

# Spis treści

| Umowa użytkowania oprogramowania1               |
|---|
| 1 – Informacje ogólne3                          |
| 1.1 Wymagania systemowe                         |
| 1.2 Przegląd funkcji4                           |
| 1.3 Formaty plików oprogramowania5              |
| 1.4 Dostępne treści cyfrowe6                    |
| 2 - Instalacja Silhouette Studio <sup>®</sup> 7 |
| 2.1 Pobranie7                                   |
| 3 - Ogólny zarys programu8                      |
| 3.1 Otwieranie programu8                        |
| 3.2 Sekcje programu9                            |
| 3.3 Obszar cięcia / drukowania11                |
| 3.4 Otwieranie dokumentów12                     |
| 3.5 Zakładki dokumentów13                       |
| 3.6 Rozmiary dokumentów14                       |
| 3.7 Orientacja cięcia15                         |
| 3.8 Przeglądanie i przybliżanie17               |
| 3.9 Ustawienia18                                |
| 4 - Rysowanie / edycja obrazów21                |
| 4.1 Podstawowe narzędzia do rysowania21         |
| 4.2 Edycja obrazów23                            |
| 4.3 Narzędzia linii27                           |
| 4.4 Narzędzia wypełniania29                     |
| 5 - Tekst                                       |
| 5.1 Tworzenie tekstu                            |
| 5.2 Manipulowanie tekstem                       |
| 5.3 Tekst do ścieżki37                          |

| 6 - Manipulowanie obrazami                   | .38 |
|--|-----|
| 5.1 Podstawy                                 |     |
| 6.2 Grupowanie / rozgrupowywanie             | 41  |
| 5.3 Złożone ścieżki                          | 43  |
| 6.4 Przemieszczanie obrazów                  | 45  |
| 5.5 Obracanie                                | 46  |
| 5.6 Skalowanie                               | 47  |
| 5.7 Odbicie lustrzane                        | 50  |
| 5.8 Aranżowanie                              | 51  |
| 5.9 Wyrównywanie                             | 53  |
| 5.10 Replikowanie                            | 55  |
| 6.11 Zagnieżdżanie (tylko Designer Edition). | 57  |
| 5.12 Opcje spajania i modyfikacji            | 58  |
| 5.13 Opcje kompensacji                       | 61  |
| 5.14 Opcje odwzorowywania                    | 62  |
| 7 - Biblioteka i Sklep online Silhouette     | .63 |
| 7.1 Biblioteka                               | 64  |
| 7.2 Sklep online Silhouette                  | 66  |
| 3 - Zapis                                    | .73 |
| 9 - Cięcie / szkicowanie                     | .74 |
| 9.1 Wysyłanie                                | 74  |
| 9.2 Wykonywanie testu cięcia                 | 79  |
| 9.3 Cięcie / szkicowanie                     | 80  |
| LO - Drukuj i tnij                           | .81 |
| LO.1 Punktury                                | 81  |
| LO.2 Cięcie wydrukowanych obrazów            | 82  |
| 11 - PixScan                                 | .84 |

| 11.1 Import ze skanera                      | 84   |
|---|------|
| 11.2 Import z aparatu                       | 85   |
| 11.3 Korzystanie z obrazów PixScan          | 87   |
| 12 - Funkcje Curio                          | 88   |
| 12.1 Wytłaczanie                            | 88   |
| 12.2 Kropkowanie                            | 92   |
| 12.3 Korzystanie z różnych narzędzi z Curio | 95   |
| 13 - Funkcje wersji Designer Edition Plus   | 96   |
| 13.1 Aplikacje haftowane                    | 96   |
| 13.2 Zaawansowane kryształy                 | 98   |
| 13 - Funkcje Business Edition               | .102 |
| 13.1 Obsługa wielu urządzeń tnących         | .102 |
| 13.2 Kompatybilność z plikami Ai/EPS/CDR    | .103 |
| 13.3 Widok projektu, a widok układu         |      |
| strony materiału                            | .103 |
| 13.4 Funkcja kafelkowania                   | .104 |
| 13.5 Podgląd automatycznego                 |      |
| zagnieżdżania                               | .106 |
| 13.6 Funkcja kopii matrycy                  | .108 |
| 13.7 Funkcja zautomatyzowanej               |      |
| linii usuwania                              | .109 |
| 14 - Rozwiązywanie problemów                | .110 |
| 14.1 Najczęstsze problemy                   | .110 |
| 14.2 Kalibracja                             | .113 |
| 14.3 Dane kontaktowe dla dalszego           |      |
| wsparcia                                    | .115 |
| Silhouette Studio® Shortcuts                | .116 |

### Umowa użytkowania oprogramowania

Silhouette America Corporation ("Silhouette America") niniejszym zapewnia nabywcy oraz uprawnionemu użytkownikowi ("Użytkownik") prawo do korzystania z oprogramowania ("Oprogramowanie") zgodnie z określonymi warunkami handlowymi. Poprzez zakup lub użytkowanie Oprogramowania, Użytkownik akceptuje określone tutaj warunki handlowe oraz dobrowolnie się nimi wiąże.

#### 1. Prawa autorskie

Wszelkie prawa autorskie związane z Oprogramowaniem oraz towarzyszącymi mu materiałami drukowanymi takimi jak np. instrukcje, należą do osób lub organizacji wskazanych w Oprogramowaniu lub materiałach drukowanych.

#### 2. Licencja

Użytkownik może korzystać z Oprogramowania tylko na jednym komputerze jednocześnie.

#### 3. Kopiowanie i modyfikacja

(1) Użytkownik może utworzyć kopię bezpieczeństwa Oprogramowania przez jego skopiowanie.

(2) Użytkownik nie może modyfikować, łączyć, zmieniać, ani w żaden inny sposób dostosowywać Oprogramowania, niezależnie od metody, włączając w to dezasemblację i dekompilację.

#### 4. Wykorzystanie przez strony trzecie

Użytkownik nie może przenieść, przypisać, ani w żaden inny sposób zbyć na rzecz stron trzecich praw związanych z Oprogramowaniem lub jego użytkowaniem.

#### 5. Gwarancja

(1) Jeśli Oprogramowanie nie będzie działało poprawnie z powodu fizycznych wad CD instalacyjnego, skontaktuj się z Silhouette America. CD z Oprogramowaniem zostanie wymienione w przypadku fizycznej wady produkcyjnej, bądź alternatywnie zostanie zapewniony odnośnik pozwalający na pobranie oprogramowania. Wybór metody pozostaje w gestii Silhouette America.

(2) Silhouette America udziela gwarancji na nośnik CD wyłącznie w powyższej sytuacji.

(3) Silhouette America dostarcza Oprogramowanie na zasadzie "stanu faktycznego". Ani Silhouette America, ani dostawca nie gwarantują użyteczności i efektów, które mogą być osiągnięte z wykorzystaniem Oprogramowania i towarzyszącej mu dokumentacji. Ani Silhouette America, ani dostawca nie dają żadnych gwarancji: wyrażonych, bądź dorozumianych dotyczących naruszenia praw stron trzecich wynikającego z użytkowania Oprogramowania, bądź towarzyszących mu instrukcji, ani dotyczących komercyjnej użyteczności Oprogramowania lub jego przydatności do szczególnych celów. Ani Silhouette America, ani dostawca nie przyjmują żadnej odpowiedzialności za przypadkowe, uboczne, ani szczególne szkody wynikające z użytkowania Oprogramowania lub towarzyszących instrukcji, w żadnych okolicznościach, włączając przypadki, w których możliwość wystąpienia konkretnych szkód została wskazana Użytkownikowi przez dostawcę. Ponadto ani Silhouette America, ani dostawca nie przyjmują żadnej odpowiedzialności za roszczenia wysuwane przez strony trzecie.

#### Zastrzeżone znaki handlowe

Nazwy firm i produktów opisanych w tej instrukcji są zastrzeżonymi znakami handlowymi ich odpowiednich właścicieli.

### Zastrzeżenie

Niektóre ilustracje oprogramowania wykorzystane w tej instrukcji zostały wykonane na etapie jego rozwoju i mogą różnić się nieco od rzeczywistych. Różnice nie dotyczą rozmieszczenia funkcji i ustawień.

# O instrukcji

Zadaniem tej instrukcji jest przekazanie w ogólnym zarysie informacji dotyczących tego, jak korzystać z oprogramowania Silhouette Studio<sup>®</sup>. Podczas gdy inne urządzenia tnące mogą okazać się kompatybilne, instrukcja ta zakłada korzystanie z elektronicznych narzędzi tnących Silhouette. Instrukcje dotyczące korzystania z narzędzi tnących Silhouette można znaleźć w kolejnych dokumentach dołączonych do sprzętu Silhouette, włączając w to instrukcje dotyczące przygotowywania Silhouette do cięcia lub szkicowania, ładowania materiałów i korzystania z funkcji karty SD (tylko modele SD i CAMEO) do cięcia bezpośrednio z urządzenia Silhouette.

(1) Zawartość tej instrukcji nie może być bez zgody kopiowana — ani w całości, ani we fragmentach.

(2) Szczegóły i specyfikacje produktu podane w tej instrukcji mogą ulegać zmianie bez uprzedzenia.

(3) Instrukcja ta została przygotowana z najwyższą starannością, aby zapewnić jasność i precyzję zawartych w niej informacji. W przypadku wszelkich pytań prosimy o kontakt z Silhouette America lub ze swoim dostawcą.

(4) Prosimy pamiętać, że Silhouette America nie przyjmuje żadnej odpowiedzialności za jakiekolwiek zobowiązania wynikające z użytkowania tej instrukcji i oprogramowania.

## 1 – Informacje ogólne

Silhouette Studio<sup>®</sup> jest oprogramowaniem do rysowania / edycji / przygotowywania wyjściowego, które umożliwia tworzenie danych obrysów i wydruków, na które składają się obiekty i tekst, a następnie przekazanie stworzonych danych do elektronicznych urządzeń tnących Silhouette. Możliwe są rozmaite zastosowania, włączając cięcie i perforowanie materiałów dla 2-wymiarowych projektów, tworzenie 3 wymiarowych składanych modeli z wyciętych szablonów, a także szkicowanie grafik wektorowych. Oprogramowanie jest kompatybilne ze wszystkimi modelami Silhouette. Oprogramowanie obsługuje również inne modele ploterów Graphtec z serii CC100 – CC300. Funkcje i efekty cięcia nie mogą zostać zagwarantowane dla kompatybilnych ploterów lub elektronicznych urządzeń tnących producentów innych niż Silhouette America. Niektóre funkcje, takie jak funkcja drukuj i tnij, mogą nie być dostępne dla kompatybilnych urządzeń tnących innych niż te oferowane przez Silhouette America. Silhouette Studio<sup>®</sup> wspiera również wygodne funkcje umożliwiające przechwytywanie danych obrazów i automatyczne tworzenie punktur do zastosowania z funkcją drukuj i tnij.

#### 1.1 Wymagania systemowe

Do korzystania z Silhouette Studio<sup>®</sup> wymagane jest następujące środowisko systemowe.

#### System operacyjny:

Windows – Vista/7 (32-bit albo 64-bit)

Mac – OS X 10.6.8 albo nowszy

CPU: Pentium III 800 MHz albo wyższy

Pamięć: zalecane 1GB RAM

Monitor: zalecany 1024 x 768 True-color (tryb kompaktowych przycisków dostępny na komputerach przenośnych)

#### Mysz lub tablet graficzny

#### Napęd CD-ROM (do instalacji)

Wspierane urządzenia tnące: Silhouette (oryginalny), Silhouette SD, Silhouette CAMEO<sup>®</sup>, Silhouette Portrait<sup>®</sup>, Craft ROBO oraz modele Graphtec (CC100, CC200, CC300/CC330, CC300L/CC330L)

Wspierane drukarki: Drukarki kompatybilne z Windows lub Mac (do zastosowania z funkcją drukuj i tnij zdecydowanie zalecane są drukarki atramentowe).

