



GLASS EYE 2000 ENTERPRISE EDITION

Ergänzung zum Benutzer-Handbuch

Dragonfly Software · www.dfly.com

♦ Copyright

Copyright © 2001-2007 Dragonfly Software. Alle Rechte vorbehalten.
2. Auflage Oktober 2007

Wir haben hart an der Schaffung eines Qualitätsprodukts gearbeitet und möchten den angemessenen Lohn für unsere Mühe erzielen. Daher bestehen wir darauf, daß Sie unsere Urheberrechte anerkennen. Wir möchten Sie jedoch dazu ermutigen, unser Produkt unter so vielen Umständen wie möglich – so vielfältig wie möglich – zu benutzen. Wenn Sie sich um eine Erlaubnis an uns wenden, werden wir versuchen, Ihnen entgegen zu kommen.

Die nachstehenden Bedingungen gelten für die Nutzung der beigefügten Software, wenn Sie keine anderweitige Vereinbarung mit Dragonfly Software haben.

❖ ERTEILUNG DER LIZENZ

Dragonfly Software erteilt Ihnen eine Lizenz zur Verwendung eines Exemplars der Software auf einem einzigen Computer. „Ihnen“ bedeutet die Firma, Körperschaft oder Person, die die Lizenzgebühr bezahlt. „Verwendung“ bedeutet speichern, laden, installieren, ausführen oder ein Bildschirm-Display des Programms. Wenn mehrere Benutzer über ein Netzwerk Zugang zur Software haben, muß jeder Benutzer seine eigene Lizenz haben, egal ob die Software zu verschiedenen Zeiten oder gleichzeitig verwendet wird.

❖ VERWENDUNG DER LIZENZ

Sie sind verantwortlich für den Schutz Ihres Kopierschutzsteckers (auch „Dongle“ genannt) vor Verlust, Beschädigung und falscher Handhabung. Ein beschädigter oder verlorener Dongle kann nur durch den Kauf einer neuen Lizenz zum vollen Preis ersetzt werden. Dragonfly Software kann einen gestohlenen oder zerstörten Dongle gegen einen Discount-Preis ersetzen, wenn eine verifizierbare Kopie eines Polizeireports oder einer Versicherungsmeldung vorgelegt wird.

❖ EIGENTUMSRECHTE

Die Software ist Eigentum von Dragonfly Software und urheberrechtlich geschützt. Ihre Lizenz überträgt Ihnen kein Besitzrecht an der Software und stellt keinen Verkauf von Rechten an der Software dar.

❖ KOPIEN UND ADAPTIONEN

Sie dürfen Kopien oder Adaptionen der Software nur zu Archivzwecken anfertigen. Sie müssen auf allen Kopien oder Adaptionen sämtliche Copyright-Vermerke der Original-Software reproduzieren. Sie dürfen die Software weder über das Internet zur Verfügung stellen noch auf ein Bulletin Board oder ein ähnliches System kopieren. Außer zum persönlichen Gebrauch des Käufers darf kein Teil dieser Software oder ihrer Hilfsdateien ohne die schriftliche Genehmigung von Dragonfly Software reproduziert oder in einem Wiedergewinnungssystem gespeichert, noch in irgendeiner Form elektronisch oder mechanisch übermittelt werden, Fotokopien und Filmaufnahmen inbegriffen.

❖ VERWENDUNG VON ENTWÜRFEN

Sie dürfen Werkstücke herstellen und verkaufen, die auf den Vorlagen basieren, die in dieser Software enthalten sind. Sie dürfen nicht die Vorlagen selbst, im Original oder verändert, in gedrucktem oder Digitalformat verkaufen, verschenken oder transferieren.

❖ VERWENDUNG DER GLAS-SAMMLUNG

Alle Abbildungen von Glas und die dazugehörenden Daten nebst Beschreibung, die mit der Software vertrieben werden, sind mit Erlaubnis der Glas-Hersteller in der Software enthalten. Die Abbildungen und ihre Daten sind von Dragonfly Software für die Benutzung mit der Software optimiert und ediert; sie dürfen nur in Verbindung mit dieser Software benutzt werden.

❖ ANDERE EINSCHRÄNKUNGEN

Sie dürfen die Software, einen Teil davon oder etwas, das darin eingebettet ist, nicht ändern, adaptieren, übersetzen, oder Ableitungen von ihr herstellen. Sie dürfen sie nicht decompilieren, disassemblieren, Reverse Engineering versuchen oder Quellcodes von ihr ableiten. Sie dürfen Dritte dazu weder ermutigen noch es ihnen erlauben. Sie dürfen den Kopierschutzstecker (Dongle) nicht ändern, adaptieren, übersetzen, decompilieren, disassemblieren oder Reverse Engineering versuchen. Sie dürfen weder Lizenzinformationen noch damit verbundene Daten von ihm ableiten.

❖ ÜBERTRAGUNG

Ihre Lizenz erlischt automatisch beim Übertragen der Software auf eine andere Person oder Firma. Bei einer Übertragung müssen Sie das Original und alle vollständigen, teilweisen oder elektronisch gespeicherten Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation und den oder die dazugehörenden Kopierschutzstecker (Dongle(s)) dem Empfänger aushändigen. Der Empfänger muß die Lizenzbedingungen als Voraussetzung für eine Übertragung anerkennen. Ist die Software ein Update, muß eine Übertragung den Update und all vorherigen Überarbeitungen einschließen. Ein zusätzlicher Kopierschutzstecker für diese Software, die Ihnen Dragonfly Software zu einem Discount-Preis verkauft hat, kann nicht weiterverkauft oder übertragen werden, es sei denn, im Verkauf oder der Übertragung ist Ihr Primär-Kopierschutzstecker inbegriffen.

❖ KÜNDIGUNG

Bei Verstoß gegen die hier aufgeführten Lizenzbedingungen kann Dragonfly Software Ihre Lizenz nach Kündigung terminieren. Nach Kündigung müssen Sie sofort die Software mit allen Kopien, Adaptionen und verschmolzenen Softwareteilen jeder Art zerstören. Dazugehörige Kopierschutzstecker (Dongles) müssen zerstört werden oder an Dragonfly Software zurückgegeben werden.

❖ EXPORTANFORDERUNGEN

Sie dürfen die Software oder eine Kopie oder Adaption weder exportieren noch re-exportieren, wenn es gegen geltende Gesetze und Bestimmungen verstößt.

❖ HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Diese Software und die sie begleitenden Dateien werden verkauft „wie besehen“. Eine Gewähr für ihre Handelbarkeit oder irgendeine andere ausgesprochene oder implizierte Gewähr wird nicht übernommen. Wegen der unterschiedlichen Hardware- und Software-Umgebungen, in die die Software gestellt werden kann, wird keine Gewähr für die Eignung zu einem bestimmten Zweck gegeben.

Gute Praxis in der Datenverarbeitung schreibt vor, daß jedes Programm sorgfältig mit Spielmaterial getestet wird, bevor man sich darauf verläßt. Für die Benutzung der Software trägt der Benutzer das volle Risiko. Jegliche Haftung des Verkäufers ist ausschließlich auf das Ersetzen des Produktes oder die Rückerstattung des Kaufpreises beschränkt.

❖ WARENZEICHEN

Dragonfly Software, das Dragonfly Software-Logo und Glass Eye 2000 sind Handelsmarken oder eingetragene Warenzeichen von Dragonfly Software in den USA und anderen Ländern. Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Erste Schritte

Vielen Dank, daß Sie die Glass Eye 2000 Enterprise Edition gekauft haben! Dieses Handbuch behandelt Produkt-Funktionen, die ausschließlich in der Enterprise Edition vorkommen. Für ein Tutorium über die grundlegenden Funktionen des Produkts sehen Sie im Glass Eye 2000-Benutzer-Handbuch nach.

■ Mindestanforderungen des Systems

Die Systemanforderungen für die Enterprise Edition sind:

- Microsoft Windows 98 oder höher
- 32MB RAM
- 64MB verfügbare Speicherkapazität
- USB-Schnittstelle

■ Installation

Bitte lesen Sie den ganzen Abschnitt, bevor Sie die Enterprise Edition installieren.

1. Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk
2. Wenn die Installation nicht automatisch beginnt, geben Sie ein D:\SETUP.EXE (wobei D: für Ihr CD-ROM-Laufwerk steht)
3. Das Setup-Programm wird Sie durch die Installation führen
4. Sobald die Installation beendet ist, stecken Sie Ihren Kopierschutzstecker (Dongle) ein




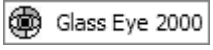
Wenn auf Ihrem Computer bisher eine andere Version von Glass Eye 2000 installiert ist, sollten Sie diese nicht deinstallieren, bevor die Enterprise Edition installiert ist.

■ Glass Eye 2000 starten

Um Glass Eye 2000 zu starten, doppelklicken Sie auf sein Symbol auf Ihrem Desktop.



Sie können das Programm auch wie folgt starten:

1. Klicken Sie auf die  Schaltfläche auf der Windows-Taskleiste
2. Wählen Sie  aus dem Menü, das erscheint
3. Wählen Sie  aus dem nächsten Menü, das erscheint
4. Wählen Sie  aus dem nächsten Menü, das erscheint

■ Deinstallieren

Sollte es jemals notwendig werden, Glass Eye 2000 aus Ihrem Computer zu entfernen, gehen Sie vor wie folgt:

1. Öffnen Sie die Systemsteuerung von Windows
2. Doppelklicken Sie auf das Symbol „Software“
3. Wählen Sie „Glass Eye 2000“ aus der Software-Liste
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ändern/Entfernen“
5. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm

Bitte deinstallieren Sie nur, wenn Sie Glass Eye 2000 für immer aus Ihrem Computer entfernen wollen.

