



silhouettestudio®

V4

Содержание

Соглашение об использовании программного обеспечения.....1		
1 - Общая информация.....3		
1.1 Требования к системе.....3	6.1 Основные инструменты38	11.3 Использование PixScan изображения87
1.2 Обзор функций.....4	6.2 Группировка/разгруппировка41	12 - Особенности Curio.....88
1.4 Доступное цифровое содержимое.....6	6.3 Составные траектории.....43	12.1 Тиснение.....88
2 - Установка Silhouette Studio7	6.4 Перемещение рисунков45	12.2 Stippling (Точечное декорирование)....92
2.1 Скачивание программы7	6.5 Поворот46	12.3 Использование нескольких инструментов с Curio.....95
3 - Краткий обзор программного обеспечения8	6.6 Изменение размера47	13 - Особенности Designer Edition Plus96
3.1 Запуск программного обеспечения8	6.7 Зеркальное отображение50	13.1 Вышитая аппликация.....96
3.2 Разделы программного обеспечения9	6.8 Расположение51	13.2 Улучшенные стразы98
3.3 Область вырезания/рисования11	6.9 Выравнивание.....53	13 - Характеристики Business Edition102
3.4 Открытие документов12	6.10 Репликация.....55	13.1 Многофункциональный монтаж изображений102
3.5 Вкладки документов.....13	6.11 Оптимизация расположения (Только для Designer Edition).....57	13.2 Работа с файлами Ai/EPS/CDR.....103
3.6 Размеры документа.....14	6.12 Сварка и параметры модификации.....58	13.3 “Просмотр дизайна” и просмотр “Раскладки изображения”103
3.7 Ориентация резки15	6.13 Параметры смещения61	13.4 Мозаика.....104
3.8 Просмотр и изменение масштаба.....17	6.14 Параметры обрисовки62	13.5 Предварительный просмотр автоматического вложения106
3.9 Настройки.....18	7 - Библиотека и Онлайн магазин дизайнов Silhouette63	13.6 Функция Копия матрицы.....108
4 - Рисование/редактирование изображений21	7.1 Библиотека64	13.7 Функция “Автоматическая очистка”109
4.1 Базовые инструменты рисования21	7.2 Онлайн магазин дизайнов Silhouette ...66	14 - Диагностика неисправностей110
4.2 Редактирование изображений.....23	8 - Сохранение73	14.1 Общие советы по устранению неисправностей.....110
4.3 Инструменты работы с линиями27	9 - Резка/рисование74	14.2 Калибровка.....113
4.4 Инструменты заливки29	9.1 Отправить74	14.3 Контактная информация для получения поддержки115
5 - Текст.....33	9.2 Выполнение пробной резки79	Silhouette Studio Ярлыки116
5.1 Создание текста33	9.3 Резка / рисование80	
5.2 Манипуляция текстом34	10 - Печать и резка.....81	
5.3 Текст вдоль кривой37	10.1 Метки совмещения.....81	
6 - Манипуляция изображениями38	10.2 Резка напечатанных изображений.....82	
	11 - PixScan84	
	11.1 Импорт со сканера.....84	
	11.2 Импорт с фотокамеры85	

Соглашение об использовании программного обеспечения

Корпорация Silhouette America (далее – «Компания Silhouette America») настоящим предоставляет покупателю и уполномоченному Пользователю (далее – «Пользователь») право на использование программного обеспечения (далее – «Программное обеспечение») в соответствии с условиями и положениями, определенными в настоящем документе. Приобретая и/или используя Программное обеспечение, Пользователь принимает и соглашается следовать условиям и положениям, определенным в настоящем документе.

1. Авторские права

Все авторские права на Программное обеспечение и поставляемые в комплекте с ним печатные материалы, включая руководства, сохраняются за частными лицами и организациями, указанными в Программном обеспечении или печатных материалах.

2. Лицензия

Пользователь может использовать Программное обеспечение одновременно не более чем на одном компьютере.

3. Копирование и модификация

- (1) Пользователь может создавать копии Программного обеспечения в целях резервного копирования.
- (2) Пользователь не имеет право модифицировать, объединять, дополнять и изменять Программное обеспечение любым другим способом, включая разборку и декомпиляцию.

4. Использование третьими лицами

Пользователю не разрешается передавать, переуступать или любым другим способом отчуждать свои права на Программное обеспечение в пользу третьих лиц.

5. Гарантия

- ((1) В случае если Программное обеспечение не функционирует надлежащим образом по причине физического повреждения установочного компакт-диска, свяжитесь с компанией Silhouette America. Если компакт-диск с Программным обеспечением имеет производственные дефекты, компания Silhouette America на свое усмотрение произведет замену компакт-диска или предоставит ссылку для загрузки программного обеспечения.
- (2) Компания Silhouette America предоставляет гарантию на компакт-диск только в указанной выше ситуации.
- (3) Компания Silhouette America предоставляет Программное обеспечение на условиях «как есть». Ни компания Silhouette America, ни поставщик не предоставляют гарантий в отношении производительности или результатов, которые могут быть достигнуты благодаря использованию Программного обеспечения и сопутствующей документации. Ни компания Silhouette America, ни поставщик не предоставляют никаких явных или предполагаемых гарантий в отношении нарушения прав третьих лиц в результате использования Программного обеспечения или сопутствующей документации, их экономической эффективности и пригодности для определенных целей. Ни компания Silhouette America, ни поставщик не берут на себя ответственность за случайный, вторичный или специальный ущерб, который может возникать в результате использования Программного обеспечения или сопутствующей документации, в любых ситуациях, включая случаи, когда продавец уведомляет Пользователя о возможности возникновения определенного ущерба. Кроме того, ни компания Silhouette America, ни поставщик не несут ответственности по претензиям, предъявляемым третьими лицами.

Зарегистрированные торговые марки

Названия компаний и продуктов, упоминающиеся в данном руководстве, являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.

Отказ от ответственности

Некоторые снимки экранов программного обеспечения, используемые в данном руководстве, были созданы в период разработки программного обеспечения и могут в некоторой степени отличаться от рабочей версии программного обеспечения. В расположении функций и настроек предварительной и рабочей версии нет никаких отличий.

О данном руководстве

В настоящем руководстве представлен обзор принципов работы с программным обеспечением Silhouette Studio. Несмотря на возможную совместимость с другими режущими устройствами, данное руководство предусматривает использование цифровых режущих устройств Silhouette и Silhouette SD. Инструкции по использованию режущих устройств Silhouette представлены в руководствах по работе с оборудованием Silhouette, в которых можно найти инструкции по настройке устройств Silhouette для выполнения резки и рисования, по загрузке материалов, использованию SD-карт (только модель Silhouette SD/CAMEO) для выполнения операций резки напрямую с устройства Silhouette.

- (1) Не разрешается копировать полностью или частично содержимое данного руководства без получения соответствующего разрешения.
- (2) Информация о продуктах и технические характеристики, представленные в данном руководстве, могут быть изменены без предварительного уведомления.
- (3) Составители приложили максимальные усилия, чтобы обеспечить точность и понятность информации, изложенной в данном руководстве. В случае возникновения вопросов свяжитесь с компанией Silhouette America или продавцом.
- (4) Обратите внимание, что компания Silhouette America не несет никакой ответственности в отношении использования данного руководства и продукта.

1 - Общая информация

Silhouette Studio – это программное обеспечение для построения, редактирования и вывода чертежей, которое позволяет создавать схемы и данные для печати, состоящие из объектов и текста, передавать подготовленные данные на цифровое режущее устройство Silhouette Digital Craft Cutter для выполнения различных операций, включая резку и перфорацию материалов для двухмерных проектов, изготовления трехмерных моделей, формируемых путем сгибания вырезанных шаблонов, а также для рисования. Программное обеспечение совместимо со всеми моделями устройств Silhouette. Кроме того, программное обеспечение может быть связано с плоттерами Graphtec моделей CC100 – CC300. Функции и результаты резки не могут быть гарантированы для совместимых плоттеров и цифровых режущих устройств, не поставляемых компанией Silhouette America. Некоторые функции, например проекты печати и резки, могут быть недоступны для совместимых моделей, не поставляемых компанией Silhouette America. Продукт Silhouette Studio также поддерживает традиционные функции, позволяющие передавать изображения в программное обеспечение и автоматически создавать метки совмещения для проектов печати и резки.

1.1 Требования к системе

Программное обеспечение Silhouette Studio предъявляет следующие требования к системному окружению.

Операционная система:

Windows – Windows 7 МГц или более производительный

Mac – OSX 10.7 МГц или более производительный

Процессор: Pentium III 800 МГц или более производительный

Память: рекомендуется 1 Гб ОЗУ

Монитор: рекомендуется 1024 x 768 True-color (для ноутбуков предусмотрен компактный режим)

Мышь и/или графический планшет

Привод CD-ROM (для установки)

Поддерживаемые режущие устройства: Silhouette (оригинальное), Silhouette SD, Silhouette CAMEO, Silhouette Portrait, Craft ROBO и модели Graphtec (CC100, CC200, CC300/CC330, CC300L/CC330L)

Поддерживаемые принтеры: принтеры, совместимые с Windows или Mac (для приложений печати и резки настоятельно рекомендуется использовать струйные принтеры)

1.2 Обзор функций

Программное обеспечение Silhouette Studio предоставляет без ограничений следующие функции и преимущества:

- Импорт файлов в различных форматах.
- Технология печати и резки (требуется принтер).
- Загрузка эксклюзивного цифрового содержимого.
- Организация и оптимизация библиотеки изображений.
- Использование файлов TTF (True Type Font), уже установленных на компьютере.
- Функции работы с текстом:
 - о перенос слов и букв;
 - о выравнивание по ширине;
 - о управление межбуквенным интервалом;
 - о размещение текста вдоль кривой.
- Рисование собственных изображений в форматах для печати и резки, включая:
 - о линии;
 - о окружности, квадраты и закругленные прямоугольники;
 - о многоугольники и кривые линии;
 - о инструмент свободного рисования.
- Изменение размеров изображений в точном соответствии со спецификациями.
- Группировка/разгруппировка наборов линий для редактирования.
- Редактирование и манипуляция точками текста и изображений.
- Удаление фрагментов изображений с помощью инструмента для стирания объектов произвольной формы.
- Слияние изображений.
- Создание эффектов тени.
- Управление изображениями со следующими возможностями:
 - о преобразование;
 - о поворот;
 - о выравнивание;
 - о репликация;
 - о модификация.
- Манипуляция типами линий для разных операций резки.
- Создание собственных изображений печати и резки с использованием функций заливки цветом, градиентом и узором.
- Отмена и повторение операций без ограничений.

1.3 Форматы файлов программного обеспечения

В программном обеспечении Silhouette Studio используется формат файлов собственной разработки STUDIO, состоящий из векторной графики для линий и данных, описывающих тип заливки цветом/градиентом, которые предназначены для печати и/или резки. Silhouette также поддерживает* следующие векторные форматы файлов в формате «готово для резки»:

- GSD/GST (файлы программы ROBO Master)
- DXF
- SVG (Только для Designer Edition)

Программное обеспечение Silhouette Studio позволяет импортировать файлы в нескольких векторных и растровых форматах для очерчивания изображений при создании линий для подготовки изображений к печати и резке. Возможен импорт следующих типов файлов:

- JPG
- BMP
- PNG
- GIF
- WMF
- PDF (Только для Designer Edition)

В дополнении к возможности просмотра и импорта файлов программное обеспечение Silhouette Studio может работать с файлами в формате TTF (True Type Font). Обратите внимание, что компания Silhouette America не гарантирует качественное или успешное применение шрифтов, не поставляемых компанией, поскольку не все шрифты разрабатывались для проектов резки или рисования.

При использовании программного обеспечения Silhouette вы сможете создавать собственные изображения для резки. В программном обеспечении Silhouette предусмотрены простые функции рисования линий, которые позволят вам выполнять требуемые операции.

**Не все функции файлов этих типов могут поддерживаться при импорте файлов в программное обеспечение Silhouette Studio.*

1.4 Доступное цифровое содержимое

Программное обеспечение Silhouette Studio® поставляется с предустановленными макетами. Они становятся доступными после подключения и включения питания вашего электронного резака.



Дополнительное содержимое можно приобрести в Онлайн магазин дизайнов Silhouette (открывается из интерфейса программы Silhouette Studio®). В электронном магазине вы можете просмотреть и приобрести дополнительное цифровое содержимое для программного обеспечения, разработанное как дизайнерами Silhouette America, так и независимыми художниками и различными компаниями, что гарантирует широкое разнообразие доступных материалов, готовых для использования. Дополнительная информация о магазине и инструкции по загрузке содержимого представлены в следующих разделах данного руководства.

2 - Установка Silhouette Studio

2.1 Скачивание программы

Silhouette Studio® — это бесплатная программа, которую можно скачать на silhouetteamerica.com. Следуйте инструкциям, чтобы загрузить программу на свой компьютер. Не забудьте выбрать версию программы, соответствующую операционной системе используемого вами компьютера (ПК или MAC).

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ WINDOWS. После того как вы подключите устройство Silhouette к компьютеру с помощью USB-кабеля и включите устройство Silhouette, мастер установки нового оборудования может выдать запрос на установку драйвера. Вы можете выбрать вариант автоматического поиска и установки драйвера, который находится на установочном компакт-диске. Драйвер не требуется для корректной работы программного обеспечения Silhouette Studio, однако его можно установить, чтобы функция автоматического обнаружения оборудования Windows не выдавала запрос на установку драйвера каждый раз при включении устройства Silhouette.

3 - Краткий обзор программного обеспечения

3.1 Запуск программного обеспечения

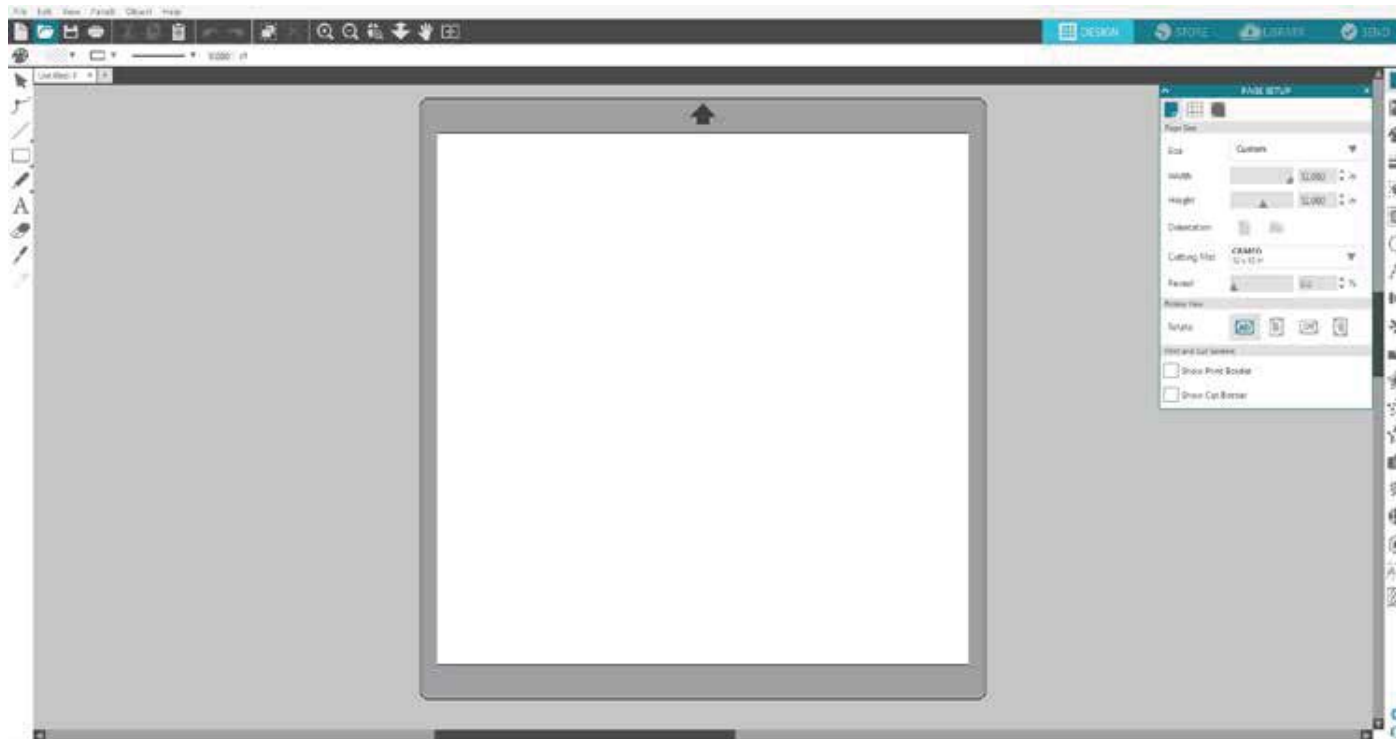
Чтобы запустить программное обеспечение на ПК, дважды нажмите на значок программы на рабочем столе или, если создание значка на рабочем столе было отключено при установке, в меню «Пуск» Windows запустите программу Silhouette Studio.

Чтобы запустить программное обеспечение на Mac, откройте папку «Программы» и запустите Silhouette Studio.

Значок Silhouette Studio выглядит следующим образом:



После запуска программного обеспечения будет открыт чистый документ и рабочее пространство, как показано на следующем рисунке:



3.2 Разделы программного обеспечения

Интерфейс программного обеспечения разделен на несколько областей. Функции каждой отдельной кнопки будут описаны в следующих разделах данного документа. Для того чтобы познакомить вас с расположением команд, в данном разделе приведен краткий обзор каждой области.

Общее управление документами



Эта панель, расположенная в левой верхней части экрана, предоставляет доступ к общим функциям управления документом, включая открытие, сохранение и отправку документов на принтер или цифровое режущее устройство Silhouette.

Стандартные инструменты редактирования



Эта панель, расположенная в левой верхней части экрана, предоставляет доступ к базовым командам копирования/вставки/вырезания и отмены/повторения, которые имеются во многих программах.

Инструменты изменения масштаба



Эта панель, расположенная в левой верхней части экрана, предоставляет доступ к базовым функциям увеличения и уменьшения масштаба, позволяющим просматривать отдельные фрагменты документа в более приближенном или отдаленном режиме.

Инструменты Silhouette Studio



Эта панель, расположенная в правой верхней части экрана, предоставляет доступ к набору инструментов для заливки изображений, изменения типа линий и атрибутов текста, настройки и репликации изображений, а также настройки параметров страницы и определения условий резки. .



Инструменты рисования

Эта панель, расположенная в левой части экрана, предоставляет доступ к инструментам для выбора и рисования изображений, а также для вставки текста в область рабочего пространства.



Вкладки

Вкладки в верхней правой части экрана обеспечивают переход к страницам “Дизайн”, “Магазин”, “Библиотека” и к панели “Отправить”.



Панель инструментов быстрого доступа

Эта панель, расположенная вверху части экрана, предоставляет доступ к набору инструментов для группировки и выбора изображений, дублирования и удаления изображений, определения порядка размещения изображений (например, помещение изображений на передний план или на позади других изображений), для слияния и смещения.



3.3 Область вырезания/рисования

Рабочее пространство разделено на две области:



- белое рабочее пространство;
- серая фоновая область.

Белое рабочее пространство – это активная область документа. Изображения можно помещать или создавать как в этой области, так и в серой фоновой области. Изображения, расположенные в серой области, не отображаются при выводе документа на режущем устройстве или принтере. Вы можете перенести изображения в эту область, если не требуется включать их в рабочий проект или выводить на печать и/или режущее устройство.

В белом рабочем пространстве имеется красная рамка. Красной линией обозначается активная область резки. Только объекты, находящиеся внутри красной рамки, будут видны режущему устройству. Все изображения, отправляемые на режущее устройство, должны размещаться в области, ограниченной этой красной рамкой.

3.4 Открытие документов



Новый документ всегда открывается при запуске программного обеспечения. Однако в любой момент во время работы вы можете выбрать новое рабочее пространство для создания нового проекта. Для создания нового документа используйте команду New в меню File или нажмите на значок New:



Чтобы открыть существующий файл, используйте команду Open в меню File или нажмите на значок Open:

Вам будет предложено перейти в каталог, в котором сохранен нужный файл. Используя команду Open в программном обеспечении Silhouette Studio, можно открывать следующие файлы проектов резки:

- STUDIO (файлы Silhouette Studio)
- GSD/GST (файлы программы Graphtec “ROBO Master”)
- DXF *
- SVG (Только для Designer Edition)

** Silhouette Studio поддерживает только следующие функции файлов DXF: дуга, окружность, эллипс, линия, DWPolyline, сплайн и текст*

Команда Open также позволяет открывать простые файлы изображений, которые не являются проектами для резки, но могут быть импортированы для печати или обрисовки. При работе на ПК в поле типа файлов выберите вариант «Все файлы», так как требуется открыть файл другого формата.

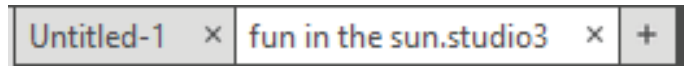
Список последних документов, с которыми велась работа, можно открыть с помощью команды Open Recent в меню File.

Команда Merge в меню File позволяет открыть файл в том же самом рабочем пространстве вместо создания нового рабочего пространства.

Наконец, доступ к файлам поддерживаемого типа можно получить путем перетаскивания сохраненных файлов с компьютера в рабочее пространство программы.

3.5 Вкладки документов

При открытии и создании новых документов в левом нижнем углу экрана появляется новая вкладка документа



Вкладка будет иметь имя “Untitled” до тех пор, пока файл не будет сохранен. При открытии существующего файла отображается его имя. Вкладка белого цвета соответствует активному документу. Вкладки всех остальных открытых документов, являющихся неактивными, показаны серым цветом. Для переключения между открытыми документами нажмите на любую неактивную вкладку, в результате чего соответствующее рабочее пространство станет активным. Нажмите на значок «X», чтобы закрыть открытое рабочее пространство.



3.6 Размеры документа

После открытия документа формат Letter (8 ½ x 11 дюймов) будет по умолчанию указан для моделей Silhouette, Silhouette SD и Silhouette Portrait®, а формат 12 x 12 дюймов будет указан для модели Silhouette CAMEO®.

Чтобы изменить размеры документа, используйте команду Page Tools в меню View или нажмите на значок Page Tools:

Панель Настройки Страницы позволит вам изменить ширину или длину вашего документа. Вы можете выбрать один из предварительно заданных стандартных размеров или ввести значения вручную в соответствии с размерами используемых материалов.

При установке произвольных размеров страницы ширина не может превышать 216 мм (8 ½ дюймов). Рекомендуется устанавливать значение ширины не менее 76 мм (3 дюйма). Для высоты страницы можно установить любое требуемое значение. Однако рекомендуется задавать высоту не более 1 016 мм (40 дюймов). Для высоты страницы можно установить большее значения, однако если она превышает 1 016 мм (40 дюймов), возникает вероятность смещения материала при проходе через ролики устройства Silhouette после превышения этого максимального рекомендованного значения. Минимальное рекомендуемое значение высоты для документа произвольного размера составляет 76 мм (3 дюйма).