### 1.2 Przegląd funkcji

Oprogramowanie Silhouette Studio<sup>®</sup> zawiera m.in. następujące funkcje i udogodnienia:

- Import plików rozmaitych formatów
- Technologia drukuj i tnij (wymaga drukarki)
- Możliwość pobrania dostępnych na wyłączność treści cyfrowych
- Organizacja i optymalizacja biblioteki obrazów
- Cięcie plików czcionek zainstalowanych na komputerze
- Manipulowanie tekstem:
  - o Zawijanie słów i liter
  - o Wyrównywanie
  - o Kontrola odstępów między literami
  - o Dostosowanie tekstu do ścieżki
- Rysowanie własnych obrazów w formatach drukuj i tnij, włączając:
  - o Linie
  - o Okręgi, kwadraty, zaokrąglone prostokąty
  - o Wielokąty i zaokrąglone linie
  - o Narzędzie swobodnego rysowania
- Skalowanie obrazów do konkretnych specyfikacji
- Grupowanie i rozgrupowywanie zestawów linii do manipulacji
- Edycja i manipulowanie punktami tekstu i obrazów
- Usuwanie fragmentów obrazów przy użyciu narzędzia swobodnego wymazywania
- Spajanie obrazów
- Tworzenie efektów cieniowania
- Aranżacja obrazów z następującymi możliwościami:
  - o Transformacja
  - o Obracanie
  - o Wyrównywanie
  - o Replikacja
  - o Modyfikacja
- Manipulowanie typami linii dla uzyskania różnych sposobów cięcia
- Tworzenie własnych obrazów drukuj i tnij, poprzez wypełnianie obrazów własnymi kolorami, gradientami i wzorami.
- Nielimitowane kroki "cofnij" i "powtórz"

#### 1.3 Formaty plików oprogramowania

Oprogramowanie Silhouette Studio<sup>®</sup> korzysta z własnego formatu pliku .STUDIO, składającego się z grafiki wektorowej dla linii oraz danych dotyczących koloru wypełnienia / gradientu przeznaczonego do drukowania / cięcia. Silhouette pozwala również otwierać\* następujące formaty wektorowe w formacie Ready to Cut:

- GSD/GST (pliki programu ROBO Master)
- DXF
- SVG (wyłącznie Designer Edition)

Oprogramowanie Silhouette Studio<sup>®</sup> potrafi również importować niektóre inne formaty obrazów wektorowych i rastrowych w celu ich odwzorowywania i tworzenia linii cięcia dla funkcji drukuj i tnij. Następujące dodatkowe typy plików mogą zostać importowane:

- JPG
- BMP
- PNG
- GIF
- WMF
- PDF (wyłącznie Designer Edition)

Poza plikami, które mogą zostać otwarte lub importowane, Silhouette Studio<sup>®</sup> ma również dostęp do czcionek. Prosimy pamiętać, że Silhouette America nie może zagwarantować jakości i skuteczności czcionek innych niż dostarczone przez naszą firmę, ponieważ nie wszystkie czcionki zostały zaprojektowane z myślą o cięciu i szkicowaniu.

W oprogramowaniu Silhouette możesz również tworzyć własne obrazy przygotowane do cięcia. Oprogramowanie Silhouette posiada wbudowane proste narzędzia do projektowania wektorowego, które to umożliwiają.

\*Nie wszystkie funkcje tego rodzaju plików będą dostępne po zaimportowaniu do oprogramowania Silhouette Studio®.

#### 1.4 Dostępne treści cyfrowe

Oprogramowanie Silhouette Studio<sup>®</sup> od razu udostępnia wcześniej zdefiniowane wzory. Będą one dostępne zaraz po podłączeniu i włączeniu Twojego elektronicznego narzędzia do cięcia.



Predefiniowane kształty będą się różnić w zależności od wybranego elektronicznego urządzenia tnącego Silhouette.

Dodatkowe treści są dostępne za pośrednictwem sklepu internetowego Silhouette (dostępny poprzez oprogramowanie Silhouette Studio<sup>®</sup>). Sklep ten udostępnia i umożliwia zakup treści cyfrowych dla oprogramowania, udostępnianych przez artystów Silhouette America, jak również niezależnych twórców i firmy, co zapewnia zróżnicowanie dostępnych treści. Dalsze informacje nt. sklepu i pobierania treści zostaną podane w dalszej części tej instrukcji

# 2 - Instalacja Silhouette Studio®

#### 2.1 Pobranie

Silhouette Studio<sup>®</sup> to darmowy program do pobrania z witryny silhouetteamerica.com. Postępuj zgodnie z instrukcjami, aby pobrać oprogramowanie na swój komputer. Koniecznie wybierz odpowiedni system operacyjny, w zależności od używanego komputera (PC lub MAC).

NOTA DLA UŻYTKOWNIKÓW WINDOWS: Podłączenie elektronicznego urządzenia tnącego Silhouette do komputera za pomocą przewodu USB i jego włączenie może skutkować pojawieniem się okna "Kreatora znajdowania nowego sprzętu" z zaleceniem instalacji sterownika. Możesz kontynuować automatyczne wyszukanie i zainstalować sterownik znajdujący się na CD instalacyjnym. Sterownik nie jest wymagany do prawidłowego funkcjonowania oprogramowania Silhouette Studio<sup>®</sup>, ale może zostać zainstalowany, aby rozwiązać problem z automatyczną funkcją Windows "Plug and Play", która nakazuje instalację sterownika za każdym razem, gdy urządzenie Silhouette zostaje włączone.

# 3 - Ogólny zarys programu

#### 3.1 Otwieranie programu

Aby otworzyć oprogramowanie na PC, odszukaj ikonę na pulpicie i kliknij ją dwukrotnie. Jeśli ikona nie została utworzona podczas instalacji, przejdź do Menu Start systemu Windows i wybierz Silhouette Studio<sup>®</sup>, aby uruchomić program.

Aby uruchomić oprogramowanie na Mac, otwórz folder Aplikacje i włącz Silhouette Studio®

Ikona Silhouette Studio<sup>®</sup> wygląda następująco:



Po otwarciu, program powinien wskazywać dostępne dokumenty początkowe oraz obszar roboczy, we wskazany poniżej sposób:



#### 3.2 Sekcje programu

Ta znajdująca się w lewej górnej części ekranu sekcja opisuje funkcje zarządzania dokumentem, takie jak: otwieranie, zapisywanie, wysyłanie dokumentów do drukarki lub do elektronicznego urządzenia tnącego Silhouette.

#### Ogólne zarządzanie dokumentem



Ta znajdująca się w lewej górnej części ekranu sekcja opisuje funkcje zarządzania dokumentem, takie jak: otwieranie, zapisywanie, wysyłanie dokumentów do drukarki lub do elektronicznego urządzenia tnącego Silhouette.

#### Narzędzia edycji standardowej



Ta położona wzdłuż lewej górnej części ekranu sekcja służy do podstawowego kopiowania / wklejania / wycinania oraz korzystania z poleceń cofnij / ponów znajdujących się również we wielu innych programach.

#### Narzędzia przybliżania



Ta położona wzdłuż lewej górnej części ekranu sekcja służy do podstawowego przybliżania i oddalania, umożliwiającego przeglądanie fragmentów dokumentu z bliższej lub dalszej perspektywy.



#### Narzędzia Silhouette Studio®

Ta położona wzdłuż prawej górnej części ekranu sekcja oferuje zakres narzędzi do wypełniania obrazów, modyfikowania linii, dostosowywania właściwości tekstu, dopasowywania i replikacji obrazów oraz dostosowywania strony i warunków cięcia.

#### Narzędzia do rysowania

Ta położona wzdłuż lewej strony ekranu sekcja oferuje narzędzia wykorzystywane do zaznaczania oraz rysowania obrazów, jak również możliwość upuszczania tekstu bezpośrednio na obszar roboczy

#### Zakładki

Zakładki w prawym górnym rogu ekranu umożliwiają nawigację do strony wzorów, sklepu, biblioteki oraz panelu wysyłania.



#### Pasek szybkiego dostępu

Ta położona wzdłuż góra części ekranu sekcja dostarcza zakres narzędzi służących do grupowania i zaznaczania obrazów, duplikowania i usuwania obiektów, ustawiania priorytetów położenia obrazów (przenoszenie obrazów na wierzch i wysyłanie na spód, za inne obrazy) oraz ich spajania i kompensacji.

#### 3.3 Obszar cięcia / drukowania W obszarze roboczym znajdują się dwie sekcje:

- Biały obszar roboczy
- Szary obszar podtrzymania

Biały obszar roboczy oznacza aktywny obszar dokumentu. Obrazy mogą być umieszczane, bądź rysowane na tym obszarze, jak również na szarym obszarze podtrzymania. Wszelkie obrazy znajdujące się na szarym obszarze są niewidoczne dla Twojego urządzenia tnącego lub drukarki. Możesz zdecydować się na umieszczenie obrazów na boku, gdy nie chcesz włączać ich w swojej pracy przeznaczonej do wydruku lub cięcia.

W obrębie białego obszaru roboczego zauważysz czerwoną linię. Granica ta oznacza aktywny obszar cięcia. Urządzenie tnące będzie w stanie rozpoznać i wyciąć to co znajduje się wewnątrz tego czerwonego obrysu. Wszystkie obrazy wysłane do cięcia do Silhouette powinny znajdować się w tym obszarze.



#### 3.4 Otwieranie dokumentów

Po otwarciu, program zawsze stworzy dla Ciebie nowy dokument. Możesz również w dowolnej chwili wybrać nowy obszar roboczy, aby rozpocząć nowy projekt. Aby otworzyć nowy dokument, możesz użyć opcji "nowy" z menu "plik", albo wybrać ikonę "nowy":



Aby otworzyć istniejące dokumenty możesz użyć opcji "otwórz" z menu "plik", albo wybrać ikonę "otwórz":

Konieczne będzie wskazanie ścieżki lokalizacji w której znajduje się pożądany plik. Oprogramowanie Silhouette Studio<sup>®</sup> może otwierać za pomocą funkcji "otwórz" następujące typy plików nadających się do cięcia:

- STUDIO (pliki Silhouette Studio®)
- GSD/GST (pliki programu Graphtec ROBO Master)
- DXF \*
- SVG (wyłącznie Designer Edition)

\* Silhouette Studio<sup>®</sup> obsługuje wyłącznie następujące funkcje DXF: Łuk, Okrąg, Elipsa, Linia, PoliliniaDW, Krzywa oraz Tekst

Funkcja "otwórz" zapewnia również dostęp do podstawowych typów plików nie będących w formacie przygotowanym do cięcia, które jednak mogą zostać zaimportowane do drukowania i cięcia. Korzystając z PC konieczne będzie wybranie "wszystkie pliki" jako typu pliku, podczas szukania pliku do otwarcia, zapisanego w innym formacie.

Lista ostatnio otwartych dokumentów jest dostępna w menu "plik" pod opcją "otwórz ostatnie".

Możesz również skorzystać z opcji scalenia z menu "plik", aby otworzyć dowolny plik w tym samym obszarze roboczym, zamiast otwierania nowego obszaru roboczego kolejnego dokumentu.

Wreszcie, kompatybilne pliki mogą być również otwierane przez przeciągnięcie zapisanego pliku z Twojego komputera bezpośrednio na obszar roboczy w programie.

#### 3.5 Zakładki dokumentów

Każdy nowy lub otwarty dokument udostępnia zakładkę nowego dokumentu w lewej dolnej części ekranu.



Zakładka będzie opisana jako "nienazwany" do czasu, aż nie zapiszesz pliku pod konkretną nazwą. W przypadku otwarcia istniejącego dokumentu wyświetlona zostanie nazwa pliku. Biała zakładka będzie zawsze oznaczać aktywny dokument, podczas gdy wszystkie nieaktywne otwarte dokumenty będą wyświetlane na szaro. Możesz kliknąć dowolną nieaktywną zakładkę, aby przywołać ją jako aktywny obszar roboczy i wybierać pomiędzy otwartymi dokumentami. Kliknięcie "x" zamknie dowolny otwarty obszar roboczy.



#### 3.6 Rozmiary dokumentów

Gdy nowy dokument zostaje otwarty, domyślny rozmiar dokumentu będzie zawsze ustawiony na standardowy format listowy (8,5" x 11") dla modeli: Silhouette (oryginalny), Silhouette SD i Silhouette Portrait<sup>®</sup> oraz na rozmiar 12" x 12" dla modelu Silhouette CAMEO<sup>®</sup>.

Aby dopasować rozmiar dokumentu do innych ustawień możesz wykorzystać opcję narzędzi strony z menu "widok" lub wybrać ikonę narzędzi strony:

Panel strony umożliwia Ci zmianę szerokości lub długości swojego dokumentu. Wyszczególnione do wyboru zostały popularne predefiniowane rozmiary, choć istnieje również możliwość manualnego ustawienia wymiarów dla dowolnego rozmiaru materiału, który chcesz wykorzystać.

