchodů.

Zdokonalení stopy

Toto zaškrtačací políčko upozorní program, že chcete povolit funkci Zdokonalení stopy, která před řezáním několikrát zavede váš materiál do Silhouette a zpět, aby se vytvořila stopa, ve které válečky uchopí materiál, a zajistilo se, že materiál zůstane během procesu řezání ve stopě. Tuto možnost byste měli používat pouze pokud je předem vybraná pro zvolený typ materiálu, nebo pokud máte problém s tím, že specifický typ materiálu během řezání vyklouzává a to způsobuje, že výsledné řezy jsou špatně zarovnané. Tuto možnost lze zvolit zaškrtnutím políčka v Silhouette Studio®.

Výchozí nastavení je 20.

Intelligent Path Technology

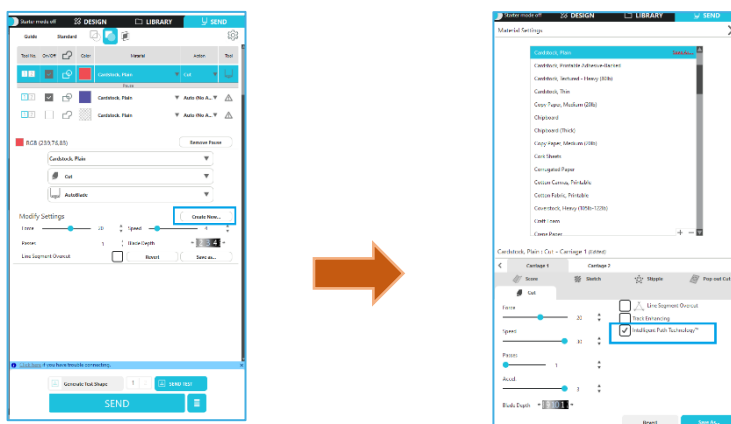
Tato možnost umožňuje zabránit posunu média při řezání.

Při řezání médií (především papíru) pomocí čepele dochází ke vzniku napětí v materiálu.

Pokud nejsou řezaná média řádně upevněna, může v závislosti na pořadí řezání toto napětí způsobit posunutí média nebo trhání tenkých papírů.

Protože je při volbě této možnosti méně pravděpodobné, že dojde k posunu papíru, lze založit a řezat více listů papíru najednou či řezat tenké papíry lépe než v normálním režimu.*

* Tuto možnost lze využít povolením zaškrtnutí políčka v Silhouette Studio.



Protože je při volbě této možnosti méně pravděpodobné, že dojde k posunu papíru, lze založit a řezat více listů papíru najednou či řezat tenké papíry lépe než v normálním režimu.

Tato funkce je např. účinná při řezání více listů u následujícího návrhu.

Upozornění

Funkce Intelligent Path Technology nemusí fungovat ve všech případech.

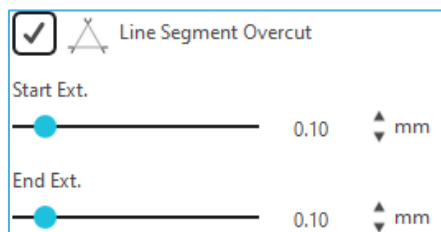
Další informace

Tato funkce je dále účinná v následujících případech:

- Při řezání komplikovaných vzorů
- Při řezání ostrých úhlů
- Když se lepidlo snadno odlepuje, např. u samolepky

Přesah zářezu segmentu linie

Poté, co jste vybrali typ materiálu, zobrazí se možnost Přesah zářezu segmentu linie. Kliknutím na požadovanou možnost ji můžete zapnout nebo vypnout.



Pokud vyberete možnost „Vypnuto“, pak se budou všechny čáry řezat normálně.

Pokud vyberete možnost „Zapnuto“, pak se budou všechny čáry řezat s rovnými rohy a mírným přesahem. Tato možnost poskytuje čistší výsledky řezání při následujících podmínkách:

- Řezání silnějších/hustších typů materiálů (jako je dřevotříska)
- Vyřezávání menších blokových písem nebo obrázků s ostrými hranami na různé typy materiálů

Tato možnost nemá žádný vliv na zaoblené hrany. Funguje pouze na obrázky, které obsahují ostré hrany, a pomáhá dosáhnout nejlepších výsledků řezání při výše uvedených podmínkách.

Pokročilé nastavení řezání

Nabídka Pokročilé odeslání obsahuje několik možností pro speciální řezání se Silhouette.

Možnosti podávání

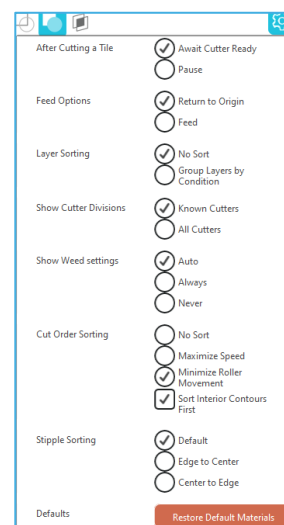
Možnost Vrátit se k výchozímu bodu vrátí po dokončení úlohy materiál zpět na počáteční bod. Možnost Podávat bude nadále podávat materiál vpřed za původní počáteční bod.

Řazení vrstev

Možnost Bez řazení ponechá všechny obrázky v původním rozložení, zatímco možnost Řadit vrstvy dle vlastností roztřídí obrázky podle vrstev existujících v dokumentu.

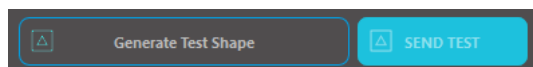
Řazení pořadí řezání

Tato řada možností Vám umožní řídit pořadí řezání Vaší úlohy. Možnost Bez řazení neprovede žádnou speciální řadič akci a jednoduše nařeže Vaše obrázky v původním rozložení. Možnost Maximalizovat rychlost nastaví pořadí řezání tak, aby se úloha provedla co nejrychleji. Možnost Minimalizovat pohyb válečků nařeže úlohu tak, aby byl minimální možný pohyb válečků vpřed a zpět, což je výhodné při řezání jemnějších materiálů. Zaškrtnutí políčko pro možnost Nejdříve řezat vnitřní linie umožňuje určit, zda se mají nejprve řezat vnitřky obrázků (zaškrtnuto), nebo zda se mají během procesu řezání řezat zároveň s ostatními částmi obrázků (nezaškrtnuto).

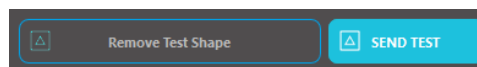


Zkušební řez

Pokud řežete nový typ materiálu, který jste ještě neřezali, ať je to předem definovaný nebo nový uživatelsky definovaný typ médií, doporučujeme, abyste provedli zkušební řez. Pomocí tohoto řezu se ujistíte, že jsou nastavení správná a získáte čistý a kvalitní řez své zamýšlené úlohy. Možnosti nastavení zkušebního řezu se nachází v nabídce Odeslat.



Vytvoření zkušebního řezu



Vymazání zkušebního řezu

- 1 Po dokončení nastavení podmínek řezání klikněte na tlačítko [Vygenerovat testovací tvar] a vytvořte tvar zkušebního řezu.*
*U média je možné změnit uspořádání [Zkušebního řezu]. V tomto okamžiku je možné odstranit zkušební řez kliknutím na tlačítko [Odebrat testovací tvar].
- 2 Klikněte na tlačítko [ODESLAT TEST]. Spustí se test a nakreslí se tvar skládající se z kombinace obdélníku a trojúhelníku.
- 3 Pokud za daných podmínek řezu, jako je hloubka kotouče, síla a rychlost, nelze správně řezat, změňte podmínky podle potřeby.

Silhouette poté vyřeže malý čtverec s vloženým trojúhelníkem, abyste mohli posoudit výsledek a rozhodnout se, zda je nutné změnit nějaká nastavení. Můžete pokračovat v dalších zkušebních řezech, dokud nebudete spokojeni s výsledky.

Další informace

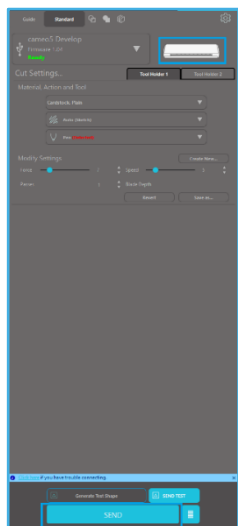
Zkuste znovu upravit podmínky a opakujte zkušební řez, dokud nenajdete optimální podmínky řezu pro médium, které chcete použít.

Řezání/Kreslení

Poté, co jste vybrali správná nastavení a jste připraveni poslat návrh do Silhouette, ujistěte se, že je Váš materiál správně vložen, že jste správně vybrali příslušné nastavení čepele pro řezání, či že jste zvolili pero v případě kreslení.

Provedení řezu

Poté, co zvolíte vhodné nastavení řezu a vložíte médium do řezacího plotru Silhouette, jste připraveni odeslat návrh do řezacího plotru Silhouette. Kliknutím na tlačítko ODESLAT můžete zahájit řezání.



Po ukončení řezání je možné stisknutím tlačítka pro vysunutí média vysunout řezací podložku a médium.

10 Print & Cut (Tisk a řez)

Zařízení Silhouette mají speciální schopnost číst tiskové úlohy odeslané ze softwaru Silhouette Studio® a vyřezat obrysové čáry, definované ve Vašem pracovním prostoru, vedoucí kolem tiskové informace.

Jinými slovy: Na své obyčejné domácí tiskárně si můžete vytisknout obrázek vyplněný barvou nebo efekty a poté tento vytištěný list vložit do Silhouette, která provede řez okolo vytištěného obrázku.

Registrační značky (zarovnání pozice)

Řezací stroje Silhouette mají optický skener pro čtení značek, které lze vytisknout aplikací Silhouette Studio®. Tyto značky se nazývají registrační značky. Tyto značky se vytisknou kolem okraje vašeho pracovního prostoru a před řezáním je přečte optický skener stroje Silhouette, aby stroj Silhouette mohl provést triangulaci podle umístění těchto značek a přesně vědět, kde jsou řezné čáry definovány kolem vytištěných obrázků.