■ Auf einem anderen Computer arbeiten

Sie können Glass Eye 2000 auf mehreren Computern installieren. Installieren Sie immer von Ihrer Enterprise Edition-CD. Versuchen Sie nicht, Einzeldateien der Glass Eye 2000-Software zu kopieren. Wenn Sie auf einem anderen Computer arbeiten möchten, auf dem die Enterprise Edition installiert ist, nehmen Sie Ihren Kopierschutzstecker mit und stecken Sie ihn in eine USB-Schnittstelle auf dem anderen Computer, bevor Sie Glass Eye 2000 starten.

■ Kopierschutzstecker verloren oder beschädigt

Der Kopierschutzstecker ist bei weitem der wertvollste Teil Ihres Einkaufs. Er enthält die Lizenz Ihrer Enterprise Edition. Bitte unternehmen Sie alles um sicherzustellen, daß der Stecker nicht beschädigt oder gestohlen wird.

Wenn ein Stecker gestohlen wurde oder zerstört ist, kann Dragonfly Software ihn möglicherweise gegen einen Discount-Preis ersetzen, wenn eine verifizierbare Kopie eines Polizeireports oder einer Versicherungsmeldung vorgelegt wird. Wir können einen beschädigten Kopierschutzstecker möglicherweise gegen eine kleine Gebühr ersetzen, wenn der Originalstecker an Dragonfly Software zurückgegeben wird. Wenn ein Stecker verloren ist und kein Polizeireport oder Versicherungsanspruch vorliegt, muß das Produkt noch einmal zum vollen Preis gekauft werden.

Glass Eye 2000 Enterprise Edition

Die Glass Eye 2000 Enterprise Edition ist das Topmodell in der Software-Familie von Dragonfly Software für die Farbglass-Gestaltung. Es sind alle Funktionen der Professional Plus Edition darin enthalten. Zusätzlich können Ihre Entwürfe an Geräte zum Plotten und Schneiden ausgegeben werden. Der Einfachheit halber werden wir von nun an jedes Gerät, das ein Werkzeug über eine Schneidfläche bewegt, als „Plotter“ bezeichnen, auch wenn es sich vielleicht um einen Schneideplotter für Beschilderung, einen Wasserstrahlschneideplotter oder ähnliches Gerät handelt.

Die meisten Plotter haben keine Windows Druckertreiber, eine Software, die am besten für mehrseitige Papierdokumente geeignet ist. Fast alle Plotter erkennen Steuerungsfolgen in den Sprachen HP-GL oder DM/PL an oder deren Weiterentwicklungen. Einfach ausgedrückt: In der Enterprise Edition kommt die Unterstützung von HP-GL und DM/PL zu Glass Eye 2000 hinzu, damit Ihre Entwürfe nun an Geräte geschickt werden können, die diese Sprachen verstehen.

Plotterunterstützung beinhaltet jedoch mehr als das. Bei vielen Anwendungen muß ein Entwurf zuerst in seine Einzelteile zerlegt werden. Dies ist zum Beispiel unumgänglich, wenn man Entwürfe an einen Wasserstrahlschneideplotter schickt oder beim Schneiden von Overlayfilm. Nach dem Zerlegen des Entwurfs müssen die Stücke vielleicht nach Farben gruppiert werden, bevor man sie zu dem Plottergerät schickt.

Dieses Tutorium wird Sie durch die grundlegenden Schritte der Anwendung von Glass Eye 2000 bei Ihrem Plotter führen: Konfigurieren des Plotters, Trennen der Stücke, Schachteln und Plotten. Ganz nebenbei werden Sie andere praktische Eigenschaften des Produktes kennenlernen, die über die Grundlagen hinausgehen. Fangen wir also an!

■ Maßeinheiten und Genauigkeit

Bevor wir mit dem Tutorium beginnen, rufen Sie den Befehl „Maßeinheiten und Genauigkeit“ aus dem Ansicht-Menü auf. Darauf erscheint diese Dialogbox:

Maßeinheiten und Genauigkeit

Abmessungen des Entwurfs

Maßeinheiten: Zentimeter Genauigkeit Dezimal: 0.01

Zeigen als: Dezimal Genauigkeit Bruch: 1/32

Maßeinheits-Symbol auf Linealen und Statuszeile anzeigen

Profil- und Folienverbrauch

Maßeinheiten: Zentimeter Genauigkeit Dezimal: 0.1

Zeigen als: Dezimal Genauigkeit Bruch: 1/32

Glasverbrauch

Maßeinheiten: Zentimeter² Genauigkeit Dezimal: 0.01

Zeigen als: Dezimal Genauigkeit Bruch: 1/32

Zoomen

Zoomfaktor: 40%

Mausrad...

zoomt zum Mittelpunkt

zoomt zum Bewegungszeiger

rollt vertikal

Genauigkeit Rotieren: 1°

Genauigkeit Begradigen: 1°

Querstrich in Brüchen anzeigen

OK Abbrechen Hilfe

Darin ist die erste Einstellung von Wichtigkeit. Wenn Sie normalerweise das metrische System benutzen, wählen Sie „Zentimeter“ als Maßeinheit für Ihren Entwurf. Wenn Sie mit Fuß und Zoll arbeiten, wählen Sie „Zoll“. Mit dem Einstellen der richtigen Maßeinheiten können die nachstehenden Erläuterungen leicht nachvollzogen werden, da bei den Plotten-Funktionen diese Maßeinheiten verwendet werden.

■ Konfigurieren des Plotters

Um die Enterprise Edition gebrauchsfertig zu machen, müssen Sie zuerst Ihren Plotter einrichten. Da eine Plotter-Konfiguration nicht sehr oft vorgenommen wird, gibt es dafür keinen Menüeintrag. Statt dessen kommen Sie über den Befehl „Plotten“ aus dem Datei-Menü zur Konfiguration. Später in der Ergänzung zum Handbuch wird dieser Befehl genauer erforscht, jetzt rufen Sie lediglich den Befehl „Plotten“ auf, um die Dialogbox anzusehen:



Auf der Hängeliste oben sehen Sie eine Liste von konfigurierten Plottern und das Eingabefeld „Neu hinzufügen“. Höchstwahrscheinlich wird dies Ihre einzige Wahl

sein, weil bisher noch keine Plotter konfiguriert sind. Glass Eye 2000 könnte jedoch Plotterdefinitionen entdecken, die von einer anderen Software früher einmal etabliert wurden. Für den Augenblick wählen Sie „Neu hinzufügen“ aus dieser Liste und klicken Sie auf die Schaltfläche „Konfigurieren“, um mit der Plotter-Konfiguration zu beginnen.

Die Plotter-Konfiguration besteht aus vier Seiten, die Sie mit Registerkarten aufrufen. Hier ist ein kurzer Überblick über die Einstellungen, die Sie auf diesen Seiten festlegen können:

Allgemeines: Plottername, Hersteller, Schnittstelle und Auflösung

Medium: Blattgröße, Überlappung, Abstand zwischen den Seiten, führende Kante

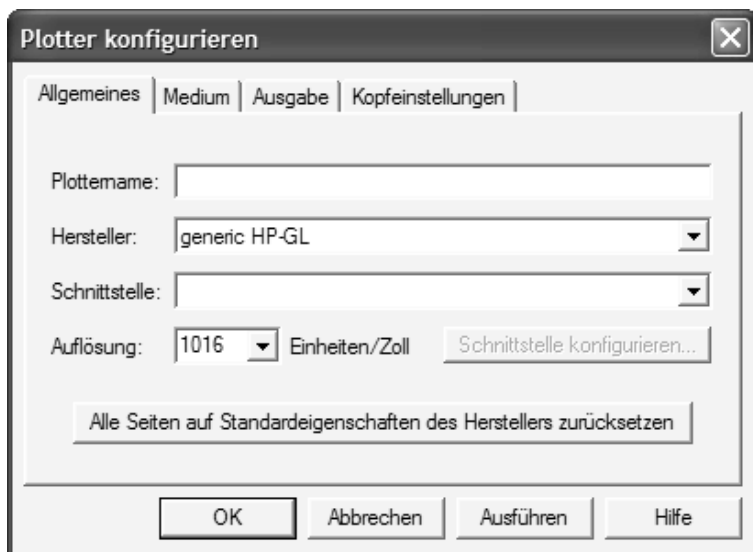
Ausgabe: Sprache, Initialisierungs-/Ende-Symbole, Optionen beim Plotten

Kopfeinstellungen: Feineinstellungen des Druckkopfes

Manche dieser Begriffe sind vielleicht neu für Sie. Auf den nachstehenden Seiten werden wir jeden im Einzelnen beschreiben. Viele dieser Einstellungen stellen Optionen dar, aber die gegenwärtigen Werte genügen im Allgemeinen den Ansprüchen.

Allgemeines

Die Seite „Allgemeines“ der Plotter-Konfiguration sieht so aus:



Beginnen Sie mit der Eingabe eines Plotternamens. Sie können nehmen, was Ihnen am besten gefällt und später, wenn nötig, ändern.