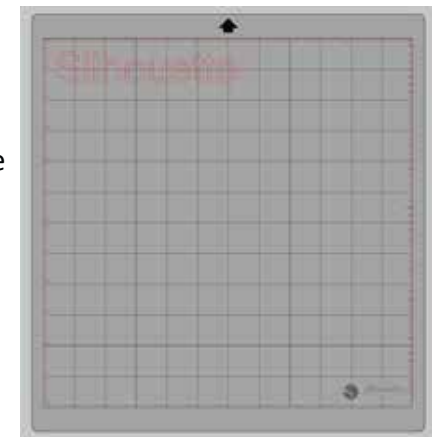
Если в окне Page Settings выбран вариант подгонки размера материала по размеру листа подачи, будет отображен лист подачи, чтобы показать вам, каким образом следует разместить материал на листе подачи при выполнении резки на устройстве Silhouette. Позже перед началом резки он будет показан еще раз, чтобы вы правильно разместили материал при загрузке в устройство Silhouette. В меню Preferences вы можете настроить постоянное отображение листа подачи (описано в разделе 3.0).

При отображении листа подачи в меню Page Settings можно выбрать вариант Reveal Carrier Sheet, чтобы показать, как будет выполнена вырезка изображений относительно сетки, нанесенной на реальный лист подачи.

Reveal  0.0 %

При смещении ползунка вправо или увеличении значения процентов белое рабочее пространство становится более прозрачным, и под ним становится виден лист подачи. Если установлено значение 100% (или ползунок передвинут в крайнее правое положение), лист подачи будет показан полностью, а рабочее пространство станет абсолютно прозрачным.

В таком режиме просмотра красная рамка по-прежнему будет показывать область резки. Изображения, выходящие за пределы этой области, ограниченной красной линией, не будут вырезаны. Более темная область на листе подачи показывает поля печати принтера и используется только в качестве справочной информации.



3.7 Ориентация резки

Документы можно просматривать в ландшафтной и портретной ориентации. Отправка изображений на устройство Silhouette будет осуществляться в соответствии с выбранной вами ориентацией рабочего пространства.

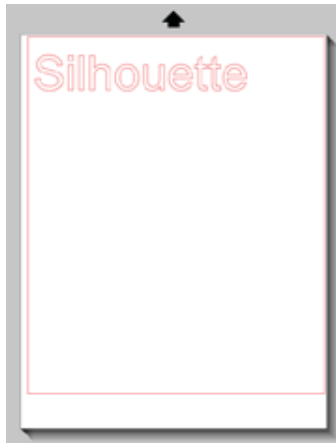


По умолчанию при создании нового документа установлена ландшафтная ориентация.

Документ, имеющий ландшафтную ориентацию, передается на устройство Silhouette таким образом, чтобы левый верхний угол страницы на экране совпадал с правым верхним краем материала, как показано ниже.



Портретная ориентация является опциональной и может быть выбрана в области Page Tools. При данной ориентации рабочее пространство выглядит следующим образом.



Документ, имеющий портретную ориентацию, передается на устройство Silhouette таким образом, чтобы правый верхний угол страницы на экране совпадал с правым верхним краем материала, как показано ниже.



Команды в области Page Tools позволяют поворачивать страницу при отображении на экране. Параметр Page Orientation указывает, каким образом проект следует передавать на устройство Silhouette для резки. Параметр Rotate View используется для поворота рабочего пространства на экране, чтобы документ можно было просмотреть с другой перспективы.

3.8 Просмотр и изменение масштаба

При просмотре рабочего пространства часто может потребоваться увеличение масштаба, чтобы можно было ближе посмотреть на более мелкие изображения или части изображения, которые представляют большую сложность в работе.



Zoom In

Этот инструмент используется для приближения центральной части рабочего пространства.



Zoom Out

Этот инструмент позволяет посмотреть на документ с более широкой перспективы.



Selection Zoom

Этот инструмент позволяет увеличить масштаб определенной области рабочего пространства, выделенной рамкой.



Drag Zoom

После выбора этого инструмента значок Drag Zoom имеет вид, как показано выше. Для изменения масштаба нажмите и удерживайте кнопку мыши, чтобы вручную установить необходимый масштаб.



Панорамное использование мыши

Позволяет передвигать рабочее пространство.



Fit to Page

Нажмите на значок Fit to Page, чтобы отобразить все рабочее пространство в центре экрана.

3.9 Настройки

Команда Preferences в меню Правка на ПК или в меню Silhouette Studio на Mac предоставляет доступ к группе управляемых пользователем параметров.

Общие сведения

Этот раздел позволяет вручную выбрать язык программы и частоту автоматической проверки обновлений программного обеспечения. В этом разделе также можно выбрать единицы измерения, используемые в программе. Доступны следующие настройки:

- Единица измерения – установка единиц измерения для всех отображаемых размеров.
- Размеры – включение и отключение свойств измерения изображения в виде изображений.

По умолчанию

В этом разделе можно настроить параметры по умолчанию, которые будут использоваться при запуске программного обеспечения Silhouette Studio®. Доступны следующие настройки:

- Заливка по умолчанию – позволяет настроить создание новых пользовательских изображений, а также возможность их отображения в виде контура (изображений, состоящих из красных или серых линий) или в виде изображений с заливкой (это может быть предпочтительным вариантом при создании изображений для печати и резки).
- Метки совмещения – позволяет включить или отключить по умолчанию отображение меток совмещения в программе.
- Ориентация страницы – позволяет определить, какая ориентация (ландшафтная или портретная) будет использоваться при создании нового документа.
- Граница страницы – позволяет выполнять резку до края страницы.

Экран

В этом разделе можно настроить следующие параметры экрана:

- Сглаживание – позволяет сглаживать рваные линии при их создании и просмотре. Чем выше значение параметра, тем более гладкими будут линии. Если параметр отключен, границы будут более неровными, но скорость рисования повышается.
- Размер кнопок – позволяет выбрать размер отображаемых кнопок.
- Анимация – управление скоростью анимированных действий, например, скоростью перемещения изображений при отмене или повторении операций или изменении масштаба. Для отключения анимации необходимо выбрать параметр “Мгновенно”.
- Цвет фона области рисования – позволяет выбрать цвет неактивной области рабочего пространства.
- Качество кривой – улучшает внешний вид линий на экране. Не влияет на фактическое качество резки.

Параметры импорта

Позволяет определить поведение файлов различного типа при запуске.

Инструменты

В этом разделе можно настроить способ выбора программой изображений, а также возможность продолжения или завершения работы различных инструментов рисования после их использования. В этом разделе можно настроить отображение инструментов для построения кривых Безье, и определить поведение изображений при выполнении определенных изменений.

Дополнительно

Этот раздел предоставляет дополнительные расширенные параметры. В этом разделе можно настроить следующие параметры:

- Восстановить заводские установки – сброс всех настроек.
- Переиндексировать библиотеку – выполните эту операцию, чтобы переиндексировать библиотеку для исправления повреждений или ошибок, если библиотека загружается некорректно или функция поиска по библиотеке не работает.
- Установить права доступа к библиотеке – предоставляет доступ к библиотеке в соответствии с разрешениями аккаунта компьютера.
- Восстановить предварительно загруженные дизайны – восстанавливает предварительно загруженные эскизы в соответствии с обнаруженной моделью Silhouette.
- Сброс библиотеки – в результате выполнения этой операции из библиотеки будут удалены все изображения и папки, а также будут установлены исходные параметры библиотеки.
- Настройки OpenGL – возможность изменить некоторые настройки экрана.
- HTTP-сокеты – в зависимости от скорости подключения к Интернету можно выбрать большее число сокетов, чтобы увеличить скорость загрузки изображений, приобретенных в онлайн-магазине.
- Использовать IME – позволяет вводить символы не латинского алфавита.
- Настройка прокси – используется для настройки прокси-подключения.
- Размер пакета – скорость отправки информации в Silhouette.



В программе имеется еще одна настройка, вынесенная из меню Preferences. В правой нижней части окна программы расположена кнопка Software Color Theme.

Если вы хотите изменить установленный по умолчанию темно-серый интерфейс программы, вы можете нажать на эту кнопку и просмотреть предварительно подобранные цветовые гаммы для отображения ПО. При нажатии правой кнопкой мыши на данную иконку вы сможете установить цветовую схему для неактивной области вокруг рабочей зоны.

4 - Рисование/редактирование изображений

4.1 Базовые инструменты рисования

В программном обеспечении Silhouette Studio пользователи могут легко рисовать и создавать изображения, используя набор базовых инструментов. Все инструменты рисования расположены в левой части окна программы.



Инструмент Line

Инструмент Line используется для создания одной прямой линии. При рисовании удерживайте нажатой клавишу Shift на клавиатуре, чтобы создать вертикальную, горизонтальную прямую линию или линию под углом 45 градусов из начальной точки.



Инструмент Polygon

Инструмент Polygon используется для создания нескольких прямых линий. В месте щелчка мышкой будет создана точка. Линии будут рисоваться до тех пор, пока контур фигуры не будет замкнут в результате совмещения конечной и начальной точек или при двойном щелчке мышкой для завершения рисования. При рисовании удерживайте нажатой клавишу Shift на клавиатуре, чтобы создать вертикальную, горизонтальную прямую линию или линию под углом 45 градусов из начальной точки или последней установленной точки.



Инструмент Curved Shape

Инструмент Curved Shape используется для создания нескольких кривых линий. В месте щелчка мышкой будет создана точка. Линии будут рисоваться до тех пор, пока контур фигуры не будет замкнут в результате совмещения конечной и начальной точек или при двойном щелчке мышкой для завершения рисования.



Инструмент “Дуга”

Инструмент “Дуга” позволяет рисовать дуги любого размера на вашей странице.

**Инструмент Rectangle**

Инструмент Rectangle используется для создания квадратов и прямоугольников. При рисовании удерживайте нажатой клавишу Shift на клавиатуре, чтобы создать квадрат. При нажатой клавише Alt точка, в которой изначально находился курсор, будет точным центром создаваемого объекта.

**Инструмент Rounded Rectangle**

Инструмент Rounded Rectangle используется для создания квадратов и прямоугольников с закругленными краями. При рисовании удерживайте нажатой клавишу Shift на клавиатуре, чтобы создать скругленный квадрат. При нажатой клавише Alt точка, в которой изначально находился курсор, будет точным центром создаваемого объекта. Поскольку выбран скругленный прямоугольник, в левом верхнем углу прямоугольника вы увидите две красных точки управления. Перетащите их, чтобы настроить кривизну верхней, нижней и боковых сторон, либо выберите обе точки одновременно, удерживая нажатой клавишу Shift на клавиатуре, и перетащите одну из точек управления.

**Инструмент Эллипс**

Инструмент Эллипс используется для создания овалов и окружностей. При рисовании удерживайте нажатой клавишу Shift на клавиатуре, чтобы создать окружность. При нажатой клавише Alt точка, в которой изначально находился курсор, будет точным центром создаваемого объекта.

**Правильный многоугольник**

Инструменты “Многоугольники” позволяют создавать фигуры с разным количеством сторон. По умолчанию количество сторон равно пяти, но ползунок в середине позволяет увеличивать или уменьшать количество сторон и создавать разные фигуры, например, треугольник.

**Инструмент Freehand Drawing**

Инструмент Freehand Drawing используется для создания сплошных линий произвольной формы. При использовании этого инструмента линии будут рисоваться до тех пор, пока нажата кнопка мыши, либо пока фигура не будет замкнута в результате совмещения конечной и начальной точек.

Нарисовать плавно от руки

Инструмент Нарисовать плавно от руки используется для создания сплошных линий произвольной формы. Линии, нарисованные с помощью этого инструмента, имеют плавные переходы и не имеют острых углов. При использовании этого инструмента линии будут рисоваться до тех пор, пока нажата кнопка мыши, либо пока фигура не будет замкнута в результате совмещения конечной и начальной точек.

4.2 Редактирование изображений

Все точки линий на рисунке доступны для редактирования, если требуется изменить существующее изображение.

Инструмент Select



Инструмент Select позволяет выбирать изображения для работы и перемещать их по экрану. Это инструмент по умолчанию для выделения изображений.

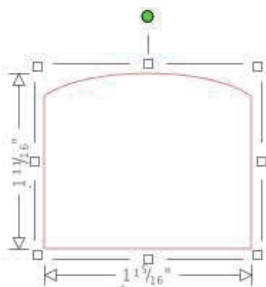
Edit Points



Для перехода в режим редактирования точек можно дважды нажать на выбранном изображении или выбрать инструмент Edit Points. С помощью этого инструмента вы можете изменять любые точки на рисунке, перемещая или удаляя их. Редактировать можно только отдельные линии, не включенные в группу. Операция разгруппировки будет рассмотрена в следующих разделах. Для выхода из режима редактирования точек снова дважды нажмите на рисунке или переключитесь в обычный режим выделения, выбрав инструмент Select.

Режим редактирования точек

При переходе в режим редактирования точек вокруг выбранных рисунков будут показаны элементы управления размерами и вращением, то есть станут видны точки, или узлы, рисунка. Точки на линиях показывают места, в которых линии могут принять новое направление, либо где их форма может быть изменена с прямой на искривленную.



Обычный режим выбора



Режим редактирования точек

В режиме редактирования точек выбранная точка отображается белым цветом, а все остальные точки показаны темно-серым цветом. Выбранная линия, связанная с выбранной точкой, будет показана как полужирная красная линия. Дополнительные линии, содержащие синие точки, являются элементами управления для изменения формы кривых линий.

В режиме редактирования точек в правой части окна отображается панель инструментов Point Editing. В режиме редактирования точек можно выполнять следующие операции:

Перемещение/корректировка точек

Наведите курсор мыши на любую точку на линии, чтобы переместить ее. Когда курсор находится над точкой, доступной для редактирования, происходит изменение его формы. Это показывает, что вы можете нажать на точку и переместить ее в нужное положение. В случае кривых линий аналогичным образом можно захватывать сини точки и перемещать их в нужное место экрана для изменения кривизны соответствующего сегмента линии.

Добавление точек

Для добавления точки наведите курсор мыши на участок линии, на котором еще нет точек, в месте, где требуется добавить точку для редактирования рисунка. Когда курсор будет находиться над линией в месте, в котором может быть добавлена новая точка, происходит изменение его формы. Это показывает, что вы можете создать точку в нужном месте на линии.



Delete Point

Любую выбранную точку можно удалить с помощью инструмента Delete Point. Кроме того, можно нажать на точке правой кнопкой мыши и выбрать пункт меню Delete Point. В результате удаления точки ближайшие к ней точки с обеих сторон будут объединены, и будет образована новая соединительная линия. Обратите внимание, что эта операция отличается от операции удаления рисунка. Она предназначена для удаления индивидуальных точек. Данная команда доступна только в режиме редактирования точек.

Break Path



Траекторию линии можно разорвать в любой точке, используя инструмент Break Path или щелкнув правой кнопкой мыши в выделенной точке и выбрав пункт меню Break Path. В результате разбивки траектории из одной выбранной точки, в которой траектория была разорвана, будет создано две новых точки.

Вы сможете заметить, что разбитая траектория, или две несоединенных точки на противоположных концах одной линии, могут быть повторно соединены. Для этого одну конечную точку следует совместить с противоположной конечной точкой.

**Corner**

Инструмент Corner позволяет выбрать точку и использовать элементы управления, которые появятся в ме

**Smooth**

Инструмент Smooth позволяет изменить выбранную точку таким образом, чтобы создать плавный переход в этой точке.

**Make Flat**

Функция Make Flat позволяет изменить выбранную линию (показана как полужирная красная линия, связанная с выбранной точкой), чтобы превратить ее в прямую.

**Make Curve**

Функция Make Curve позволяет изменить выбранную линию (показана как полужирная красная линия, связанная с выбранной точкой), чтобы превратить ее в кривую.

**Simplify**

Некоторые изображения в библиотеке и изображения, импортируемые из других источников, могут содержать большое число точек. Инструмент Simplify позволяет автоматически корректировать точки изображения таким образом, чтобы добиться максимальной простоты при сохранении исходной формы линий.

Помимо инструментов, доступных в режиме редактирования точек, также имеются два дополнительных инструмента редактирования, которые расположены на панели в левой части окна.



Инструмент Eraser

Инструмент Eraser позволяет легко стирать любые фрагменты изображения, моментально удаляя внутренние детали и края рисунка.



Исходный рисунок



Новый рисунок после использования инструмента Eraser



Инструмент Knife

С помощью инструмента Knife рисунки можно разделять на сегменты. Этот инструмент создает прямолинейный разрез для деления фрагментов изображения и создания новых независимых форм.



Исходный рисунок



Новый рисунок после использования инструмента Knife

4.3 Инструменты работы с линиями

Линии в программе, в том числе линии, образующие текст, рисунки, созданные с помощью инструментов рисования, и рисунки из библиотеки, имеют различные свойства, которые могут быть изменены.

Параметры Line Color



По умолчанию линии отображаются красным цветом, однако вы можете установить для них любой нужный цвет. Изменение цвета линий не повлияет на их свойства при резке. Разные цвета линий можно использовать для того, чтобы было легче различать рисунки или фрагменты рисунков, чтобы показать линии в нужном цвете или скорректировать фрагменты рисунков специально для выполнения задач печати и резки, для которых большое значение может иметь выбор цветов линий для печати.

Чтобы настроить цвета линий, выделите рисунок и выберите команду меню Line Color, нажав на показанный выше значок. Можно выбрать любой цвет из базового меню. Выбор пунктирной линии используется для «очистки» цвета. Инструмент подборки цвета позволяет выбрать любой цвет из другого объекта в области рисования, чтобы скопировать нужный цвет.



Clear

Color Picker

Используя меню Advanced Options, вы можете создавать линии произвольного цвета. Перетащите цвет с палитры, визуально выбрав нужный цвет, или введите значение RGB (Red, Green, Blue – красный, зеленый, синий) или HSL (Hue, Saturation, Lightness – тон, насыщенность, освещенность), соответствующее нужному цвету. Кроме того, вы можете настроить прозрачность линии.



Параметры *Line Style*

В меню «Стиль линий» (Line Style) вы можете настроить стиль вашей линии: непрерывная (по умолчанию) или пунктирная. Линии будут вырезаны или напечатаны в соответствии с выбранным стилем.

Для линий устанавливается размер в пунктах, определяющий их толщину. Размер в пунктах может принимать любое требуемое значение. Несмотря на возможность настройки толщины линии резка и рисование линий всегда будет выполняться с фиксированной толщиной в соответствии с толщиной используемого лезвия или пера. Стили линий преимущественно используются при создании эффектов рисунков для печати и резки.

Толщину линий можно установить вручную с помощью ползунка на панели Thickness или путем ввода нужного значения.

Параметр Corner Style позволяет настроить отображение угловых точек на рисунке. Значение Corner используется для создания острых углов, а значение Rounded позволяет создавать более плавные углы.

Параметр End Cap Style позволяет изменять только линии с открытым концом. Значение Flat позволяет создавать острые плоские концы, а значение Rounded используется для создания сглаженных закругленных концов линий.

Параметр Position позволяет указать, находится ли линия на переднем плане (значение In Front) или на заднем плане (значение Behind) рисунка.

Если при отправке документа для печати на принтер установлен параметр Print Lines of Selected Shapes, то все линии выбранных рисунков будут напечатаны, как они отображаются на экране.

4.4 Инструменты заливки

Для замкнутых рисунков (начальная точка линии соединена с конечной точкой линии), включая текст, изображения, созданные с помощью инструментов рисования и изображения из библиотеки, можно установить различные свойства заливки. Атрибуты заливки могут иметь только замкнутые изображения. Если в замкнутом рисунке появляется разорванная траектория, любые установленные атрибуты заливки сразу пропадают.



Параметры Fill Color

По умолчанию замкнутые рисунки отображаются без заливки, однако вы можете установить заливку любого цвета для любого замкнутого рисунка. Установка разных цветов заливки позволит вам более легко различать рисунки и фрагменты рисунков, отображать фигуры и текст с использованием нужного цвета, а также выделять с помощью цвета изображения, предназначенные для проектов печати и резки.



Чтобы применить заливку цветом, выделите замкнутый рисунок и выберите команду меню Fill Color, нажав на показанный выше значок. Можно выбрать любой цвет из базового меню. Выбор пунктирной линии используется для «очистки» цвета. Инструмент подборки цвета позволяет выбрать любой цвет из другого объекта в области рисования, чтобы скопировать нужный цвет.



Clear



Color Picker

Используя меню Advanced Options, вы можете применять заливку произвольного цвета. Перетащите цвет с палитры, визуально выбрав нужный цвет, или введите значение RGB (Red, Green, Blue – красный, зеленый, синий) или HSL (Hue, Saturation, Lightness – тон, насыщенность, освещенность), соответствующее нужному цвету, если вам требуется применить определенный цвет. Кроме того, можно настроить прозрачность заливки с помощью ползунка на панели Transparencу или путем ввода нужного значения в процентах в соответствии с требуемой степенью прозрачности заливки. При этом значение 0% означает непрозрачную, а значение 100% – полностью прозрачную заливку.

Параметры *Fill Gradient*



Помимо заливки цветом для любых замкнутых рисунков можно также выбрать градиентную заливку.

Чтобы применить градиентную заливку, выделите замкнутый рисунок и выберите команду меню Fill Gradient, нажав на показанный выше значок. После этого вы сможете выбрать любой из предварительно настроенных вариантов градиента из базового меню. Выбор пунктирной линии используется для «очистки» цвета.



Clear

Выберите любое значение параметра Direction в нижней части панели базовых параметров, чтобы изменить базовое направление градиента.

Используя меню Advanced Options, вы можете создавать любые произвольные градиентные заливки на основе последнего выбранного варианта градиента. Градиентная заливка требует выбора как минимум двух (2) цветов – по одному цвету для верхней и нижней части. Затем будет создан градиентный диапазон между двумя выбранными цветами.



Вы можете изменить любой из цветов в диапазоне, нажав на ползунок в левой части панели создания градиента. После выбора цвета вы сможете установить любой новый цвет с помощью инструмента Select Color, расположенного ниже. Кроме того, вы можете добавить новые ползунки с любым интервалом между верхним и нижним цветом, а также передвигать любые ползунки между верхними и нижними указателями цветов, чтобы создать новый эффект градиента.

Используя меню Advanced Options, вы можете установить любой произвольный угол для эффектов градиента, используя инструмент Angle или введя требуемое значение. Кроме того, можно настроить прозрачность линии с помощью ползунка на панели Transparency или путем ввода нужного значения в процентах в соответствии с требуемой степенью прозрачности эффекта градиентной заливки. При этом значение 0% означает непрозрачную, а значение 100% – полностью прозрачную заливку.



Параметры Fill Pattern

Последний метод заливки замкнутых рисунков – это заливка узором. Чтобы применить заливку узором, выделите замкнутый рисунок и выберите команду меню Fill Pattern, нажав на показанный выше значок. Можно выбрать любой из вариантов узоров.

После выбора нужного узора заливки, используя меню Advanced Options, вы сможете установить горизонтальное (значение Horizontally) или вертикальное (значение Vertically) направление заливки, а также выбрать соотношение размеров: Fixed или Stretch. Параметры этого меню также позволяют повернуть узор на предварительно заданный угол или на любой произвольный угол, который можно задать с помощью инструмента Angle или путем ввода значения.

Помимо этого можно изменить размер узора для заполнения выбранной фигуры. Это можно сделать вручную, используя панель Scale Pattern или путем ввода процентного значения, чтобы сделать узор заливки больше или меньше.

Кроме того, можно настроить прозрачность линии с помощью ползунка на панели Transparency или путем ввода нужного значения в процентах в соответствии с требуемой степенью прозрачности эффекта градиентной заливки. При этом значение 0% означает непрозрачную, а значение 100% – полностью прозрачную заливку.