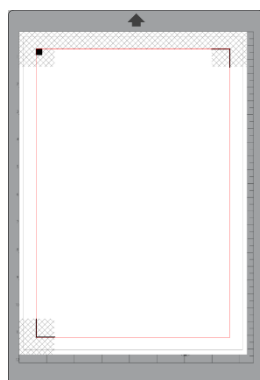
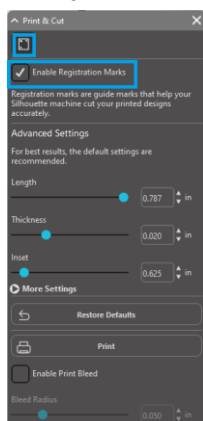
Tvorba dat registračních značek



Tisk a řez používá registrační značky k získání přesného obrazu pozice tisku a řezu.

Tato část vysvětluje postup od vytvoření registračních značek až po tisk a řezání za pomoci Silhouette Studio®.

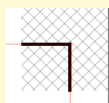
- 1 Z nabídky Panely vyberte „Registrační značky“, čímž se zobrazí panel „Registrační značky“.
- 2 Zaškrtnutím „Zapnuto“ povolte registrační značky.
- 3 Ručně zadejte tloušťku, délku nebo okraj registrační značky.



Upozornění

<Jak přidat registrační značky (značky zarovnání)>

- Návrh neumísťujte do stínované oblasti. Mohlo by to způsobit chyby při načítání registračních značek.



- Pokud jsou registrační značky příliš malé, může načítání selhat.
- Rozmístěte registrační značky a poté je vytiskněte na tiskárně.

Print & Cut (Tisk a řez)

S vytištěnými registračními značkami jste připraveni na provedení tiskových a řezacích úloh. Toto neznamená, že Silhouette naskenuje a vyřeže nějaké tiskové informace. Silhouette používá registrační značky k tomu, aby věděla, kde jsou okolo Vašeho vytištěného obrázku definovány řezací čáry.

Tvorba dat návrhů pro tisk a řezání

Váš návrh musí mít okolo tištěného obrázku čáry, které jsou nadefinovány tak, aby se vyřezaly. Navrhněte obrázek, který chcete vytisknout, a obrys, který chcete vyříznout.

- 1 Vytvořte obrázek, který má být vytištěn pomocí funkce Tisk a řez.
- 2 Vytvořte obrysové čáry řezu, které se mají vyříznout pomocí funkce Tisk a řez. Doporučujeme, aby byl návrh řezu vytvořen v jiné barvě než obrázek pro tisk.



Tištěný obrázek



Vyříznutý obrázek

Tisk dat návrhu



Pokud je Vaše úloha připravena, můžete ji vytisknout pomocí možnosti Tisk.

Upozornění

- Po vytištění neměňte registrační značky ani návrh samotný. Pozice řezu by se tím posunula.
- Pokud se přesunou nějaké objekty a změní se umístění informací pro tisk nebo řezání, budete muset dokument znovu vytisknout.

- 1 Vytvořte návrh.
- 2 Zaškrtněte políčko [Povolit registrační značky] na panelu Tisk a řez a zadejte tloušťku a délku registrační značky.
- 3 Vytiskněte data návrhu.

Řezání tištěného média.

Tato část vysvětluje, jak řezat tištěné médium pomocí řezacího plotru Silhouette.

- 1 Vložte tištěné médium do zařízení Silhouette.

Doplnění

Jak nastavit médium, viz Uživatelská příručka pro řezací plotr Silhouette.

- 2 Odešlete data návrhu pro tisk na obrazovku [ODESLAT].
- 3 Zobrazí se čára řezu.
- 4 Na panelu [Nastavení řezání] vyberte podmínky řezu. Když je zvoleno médium, které bude použito, automaticky se nastaví optimální podmínky řezu.

Pokud máte na stránce s návrhem registrační značky, Váš stroj je rozpozná, když odešlete úlohu k oříznutí. Chcete-li pokračovat v procesu automatické detekce, vyberte tuto možnost. Optický skener Silhouette poté najde Vaše značky. Po úspěšném detekování všech značek vyřeže Silhouette okolo Vašeho vytištěného obrázku nadefinované čáry.

Jak zmíněno dříve, Silhouette Studio® umožňuje vyplnit jakýkoli obrázek barvami, přechody a vzory. Silhouette America nabízí předem vytvořené speciální obrázky pro tisk a řezání. Tyto obrázky jsou navrženy tak, aby obsahovaly pouze tiskové informace uvnitř a vnější okraj pro řezání. Pomocí nástrojů obsažených v Silhouette Studio® můžete nicméně doslova jakýkoliv obrázek přeměnit na obrázek pro tisk a řezání.

11 PixScan



Funkce PixScan™ vyžaduje použití podložky PixScan™ (prodávané samostatně).

Tato funkce Vám umožňuje použít obrázky, které jsou již vytištěny a nepochází ze softwaru Silhouette Studio. Podložka PixScan™ poskytuje možnost řezat podle skutečné velikosti obrázku a umožňuje vytvořit obrys pro řezání okolo obrázku, přesné vložení nezvykle tvarovaných materiálů nebo replikaci vzoru v jeho původní velikosti.

Import ze skeneru

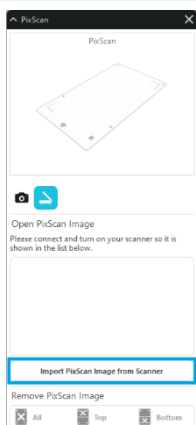


Při importu přímo ze skeneru proveďte následující kroky:

- 1 Zamýšlený vytištěný obrázek umístěte na podložku PixScan™, kterou chcete řezat.

DŮLEŽITÉ

Ujistěte se podle černých okrajů na podložce, že obrázek leží uvnitř řezací oblasti podložky.



- 2 V softwaru Silhouette Studio® klikněte na ikonu PixScan™.
- 3 V sekci Skener vyberte Importovat.
- 4 Umístěte obrázek na podložce PixScan™ lícem dolů na skener.
- 5 Z rozevíracího seznamu vyberte svůj skener a klikněte na Importovat obrázek PixScan™ ze skeneru.

DŮLEŽITÉ

- Pokud je podložka PixScan™ větší než skener, můžete skenovat nadvakrát.
- Musíte se ujistit, že jsou zachycené všechny značky na podložce společně s vlastním obrázkem.
- Pokud skenujete ve více fázích, nemusíte se obávat, jestliže se naskenované obrázky překrývají.
- Software spojí obrázky správně dohromady.

Import z fotoaparátu

Pokud provádíte import obrázku z fotoaparátu nebo mobilního telefonu s fotoaparátem, proveďte následující kroky:

- 1 Zamýšlený vytištěný obrázek umístěte na podložku PixScan™, kterou chcete použít.



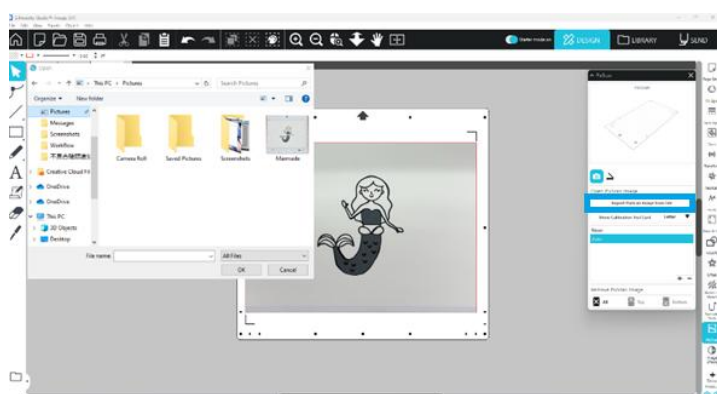
- 2 Pomocí svého fotoaparátu udělejte snímek obrázku na podložce.

POZNÁMKA

Chcete-li docílit při fotografování podložky PixScan™ optimálních výsledků, ujistěte se, že:

- Nepoužíváte zoom
- Osvětlení je rovnoměrné
- Na obrázku je zřetelně vidět celá podložka
- Podložka PixScan™ je rovná
- Médium pro řezání se nachází uvnitř černých okrajů pro řezání

- 3 Převedte obrázek do počítače.
- 4 V softwaru Silhouette Studio® klikněte na ikonu PixScan™.
- 5 V sekci Soubor vyberte Importovat.
- 6 Zobrazí se okno pro procházení a výběr obrázku.
- 7 Po výběru obrázku klikněte na Otevřít.



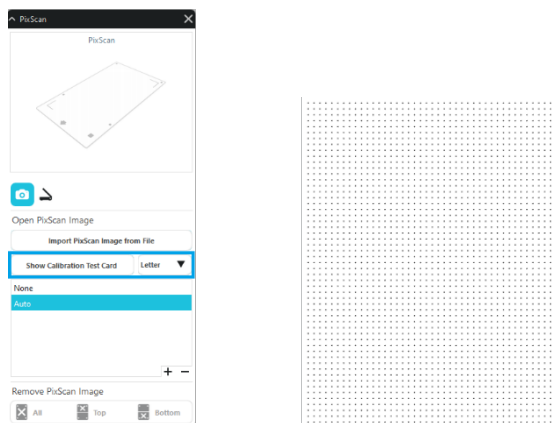
POZNÁMKA

Pokud pro Váš model fotoaparátu ještě neexistuje kalibrační profil, budete muset funkci PixScan™ zkalibrovat. Kalibraci PixScan™ je nutné pro každý fotoaparát provést pouze jednou.