Przy wyborze rozmiaru strony szerokość materiału jest zależna od modelu i może wynosić maksymalnie 8,5 cala (oryginalny Silhouette, Silhouette SD i Silhouette Portrait<sup>®</sup>) lub 12 cali (Silhouette CAMEO<sup>®</sup>). Minimalna rekomendowana szerokość wynosi 3 cale. Wysokość może zostać dostosowana zgodnie z potrzebami, niemniej maksymalna zalecana wysokość wynosi 40 cali. Mimo że możliwy jest wybór dłuższych materiałów, długości przekraczające 40 cali mogą prowadzić do przesunięć materiału na rolkach maszyny Silhouette, gdy proces cięcia będzie kontynuowany powyżej zalecanego maksimum. Minimalna zalecana wysokość materiału dla dowolnego rozmiaru wynosi 3 cale.

Podczas przeglądania menu Ustawień Strony, gdy Twój materiał jest dostosowany do rozmiaru mieszczącego się na macie do cięcia, zostanie ona wyświetlona. Widok ten przedstawia, jak materiał zostanie umieszony na macie do cięcia przed jej wprowadzeniem do Silhouette, zanim nadejdzie pora ciecia. Później, podczas cięcia, widok ten zostanie również wyświetlony, aby pomóc Ci zapewnić prawidłowe podawanie materiału do Silhouette. Ta animacja maty do cięcia może zostać wybrana do każdorazowego wyświetlania przy wykorzystaniu opcji zawartych w ustawieniach (opisanych w sekcji 3.9).

Gdy wyświetlona zostaje mata do cięcia, możesz wybrać jej opcję: "pokaż cięcie" znajdującą się w menu ustawień strony, aby dokładnie wskazać na Twojej macie, gdzie obrazy zostaną wycięte w odniesieniu do siatki wydrukowanej na prawdziwej macie do cięcia.





Gdy przesuwasz suwak w prawo, lub zwiększasz wartość wyrażoną w procentach, biały obszar roboczy staje się bardziej przezroczysty i ukazuje matę do cięcia znajdującą się pod spodem. Ustawienie 100% lub przesunięcie suwaka maksymalnie w prawo pozwoli na całkowite pokazanie maty do cięcia, a biały obszar roboczy stanie się całkowicie przezroczysty.

Podczas przeglądania w ten sposób, czerwone linie będą nadal oznaczały obszar cięcia. Obrazy wypadające poza tym czerwonym obszarem cięcia nie zostaną wycięte. Ciemniejszy obszar na macie do cięcia określa margines drukowania Twojej drukarki i został zamieszczony wyłącznie w celach informacji.

#### 3.7 Orientacja cięcia

Dokumenty mogą być wyświetlane w orientacji pionowej lub poziomej. W zależności od tego, jak chcesz wyświetlać swój obszar roboczy, obrazy wysłane do Silhouette będą różniły się orientacją.

Orientacja pozioma jest domyślną orientacją podczas tworzenia nowego dokumentu.



Gdy dokument jest w orientacji poziomej, zostanie on wysłany do Silhouette w taki sposób, że górnemu lewemu rogowi ekranu będzie odpowiadał górny prawy róg materiału, w poniższy sposób:



Orientacja pionowa jest opcjonalna i może zostać włączona z wykorzystaniem narzędzi strony. Korzystanie z tej orientacji oferuje ekran wyglądający w następujący sposób:



Kiedy dokument jest w orientacji poziomej, zostanie on wysłany do Silhouette w ten sposób, że górnemu prawemu rogowi ekranu będzie odpowiadał górny prawy róg materiału, w poniższy sposób:



Narzędzia Strony pozwalają również na obracanie widoku w jakim wyświetlana jest strona. Gdy orientacja strony wpływa na to jak Twój projekt cięcia jest wysyłany do Silhouette, opcja Obracania po prostu odwróci Twój obraz roboczy ukazując go z innej perspektywy.

#### 3.8 Przeglądanie i przybliżanie

Często, podczas przeglądania swojego obszaru roboczego, konieczne jest przybliżenie widoku, aby przyjrzeć się dokładniej mniejszym obrazom lub ich fragmentom, z którymi praca może być normalnie utrudniona.



#### Przybliżenie

Narzędzie to przybliży środek Twojego obszaru roboczego, pozwalając dokładniej przyjrzeć się detalom.



#### Oddalenie

Narzędzie to oddali widok, pozwalając przyjrzeć się projektowi w szerszej perspektywie.



#### Przybliżenie zaznaczenia

To narzędzie pozwoli Ci przybliżyć konkretne wycinki obszaru roboczego, poprzez zakreślenie prostokątnego zaznaczenia wokół obszaru, który chcesz przybliżyć.



#### Przeciągnij przybliżenie

Po kliknięciu tego narzędzia, pojawi się ikona przeciągania przybliżenia. Możesz wtedy kliknąć i przytrzymać lewy przycisk myszy, aby przybliżać i oddalać widok do dowolnej wybranej skali.



#### Przesuwanie

Pozwala Ci przesuwać swoją całą przestrzeń roboczą.



#### Dopasuj do strony

Kliknięcie ikony "dopasuj do strony" spowoduje natychmiastowe dopasowanie całego zdefiniowanego obszaru roboczego do środka Twojego ekranu.

#### 3.9 Ustawienia

Istnieją liczne kontrolowane przez użytkownika opcje, które znajdują się w menu "plik" (PC) lub menu Silhouette Studio<sup>®</sup> (Mac) jako ustawienia.

#### Ogólne

Sekcja pozwala na ręczną zmianę języka programu oraz ustawienie jak często program ma sprawdzać dostępne aktualizacje. Sekcja ta zawiera również ustawienia dotyczące jednostek miary wyświetlanych w programie. Możliwa jest zmiana następujących z nich:

- Jednostka miary dostosowuje wszystkie wyświetlane wymiary do wybranych jednostek.
- Wymiary włącza lub wyłącza właściwości wymiarów obrazu przy ich wybierani

#### Domyślne

Sekcja pozwala na dopasowanie domyślnych ustawień, aktywnych po uruchomieniu oprogramowania Silhouette Studio<sup>®</sup>. Możliwe jest dostosowanie następujących ustawień:

• Domyślny styl wypełnienia – daje możliwość wyboru sposobu, w jaki są tworzone nowo rysowane przez użytkownika obrazy: czy są wyświetlane tylko jako obrysy (jako obrazy rysowane czerwoną linią albo obraz rysowany szarą linią), albo jako obrazy z wypełnieniem (co może okazać się pożądane podczas tworzenia przez użytkownika obrazów drukuj i tnij).

- Ustawienia punktur określa, czy punktury powinny być domyślnie włączone, czy wyłączone.
- Orientacja strony określa, która orientacja pozioma, czy pionowa powinna być wykorzystana przy każdym otwarciu nowego dokumentu.
- Typ ostrza określa, jakie ostrze jest wykorzystywane z Silhouette.
- Granica strony umożliwia cięcie do granicy strony.

#### Wyświetlanie

#### Sekcja zawiera opcje wyświetlania, w tym:

• Anti-aliasing – Pomaga wygładzać postrzępione linie podczas ich tworzenia i wyświetlania. Wyższe poziomy próbkowania zwiększą gładkość linii. Ustawienie "wyłączony" będzie skutkowało ostrzejszymi krawędziami, ale zwiększy szybkość szkicowania.

- Rozmiar przycisków pozwala na wyświetlanie większych lub mniejszych przycisków.
- Animacja kontroluje tempo animowanych akcji, takich jak przemieszczanie obrazów, cofanie i powtarzanie lub przybliżanie i oddalanie. Może zostać ustawiona na "natychmiast", aby wyłączyć animacje.
- Ustawienie koloru tła pozwala określić kolor nieaktywnego obszaru roboczego.
- Jakość krzywych polepsza wizualną prezentację linii na ekranie. Nie wpływa na rzeczywistą jakość cięcia.

#### Opcje importu

Pozwala na określenie zachowania plików różnych formatów po ich otwarciu.

#### Narzędzia

Sekcja zawiera ustawienia dotyczące sposobu, w jaki program zaznacza obrazy oraz czy różne narzędzia do rysowania po zakończeniu korzystania z nich umożliwiają kontynuowanie rysowania, bądź je kończą. Sekcja zawiera ustawienia wyświetlania uchwytów sterujących krzywymi Béziera oraz zachowania obrazów po zastosowaniu konkretnych modyfikacji.

#### Zaawansowane

Sekcja zwiera dodatkowe zaawansowane opcje. Możesz w niej dopasować następujące ustawienia:

• Przywróć ustawienia fabryczne – resetuje wszystkie ustawienia.

 Ponownie indeksuj moją bibliotekę – przeprowadzenie tej akcji sprawi, że biblioteka zostanie ponownie zindeksowana. W przypadku, gdy doświadczasz problemów z właściwym ładowaniem biblioteki, bądź korzystaniem z funkcji wyszukiwania, wszelkie powodujące je uszkodzenia i błędy mogą zostać w ten sposób rozwiązane.

- Ustaw dostępy do biblioteki pozwala na odpowiednie korzystanie z biblioteki, zgodne z uprawnieniami konta na komputerze.
- Przywróć predefiniowane projekty przywraca predefiniowane projekty zgodnie z wykrytym modelem Silhouette.
- Przywróć bibliotekę akcja usunie wszystkie obrazy i foldery z Twojej biblioteki i przywróci ją do oryginalnych ustawień instalacyjnych.
- Ustawienia OpenGL pozwala na wybór ustawień związanych z wyświetlaniem.

• HTTP Sockets – w zależności o szybkości łącza internetowego, opcja ta może zostać dostosowana do zwiększenia liczby przyłączy i zwiększenia prędkości pobierania podczas zakupów obrazów ze sklepu internetowego.

- Ustawienia IME pozwala na wprowadzanie znaków innych niż zachodnie.
- Ustawienia Proxy wykorzystywane do ustawiania połączenia z wykorzystaniem proxy.
- Rozmiar pakietu reguluje tempo, w jakim informacje są wysyłane do Silhouette.

Kolejną opcją programu jest przycisk "motywy kolorów oprogramowania", znajdujący się poza menu ustawień, w dolnym prawym rogu ekranu.

Kliknięcie przycisku przełącza pomiędzy motywami z predefiniowanej listy motywów kolorystycznych, zmieniających ogólny wygląd oprogramowania, w przypadku gdy preferujesz kolor inny niż ciemno szary domyślnego interfejsu.

# 4 - Rysowanie / edycja obrazów

#### 4.1 Podstawowe narzędzia do rysowania

Silhouette Studio<sup>®</sup> pozwala użytkownikom w bardzo prosty sposób rysować i tworzyć obrazy z wykorzystaniem zestawu podstawowych narzędzi do rysowania. Wszystkie narzędzia do rysowania znajdują się po lewej stronie ekranu.

#### Linia

Narzędzie linii pozwala tworzyć pojedyncze proste linie. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania linii spowoduje narysowanie linii prostej pionowej, poziomej lub nachylonej pod kątem 45 stopni, rozpoczynającej się w punkcie początkowym.

#### Wielokąt

Narzędzie wielokąta pozwala na tworzenie wielu prostych linii. Punkt zostanie stworzony po każdym kliknięciu. Linie będą rysowane tak długo, aż obraz zostanie zamknięty poprzez połączenie punktu końcowego z początkowym, bądź po podwójnym kliknięciu kończącym rysowanie. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania wymusi narysowanie prostej pionowej, poziomej lub nachylonej pod kątem 45 stopni linii rozpoczynającej się w ostatnim naniesionym punkcie, bądź w miejscu początkowym.

#### Zaokrąglony kształt

Narzędzie zaokrąglonego kształtu pozwala na tworzenie wielu zakrzywionych linii. Punkt zostanie stworzony po każdym kliknięciu. Linie będą rysowane tak długo, aż obraz zostanie zamknięty poprzez połączenie punktu końcowego z początkowym, bądź po podwójnym kliknięciu kończącym rysowanie.



#### Narzędzie do łuków

Za pomocą narzędzia do łuków narysujesz na swojej stronie łuk dowolnej wielkości.