Дополнительные узоры могут быть скачаны из онлайн-магазина Silhouette.

Вы можете создавать узоры с помощью собственных изображений, перейдя в пункт меню Файл > Импортировать > Опции импорта (File > Import > Import Options). Перейдите к изображению, которое вы хотите использовать, и выберите его. Появится новое диалоговое окно, в котором вы можете указать информацию об изображении. Нажмите ОК, чтобы добавить изображение в папку «Папка дизайнов пользователя» (My Own Design) в вашей библиотеке. Оттуда вы сможете перенести изображение в любую заполняемую фигуру в вашем рабочем пространстве.

***Тень (Только для Designer Edition)***

Можно добавить или настроить тень, нажав на значок Тень на панели инструментов над рабочим пространством. В меню Тень можно настроить смещение, цвет и прозрачность тени.

***эскиза (Только для Designer Edition)***

Создайте эскиз, нажав на значок Эскизна панели инструментов над рабочим пространством. В меню Эскиз можно настроить кромку, тип и эффект заливки эскиза.

***Страз (Только для Designer Edition)***

Создайте эскиз страза, нажав на значок Стразна панели инструментов над рабочим пространством. В меню Страз можно выбрать эффект, размер, расположение и параметры размещения страза.

5 - Текст



Silhouette Studio позволяет использовать любые шрифты TTF (True Type Font), установленные на компьютере. Установка этих шрифтов в программе не требуется. Silhouette Studio обращается к установленным файлам TTF и отображает их при создании текстовых элементов.

5.1 Создание текста

Чтобы использовать свои шрифты, выберите инструмент работы с текстом, расположенный на панели в левой части экрана:

После этого вы сможете поместить текстовый курсор в нужном месте рабочего пространства и начать ввод текста прямо в окне.



Красная мерцающая линия – это курсор, который указывает место ввода текста. С помощью мыши или клавиш со стрелками вправо и влево на клавиатуре вы можете перемещать курсор назад и вперед.

Окружающая текст зеленая рамка – это текстовое поле. Чтобы изменить это поле, нажмите на черную полосу по правому краю текстового поля и, удерживая нажатой кнопку мыши, переместите полосу. При сдвиге полосы влево текст будет перенесен на новую строку. При сдвиге полосы вправо текст будет возвращен на предыдущую строку.

Для выхода из режима редактирования текста выполните двойной щелчок мышью или щелкните за пределами текстового поля. В любой момент вы можете вернуться к редактированию любых слов и букв, дважды щелкнув по созданному тексту.

5.2 Манипуляция текстом

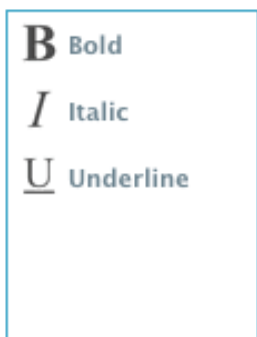
При создании текста в правой части окна появится меню Text Style, с помощью которого можно настроить различные параметры текста.

Available Fonts

В первом разделе меню показан выбранный шрифт и список дополнительных шрифтов, установленных на компьютере, который можно пролистать. Если вам требуется найти определенный шрифт, введите его имя в поле в верхней части списка.

При работе в режиме редактирования текста вы можете изменять шрифт и использовать разные шрифты в одном текстовом поле. Чтобы применить другой шрифт к существующему тексту или буквам в режиме редактирования текста, выделите строку и выберите нужный шрифт. Если режим редактирования не включен, к выделенному тексту, тем не менее, можно применять новые шрифты, однако в результате этой операции будет изменен шрифт для всего текстового поля.

Font Characteristics



Некоторые шрифты запрограммированы таким образом, чтобы пользователи могли использовать определенные характеристики стиля, например, делать текст или буквы полужирными, наклонными или подчеркнутыми. Эти характеристики будут доступны для выбора, только если используемый шрифт их поддерживает. Чтобы применить эти характеристики, выделите нужные буквы или слова и нажмите на доступные характеристики.

Параметры Bold, Italic и Underline отображаются, только если они запрограммированы для выбранного шрифта. В правой части окна параметров появляется панель прокрутки, позволяющая пролистать список и просмотреть другие доступные параметры.

Text Justification



Автоматически текст выравнивается по левому краю. Если текст состоит из нескольких строк, вы можете установить для него любое требуемое выравнивание.

Text Size

По умолчанию для текста установлен размер 72 пункта. Этот параметр определяет размер шрифта при печати. Несмотря на широкое разнообразие шрифтов, создаваемых разными разработчиками, обычно высота шрифта примерно равна 25 мм (1 дюйм). В раскрывающийся список включены наиболее распространенные размеры шрифтов, однако вы можете ввести в поле размера любое произвольное значение.



Список также содержит следующие стандартные размеры:

18 пт = 6 мм (0,25 дюйма)
24 пт = 8 мм (0,33 дюйма)
36 пт = 13 мм (0,5 дюйма)
48 пт = 17 мм (0,66 дюйма)
144 пт = 50 мм (2 дюйма)
288 пт = 100 мм (4 дюйма)

Эти значения являются приблизительными и могут отличаться для разных шрифтов. Поэтому если вам требуется получить определенное значение, после создания текста вам может потребоваться изменить размер текста, чтобы получить нужные характеристики.

Character Spacing

Стандартный межбуквенный интервал может быть изменен, чтобы уплотнить или разредить текст. Для этого используется параметр Character Spacing.



Изначально всегда установлен интервал, равный 100%, соответствующий нормальному интервалу между символами. При уменьшении значения параметра или перемещении ползунка влево буквы становятся ближе друг к другу. При увеличении значения параметра или перемещении ползунка вправо буквы раздвигаются.

Line Spacing

Если созданный текст занимает несколько строк, вы можете аналогичным образом увеличить или уменьшить значение параметра Line Spacing, чтобы изменить расстояние между строками текста.



Изначально всегда установлен интервал, равный 100%, соответствующий нормальному интервалу между строками. При уменьшении значения параметра или перемещении ползунка влево строки текста становятся ближе друг к другу. При увеличении значения параметра или перемещении ползунка вправо строки раздвигаются.

5.3 Текст вдоль кривой



При создании текста или при работе в режиме редактирования текста вы можете видеть элемент управления слева от создаваемого текста.



Этот элемент управления можно перетащить и поместить на любую траекторию линии в рабочем пространстве. Например, можно создать овал с помощью инструмента Circle и затем перетащить на эту линию текст, чтобы получить эффект дуги.

При таком размещении текста вдоль кривой вы увидите вертикальную полосу слева от текста. Это новый элемент управления, который можно использовать для управления положением текста относительно линии, вдоль которой он был размещен. Текст может быть помещен вдоль траектории, выше или ниже нее.

Обратите внимание, что объект, используемый в качестве траектории, будет показан серым цветом. Это означает, что данный рисунок будет исключен при выполнении резки. Если объект, используемый в качестве траектории для резки, также должен быть вырезан, откройте меню Cut Style, как было описано выше, и выберите параметр Enable Cut Style. Серый объект при этом должен быть выделен.

6 - Манипуляция изображениями

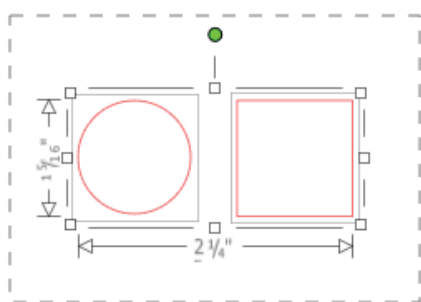
Silhouette Studio предоставляет различные инструменты для выполнения базовых и расширенных операций по манипуляции изображениями и текстом. В следующих разделах будут рассмотрены все эти инструменты и порядок их использования.

6.1 Основные инструменты

Как и большинство программ, Silhouette Studio включает набор базовых инструментов редактирования.

Выбор

Изображения можно выбирать путем нажатия на них кнопкой мыши. Для выбора нескольких изображений при нажатой клавише Shift на клавиатуре щелкните по другому изображению. Эту операцию можно повторить, чтобы выбрать все нужные изображения. Удерживая нажатой клавишу Shift, щелкните по уже выбранному изображению, чтобы снять с него выделение.



Кроме того, чтобы выбрать несколько изображений, можно также нажать кнопку мыши в области над изображением и переместить курсор мыши таким образом, чтобы выбрать одновременно все нужные фигуры. Удерживая нажатой кнопку мыши, переместите курсор. При этом появится пунктирная рамка, обозначающая область выделения. После того как вы отпустите кнопку мыши, все изображения, попавшие в эту рамку, будут выделены.



Если вы хотите выбрать сразу все имеющиеся на экране изображения, вы можете нажать на кнопку “Выбрать все”, расположенную на панели инструментов быстрого доступа.



Если вы хотите выбрать только изображения одного цвета, вы можете нажать на кнопку “Выбрать по цвету” расположенную на панели инструментов быстрого доступа.



Если вы хотите отменить выделение для всех выбранных изображений, вы можете нажать на кнопку “Отменить выбор”, расположенную на панели инструментов быстрого доступа.



Инструменты Copy/Past/Cut

Эти инструменты позволяют выполнять базовые операции копирования, вставки и вырезания рисунков. Скопированные или вырезанные рисунки помещаются в виртуальный буфер обмена в памяти компьютера. Одновременно в буфере обмена может находиться только один объект. Таким образом, если вы сначала скопировали одно изображение, а затем другое, в буфере обмена будет содержаться изображение, скопированное последним. Для вызова этих команд можно использовать верхнюю панель инструментов, меню Edit и контекстное меню, открываемое по нажатию правой кнопки мыши. Кроме того, можно пользоваться стандартными сочетаниями клавиш, назначенными для этих операций.

При вставке скопированный рисунок помещается справа от исходного изображения, что позволяет вам легко найти его копию. Дополнительная команда Paste in Front позволяет вставлять копии рисунков поверх оригиналов. Данную команду можно выбрать в меню Edit, в контекстном меню, щелкнув правой кнопкой мыши по выбранному рисунку, а также с помощью стандартных сочетаний клавиш, используемых для данной операции.



Duplicate

Команда Duplicate выполняет такое же действие, как операции копирования и вставки выбранного изображения, однако не требует использования буфера обмена и требует лишь одно нажатие кнопки мыши. Кнопка для вызова этой команды расположена на панели инструментов в нижней части окна программы. Кроме того, команду можно выбрать в меню Edit или в контекстном меню, которое открывается по нажатию правой кнопки мыши на выбранном рисунке.



Delete

Вы можете удалить выбранные рисунки из рабочего пространства, нажав кнопку Delete, расположенную в нижней части окна программы, выбрав в меню Edit команду Delete, щелкнув правой кнопкой мыши по выбранному рисунку и выбрав в контекстном меню пункт Delete или просто нажав клавишу Delete на клавиатуре.

Undo/Redo



Любое выполненное действие, даже простой перенос рисунка, можно отменить. Чтобы отказаться от выполненного ранее действия, нажмите кнопку Undo. Используя команду Undo, вы можете отменить неограниченное число выполненных перед этим действий, в том числе вернуться к состоянию рабочего пространства на момент его открытия.

Аналогичным образом, чтобы повторить последнее отмененное действие, нажмите кнопку Redo. Эта команда будет доступна до тех пор, пока вы не вернетесь к последнему выполненному действию.

***Свойства передачи (Только для Designer Edition)***

Такие свойства, как цвет линии и стиль резки, можно передать из одной фигуры в другую, выбрав фигуру для передачи свойств, затем выбрав значок Капельница на панели инструментов над рабочим пространством и нажав на фигуру, которую вы хотите скопировать.

***Уровни (Только для Designer Edition)***

При импорте проекта с уровнями, созданным в другой программе, вы можете получить доступ к этим уровням на панели Уровни. Также можно использовать клавиши +/-, чтобы добавить или удалить уровни в Studio.

6.2 Группировка/разгруппировка

Это две стандартные операции, которые представляют большую ценность при манипуляции и корректировке рисунков. Чтобы представить концепцию этих команд, сначала следует пояснить, что представляют собой сгруппированные и разгруппированные рисунки.

Ниже показан пример одной линии:

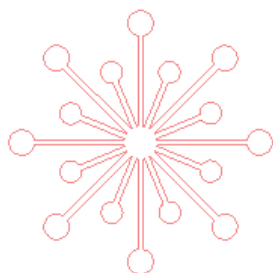


Рисунок состоит из нескольких фрагментов, однако это всего лишь одна линия, начальная точка которой совпадает с конечной точкой.

Ниже показан пример рисунка, состоящего из нескольких линий:



Данный рисунок состоит из двух линий, одна из которых образует тело и стебель листа, а вторая – внутренние детали листа. Этот рисунок является сгруппированным, то есть если его требуется перенести в другое место на экране, вам не нужно отдельно перемещать внешнюю и внутреннюю части листа и затем вновь совмещать их.

Нет необходимости точно знать количество фрагментов, образующих рисунок. Однако важно понять, что рисунок, состоящий из одной линии, не является сгруппированным, тогда как любые рисунки, состоящие из нескольких фрагментов, являются сгруппированными или их можно сгруппировать.



Grouping

С помощью команды Group можно сгруппировать два любых набора линий, чтобы зафиксировать их положение относительно друг друга, в том числе при перемещении.

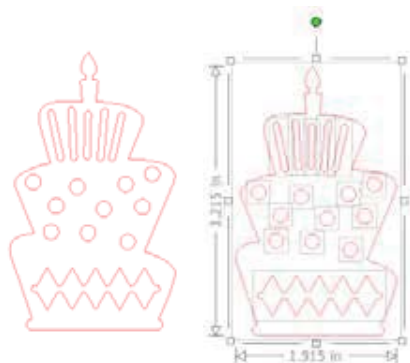
Для использования параметра “Группировка”, выберите два или несколько изображений и нажмите на значок группировки, расположенный на панели инструментов быстрого доступа. Также команду можно вызвать из меню Object или открыв контекстное меню, нажав правой кнопкой мыши на выделенных рисунках, и выбрав пункт Group.



Ungrouping

Любые рисунки, содержащие больше одной линии, могут быть разгруппированы, чтобы с фрагментами рисунка можно было работать отдельно, в том числе удалять, поворачивать их, изменять размер и выполнять другие операции вместо того, чтобы работать со всем рисунком в целом.

Например, вам требуется вырезать этот рисунок торта, однако вы хотите разгруппировать его, чтобы удалить некоторые фрагменты внутренней декорации.



После разгруппировки рисунок будет показан как набор отдельных фрагментов, выделенных рамками, с каждым из которых можно работать индивидуально.

Чтобы выбрать отдельные разгруппированные фрагменты, снимите выделение с рисунка и нажмите на нужный фрагмент, который требуется удалить или изменить другим образом.

6.3 Составные траектории

Концепция составных траекторий имеет большое значение для понимания того, почему определенные атрибуты применяются по-разному в казалось бы одинаковых ситуациях. Составные траектории – это набор двух и более линий, где внутренние линии встроены в рисунок. Составная траектория может выглядеть таким же образом, как сгруппированный набор линий, однако будет вести себя по-другому, например, при заливке цветом.

Составные траектории могут представлять беспокойство только при создании рисунков для печати и вырезки.



Несоставной рисунок



Рисунок с составной траекторией

В этом примере два рисунка верхних рисунка выглядят идентично, если смотреть на них прямо. Однако на нижних рисунках отличия становятся очевидными. На левом изображении, если смотреть на него сбоку, мы видим серый круг и отдельные белые фигуры, представляющие глаза и рот, которые расположены сверху. Этот рисунок не содержит составной траектории. На изображении справа мы видим круг с двумя отверстиями и улыбкой, которые встроены в рисунок.

Конечно, при вырезании или рисовании с помощью устройства Silhouette оба рисунка будут выглядеть идентично. Однако важно понимать различия, если вы хотите достичь определенных эффектов заливки рисунков в проектах печати и резки.

Пример:



Это тот же самый рисунок без заливки. Все фрагменты сгруппированы.

Если это несоставной рисунок, то при заливке цветом будет получен следующий результат:



Даже после группировки все линии по-прежнему будут являться индивидуальными фрагментами, которые расположены друг поверх друга. Поэтому выбранная заливка будет применена ко всем элементам.

Если рисунок является составным, то при заливке цветом будет получен следующий результат:



К незаполненным фрагментам рисунка с составными траекториями заливка не может быть применена, так как эти встроенные области являются отрицательным пространством.

Составные траектории могут быть разгруппированы, чтобы фрагменты рисунка можно было перемещать, однако в результате этой операции составные траектории сразу будут высвобождены, и рисунок будет представлять собой изображение без составных траекторий..

Для того чтобы превратить набор выбранных рисунков в составную траекторию, правой кнопкой мыши выделите все нужные фрагменты и затем выберите пункт меню Make Compound Path. Также можно нажать правой кнопкой мыши на составном рисунке и выбрать пункт меню Release Compound Path, чтобы выполнить обратное действие. Эти команды также можно вызвать через меню Object.

6.4 Перемещение рисунков

Рисунки можно перемещать, выделив их и затем перетаскив их с помощью мыши в нужное место на экране. Для перемещения выбранных рисунков также можно использовать клавиши со стрелками на клавиатуре.

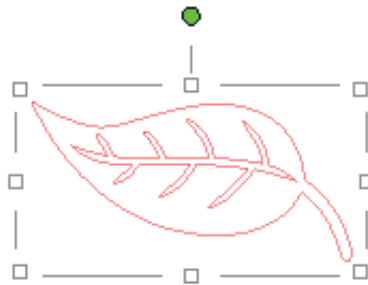


Кроме того, для перемещения рисунков можно использовать панель Move.

Выбранные рисунки можно перемещать, используя любую из команд на панели Move. Стрелки, указывающие направление, позволяют смещать рисунок на небольшое расстояние в выбранном направлении. Это действие можно повторять до тех пор, пока рисунок не будет перемещен в нужное место рабочего пространства.

Команда Move By используется для перемещения выбранных рисунков из текущего положения на указанное расстояние. С помощью команды Move To рисунок будет перемещен в указанную точку рабочего пространства независимо от его исходного положения. Значение 0, 0 (ноль, ноль) соответствует левому верхнему углу рабочего пространства. При увеличении значений точка смещается относительно этого положения вправо или вниз.

6.5 Поворот



Объекты можно поворачивать на любое количество градусов. Возле выделенных рисунков всегда отображается зеленый элемент управления вращением, который можно захватить и повернуть вручную, используя мышь.



Меню Rotate содержит дополнительные команды, позволяющие выполнять более точный или определенный поворот.

Меню Rotate содержит следующие команды.

Rotate By

С помощью этой команды выбранный рисунок можно повернуть на стандартный угол относительно текущего положения рисунка.

Rotate To

С помощью этой команды выбранный рисунок можно повернуть на указанный угол относительно фиксированной исходной точки 0°.

Custom Rotate By

При использовании этой команды рисунок можно повернуть на выбранный угол относительно текущего положения. При этом значение можно выбрать с помощью указателя либо ввести определенное количество градусов вручную.

Custom Rotate To

При использовании этой команды рисунок можно повернуть на выбранный угол относительно фиксированной исходной точки 0°. При этом значение можно выбрать с помощью указателя либо ввести определенное количество градусов вручную.

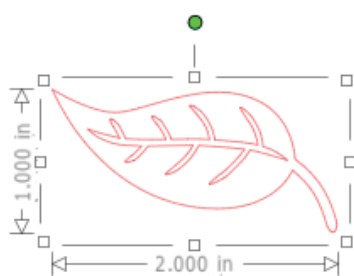
Центр вращения (Только для Designer Edition)

Для выбора точки, вокруг которой вращается ваша фигура, необходимо настроить центр вращения. Для этого выберите фигуру для вращения, затем нажмите букву 'O' на клавиатуре для отображения небольшого значка перекрестия в центре фигуры. Затем можно переместить значок перекрестия в новую точку вращения.

6.6 Изменение размера

Объекты можно изменять, устанавливая для них любые требуемые размеры. Важно заметить, что хотя для изображений можно устанавливать любые произвольные размеры, качество резки может отличаться, особенно при резке по более толстому материалу, такому как картон. Уменьшение размеров рисунка со сложными фрагментами при резке по толстому материалу – вот хороший пример ситуации, когда качество может ухудшаться.

Во время рисования, а также при выборе рисунка вдоль его сторон будут показаны размеры.



Рамка выделения содержит точки управления, с помощью которых можно изменять размеры рисунка вручную. Чтобы изменить размер рисунка, нажмите на любую из этих точек и переместите курсор мыши в нужное место, чтобы увеличить или уменьшить фигуру. Угловые точки позволяют изменять размеры рисунка пропорционально, сохраняя соотношение высоты и ширины. Точки управления на сторонах позволяют растянуть рисунок в направлении движения мыши.



Меню Scale содержит дополнительные команды, позволяющие изменить размеры до более точного или определенного значения.

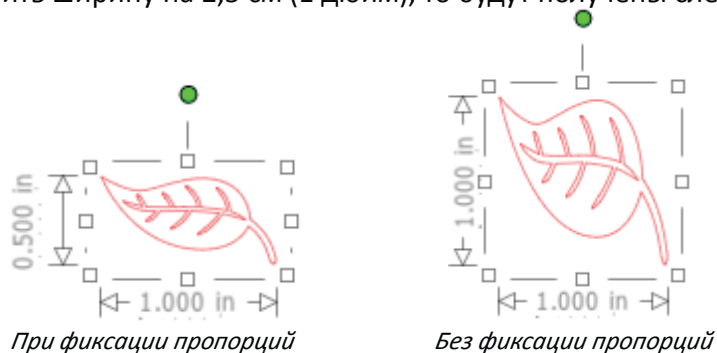
Меню Scale содержит следующие команды.

Scale

Эта команда позволяет изменить размер выбранного рисунка на определенный процент от текущего размера. При значении меньше 100% рисунок станет меньше, тогда как при значении больше 100% рисунок будет увеличен. Например, если выбрать размер изображения, равный 50% от текущего размера, рисунок будет уменьшен вдвое, а при выборе размера 200% от текущего, рисунок будет в два раза увеличен. В качестве значения можно выбрать любую произвольную величину.

Specify Dimensions

С помощью этой команды можно установить любые требуемые размеры для рисунка. Если установлен флажок в поле Lock Aspect Ratio, рисунок будет изменен пропорционально. Эту команду следует использовать в случае, когда требуется указать только один из размеров и сохранить при этом пропорции рисунка. Например, если взять лист размером 2,5 см (1 дюйм) в высоту и 5 см (2 дюйма) в ширину и изменить ширину на 2,5 см (1 дюйм), то будут получены следующие результаты:



Искавление (Только для Designer Edition)



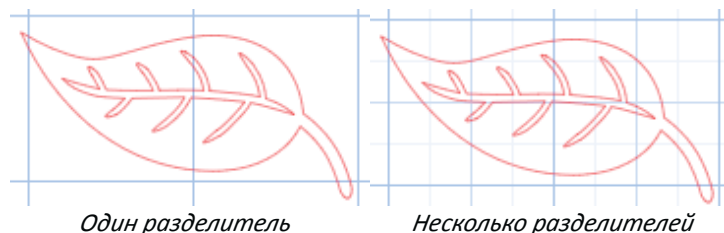
Используйте Искавление для вертикального или горизонтального отклонения эскиза. Можно выбрать predetermined размер/сдвиг или указать пользовательский сдвиг.