Nun wählen Sie den Hersteller Ihres Plotters aus der Liste aus, die sowohl bestimmte Modelle als auch Herstellernamen enthält. Wenn Sie nicht genau Ihren Plotter finden, genügt wahrscheinlich auch einer, der beinahe gleich ist. Wenn Sie auch den nicht finden, nehmen Sie entweder „generic HP-GL“ oder „generic DM/PL“, je nachdem, welche Sprache Ihr Plotter unterstützt. Schauen Sie in Ihrem Plotter-Handbuch nach, welches die richtige Wahl ist.

Die Schnittstelle ist die Anschlußbuchse des Computers, die das Plotterverbindungskabel aufnimmt. Glass Eye 2000 kann die Schnittstelle

nicht automatisch bestimmen, Sie müssen die richtige aus der Hängeliste wählen. Wenn Sie den Plotter erfolgreich mit einer anderen Software betrieben haben, aber die richtige Schnittstelleneinstellung nicht mehr wissen, könnten Sie diese Software laufen lassen um nachzusehen, was die Einstellung der Schnittstelle ist. Sie können über ein Netzwerk plotten, indem die gewünschte Schnittstelle des Netzwerks aus der Liste gewählt wird. Beachten Sie dabei, daß Sie diese Schnittstelle, wenn nötig, konfigurieren können. Aller Wahrscheinlichkeit klappt es gut mit den Standardeinstellungen, aber sehen Sie doch in Ihrem Plotter-Handbuch nach, ob Sie diese Einstellungen ändern müssen.

Der Wert für die Auflösung bestimmt die Größe der kleinsten möglichen Bewegung des Plotters. Dieser Wert wird immer in Einheiten von Schritte/Zoll angeben, auch wenn Sie das metrische System benutzen. **Sie sollten den Auflösungs-Wert nicht adjustieren, es sei denn, ein Techniker der Technischen Unterstützung fordert Sie dazu auf.**

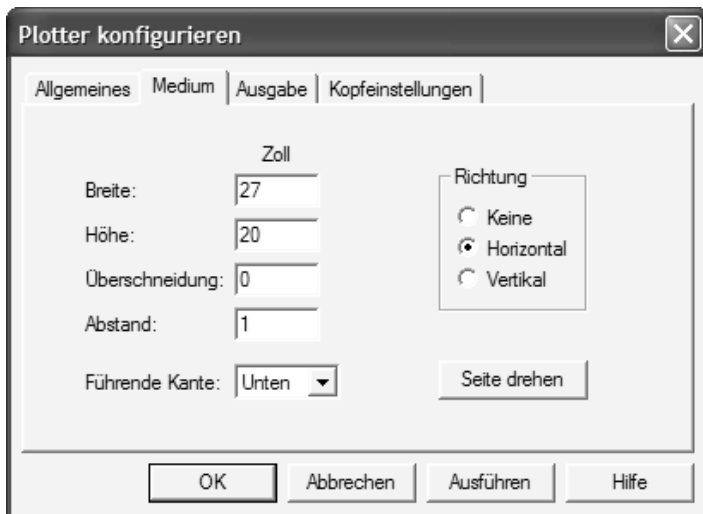
Wenn Sie jemals zu den vom Hersteller empfohlenen Einstellungen Ihres Plotters zurückkehren müssen, drücken Sie auf die Schaltfläche unten auf der Seite. Die Zurücksetzung erstreckt sich auf alle vier Seiten der Einstellungen für die Plotter-Konfiguration.

Medium

Klicken Sie auf die Registerkarte „Medium“, um auf die nächste Seite zu gelangen. Auf dieser Seite beschreiben Sie das Medium, auf das Ihre Plotterseiten geschickt werden. Die einfachste Einstellung ist die Größe des Mediums, die Sie als Höhe und Breite eingeben. Es ist gleichgültig, welche Dimension Sie als Höhe und welche als Breite eingeben, da diese Werte, wenn nötig, leicht ausgewechselt werden können. Zum Zweck dieses Tutoriums stellen Sie die Breite auf 660 mm und die Höhe auf 460 mm ein (oder auf 27 Zoll Breite und auf 20 Zoll Höhe).

Wenn Sie wollen, daß Ihre Plotts über die Seitenbegrenzungen hinausgehen, können Sie einen Wert für Überlappung eingeben. Manche Leute benutzen dies dazu, eine über viele Blätter gehende Plotter-Ausgabe gerade

auszurichten. Lassen Sie für den Augenblick diesen Wert auf 0 um anzuzeigen, daß Sie nicht wollen, daß Ihr Plott über die Seitenbegrenzungen hinausgeht.



Beim fortlaufenden Drucken vieler Seiten, z.B. auf eine Papierrolle, bezeichnet der „Abstand“ den Zwischenraum zwischen den Seiten. Lassen Sie diesen Wert unverändert.

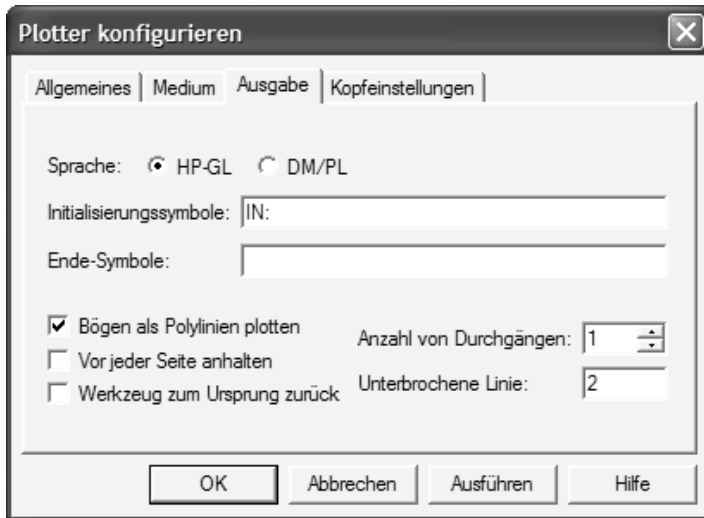
Als „Führende Kante“ wird die Kante des Mediums gekennzeichnet, die zuerst durch den Plotter geschickt wird. Legen Sie für den Augenblick „Unten“ fest. Wir beschäftigen uns weiter mit dieser Einstellung, wenn wir unser erstes Plott machen.

Mit „Richtung“ wird der erkennbare Fluß eines Musters auf dem Medium eingegeben. Dies spielt eine Rolle, wenn Stücke während eines Explodier-Vorgangs auf dem Medium positioniert werden. In unserem Beispiel sind die Seiten 660 mm breit und 460 mm hoch (oder 27 Zoll breit und 20 Zoll hoch) und das Muster fließt von links nach rechts. Also geben wir die Richtung als „Horizontal“ an.

Mit der Schaltfläche „Seite drehen“ kann schnell Breite und Höhe vertauscht und die führende Kante um 90° gedreht werden.

Ausgabe

Die Einstellungen auf dieser Seite sind feiner als das, was wir bisher gesehen haben. Die gute Nachricht ist jedoch, daß wir keine der Standardeinstellungen ändern werden. Wir werden diese Optionen beschreiben, aber Sie können diesen Teil überspringen, wenn Sie möchten.



Die „Sprache“ ist entweder HP-GL oder DM/PL. Dies sind die beiden Sprachen, mittels derer Glass Eye 2000 mit Ihrem Plotter kommuniziert. Die Standardeinstellung ist bestimmt durch Ihre Hersteller-Wahl auf der Seite „Allgemeines“. Sie können diese Einstellung außer Kraft setzen, wenn Sie möchten, aber es wird nicht empfohlen.

Die „Initialisierungssymbole“ sind der Satz der Codes, die zu Anfang des Plottens zu Ihrem Plotter geschickt werden. Um diese Codes zu verändern, müssen Sie eine der beiden Sprachen HP-GL oder DM/PL beherrschen. Sie sollten diese Symbole nur ändern, wenn es technisch aus bestimmten Gründen notwendig ist. Die „Ende-Symbole“ werden nach Abschluß des Plottens auch zu Ihrem Plotter geschickt.

Dies sind die verbleibenden Optionen, die wir für den Augenblick nicht verändern:

Bögen als Polylinien plotten

Manche Plotter verstehen den Befehl, einen Bogen zu zeichnen, und manche nicht. Wenn sie auf diese Art gezeichnet werden, sehen Bögen im allgemeinen ebenmäßiger aus. Wenn bei angeschalteter Option keine Bögen erscheinen, muß diese wahrscheinlich ausgeschaltet werden. Wenn diese Option ausgeschaltet ist, wird die Form des Bogens näherungsweise gezeichnet, indem er als eine Folge von sehr kleinen Segmenten einer geraden Linie gezeichnet wird. Dies wird als Polylinie bezeichnet.

Vor jedem Blatt anhalten

Diese Option wird angeschaltet, wenn Glass Eye 2000 auf eine Bestätigung warten soll, bevor es eine Seite druckt.

Werkzeug zum Anfangspunkt zurück

Das „Werkzeug“ ist das Instrument, das über das Medium läuft, etwa ein Stift oder ein Messer. Mit dieser Option wird das Werkzeug an seinen Ausgangspunkt zurückgeführt, nachdem das Blatt geplottet ist.