#### Prostokąt

Narzędzie prostokąta pozwala na tworzenie kwadratów i prostokątów. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania stworzy kwadrat, podczas gdy przytrzymanie klawisza Alt spowoduje, że pierwotny punkt rozpoczęcia rysowania stanie się środkiem nowo rysowanego obiektu.

#### Zaokrąglony prostokąt



Narzędzie zaokrąglonego prostokąta pozwala na tworzenie kwadratów lub prostokątów o zaokrąglonych rogach. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania stworzy zaokrąglony kwadrat, podczas gdy przytrzymanie klawisza Alt spowoduje, że pierwotny punkt rozpoczęcia rysowania stanie się środkiem nowo rysowanego obiektu. Po zaznaczeniu zaokrąglonego prostokąta, staną się widoczne dwa czerwone punkty kontrolne w lewym górnym rogu prostokąta. Mogą one być przeciągane, aby dostosować krzywiznę góry, dołu i boków prostokąta. Aby zaznaczyć oba na raz, należy przytrzymać klawisz Shift na klawiaturze i przeciągnąć jeden z punktów kontrolnych.

#### Elipsa

Narzędzie okręgu pozwala tworzyć owale i okręgi. Przytrzymanie klawisza Shift na klawiaturze podczas rysowania stworzy okrąg, podczas gdy przytrzymanie klawisza Alt spowoduje, że pierwotny punkt rozpoczęcia rysowania stanie się środkiem nowo rysowanego obiektu.



#### Wielokąt foremny

Narzędzia do wielokątów umożliwiają tworzenie form o różnej ilości boków. Standardowo jest to pięć stron, ale za pomocą suwaka umieszczonego w środku można zwiększyć lub zmniejszyć tę liczbę, aby stworzyć dowolne kształty, takie jak np. trójkąt.



#### Swobodne rysowanie

Narzędzie swobodnego rysowania pozwala na tworzenie ciągłej linii o dowolnej formie. Linie rysowane za pomocą tego narzędzia będą tworzone tak długo, aż nie zostanie zwolniony przycisk myszy, bądź do momentu zamknięcia obiektu przez złączenie punktu początkowego i końcowego.

#### Wygładzone swobodne rysowanie



Narzędzie wygładzonego swobodnego rysowania pozwala na tworzenie gładkiej, ciągłej linii o dowolnej formie. Linie narysowane z wykorzystaniem tego narzędzia będą miały łagodny przebieg oraz będą wolne od ostrych kątów. Linie rysowane za pomocą tego narzędzia będą tworzone tak długo, aż nie zostanie zwolniony przycisk myszy, bądź do momentu zamknięcia obiektu przez złączenie punktu początkowego i końcowego.

#### 4.2 Edycja obrazów

W przypadku gdy zmiany w obrazie są pożądane, punkty linii składających się na obraz mogą być edytowane.



#### Zaznaczanie

Narzędzie selekcji określa, który obraz jest zaznaczony jako aktywny i umożliwia poruszanie nim po ekranie. Jest to domyślne narzędzie służące do zaznaczania obrazów.



#### Edycja punktów

Aby wejść w tryb edycji punktów możesz albo podwójnie kliknąć wybrany obraz, albo użyć narzędzia edycji punktów. Narzędzie to pozwala na edycję punktów obrazu poprzez dowolne ich przemieszczanie i usuwanie. Tylko pojedyncze, niezgrupowane zaznaczenia mogą być edytowane. Rozgrupowywanie zostanie omówione w późniejszych sekcjach.

Aby wyjść z trybu edycji punktów, możesz ponownie dwukrotnie kliknąć obraz, bądź powrócić do zwykłego trybu zaznaczania, klikając narzędzie zaznaczania.

#### Tryb edycji punktów

Gdy wejdziesz do trybu edycji punktów, przy zaznaczonych obrazach zamiast punktów kontrolnych skalowania i obracania wyświetlone zostaną punkty lub węzły obrazu. Punkty na liniach to miejsca, w których linie mogą obierać nowy kierunek, bądź zmieniać się z płaskiej (prostej) linii w krzywą.



W trybie edycji linii zaznaczony punkt jest wyświetlany na biało, podczas gdy wszystkie inne punkty są ciemnoszare. Zaznaczona linia powiązana z zaznaczonym punktem zostanie wyszczególniona jako czerwona pogrubiona linia. Dodatkowe linie z niebieskimi punktami są kontrolerami służącymi do dostosowywania krzywych.

W trybie edycji linii zostanie również wyświetlony pasek edycji punktów, znajdujący się po prawej stronie ekranu. W trybie edycji punktów są również dostępne następujące akcje:

#### Przesuń / dostosuj punkty

Przesuń punkt, przesuwając myszą nad dowolnym punktem na linii. Gdy kursor znajdzie się nad punktem, który może zostać wyedytowany, kursor wskaże możliwość kliknięcia, złapania punktu i przesunięcia go w pożądane miejsce. W przypadku krzywej istniej również możliwość złapania niebieskich punktów i przeciągania ich w obrębie ekranu w celu dostosowania krzywizny powiązanej linii.

#### Dodaj punkty

Dodaj punkt poprzez przesunięcie kursora w miejsce na linii, w którym nie ma jeszcze punktu, a w którym chcesz go dodać, aby edytować swój obraz. Gdy kursor znajdzie się nad miejscem, w którym możliwe jest dodanie punktu, zmieni się on, wskazując możliwość kliknięcia i dodania punktu.

Poza narzędziami aktywnymi w trybie edycji punktów istnieją dwa dodatkowe narzędzia znajdujące się po lewej stronie ekranu.



#### Usuń punkty

Każdy zaznaczony punkt może zostać usunięty za pomocą narzędzia usuwania punktów, bądź poprzez kliknięcie go prawym przyciskiem myszy i wybranie opcji usuń punkt. Usunięcie punktu spowoduje połączenie nową linią dwóch punktów znajdujących się najbliżej usuwanego punktu. Opcja będzie dostępna tylko w trybie edycji punktów.

#### Rozbij ścieżkę



Możesz rozbić ścieżkę każdej linii złożonej z punktów za pomocą narzędzia rozbijania ścieżki, bądź klikając wybrany punkt prawym przyciskiem myszy i wybierając opcję rozbij ścieżkę. Rozbicie ścieżki spowoduje utworzenie dwóch nowych punktów w miejscu początkowo zaznaczonego punktu, w którym ścieżka została rozbita.

Zwróć uwagę, że rozbita ścieżka, bądź dwa niepołączone punkty po przeciwnych stronach tej samej linii, mogą zostać ponownie połączone poprzez przeciągnięcie jednego końca do przeciwstawnego punktu końcowego obrazu.



#### Narożnik

Narzędzie narożnika pozwala na dostosowanie każdego z punktów kontrolnych zaznaczonego punktu z osobna w sposób pozwalający na utworzenie ostrego narożnika..

#### Wygładź

Narzędzie wygładzania pozwoli na dostosowanie zaznaczonego punktu w taki sposób, że w miejscu jego przecięcia utworzone zostanie gładkie przejście.

#### Spłaszcz

Opcja spłaszcz dostosuje zaznaczoną linię (linię wskazaną przez pogrubienie i czerwony kolor, powiązaną z aktualnie wybranym punktem) tworząc płaską prostą linię.



#### Utwórz krzywą

Opcja utwórz krzywą dostosuje zaznaczoną linię (linię wskazaną przez pogrubienie i czerwony kolor, powiązaną z aktualnie wybranym punktem) tworząc krzywą.

# Uprość

Niektóre obrazy z biblioteki, bądź importowane z innych źródeł, mogą zawierać bardzo dużą liczbę punktów. Narzędzie upraszczania automatycznie dostosuje punkty obrazu i sprowadzi obraz do jego najprostszej postaci, z zachowaniem jego oryginalnego, ogólnego obrysu.

Poza narzędziami aktywnymi w trybie edycji punktów istnieją dwa dodatkowe narzędzia znajdujące się po lewej stronie ekranu.

#### Gumka

Możesz wymazać dowolną część każdego obrazu za pomocą narzędzia gumki, służącego do łatwego i natychmiastowego usuwania wewnętrznych fragmentów, bądź krawędzi obrazu wektorowego. Oprogramowanie w wersji Designer Edition zawiera kilka opcji wymazywania kształtów i pozwala na wybór pomiędzy tworzeniem otwartej, bądź zamkniętej ścieżki wymazywania.





Nowy obraz z użyciem gumki

# Nóż

Możesz dzielić obrazy na segmenty za pomocą narzędzia noża. Narzędzie to pozwala na cięcie obrazów na oddzielne części z wykorzystaniem linii prostych, tworząc nowe, osobne kształty. Oprogramowanie w wersji Designer Edition zawiera kilka opcji kształtów ścieżki noża i pozwala na wybór pomiędzy tworzeniem otwartej, bądź zamkniętej ścieżki noża.



Oryginalny obraz

Nowy obraz z użyciem gumki

#### 4.3 Narzędzia linii

Linie w programie — włączając w to tekst, obrazy stworzone z wykorzystaniem narzędzi do rysowania oraz te pochodzące z biblioteki — mogą zostać zmodyfikowane poprzez nadanie im nowych atrybutów.

#### Opcje koloru linii



Chociaż linie wyświetlane są domyślnie na czerwono, zmiana ich koloru jest możliwa. Zmiana koloru linii nie wpływa na ich właściwości cięcia, ale może się okazać pomocna, ułatwiając przeglądanie różnych obrazów, bądź ich fragmentów. Wyświetlaj linie w dowolnych kolorach i dostosowuj fragmenty obrazów z myślą o funkcji tnij i drukuj, dla której może okazać się istotne, jaki kolor mają linie wybrane do drukowania.

Aby dostosować kolor linii, wybierz swój obraz i skorzystaj z menu koloru linii, klikając ikonę wskazaną powyżej. Możesz wybrać dowolną z opcji podstawowych kolorów. Krótkie przerywane linie będą zawsze oznaczały brak koloru. Narzędzie próbnika koloru pozwoli Ci wybrać kolor innego obiektu znajdującego się w obszarze rysowania, dając możliwość jego powielenia.



Brak Próbnik koloru

Menu opcji zaawansowanych pozwoli Ci stworzyć linie w dowolnym kolorze. Możesz wybrać docelowy kolor z pełnego spektrum, bądź wpisać wartości RGB (czerwony, zielony, niebieski) lub HSL (odcień, nasycenie, jasność) pożądanego koloru. Otrzymasz również możliwość ustawienia przezroczystości linii..



#### Opcje stylu linii

Menu stylu linii pozwala dostosować styl linii pomiędzy linią ciągłą (domyślną) a przerywaną. Linie zostaną wycięte lub wydrukowane w odpowiadający sposób.

Grubość wyświetlanych linii wyrażona jest w punktach. Wartość ta może być dostosowana wedle potrzeb. Mimo, że grubość linii może być dopasowana, zostaną one zawsze wycięte, bądź naszkicowane z wykorzystaniem stałej grubości, zależnej od wykorzystywanego ostrza lub rysika.

Grubość linii może zostać dopasowana manualnie z wykorzystaniem suwaka opcji grubości lub poprzez wpisanie pożądanej wartości.

Opcja stylu narożników określi jak linie będą wyświetlane w narożnikach obrazu, gdzie róg oznacza ostrą krawędź, a zaokrąglenie – gładką.

Opcja stylu zakończenia pozwala tylko dostosować linie posiadające otwarte zakończenia. Styl płaski i kwadratowy oferują różne rodzaje płaskich zakończeń, a styl zaokrąglony spowoduje zaokrąglenie krawędzi końca linii.

Opcja pozycjonowania dopasuje położenie linii przed lub za wypełnionym obrazem.

Jeśli zamierzasz wysłać dokument do drukarki, linie wydruku zaznaczonych obrazów pozwolą na wydruk wszystkich linii w taki sposób, w jaki są one wyświetlane na ekranie.

#### 4.4 Narzędzia wypełniania

Zamknięte obrazy (w których punkt początkowy linii łączy się z punktem końcowym) — włączając w to tekst, obrazy stworzone z wykorzystaniem narzędzi do rysowania oraz te pochodzące z biblioteki — mogą zostać zmodyfikowane poprzez nadanie różnych atrybutów wypełnienia. Jeśli ścieżka dowolnego zamkniętego obrazu zostanie rozbita, wszelkie atrybuty wypełnienia natychmiast znikną.