Kalibrace fotoaparátu

Chcete-li vytvořit fotografický kalibrační profil PixScan™, proveďte následující kroky:

- 1 Klikněte na ikonu PixScan™
- 2 Vyberte sekci Kalibrace fotoaparátu
- 3 Klikněte na možnost Zobrazit kalibrační zkušební kartu



- 4 Přejděte do nabídky Soubor > Tisk a stránku vytiskněte

POZNÁMKA

Nevadí, pokud není zobrazena celá stránka nebo jsou některé tečky useknuté

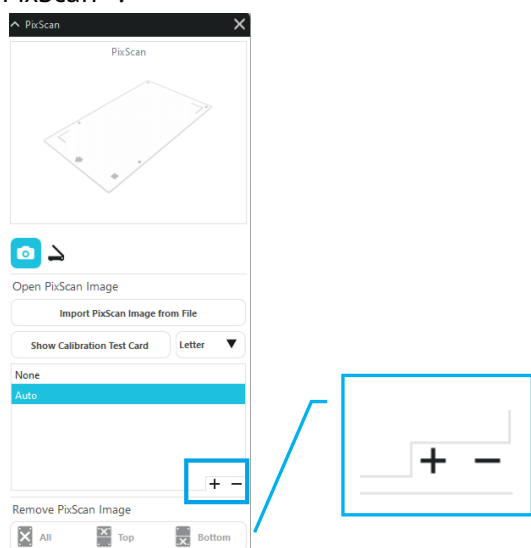
- 5 Vyfotťte vytištěnou kalibrační stránku shora a ujistěte se, že kalibrační tečky vyplní celý obrázek

POZNÁMKA

Pro optimální výsledky při fotografování kalibračního snímku se ujistěte, že:

- Nepoužíváte zoom
- Osvětlení je rovnoměrné
- Fotografie je jasná a ostrá
- Kalibrační obrázek leží na rovném povrchu
- Fotoaparát je souběžný a v řadě s kalibračním obrázkem
- Na fotografii jsou zobrazeny pouze kalibrační body

- 6 Poté, co jste uložili obrázek do počítače, klikněte na ikonu plus (+) v části Kalibrace fotoaparátu na panelu PixScan™.



7 Zobrazí se okno pro procházení a výběr kalibračního obrázku.

8 Po výběru obrázku klikněte na Otevřít.

Kalibrace PixScan™ je nyní nastavena pro používaný fotoaparát. Jak již bylo zmíněno, tento proces je nutný pouze tehdy, když použijete nový fotoaparát. Pro jakýkoliv dříve zkalibrovaný fotoaparát můžete vybrat fotografický kalibrační profil PixScan™ v závislosti na tom, který fotoaparát byl použit k zachycení Vašeho obrázku.

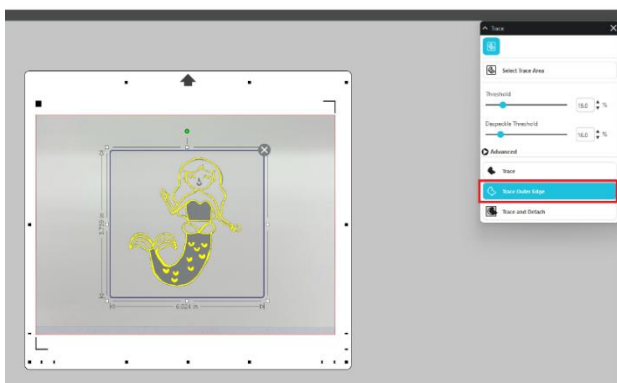
Vyříznutí obrázku PixScan™

Po načtení obrázku PixScan™ vytvořte vlastní čáru řezu.

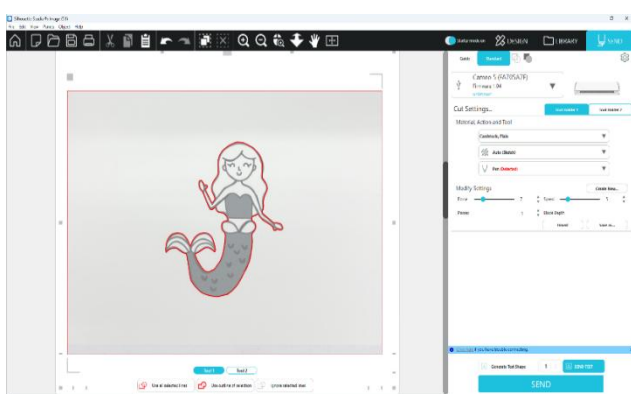
Vytvoření čáry řezu (trasování)

Pro více informací o vytváření čar okolo obrázku si přečtěte sekci Trasování. Po provedení trasování můžete přidat malé vnitřní posunutí (např. 0,2 mm), abyste zamezili bílým okrajům na trasovaných obrázcích PixScan™.

1 Odešlete data do řezacího plotru.



2 Odešlete data do řezacího plotru.



12 Speciální nástroje

Panel speciálních nástrojů lze nastavit na různé nástroje podle druhu média.

Speciální nástroje



Funkce Embosování/Debosování umožňuje embosovat za použití embosovací podložky.



Rýha a embosování je speciální funkce, která nejprve lehce vyrýhuje okraje obrázku čepelí a poté mírně zatlačí dovnitř rýhovacích čar pomocí embosovacího nástroje. To vytvoří dramatictější efekt debosování či embosování než samotný embosovací nástroj.



Tisk a Embosování umožňuje vytisknout obrázek a poté pomocí embosovacího nástroje vytlačit reliéf ze zadní strany potištěného povrchu. Vytisknutý obrázek je embosován s vyvýšeným efektem, který dodává designu zvýraznění.



Gravírka Power Engraver umožňuje gravírovat povrch materiálu.



Tepelné pero umožňuje přenášet fólii na médium umístěné pod fólií.



Embosování kůže dokáže děrovat díry do přírodní i syntetické kůže.



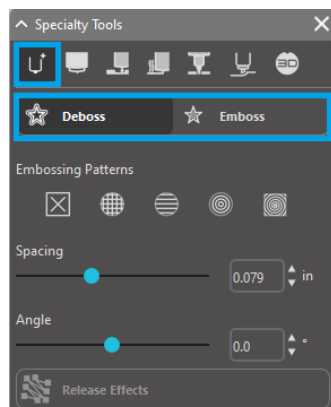
Nůž na řezbu kůže dokáže vytvořit trojrozměrné rytiny na povrchu kůže vyčiněné rostlinami.



Odeslat do 3D Vám umožňuje odeslat návrh vytvořený v Silhouette Studio do Silhouette 3D.

Embosování/Debosování

Funkci Embosování/Debosování lze použít s pomocí embosovací podložky a embosovacího nástroje.

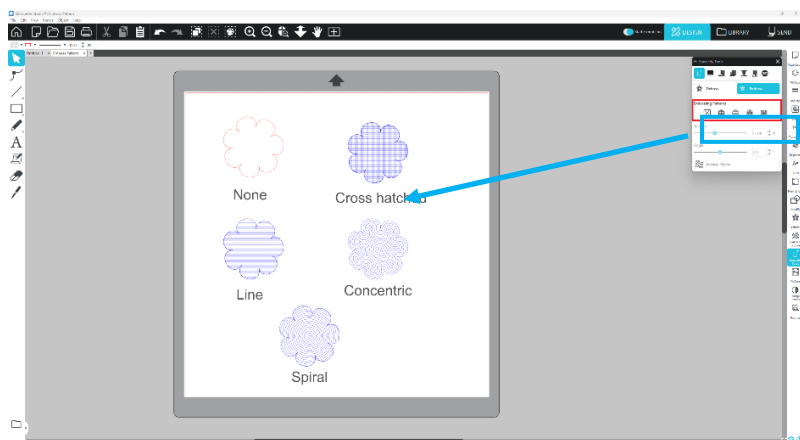


Pokud nejsou použity žádné speciální efekty z tohoto panelu, řezací plotr Silhouette jednoduše embosuje či debosuje obrys Vašeho obrázku. Efekty a možnosti, které se nachází v sekci Embosování/Debosování poskytují další možnosti, které se Vám můžou během používání embosovacího nástroje hodit.

Vzory embosování

K vyplnění jakéhokoliv obrázku embosovacím vzorem vyřtí můžete použít funkci Efekt. Vzor je možné vybrat z možností Žádný, Linie, Soustředný, Mřížkový a Spirála.

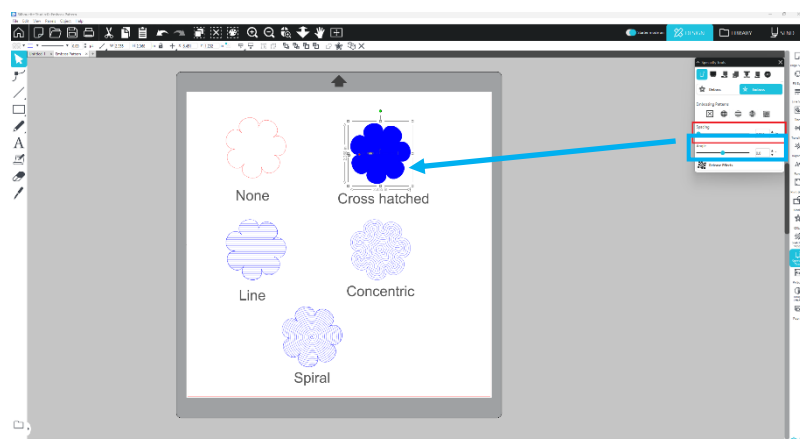
Chcete-li použít embosovací efekt, vyberte obrázek a poté klikněte na požadovaný efekt.