Anzahl von Durchgängen

Wenn starkes Material geschnitten wird, ist manchmal ein zweiter oder dritter Durchgang nützlich. Dieser Wert bleibt normalerweise 1, kann aber erhöht werden, wenn mehrere Durchgänge gewünscht sind.

Unterbrochene Linie

Die meisten Plotter können eine Reihe von Mustern aus unterbrochenen Linie bewältigen, aber die Muster der einzelnen Plotter fallen oft unterschiedlich aus. Wenn Sie unterbrochene Linien plotten, schauen Sie in Ihrem Plotter-Handbuch nach den besten Einstellungen dafür nach oder probieren verschiedene Werte aus. Im allgemeinen ist das Ergebnis mit Standardeinstellungen gut.

Kopfeinstellungen

Auf dieser Seite können zusätzliche Steuerungs-Codes bestimmt werden, die jedes Mal zu Ihrem Plotter geschickt werden, wenn Sie plotten. Wenn Sie keine Werte eingeben, werden keine zusätzlichen Codes geschickt. Für den Augenblick möchten wir genau das. Sie sollten diese Werte nur adjustieren, wenn Ihr Plotter-Handbuch es vorschreibt. Selbst wenn Sie einzelne Werte adjustieren wollen, wäre es besser, Sie benutzen zur Adjustierung dieser Einstellungen das Bedienfeld des Plotters.



Die folgenden vier Codes können Sie adjustieren:

Werkzeug: Hier wird angezeigt, welches Werkzeug Sie zum Plotten benutzen. Dies gilt in der Annahme, daß Ihr Plotter aus einem Satz verfügbarer Werkzeuge auswählen kann. Das „Werkzeug“ in diesem Fall bezieht sich auf das Instrument zum Plotten, im allgemeinen ein Stift oder ein Messer.

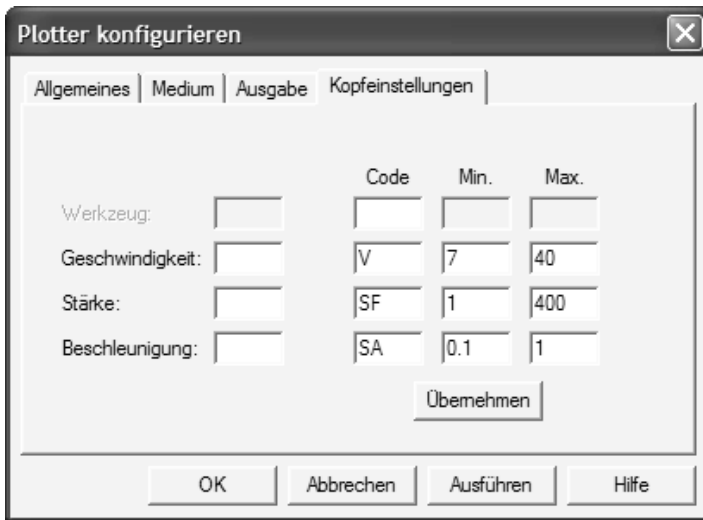
Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit, mit der geplottet wird.

Stärke: Die Stärke des Drucks nach unten, die auf das Werkzeug beim Plotten ausgeübt wird.

Beschleunigung: Die Beschleunigung, mit der das Werkzeug die volle Geschwindigkeit erreicht, wenn es eine Linie anfängt oder beendet.

Der Bereich der zulässigen Werte ist neben jedem Feld abgebildet. Jeder Wert wird als ein Code und eine Zahl an den Plotter geschickt. Die Codes und der Bereich der zulässigen Zahlen können verändert werden, indem auf die Schaltfläche „Feineinstellungen anzeigen“ geklickt und dann die neuen Werte eingegeben werden. Die ursprünglichen Werte stammen von den Spezifikationen des Herstellers und sollten nur geändert werden, wenn Sie genau wissen, daß sie falsch sind.

In dem hier abgebildeten Beispiel hat der Plotter nicht mehrere Werkzeuge zur Auswahl, daher ist die Option „Werkzeug“ nicht verfügbar. Die „Geschwindigkeit“ muß im Bereich von 7 bis 40 liegen. Für diese Option wird der Code „V“ benutzt. Die Werte für „Stärke“ und „Beschleunigung“ arbeiten in gleicher Weise.

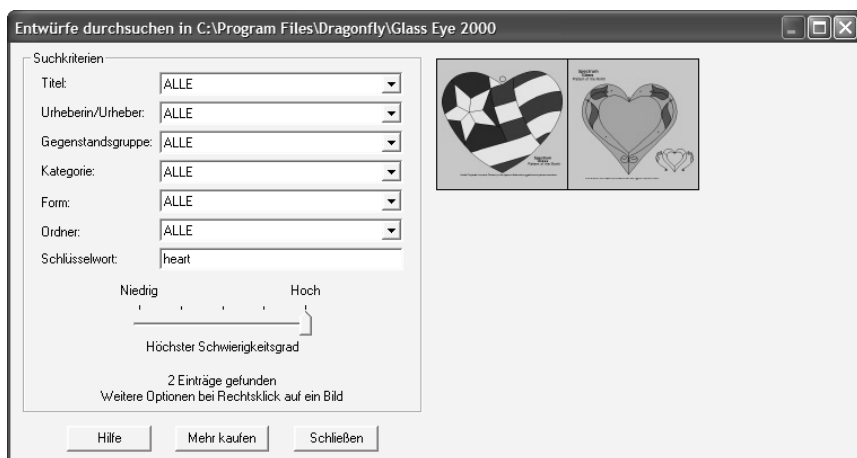


Klicken Sie nun auf die Schaltfläche „OK“, um die Plotter-Konfiguration abzuschließen. Damit sind Sie wieder zurück in der Dialogbox „Plotten“. Klicken Sie dort auf die Schaltfläche „Schließen“ und kehren zu Glass Eye 2000 zurück.

■ Plotten



Nachdem Ihr Plotter nun definiert ist, können wir ihn benutzen. Wir machen nun einen Test und benutzen dabei die Vorlage „Heart of America“ von Lisa Vogt. Dieser Entwurf ist Teil der Standard-Sammlung von Glass Eye 2000, die Sie mit der Schaltfläche „Entwürfe durchsuchen“ (auf der Symbolleiste) ansehen können. Um den Entwurf schnell zu finden, tippen Sie als Schlüsselwort „heart“ ein. Sie sehen wahrscheinlich nur zwei Entwürfe:



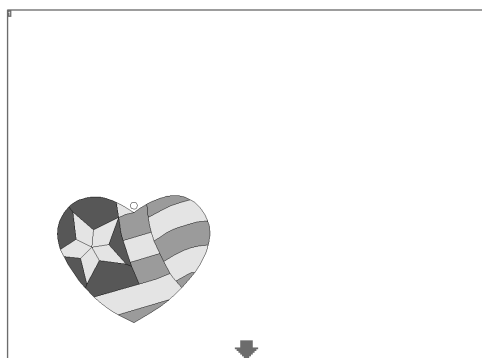
„Heart of America“ sieht aus wie eine amerikanische Fahne in Form eines Herzens. Doppelklicken Sie auf das Bild, um es in Glass Eye 2000 zu öffnen.

Wenn Sie diesen Entwurf drucken wollten (im Unterschied zu plotten), würden Sie den Befehl „Drucken“ geben und das Programm herausfinden lassen, wie es ihn auf die Mitte des Papiers bekommt. Plotten ist jedoch ein wenig anders. Sie wollen fast immer die Platzierung des Entwurfs auf das Plotter-Medium steuern können.

Um Ihnen bei der Steuerung zu helfen, kann Ihnen Glass Eye 2000 die Plotterseiten gleich in Ihrem Entwurf zeigen, damit Sie genau sehen, wie Ihr Entwurf plaziert wird. Wir probieren das jetzt aus.



Mit der hier abgebildeten Schaltfläche auf der Symbolleiste rufen Sie den Befehl „Plotten“ auf. Bestätigen Sie die Option „Plotterseiten in der Ansicht zeigen“ und klicken dann auf die Schaltfläche „Schließen“. Sie sehen die Wirkung wahrscheinlich noch nicht, weil die Änderung außerhalb der Ansicht stattgefunden hat. Drücken Sie auf „Eingabe“ für „Zoom alles“ und Sie werden Ihren Entwurf sehen, umgeben von einem rechteckigen Rahmen.



Dieses Rechteck stellt das Blatt dar, dessen Größe wir auf der Medium-Seite bestimmt haben. Da der Entwurf gut auf ein Blatt paßt, erscheint nur eine Seite. Wenn wir diesen Entwurf plotten, wird das Herz genau an der abgebildeten Stelle auf dem Blatt erscheinen.

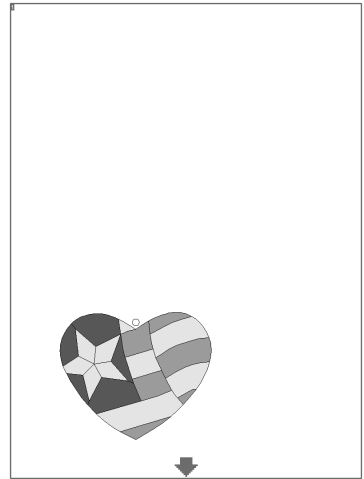
Bevor wir jedoch plotten, müssen wir die Seite richtig ausrichten. Eine rechteckige Seite hat vier Kanten und die Plazierung des Entwurfs wird eindeutig davon abhängen, welche Kante des Mediums zuerst durch den Plotter läuft. In anderen Worten, wenn Sie die kurze Kante des Mediums zuerst durch den Plotter laufen lassen, ergibt dies eine andere Plazierung als wenn Sie die lange Kante zuerst durchlaufen lassen.