Grid

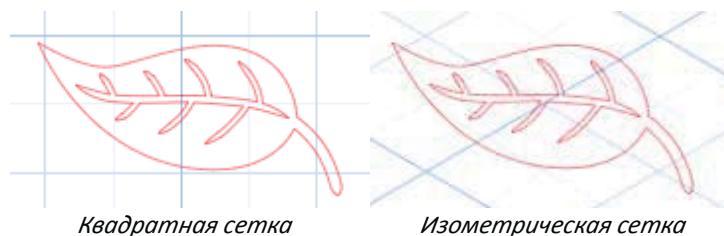
Чтобы визуально было проще изменять размеры, можно включить отображение сетки. Для этого нажмите правой кнопкой мыши на рабочем пространстве, предварительно сняв выделение со всех объектов, и выберите команду Show Grid или выберите пункт меню Grid.

В меню Grid можно включить и отключить сетку, настроить шаг сетки, установив любое требуемое значение, а также определить количество разделителей для сетки.



Если выбран параметр Snap to Grid, рисунок будет автоматически приводиться в соответствие с размерами и разделителями сетки. Это может быть особенно полезно при рисовании изображений, чтобы обеспечить их соответствие определенным размерам.

В качестве стиля (параметр Style) можно выбрать традиционную квадратную сетку (значение Square) или изометрическую сетку (значение Isometric). Разные стили могут быть полезны при создании рисунков в программе, предоставляя справочную информацию.



При необходимости цвет сетки может быть изменен (параметр Color). Можно выбрать любой из рекомендуемых цветов, которые позволяют сделать сетку ненавязчивой, либо установить произвольный цвет.

В Designer Edition у вас также есть возможность активировать Линейки (Rulers) и Прицелы (Crosshairs), чтобы сделать удобную разметку.

6.7 Зеркальное отображение

Для некоторых материалов и в определенных ситуациях требуется вырезать рисунки в зеркальном формате либо необходимо просто зеркально отразить рисунок, чтобы получить нужную форму.

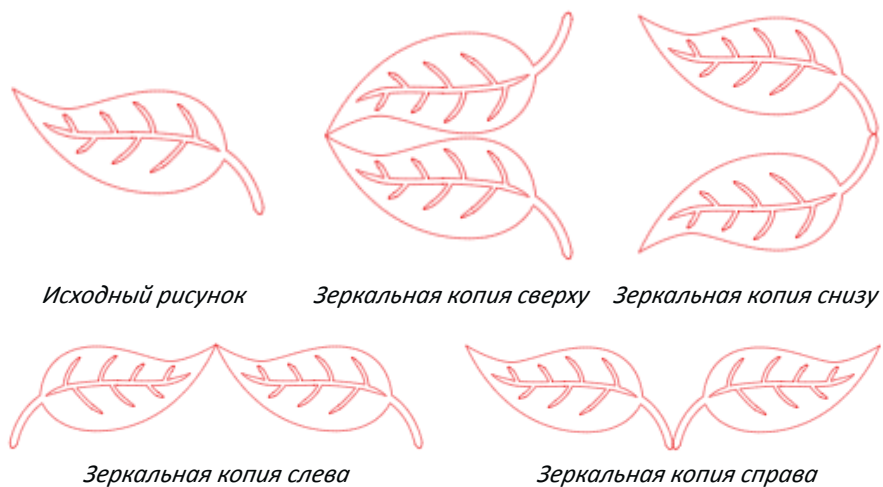
Чтобы отобразить рисунок зеркально, нажмите правой кнопкой на рисунке и выберите пункт Mirror Horizontally или Mirror Vertically.



Дополнительные параметры зеркального отражения можно настроить, выбрав в меню Object, подменю Transform пункт Mirror Options.

Используя это меню, также можно отражать рисунки относительно оси (как показано выше). Для этого выберите пункт Flip.

Команды меню Mirror позволяют создать дополнительные зеркальные копии выбранных рисунков. Копии можно создавать, отражая исходный рисунок влево, вправо, вверх или вниз.



6.8 Расположение

Несколько рисунков могут накладываться друг на друга. Порядок расположения рисунков относительно друг друга может быть изменен. Данная функция наиболее часто используется для рисунков с заливкой в проектах печати и резки, чтобы установить, какой рисунок должен быть расположен на переднем плане.

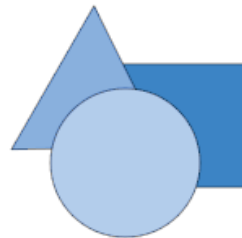


Bring to Front

Эта команда позволяет переместить выбранный рисунок на передний план относительно остальных наложенных друг на друга рисунков.



Исходный порядок рисунков



Круг перенесен на передний план

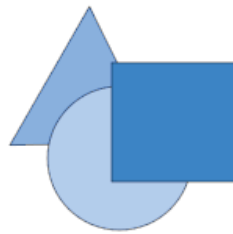


Send to Back

Эта команда позволяет переместить выбранный рисунок на задний план относительно остальных наложенных друг на друга рисунков.



Исходный порядок рисунков



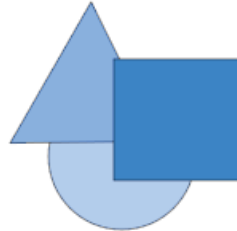
Треугольник перенесен на задний план



Дополнительно можно нажать правой кнопкой мыши на рисунке и выбрать команду Send Backward, которая позволяет сдвинуть рисунок на один уровень назад вместо того, чтобы переносить рисунок на задний план.



Исходный порядок рисунков



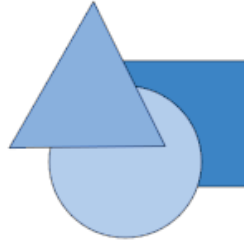
Треугольник перенесен назад



Аналогичным образом можно нажать правой кнопкой на рисунке и выбрать команду Bring Forward, чтобы сдвинуть выбранный рисунок на один уровень вперед вместо того, чтобы переносить на передний план.



Исходный порядок рисунков



Круг перенесен вперед

6.9 Выравнивание



Несколько рисунков можно выровнять относительно друг друга. Доступны следующие параметры выравнивания:

Centralize (совмещение центра)



При выборе этого параметра два или больше выбранных объекта будут выровнены таким образом, чтобы их центральные точки совмещены друг с другом.

Align Left



Этот параметр позволяет выровнять два или более выбранных объекта, совмещая их по левому краю общей рамки при сохранении относительного расстояния выше и ниже каждого объекта.

Align Center



Этот параметр позволяет выровнять два или более выбранных объекта, совмещая их центральные точки при сохранении относительного расстояния выше и ниже каждого объекта.

Align Right



Этот параметр позволяет выровнять два или более выбранных объекта, совмещая их по правому краю общей рамки при сохранении относительного расстояния выше и ниже каждого объекта.

Align Top

Этот параметр позволяет выровнять два или более выбранных объекта, совмещая их по верхнему краю общей рамки при сохранении относительного расстояния слева и справа от каждого объекта.

Align Middle

Этот параметр позволяет выровнять два или более выбранных объекта, совмещая их центральные точки при сохранении относительного расстояния слева и справа от каждого объекта.

Align Bottom

Этот параметр позволяет выровнять два или более выбранных объекта, совмещая их по нижнему краю общей рамки при сохранении относительного расстояния слева и справа от каждого объекта.

Space Horizontally

Если выбрано как минимум три объекта, с помощью данной команды их можно разместить по горизонтали на равном расстоянии друг от друга.

Space Vertically

Если выбрано как минимум три объекта, с помощью данной команды их можно разместить по вертикали на равном расстоянии друг от друга.

6.10 Репликация



Функция репликации, которая по своей сути аналогична командам копирования и вставки или дублирования рисунков, позволят создавать и размещать любое количество копий за одну операцию, исключая необходимость многократного выполнения операций копирования и вставки и последующего размещения рисунков на экране. При использовании этой команды копии создаются как можно ближе друг другу для максимизации области резки.

Меню Replicate предоставляет доступ к следующим командам.

Duplicate Left



Эта команда позволяет дублировать выбранный объект и поместить копию слева на минимально возможном расстоянии от исходного объекта.

Duplicate Right



Эта команда позволяет дублировать выбранный объект и поместить копию справа на минимально возможном расстоянии от исходного объекта.

Duplicate Above



Эта команда позволяет дублировать выбранный объект и поместить копию сверху на минимально возможном расстоянии от исходного объекта.

Duplicate Below



Эта команда позволяет дублировать выбранный объект и поместить копию снизу на минимально возможном расстоянии от исходного объекта.

Row of Three / Row of Four



Эти команды выполняют копирование объекта и создают две или три дополнительные копии, располагая их друг рядом с другом по горизонтали, устанавливая минимально возможное расстояние между ними.

Column of Three / Column of Four



Эти команды выполняют копирование объекта и создают две или три дополнительные копии, располагая их друг рядом с другом по вертикали, устанавливая минимально возможное расстояние между ними.

Rotate One Copy / Two Copies / Three Copies / Five Copies



Эти команды выполняют копирование выбранного объекта и создают от одной до пяти копий, размещая их поверх исходного рисунка с поворотом.

Страница заполнения



Эта опция скопирует и воспроизведет выбранный объект, и заполнит область для вырезания максимально возможным количеством копий.

В меню Replicate доступна команда Advanced Options. Здесь можно указать требуемое число копий, которое требуется создать для выбранного рисунка, и расстояние между реплицированными рисунками, а также выбрать любое необходимое направление. Установив нужное число копий и направление, нажмите кнопку Replicate в нижней части окна Advanced Options, чтобы применить выбранные атрибуты.

Объект на кривой



Эта функция позволяет вам взять один объект и поместить его на кривую линию другого объекта. Поместив его на кривую, вы можете делать копии и дублировать объект, просто нажимая на инструменты управления.



6.11 Оптимизация расположения (Только для Designer Edition)

Чтобы минимизировать место, необходимое для резки определенного эскиза, можно использовать функцию Оптимизация расположения. Можно использовать всю медиа-поверхность для вложения фигур или создать специальную область для вложения.

Использовать область резки

Если вы выбрали Использовать Область Резки, все рабочее пространство может быть использовано для компоновки форм.

Использовать выбранное

Для вложения фигур в специальной области, сначала начертите эту область в рабочем пространстве. Затем нажмите на Использовать выбранное в меню Оптимизация расположения. Оптимизация расположения будет выполнено в указанной области.

Выберите все фигуры, которые вы хотите вложить. В меню Оптимизация расположения можно настроить вращения и заполнение фигур для вложения. Увеличение вращений и/или уменьшение заполнения приведет к более компактному вложению.

После выполнения необходимых настроек, нажмите на Встраивание и фигуры будут вложены для увеличения места. Если вы выбрали больше фигур, чем может войти в область вложения, программа определит, какие фигуры лучше всего подходят для указанной области.



6.12 Сварка и параметры модификации

Существует несколько способов изменения наложенных рисунков. Меню Modify позволяет выполнять сварку и другие операции для редактирования наложенных рисунков.

Меню Modify содержит следующие команды.

Weld



Помимо меню Modify команду Weld также можно вызвать по нажатию кнопки, расположенной на панели инструментов в нижней части окна программы. В результате выполнения операции сварки два или более наложенных рисунка объединяются с образованием одного неразрывного изображения.

Silhouette

*Рисунок с наложенными линиями до
выполнения операции Weld*

Silhouette

*Рисунок с удаленным наложением линий
после операции Weld*

Операция сварки может быть особенно полезна при резке, так как позволяет исключить наложение во время процесса резки.



Subtract All

В результате выполнения данной операции удаляются все фрагменты рисунка, которые находятся позади другого рисунка.



Исходные рисунки



*После применения операции
Subtract All*

**Divide**

В результате данной операции будут созданы отдельные рисунки по линиям пересечения рисунков. Можно выбрать до восьми рисунков.

*Исходные рисунки**После применения операции Divide***Subtract**

В результате применения данной операции происходит удаление всех наложенных частей рисунка, находящихся перед другими рисунками, то есть остается только расположенный на заднем плане рисунок с удаленными наложенными фрагментами.

*Исходные рисунки**После применения операции Subtract***Intersect**

После выполнения данной операции остается только наложенная часть (пересечение) выбранных рисунков.

*Исходные рисунки**После применения операции Intersect*

**Crop**

В результате данной операции удаляются все области, которые не являются общими как минимум для двух фигур при наложении.



Исходные рисунки



После применения операции Weld

**Compound Paths (Make / Release)**

Данные команды аналогичны командам, рассмотренным ранее в разделе 6.3, посвященном составным траекториям. При использовании этого инструмента наложенные встроенные рисунки можно превратить в составную траекторию, используя операцию Make, или высвободить составную траекторию, используя операцию Release.

**Detach Lines**

Если рисунки имеют заливку или содержат толстые линии, данную операцию можно выполнить для отделения и перемещения контура, чтобы создать два отдельных рисунка: один рисунок будет состоять только из линий, а второй будет содержать только эффекты заливки.



6.13 Параметры смещения

Операция Offset позволяет обрисовывать контур рисунка для создания под ним эффекта тени. Кроме того, ее можно использовать для создания внутренних контурных линий рисунков.

Чтобы применить смещение, сначала необходимо выделить рисунок.

Исходное изображение

В меню Offset можно сначала выбрать операцию смещения:

Можно выбрать вариант, при котором после применения смещения рисунок будет иметь более острые углы (параметр Corner) или более станет более мягким и закругленным (параметр Round).

Кнопка команды задает начальную точку, однако эффект смещения можно установить на любом расстоянии, используя панель Offset Distance или введя точное значение.

В любой точке, в которой был установлен нужный эффект смещения, можно настроить свойства для нового рисунка, нажав кнопку Apply.

Рисунок со смещением

Операцию можно выполнить в обратном направлении, создав эффект внутреннего смещения.

Данная функция обычно больше подходит для создания внутренних линий при использовании пера для рисования.

Рисунок с внутренним смещением



6.14 Параметры обрисовки

С помощью операции Tracing можно автоматически обрисовывать импортированные изображения для создания линий резки. Компания Silhouette не может гарантировать качество изображений, которые не были разработаны компанией, а также поддержку внешних изображений кроме тех, которые доступны в Онлайн магазин дизайнов Silhouette. Программа Silhouette Studio не должна использоваться для обрисовки лицензированных или защищенных авторскими правами рисунков, владельцем которых вы не являетесь.

После открытия принадлежащего вам внешнего изображения (как описано в разделе 3.4), выберите команду Tracing и нажмите на выбранную область обрисовки. Это позволит создать рамку вокруг требуемой области импортированного изображения, которую требуется обрисовать. Выбранную область можно скорректировать или сместить, как любой другой объект в программе, если необходимо расширить или уточнить область обрисовки. В выделенной области трассировки будет показано исходное изображение и желтый слой наложения, указывающий, где будет применена обрисовка в соответствии с фильтрами, установленными в разделе Trace Settings. Фильтры позволяют выполнить обрисовку более точно или более свободно, в соответствии с установленными параметрами.

После того как будет достигнут нужный эффект в режиме предварительного просмотра, вы можете применить обрисовку, выбрав один из следующих вариантов:

Trace

в результате данной операции будут созданы контурные линии для всех фрагментов в желтой области предварительного просмотра.

Trace Outer Edge

в результате выполнения этой операции будет создана линия, обрисовывающая внешние контуры изображения в желтой области предварительного просмотра. Все внутренние фрагменты, отображаемые в этой области и являющиеся потенциальными траекториями обрисовки, будут проигнорированы.

Trace and Detach

в результате выполнения этой операции будет обрисован внешний контур изображения в желтой области предварительного просмотра, который затем будет отделен от остальной части фона растрового изображения.



Трассировка по цвету (Designer Edition)

Эта функция позволяет трассировать отдельную область, заполненную сплошным цветом. Выберите “Трассировка всех областей одного цвета” для трассировки всех объектов, где встречается такой цвет.



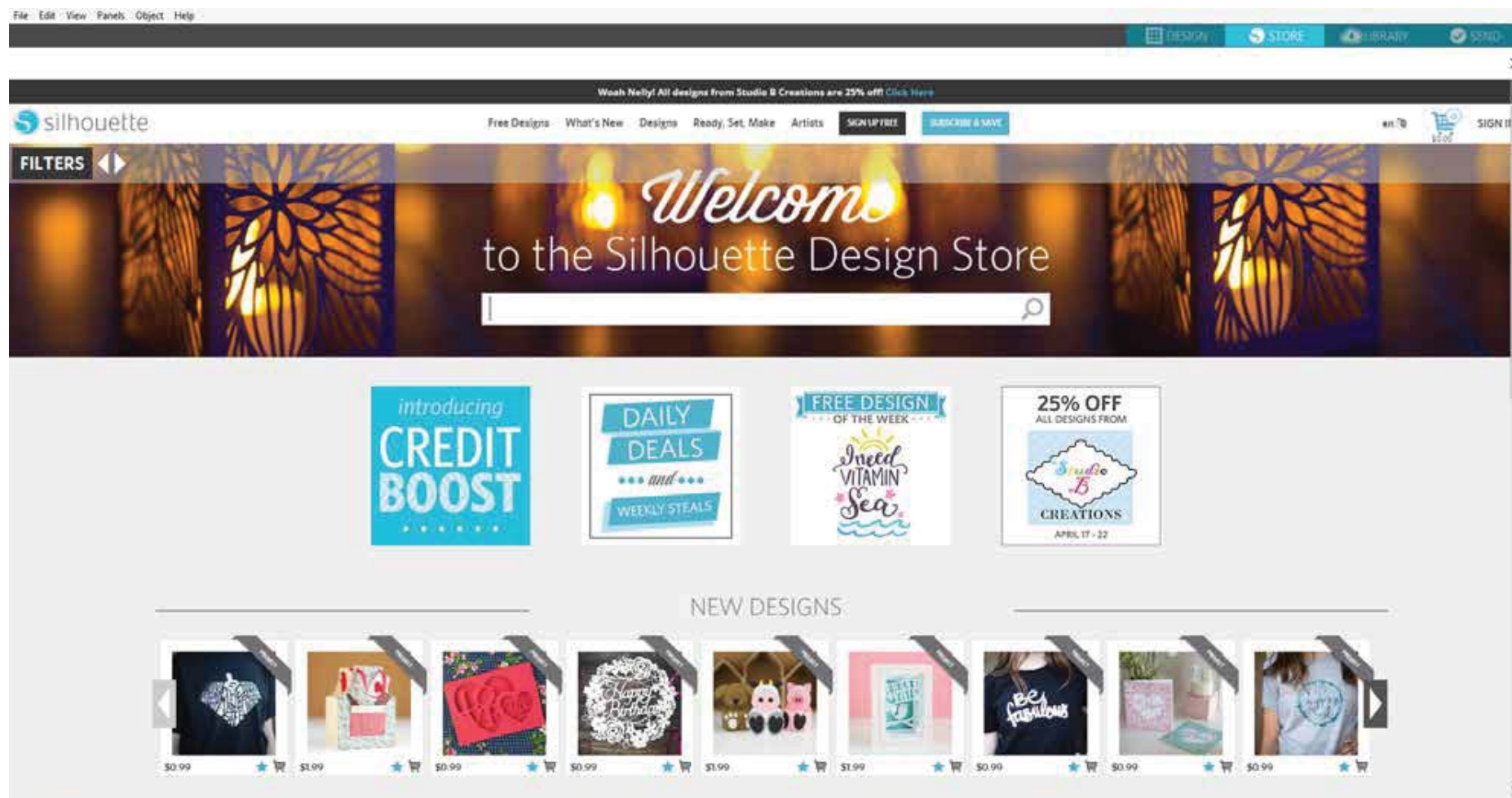
Магнитная трассировка (Designer Edition)

Выбрав эту функцию, инструмент Магнитной трассировки будет прилегать к изображению, пока вы его обводите (трассируете). Каждый щелчок мыши приведет к тому, что магнит будет обводить (трассировать) изображение по добавленной к нему точке. После того, как изображение будет обведено, оставшийся фон будет обрезан.

7 - Библиотека и Онлайн магазин дизайнов Silhouette

В программе Silhouette Studio® реализована библиотека, которая позволяет хранить и категоризировать все загруженные и созданные изображения. Электронный магазин предоставляет пользователям возможность загрузки новых изображений.

Верхние вкладки экрана программы дают доступ к Библиотеке и Магазину и отображают, какая из панелей — “Дизайн”, “Магазин”, “Библиотека” или “Отправить” — является текущей выбранной активной вкладкой.



7.1 Библиотека

Библиотека содержит все предварительно загруженные и приобретенные материалы, позволяя их категоризировать, сортировать и просматривать.

Просмотр

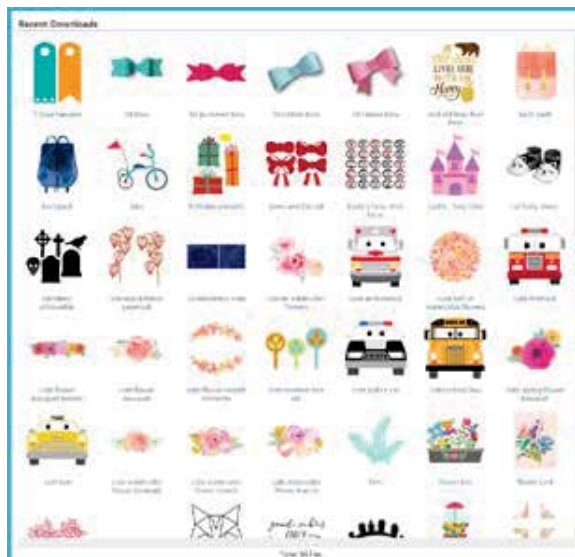


Изображения можно отобразить в виде значков, нажав кнопку Icon View:

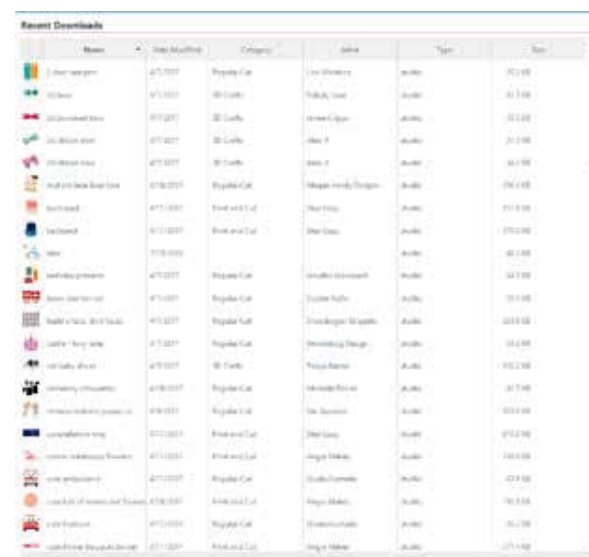


Чтобы отобразить более подробную информацию, можно переключиться в режим просмотра изображений в библиотеке в виде списка, нажав кнопку List View:

В режиме List View изображения можно упорядочить по имени (Name), категории (Category), художнику (Artist), дате загрузки (Date Downloaded) и размеру (Size), нажав на заголовок соответствующего столбца.



Библиотека в режиме Icon View



Библиотека в List View

Доступ к содержимому библиотеки

Доступ к изображениям в библиотеке можно получить следующим способом:

- Дважды нажмите на изображении, чтобы открыть его в рабочем пространстве.
- Перетащите изображения из библиотеки в рабочее пространство (только если рабочее пространство отображается).