#### Opcje koloru wypełnienia

Podczas gdy zamknięte obrazy będą domyślenie wyświetlane jako puste, możesz je wypełnić dowolnym kolorem. Zmiana kolorów wypełnienia ułatwi przeglądanie różnych obrazów i ich fragmentów, wyświetlając tekst i obiekty w pożądanych kolorach. Możliwe jest również określenie kolorów pod kątem funkcji drukuj i tnij.



Aby zastosować kolory wypełnienia, zaznacz swój zamknięty obraz i skorzystaj z menu wypełniania kolorem, klikając ikonę wskazaną powyżej. Następnie możesz zaznaczyć dowolną opcję koloru z menu podstawowego. Krótkie, przerywane linie będą zawsze oznaczały brak koloru.

Narzędzie próbnika koloru pozwoli Ci wybrać kolor innego obiektu znajdującego się w obszarze rysowania, dając możliwość jego powielenia.



Brak Próbnik kolorur

Menu opcji zaawansowanych pozwoli Ci stworzyć barwne wypełnienia o dowolnym kolorze. Możesz dopasować kolor, wybierając go z pełnego spektrum, bądź wpisać wartości RGB (czerwony, zielony, niebieski) lub HSL (odcień, nasycenie, jasność), gdy szukasz konkretnego koloru. Otrzymasz również możliwość ustawienia przezroczystości wypełnienia poprzez manualne dostosowanie suwaka opcji przezroczystości, bądź przez wpisanie konkretnej wartości (gdzie 0% oznacza lity kolor a 100% pełną przezroczystość).

#### Opcje wypełnienia gradientem

Podobnie jak w przypadku wypełniania obrazu kolorami, możesz wypełnić każdy zamknięty obraz wykorzystując gradient.

Aby zastosować opcję wypełnienia gradientem, zaznacz swój zamknięty obraz i skorzystaj z menu wypełniania gradientem, klikając ikonę wskazaną powyżej. Następnie możesz zaznaczyć dowolną z predefiniowanych opcji gradientów znajdujących się w menu podstawowym. Krótkie przerywane linie będą zawsze oznaczały brak koloru.



Brak

Możesz również zmienić podstawową orientację gradientu klikając dowolną opcję kierunku na dole panelu opcji podstawowych.

Menu opcji zaawansowanych pozwala na tworzenie własnych gradientów na podstawie ostatniego wybranego wypełnienia. Wypełnienia gradientem będą się zawsze składały z co najmniej dwóch kolorów, z których jeden będzie znajdował się na górze, a drugi na dole.



Możesz zmienić dowolny z tych kolorów składających się na zakres poprzez kliknięcie wskaźników kolorów po lewej stronie narzędzia tworzenia gradientów. Gdy kolor jest zaznaczony, możesz zmienić go na dowolny nowy kolor z narzędzia wyboru koloru znajdującego się bezpośrednio poniżej. Możesz również dodawać nowe wskaźniki w dowolnych odstępach pomiędzy górnym a dolnym kolorem, tworząc w ten sposób nowe efekty gradientów.

Również w opcjach zaawansowanych istnieje możliwość zmiany kąta nachylenia efektu gradientu o dowolną wartość, którą ustalamy poprzez ręczne przeciągnięcia narzędzia nachylenia lub wpisanie określonej wartości. Otrzymasz również możliwość ustawienia przezroczystości gradientu poprzez manualne dostosowanie suwaka opcji przezroczystości, bądź przez wpisanie konkretnej wartości (gdzie 0% oznacza lity kolor a 100% pełną przezroczystość).



#### Opcje wypełniania wzorem

Ostatnią z opcji wypełniania jest opcja pozwalająca na wypełnienie dowolnego zamkniętego obiektu wzorem. Aby zastosować opcję wypełnienia wzorem, zaznacz zamknięty obraz i skorzystaj z menu wypełniania wzorem, klikając ikonę wskazaną powyżej. Następnie wybierz dowolną opcje wzoru.

Gdy wybrany zostanie pożądany wzór, menu opcji zaawansowanych pozwoli na dostosowanie jego poziomego lub pionowego ułożenia oraz określonego lub dopasowanego trybu wypełniania. W tym samym menu istnieje możliwość obrócenia wzoru o podstawowe, predefiniowane wartości, jak również o dowolny kąt, który możemy ustalić za pomocą ręcznego przeciągnięcia narzędzia nachylenia lub wpisanie określonej wartości.

Dodatkowo istnieje możliwość przeskalowania wzoru, zmieniając go oraz sposób, w jaki będzie wypełniał wybrany kształt. Możesz to osiągnąć poprzez dostosowanie suwaka skali wzoru, bądź przez wpisanie nowej procentowej wartości, określającej ile większy lub mniejszy ma być wzór stanowiący wypełnienie.

Otrzymasz również możliwość ustawienia przezroczystości wzoru poprzez manualne dostosowanie suwaka opcji przezroczystości, bądź przez wpisanie konkretnej wartości (gdzie 0% oznacza lity wzór a 100% pełną przezroczystość).

Dodatkowe wzory mogą zostać pobrane ze sklepu internetowego Silhouette.

Możesz tworzyć wzory z własnych obrazów przechodząc do: plik > import > opcje importu. Aby to zrobić, należy wskazać ścieżkę obrazu, który chcesz wykorzystać i zaznaczyć go. Spowoduje to pojawienie się nowego okna, które pozwoli na dodanie informacje o obrazie. Naciśnij OK i dodaj obraz do folderu "Mój własny projekt" w swojej bibliotece. Stąd możesz przeciągnąć obraz nad gotowy do wypełnienia kształt w obszarze roboczym.



#### Opcje cienia (wyłącznie Designer Edition)

Możesz dodać i dostosować cień, klikając ikonę cienia na pasku narzędzi powyżej obszaru roboczego. W menu cienia możesz dostosować przesunięcie, kolor i przezroczystość cienia.

#### Opcje szkicowania (wyłącznie Designer Edition)

Utwórz projekt szkicu, klikając ikonę szkicu na pasku narzędzi powyżej obszaru roboczego. W menu szkicu możesz dostosować krawędź szkicu oraz typ i efekt wypełnienia.

#### Opcje strasu (wyłącznie Designer Edition)



Utwórz projekt strasu, klikając ikonę strasu na pasku narzędzi powyżej obszaru roboczego. W menu strasu możesz wybrać efekt strasu, jego rozmiar i odstępy oraz dostosować położenie

# 5 - Tekst

Silhouette Studio<sup>®</sup> korzysta ze wszystkich czcionek zainstalowanych na komputerze, dzięki czemu nie jest konieczna ich dodatkowa instalacja w programie. Silhouette Studio<sup>®</sup> wykorzystuje wszystkie czcionki zainstalowane na komputerze i wyświetla je podczas tworzenia pożądanego tekstu.

#### 5.1 Tworzenie tekstu

Aby korzystać ze swoich czcionek, kliknij narzędzie tekstu znajdujące się po lewej stronie ekranu oprogramowania.

Kliknięcie narzędzia pozwoli na wprowadzanie tekstu bezpośrednio na ekranie, po umieszczeniu kursora w dowolnym punkcie obszaru roboczego.



Czerwona, migająca linia to kursor wskazujący obszar wprowadzania tekstu. Możesz przenosić się do przodu i do tyłu, korzystając z myszy, bądź klawiszy strzałek na klawiaturze.

Zielone obramowanie to pole tekstowe. Może ono zostać dostosowane przez kliknięcie i przytrzymanie czarnego paska na prawym skraju pola tekstowego. Przeciągnięcie tego paska w prawo pozwoli na przeniesienie tekstu z powrotem do pojedynczej, linearnej ścieżki.

Aby wyjść z trybu edycji tekstu wystarczy kliknąć dwukrotnie pole tekstowe, bądź jednokrotnie dowolne miejsce poza nim. W dowolnym momencie możliwa jest dalsza edycja wszystkich słów i liter poprzez podwójne kliknięcie stworzonego tekstu.

#### 5.2 Manipulowanie tekstem

Podczas tworzenia tekstu, menu stylu tekstu będzie pozostawało otwarte po prawej stronie ekranu, dając możliwość dostosowania wielu opcji.

#### Dostępne czcionki

Pierwsza sekcja tego menu wyświetla aktualnie wybraną czcionkę, wraz z opcją wyboru czcionek zainstalowanych na komputerze z wykorzystaniem przewijanej listy. Na górze sekcji istnieje możliwość wyszukania czcionki po jej nazwie, jeśli jest ona znana.

Możliwa jest zmiana czcionki w trybie edycji tekstu i wykorzystania nowej czcionki w obrębie tego samego pola tekstowego, obok innych dotychczasowo wybranych. Różne czcionki mogą również zostać zastosowane do istniejącego tekstu lub liter, jeśli jesteś w trybie edycji tekstu, poprzez zaznaczenie pożądanego ciągu znaków i wybranie nowego kroju czcionki. Gdy jesteś poza trybem edycji tekstu, czcionki mogą nadal zostać zastosowane, lecz zmiany będą dotyczyły całego zaznaczonego pola tekstowego.

#### Atrybuty czcionki

| -           |    |
|-------------|----|
| B Bold      | p  |
| I walle     | С  |
| 1 Italic    | n  |
| U Underline |    |
| - onderine  | P  |
|             | ii |
|             | z  |
|             |    |
|             |    |

Niektóre czcionki są zaprogramowane tak, aby móc wykorzystywać konkretne atrybuty stylów. Pozwala to na pogrubienie, pochylenie, czy podkreślenie tekstu lub liter. Atrybuty te zostaną wyszczególnione jako aktywne tylko wtedy, jeśli dana czcionka wspiera takie atrybuty i tym samym mogą one zostać zastosowane. Aby zastosować dowolny z tych atrybutów, możesz zaznaczyć wybrane litery lub słowa i kliknąć dostępny atrybut.

Podczas gdy pogrubienie, kursywa i podkreślenie są zawsze wyświetlone, to jeśli dla wybranej czcionki dostępne są inne opcje, z prawej strony pola opcji pojawi się pasek przewijania pozwalający na przewinięcie listy i sprawdzenie opcji zaprogramowanych dla danej czcionki.
# Wyrównywanie tekstu

| ≣ Left  | ₫ Center |
|---------|----------|
| 畫 Kight | Full     |

Podczas gdy tekst będzie automatycznie wyrównywany do lewej strony, to jeśli składa się on z większej ilości zawiniętych wierszy, otrzymasz możliwość zmiany jego wyrównywania zgodnie z potrzebami.

#### Rozmiar tekstu

Tekst będzie domyślnie ustawiony do rozmiaru 72 punktów. Odnosi się to do rozmiaru wydrukowanej czcionki. Podczas gdy czcionki pochodzące z różnych źródeł różnią się miedzy sobą licznymi parametrami, zazwyczaj wartość ta oznacza wysokość około jednego cala (lub 25 mm). Najpowszechniejsze rozmiary czcionek w formatach do druku (wyrażone w punktach), są zawarte na rozwijanej liście. Możliwe jest też wpisanie dowolnej wartości w pole rozmiaru.

| Text Size |   |    |
|-----------|---|----|
| 72.00     | ۳ | pt |

Inne popularne wymiary z odpowiednikami na liście to:

```
18 pt = 0.25 cala (6 mm)
24 pt = 0.33 cala (8 mm)
36 pt = 0.5 cala (13 mm)
48 pt = 0.66 cala (17 mm)
144 pt = 2 cale (50 mm)
288 pt = 4 cale (100 mm)
```

Raz jeszcze: wymiary te podajemy w przybliżeniu i będą się one różnić w zależności od czcionki. Jeśli chcesz uzyskać konkretny rozmiar, możesz również rozważyć przeskalowanie całego tekstu do pożądanego rozmiaru już po utworzeniu.

#### Odstęp między znakami

Standardowo zaprogramowane odstępy pomiędzy literami mogą zostać dostosowane poprzez zbliżenie bądź oddalenie liter od siebie z wykorzystaniem opcji odstępu między znakami.

| Character Spacing    |       |   |
|----------------------|-------|---|
| Character<br>Spacing | 100.0 | * |

Odstępy między znakami będą zawsze początkowo ustawione na 100%, co wskazuje na normalne odległości. Zmniejszenie tej wartości, bądź przeciągnięcie suwaka w lewo, spowoduje zbliżenie się liter do siebie. Zwiększenie wartości, bądź przesunięcie suwaka w prawo, sprawi, że litery będą od siebie bardziej oddalone.