Hier kommt das Konzept der „Führenden Kante“ ins Spiel. Als wir unseren Plotter konfigurierten, machten wir die untere Kante zur führenden Kante. Glass Eye 2000 richtet sich danach, während es die Plotter-Ausgabe vorbereitet. Damit Ihr Plott so aussieht wie auf Ihrem Schirm abgebildet, müssen Sie das lange Ende Ihres Blattes zuerst durch den Plotter schicken. Wie wir sehen können, ist die lange Kante die untere Kante.

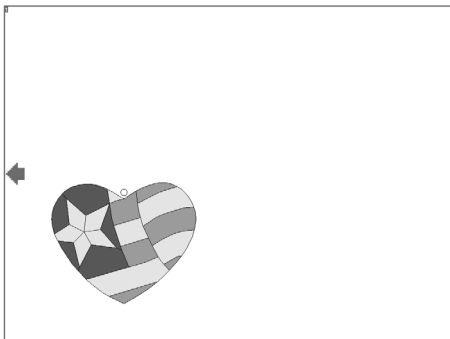
Auf Ihrem Schirm sehen Sie einen grünen Pfeil, der die führende Kante anzeigt. Wenn Sie möchten, können Sie sich vorstellen, daß der grüne Pfeil in die Reise-Richtung des Mediums durch den Plotter zeigt. In den abgebildeten Diagrammen haben wir den Pfeil vergrößert, damit man ihn leichter sieht. Auf

dem Schirm werden Sie kleinere Pfeile sehen.

Es könnte sein, daß Ihr Plotter nicht breit genug ist, um die lange Kante eines Blattes aufzunehmen, und daß Sie die kurze Kante zuerst durchschicken müssen. Sie können dies auf zweierlei Weise tun: Zum einen können Sie mit dem Befehl „Plotter konfigurieren“ die Seite drehen, indem Sie die Breite mit der Höhe vertauschen, aber die untere Seite als die führende Kante beibehalten. Das Ergebnis würde etwa wie rechts abgebildet aussehen.



Zum anderen können Sie Breite und Höhe lassen wie sie sind, aber die rechte oder linke Kante zur „führenden“ machen. Nehmen Sie die linke Kante, würde es so aussehen:



Beachten Sie dabei, daß jede dieser Änderungen zu einer anderen Lage des Herzens auf der Plotterseite führt. Wählen Sie aus, was Ihnen am besten zusagt.

Für den Rest dieses Handbuchs gehen wir davon aus, daß Sie auf Blätter plotten können, die wie vorstehend beschrieben

konfiguriert sind. Wenn Ihre Medien etwas Anderes erfordern, müssen Sie diese Lektionen vielleicht ein wenig anpassen, um dies zu berücksichtigen.

Beladen Sie Ihren Plotter mit dem Medium nach den Anweisungen des Herstellers und rufen Sie dann den Befehl „Plotten“ wieder auf. Ihre Dialogbox „Plotten“ sollte so wie auf der nächsten Seite abgebildet aussehen, und den Namen Ihres Plotters zeigen, den Sie früher selbst eingegeben haben.



Die obere Hälfte der Dialogbox haben wir schon behandelt. Jetzt sehen wir uns die untere Hälfte an. Auf der linken Seite können Sie die Seiten

auswählen, die Sie plotten möchten. Unser aktueller Entwurf paßt auf ein Blatt, die Wahl „Alle“ wird diese eine Seite zum Plotter schicken. Auf der rechten Seite können wir wählen, ob die Plotterausgabe zu einem Plotter, einem Drucker oder einer Datei geschickt wird. Wir probieren diese Optionen später aus, für den Augenblick vergewissern Sie sich nur, daß Ihr Zielort ein Plotter ist. Schalten Sie Ihren Plotter ein, setzen Sie das Werkzeug auf den gewünschten Anfangspunkt, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Plotten“ auf Ihrem Schirm.

Wenn alles richtig konfiguriert ist, sollte Ihr Entwurf jetzt auf Ihrem Plotter erscheinen. Da Sie das Plotten mit Glass Eye 2000 gerade zum ersten Mal versuchen, besteht jedoch immer die Möglichkeit, daß Ihr erster Versuch fehl schlägt. Wurde Ihr Entwurf nicht geplottet, geben wir nachstehend ein paar mögliche Erklärungen und Lösungen.

- Der Plotter ist nicht im Stadium „Bereit“. Plotter haben oft einen Schalter, mit dem zwischen „On-line-“ und „Off-line-“ Stellungen hin- und hergewechselt wird. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Plotter „On-line“ ist.
- Falsche Schnittstelle. Es kommt öfter vor, daß beim ersten Plotten-Versuch diese Einstellung falsch ist. Finden Sie mittels der Diagnose-Software, die mit Ihrem Plotter geliefert wurde, die richtige

Schnittstelle heraus, und wählen Sie diese dann auf der Seite „Allgemeines“ der Dialogbox „Plotter konfigurieren“.

- Schnittstelle falsch konfiguriert. Mit der Schaltfläche „Schnittstelle konfigurieren“ auf der Seite „Allgemeines“ können Sie Schnittstellen-Optionen festlegen wie z. B. Bits/Second, Datenbits, Parity, Stoppbits und Fluß-Steuerung. Mit den Standard-Einstellungen klappt es oft gut, Sie sollten jedoch in Ihrem Plotter-Handbuch nach den sachgemäßen Einstellungen suchen. Wenn nämlich diese Einstellungen falsch sind, ist die Plotter-Ausgabe reichlich unberechenbar.
- Die Schnittstelle ist verriegelt. Wenn Software auf Ihrem Computer Zugriff auf die designierte Schnittstelle hat, läßt Windows vielleicht die Kommunikation zwischen Glass Eye 2000 und Ihrem Plotter nicht zu.

Wenn Sie ein anderes Programm haben, das erfolgreich mit Ihrem Plotter kommuniziert, sehen Sie sich dort die Schnittstellen-Einstellungen an und versuchen Sie, die gleichen bei Glass Eye 2000 einzustellen.

Wenn mit keiner dieser Möglichkeiten Ihr Problem gelöst wird, wenden Sie sich bitte an die Dragonfly Software Technische Unterstützung. Wir werden Ihnen helfen, Ihren Plotter zu konfigurieren. Bitte halten Sie Ihr Plotter-Handbuch bereit, wenn Sie anrufen. Bedenken Sie dabei, daß das Problem mit Ihrer bestimmten Plotter-Marke zu tun haben könnte. Da wir nicht sämtliche Einzelheiten von jeder Marke von Geräten zum Plotten haben, kann es dann sein, daß wir Sie bitten, Verbindung zu Ihrem Plotter-Hersteller um zusätzliche Hilfe aufzunehmen.

Wenn Ihr Plott richtig auf Ihrem Plotter erschienen ist, herzlichen Glückwunsch! Sie können Ihren Plotter nun genau so wie einen großen Drucker benutzen. Wenn dies Ihren Anforderungen genügt, haben Sie alles, was Sie zur Arbeit brauchen. Es gibt jedoch noch viel mehr Möglichkeiten für Sie, daher machen wir weiter in unserem Handbuch und werfen einen Blick auf das Trennen der Stücke.

■ Explodieren

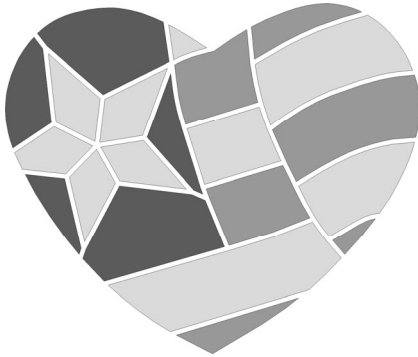
Bei einem typischen Glass Eye 2000-Entwurf stoßen alle Stücke aneinander. Ohne die Eigenschaften der Enterprise Edition ist es sehr schwer, die Einzelteile herauszutrennen. Bei vielen Anwendungen des Plottens (Wasserstrahl schneiden z. B.) müssen die Konturen der einzelnen Stücke geplottet werden.

Der Befehl „Explodieren“ führt diese Funktion aus, die manchmal „Platzen“ genannt wird. Nicht nur werden die Stücke von einander getrennt, sondern jedes Stück kann während des Vorgangs schrumpfen oder wachsen. Wir versuchen das jetzt.



Wenn er nicht schon auf Ihrem Schirm ist, öffnen Sie den „Heart of America“-Entwurf, mit dem wir schon gearbeitet haben. Nun rufen Sie den Befehl „Explodieren“ auf, und zwar mit der hier abgebildeten Schaltfläche auf der Symbolleiste. Dies bringt die Dialogbox „Explodieren“ auf den Schirm:

Bevor wir alle Optionen erklären, probieren wir das Explodieren aus. Wählen Sie die gleichen Optionen wie die auf der vorhergegangenen Seite. Höchstwahrscheinlich müssen Sie nur die Option „Zwischenraum“ in einen Wert von 2,5 mm (oder 0,1 Zoll) verändern. Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, drücken Sie auf die Schaltfläche „OK“. Ihr neuer Entwurf sieht so aus:





Wie Sie sehen, sieht dieser Entwurf wie Ihr Original-Entwurf aus, nur daß jedes Stück eine eigene Kontur hat. Der Abstand der Stücke von einander beträgt die 2,5 mm (0,1 Zoll), die Sie eingegeben haben. Wenn ein Schneidegerät an Ihren Computer angeschlossen ist, könnten Sie diesen Entwurf nun plotten und die Stücke würden

einzel in das Plotter-Medium geschnitten. Wie wir vorstehend erläutert haben, sehen Sie an den sichtbaren Seitenbegrenzungen, wie Ihr Entwurf auf dem Plotter-Medium erscheinen wird.