Mezery

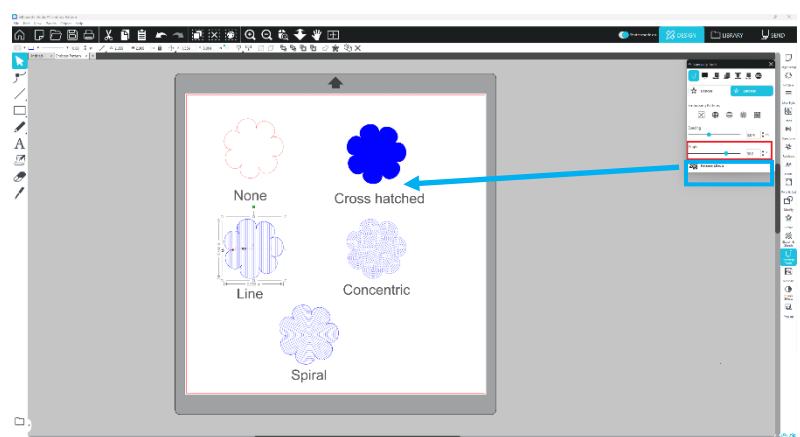
Mezera určí, jak bude použitý efekt kompaktní nebo roztažený.

Tím se zvětší či zmenší interval mezi řádky vzoru. Srdce v tmavě modré barvě má interval 0,004 palce.



Úhel

Zde můžete zvolit úhel, pod kterým bude vybraný efekt aplikován. Tím se změní úhel embosovaného nebo debosovaného vzoru.



Zrušit embosovaný vzor

Čáry embosovaného vzoru lze odstranit. Jakmile jste se vzorem spokojeni, klikněte na tlačítko [Zrušit embosování]. I když je vzor embosování/debosování zrušen, je možné přidat samostatný vzor na již existující vzor. Jakmile je vzor embosování/debosování zrušen, je možné přidat samostatný vzor na již existující vzor.

Rýha a embosování

Tlačítko Rýha a embosování se nachází na druhé záložce panelu [Speciální nástroje].

Při zpracování Rýhy a embosování se pomocí automatické čepele vytvoří mělká linie řezu a poté se vytvoří embosování.

DŮLEŽITÉ

Tato funkce je určena pro použití s papírem značky Silhouette „Score & Emboss Paper“. Silhouette nemůže zaručit efektivní výsledky, pokud používáte jiné typy materiálu. Všechny další pokyny předpokládají, že používáte papír značky Silhouette „Score & Emboss Paper“.

Výběr nástroje

Vyberte nástroj pro jemné nebo široké embosování podle toho, co chcete použít.



Jemný embosovací nástroj je hrot o průměru 1 mm označený světlemodrým vrškem.

Široký embosovací nástroj je hrot o průměru 3mm označený tmavomodrým vrškem.

Průchody

Vyberte počet průchodů nástroje od 1 do 10.

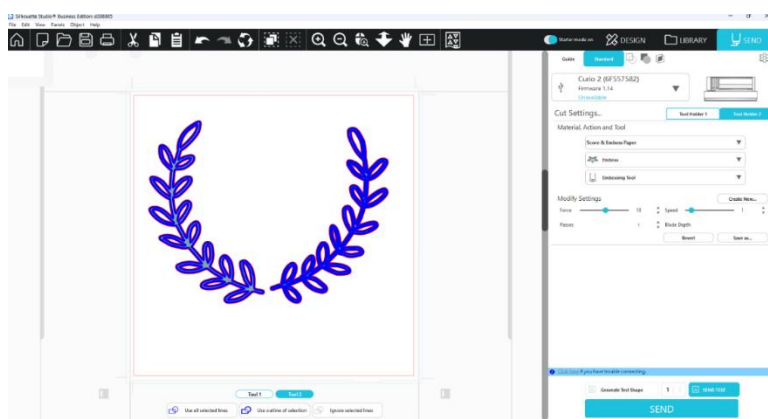
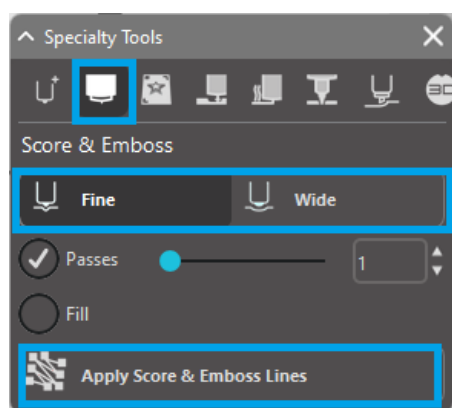
Výplň

Když je zaškrtnuto políčko Výplň, do vybraného objektu se přidá výplň.

Čáry pro rýhu a embosování

Když zvolíte tuto funkci, na vybraný tvar nebo text se aplikují červené čáry řezu a modré čáry embosování.

Držák nástroje 1 vytvoří červené čáry řezu pomocí automatické čepele a držák nástroje 2 vytvoří modré čáry embosování pomocí nástroje pro embosování.



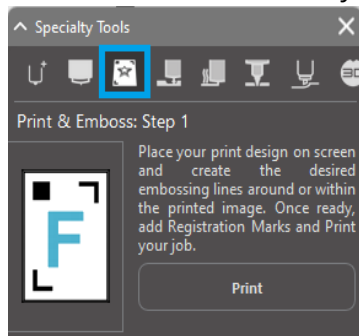
Tisk a Embosování

Možnost Tisk a embosování, podobně jako možnost Tisk a řezání, používá registrační značky, aby okolo vytisknutého obrázku vytvořila správné zarovnání. Úlohy Tisk a embosování Vám umožní do povrchu materiálu vytisknout obrázek a poté pomocí embosovacího nástroje vytlačit požadovaný tvar na opačnou stranu vytištěného povrchu. Výsledkem je vytištěný obrázek, který je zároveň embosovaný. Efekt embosování může být okolo hrany nebo vyplněný podle předem vybraných možností Embosování/Debosování.*

*Tato funkce je dostupná pouze u řady CURIO.

Tisk

Začněte tak, že svůj tiskový design umístíte na obrazovku a okolo nebo uvnitř vytištěného obrázku vytvoříte požadované embosovací čáry.



Další informace

Pokud používáte obrázek pro Tisk a řez, který již má okolo sebe řezací čáru a bílý prostor, pak můžete obrázek vybrat, přejít na možnost Změnit a vybrat Průnik. Toto ořízne veškerý bílý prostor mimo obrys řezací čáry. Chcete-li přiřadit typ výplně embosování, můžete poté pomocí pravého tlačítka zvolit Kopírovat a poté znovu kliknout pravým tlačítkem a zvolit Vložit do popředí. Poté můžete vybrat, aby se design použil pro jakýkoliv typ výplně embosování pro použití s funkcí Tisk a embosování.

Poté můžete v panelu nástrojů Embosování přejít do sekce Tisk a embosování a v kroku 1 kliknout na tlačítko „Tisk“. Toto odešle Váš obrázek do tiskárny s vytištěnými registračními značkami.

DŮLEŽITÉ

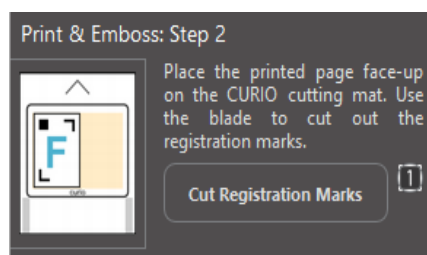
Nechte inkoust po dostatečnou dobu uschnout, než papír umístíte na embosovací podložku. Inkoust, který ještě úplně neuschl, může na povrch embosovací podložky přenést otisk. To nesníží kvalitu podložky, ani ji to nepoškodí, ale může to být nežádoucí.

Nepoužívejte embosovací podložku při vyřezávání registračních značek. Nedodržení tohoto pokynu může embosovací podložku poškodit.

Řez registračních značek

Umístěte vytištěný obrázek lícem nahoru na ochranný list proti statické elektřině.

Vložte automatický nůž do držáku nástroje 1. Klikněte na [Řez registračních značek] a vyřízněte registrační značky.



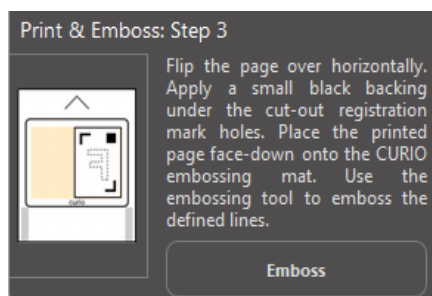
Embosování

Odstraňte vytištěnou stránku s vyříznutými registračními značkami ze zařízení CURIO.

Položte nepotíštěnou stránku prázdnou stranou nahoru a zarovnejte pravý horní rohem s embosovací podložkou.

Poté vložte tři listy s registračními značkami* pod vyřezané registrační značky a nastavte je tak, aby byly černé listy s registračními značkami vidět zepředu.

*Listy s registračními značkami jsou příslušenstvím k embosovací podložce.



DŮLEŽITÉ

Doporučujeme nechat inkoust po dostatečnou dobu uschnout, než papír umístíte na embosovací podložku. Na embosovací podložku by se mohla přenést trocha inkoustu. To nemá nepříznivý vliv na funkčnost embosovací podložky.

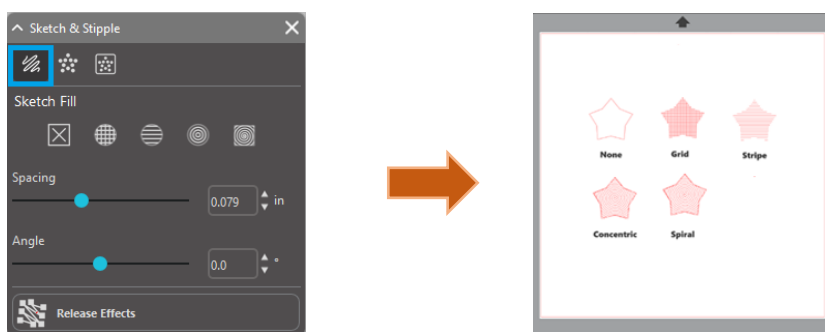
Vložte embosovací nástroj do držáku nástroje 2 a klikněte na tlačítko [Embosovat] uvedené v kroku 3. Na zadní stranu se promáčknou embosovací čáry, aby při pohledu z přední strany byl vidět zvýšený embosovací efekt.