Категоризация и управление библиотекой

В процессе работы библиотека будет расширяться за счет добавления нового содержимого, и для повышения удобства в использовании библиотеки вы можете создавать в ней новые папки и сортировать изображения необходимым образом.

Вы можете добавить новые пользовательские папки, для чего щелкните правой кнопкой мыши и выберите команду “Создать папку”.

После создания папки без имени вы сможете установить для папки нужное имя. В созданную папку сразу можно будет перетащить изображения. Нажмите правой кнопкой мыши на папке, чтобы создать в ней вложенную папку, удалить папку (вместе со всем содержимым) или переименовать ее.

Помимо операций над папкой также можно выполнять действия над изображениями, которые содержатся в библиотеке. Нажмите правой кнопкой мыши на изображении, чтобы удалить или переименовать его, упорядочить изображения в текущей папке или показать/скрыть свойства изображений. В свойствах изображения отображается описание изображения (загруженное из электронного магазина) и связанные с ним ключевые слова.

При удалении изображения и папки перемещаются в корзину библиотеки. Эти изображения и папки можно восстановить, перетащив их назад в библиотеку. Однако удаление содержимого из корзины является необратимой операцией, в результате которой это содержимое окончательно удаляется с компьютера.

7.2 Онлайн магазин дизайнов Silhouette

Электронный магазин Silhouette предоставляет доступ к дополнительным материалам, разработанным как дизайнерами Silhouette America, так и различными независимыми художниками и компаниями. Открыть электронный магазин Silhouette можно только через интерфейс программы Silhouette Studio®. Для получения доступа к магазину требуется подключение к Интернету.

Просмотреть содержимое раздела “Purchase Online” можно в любое время. Электронный магазин Silhouette доступен круглосуточно и без выходных.

Вы можете приобретать как отдельные изображения для пополнения библиотеки, так и оформить подписку на условиях ежемесячной оплаты. Дополнительную информацию о подписке можно найти в Онлайн магазин дизайнов Silhouette.

Для всех изображений доступны следующие функции и преимущества:

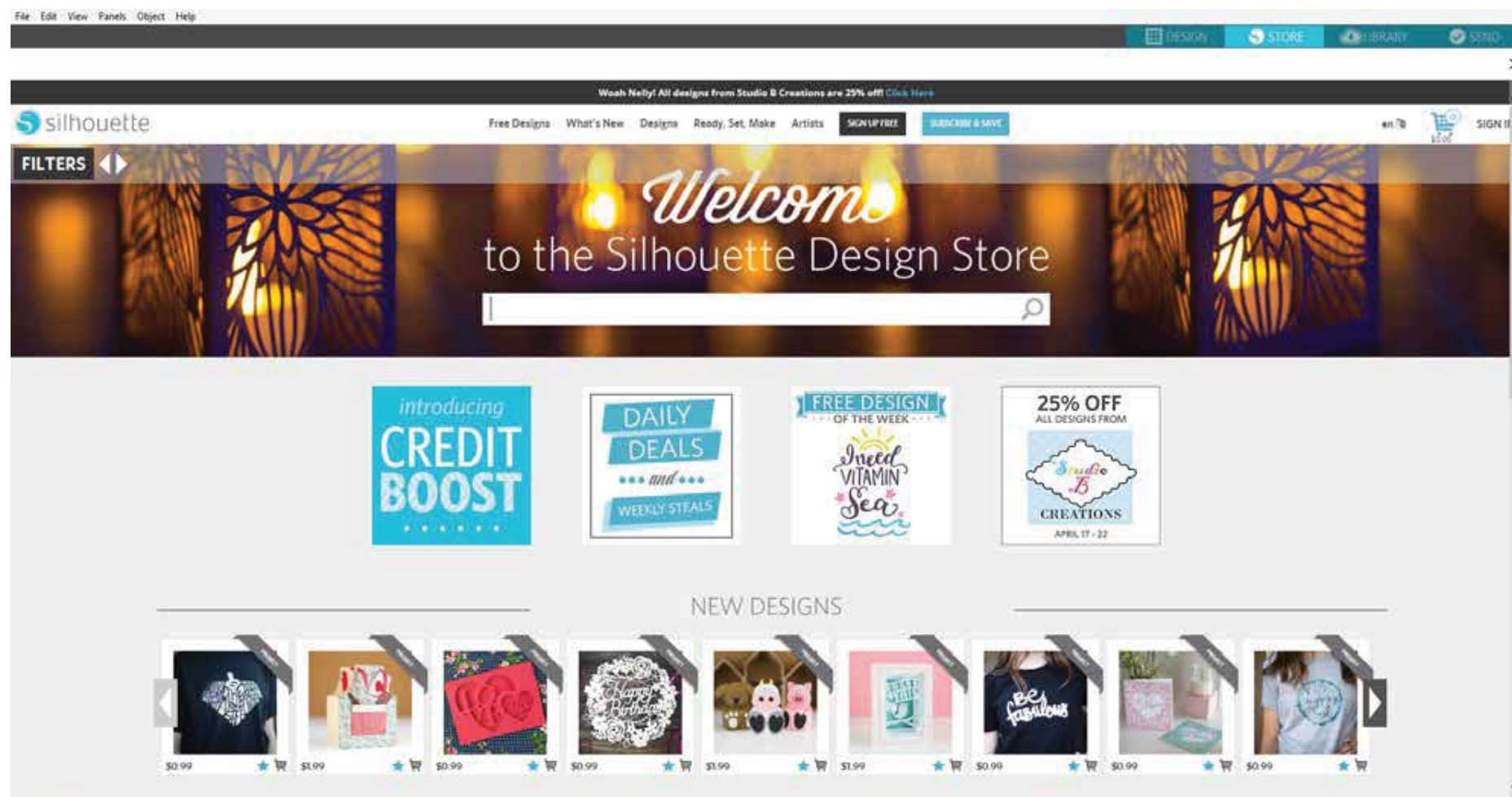
- Изображения можно загружать, используя для оплаты любую крупную кредитную карту, карты загрузки или кредит в рамках подписки.
- Неограниченное использование (после совершения покупки вам не требуется доступ к Интернету для использования изображения).
- Возможность восстановления (в случае повреждения или замены компьютера).
- Возможность изменения размера и настройки в соответствии с вашими требованиями (с помощью инструментов Silhouette, которые были рассмотрены в предыдущих разделах).

Карты загрузки

Компания Silhouette America предлагает возможность использования карт загрузки, которые можно применить для оплаты любых изображений, доступных в электронном магазине, которые вы хотите добавить в свою библиотеку. На обратной стороне карты указано два кода. В правом нижнем углу карты указан ее идентификационный номер. Под серебристой полосой безопасности указан код для загрузки. Он состоит из 16 знаков.

Вход в электронный магазин

Нажав на вкладку “Магазин”, вы перейдете на главную страницу Онлайн Магазины Дизайнов Silhouette.



Вы можете выполнить вход или зарегистрироваться, если у вас еще нет учетной записи. Для этого нажмите ссылку “You are not signed in” в правой верхней части окна.

Чтобы создать учетную запись, укажите свое имя, адрес электронной почты (который будет использоваться как имя для входа в магазин) и выбранный пароль.

Настройки учетной записи

После выполнения входа под своей учетной записью в правом верхнем углу окна вы увидите ссылку My Account, по которой вы можете перейти в раздел управления своей учетной записью. В разделе настройки можно выполнить следующие операции:

Change My Account Information – здесь вы можете изменить свой адрес электронной почты и пароль.

My Download History – здесь вы можете просмотреть копии всех размещенных заказов. При просмотре заказа вы можете выполнить восстановление содержимого данного заказа в случае возникновения проблем в процессе загрузки.

Recover All Downloaded Designs – здесь вы можете восстановить все ранее загруженные изображения, если вам требуется установить программное обеспечение на новый компьютер в случае поломки старого компьютера или замены его новым.

Add a Download Card to My Balance – здесь вы можете добавить коды карт загрузки, чтобы применить их к балансу своей учетной записи.

Manage My Credit Cards – в данном разделе вы можете управлять сведениями о кредитных картах, используемых для оплаты подписок или отдельных покупок.

Совершение покупок

Вы можете свободно просматривать любые изображения Silhouette без каких-либо обязательств по совершению покупки. В левой части окна электронного магазина отображаются навигационные подсказки. При выборе категорий или выполнении поиска изображений будут показаны рекомендации по изображениям на похожую тематику.

Если вам требуется найти конкретное изображение, вы можете воспользоваться функцией поиска, введя названия или термины в поле в правой верхней части окна.



Если при просмотре различных тем и категорий или в результате поиска по конкретному запросу вы нашли изображение, которое хотели бы загрузить, вы можете добавить его в корзину покупок, нажав ссылку add to cart:



Под дизайном приведены похожие или связанные с ним дизайны, которые тоже могут вас заинтересовать.



Обратите внимание, что изображения, которые уже были куплены, не могут быть добавлены в корзину. Для них отображается уведомление о том, что вы уже приобрели их.

Загрузка



Вы можете продолжать просмотр и добавлять другие изображения, пока не будете готовы оформить покупку. Для оформления покупки нажмите ссылку my cart в области mini cart или нажмите на значок cart в правой верхней части окна электронного магазина.

Когда вы будете готовы загрузить изображения, просто нажмите кнопку Checkout. Если на счете вашей учетной записи имеется достаточно средств благодаря использованию карт загрузки или в рамках подписки, общая сумма заказа будет автоматически списана с вашего счета. Если на вашем счете средств нет или их не достаточно для покрытия общей стоимости изображений, которые вы хотите приобрести, вам будет предложено ввести сведения о кредитной карте или добавить код карты загрузки.

После ввода информации вам будет предложено указать пароль для подтверждения покупки. После ввода пароля для подтверждения над окном магазина появится панель библиотеки, на которой будет показан статус операции загрузки изображений в библиотеку.

RECENT DOWNLOADS



После этого вы сможете продолжить работу в электронном магазине или выйти из него. Когда все изображения будут загружены, вы сможете перетащить их из раздела последних загрузок в нужную папку библиотеки. Загруженные изображения будут храниться в папке Recent Downloads до тех пор, пока вы не перенесете их в другую папку.

Все купленные изображения будут сохранены в вашей библиотеке. Приобретенные шрифты также будут добавлены в особый раздел "My Fonts". Чтобы получить доступ к шрифту, приобретенному в электронном магазине, дважды нажмите на этот шрифт в библиотеке, после чего откроется рабочее пространство с полем для ввода текста. Кроме того, шрифты можно использовать, как это было описано ранее в разделе 5.

Восстановление изображений

Компания Silhouette America ведет базу данных по всем пользователям Silhouette и историю их загрузок. В случае повреждения или замены компьютера, после установки программного обеспечения на новый компьютер вы можете войти в свою учетную запись Silhouette, используя свой адрес электронной почты и пароль. После входа в учетную запись перейдите в раздел my account и выберите операцию Recover All Download Designs.

Если вы работаете на нескольких компьютерах (например, на настольном компьютере и ноутбуке), и вам необходимо восстановить недавно купленные изображения на втором компьютере, вместо того чтобы использовать функцию Recover All option, вы можете перейти в раздел My Download History в настройках учетной записи и открыть список предыдущих покупок. Откройте любой предыдущий заказ из списка, чтобы восстановить изображения. Восстановление отдельных заказов допускается выполнять только на ограниченном количестве компьютеров, владельцем которых являетесь вы.

С помощью функции восстановления вы не сможете восстановить проекты, которые были созданы вами. Восстановлению подлежат только изображения, загруженные из электронного магазина. Чтобы создать резервную копию собственных проектов, выберите папку для сохранения пользовательских файлов и сохраните их на диск или другое устройство хранения.

Компания Silhouette America устанавливает ограничения по количеству уникальных компьютеров, с которых вы выполняете вход, и оставляет за собой право заблокировать или удалить учетные записи зарегистрированных пользователей Silhouette, действия которых могут вызывать подозрения или указывать на публичную раздачу файлов.

Silhouette Cloud

Silhouette Cloud работает во взаимодействии с Silhouette Studio® Mobile и обеспечивает синхронизацию всех ваших макетов на разных устройствах. Вы можете синхронизировать до пяти устройств с вашим аккаунтом Cloud. Если вы не используете несколько устройств, Silhouette Cloud пригодится для резервного копирования ваших макетов и предотвращения необходимости восстановления.

Для хранения загрузок из Магазина макетов Silhouette (Silhouette Design Store) в Silhouette Cloud выделяется неограниченное место. Для пользовательского контента предоставляется 1 Гб. Члены клуба Silhouette получают 5 Гб места для пользовательского контента.

Для синхронизации файлов перетащите их на значок облака в вашей папке библиотеки. Программа предложит вам войти в аккаунт Cloud с помощью учетных данных вашего аккаунта Silhouette. После входа в систему Cloud начнет синхронизировать ваши макеты.



Ваша Библиотека Cloud останется в собственной папке в вашей Библиотеке. Вы можете на выбор сохранять макеты в папке локального пользователя или Библиотеке Cloud, в качестве заголовка которой будет использоваться адрес электронной почты вашего аккаунта Silhouette. Файлы, сохраненные в вашей папке локального пользователя, будут доступны только на устройстве, где размещается эта папка.

Для управления устройствами Cloud, перейдите в Параметры аккаунта Магазина макетов Silhouette.



8 - Сохранение

После создания изображения или макета документа вы можете использовать различные команды для сохранения изображений.

Save

Команда Save является базовой операцией сохранения, которая позволяет создать файл STUDIO и сохранить его в любом месте на диске. Эти файлы можно скопировать на любой съемный накопитель для создания резервной копии.

Save As

Эта команда, расположенная в меню File, позволяет присвоить имя изображению при его сохранении. Файл сохраняется в указанный каталог на диске и при необходимости может быть скопирован на съемный носитель или внешний диск для создания резервной копии.

Save Selection

Эта команда, расположенная в меню File, позволяет сохранить в файле STUDIO только выбранные изображения документа. Файл сохраняется в указанный каталог на диске и при необходимости может быть скопирован на съемный носитель или внешний диск для создания резервной копии.

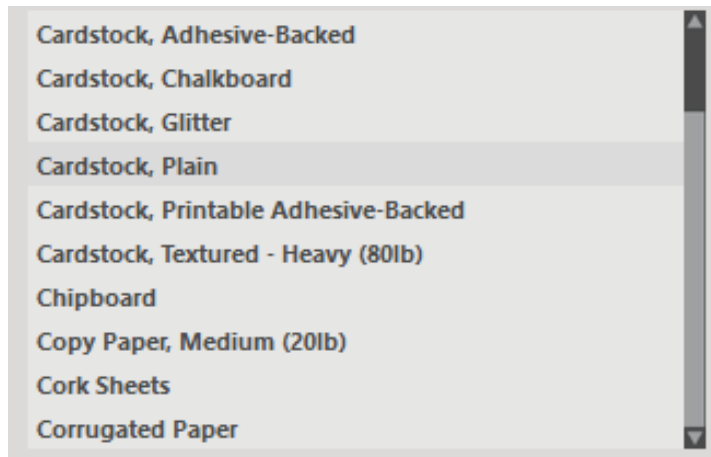
Save to Library

Эта команда, расположенная в меню File, позволяет сохранить файл в библиотеку Silhouette Studio. После сохранения в библиотеке изображения будут добавлены в раздел My Own Designs в библиотеке. Для этих изображений функция создания резервной копии на диске компьютера не доступна, поэтому настоятельно рекомендуется создать копии изображений с помощью стандартной команды Save.

9 - Резка/рисование

9.1 Отправить

Когда на вашем рабочем месте есть все нужные изображения или текст, подготовленные для резки или создания эскиза, вы можете выбрать вкладку “Отправить”.



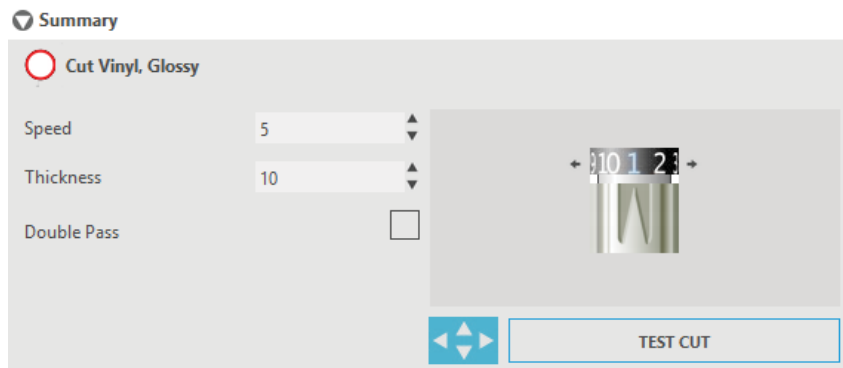
Тип материала

В меню Тип материала находится список обычных материалов, которые можно разрезать в Silhouette, а также все специальные материалы, предлагаемые в Silhouette America. Нажмите на материал из списка, чтобы его выбрать.



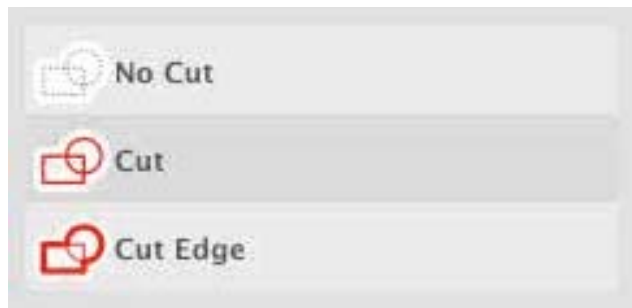
Вы можете добавить определенные пользователем типы носителей в данный список, нажав на значок «+» в списке носителей, или удалить любые ненужные типы материалов, нажав значок «-».

При выборе типа материала из списка (или создании собственного), на панели действий отобразятся рекомендуемые параметры резки. Здесь можно изменить настройки вашего специального материала. Изменения будут сохранены для будущих проектов, поэтому лучше создать пользовательские настройки, чем менять существующие настройки.



Действие: Простой режим

В простом режиме резка происходит одновременно по всем линиям. Линии резки можно отдельно включить или отключить, но невозможно отсортировать для резки в определенном порядке.



В Стандартном режиме резки можно настроить Стиль резки отдельных линий в проекте. При нажатии на этот параметр, в рабочем пространстве будут выделены все линии и их выбранные атрибуты. Чтобы изменить стиль резки линии, нажмите на нужное изображение и выберите новый стиль линии из списка. Доступны следующие стили линий:

No Cut – линии, для которых выбран данный параметр, не передаются на устройство Silhouette. Они будут по-прежнему отображаться на экране, однако будут исключены при резке.

Cut Edge – при установке этого значения резка будет выполнена по внешним краям всех наложенных линий, при этом все линии с таким же атрибутом, содержащиеся внутри более крупного рисунка, будут исключены. Данный параметр может быть предпочтителен при создании изображений для резки и печати.

Cut – при установке этого параметра выбранная линия будет вырезана независимо от того, где она расположена, перекрывает ли она другие рисунки или находится внутри более крупного изображения. Линии с таким атрибутом будут вырезаны, даже если они находятся внутри других линий, для которых установлены атрибуты “Cut Edge” или “Perforate Edge”.

Действие: по Цвету линий, Цвету заливки или Послойно

В Расширенном режиме резки можно разделить проект на несколько этапов. Это особенно удобно, если проект спроектирован для резки по нескольким цветам или для проектов, которые необходимо начертить и затем разрезать. Можно запланировать резку по цвету линий, цвету заливки или уровню.



Цвет линии - все цвета линий вашего проекта будут видны в меню резки. На основании цвета линии можно включить или отключить линии резки и автоматическую сварку или настроить порядок резки.



Цвет заливки - все цвета заливки вашего проекта будут видны в меню резки. На основании цвета заливки можно включить или отключить линии резки и автоматическую сварку или настроить порядок резки.



Слой (только в Designer Edition) - все уровни вашего проекта будут видны в меню резки. На основании созданных уровней можно включить или отключить линии резки и автоматическую сварку или настроить порядок резки.



Включение или отключение линий резки - можно включить или отключить линии резки, установив (или удалив) флажок рядом с цветом резки или уровнем.



Включение или отключение автоматической сварки - можно включить или отключить автоматическую сварку, нажав на флажок автоматической сварки рядом с цветом резки или уровнем. При включении автоматической сварки будут объединены перекрывающиеся фигуры одного цвета или уровня.

Настройка порядка резки - чтобы настроить порядок резки по различным цветам или уровням, нажмите и перетащите необходимый цвет или уровень выше или ниже в порядке резки.

Добавление пауз - паузы особенно полезны в проектах эскизов, когда необходимо заменить перья или лезвия между цветами. Чтобы запланировать паузу после завершения цвета или уровня, щелкните правой кнопкой мыши (на компьютере Mac нажмите клавишу Control и щелкните кнопкой мыши) по цвету или уровню и выберите “добавить паузу”.

Рекомендация по настройке лезвия — несмотря на то, что в программе и самом Silhouette нет информации о том, какой уровень лезвия вы используете, в рекомендации вы увидите визуальные подсказки о том, какие настройки лезвия стоит использовать для типа материала, который вы хотите использовать, на основании типа лезвия для вашей модели устройства для вырезания. Ручки для скетчей (Sketch Pen) — это ручки, которые подходят непосредственно для вашего устройства Silhouette, загружаются в пазы для лезвий и используются для создания скетчей, а не вырезания.

Speed — Параметр Speed устанавливается в сантиметрах в секунду x 10. Другими словами, устройство Silhouette позволяет вырезать со скоростью от 10 до 100 сантиметров в секунду. Для достижения наилучших результатов рекомендуется устанавливать меньшую скорость для более толстых материалов и более сложных проектов.

Thickness — Параметр Thickness устанавливается равным примерно 7 грамм-сил на единицу измерения и имеет 33 уровня. Другими словами, устройство Silhouette поддерживает резку от 7 до 230 грамм-сил. Для более толстых материалов следует использовать большее значение параметра Thickness.

Двойной проход — Поставьте флажок в этом поле, чтобы устройство Silhouette вырезало все линии в области резки дважды. Эта функция может потребоваться при резке более толстых материалов для получения более четких разрезов.

Carrier Sheet — Флажок в этом поле указывает, будет ли использоваться лист подачи в устройстве Silhouette (клеякая основа для резки). Данный параметр можно выбирать только для материалов, размеры которых не превышают ограничения по размерам материалов, помещаемых на лист подачи. Многие типы материалы, предлагаемые компанией Silhouette America, имеют собственную подложку и не требуют использования листа подачи. Однако если ваш материал является слишком узким для того, чтобы его можно было захватить роликами, или не имеет клейкой подложки, этот параметр должен быть установлен.

Track Enhancing — Поставьте флажок в этом поле, чтобы активировать функцию Track Enhancing, при использовании которой материал будет несколько раз прокатан через устройство Silhouette перед выполнением резки для создания траектории, по которой ролики будут захватывать материал. Это позволит исключить возможное смещение материала при выполнении резки. Данную функцию следует использовать, только если она предварительно установлена для вашего типа материала или если у вас возникают проблемы с определенным типом материала, который соскальзывает при выполнении резки, что приводит к смещению разрезов.