Sind Ihre Stücke beschriftet, bleibt die Beschriftung im Befehl „Explodieren“ im explodierten Entwurf erhalten.

Was ist mit Ihrem ursprünglichen Entwurf passiert? Er ist immer noch da, vom Befehl „Explodieren“ unberührt. Glass Eye 2000 kann mehrere Entwürfe gleichzeitig in Bereitschaft halten; sie sind im Fenster-Menü aufgelistet. Der ursprüngliche Entwurf wird den Namen „FlagHeart.eye“ tragen und der explodierte den Namen „FlagHeart exploded.eye“. Sie können mit dem Fenster-Menü zu Ihrem ursprünglichen Entwurf wechseln. Kehren Sie aber zu dem explodierten Entwurf zurück, bevor Sie weitermachen.

Schließen Sie nun den explodierten Entwurf, entweder mit dem Befehl „Schließen“ aus dem Datei-Menü oder mit einem Klick auf das  -Symbol in der oberen rechten Ecke der Ansicht. Verwechseln Sie es nicht mit dem

größeren -Symbol darüber, das Glass Eye 2000 schließt! Sie sollten nun wieder in Ihrem ursprünglichen Entwurf sein.

Benützen Sie den Befehl „Explodieren“ noch einmal. Dieses Mal bestätigen Sie das Kästchen, das die Option „Benachbarte Stücke gleicher Farbe verschmelzen“ einschaltet. Klicken Sie auf „OK“, um Ihren Entwurf wieder explodieren zu lassen. Dieses Mal sehen Sie ein anderes Ergebnis:




Sie bemerken, daß einige Stücke mit einander verbunden sind. Die von Ihnen bestätigte Option hat bewirkt, daß Stücke der gleichen Farbe mit einander verschmolzen sind, die nur durch eine Linie im ursprünglichen Entwurf voneinander getrennt waren. Diese Option hat viele Anwendungsmöglichkeiten, zum Beispiel beim Auslegen von

Bleistreifen auf ausgeschnittenem Film. Es ist einfacher, mit einem einzigen Stück zu arbeiten, anstatt eine Ansammlung von Stücken positionieren zu müssen.

Die letzte Option beim Trennen von Stücken ist die Anstoßart. Die Standardeinstellung ist „Rund“ und es ist unwahrscheinlich, daß Sie dies je werden ändern müssen. Anstatt diese Option jetzt zu erklären, verschieben wir dieses Thema, bis wir den Befehl „Offset“ weiter hinten in dieser Ergänzung zum Handbuch behandeln. Dieser Befehl hat auch eine Option für die Anstoßart, und die Behandlung des Themas dort gilt auch für den Befehl „Explodieren“.

■ Stückpicker

Sie haben vielleicht bemerkt, daß nachdem ein Entwurf explodiert ist, Ihr Mauszeiger die ungewöhnliche Form  annimmt, die ein wenig aussieht wie ein Stück aus einem Puzzlespiel. Diese Form zeigt an, daß Sie im „Stückpicker“-Modus sind.

In diesem Modus ist es sehr einfach, einzelne Stücke zu verschieben und zu drehen. Plazieren Sie einfach den Zeiger in ein Stück hinein, halten Sie Ihren linken Mausbutton gedrückt und ziehen es an eine andere Stelle. Sie sehen vielleicht auch, daß die Eigenschaft „Klebrig“ in einem explodierten Entwurf ausgeschaltet ist. Selbst wenn Sie ein Stück auf ein anderes drauf ziehen, wird die Software nicht versuchen, diese Stücke zu vereinen.

Wenn Ihre Maus ein Rad hat (und Sie wären gut beraten, wenn Sie sich so eine Maus besorgten), plazieren Sie doch den Zeiger einmal in ein Stück hinein und drehen an dem Rad. Sie werden finden, daß jede kleine Drehung des Rades das Stück um 5° dreht. Wenn Sie eine Kombination aus Ziehen und Drehen benutzen, haben Sie eine sehr einfache Methode, Ihre Stücke an jeder beliebigen Stelle zu positionieren.

Wenn Sie kein Musrad haben, können Sie immer noch Stücke drehen. Plazieren Sie den Zeiger in ein Stück hinein und klicken Sie mit dem Mauszeiger. Das ganze Stück wird als ausgewählt gezeigt. Drehen Sie Ihre Auswahl nun mit dem Befehl „Drehen“ aus dem Verändern-Menü, wie Sie es in Lektion 16 des Benutzer-Handbuchs gelernt haben.



Sie können auf einem explodierten Entwurf immer noch den „Picken“-Modus benutzen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Picken“ auf der Symbolleiste. Sie können Stücke in diesem Modus verschieben, aber es ist schwieriger. Wenn Sie auf die Randlinie eines Stückes klicken, sehen Sie, daß das ganze Stück ausgewählt ist. Der Grund dafür ist, daß Sie die Option „Aus jedem explodierten Stück eine Gruppe bilden“ in der Dialogbox „Explodieren“ eingeschaltet haben. Wenn Sie nicht wollen, daß die Linien eines explodierten Stückes eine Gruppe bilden, lassen Sie diese Option unbestätigt.

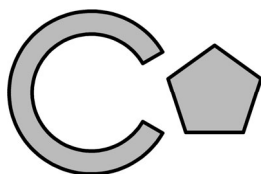


Wenn Sie in den „Picken“-Modus oder einen anderen Modus gegangen sind und in den „Stückpicker“-Modus zurück möchten, klicken Sie auf die hier abgebildete Schaltfläche auf der Symbolleiste. Dieser Modus ist bei jedem Entwurf verfügbar. Wenn Ihre Stücke nicht getrennt sind, müssen Sie jedoch erst ein Stück auswählen, bevor Sie es ziehen oder drehen können.

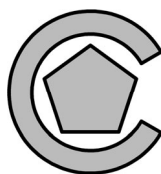
■ Explodieren (mit Schachteln)

Bis jetzt haben wir die untere Hälfte der Dialogbox „Explodieren“ unbeachtet gelassen. Dort finden Sie die Optionen für das Schachteln, mit denen Sie Ihre getrennten Stücke auf Plotterseiten gruppieren können. Glass Eye 2000 ordnet dann Ihre Stücke nahe beieinander auf Seiten an, jede Seite mit Stücken der gleichen Farbe.

Bevor wir dies versuchen, sehen wir uns die zwei verfügbaren Arten des Schachtelns an: „Lose schachteln“ und „Eng verschachteln“. Das untenstehende Diagramm macht den Unterschied deutlich. Beim losen Schachteln wird nie ein Stück in ein anderes hineingepackt, beim engen Verschachteln ist dies zulässig. Loses Schachteln steht als Option zur Verfügung, aber Sie werden es vielleicht nie brauchen, weil enges Verschachteln das Plotter-Medium besser ausnutzt. Wir benutzen hier bei allen unseren Erörterungen enges Verschachteln.



Lose schachteln



Eng verschachteln

„Explodieren“ Sie noch einmal, aber dieses Mal bestätigen Sie nicht die Option „Benachbarte Stücke gleicher Farbe verschmelzen“, sondern die Option „Eng verschachteln“. Klicken Sie auf „OK“, und der explodierte Entwurf sollte etwa so aussehen wie der auf der nächsten Seite.

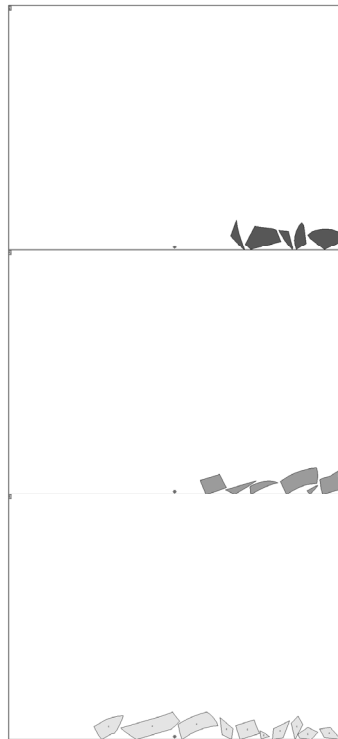
Sie sehen darauf die 21 Stücke des Entwurfs auf drei Seiten versammelt: 5 blaue Stücke auf der ersten, 6 rote Stücke auf der zweiten und 10 weiße Stücke auf der dritten Seite. Sie könnten nun die erste Seite auf blaues Material plotten, die zweite auf rotes und die dritte auf weißes.