Sketch & Stipple

Kliknutím na ikonu kreslení na panelu nástrojů v horní části pracovní plochy můžete vytvořit návrh kresby. V nabídce kreslení je možné upravit okraj kresby, typ výplně a efekt výplně.

Výplň kresby

Chcete-li použít efekt kresby, vyberte obrázek a klikněte na požadovaný vzorek.



Mezery

Funkce Mezery určuje, jak bude použitý efekt kompaktní nebo roztažený.

Umožňuje zvýšit či zmenšit interval mřížky mezi čarami vzoru.

Úhel

Možnost Úhel řídí úhel použitý na vybraný efekt. Umožňuje změnit úhel náčrtu.

Okraj kresby

Umožňuje vybrat vzor okraje kresby.

Zrušit kreslení

Možnosti Mezery a Úhel jsou dynamické a upraví se automaticky, když změníte velikost obrázků nebo je upravíte. Nicméně pokud si přejete, aby tyto možnosti byly statické, můžete kliknout na možnost Uvolnění embosování.

Tečkování

Tečkování je proces označování materiálu pomocí mnoha malých teček, aby se vytvořil vzor. Zařízení Silhouette poskytují možnost vytvářet tečkované body buď převodem čar na tečkované body, nebo převodem importovaných tiskových obrázků na tečkované vzory.

Tečkování

Sekce Tečkování umožňuje převést čáry na tečkovací vzory nebo vyplnit obrázky různými tečkovacími vzory.

Tečkováná linie

Chcete-li převést čáry na tečkovací body, pak v nabídce Tečkování zaškrtněte políčko Tečkováná linie.

Mezery

Vzdálenost tečkových bodů můžete ovládat úpravou možnosti Mezery.

Typ výplně tečkování

Vybraný čárový obrázek bude vyplněn požadovaným vzorem nebo tvarem. Můžete vybrat pouze jeden vzor nebo tvar najednou. Podle Vámi vybraného vzoru nebo tvaru můžete upravit následující nastavení:

Rozestup mřížky

Přibližuje nebo oddaluje vybraný tečkovací tvar.

Mezery mezi tečkami

Ovládá rozestupy tečkových bodů tak, aby byly buď blíže k sobě, nebo dále od sebe.

Úhel

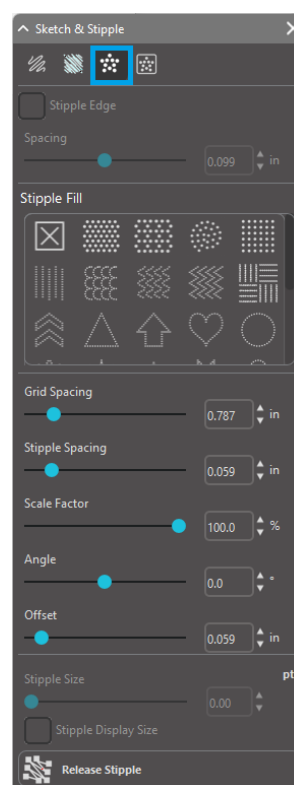
Ovládá úhel tečkové výplně.

Odsazení

Řídí, jak daleko nebo blízko od hrany vyplněného tvaru se zobrazí Tečkovací výplň.

Velikost tečkování

Možnost Velikost tečkování upraví velikost tečkových bodů na Vaší obrazovce. Neřídí však skutečnou výslednou velikost vytvořeného tečkovacího bodu. Toto je pouze pro účely zobrazení. Pokud je zaškrtnuta možnost Tisk tečkování, můžete obrázek poslat do tiskárny a vytisknout obrázek vybraných nastavení tečkování.



Trasovat tečkováním

Funkce Trasovat tečkováním Vám umožňuje převést naimportované rastrové obrázky (jako například JPG, PNG a další podporované bitmapy) na tečkovací vzory.

Poté, co jste otevřeli externí obrázek, který vlastníte, můžete kliknout na tlačítko Vyberte tečkovací oblast. To Vám umožní nakreslit rámeček okolo zamýšlené oblasti naimportovaného obrázku, abyste mohli vytvořit vzor tečkování. Tento výběr můžete po nakreslení upravit nebo přesunout jako jakýkoliv jiný objekt v tomto

softwaru, pokud si budete přát rozšířit nebo přesně nastavit oblast tečkování. Výběr oblasti tečkování poskytne náhled na původní obrázek s černými tečkami, které ukazují, kde se vytvoří zamýšlené tečkovací body.

Poté, co jste vybrali všechny požadované Možnosti tečkování (uvedené níže), a pokud Váš tečkovací vzor vypadá, jak si přejete, můžete kliknout na tlačítko Vytvořit tečkování, aby se vzor vytvořil.

Styl tečkování

Různé styly a nastavení tečkování lze upravit tak, aby poskytovaly různé efekty tečkování.

Invertovat

Zaškrtnutí políčko Invertovat provede trasování obráceně proti pozitivnímu obrázku.

Hustota

Ve světlejších oblastech bude obecně méně tečkovacích bodů a v tmavších oblastech jich bude více. Tmavost jakékoliv oblasti je zvětšena nastavením Hustota, které ovlivňuje počet nebo hustotu tečkovacích bodů vykreslených do dané oblasti.

Jemnost

Tečkování se vykresluje v bodech malé neviditelné čtvercové mřížky. Rozestup této mřížky definuje „Rozestup mřížky“. Náhodné tečkování

Možnosti stylu umožňují toto nastavení upravit tak, aby se tečky objevily v polovičních, třetinových nebo čtvrtinových čtvercích mřížky, takže vyšší hodnoty poskytují více náhodné zobrazení tečkovacích bodů, což poskytne přirozenější nebo méně hranatý vzhled.

Rozestup mřížky

Specifikuje vzdálenost mezi řádky a sloupce čtvercové mřížky, na kterou se umísťují tečkovací body. Nižší hodnoty

Poskytují jemnější mřížku, na kterou jsou tečkované body umístěny.

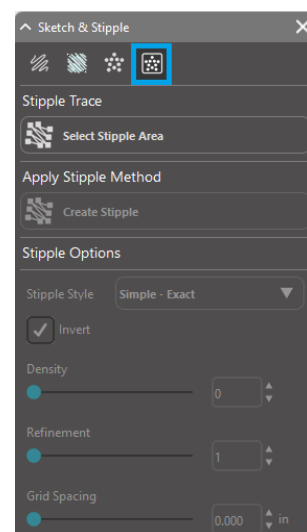
Výběr tečkovacího nástroje

Kdykoliv provádíte úlohu tečkování, vyberte pro svůj materiál v panelu Nastavení řezání Tečkovací nástroj.

Chcete-li vybrat Tečkovací nástroj, pak v panelu Nastavení řezání vyberte požadovaný materiál a poté klikněte na rozevírací nabídku typu nástroje. Poté se můžete posunout dolů a vybrat Tečkovací nástroj. Po výběru budou dostupné nové možnosti nastavení nástroje.

Ačkoliv je akce Tečkování obvykle akcí nahoru/dolů, možnost Velikost tečkování umožňuje vytvářet větší tečkovací body tak, že spustí nástroj a kruhivým pohybem vytvoří tečkovací bod, který se tak zvětší. Výchozí nastavení 0,00 mm jednoduše vytvoří tečkovací bod o velikosti průměru použitého nástroje.

Pokud používáte Tečkovací nástroje na tečkování kovového povrchu, jako například kovové tečkovací pláty značky Silhouette, můžete zaškrtnout políčko Zvýšená síla tečkování a vytvořit tvrdší vražený tečkovací bod.



Používání několika nástrojů

Řada Silhouette CAMEO a CURIO2 mají dva držáky nástrojů, které umožňují používat více nástrojů současně. To znamená, že pro stejnou úlohu můžete používat dvě různé akce, jako například řezání, rytí, leptání, tečkování a kreslení.

Když je detekována řada Silhouette CAMEO nebo CURIO2, Silhouette Studio® nabídne na panelu Odeslat možnost, která umožní přiřadit různé sady čar k různým držákům nástrojů.

Pokud jste ve Standardním režimu řezání, můžete ve svém pracovním prostoru vybrat požadovaný objekt a poté kliknout na možnost souvisejícího držáku nástroje, který chcete použít. Toto přiřadí pro vybranou čáru požadovaný nástroj, který jste umístili do příslušného držáku nástroje.



Pokud jste v Pokročilém režimu řezání, můžete ke svým čarám přiřadit provedení požadovaným držákem nástroje tak, že kliknete na související kruh, který najdete ve sloupci Nástroj. To lze provést podle Barvy čáry nebo Barvy výplně. Pokud používáte placenou verzi, můžete ve své úloze nastavit různé nástroje také podle Vrstvy.



<Řezat podle barvy čáry>

<Řezat podle barvy výplně>

<Řezat podle vrstvy>

Kliknutím na „1“ vlevo se zvolí pro danou čáru Nástroj 1 na levé straně plotru, zatímco kliknutím na „2“ vpravo se zvolí pro danou čáru Nástroj 2 na pravé straně plotru.



Pokud máte více než dva typy nástrojů, které chcete použít v jedné úloze, můžete kliknout pravým tlačítkem a přidat mezi akce pauzu, aby se plotr Silhouette zastavil a Vy jste mohli podle potřeby vyměnit nástroj.

13

Funkce verze Designer Edition Plus

Vyšívaná ozdoba

Software Silhouette Studio® Designer Edition Plus umožňuje import souborů pro vyšívanou ozdobu. Pokud Váš soubor s výšivkou obsahuje vrstvu pro umístění stehu, můžete jej použít k vyřezání tvarů ozdoby pomocí řezacího plotru Silhouette.

K tomu je zapotřebí nahrát soubor s výšivkou do softwaru Silhouette Studio®. Pomocí Designer Edition Plus můžete importovat následující formáty výšivek:

PES (Brother, Babylock, Deco, Singer)

DST (Tajima, Barudan, Toyota)

EXP (Stellar, Melco)

JEF (Janome)

XXX (Singer)

Otevřete soubor na obrazovce návrhu. Smažte nadbytečné tvary výšivky tak, aby zůstala pouze linie umístění stehu.