#### Odległości między wierszami

Jeśli stworzony tekst jest sformatowany w wiersze, możesz w podobny sposób zwiększyć lub zmniejszyć odstępy pomiędzy nimi z wykorzystaniem opcji odległości pomiędzy wierszami.

| Line Spacing |           |
|--------------|-----------|
| Line Spacing | 100.0 🗧 % |

Odstępy między wierszami będą zawsze początkowo ustawione na 100%, co wskazuje na normalne odległości. Zmniejszenie tej wartości, bądź przeciągnięcie suwaka w lewo, spowoduje zbliżenie się wierszy do siebie. Zwiększenie wartości, bądź przesunięcie suwaka w prawo, sprawi, że wiersze oddalą się od siebie.

### 5.3 Tekst do ścieżki

Ð

Podczas tworzenia tekstu, bądź gdy tryb edycji tekstu jest aktywny, po lewej stronie tworzonego tekstu znajdziesz punkt kontrolny:



Ten punkt kontrolny może zostać przeciągnięty na dowolną wektorową ścieżkę w obrębie obszaru roboczego. Możesz przykładowo stworzyć owal za pomocą narzędzia okręgu i przeciągnąć tekst na linię, aby uzyskać efekt łuku:

Podczas takiego nakładania tekstu po lewej stronie pojawia się pionowy pasek. Pozwala on na dopasowanie położenia tekstu w stosunku do linii, do której został nałożony, w taki sposób, że można tekst umieścić na ścieżce, powyżej ścieżki, poniżej, bądź równo z nią.

Zauważ, że obiekt użyty jako ścieżka stanie się szary. Oznacza to, że obraz taki został na potrzeby cięcia wyłączony. Jeśli chcesz go ponownie oznaczyć jako ścieżkę cięcia, możesz zrobić to za pomocą opcji stylu cięcia (jak zostało to już wspomniane powyżej) i zaznaczyć "aktywuj styl cięcia", podczas gdy szary obiekt ścieżki będzie zaznaczony.

# 6 - Manipulowanie obrazami

Silhouette Studio<sup>®</sup> posiada wiele narzędzi pozwalających na podstawowe i zaawansowane manipulowanie obrazami i tekstem. Sekcja ta dostarcza przeglądu wszystkich dostępnych narzędzi i podstawowych sposobów, w jakie mogą być wykorzystywane.

#### 6.1 Podstawy

Jak prawie każdy program, Silhouette Studio<sup>®</sup> posiada zestaw następujących podstawowych narzędzi:

#### Zaznaczanie

Obrazy mogą oczywiście zostać zaznaczone przez kliknięcie. Kolejny obraz może zostać zaznaczony przez kliknięcie go z wciśniętym na klawiaturze klawiszem Shift. Akcja może zostać powtórzona, aż zaznaczone zostaną wszystkie pożądane obrazy. Kliknięcie zaznaczonego wcześniej obrazu z wciśniętym klawiszem spowoduje jego odznaczenie.



Większa ilość obrazów może zostać również zaznaczona przez kliknięcie powyżej obrazu i przeciągnięcie myszy, tak aby zaznaczenie objęło wszystkie pożądane kształty, co zaznaczy je wszystkie na raz. Przeciągając kursor myszy z wciśniętym lewym przyciskiem zobaczysz przerywaną linię tworzącą pole selekcji, wykazującą zaznaczane elementy. Po zwolnieniu klawisza myszy, wszystkie obrazy objęte polem zostaną zawarte w ramach jednego, wspólnego obrysu zaznaczenia.

Jeśli chcesz wybrać wszystkie dostępne ma ekranie obrazy łącznie, to możesz kliknąć przycisk "wybierz wszystko", który znajduje się na pasku narzędziowym szybkiego dostępu.



Jeśli natomiast chcesz wybrać tylko obrazy o tym samym kolorze, to możesz kliknąć przycisk "wybierz według kolorów", który znajduje się na pasku narzędziowym szybkiego dostępu.



Jeśli chcesz anulować wybór aktualnie zaznaczonych obrazów, to możesz kliknąć przycisk "odznacz wszystko", który znajduje się na pasku narzędziowym szybkiego dostępu.



# Kopiuj / wklej / wytnij

Narzędzia te spełniają spodziewane, podstawowe funkcje kopiowania zaznaczonych obrazów, wklejania i wycinania ich z widoku. Skopiowane lub wycięte obrazy będą przechowywane w pamięci komputera, w schowku. W schowku tym możesz mieć jednocześnie tylko jeden obiekt. Oznacza to, że jeśli skopiujesz jeden obraz, a potem kolejny, tylko najświeższy będzie czekał w schowku na wklejenie. Akcje te mogą zostać wykonane z górnego paska narzędzi, menu edycji lub po kliknięciu obrazu prawym przyciskiem, jak również z wykorzystaniem standardowych skrótów klawiaturowych.

Wklejenie skopiowanych obrazów spowoduje umieszczenie ich kopii bezpośrednio po prawej stronie oryginalnych obrazów, tak że zawsze łatwo znajdziesz swoją kopię. Dodatkowa opcja "wklej na wierzchu" daje możliwość wklejenia kopii bezpośrednio na oryginalnym obrazie i jest dostępna w menu edycji lub po skorzystaniu ze standardowego skrótu klawiaturowego dla tej akcji.



#### Duplikat

Opcja duplikowania jest odpowiedzialna za to samo działanie co kopiowanie i wklejenie zaznaczonego obrazu na stronę, ale nie wymaga korzystania ze schowka i wymaga tylko jednego kliknięcia. Jej przycisk znajduje się w dolnej części ekranu. Opcję można również znaleźć w menu edycji oraz po kliknięciu zaznaczonego obrazu prawym przyciskiem myszy.

# Usuń

Zaznaczone obrazy mogą zostać usunięte z obszaru roboczego poprzez kliknięcie przycisku usuwania, który znajduje się w dolnej części ekranu programu, przez wejście w menu edycji i wybranie usuń lub po prostu przez wciśnięcie klawisza delete na klawiaturze komputera.



# Cofnij / powtórz

Wszelkie działania, włączając w to proste przesuwanie obrazów, mogą zostać cofnięte. Aby przywrócić stan sprzed poprzedniej akcji kliknij przycisk cofnij. Liczba akcji, które możesz cofnąć z wykorzystaniem tego przycisku jest nieograniczona, aż do momentu otwarcia nowego obszaru roboczego.

Podobnie możesz kliknąć przycisk powtórz, aby powtórzyć dowolne akcje, które zostały cofnięte. Możesz kontynuować korzystanie z tego przycisku, aż do momentu powrotu do ostatniej wykonanej akcji.



# Przekaż właściwości (wyłącznie Designer Edition)

Właściwości takie jak kolor linii i styl cięcia mogą zostać przekazane z jednego kształtu na inny poprzez zaznaczenie kształtu, któremu chcesz nadać właściwości, wybranie ikony próbnika z menu poniżej obszaru roboczego i kliknięcie kształtu, którego właściwości mają zostać elone.

powielone.



# Warstwy (wyłącznie Designer Edition)

Gdy importujesz projekt z warstwami utworzonymi w innym programie możesz zyskać do nich dostęp z panelu warstw. Możesz również korzystać z klawiszy +/- aby dodawać i usuwać warstwy w Studio.

# 6.2 Grupowanie / rozgrupowywanie

Obie akcje są powszechnie używane i są ogromnie pomocne podczas manipulowania i dostosowywania obrazów. Aby zrozumieć stojące za nimi koncepty, należy najpierw dowiedzieć się czym są zgrupowane i rozgrupowane obrazy.

Poniżej przedstawiona została przykładowa pojedyncza linia:



Podczas gdy Twój obraz może mieć wiele elementów, jest on ciągle jedną linią z jednym punktem początkowym i jednym końcowym.

Poniżej przedstawiony został obraz składający się z wielu linii:

Ten obraz składa się z dwóch zestawów linii. Jeden stanowi obrys liścia i łodyga, a drugi wewnętrzne szczegóły. Obraz ten jest zgrupowany, tak aby możliwe było jego przemieszczanie bez konieczności osobnego przesuwania obrysu i detali i późniejszego ich dopasowywania.

Mimo, że nie jest niezbędne wiedzieć z ilu dokładnie wektorowych części składa się obraz, ważne jest, aby zdawać sobie sprawę, że obrazy składające się z jednej linii nie są zgrupowane, za to wszystkie obiekty składające się z większej ilości elementów są, lub mogą zostać, zgrupowane.



#### Grupowanie

Dowolne dwa zestawy linii mogą zostać zgrupowane razem z wykorzystaniem opcji grupowania w taki sposób, że ich relatywne położenie względem siebie zostanie zachowane, nawet po przesunięciu.

Aby skorzystać z opcji grupowania, wybierz dwa lub więcej obrazów w tym samym czasie i kliknij ikonę "grupuj", która znajduje siw na pasku narzędziowym szybkiego dostępu. Tę funkcję znajdziesz również w menu obiektu, a także po kliknięciu prawym przyciskiem myszy zaznaczonego obrazu i wyborze "grupa".

# Rozgi

#### Rozgrupowywanie

Każdy obraz, który zawiera więcej niż jeden zestaw linii, może zostać rozgrupowany w taki sposób, że jego fragmenty będą traktowane jako niezależne i będą mogły być osobno usuwane, obracane, skalowane i w inny sposób modyfikowane, zamiast manipulowania obrazem jako jedną całością.

Możesz przykładowo chcieć wyciąć ten obraz ciasta, rozgrupowując go przedtem, aby usunąć niektóre z wewnętrznych dekoracji:



Po rozgrupowaniu, obraz będzie zawierał osobne pola zaznaczenia wokół każdego nowego elementu obrazu, który może być teraz manipulowany:

Aby pracować na poszczególnych rozgrupowanych elementach, możesz odznaczyć obraz jako całość.

# 6.3 Złożone ścieżki

Pojęcie złożonej ścieżki jest ważne dla zrozumienia, dlaczego niektóre atrybuty mogą być stosowane w odmienny sposób w pozornie takich samych sytuacjach. Złożone ścieżki są zbiorami dwóch lub więcej zestawów linii, w których wewnętrzne linie zostały osadzone w obrazie. Złożona ścieżka może wyglądać tak samo jak zespół zgrupowanych linii, ale jej zachowanie będzie inne, chociażby w przypadku wypełnienia kolorem.

Złożone ścieżki są wykorzystywane przeważnie tylko podczas tworzenia obrazów drukuj i tnij.



Niezłożony obraz

Obraz złożonej ścieżki

W powyższych przykładach dwa górne obrazy są wyświetlane w podstawowy sposób i wydają się identyczne. Mimo to, patrząc na dolny zestaw obrazów, różnice stają się oczywiste. W przypadku obrazu po lewej stronie, w widoku bocznym patrzymy na szarego motyla, a białe kropki znajdują się nad nim. Ten obraz nie jest złożoną ścieżką. W przypadku obrazu po prawej stronie, w widoku bocznym widzimy szarego motyla w białe kropki osadzone w obrazie.

Oczywiście, gdy zdecydujemy się wyciąć lub naszkicować oba obrazy korzystając z Silhouette, zostaną one wycięte w ten sam sposób. Istotne jest jednak zrozumienie różnicy pomiędzy tymi obrazami, gdy chcesz osiągnąć konkretne efekty wypełniania obrazów korzystając z funkcji drukuj i tnij.

Na przykład:



Poniżej ten sam, niewypełniony obraz. Wszystkie elementy są zgrupowane.

Gdy niezgrupowany obraz zostanie wypełniony z wykorzystaniem funkcji koloru, rezultat będzie wyglądał następująco:



Choć zgrupowane ze sobą, wszystkie zestawy linii są tylko osobnymi elementami leżącymi jeden na drugim tak, że każdy z osobna zostaje wypełniony z wykorzystaniem wybranego efektu.

Gdy obraz będący złożoną ścieżką zostanie wypełniony z wykorzystaniem funkcji koloru, rezultat będzie wyglądał następująco:



W przypadku złożonej ścieżki, niemożliwe jest wypełnienie niewypełnionych części obrazu, ponieważ te osadzone obszary stanowią przestrzeń ujemną obiektu.

Złożone ścieżki mogą ciągle zostać rozgrupowane, pozwalając na przemieszczanie wielu składających się na nie elementów, lecz spowoduje to uwolnienie złożonej ścieżki, tworząc z niej obraz niezłożony.