Wenn Sie das jetzt probieren möchten, beladen Sie Ihren Plotter mit einem Blatt des passenden Materials und rufen den Befehl „Plotten“ auf, um eine der Seiten zu plotten. Wie Sie Ihr Medium in Ihren Plotter laden, hängt von Ihrem

Plott-Gerät ab. Vergewissern Sie sich aber, daß Sie den Druckursprung auf die Stelle des Mediums einstellen, die die untere rechte Ecke des Blattes sein soll. Für den Druck einer einzelnen Seite geben Sie diese Seitenzahl im Feld „Seiten“ ein und klicken Sie auf die Schaltfläche „Plotten“. Ihr Plott wird auf dem Blatt erscheinen.

Manchmal will man nur ein Stück oder eine kleine Anzahl von Stücken plotten, und das Plott soll am Druckursprung des Plotters anfangen. Versuchen Sie das jetzt, indem Sie ein einziges Stück aus Ihrem explodierten Entwurf aussuchen. Dies geht ganz einfach, indem Sie in ein Stück hineinklicken, während Sie im „Stückpicker“-Modus sind. Weil somit eine Auswahl stattgefunden hat, wird durch den Befehl „Plotten“ nur die Auswahl an Ihren Plotter geschickt. Wenn Sie das jetzt tun, bemerken Sie, daß „Seitenbegrenzungen ignorieren“ bei den Optionen für „Seiten“ gewählt ist. Dies bedeutet, daß der Plotter so nahe wie möglich am Druckursprung des Plotters anfängt, und daß beim Plotten die Seitenbegrenzungen außer Acht gelassen werden. Sie können dies jetzt versuchen oder auf „Abbrechen“ klicken.

Wie Sie sehen können, sind die Stücke auf jeder Seite eng verschachtelt und fangen in der unteren rechten Ecke an. Dies ist die Ausgangsecke für das Schachteln, wenn die führende Kante das untere Ende der Seite ist. Bei uns wird Schachteln ausgeführt, ohne die Stücke zu drehen. Sie werden nur aus ihren Ausgangspositionen verschoben, selbst wenn durch das Zulassen solcher Drehungen ein engeres Verschachteln erreicht werden könnte. Im Augenblick ist es bei Glass Eye 2000 nicht möglich, Drehungen zur Verbesserung der Effizienz beim Schachteln zuzulassen. Für künftige Versionen ziehen wir dies aber als Verbesserung in Betracht.



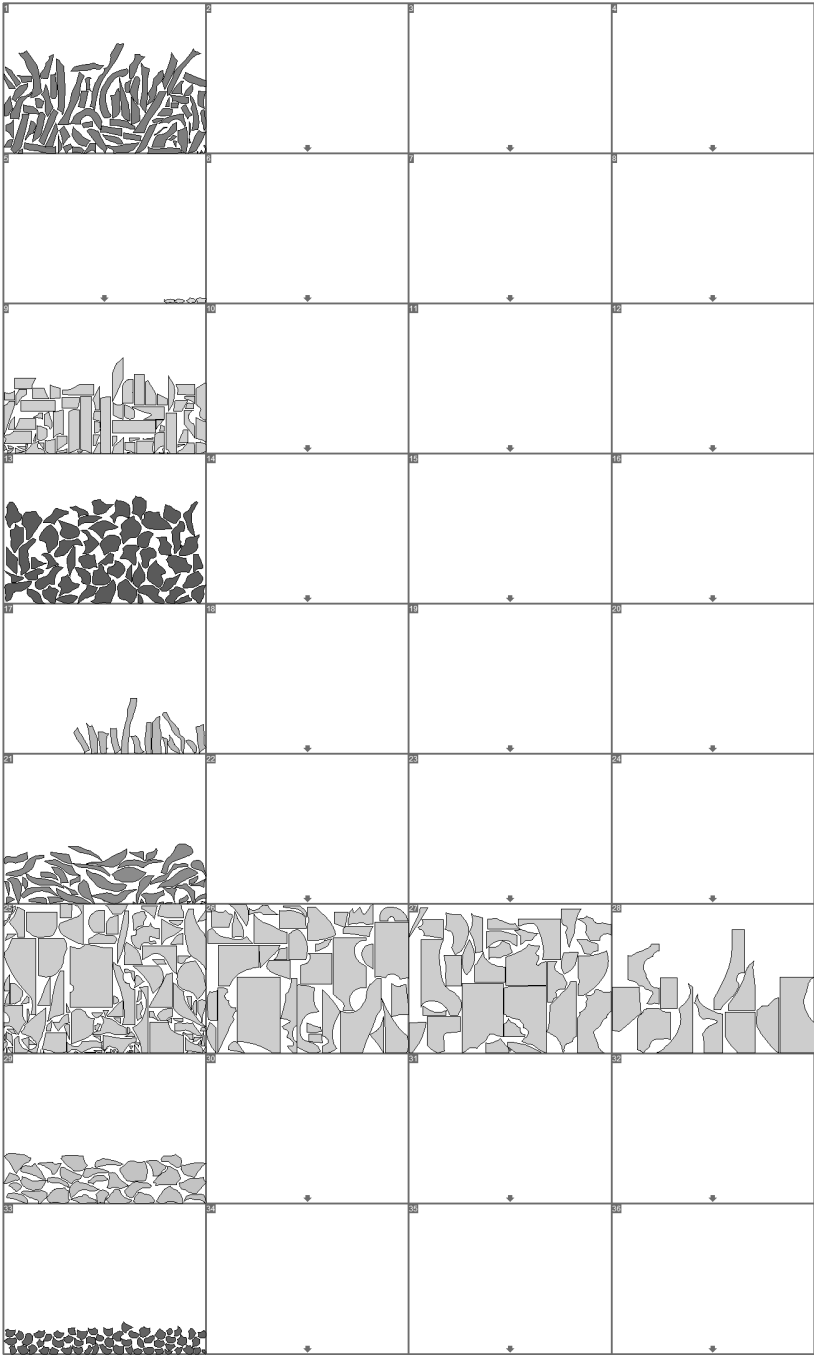
Bei Glass Eye 2000 können Glasabbildungen um 90° gedreht werden. Beim Plotten möchten Sie vielleicht manche Stücke auch um 90° drehen können, damit die geplotteten Stücke die gleiche Glasausrichtung haben. Dies ist der Zweck der Option „Stücke drehen für Glasausrichtung“. Wir probieren diese Option jetzt nicht aus, aber Sie können diese Einstellung jederzeit vornehmen.

Unser Fahnenentwurf enthält 21 Stücke, was für den Augenblick gerade richtig ist. Früher oder später möchten Sie aber sicher komplexere Entwürfe explodieren lassen. Wir brauchen das jetzt nicht auszuprobieren, sehen Sie sich jedoch das Diagramm auf der nächsten Seite an. Es zeigt das Ergebnis der Explosion eines Entwurfs mit über 500 Stücken. Sie werden bemerken, daß wenn beim Schachteln eine Seite voll ist, auf einer Seite rechts daneben das Schachteln weiter geht. In diesem Beispiel passen alle Stücke der jeweiligen Farbe auf eine einzige Seite, außer einer Farbe mit fast 200 Stücken, die über vier Plotterseiten geht.

Beim Schachteln setzt Glass Eye 2000 die Stücke sehr nahe aneinander, manchmal berühren sich die Stücke fast. Wenn Sie mehr Platz zwischen den Stücken möchten, erhöhen Sie den Wert für „Abstände“. Dieser Wert stellt die Mindestentfernung zwischen Stücken dar. Seine Standardeinstellung ist 0, d.h. so eng wie möglich schachteln. Sie können ihn aber auf jeden beliebigen Wert einstellen.

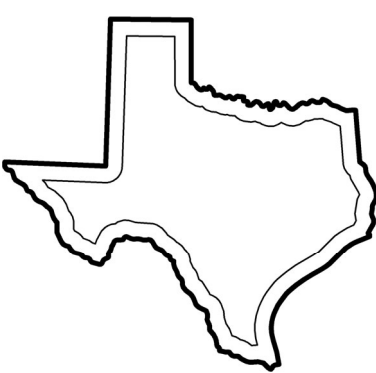
Auf die gleiche Weise wird sehr eng an die Kanten der Seiten geschachtelt. Wenn Sie einen Rand um die Seite möchten, geben Sie den Wert im Feld „Seitenrand“ ein. Wenn Sie z.B. einen Rand von 2,5 cm (1 Zoll) festlegen, haben Sie um Ihre Seite einen Rand von 2,5 cm (1 Zoll), der frei von Stücken ist.

Sehen Sie sich zum Schluß die Schaltfläche „Plotter“ an. Damit haben Sie schnellen Zugang zu der „Medium“-Seite Ihrer aktuellen Plotter-Definition für den Fall, daß Sie die Größe des Mediums verändern oder die Seite drehen wollen. Der Gebrauch dieser Schaltfläche führt Sie genauso zur Plotter-Konfiguration wie der Befehl „Plotten“, nur schneller, wenn Sie schon die Dialogbox „Explodieren“ vor sich haben.