Tento tvar odešlete do Silhouette a následně jej vyřízněte v látce. Nyní můžete dokonale vyříznout ozdobu.



<Obrazovka návrhu>



<Obrazovka odesílání řezání>



<Výšivka>

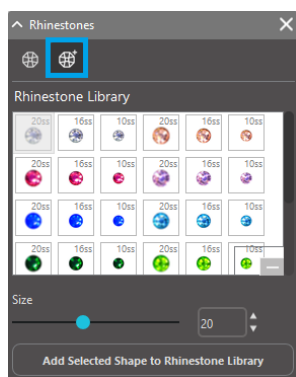
Kreslení pomocí souborů s výšivkou

Šablony výšivky můžete převést na kresby s použitím skicovacích per.

Nahrajte svůj soubor do softwaru Silhouette Studio®. Ke každé vrstvě přiřadíte barvu. Obrázek odešlete do Silhouette tak, aby každá barevná vrstva odpovídala barvě skicovacího pera.



Pokročilé možnosti pro drahokamy



Jakmile na stránce nakreslíte vlastní drahokam nebo do ní vložíte obrázek s vlastním drahokamem, vyberte obrázek. Pak klikněte na tlačítko „Přidat zvolený tvar do knihovny drahokamů“. Vybraný tvar bude přidán k již existující kolekci drahokamů v části označené „Uživatelské drahokamy“.

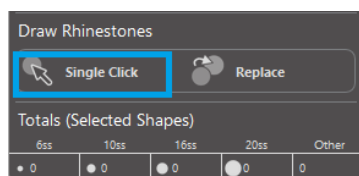
Dotyčný tvar zůstane v knihovně, takže jej můžete použít pro budoucí projekty.

Změna velikosti drahokamů na nestandardní rozměry

V závislosti na Vašich preferovaných nastaveních lze velikost kruhových drahokamů definovat jako „ss“, nebo pomocí měrných jednotek („mm“ nebo „palce“). Šířka/výška jiných než kruhových drahokamů se definuje v měrných jednotkách („mm“ nebo „palce“) podle Vašich preferovaných nastaveních. Změnu velikosti vlastních drahokamů lze provést kliknutím na posuvníky pod knihovnou drahokamů.

Vložení jednotlivých drahokamů

Jednotlivé drahokamy do šablony vložíte tak, že na požadovaný drahokam kliknete a přetáhnete jej na místo určení. Můžete také použít volbu „Jedním kliknutím“ v nabídce pokročilých funkcí drahokamů. Máte dvě možnosti pro vložení drahokamů do šablony: jeden nebo více.

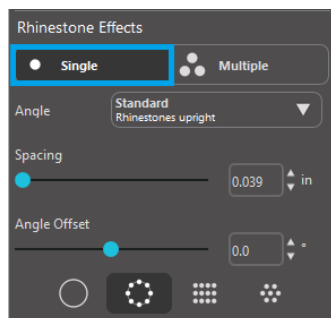


Funkce Jedním kliknutím umístí kurzor do plochy pro kreslení, takže aktuálně zvolený drahokam se vloží z Knihovny drahokamů na stránku. Tato funkce umožňuje rychlé a opakované vkládání drahokamu.

V případě režimu „Více drahokamů“ kurzor drahokamu prochází sekvencí drahokamů definovaných v seznamu „Uživatelské drahokamy“ a umožňuje rychlé vkládání sekvencí různých typů drahokamů.

Po kliknutí kurzorem drahokamu nad drahokamem, který již byl vložen do pracovní plochy, bude stávající drahokam nahrazen novým drahokamem umístěným na stejný střed.

Vložení drahokamů jako Obrisy nebo Výplně



Obrisy a výplně můžete vytvořit buďto na základě stylu jediného drahokamu, nebo můžete použít vzor s více drahokamy.

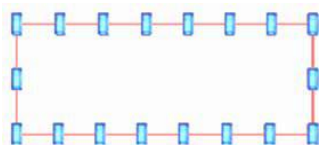
Při použití stylu jediného drahokamu vyberte jeden tvar drahokamu a s jeho pomocí vytvořte obrys nebo výplň Vaší šablony. Nejdříve vyberte obrázek. Pak v nabídce „Režim drahokamů“ vyberte „Jeden“. Následně vyberte drahokam, který použijete ve svém návrhu.

Jsou k dispozici tři možnosti nastavení: Úhel, Mezery a Vyrovnání úhlu.

V rozbalovací nabídce Úhel jsou k dispozici následující možnosti:

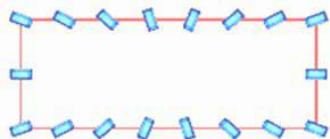
Standardní

Drahokamy jsou natočeny stejným směrem.



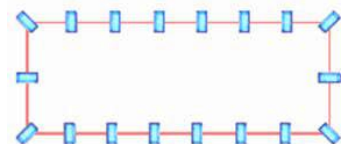
Střed

Drahokamy jsou natočeny tak, aby směřovaly ke středu ohraničeného tvaru.



Kolmo

Drahokamy jsou orientovány kolmo k obrysu, na kterém jsou osazeny.



Mezery

„Mezery“ slouží k úpravě vzdálenosti mezi jednotlivými drahokamy.



Vyrovnaní úhlu

„Vyrovnaní úhlu“ umožní upravit úhel, pod kterým jsou drahokamy vkládány.



Srdce bez vyrovnaní úhlu



Srdce s vyrovnaním úhlu 45°

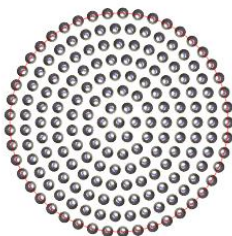
Po výběru některé z voleb Úhel, Rozestup a Vyrovnaní úhlu klikněte na „Použít pro okraj“.

Možnosti výplně

K výplni své šablony můžete použít jednu ze dvou voleb.

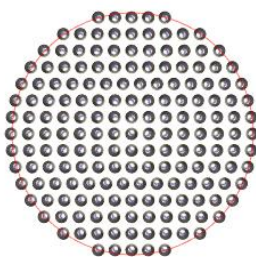
Vnitřní radiální výplň

Volba „Vnitřní radiální výplň“ vloží drahokamy na okraj osnovy a na soustředné obrysy uvnitř.



Vnitřní lineární výplň

Volba „Vnitřní lineární výplň“ vloží drahokamy do mřížkové formace uvnitř.



Více drahokamů

Režim Více drahokamů funguje podobně jako režim Jeden drahokam, s výjimkou toho, že pro obrys nebo výplň je použit vzor drahokamů.

V režimu „Více drahokamů“ můžete vytvořit vzor drahokamů pro svůj návrh. Vzorek vytvoříte tak, že kliknete na požadovaný drahokam a přetáhnete jej do části „Uživatelské drahokamy“. Vraťte se do knihovny drahokamů, tam kliknete na další požadovaný drahokam a přetáhnete jej vedle prvního drahokamu. K vytvoření šablony můžete přetáhnout libovolný počet drahokamů. Každý drahokam bude automaticky vložen na konec vzoru, kliknutím a přetažením však můžete drahokamy přeuspořádat, abyste dosáhli požadovaného vzhledu.

User Rhinestones:

35ss

20ss

+

-



Celkem (Všechny tvary)

Ve spodní části nabídky Pokročilé funkce drahokamů je zobrazen celkový počet drahokamů. Tato funkce sleduje, kolik drahokamů stejné velikosti jste použili ve své šabloně.

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

14 Funkce Business Edition

Silhouette Studio® Business Edition má několik užitečných nástrojů, které pomáhají s vytvářením velkých, složitých nebo sériových projektů.

Podpora několika řezáků

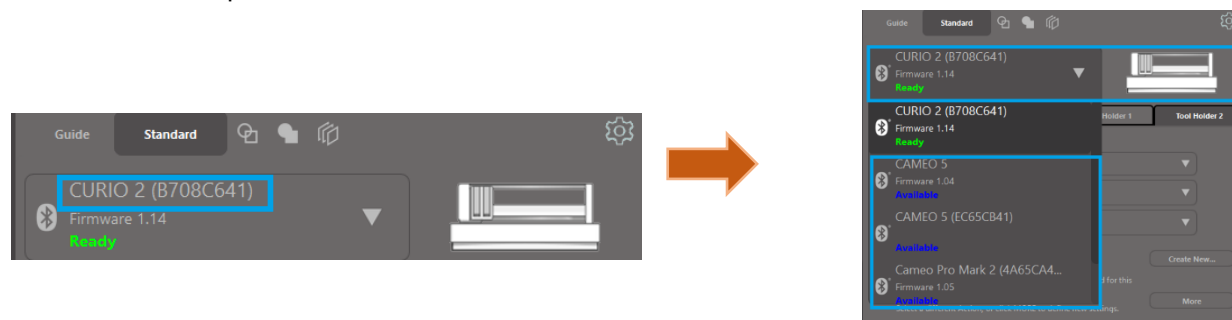
Silhouette Studio® Business Edition poskytuje podporu pro několik řezáků.

To znamená, že pokud používáte Business Edition, máte možnost poslat řezací úlohy najednou do několika řezacích jednotek připojených k Vašemu počítači.

Chcete-li využít možnost odeslání úlohy do několika jednotek připojených ke stejnému počítači, můžete jednoduše přejít na panel Odeslat, vybrat jednotku Silhouette, na kterou chcete úlohu odeslat, a poté stisknout tlačítko Start.

Tuto funkci můžete použít pro stejnou úlohu nebo různé úlohy na kterékoli záložce dokumentu, která je při zahájení úlohy vybraná a aktivně zobrazená.