Aby stworzyć złożoną ścieżkę z wielu zaznaczonych obrazów możesz skorzystać z prawego kliknięcia, aż wszystkie obrazy zostaną zaznaczone, a następnie wybrać opcję stwórz złożoną ścieżkę. Możesz także kliknąć prawym przyciskiem myszy istniejący złożony obraz i wybrać uwolnij złożoną ścieżkę, aby wykonać odwrotną akcję. Opcje te są również dostępne w menu obiekt.



#### 6.4 Przemieszczanie obrazów

Obrazy mogą być przemieszczane do wybranego miejsca przez ich zaznaczenie i przeciągnięcie po ekranie z wykorzystaniem myszy. Zaznaczony obraz może zostać również przemieszczony z wykorzystaniem klawiszy strzałek na klawiaturze komputera.

Możesz również przemieszczać obrazy za pomocą panelu menu przemieszczania.

Zaznaczone obrazy mogą zostać przemieszczone za pomocą opcji przemieszczania. Strzałki wskazujące kierunki na ekranie pochylą obraz nieznacznie w wybranym kierunku. Akcja ta może zostać powtórzona, aż do osiągnięcia przez obraz pożądanej pozycji w obszarze roboczym.

Opcja "przesuń o" przesunie zaznaczone obrazy z obecnego miejsca o konkretnie sprecyzowaną odległość. Opcja "przesuń do" przesunie obrazy niezależnie od miejsca, w którym się znajdują do konkretnie sprecyzowanego miejsca w obrębie obszaru roboczego. Pozycja 0, 0 (zero, zero) oznacza lewy górny róg obszaru roboczego z wartościami rosnącymi w prawo i w dół.

# 6.5 Obracanie



Obiekty mogą być obracane o dowolne kąty. Zaznaczone obrazy zawsze będą wyświetlane z zielonym uchwytem
 obracania, który po złapaniu umożliwia obracanie z wykorzystaniem myszy.



Opcje menu obracania zapewniają dodatkowe możliwości bardziej szczegółowego i precyzyjnego obracania.

W menu obracania dostępne są następujące opcje:

# Obróć o

Opcja ta obróci zaznaczony obraz w stosunku do aktualnego nachylenia obrazu o wybrany standardowy kąt.

# Obróć do

Opcja ta obróci zaznaczony obraz do wybranego kąta określonego względem jego pierwotnego, stałego punktu 0°.

#### Dowolne obracanie o

Opcja ta pozwoli Ci ręcznie dopasować kąt na suwaku, bądź wpisać konkretną wartość, a po jej zastosowaniu obróci zaznaczony obraz w stosunku do aktualnego jego nachylenia o wybrany standardowy kąt.

#### Dowolne obracanie do

Opcja ta pozwoli Ci ręcznie dopasować kąt na suwaku, bądź wpisać konkretną wartość, a po jego zastosowaniu obróci zaznaczony obraz do wybranego kąta określonego względem oryginalnego, stałego punktu 0° obrazu.

#### Oś obrotu (wyłącznie Designer Edition)

Aby dopasować punkt, wokół którego obraca się kształt, możesz dostosować jego oś obrotu. Aby to zrobić, należy zaznaczyć obracany kształt, wcisnąć klawisz O na klawiaturze, żeby wyświetlić małą ikonę celownika na środku kształtu. Teraz masz możliwość przemieszczenia ikony celownika dla wyboru nowej pożądanej osi obrotu.

#### 6.6 Skalowanie

Obiekty mogą być skalowane do dowolnych rozmiarów. Należy zauważyć, że podczas gdy możliwe jest dostosowanie obrazów do pożądanych rozmiarów, jakość cięcia może się zmieniać, szczególnie w przypadku cięcia grubszych materiałów, takich jak karton. Zmniejszanie rozmiarów obrazów z bardziej skomplikowanymi elementami i cięcie w grubszych materiałach może prowadzić do utraty jakości.

Wymiary będą widoczne podczas rysowania lub zaznaczania obrazów.



Dostępne są również punkty kontrolne przy polu zaznaczania, umożliwiające manualne skalowanie. Aby rozpocząć manualne skalowanie, kliknij którekolwiek z pól i przeciągnij kursor myszy w pożądanym kierunku, zmieniając lub powiększając obiekt. Narożne punkty kontrolne proporcjonalnie przeskalują obraz, zachowując oryginalny stosunek wysokości i szerokości, podczas gdy boczne punkty kontrolne rozciągną obraz w kierunku, w którym przeciągnięty zostanie kursor myszy.

Opcje menu skalowania zapewniają dodatkowe możliwości bardziej szczegółowego i precyzyjnego skalowania.

W menu skalowania dostępne są następujące opcje:

# Skaluj

Opcje te przeskalują każdy wybrany obraz o daną wartość wyrażoną w procentach oryginalnego rozmiaru. Każda wartość poniżej 100% pomniejszy obraz, a każda powyżej 100% go powiększy. Na przykład, wybranie skalowania obrazu do 50% obecnego rozmiaru pomniejszy go dwukrotnie, zaś wybór 200% dwukrotnie go powiększy. Możliwe jest zastosowanie dowolnej wartości zależnie od potrzeb.

# **Określ wymiary**

Opcja ta pozwala na przeskalowanie zaznaczonego obrazu do określonych wymiarów. Po zaznaczeniu, opcja blokowania proporcji sprawi, że obraz będzie skalowany proporcjonalnie w momencie zmiany któregokolwiek z wymiarów. Można te opcję zastosować, gdy chcesz zachować oryginalny stosunek wysokości i szerokości. Na przykład, jeśli weźmiemy nasz wcześniejszy przykład liścia o wymiarach początkowych 1 cal wysokości i 2 cale szerokości i zmniejszymy szerokość do 1 cala, rezultaty będą następujące:





# Ścinanie (wyłącznie Designer Edition)

Skorzystaj ze ścinania, aby pochylić swój projekt pionowo, bądź poziomo. Możesz skorzystać z gotowych wartości lub zdefiniować własną.

# Siatka

Aby wspomóc wyświetlanie wymiarów, możesz — jeśli tylko nie masz zaznaczonych żadnych obrazów — włączyć siatkę, klikając prawym przyciskiem myszy obszar roboczy i wybrać "pokaż siatkę", albo po prostu przechodząc do menu siatki.

W menu siatki możesz włączyć i wyłączyć siatkę, dostosować odstępy siatki do pożądanego rozmiaru oraz zdefiniować ilość podziałów siatki.



Włączenie opcji przyciągania do siatki spowoduje wymuszenie rozmiarów obrazów odpowiadających rozmiarowi i podziałom siatki. Jest to szczególnie użyteczne podczas rysowania obrazów, gdy chcemy, aby miały one z góry określone wymiary.

Możliwy jest wybór stylu siatki jako tradycyjnej siatki kwadratowej, bądź siatki izometrycznej. Ponownie, różne style mogą być użyteczne podczas rysowania, zapewniając punkt odniesienia dla wymiarów rysowanych obiektów.



Kolor siatki również może zostać zmieniony według potrzeb. Dostępny jest wybór spośród predefiniowanych kolorów, które zapewniają nieutrudniający pracę wygląd, jak również możliwość wybrania dowolnego własnego koloru.

W Designer Edition masz również możliwość aktywowania linijek i celowników ułatwiających rozmieszczanie obiektów.

# 6.7 Odbicie lustrzane

Niektóre materiały lub sytuacje wymagają, aby obrazy zostały wycięte w postaci odbić lustrzanych. Może się również zdarzyć, że dla osiągnięcia zamierzonego efektu estetycznego konieczne będzie odwrócenie obiektu.

Aby wykonać odbicie lustrzane obrazu, możesz kliknąć zaznaczony obraz prawym przyciskiem myszy i wybrać "odbicie lustrzane poziome" lub "odbicie lustrzane pionowe



Odbicie lustrzane pionowe

Odbicie lustrzane pionowe

Dalsze opcje odbić lustrzanych są dostępne w menu obiektu, w podmenu transformacji, pod opcją opcje odbić lustrzanych.

Również w tym menu możesz odwrócić swój obraz (jak pokazane poniżej) korzystając z menu opcji odwrócenia.

Dodatkowo możesz tworzyć lustrzane kopie zaznaczonych obrazów korzystając z opcji menu odbić lustrzanych, gdzie dostępne są następujące kopie lustrzane: lewa, prawa, odbita powyżej i odbita poniżej.

Aby wykonać odbicie lustrzane obrazu, możesz kliknąć zaznaczony obraz prawym przyciskiem myszy i wybrać odbicie lustrzane poziome lub odbicie lustrzane pionowe.



ove Kopia lustrzana poniżej

Mirror Copy Left

Mirror Copy Right

#### 6.8 Aranżowanie

Różne obrazy mogą na siebie zachodzić. Możliwe jest ustawienie ich kolejności, określając, który znajdzie się z przodu, a który z tyłu. Jest to szczególnie polecane dla funkcji drukuj i tnij do określenia, który z obrazów ma się znaleźć na pierwszym planie.



# Wyślij na wierzch

Opcja ta przeniesie zaznaczony obraz przed wszystkie inne, nakładające się na niego obrazy.





# Wyślij na spód

Opcja ta przeniesie zaznaczony obraz za wszystkie inne nakładające się na niego obrazy.





Oprócz powyższych opcji, możesz również kliknąć obraz prawym przyciskiem myszy i wybrać wyślij do tyłu, aby przenieść wybrany obraz jeden poziom w dół, zamiast wysyłania do na sam spód.



Trójkąt zaznaczony i przeniesiony do tył Kolejność oryginalnego obrazu



Tak samo możesz kliknąć obraz prawym przyciskiem i wybrać wyślij do przodu, aby przenieść obraz jeden poziom w górę, zamiast wysyłania do na sam wierzch.



przodu

# 6.9 Wyrównywanie

₽₽₽

MulObrazy mogą także być wyrównywane względem siebie. Dostępne są następujące opcje wyrównywania:

#### Wyśrodkowanie (Wyrównywanie do środka w pionie i poziomie)

Opcja wyśrodkuje dwa lub więcej zaznaczonych obiektów tak, że zostaną one ustawione względem siebie w centralnym punkcie każdego z nich.

#### Wyrównie do lewej



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów tak, że zostaną one ustawione razem do lewej krawędzi wspólnego pola zaznaczenia, zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w płaszczyźnie pionowej.

#### Wyrównanie do środka w poziomie

Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów tak, że ich środki zostają wyrównane w płaszczyźnie poziomej, jednocześnie zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w pionie.

#### Wyrównanie do prawej



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów tak, że zostaną one ustawione razem do prawej krawędzi wspólnego pola zaznaczenia, zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w płaszczyźnie pionowej.

#### Wyrównanie do góry



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów tak, że zostaną one ustawione razem do górnej krawędzi wspólnego pola zaznaczenia, zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w płaszczyźnie poziomej.

#### Wyrównanie do środka w pionie



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów tak, że ich środki zostają wyrównane w płaszczyźnie poziomej, jednocześnie zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w poziomie.

#### Wyrównanie do dołu



Opcja ta wyrówna dwa lub więcej zaznaczonych obiektów tak, że zostaną one ustawione razem do dolnej krawędzi wspólnego pola zaznaczenia, zachowując te same odległości odnoszące się do ich pozycji w płaszczyźnie poziomej.

#### Rozlokowanie w poziomie

Jeśli zaznaczone są co najmniej trzy obiekty, opcja ta ustawia je w poziomie w taki sposób, że odległości między nimi będą równe w płaszczyźnie poziomej.

#### Rozlokowanie w pionie



Jeśli zaznaczone są co najmniej trzy obiekty, opcja ta ustawia je w pionie w taki sposób, że odległości między nimi będą równe w płaszczyźnie pionowej.

#### 6.10 Replikowanie



Replikowanie, choć podobne do kopiowania i wklejania lub duplikowania, pozwala na tworzenie dowolnej liczby kopii na raz i jednoczesne ich rozlokowanie. Oszczędza to konieczności wielokrotnego kopiowania i wklejania oraz ręcznego rozmieszczania obrazów na ekranie. Opcje te utworzą kopie obok siebie, tak blisko jak to możliwe, aby zmaksymalizować obszar cięcia.