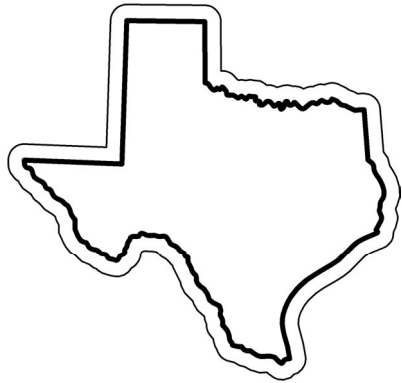


■ Offset

Wenn Sie mit dem Befehl „Explodieren“ einen Entwurf in Stücke zertrennen und dabei einen Wert für „Abstand“ bestimmen, lassen Sie in Wirklichkeit jedes Stück ein wenig schrumpfen, um diesen Zwischenraum herzustellen. Dieser Vorgang ist bekannt als „Offsetting“. Mit dem Befehl „Offset“ können Sie dies bei einzelnen Formen anwenden, ohne zu explodieren lassen. Mit diesem Befehl wird eine Kontur entlang des Innen- oder Außenrandes einer Form gezeichnet, wie das folgende Diagramm veranschaulicht:



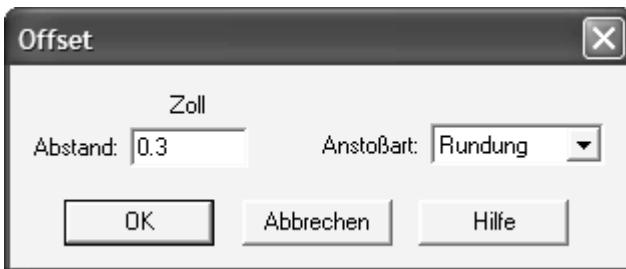
Texas mit Offset innen



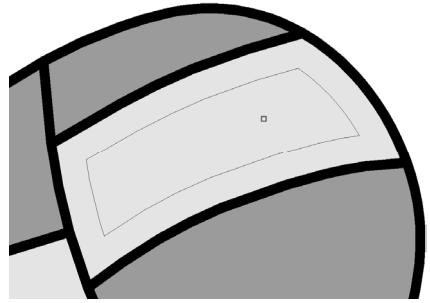
Texas mit Offset außen

Die dicke Linie stellt die ursprüngliche Form dar, die dünne Linie den Offset.

Wir probieren den „Offset“-Befehl jetzt aus. Kehren Sie zurück zum ursprünglichen, unexplodierten Entwurf „Heart of America“ und wählen Sie den Befehl „Offset“ aus dem Zeichnen-Menü. Darauf erscheint die Offset-Dialogbox:



Die einzigen Optionen sind die Größe des Offset und die „Anstoßmethode“. Wählen Sie 8 mm (0,3 Zoll) und die Anstoßart „Rundung“ und klicken Sie auf „OK“. Sie sehen, wie Ihr Mauszeiger zu einer Form wird und damit anzeigt, daß Sie im „Offset“-Modus sind. Plazieren Sie



nun den Mauszeiger innerhalb eines Stückes ohne zu klicken. Sie sehen eine Linie, die Ihnen die Offset-Kontur für dieses Stück zeigt. Der Wert, den Sie für „Abstand“ eingegeben haben, ist der Abstand zwischen der Offset-Kontur und dem Stück.

Die Offset-Hervorhebung ist manchmal schlecht zu sehen, wenn Glasabbildungen in den Entwurf einblendet sind. Mit dem Befehl „Farben anzeigen“ können Sie die Glasfarben ausblenden, bevor Sie den Befehl „Offset“ benutzen.

Soll ein Offset außen um das Herz herum sein, bewegen Sie einfach den Mauszeiger zu einer Stelle in die Nähe des Herzens, jedoch knapp außerhalb. Dann klicken Sie mit dem linken Mausbutton, um die angegebene Offset-Kontur zu zeichnen.

Wenn ein spitzer Winkel in Ihrem Offset vorkommt, bestimmt die Option „Anstoßart“, wie dieser Winkel überbrückt wird. Das untenstehende Diagramm zeigt die drei Optionen:



Schräge



Auf Gehrung



Rundung

Während Sie im Befehl „Offset“ sind, kommen Sie durch Rechtsklicken zum Offset-Dialog zurück, damit Sie Ihre Optionen bequem ändern können.

■ Dies und jenes

Bevor wir dieses Tutorium beenden, sehen wir uns noch ein paar wichtige Eigenschaften der Glass Eye 2000 Enterprise Edition an.

Mehr als eine Plotter-Konfiguration

Wahrscheinlich haben Sie nur einen Plotter und somit ist nur eine Plotter-Konfiguration notwendig. Aber nehmen wir einmal an, Sie benutzen normalerweise zwei verschiedene Arten Plotter-Media. Anstatt beim Auswechseln jedes Mal von Hand die Einstellungen für das Medium zu ändern, könnten Sie zwei Plotter-Konfigurationen einrichten, die den gleichen Hersteller, aber verschiedene Einstellungen für die Media haben. Sie könnten eine zweite Konfiguration mit der Dialogbox „Plotten“ hinzufügen, indem Sie „Neu hinzufügen“ aus der Liste wählen und dann auf die Schaltfläche „Konfigurieren“ klicken. Sie könnten dann zwischen den beiden Media-Arten hin- und herwechseln, indem Sie sie über die Hängeliste in der Dialogbox „Plotten“ steuern.

Plotterseiten schnell anzeigen

Wenn Sie in Ihrer Entwurfs-Ansicht oft Plotterseiten ein- und ausblenden müssen, gibt es einen schnelleren Weg als über den Befehl „Plotten“. Benutzen Sie den Befehl „Menüs und Tastenkürzel personalisieren“ und weisen Sie „Plotterseiten in der Ansicht zeigen“ einem Tastenkürzel zu, oder setzen Sie es auf das Menü, das erscheint, wenn keine Entwurfselemente markiert sind. Damit ist das Ein- oder Ausblenden von Seitenbegrenzungen nur einen Tastenanschlag (oder zwei Klicks) entfernt.

Seitenbegrenzungen bewegen

Wenn Ihr Entwurf nicht an der gewünschten Stelle auf den Plotterseiten erscheint, können Sie ihn woanders hinziehen. Als Alternative dazu können Sie die Randlinien verschieben, indem Sie sie mit Ihrer Maus herumziehen. Halten Sie nur Ihren Mauszeiger über eine der grünen Linien, halten Sie den linken Mausbutton gedrückt und ziehen Sie die Randlinie an eine andere Stelle.

Negativer Zwischenraum

Wie Sie wissen, bestimmen Sie im Befehl „Explodieren“ einen Zwischenraum zwischen den Stücken. Dadurch wird jedes Stück rundum um die Hälfte dieses Zwischenraums verkleinert, sodaß der Gesamtabstand zwischen allen Stücken gleich Ihrem Wert für den Zwischenraum ist. Der Wert, den Sie für den Zwischenraum eingeben, kann 0 oder sogar negativ sein. Ist er negativ, wird jedes explodierte Stück rundum um die Hälfte des Wertes für den Zwischenraum vergrößert.

Text plotten

Glass Eye 2000 kann Text an Ihren Plotter senden, aber Plotter haben üblicherweise keine Fonts. Sie geben Text lediglich als einfachen Satz von Strich-Symbolen wieder. Ihr Text wird an der richtigen Stelle erscheinen, aber die Buchstaben werden in einer anderen Schriftart sein, als sie bei Glass Eye 2000 aussehen. Wenn Ihr Plotter Ihren Text im richtigen Font zeichnen soll, wandeln Sie Ihren Text mit dem Befehl „Text automatisch nachzeichnen“ zuerst in Linien um.

Wenn Sie beim Plotten Text auf dem Schirm haben, werden Sie vor die Wahl gestellt, nur den Text in Ihrem Entwurf, nur die Linien oder beides zusammen zu plotten.

Auf einen Drucker oder in eine Datei plotten

Die gleichen Seiten, die Sie zu Ihrem Plotter schicken, können auch zu Ihrem Drucker geschickt werden. Als Beispiel für eine solche Anwendung nehmen wir einmal an, Sie möchten Stücke zu einem Schneidegerät schicken, aber die Beschriftung für jedes ausgeschnittene Stück wissen. Auf jeden Fall soll das Schneidegerät die Nummer des Stückes nicht ausschneiden. Wenn Sie also im Befehl „Plotten“ nach dem Text gefragt werden, würden Sie angeben „Nur Linien plotten“. Sie könnten dann ein zweites Mal auf Ihren Drucker plotten, indem Sie den Zielort in der Dialogbox „Plotten“ ändern. Bei dieser Art des Plottens würden Sie angeben „Linien und Text plotten“ und diese Ausgabe wäre dann eine Planvorlage zum Beschriften der ausgeschnittenen Stücke.

Wenn Sie eine Datei für das Plotten schaffen wollen, aber den Plotter nicht über eine Schnittstelle Ihres Computers zur Verfügung haben, können Sie in eine Datei plotten, indem Sie „Datei“ als Zielort wählen. Beim Plotten werden Sie nach einem Namen für die Datei gefragt, und die Befehle, die sonst zu Ihrem Plotter geschickt würden, werden in dieser Datei aufbewahrt. Sie können diese Datei dann per Email oder auf andere Art auf einen anderen Computer transferieren.

■ **Schluß**

Hiermit ist unser Tutorium zu Ende. Wir haben alle wichtigen Eigenschaften der Enterprise Edition behandelt, aber mit dem Hilfe-System bei Glass Eye 2000 steht Ihnen noch viel mehr Information zur Verfügung. Suchen Sie nach den „Hilfe“-Schaltflächen in den Dialogboxen oder suchen Sie im Hilfe-System nach Themen, die Sie interessieren.

Wir von Dragonfly Software danken Ihnen dafür, daß Sie die Glass Eye 2000 Enterprise Edition gekauft haben, und daß Sie uns Teil Ihres schöpferischen Prozesses sein lassen.