Možnost používat několik jednotek Silhouette poskytuje také v Business Edition možnost pojmenovat jednotky Silhouette v rámci programu. Díky tomu můžete zjistit, na kterou jednotku se odesílá daná úloha. Chcete-li přejmenovat připojenou jednotku Silhouette, jednoduše klikněte na obrazovce Odeslat do Silhouette na název modelu řezacího plotru Silhouette.



Poté, co kliknete na název modelu, můžete pro danou jednotku Silhouette napsat jakýkoli požadovaný název. Tento název se zachová, kdykoli budete používat počítač, který jste použili k vytvoření názvu, i pokud je jednotka odpojená a později ji zapojíte zpět. Nicméně mějte na paměti, že názvy jsou specifické v závislosti na daném počítači.

Počet jednotek Silhouette, které lze současně připojit, se liší v závislosti na specifikacích počítače a prostředí.

Kompatibilita se soubory Ai/EPS/CDR

Silhouette Studio® Business Edition umožňuje přímo otevřít soubory Ai, EPS a CDR, které byly vytvořeny v jiných hlavních vektorových programech (jako například Adobe Illustrator® nebo CorelDraw®).

Chcete-li použít tuto funkci Business Edition, přejděte do nabídky Soubor a vyberte Otevřít. Pokud jste na PC, je nutné vybrat typ souboru, který chcete otevřít a vybrat možnost Ai, EPS nebo CDR.

Můžete vybrat řezání podle vrstvy a jednoduše povolit požadované vrstvy nebo si zvolit řezání podle barvy čáry a buď povolit čáru „bez barvy“ nebo čáry znovu obarvit pomocí nástroje Barva čáry.

Případně můžete použít program Silhouette Connect™ a řezat tyto soubory z jejích nativních programů.

Zobrazení návrhu vs. Zobrazení rozvržení materiálu

Silhouette Studio® Business Edition poskytuje různé možnosti zobrazení, aby uživatelům umožnila zobrazit původní Zobrazení návrhu, které ukazuje, jak jsou obrázky rozvrženy z pohledu designu, a také Zobrazení rozložení médií, které ukazuje, jak se čáry zpracovávají a skutečně vypadají ve výsledné řezací úloze.

Ačkoliv v Business Edition můžete používat tradiční Zobrazení návrhu („co vidíte je to, co dostanete“) a zpracovávat úlohy tímto způsobem, existuje možnost přepnout na Zobrazení rozvržení materiálu, aby se maximalizovala efektivita rozložení návrhů pro řezání specializovaných materiálů běžně používaných ve firemním prostředí.

Tato možnost zobrazení vedle sebe poskytuje přístup k dalším funkcím Business Edition, jako např. možnosti Kopírování matic, Rozvržení materiálu pro Vyrovnání návrhů a Dláždění.

Zobrazení návrhu

Výběr této možnosti zobrazí návrh v tradičním jednoduchém zobrazení a objekty se vyřezou tak, jak jste je umístili do původního designu.

Zobrazení rozvržení materiálu



Výběr této možnosti zobrazí vedle sebe původní návrh (Zobrazení návrhu na levé straně obrazovky) a zobrazení tak, jak se Vaše úloha zpracuje a vyřeže do média, nebo jak se nařeže materiál (Zobrazení rozvržení materiálu na pravé straně obrazovky).

Funkce Dláždění



Silhouette Studio® Business Edition poskytuje automatickou funkci Dláždění.

Funkce Dláždění poskytuje metodu, pomocí které lze větší úlohy nařezat z řady menších dlaždic. Tyto dlaždice můžete poté zkompletovat a vytvořit tak větší úlohu.

Funkce Dláždění umožňuje například uživateli navrhnout velký obrázek s výškou 24 palců a šířkou 24 palců a poté ho nařezat v několika dílech. Ačkoliv kvůli maximální řezací šířce 12 palců nelze takovou velikost materiálu nařezat najednou, funkce Dláždění rozdělí úlohu do řady menších úloh, které lze vyřezat a poté sestavit. Tím získáte finální projekt o velikosti 24 palců krát 24 palců.

Funkce Dláždění je dostupná pouze pokud máte verzi Business Edition spuštěnou v režimu Zobrazení rozvržení materiálu.

Původní design uchová své původní rozložení, možnost Dláždění však poskytuje metodu, jak v řadě několika panelů uspořádat řezání, což umožňuje pomocí řady menších úloh vytvořit cílový projekt, který je větší než používaná média.

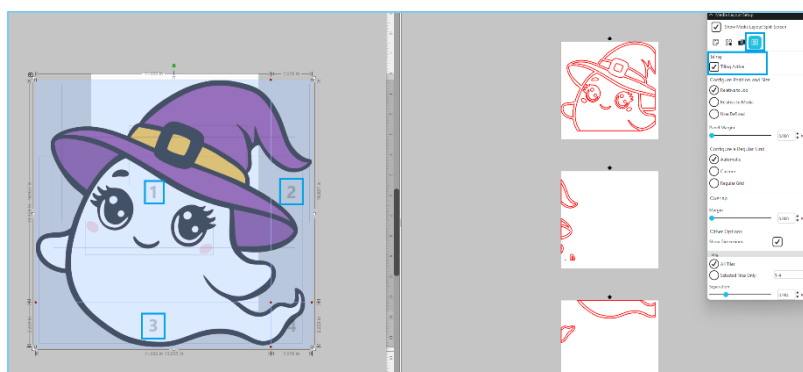
Na panelu Dláždění jsou dostupné následující možnosti:

Dláždění aktivní

Tato možnost zapíná nebo vypíná funkci. Tuto možnost můžete kombinovat s dalšími funkcemi Business Edition jako například Rozvržení materiálu pro Vyrovnání návrhů a Kopie matice. (POZNÁMKA: Design v Zobrazení rozložení médií se změní na několik panelů pouze v případě, že obrázek přesáhne dostupnou řezací plochu.)

Pokud je funkce Dláždění aktivní, pak Zobrazení návrhu zobrazí řadu dlaždic a ukáže, jak se projekt rozdělí do výsledných řezacích úloh.

Tyto dlaždice lze ovládat pomocí dalších následujících nástrojů na panelu Dláždění.



Nakonfigurovat pozici a velikost

Možnosti uvedené v této části umožňují úpravu velikosti dlaždic a jejich umístění podle toho, jak budou dlaždice zpracované ve výsledné úloze řezání.

Dodržet poměr

Tato možnost zachová poměr stran hlavní dlaždice.

Automatický

Tato možnost změni velikost dlaždic na velikost řezaného projektu. Čáry rozdělující dlaždice se automaticky umístí podle definované velikosti média.

Vlastní

Tato možnost Vám umožní upravovat dlaždice přetažením dělicích čar a uzlů.

Pravidelná mřížka - Tato možnost změni velikost dlaždic, aby místo změny jejich velikosti podle specifické velikosti média zachovala šířku a výšku pro jednotlivé dlaždice.

Okraj

Tato možnost vytvoří překrytí výsledného řezu, což může být užitečné, když je vyžadováno překrytí v konečné výsledné úloze.

Ukázat rozměry

Tato možnost zapíná a vypíná velikosti dlaždic.

Všechny části

Tato možnost vybere k řezání všechny dlaždice.

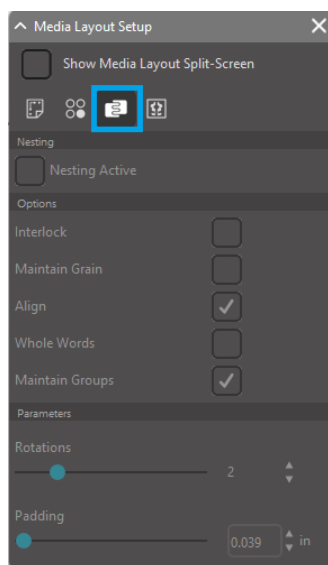
Pouze vybrané části

Tato možnost umožní řezání pouze vybraných dlaždic. Na dlaždice v Zobrazení návrhu můžete opakovaně klikat a vypínat je nebo je zapínat.

Odstup

Tato možnost zapíná a vypíná velikosti dlaždic.

Náhled automatického vyrovnání návrhů



Silhouette Studio® Business Edition poskytuje režim náhledu Automatického vyrovnání návrhů, kde se tvary v Zobrazení rozvržení materiálu automaticky vyrovnají, aby bylo zajištěno efektivní využití řezaného materiálu a zároveň bylo zachováno původní umístění obrázku v Zobrazení návrhu, což uživateli umožňuje pokračovat v úpravách a doladování návrhu.

Funkce Rozvržení materiálu pro Vyrovnání návrhů je dostupná pouze pokud máte verzi Business Edition spuštěnou v režimu Zobrazení rozložení materiálu.

Původní design uchová své původní rozložení, možnost Rozvržení materiálu pro Vyrovnání návrhů však poskytuje metodu, jak uspořádat objekty tak, aby se efektivně využilo řezané médium.

Na panelu Rozvržení materiálu pro Vyrovnání návrhů jsou k dispozici následující možnosti:

Vyrovnání aktivní

Tato možnost zapíná nebo vypíná funkci. Tuto možnost můžete kombinovat s dalšími funkcemi Business Edition, jako například Dláždění a Kopie matice.

Vzájemné spojení tvarů

Tato možnost spojí konkávní tvary efektivnějšími způsoby a pokusí se je propojit, aby se ušetřilo více místa na médiu.

Ponechat směr vláken

Když je povolena tato funkce, je funkce zarovnání omezena na ponechání obrázků neotočených nebo na otočení pouze o 180 stupňů. Toto může být užitečné, když používáte speciální média se směrem vláken, aby se zajistilo, že se u vyřezaných obrázků zachová požadovaný směr.

Zarovnání

Je-li tato možnost povolena a obrázky jsou v zobrazení návrhu otočeny do nepravidelného úhlu, možnost Zarovnat nastaví obrázek do vzpřímené polohy, aby se kompenzoval před určením nejlepšího úhlu pro zarovnání tvaru.