Нахлест линейного сегмента

После выбора типа материала появится функция Нахлест линейного сегмента, которую можно включить или отключить, нажав на требуемый параметр:

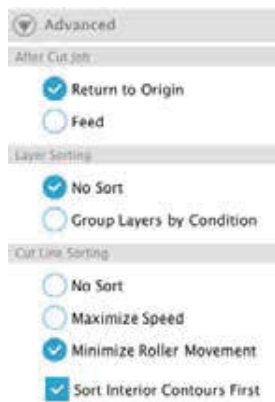


При отключении все линии будут разрезаны обычным образом. При включении все прямые углы будут разрезаны с небольшим нахлестом. Эта функция подходит для выполнения более чистой резки в следующих условиях:

- Резка более толстого/плотного материала (например, древесностружечная плита)
- Резка небольших блоков шрифтов или изображений с острыми углами на различных материалах.

Эту функцию нельзя применять на скругленных кромках. Ее можно применить только на изображениях с острыми углами, чтобы получить наилучший результат при вышеперечисленных условиях.

Дополнительные настройки резки



В меню “Расширенные” панели “Отправить” предлагается несколько вариантов для специализированной резки вашим устройством Silhouette.

Параметры подачи материала - параметр Вернуться в начало вернет материал в исходное состояние после завершения работы. Параметр Подавать материал продолжит подавать материал после прохождения начальной точки отсчета.

Сортировка слоев - параметр Без сортировки сохранит ваши изображения в исходном положении. Группировать слои по состоянию будет сортировать ваши изображения в соответствии с существующими уровнями документа.

Сортировка порядка резки - эта серия параметров позволяет управлять порядком резки проекта. Параметр Без сортировки разрежет изображения в соответствии с их расположением без выполнения дополнительных действий. Параметр Максимизировать скорость максимально увеличит скорость резки в проекте. Параметр Минимизировать движение ролика выполнит резку проекта в соответствии с минимальным количеством движений вперед-назад валика при выполнении резки чувствительных материалов, когда уменьшение скорости движения валика может принести пользу. Параметр Сначала сортировать внутренние контуры позволяет сначала выполнить резку внутренней части изображений (флажок установлен), или внутренняя часть будет разрезана вместе с другими частями изображения (флажок не установлен).

9.2 Выполнение пробной резки

Если вы собираетесь выполнить резку по материалу, который вы используете впервые, независимо от того, применяете ли вы стандартные настройки для predetermined материалов или пытаетесь подобрать подходящие настройки для нового пользовательского типа материала, рекомендуется сначала выполнить пробную резку, чтобы проверить правильность настроек и оценить, получится ли получить чистые разрезы для определенного проекта.



Чтобы выполнить пробную резку, нажмите на стрелки положения лезвия для смещения лезвия таким образом, чтобы оно находилось над материалом, загруженным в устройство Silhouette.

Когда лезвие будет находиться в позиции, где вы хотите сделать небольшой разрез, нажмите кнопку Test Cut. Устройство Silhouette вырежет небольшой квадрат со встроенным треугольником, по которому вы сможете оценить результаты и определить, требуется ли изменение настроек. Пробную резку можно повторять до тех пор, пока не будут достигнуты удовлетворительные результаты.

9.3 Резка / рисование

Когда вы будете готовы отправить активное рабочее пространство на устройство Silhouette, установив предварительно все необходимые настройки, вам потребуется убедиться в том, что материал был корректно загружен в устройство и был выбран подходящий наконечник лезвия для резки либо установлено нужное перо в случае рисования.

Please refer to the “Silhouette Quick Start Guide” received with your Silhouette for further instruction on proper blade and cutting mat preparation with your Silhouette electronic cutting tool.

При использовании модели CAMEO необходимо убедиться, что вы настроили все валики на правильное расстояние в соответствии с использованием матрицы для высечки или размера используемого материала. На странице Отправить в Silhouette можно найти рекомендуемые настройки валика до выполнения резки. При необходимости просмотрите “Краткое руководство по началу работы с Silhouette” для получения дальнейшей информации о настройке валиков CAMEO.

Выполнение резки



После загрузки материала в Silhouette и настройки параметров резки, вы можете отправить проект в Silhouette. Нажмите на кнопку или значок Отправить в Silhouette для начала.

Send to Silhouette

После завершения вы можете достать матрицу для высечки и/или материал, прокрутив ручку ленты (в оригинальном Silhouette), нажав кнопку «Ввод» (Enter) в моделях Silhouette SD и CAMEO или кнопку «Разгрузить» (Unload) в Portrait.

10 - Печать и резка

Устройства Silhouette и Silhouette SD могут считывать отпечатанные проекты, отправленные с устройства Silhouette Studio, и выполнять резку по контуру линий, определенных в рабочем пространстве, для обрисовки напечатанных элементов. Другими словами, вы можете распечатать изображение с применением заливки цветом или других эффектов на обычном домашнем принтере и затем загрузить этот лист в устройство Silhouette для выполнения резки по контурам отпечатанного изображения.

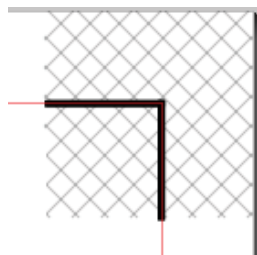
10.1 Метки совмещения

В устройствах Silhouette и Silhouette SD/CAMEO/Portrait/Curio имеется оптический сканер для считывания отметок, напечатанных с помощью программы Silhouette Studio. Эти знаки называются отметками совмещения. Данные отметки печатаются по границам рабочего пространства и затем считываются оптическим сканером Silhouette перед выполнением резки. Благодаря этому устройство Silhouette может выполнить триангуляцию для определения положения отметок и расчета точного положения линий разреза на отпечатанном изображении. Метки совмещения используются только при печати изображений в проектах печати и резки.



Для доступа к этим меткам нажмите на значок “Метки Совмещения” на панели “Страница”.

Вы можете включить метки совмещения, выбрав “Тип 1” и “Тип 2” под значком “Метки Совмещения”. Метки можно настроить в соответствии с требованиями проекта. Метки можно сделать меньше, однако если устройство Silhouette не сможет их распознать, вам может потребоваться настроить размер отметок совмещения, чтобы оптический сканер обнаруживал их корректно.



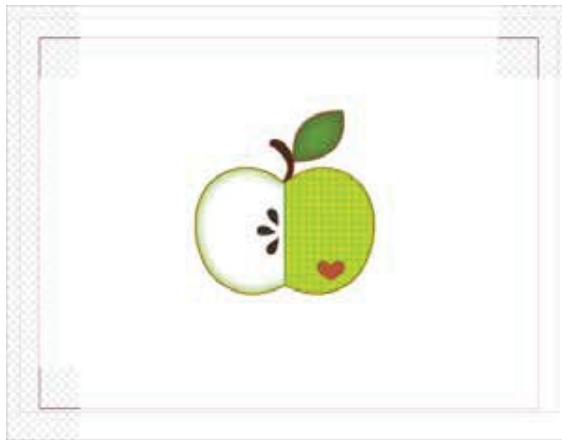
Вы можете заметить, что область вокруг отметок показана в виде сетки.

Область с такой заливкой не может содержать элементов для печати в целях обеспечения корректной работы оптического сканера.

10.2 Резка напечатанных изображений

После отображения меток совмещения ваш проект печати и резки готов для отправки на устройство. Это не означает, что устройство Silhouette отсканирует и вырежет все напечатанные элементы. Вместо этого по меткам совмещения устройство Silhouette определяет положение линий разрезов, которые были определены для напечатанных элементов. Вам необходимо предварительно определить линии вокруг напечатанных элементов, по которым требуется выполнить разрезы (см. раздел «Стили линий» на стр. 28).

Ниже показан пример проекта печати и резки.



В этом случае на принтер будет передано следующее изображение для печати:



На устройство Silhouette будет передано следующее изображение для резки:





После завершения подготовки отправьте проект на печать, используя команду Print.

Крайне важно, чтобы после выполнения печати в документ, отображаемый на экране, не вносилось никаких изменений. Если вы переместите объекты или измените положение печатаемых или вырезаемых элементов, вам необходимо будет повторно вывести документ на печать.

Чтобы воспользоваться функцией автоматического считывания меток регистрации устройства Silhouette, настройте параметры проекта, как описано в предыдущем разделе. Если на странице есть метки совмещения, ваше устройство обнаружит их, когда вы отправите работу на порезку. Выберите этот параметр, чтобы начать процесс автоматического обнаружения. Оптический сканер Silhouette выполнит обнаружение меток. После того как метки будут успешно считаны, вы сможете начать резку. Устройство Silhouette вырежет линии, определенные вокруг напечатанных изображений.

Как было отмечено ранее, Silhouette Studio позволяет выполнять заливку любых изображений цветом, градиентом или узором. Компания Silhouette America предоставляет изображения, специально разработанные для проектов печати и резки, которые содержат только внутренние элементы для печати и внешние контуры для резки вокруг изображений. Однако практически любое изображение может быть преобразовано в проект печати и резки с помощью инструментов, доступных в программе Silhouette Studio.

11 - PixScan



Для того, чтобы воспользоваться функцией PixScan, Вам понадобится коврик PixScan (коврик PixScan продается отдельно).

Благодаря этой функции можно использовать напечатанные ранее изображения, которые не были созданы в программе Silhouette Studio. Коврик PixScan дает возможность обрезать изображения в зависимости от их размера - будь то обрезка изображений по контуру или точная врезка изображения в объект нестандартной формы, либо если нужно сделать копию какого-либо узора в натуральную величину.

11.1 Импорт со сканера

Импорт непосредственно со сканера осуществляется так:

1. Поместите на коврик PixScan распечатанное изображение, которое нужно обрезать.

ВАЖНО: Убедитесь, что изображение не выходит за пределы зоны обрезки, граница которой проходит по черной линии на коврике.

2. Нажмите на иконку PixScan в программе Silhouette Studio.
3. Выберите раздел Импорт со сканера.
4. Положите изображение на коврик PixScan и поместите коврик на сканер, лицевой стороной вниз.
5. В раскрывшемся списке выберите ваш сканер и кликните на опцию Импорт изображения PixScan со сканера.

Import PixScan Image from Scanner

ВАЖНО: Если коврик PixScan по размеру больше, чем ваш сканер, то сканировать можно в два этапа. Вам нужно будет проверить, все ли маркировки, которые нанесены на коврик, отсканировались вместе с оригиналом. Если требуется сканировать изображение в несколько этапов, то не нужно беспокоиться о том, что изображения будут друг на друга накладываться. Программа корректно присоединит изображения друг к другу.

11.2 Импорт с фотокамеры

Импорт с фотокамеры осуществляется следующим образом:

1. Поместите на коврик PixScan распечатанное изображение, обрезку которого вы собираетесь сделать.
2. Сфотографируйте изображение на коврике.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для того, чтобы добиться наилучших результатов при использовании фотокамеры, пожалуйста, убедитесь, что:

- Зум не используется
- Освещение ровное
- Коврик отчетливо виден на фотографии
- Коврик PixScan совершенно плоский
- Нужное вам изображение находится внутри границы обрезки.

3. Сохраните изображение на своем компьютере.
4. Нажмите на иконку PixScan в программе Silhouette Studio.
5. Выберите раздел Импорт из файла.



Import PixScan Image from File

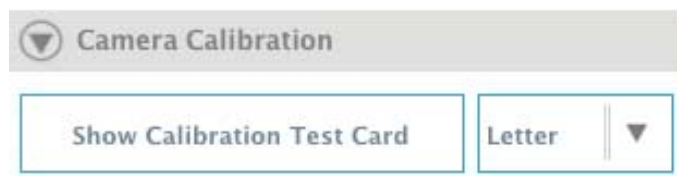
6. В открывшемся окне выберите нужное вам изображение.
7. После того, как изображение было вами выбрано, нажмите Открыть.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если для вашей фотокамеры еще нет профиля калибровки, вам потребуется откалибровать функцию PixScan. Калибровку PixScan нужно выполнить только один раз.

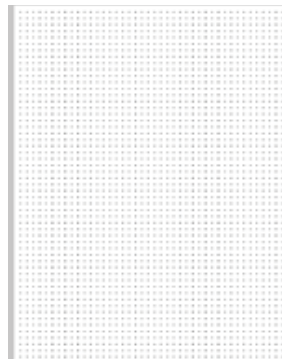
Калибровка фотокамеры

Для того, чтобы произвести калибровку фотокамеры, выполните следующее:

1. Нажмите на иконку PixScan.
2. Выберите раздел Калибровка фотокамеры.



3. Выберите опцию Показать тест-карту калибровки.
4. В меню Файл выберите опцию Печать и распечатайте страницу.



ПРИМЕЧАНИЕ: это нормально, если вся страница не распечаталась, или некоторые из точек оказались обрезаны.

5. Сфотографируйте с верхней точки распечатанную вами страницу калибровки.

ПРИМЕЧАНИЕ: Для того, чтобы добиться наилучших результатов при фотографировании страницы калибровки, пожалуйста, убедитесь, что:

- Зум не используется
- Освещение ровное
- Фотография ясная и четкая.
- Вы положили страницу калибровки на плоскую поверхность.
- Фотокамера расположена параллельно странице калибровки и на одной линии с ней.
- На фотографии видны только калибровочные точки



6. Сохраните изображение на компьютере и нажмите на иконку со знаком плюс (+) в разделе Калибровка фотокамеры панели PixScan
7. В открывшемся окне выберите файл, в котором вы сохранили изображение страницы калибровки.
8. После того, как изображение выбрано, нажмите Открыть.

Вы установили калибровку PixScan для вашей фотокамеры. Помните, что процесс калибровки выполняется каждый раз, когда вы начинаете пользоваться новой фотокамерой. Для любой откалиброванной ранее камеры вы можете выбрать ее профиль калибровки PixScan.

11.3 Использование PixScan изображения

После того, как изображение PixScan загрузилось, вы можете приступить к нанесению линий разреза.

Обрезка по контуру

За более подробной информацией о создании линии разреза вокруг изображения обратитесь к главе Трассировка (раздел 6.14). Чтобы на полученном изображении не было белых полей, Вы можете взять за правило немного (на 0,2 мм) смещать его внутреннюю часть по окончании трассировки.

Верстка материала

Если вы используете уникальные по форме объекты, которые были отсканированы или сфотографированы с использованием коврика PixScan, то найти их контур вам поможет функция Трассировка (раздел 6.14). Затем вы можете использовать функцию Верстка (раздел 6.11), чтобы Сделать

12 - Особенности Curio

Некоторые функции, присутствующие в Silhouette Studio, могут быть использованы только при подключении Curio. В отличие от других инструментов Silhouette, Curio позволяет выбрать параметры.

12.1 Тиснение

Silhouette Curio™ выполняет тиснение при условии использования коврика для тиснения Curio. После настройки использования коврика для тиснения перейдите к пиктограмме Embossing (Тиснение).



В верхней части меню Embossing вы сможете выбрать Deboss или Emboss. Эта опция будет применяться ко всему документу и не привязана к конкретному объекту.



При выборе Deboss ваше задание будет выполняться, как показано на экране. Под действием инструмента для тиснения, вдавливающегося в материал, создается утопленный (выгравированный) рельеф изображения, или эффект Deboss.



При выборе Emboss, в то время как ваше задание продолжит отображаться на экране в правильной проекции, в процессе обработки ваша работа перевернется в горизонтальной плоскости таким образом, что вся страница отобразится зеркально. После выполнения задания материал перевернется, отображая выпуклое изображение (или эффект Emboss), полученное в результате действия инструмента для тиснения, вдавливающегося в зеркальное изображение.

ВАЖНО: при выборе Emboss убедитесь, что вы поместили материал на коврик для тиснения лицевой стороной вниз.

Для настройки желаемого выпуклого или вдавленного изображения выберите один из следующих вариантов тиснения в программном обеспечении.

**Выдавливание / вдавливание**

Использование функции “Выдавливание / вдавливание” (Emboss/Deboss) возможно при условии использования коврика для тиснения Silhouette Curio™ и инструмента для тиснения. Если никакие специальные эффекты с этой панели не применяются, Silhouette Curio™ просто выдавит/вытеснит контур изображения. Эффекты и опции, содержащиеся в разделе Emboss/Deboss, предоставляют дополнительные возможности, которые могут понадобиться при использовании инструмента для тиснения.

Выбор меню Effect (Эффект) позволяет заполнить любое изображение вытисненным узором. Для применения эффекта тиснения выберите изображение, а затем нажмите на нужный эффект.

Функция Spacing (Расстояние) определяет, насколько компактным или растянутым будет выглядеть применяемый эффект.

Подменю Angle (Угол) позволяет контролировать угол выбранного эффекта.

Подменю Spacing и Angle являются динамическими и автоматически подстраиваются после изменения размера или корректировки изображения. Тем не менее, если вы хотите, чтобы после установки эти параметры были статическими, вы можете нажать на подменю Release Emboss.

Оконтуривание и тиснение



Функция “Оконтуривание и тиснение” (Score & Emboss) — это специальное действие, что сначала по краям изображения будет прорезана бороздка (с помощью резца), а затем внутри контуров этой бороздки будет выдавлено изображение (с помощью инструмента для тиснения). В результате будет получен более резкий эффект выпуклого или вдавленного тиснения.

ВАЖНО: эта функция предназначена для использования с бумагой “Score & Emboss Paper” торговой марки Silhouette. Silhouette не может гарантировать эффективные результаты при использовании других типов материалов. Все дальнейшие инструкции предполагают использование бумаги “Score & Emboss Paper” торговой марки Silhouette.

При использовании подменю Score & Emboss начните с выбора типа Embossing Tip (Головка инструмента для тиснения).



При выборе типа Fine (Тонкая) эффект выпуклого/вдавленного тиснения будет более выраженным, а линия тиснения будет находиться ближе к контурам бороздки. При выборе типа Wide (Широкая) эффект выпуклого/вдавленного тиснения будет более сглаженным, а линия тиснения будет находиться дальше от контуров бороздки.

ВАЖНО: убедитесь, что тип Embossing Tip, выбранный в программном обеспечении, соответствует типу реальной головки Embossing Tool, помещенной в Silhouette Curio™.

При желании вы можете настроить дополнительные параметры, находящиеся в подменю Score & Emboss. Эти параметры позволят вам контролировать, сколько проходов осуществляет инструмент для тиснения после просечки изображения.

По умолчанию тиснение изображения осуществляется только один раз рядом с контуром бороздки. Возможность увеличить количество Passes (Проходов) позволяет выполнить дополнительное количество оттисков внутри контура бороздки.

Подменю Fill (Заполнить) позволяет полностью заполнить выбранное изображение серией линий тиснения.

Установив все настройки по своему вкусу, вы можете выбрать изображение и нажать на кнопку Apply Score & Emboss Lines (Применить контуры и линии тиснения).

Когда все будет готово, можно отрегулировать настройки, если это необходимо, нажав на кнопку Adjust Cut Settings (Отрегулировать настройки резки). После нажатия Apply Score & Emboss Lines происходит автоматическое оконтуривание с последующим тиснением в соответствии с выбранными параметрами.

ВАЖНО: убедитесь, что нож (обозначен красным кружком) вставлен в резцедержатель с левой стороны Curio и определен в программном обеспечении как “1”, а нужный инструмент для тиснения (обозначен синим кружком) вставлен в резцедержатель с правой стороны.

Печать и тиснение



Функция “Печать и тиснение” (Print & Emboss) очень похожа на функцию “Печать и резка”, которая использует регистрационные знаки, чтобы обеспечить надлежащее выравнивание вокруг печатного изображения. Задания Print & Emboss позволяют печатать изображение на поверхности материала, а затем вдавливать его в противоположную сторону печатной поверхности с помощью инструмента для тиснения. В результате получается печатное изображение с тиснением. Эффект тиснения может присутствовать либо по краю изображения, либо полностью заполнять изображение в соответствии с ранее выбранными параметрами Emboss/Deboss.

Начните с размещения печатаемой картинки на экране и создайте желаемые линии тиснения вокруг или внутри печатного изображения.

ПОДСКАЗКА: если использовать изображение, к которому уже была применена функция Print & Cut, т.е. по контуру которого уже создана линия реза и которое окружено белым пространством, то можно выбрать изображение, а затем перейти в меню Modify (Изменить) и выбрать Intersect. Все белое пространство за пределами контура линии реза будет обрезано. Если вы хотите назначить тип заполнения тиснения, щелкните правой кнопкой мыши сначала на подменю Copy, а затем на подменю Paste In Front. После этого можно выбрать тип заполнения тиснения для использования с функцией Print & Emboss.

Затем перейдите в раздел Print & Emboss на панели инструментов Emboss и нажмите на кнопку “Print” (“Печать”) в разделе Step 1 (Шаг 1). Ваше изображение будет отправлено на принтер с напечатанными регистрационными знаками.

ВАЖНО: прежде чем помещать страницу на коврик для тиснения, выждите достаточное время, чтобы чернила полностью высохли. Непросохшие чернила могут оставить отпечаток изображения на поверхности коврика для тиснения, а это нежелательно, хотя и не повредит коврик.

Удалите напечатанную страницу с высеченными регистрационными знаками с коврика для резки Curio. Переверните напечатанную страницу обратной (ненапечатанной) стороной вверх и поместите ее лицевой стороной вниз на коврик для тиснения. Затем вы можете переместить три маленьких черных квадрата, полученные с помощью Curio, под высеченные регистрационные знаки, чтобы знаки казались черными.



ВАЖНО: прежде чем помещать страницу обратной стороной на коврик для тиснения, выждите достаточное время, чтобы чернила полностью высохли. Некоторые чернила могут отпечатываться на коврике для тиснения. Это нормально и никак не повлияет на дальнейшее использование коврика.

Замените нож в левом держателе для инструментов Curio (отмечен красным кружком) на инструмент для тиснения и нажмите на кнопку “Emboss” (“Тиснение”) в разделе Step 3 (Шаг 3). Обратная сторона страницы будет помещена с отступом вдоль линий тиснения, чтобы эффект тиснения был виден, только если смотреть на страницу с лицевой стороны

12.2 Stippling (Точечное декорирование)



Точечное декорирование — это процесс маркировки поверхности материала посредством многочисленных мелких точек, образующих узор. Silhouette Curio™ позволяет создавать точечную штриховку, либо преобразовывая линии в точки, либо преобразуя импортированные печатные изображения в шаблоны штриховки.

Функция Stipple предполагает использование насадки для точечного декорирования Stipple Tool (продается отдельно) или ручки с неострым металлическим стержнем.

Stipple

Раздел Stipple позволяет преобразовывать линии в шаблоны штриховки или заполнять изображения различными шаблонами штриховки..

Для преобразования линий в точечную штриховку отметьте флажком опцию Stipple Edge в меню Stipple. После этого вы можете контролировать расстояние между точками штриховки, изменяя параметр Spacing (Шаг).

Выбор одного из типов Stipple Fill (Patterns или Shapes) позволит получить изображение, заполненное желаемым шаблоном или формой. За один раз можно выбрать только один шаблон или форму. В соответствии с выбранным шаблоном или формой можно отрегулировать следующие настройки:

Grid Spacing (Шаг сетки): увеличивает или уменьшает выбранную форму штриховки.

Stipple Spacing (Шаг штриховки): управляет расстоянием между точками штриховки, сближая их или отдаляя друг от друга.

Angle (Угол): управляет углом заполнения штриховки.

Offset (Смещение): управляет расстоянием заполненной штриховкой формы от края.

Подменю Stipple Size (Размер штриховки) позволяет регулировать размер точек штриховки на экране. Это никак не влияет на реальный размер точек штриховки, а преследует исключительно цели отображения.