Celá slova

Tato možnost ponechá písmena ze slov vytvořených pomocí nástroje Text pohromadě, namísto zarovnání jednotlivých písmen.

Údržba skupin

Tato možnost zachová všechny seskupené obrázky v jejich původním seskupení namísto zarovnání každého jednotlivého objektu.

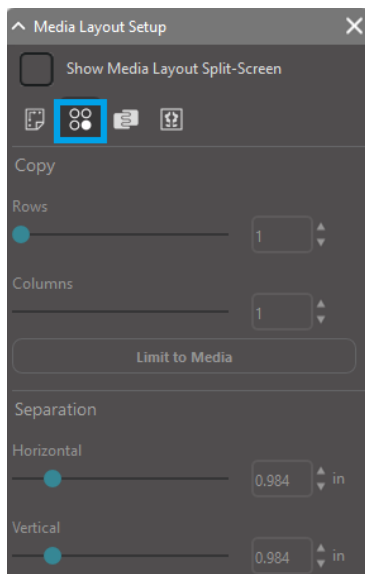
Otočení

Možnost otočení povolí nebo omezí úroveň úhlů, o které se můžou obrázky otočit. Nastavení otočení „0“ například zachová obrázky ve svém původním úhlu, zatímco nastavení otočení „2“ umožní obrázky otočit o 0° a 180°. Nastavení otočení „4“ umožní obrázky otočit o 0°, 90°, 180° a 270°. Pokud zvýšíte nastavení Otočení, pak se pro každý obrázek zvýší také počet možných úhlů otočení. Toto nastavení existuje, protože i když nejvyšší nastavení nejefektivněji využije prostor, můžou existovat případy, kdy je úhel obrázků důležitý a je žádoucí uchovat obrázky v určitém úhlu.

Mezera

Tato možnost ovládá minimální vzdálenosti mezi sousedícími tvary po zarovnání.

Funkce Kopie matice



Silhouette Studio® Business Edition poskytuje funkci Kopie matice. Tato funkce umožňuje vytvořit matici několika kopií stejného projektu, které se během úlohy řezání zreplicují, přičemž původní návrh se nezmění, ani ho to nijak neovlivní.

Funkce Kopie matice je dostupná pouze pokud máte verzi Business Edition spuštěnou v režimu Zobrazení rozložení materiálu.

Původní návrh uchová své původní rozložení designu, možnost Kopie však poskytuje metodu, jak návrh replikovat, aby se vyřezal požadovaný počet kopií.

Na panelu Kopie jsou dostupné následující možnosti:

Řady

Tato možnost poskytne více řad úlohy na základě zvolené hodnoty.

Sloupce

Tato možnost poskytne více sloupců úlohy na základě zvolené hodnoty.

Omezit na materiál

Stisknutí tohoto tlačítka vezme určený počet zadaných řad a sloupců a odstraní ty, které překročí velikost média.

Odstup

Vodorovná možnost ovládá minimální vodorovné vzdálenosti mezi kopiemi, zatímco Svislá možnost ovládá svislé.

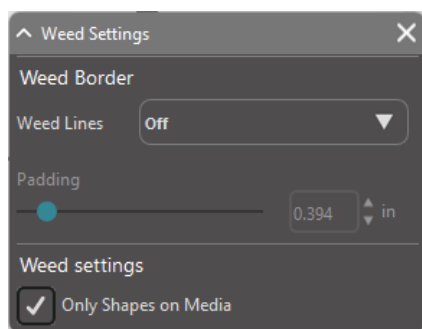
Funkce Automatické zbytkové linie



Silhouette Studio® Business Edition poskytuje nástroj pro nastavení zbytkových linií. Tato funkce poskytuje možnost uvnitř cest s otevřenou čarou vytvořit zbytkové linie, aby se snadněji odstranily zbytkové materiály jako například vinyl nebo teplosměnné fólie.

Možnosti zahrnují vnější hranici se zbytkovou linií, nebo interní zbytkové linie uvnitř otevřených prostorů návrhů (jako například uvnitř písmen), aby se po dokončení řezací úlohy snadno odstranil přebytečný materiál.

Pokud máte spuštěnou verzi Business Edition, můžete v pravém horním rohu vaší obrazovky najít panel Nastavení zbytkových linií.



V panelu Nastavení zbytkových linií jsou dostupné následující možnosti:

Zobrazit ohrazení zbytkových linií

Tato možnost umožňuje vytvoření automatického ohrazení zbytkových linií kolem celé řezací úlohy.

Mezera

Tato možnost upravuje velikost mezery a přidává nebo odebírá prostor mezi hranicí a zahrnutého ohrazení zbytkových linií.

Zbytkové linie

Možnost Zbytkové linie umožňuje zahrnout vnitřní zbytkové linie, které je možné zahrnout do obrázku. Všechna ohrazení zbytkových linií a vnitřní zbytkové linie jsou automatické a upraví se jakmile ve svém pracovním prostoru upravíte umístění nebo velikost objektů. Všechna ohrazení a zbytkové linie se zobrazují modře.



15 Řešení potíží

Pokud narazíte na problémy, níže naleznete seznam tipů pro řešení běžných potíží a další informace o podpoře.

Seznam tipů pro řešení běžných potíží

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

Kalibrace

Kalibrace nástroje je nutná pouze pro úpravu zarovnání řezání ve vztahu k úlohám tisku a řezání, a zarovnání řezů ve vztahu k vytištěným informacím. Kalibraci byste měli provést pouze pokud narazíte na specifické problémy, kdy nejsou během tiskových a řezacích úloh, používajících řezací značky, řezací čáry zarovnané k obrysu vytištěných obrázků. Tyto možnosti naleznete po kliknutí pravým tlačítkem myši na název příslušného zařízení na záložce Odeslat a výběrem možnosti Kalibrace.

Pro tuto operaci doporučujeme použít skicovací pero, abyste zřetelněji viděli výsledky a provedli příslušné úpravy.

Chcete-li začít, vyberte Vytisknout kalibrační testovací stránku, která se následně vytiskne na Vaší domácí tiskárně. Na obrazovce počítače neprovádějte žádné úpravy kalibrační testovací stránky. Po vytištění umístěte vytištěný list na řezací podložku tak, jak je zobrazeno na obrazovce.



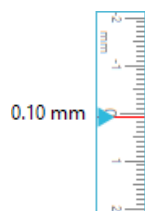
Po načtení použijte tlačítka s šipkami, abyste čepel zarovnali tak, že bude mířit na první křížovou značku, která se na počítačové obrazovce zobrazí zeleně, nebo jinými slovy na horní levý roh první značky.

Poté, co je čepel v pozici, klikněte na možnost Kalibrace. Toto přikáže Silhouette, aby se pokusila načíst značku a kreslila/řezala podél křížových čar.

Pokud je jakákoli čára mimo, je nutné provést úpravy přesně podle toho, jak moc je výsledná kreslící nebo řezací čára nad nebo pod, případně vpravo nebo vlevo. To lze provést tak, že změříte vzdálenost mezi původní vytištěnou tiskovou značkou a značkou vytvořenou zařízením.

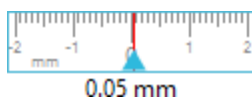
Pokud je provedená vodorovná značka nad nebo pod vytištěnou značkou, je nutné vodorovný posuvník upravit podle přesně změřené vzdálenosti mezi vytištěnými a skutečnými značkami.

Pokud je provedená svislá značka nad nebo pod vytištěnou značkou, je nutné svislý posuvník upravit podle přesně změřené vzdálenosti mezi vytištěnými a skutečnými značkami.



Poté můžete tuto akci zopakovat tak, že použijete tlačítka s šipkami na obrazovce, aby se zarovnaly se zelenou oblastí, která je na obrazovce označena dalším křížkem. Poté klikněte na tlačítko Kalibrovat, podívejte se na výsledky a pokračujte v provádění úprav, dokud nebudou skutečné značky zarovnané s vytištěnými značkami.

Nástroj pro úpravu vzdálenosti najdete tak, že kdekoliv v nabídce Odeslat kliknete pravým tlačítkem a vyberete Úprava vzdálenosti. Tuto funkci použijte pouze pokud zjistíte, že se rozměry Vašeho obrázku na obrazovce liší od skutečné přesně změřené velikosti. Případy, kdy je nutno provést tyto úpravy, by měly být velmi vzácné.



Chcete-li použít tento nástroj, vytiskněte na své domácí tiskárně kalibrační testovací stránku a vytištěný list umístěte na řezací podložku tak jak, je zobrazeno na obrazovce. Pokud používáte model Silhouette SD, je nutné na jednotce vybrat možnost Vložit s nosičem. Pokud používáte model CAMEO, pak na jednotce zvolte možnost Vložit řezací podložku. Po načtení klikněte na možnost Řezat testovací čáry pro úpravu vzdálenosti.

Na stránce se vyřezou dvě čáry v pozicích označených jako 1 a 2. Poté je nutné změřit přesnou vzdálenost mezi těmito dvěma čarami a upravit vodorovný posuvník v sekci Úprava vzdálenosti tak, aby přesně odpovídal provedenému měření. Po úpravě rozměrů bude platit upravená vzdálenost. Můžete zavřít stránku Kalibrace a pokračovat v požadovaném řezání. Další testovací výsledky nejsou nutné, protože další testovací řezy by přinesly stejný výsledek a byly by zarovnány shodně s novým upraveným číslem. Tento test byste měli provést pouze jednou.

Další kontaktní informace pro podporu

Další informace o podpoře můžete získat z následujících zdrojů:

Web: www.silhouetteamerica.com

E-mail: support@silhouetteamerica.com

Specifikace se mohou bez upozornění změnit.

Uživatelský manuál k Silhouette Studio 5.0

PŘÍRUČKA Č. SS-UM-151

1. prosince 2024, 1. vydání-01

www.silhouetteamerica.com

©2024 Silhouette America, Inc.

618 N 2000 W Lindon, UT 84042