Если отметить флажком опцию Print Stipple, изображение может быть отправлено на принтер, чтобы распечатать изображение выбранных настроек штриховки.



Stipple Trace (Трассировка штриховки)

Раздел Stipple Trace позволяет конвертировать импортированные растровые изображения (в формате JPG, PNG и других поддерживаемых графических форматах) в шаблоны штриховки.

Открыв имеющееся у вас внешнее изображение (как описано в разделе 3.4), вы можете нажать на кнопку Select Stipple Area (Выбрать область штриховки). Это позволит вам нарисовать прямоугольник вокруг предполагаемой области импортированного изображения, чтобы создать шаблон штриховки. Возможно, вам потребуется расширить или уменьшить область трассировки штриховки. В этом случае нарисованную область, как и любой другой объект, можно скорректировать или переместить с помощью программного обеспечения. Выбрав область Stipple Trace, можно предварительно просмотреть оригинальное изображение с черной точечной штриховкой, чтобы получить впечатление о том, как будут выглядеть создаваемые точки.

Выбрав нужные настройки штриховки (как описано ниже) и получив желаемый шаблон штриховки, нажмите на кнопку Create Stipple (Создать штриховку), чтобы создать шаблон.

Стиль точечного (пунктирного) декорирования: Различные стили и настройки точечного (пунктирного) декорирования позволяют регулировать и изменять применяемые эффекты.

Invert (Инверсия): Флажок Invert позволяет получить изображение, противоположное исходному.

Density (Плотность): Как правило, более светлые участки рисунка будут заполнены меньшим количеством точек, а более темные участки будут заполнены более плотно. Темнота любого участка может быть усилена с помощью параметра Density, который определяет степень заполнения, или плотность точек, продавливаемых на этом участке.

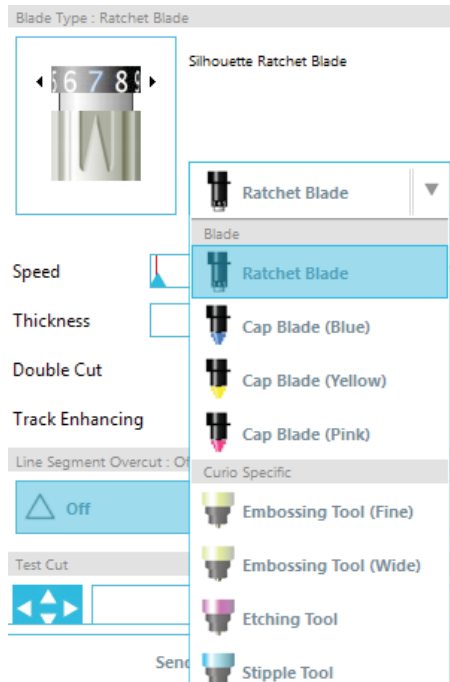
Refinement (Доводка): Точки штриховки заполняют маленькую невидимую квадратную решетку, находясь друг от друга на расстоянии, определенном параметром Grid Spacing (Шаг сетки). Некоторые варианты стиля штриховки (Stipple Style) позволяют отрегулировать вид точек штриховки таким образом, что они отображаются на половине, трети или четверти квадратов сетки; более высокие значения обеспечивают более “случайное” расположение точек штриховки, придавая ей более естественный вид.

Grid Spacing (Шаг сетки): Определяет расстояние между строками и столбцами квадратной сетки, на которой размещаются пунктирные точки. Более низкие значения позволяют получить более точную сетку, на которой могут быть размещены точки.

Выбор насадки для точечного декорирования (Stipple Tool)

Планируя выполнить точечное декорирование, вы можете либо насадку в форме ручки с неострым металлическим стержнем, либо инструмент для точечного декорирования и тиснения (Stippling & Embossing Tool) Silhouette. Всякий раз, выполняя задание, связанное с точечным декорированием, необходимо выбрать инструмент Stipple Tool для вашего типа материала на панели Cut Settings.

Чтобы выбрать Stipple Tool, выберите тип материала на панели Cut Settings, а затем нажмите на тип инструмента в выпадающем списке.



Вы можете прокрутить список вниз, чтобы выбрать Stipple Tool. После того, как выбор сделан, у вас появятся опции настройки двух новых инструментов.

В то время как точечное декорирование представляет собой движение инструмента вверх-вниз, подменю Stipple Size позволяет создавать точку большего размера. В этом случае насадка касается материала и выполняет круговые движения, тем самым расширяя точку. По умолчанию диаметр точки составляет 0,00 мм, т.е. создаваемая точка имеет реальный диаметр головки насадки.

При использовании Stipple Tool для точечного декорирования металлической поверхности, например, листов Metal Stippling Sheets торговой марки Silhouette, вы можете отметить флажком опцию Increased Stipple Force, чтобы создать точечное декорирование с более продавленными точками.

12.3 Использование нескольких инструментов с Curio

Silhouette Curio™ и Silhouette CAMEO® 3 имеют два держателя инструмента, поэтому одновременно могут использоваться несколько инструментов. Это означает, что вы сможете выполнять две различные действия в рамках одного и того же задания — например, резку, тиснение, гравировку, точечное декорирование и скетчи.

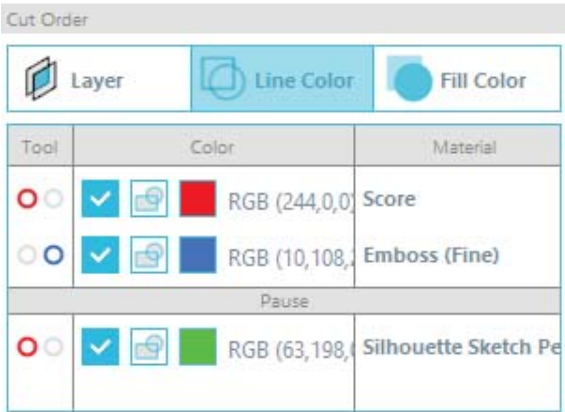
При обнаружении устройства Silhouette Curio программа Silhouette Studio отобразит в панели Cut Settings меню, позволяющее присваивать различные наборы линий разным держателям инструментов.

Работая в стандартном режиме резки, вы можете выбрать нужный объект в рабочем пространстве, а затем нажать на соответствующий вариант держателя инструментов, который вы хотите использовать.



Таким образом вы назначите выполнение выбранной линии требуемым инструментом, помещенным в соответствующий держатель инструментов Curio.

Работая в расширенном режиме резки, вы можете назначить выполнение линий требуемым инструментом, нажав на соответствующий кружок в колонке Tool. Это можно выполнить в соответствии с цветом линии (Line Color) или цветом заполнения (Fill Color). Кроме того, если вы используете версию Designer Edition, вы можете настроить выполнение задания несколькими инструментами в отдельном слое (Layer).



При нажатии на красный кружок слева будет выделена строка, выполняемая левым инструментом Curio, в то время как при нажатии на синий кружок справа будет выделена строка, выполняемая инструментом Curio справа.

Если у вас есть более двух типов инструмента, которые вы хотите использовать при выполнении одного и того же задания, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы добавить паузу, позволяющую остановить Curio между действиями и, если необходимо, сменить инструмент.

13 - Особенности Designer Edition Plus

У Silhouette Studio® Designer Edition Plus имеется две дополнительные функции: вышитая аппликация и улучшенные стразы.

13.1 Вышитая аппликация

Silhouette Studio® Designer Edition Plus позволяет вам импортировать файлы вышитых аппликаций. Если файл вышивки содержит слой крепежных стежков, вы можете использовать его для вырезания фигур аппликации при помощи резака Silhouette.

Для этого загрузите файл вышивки в Silhouette Studio®. При помощи программы Designer Edition Plus вы можете импортировать следующие форматы вышивки:

PES (Brother, Babylock, Deco, Singer)

DST (Tajima, Barudan, Toyota)

EXP (Stellar, Melco)

JEF (Janome)

XXX (Singer)

Откройте свой файл на экране макета. Удалите лишние фигуры вышивки, чтобы осталась только линия крепежных стежков.



Отправьте фигуру в ваше устройство Silhouette и вырежьте форму из ткани. Теперь у вас есть идеально вырезанная аппликация.



Создание эскизов с помощью файлов вышивки

Вы можете преобразовывать макеты вышивки в эскизы оригинал-макетов, используя эскизные перья Silhouette.

Загрузите свой файл в Silhouette Studio®. Присвойте цвет каждому слою. Отправьте изображение в свое устройство Silhouette, убедившись, что цвет каждого слоя соответствует цвету эскизного пера.



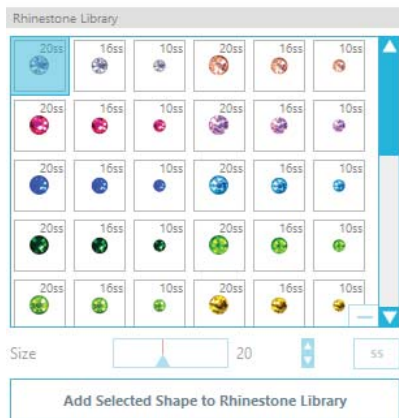


13.2 Улучшенные стразы

Улучшенные инструменты страз в Silhouette Studio® Designer Edition Plus предоставляют дополнительные возможности индивидуальной настройки и позволяют просматривать ваши макеты с помощью фотореалистичной визуализации.

Пользовательские стразы

Вы можете создавать собственные формы страз в Silhouette Studio® или импортировать изображения ваших пользовательских стразов с использованием коврика PixScan™ (см. раздел PixScan™ для получения дополнительной информации).



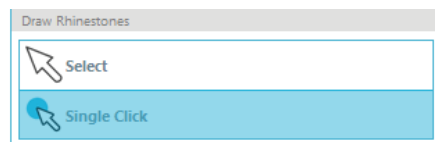
После того как на странице нарисована форма или на нее помещено изображение вашего пользовательского страза, выберите изображение. Затем нажмите на кнопку «Добавить выбранную форму в Библиотеку страз». Это приведет к добавлению вашей формы в раздел под названием «Пользовательские стразы» под предварительно загруженными стоковыми стразами. Форма страза останется в вашей библиотеке, так что вы сможете использовать ее в будущих проектах.

Изменение размера стразы для использования нестандартных размеров

Размер круглых стразов можно указать в «ss» или размерных единицах («мм» или «дюймы»), установленных в ваших настройках параметров. Ширину и высоту некруглых стразов можно указать в размерных единицах («мм» или «дюймы»), установленных в ваших настройках параметров. Вы можете изменить размер пользовательских стразов, нажимая на ползунки под вашей библиотекой стразов.

Размещение отдельных стразов

Для того чтобы поместить отдельные стразы в ваш макет, вы можете выбрать желаемый страз и перетащить его в нужное место. Или вы можете выбрать «Одно нажатие» из расширенного меню страза. Кроме того, есть два других режима размещения стразов в вашем макете: одиночный и множественный.

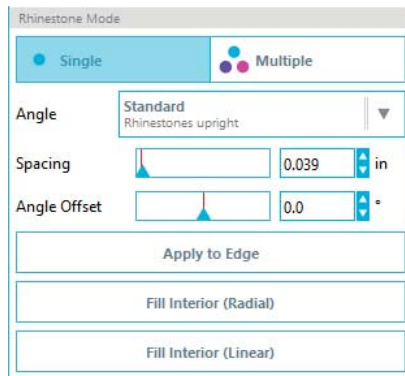


Режим «Одно нажатие» активирует курсор страза в области рисования, позволяющий поместить на страницу страза, выбранный в настоящее время из Библиотеки стразов. Этот вариант служит для быстрого размещения одного и того же страза.

Когда вы находитесь в режиме «Множественные стразы», курсор страза вращается, отображая последовательность стразов, определенную в списке «Пользовательские стразы». Этот режим позволяет быстро размещать последовательности стразов разных типов.

Нажатие на курсор страза над стразом, который уже был помещен в зону рисования, приводит к замене страза новым с его позиционированием в том же центре.

Размещение стразов в виде контуров или заливок



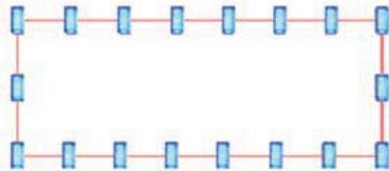
”Вы можете создавать контуры или заливки, используя один стиль страза или несколько шаблонов стразов.

Для использования только одного стиля страза вы можете выбрать один страз и контур или заполнить свой макет данным стразом. Сначала выберите свое изображение. Далее в разделе «Режим страза» выберите «Одиночный». Затем выберите страз, который вы используете в вашем макете.

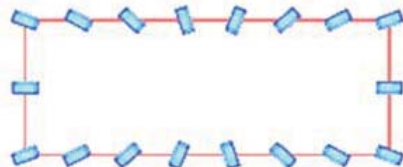
У вас есть три варианта корректировки: угол, интервал и угловое смещение.

Следующие параметры доступны в выпадающем меню «Угол». “

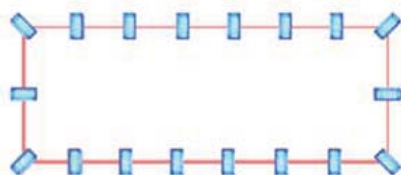
Стандартный: стразы ориентированы в одном направлении.



Центр: Стразы ориентированы таким образом, чтобы указывать к центру формы границы.



Перпендикулярность: Стразы ориентированы перпендикулярно к контуру, на котором они размещаются.





«Интервал» позволяет откорректировать расстояние между отдельными стразами.



«Угловое смещение» позволяет регулировать угол наклона, под которым размещаются стразы.

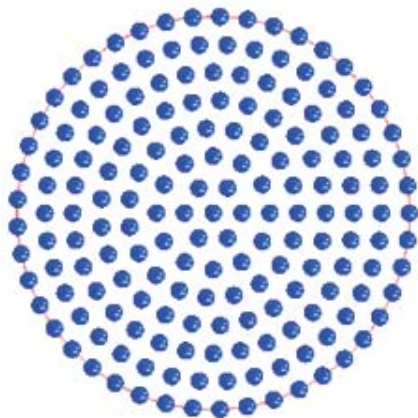
Формы сердца без углового смещения и формы сердца со смещением на 45 градусов.

После того как вы выберете угол, интервал и угловое смещение, нажмите на кнопку «Применить к краю».

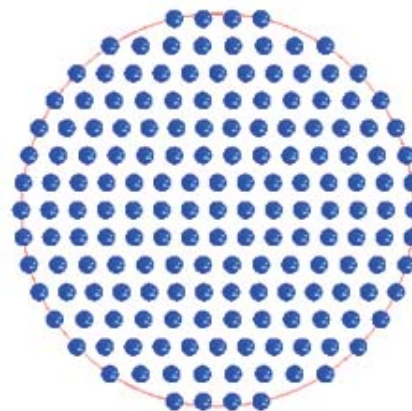
Параметры заливки

Есть два варианта заливки вашего макета.

«Заливка внутренних радиальных» позиций для стразов на краю пути и в concentric контурах во внутренней части.



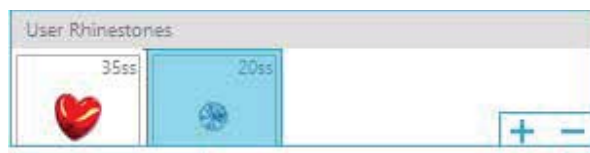
«Заливка внутренних линейных» позиций стразов по форме, напоминающей сетку, во внутренней части.



Множественные стразы

Режим «Множественные стразы» аналогичен режиму одиночного страза, но контур или заливка использует несколько шаблонов страза.

При работе в режиме «Множественные стразы» вы можете создать шаблон из страз для вашего макета. Для создания шаблона нажмите на желаемый страз и перетащите его вниз в раздел «Пользовательские стразы». Вернитесь в свою библиотеку стразов и нажмите на следующий желаемый страз и перетащите его вниз, поместив рядом с первым. Вы можете перетащить вниз столько стразов, сколько захотите, чтобы создать свой шаблон. Каждый страз будет автоматически помещаться в конец узора, но, нажимая и перетаскивая, вы можете переупорядочить их, чтобы создать желаемый вид.



Итого (все формы)

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

В нижней части расширенного меню стразов указано общее количество стразов. В нем отслеживается число стразов каждого размера, который вы используете в вашем макете.

13 - Характеристики Business Edition

Silhouette Studio® Business Edition предлагает несколько полезных инструментов, которые помогут вам при создании крупных, сложных или серийных проектов.

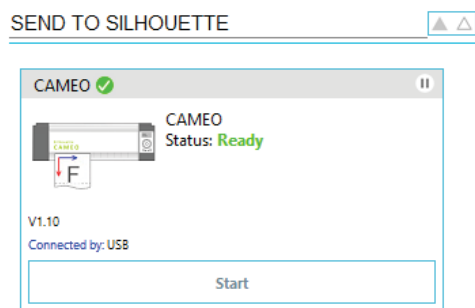
13.1 Многофункциональный монтаж изображений

Silhouette Studio® Business Edition представляет собой комплекс инструментов для многофункционального монтажа изображений. Это означает, что пользуясь Business Edition, вы можете отправлять нарезки в различные отделы Silhouette, в то время как они все будут привязаны к вашему компьютеру.

Для того чтобы отправлять работы в различные отделы Silhouette, привязанные к одному и тому же компьютеру, найдите “Отправить в панель инструментов Silhouette” и выберите отдел, в который бы вы хотели отправить работу, и затем нажмите на кнопку “Начать”.

Вы можете использовать эту функцию для монтажа одной и той же или нескольких работ для любого выбранного и отображающегося документа, как только вы готовы приступить к работе.

Возможность использования различных отделов Silhouette также позволяет в пределах программы Business Edition давать имя вашим отделам Silhouette. Таким образом, вы сможете определить, какую работу необходимо отправить в тот или иной отдел. Чтобы переименовать отдел Silhouette, нажмите на имени отдела Silhouette (показано серым цветом ниже) на “Отправить в Silhouette”:



Нажав на имя, вы можете вписать любое другое имя для обозначения конкретного отдела Silhouette. Имя всегда будет тем же, если использовать тот же самый компьютер, на котором было задано имя, даже если отдел был отключен и затем подключен снова. Обратите внимание, что присвоенное имя будет сохранено при использовании одним и тем же компьютером.

13.2 Работа с файлами Ai/EPS/CDR

Silhouette Studio® Business Edition позволяет напрямую открывать файлы Ai, EPS и CDR, созданные в других векторных программах для работы с изображениями (Adobe Illustrator® или CorelDraw®).

Для запуска этой функции в Business Edition пройдите в меню Файл и выберите “Открыть”. Если вы работаете на ПК, вам необходимо выбрать вид файла, который вы желаете открыть, и выбрать Ai, EPS либо CDR.

Вы можете выбрать функцию “Резать по слоям” и выбрать желаемые слои, либо выбрать “резать по линии цвета”, или же использовать функцию “Нет цвета”. Также вы можете поменять цвет ваших линий при помощи инструмента “Цвет линии”.

В качестве альтернативы, вы можете пользоваться программой Silhouette Connect™, чтобы вырезать эти файлы из их собственного программного обеспечения.



13.3 “Просмотр дизайна” и просмотр “Раскладки изображения”

Silhouette Studio® Business Edition предлагает различные варианты, позволяющие пользователям видеть как первоначальный “Просмотр дизайна” (расположение изображений с точки зрения дизайна), так и “Просмотр раскладки изображения” (показывает, как обработаны линии, которые будут видны при окончательном монтаже). Тогда как вы можете пользоваться традиционным “что видишь, то и получаешь Просмотром дизайна”, использование “Просмотра раскладки изображения” позволит максимизировать эффективность раскладки дизайнов, которые будут собраны на специальных материалах, обычно используемых в оформлениях.

Такой параллельный просмотр открывает доступ к другим функциям Business Edition, а именно — “Матричное копирование”, “Вложение раскладки изображения” и “Мозаика”.

При работе с Business Edition вы обнаружите два режима раскладки, отображающихся в верхней правой части монитора:

Просмотр дизайна

Выбирая этот режим, программное обеспечение перейдет в режим традиционного просмотра в виде одного окна и вырезке объектов такими, какими они были в своем первоначальном дизайне.

Просмотр раскладки изображения

Данный режим позволит осуществить параллельный просмотр вашего первоначального дизайна (“Просмотр дизайна” в левой части монитора) и просмотр того, как будет идти монтаж вашего продукта, или сам вырезаемый материал (“Просмотр раскладки изображения” в правой части монитора).



13.4 Мозаика

Silhouette Studio® Business Edition предлагает функцию автоматического “Фрагментирования”.

Функция “Мозаика” — метод, при котором более крупная работа может быть собрана из серии малых фрагментов.

К примеру, функция “Мозаика” позволяет пользователю смоделировать крупное изображение длиной и шириной в 24 дюйма и создать его в несколько шагов. Несмотря на то, что материал с таким размером невозможно вырезать в одно действие в виду лимита вырезки по ширине в 12 дюймов, функция “Мозаика” автоматически сегментирует работу на меньшие части, которые затем могут быть вырезаны и собраны в итоговом проекте длиной и шириной в 24 дюйма.

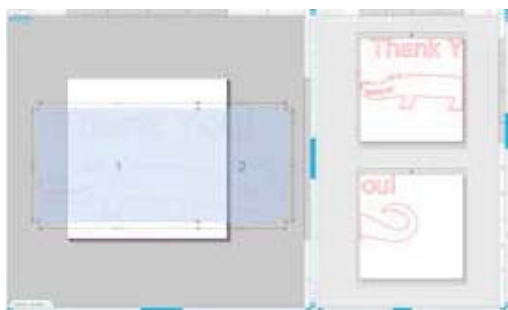
Функция “Мозаика” доступна только при использовании версии Business Edition в режиме “Раскладка изображения”.

Тогда как первоначальный дизайн может оставаться неизменным в исходной раскладке дизайна, функция “Мозаика” предлагает метод перестройки дизайна на несколько различных панелей, позволяя через серию более малых фрагментов создать итоговый продукт, который будет больше, чем изображение над которым велась работа.

На панели “Мозаика” доступны следующие опции:

Активная раскладка изображения

Эта опция включает и выключает функцию по желанию. Опция может сочетаться с другими функциями Business Edition, такими как “Вложение раскладки изображения” и “Копия матрицы”. (ВНИМАНИЕ: дизайн, отображающийся в режиме “Просмотр раскладки изображения” перегруппируется на несколько панелей, только если изображение превышает доступную для форматирования область.)



Когда функция “Мозаика” активна, “Просмотр дизайна” отобразит серию пронумерованных фрагментов, чтобы показать, как будет разбит проект на конечные вырезки.

Все это можно контролировать следующими инструментами, расположенными на панели “Мозаика”:

Настроить положение и размер — опции данного раздела позволят настроить размер фрагментов и их расположение в процессе сборки.

Сохранить соотношение сторон — данная опция позволит сохранить отношение ширины фрагмента к его высоте.

Авто — данная опция позволит изменить размер фрагментов на размер проекта, находящегося в процессе монтажа. Разграничительные линии фрагментов будут автоматически располагаться в соответствии с заданным размером изображения.

Персонализация — данная опция позволит форматировать фрагменты, сдвигая линии и точки пересечения.

Регулярная сетка — данная опция позволит менять размер фрагментов для поддержания ширины и высоты размеров конкретных фрагментов, а не менять постоянно их размер в зависимости от размера изображения.

Поле — данная опция позволит продублировать итоговую вырезку, которая может пригодиться при монтаже итоговой работы.

Показать размеры — данная опция позволяет показывать и скрывать размеры фрагментов.

Все плитки — данная опция позволит выбрать для работы все фрагменты.

Выбранная плитка — данная опция позволяет выбирать для работы отдельные фрагменты. Вы также можете нажать на фрагментах на “Просмотр раскладки изображения”, чтобы активировать или деактивировать их.

Разделение — данная опция позволяет отображать и скрывать размеры фрагментов.



13.5 Предварительный просмотр автоматического вложения

Silhouette Studio® Business Edition предлагает режим “Предварительного просмотра автоматического вложения”, при котором формы автоматически вложены в “Просмотр раскладки изображения” для того, чтобы эффективно использовать монтируемый материал, сохраняя при этом первоначальное расположение изображения в режиме “Просмотр дизайна”, позволяя таким образом пользователю продолжать форматировать и уточнять дизайн.

Функция “Вложение раскладки изображения” доступна только при использовании версии Business Edition в режиме “Раскладка изображения”.

Тогда как исходный дизайн может сохранять свою первоначальную раскладку, функция “Вложение раскладки изображения” предлагает метод перегруппировки собираемых объектов так, что позволяет использовать ваше изображение самым эффективным образом.

Следующие опции доступны на панели “Вложение раскладки изображения”:

Активное вложение — данная опция позволяет включать и выключать функцию. Опция может использоваться наряду с другими опциями Edition, такими как “Мозаика” и “Копия матрицы”.

Формы блокировки — данная опция позволит вкладывать вогнутые формы вместе более эффективным путем и пытаться сцеплять их, чтобы сохранить больше места на вашем изображении.

Поддерживать текстуру — при активации этой функции, вложение не позволяет изображениям вращаться или же вращаться только на 180 градусов. Данная опция может быть полезной при использовании зернистых изображений, когда необходимо удостовериться, что зернистость идет в желаемом направлении для конечных сборных изображений.

Выровнять — при активации этой функции, и когда изображения вращаются под беспорядочным углом в режиме “Просмотр дизайна”, функция “Выровнять” придаст изображению вертикальное положение, до того как выбрать лучший угол, под который вложить форму.

Слова целиком — данная опция позволит удерживать буквы слов, созданных текстовым инструментом вместе, вместо вкладывания каждой буквы по отдельности.

поддерживать группы — данная опция позволит сохранить любые группы изображений в их исходном расположении, вместо вкладывания каждого объекта по отдельности.

Вращения — опция вращения позволит увеличить или ограничить градус углов, под которым будут вращаться изображения. Например, настройка вращения “0” сохранит изображение под его исходным углом, тогда как вращение “2” позволит вращаться от 0 до 180 градусов. Настройка Вращение “4” позволит изображениям вращаться под углами 0, 90, 180 и 270. Чем больше номер вращения, тем больше угол вращения. Наличие параметров вращения объясняется тем, что хотя самая высокая настройка нацелена на более эффективное использование места, могут быть и случаи, в которых определенный угол изображения принципиально важен для работы.

Отсуп — данная опция позволяет контролировать минимальное расстояние между двумя примыкающими формами после их вложения.



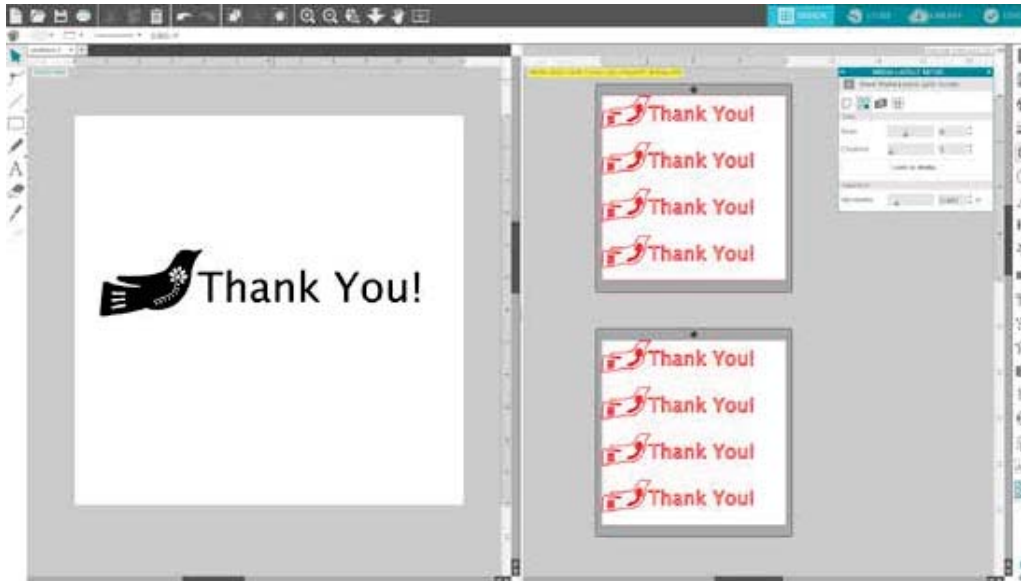
13.6 Функция Копия матрицы

Silhouette Studio® Business Edition предлагает функцию “Копия матрицы”. Данная функция позволит создавать матрицу различных копий одного и того же проекта, воспроизведенных во время процесса нарезки, но которые, тем не менее, не изменяют вашего исходного дизайна и не влияют на него.

Функция “Копирование” доступна только при использовании версии Business Edition в режиме “Раскладка изображения”.

Тогда как исходный дизайн может сохранять свою первоначальную раскладку, опции панели “Копирование” предлагают способ размножения дизайна для нарезки многочисленных копий.

Следующие опции доступны на панели “Копирование”:



Ряды — данная опция позволит выделить определенное количество рядов для работы.

Столбы — данная опция позволит выделить определенное количество столбов для работы.

По размеру материала — нажатие этой кнопки позволит вставить определенное количество рядов и столбов и удалит любые другие, которые превышают допустимый размер вашего изображения.

Разделение — горизонтальная опция определяет горизонтальное пространство между копиями, тогда как вертикальная опция определяет вертикальное пространство между копиями.

13.7 Функция “Автоматическая очистка”



Silhouette Studio® Business Edition предлагает инструмент “Настройки рамки”. Данная опция позволяет создавать линии очистки в пределах открытого линейного тракта для более легкой очистки таких материалов, как винил и теплообменник. Опции включают в себя пограничные линии очистки, а также внутренние линии очистки внутри открытого пространства дизайна (например, между буквами) для облегчения удаления лишнего материала после завершения нарезки.

Панель “Настройки рамки” доступна при использовании Business Edition в верхней правой части монитора.

Следующие опции доступны на панели “Настройки рамки”:

Показать рамку обрезки — данная опция позволяет создать автоматическую линию очистки вокруг всей работы нарезки.

Отсуп — данная опция позволит отрегулировать размеры наполнения для добавления или удаления пространства между границей и входящей границы очистки.

Линии очистки — опция “Линии очистки” позволит вложить внутренние линии очистки, так как они могут быть включены в изображение.

Все пограничные и внутренние линии очистки настраиваются на ходу, как только настройка сделана для расположения или изменения размеров объектов на вашем рабочем пространстве.

Все границы и линии очистки показаны синим цветом:



14 - Диагностика неисправностей

Ниже представлены рекомендации по устранению общих неисправностей, которые могут помочь вам в случае возникновения проблем.

14.1 Общие советы по устранению неисправностей

Лезвие не прорезает материал

Если вы работаете с оригинальным устройством Silhouette, убедитесь, что выемка на лезвии (черный “плавник” в основании лезвия) повернута вправо, в направлении синего индикатора питания в позиции на 3 часа. В положении, когда выемка повернута в этом направлении, лезвие будет слегка опущено, что позволит создать большее усилие при резке. Однако это относится только к оригинальной модели Silhouette.

Независимо от используемой модели Silhouette проблема может заключаться в позиции лезвия, если его недавно снимали для замены наконечника. Возможно, что лезвие не полностью вставлено в держатель и в связи с этим не обеспечивает хорошее качество разрезов. Для проверки разблокируйте лезвие, удерживая фиксатор на месте, и надавите на лезвие, чтобы оно полностью вошло в разъем держателя. Кроме того, можно проверить параметры в разделе Silhouette Cut Settings. Если резка выполняется с недостаточной глубиной или если используется более тонкий наконечник (синий или желтый), может быть необходимо настроить параметры резки или наконечника лезвия, чтобы они соответствовали типу бумаги или материала, по которому выполняется резка. Нажмите кнопку Test Cut, чтобы проверить правильность установленных настроек для используемого типа бумаги, прежде чем выполнять вырезку проекта. Если результаты пробной резки неудовлетворительные, скорее всего вам необходимо изменить параметры. Если пробная резка выполнена успешно, при резке проекта также не должно возникнуть проблем. Если вы обнаружите, что по какой-либо причине есть плохо прорезанные области, попробуйте выбрать функцию “Двойной проход” на панели “Отправить”, чтобы любые проблемные области были еще раз прорезаны в процессе резки.

Изображения получают смещенными при резке

При резке по обычной бумаге или картону без клейкой основы необходимо использовать лист подачи. Данная проблема может возникать, если основа для резки используется некорректно или применяется с материалами, для которых нет необходимости в ее использовании.

При использовании листа подачи необходимо удалить подложку для обнажения клейкой поверхности, которая удерживает материал при выполнении резки. Если по каким-либо причинам основа потеряла свои клеящие свойства и не фиксирует бумагу, в таком случае бумага может смещаться во время резки. Если вы используете основу для резки и бумага корректно размещена на ней и хорошо зафиксирована, причина может заключаться в том, что при загрузке в устройство Silhouette лист подачи или материала выровнен по левому краю устройства вместо выравнивания по приподнятой направляющей. Если лист подачи или материала некорректно выровнен по этой направляющей, в результате чего он не может быть захвачен сразу двумя белыми роликами, при резке лист подачи или материала будет сдвигаться, и изображение получится смещенным.

Каждый раз при включении устройства запускается мастер установки нового оборудования

Если компьютер предлагает вам установить программное обеспечение (несмотря на то, что оно уже установлено), скорее всего это происходит при включении устройства Silhouette или повторном подключении USB-кабеля после его отсоединения. Операционная система не распознает устройство и считает, что было подключено новое оборудование. Вы можете выполнить предложенную операцию установки, так как она просто предусматривает обновление драйверов. Драйвер содержится на установочном компакт-диске. Если программное обеспечение было загружено, драйвер можно найти на веб-сайте www.silhouetteamerica.com в разделе Support. Фактически для корректной работы программного обеспечения драйвер не требуется, однако его установка позволит отключить функцию Windows Plug & Play, которая пытается найти драйвера оборудования при подключении новых устройств. После переустановки драйверов запросы на установку перестанут появляться.

ПРИМЕЧАНИЕ. При установке драйвера может появиться предупреждающее сообщение Microsoft с уведомлением о том, что драйвер несет определенную угрозу безопасности и не прошел проверку на совместимость с Windows. Обратите внимание, что драйвер прошел детальное тестирование и будет безопасно работать с Windows XP, Windows Vista, Windows 7, и Windows 8. Нажмите кнопку “Продолжить”, чтобы выполнить установку драйвера.

Сразу после загрузки появляется сообщение “Unload Media” (только модель SD/CAMEO)

Это не ошибка. После того как вы выбрали один из вариантов загрузки, но возможно не загрузили материал в машину, устройство Silhouette считает, что материал был загружен и ожидает дальнейших команд для выполнения резки с компьютера или с использованием SD-карты. Поскольку устройство находится в состоянии ожидания резки, изначально будет показан вариант Unload Media. Данное сообщение отображается в случае, если материал был загружен некорректно или если он не сразу был вставлен в устройство. После завершения резки будет снова показано данное сообщение для уведомления о необходимости извлечения материала.

Если вы еще не загрузили материал и случайно нажали кнопку Enter, вы можете нажать кнопку Unload Media и затем вновь пролистать список вариантов загрузки на ЖК-экране устройства Silhouette SD, чтобы корректно загрузить материал для резки.

Лист подачи застрял в устройстве Silhouette (только модель SD/CAMEO)

Включите устройство Silhouette SD и нажимайте клавиши со стрелками на ЖК-экране устройства Silhouette до тех пор, пока не появится вариант Unload Media. После отображения этого варианта нажмите кнопку Enter. Если подложка была извлечена не полностью, повторяйте это действие до тех пор, пока она не будет выгружена полностью. Также можно отключить устройство Silhouette SD и вручную извлечь подложку из устройства.

Устройство Silhouette работает с шумом

Поднимите крышку Silhouette и убедитесь, что лента, соединяющая мотор с корпусом устройства, была удалена. Если этого не было сделано, то при включении устройства могут возникать шумы. Если лента была оставлена, это не должно приводить к каким-либо повреждениям, однако устройство может издавать нетипичные шумы. Удалите ленту и включите устройство Silhouette. Если это не является причиной, следует помнить, что, к сожалению, устройство Silhouette не может работать бесшумно. Звуки, которые вы слышите, являются нормальными.

ОШИБКА: Could not connect to the Silhouette (Не удается установить соединение с устройством Silhouette)

Если после открытия окна Send to Silhouette для отправки проекта на устройство Silhouette появляется это сообщение, необходимо проверить соединение USB-кабеля с компьютером и устройством Silhouette. Отключите питание устройства Silhouette и отсоедините USB-кабель с обеих сторон. Затем включите питание устройства Silhouette и вновь подключите USB-кабель к компьютеру и устройству Silhouette. Если проблему устранить не удалось, закройте программу Silhouette Studio и перезапустите компьютер.

ОШИБКА: Detection of registration marks failed (Не удалось распознать метки совмещения)

При использовании функции Registration Marks в проектах печати и резки извлеките и повторно загрузите материал или лист подачи в устройство Silhouette. Чаще всего эта ошибка возникает, если материал или лист подачи был загружен некорректно без выравнивания по меткам направляющей либо был выбран некорректный метод загрузки (“Load media” вместо “Load w/Carrier”).

Загрузка прерывается или время загрузки продолжает увеличиваться

Если загрузка останавливается и/или расчетное время продолжает увеличиваться, тогда как количество изображений, которые еще не загружены, не изменяется, откройте меню Preferences и нажмите кнопку Advanced. В появившемся окне измените параметр HTTP Sockets таким образом, чтобы оставшееся время загрузки начало уменьшаться.

14.2 Калибровка

Калибровка устройства необходима только для регулирования настроек для вырезания, т.к. это относится к задачам по Печати и вырезанию (Print & Cut), и для настройки разрезов, т.к. это относится к печатной информации. Данные действия должны производиться, только если у вас есть конкретные сомнения по поводу выравнивания линий для вырезания относительно контура печатаемых изображений во время выполнения задач по Печати и вырезанию, при которых используются регистрационные отметки (Registration Marks). Эти параметры можно найти, если щелкнуть правой кнопкой мыши в меню Отправить в Silhouette и выбрать Калибровка.

При выполнении калибровки рекомендуется использовать перо для рисования, чтобы получить более четкие результаты и внести необходимые корректировки.



Для выполнения калибровки выберите команду Print the Calibration Test Page, чтобы напечатать пробную страницу на домашнем принтере. Не вносите никаких изменений на калибровочной странице, отображаемой на экране. После печати страницы поместите лист на основу для резки, как показано на экране. При использовании устройства Silhouette SD необходимо выбрать вариант Load w/ Media на устройстве.

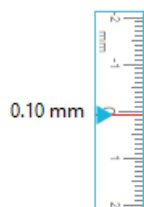
После загрузки листа с помощью кнопок со стрелками на экране расположите лезвие, совместив его с первым перекрестием в области, выделенной зеленым цветом на экране компьютера, то есть с левым верхним углом первой метки.

Завершив позиционирование лезвия, нажмите кнопку Calibrate. Устройство Silhouette попытается считать метку и выполнить разрез/нарисовать линию по перекрестию.

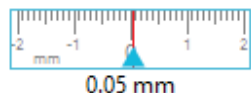
Если линия смещена, вам необходимо будет внести корректировку, точно измерив смещение нарисованной или вырезанной линии вверх/вниз или влево/вправо от требуемого положения. Для этого измерьте расстояние между исходной напечатанной меткой и полученной фактической меткой.

Если полученная горизонтальная метка выше или ниже напечатанной метки, необходимо скорректировать значение на вертикальной панели на измеренную величину отклонения напечатанной метки от фактической.

Если полученная вертикальная метка выше или ниже напечатанной метки, необходимо скорректировать значение на горизонтальной панели на измеренную величину отклонения напечатанной метки от фактической.



При необходимости данную операцию можно повторить. Используя кнопки со стрелками, совместите лезвие с зеленой областью следующего перекрестия, показанной на экране, и нажмите кнопку Calibrate. Оцените результаты и внесите необходимые корректировки. Продолжайте выполнение калибровки до тех пор, пока фактические метки не будут совпадать с напечатанными метками.



Инструмент Регулировка расстояния можно найти, если щелкнуть правой кнопкой мыши в меню Отправить в Silhouette и выбрать Регулировка расстояния. Он должен использоваться только, если вы заметили, что размеры вашего изображения на экране отличаются от актуального точно отмеренного размера. Случаи использования таких настроек должны быть крайне редкими.

Чтобы воспользоваться этим инструментом, на домашнем принтере выполните операцию Print the Calibration Test Page и поместите напечатанный лист на основу для резки, как показано на экране. При использовании устройства Silhouette SD необходимо выбрать вариант Load w/ Media на устройстве. После загрузки листа нажмите кнопку Cut the Distance Adjustment Test Lines.

Будет вырезано две линии в позиции 1 и 2, как показано на странице. Измерьте точное расстояние между двумя линиями и скорректируйте позицию указателя на горизонтальной панели в разделе Distance Adjustment в соответствии с измеренным значением. После внесения изменений будет применено скорректированное расстояние. Теперь вы можете закрыть окно Calibration и приступить к выполнению резки. Дополнительное тестирование не требуется, так как последующие разрезы дадут такие же результаты, которые будут соответствовать скорректированным значениям. Данную проверку требуется выполнять только один раз.

14.3 Контактная информация для получения поддержки

Для получения дополнительной поддержки можно воспользоваться следующими ресурсами:

Веб-сайт: www.silhouetteamerica.com

Эл. почта: support@silhouetteamerica.com

Телефон: 1-800-859-8243 (бесплатно в США и Канаде)

Компания Silhouette America, Inc находится в городе Lehi, штат Юта. Время работы: с 8:00 до 17:00 (GMT-7).

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

July 2017, 11th edition
Silhouette America, Inc.

Silhouette Studio Ярлыки

ДОКУМЕНТ	PC	MAC
 новый документ	ctrl + n	cmd + n
 открыть	ctrl + o	cmd + o
 сохранить	ctrl + s	cmd + s
 печать	ctrl + p	cmd + p
 копировать	ctrl + c	cmd + c
 вставить	ctrl + v	cmd + v
 резать	ctrl + x	cmd + x
 отменить	ctrl + z	cmd + z
 повторить	ctrl + shift + z	cmd + shift + z
 панорамировать	spacebar	spacebar
 перетащить зум	z	z
 по размеру окна	ctrl + 1	cmd + 1
ФАЙЛ	PC	MAC
сохранить как...	ctrl + shift + s	cmd + shift + s
сохранить в библиотеке	ctrl + alt + r	cmd + alt + r
заккрыть	ctrl + w	cmd + w
выйти	ctrl + q	cmd + q
РЕДАКТИРОВАТЬ	PC	MAC
вставить поверх	ctrl + f	cmd + f
дублировать	ctrl + d	cmd + d
выделить всё	ctrl + a	cmd + a
отменить выделение	ctrl + shift + a	cmd + shift + a
орфография	F7	F7
настройки	ctrl + k	cmd + k

ИНСТРУМЕНТЫ	PC	MAC
 выбрать	v	v
 править точки	a	a
 линия	\	\
 прямоугольник	r	r
 скругленный прямоугольник	shift + r	shift + r
 эллипс	e	e
 многоугольник	p	p
 кривой	c	c
 от руки	f	f
 от руки (гладкий)	shift + f	shift + f
 дуга	shift + a	shift + a
 обычный многоугольник	shift + p	shift + p
 текст	t	t
 ластик	shift + e	shift + e
 нож	k	k
 показать область рисования	ctrl + alt + d	cmd + alt + d
 показать библиотеку	ctrl + alt + l	cmd + alt + l
 показать он-лайн магазин	ctrl + alt + s	cmd + alt + s
 пипетка	i	i
ВЫПОЛНЯЕТСЯ РЕЗКА	PC	MAC
 отправить в silhouette	ctrl + l	cmd + l
 настройки резки	ctrl + F2	cmd + F2
 метки совмещения/настройка	ctrl + F3	cmd + F3

УСТРАИВАТЬ	PC	MAC
 на передний план	ctrl + shift +]	cmd + shift +]
 переместить вперёд	ctrl +]	cmd +]
 переместить назад	ctrl + shift + [	cmd + shift + [
 на задний план	ctrl + [	cmd + [
ДУБЛИРОВАТЬ	PC	MAC
 дублировать слева	ctrl + ←	cmd + ←
 дублировать справа	ctrl + →	cmd + →
 дублировать сверху	ctrl + ↑	cmd + ↑
 дублировать снизу	ctrl + ↓	cmd + ↓
 отразить слева	alt + shift + ←	alt + shift + ←
 отразить справа	alt + shift + →	alt + shift + →
 отразить сверху	alt + shift + ↑	alt + shift + ↑
 отразить снизу	alt + shift + ↓	alt + shift + ↓
 1 копия с поворотом	ctrl + shift + F1	cmd + shift + F1
 2 копии с поворотом	ctrl + shift + F2	cmd + shift + F2
 3 копии с поворотом	ctrl + shift + F3	cmd + shift + F3
 5 копии с поворотом	ctrl + shift + F5	cmd + shift + F5
 3 в ряд	ctrl + shift + →	cmd + shift + →
 4 в ряд	ctrl + alt + →	cmd + alt + →
 3 в столбец	ctrl + shift + ↓	cmd + shift + ↓
 4 в столбец	ctrl + alt + ↓	cmd + alt + ↓
 залить страницу	ctrl + shift + f	cmd + shift + f
МОДИФИЦИРОВАТЬ	PC	MAC
 объединение	ctrl + shift + w	cmd + shift + w

ВИД	PC	MAC
 показать сетку	g	g
 настройка	ctrl + F4	cmd + F4
 инструменты страницы	ctrl + F1	cmd + F1
 принт окантовка	ctrl + shift + p	cmd + shift + p
 вырезать границы	ctrl + shift + l	cmd + shift + l
ОБЪЕКТ	PC	MAC
 сгруппировать	ctrl + g	cmd + g
 разгруппировать	ctrl + shift + g	cmd + shift + g
 создать составной контур	ctrl + e	cmd + e
 освободить составной контур	ctrl + shift + e	cmd + shift + e
ДРУГОЕ	PC	MAC
 метки совмещения	m	m
 стиль вырезки = резать	ctrl + t	cmd + t
 стиль вырезки = не резать	ctrl + shift + t	cmd + shift + t
 линейка	ctrl + r	cmd + r
 перекрестие	ctrl + =	cmd + =
 редактировать	double click	double click
 прокрутка	ctrl + scroll wheel	cmd + scroll wheel
 приблизить/отдалить	alt + scroll wheel	alt + scroll wheel