W podstawowym menu opcji replikowania znajdują się następujące opcje:

#### Duplikowanie w lewo

Opcja ta powieli zaznaczony obiekt i umieści jego kopię w minimalnym możliwym odstępie, bezpośrednio po lewej stronie.

#### Duplikowanie w prawo

Opcja ta powieli zaznaczony obiekt i umieści jego kopię w minimalnym możliwym odstępie, bezpośrednio po prawej stronie.

#### Duplikowanie powyżej

Opcja ta powieli zaznaczony obiekt i umieści jego kopię w minimalnym możliwym odstępie, bezpośrednio powyżej.

#### Duplikowanie poniżej

Opcja ta powieli zaznaczony obiekt i umieści jego kopię w minimalnym możliwym odstępie, bezpośrednio poniżej.

# Rząd trzech / rząd czterech

Opcje te skopiują zaznaczony obiekt, tworząc dwie lub trzy dodatkowe kopie w rzędzie obok siebie i zachowując minimalne odstępy między nimi.

#### Kolumna trzech / kolumna czterech

| <b>B</b> † | 81 |
|------------|----|
|------------|----|

Opcje te skopiują zaznaczony obiekt, tworząc dwie lub trzy dodatkowe kopie w kolumnie, jedna na drugiej i zachowując minimalne odstępy między nimi.

# Obracanie jednej kopii / dwóch kopii / trzech kopii / pięciu kopii

Opcje te skopiują zaznaczony obiekt, tworząc od jednej do pięciu obróconych kopii na oryginalnym obrazie.





# Wypełnienie strony

Opcja ta zreplikuje zaznaczony obiekt i wypełni obszar cięcia największą możliwą ilością kopii.

W menu replikacji znajduje się także menu opcji zaawansowanych. To tutaj będziesz mieć możliwość wyboru pożądanej liczby kopii swojego zaznaczonego obrazu i odstępów pomiędzy zreplikowanymi obrazami oraz wybrania własnego kierunku replikacji. Po wybraniu tych ustawień, możesz zastosować wybrane atrybuty, klikając przycisk replikacji, znajdujący się na dole menu opcji zaawansowanych.



#### Obiekt do ścieżki

Ta opcja pozwala Ci na wybranie jednego obiektu i umieszczenie go na ścieżce innego obiektu. Kiedy obiekt zostanie umieszczony na ścieżce, możesz wykonywać jego kopie i duplikaty, po prostu pociągając za dźwignie sterujące.



# 6.11 Zagnieżdżanie (tylko Designer Edition)

Aby zminimalizować miejsce potrzebne do wycięcia konkretnego projektu, wykorzystana może zostać funkcja zagnieżdżania. Możesz zdefiniować, czy do zagnieżdżania kształtów powinien zostać użyty cały obszar materiału, czy tylko określona jego część.

#### Wykorzystaj obszar wycinania

Jeśli zdecydujesz się wykorzystać także obszar wycinania, to cała Twoja powierzchnia mediów może być wykorzystywana do gromadzenia kształtów.

#### Wykorzystanie zaznaczenia

Jeśli chcesz zagnieździć swoje kształty w konkretnym obszarze, najpierw nakreśl go w obszarze roboczym, a później kliknij wykorzystanie zaznaczenia w menu zagnieżdżania. Zagnieżdżanie zostanie przeprowadzone w obrębie tego określonego obszaru.

Zaznacz wszystkie kształty, które chcesz osadzić. W menu zagnieżdżania możesz dostosować obrót i odstępy zagnieżdżanych kształtów. Zwiększanie obrotu i zmniejszanie odstępów będzie skutkowało ciaśniejszym zagnieżdżeniem.

Po dokonaniu wszystkich niezbędnych poprawek, kliknij zagnieźdź, a kształty zostaną zagnieżdżone razem, co zaskutkuje osiągnięciem maksymalnej przestrzeni cięcia. Jeśli wybrano więcej kształtów niż może się zmieścić w obszarze zagnieżdżania, program określi, które kształty pasują najlepiej do zdefiniowanego obszaru.



# 6.12 Opcje spajania i modyfikacji

Nachodzące na siebie obrazy mogą zostać zmodyfikowane na różne sposoby. Opcje menu modyfikacji pozwalają na spajanie oraz inne zaawansowane modyfikacje nachodzących na siebie obrazów.

W menu modyfikacji możesz wybrać spośród następujących opcji:



#### Spajanie

Choć opcje spajania znajdują się w menu modyfikacji, istnieje również łatwo dostępny przycisk znajdujący się na dolnym pasku narzędzi. Spajanie użyje dwóch, lub więcej, zaznaczonych, nachodzących na siebie obrazów, i połączy je w pojedynczy, jednolity obraz.



Niezespojony obraz z nachodzącymi liniami

Zespojony obraz z usuniętymi nachodzącymi liniami

Spajanie może być szczególnie użyteczne podczas cięcia, ponieważ zapobiega ono nachodzeniu linii cięcia na siebie podczas tego procesu.



# Odejmowanie wszystkich

Opcja ta usunie wszystkie części obrazu, które znajdują się za innym obrazem.



Oryginalny obraz



Z zastosowanym odejmowaniem wszystkich



#### Dzielenie

Opcja ta stworzy osobne obrazy z obszarów przecięcia nawet ośmiu osobnych obrazów.





#### Odejmowanie

Po zastosowaniu, opcja ta usunie wszystkie nachodzące części obrazów znajdujących się na wierzchu innych obrazów. Pozostaną tylko obrazy znajdujące się pod spodem, a nachodzące elementy zostaną usunięte.





Z zastosowanym odejmowaniem



# Przecinanie

Po zastosowaniu, opcja ta pozostawi tylko nachodzącą lub przecinającą część zaznaczonego obrazu.









#### Przycinanie

Opcja ta usunie wszystkie fragmenty, które nie są wspólne dla co najmniej dwóch nachodzących na siebie obrazów.





#### Złożone ścieżki (utwórz / uwolnij)

Są to te same opcje, które zostały opisane w sekcji 6.3, zajmującej się złożonymi ścieżkami. Narzędzie to weźmie nachodzące na są siebie osadzone obrazy i stworzy z nich złożoną ścieżkę, bądź ją uwolni.



# Odłączanie linii

Kiedy obrazy są wypełnione, bądź mają zdefiniowane grube linie, opcja ta może zostać wykorzystana do odłączenia i przesunięcia obrysu, tworząc w ten sposób dwa osobne obrazy – jeden składający się tylko z linii i drugi tylko z efektu wypełnienia pozostającego za nim.



# 6.13 Opcje kompensacji

Opcje kompensacji mogą zostać wykorzystane do podkreślenia obrazów składających się z linii cięcia, nadając im, wyświetlane pod nimi efekty cieni. Opcje te mogą również zostać wykorzystane do utworzenia wewnętrznych konturów obrazów.

Opcje kompensacji mogą zostać wykorzystane do podkreślenia obrazów składających się z linii cięcia, nadając im, wyświetlane pod nimi efekty cieni. Opcje te mogą również zostać wykorzystane do utworzenia wewnętrznych konturów obrazów.

# Silhouette

Oryginalny obraz początkowy

W menu kompensacji możesz rozpocząć od wybrania akcji kompensacji.

Możesz wybrać, czy obraz kompensacji ma mieć ostre narożniki, czy też zaokrąglone, co nada mu gładszego wyglądu.

Kliknięcie przycisku akcji kompensacji tworzy punkt początkowy. Możliwe jest dostosowanie efektu do dowolnego odstępu kompensacji za pomocą suwaka lub wpisawszy konkretną wartość.

W momencie, gdy pożądany efekt zostanie osiągnięty, możesz zastosować właściwości nowo stworzonego obrazu, przez kliknięcie zastosuj.



Obraz z kompensacją

Możesz również utworzyć kryteria kompensacji wewnętrznej.

Ta funkcja nadaje się lepiej do tworzenia wewnętrznych linii wykorzystywanych z rysikami.



Obraz z wewnętrzną kompensacją



# 6.14 Opcje odwzorowywania

Opcje odwzorowywania mogą być wykorzystywane do automatycznego odwzorowywania zaimportowanych obrazów zewnętrznych do celów tworzenia linii cięcia. Silhouette America nie może zagwarantować jakości obrazów, które nie zostały stworzone przez nasza firmę, ani obrazów, które nie są oferowane w sklepie Silhouette Online. Silhouette Studio<sup>®</sup> nie może być wykorzystywane do odwzorowywania obrazów chronionych licencjami, bądź prawami autorskimi, nie będących Twoją własnością.

Gdy otworzysz obraz zewnętrzny, którego jesteś właścicielem (jak opisano w sekcji 3.4), będziesz miał możliwość otwarcia opcji odwzorowywania i kliknięcia "wybierz obszar odwzorowywania". Pozwoli Ci to na zakreślenie pola wokół pożądanego fragmentu zaimportowanego obszaru, który miałby zostać odwzorowany. Zaznaczenie to może zostać dostosowane lub przemieszczone po narysowaniu, aby rozszerzyć lub udoskonalić obszar odwzorowywania, jak każdy inny obiekt w programie. Zaznaczenie obszaru odwzorowywania udostępni podgląd oryginalnego obrazu z żółtym obszarem, na którym stosowane będzie odwzorowywanie, zgodne z filtrami ustawień odwzorowywania. Filtry te umożliwiają doskonalsze i lepsze dopasowane wybranych efektów odwzorowywania, zależnie od wybranych ustawień.

Gdy pożądany efekt odwzorowania zostanie osiągnięty w podglądzie, możesz zdecydować się na zastosowanie odwzorowania, korzystając z jednej z następujących metod:

#### Odwzorowanie

Opcja ta tworzy linię odwzorowania wokół wszystkich elementów żółtego obszaru podglądu.

#### Odwzorowanie zewnętrznej krawędzi

Opcja ta tworzy linię odwzorowania tylko wokół zewnętrznych krawędzi żółtego obszaru podglądu, ignorując wszelkie elementy wewnętrzne wyświetlane na żółto i wskazujące potencjalne ścieżki odwzorowywania.

#### Odwzorowanie i odłączenie

Opcja ta odwzorowuje zewnętrzną krawędź żółtego obszaru podglądu i odłącza odwzorowanie od tła obrazu rastrowego.



# Śledzenie według koloru (wersja Designer)

Ta funkcja zaznacza pojedynczą powierzchnię wypełnioną jednolitym kolorem. Aby wyszukać wszystkie powierzchnie tego koloru, użyj opcji "zaznacz wszystkie powierzchnie tego samego koloru.

#### Zaznaczanie magnesem (wersja Designer)



Ta funkcja udostępnia Ci narzędzie z magnesem, który przywiera do obrazu podczas jego zaznaczania. Każde kliknięcie myszą spowoduje dodanie przez magnes punktu do obrazu. Po zaznaczeniu obrazu, pozostałe tło zostanie wykadrowane.

# 7 - Biblioteka i Sklep online Silhouette

Silhouette Studio<sup>®</sup> oferuje funkcję biblioteki pozwalającą na przechowywanie i kategoryzowanie wszystkich pobranych i utworzonych przez użytkownika obrazów oraz funkcję sklepu internetowego, udostępniającą nowe treści gotowe do pobrania przez użytkowników.

Ekrany biblioteki oraz sklepu można wyświetlić za pomocą górnych zakładek na ekranie oprogramowania. Ekrany te pokazują, który z paneli: wzory, sklep, biblioteka, czy też panel wysyłania, jest aktualnie wybrany w aktywnej zakładce.



#### 7.1 Biblioteka



TBiblioteka jest miejscem gdzie przechowywane są wszystkie predefiniowane oraz później zakupione treści. Biblioteka pozwala na ich kategoryzację, sortowanie i wykorzystywanie w projektach.

#### Wyświetlanie

| Г | ٦ |   |
|---|---|---|
| 눋 | 5 | H |
| L | J |   |

Istnieje możliwość wyświetlania obrazów jako ikon, po kliknięciu opcji widoku ikon:

8\_\_\_

Alternatywnie, po kliknięciu opcji widoku listy możliwe jest przeglądanie obrazów znajdujących się w bibliotece w widoku listy, pozwalającym na wyświetlanie większej ilości szczegółów:

W trybie widoku listy możesz sortować obrazy według nazwy, kategorii, twórcy, daty pobrania albo rozmiaru klikając na tytuł odpowiedniej kolumny.



|     | -                        |  | Contract of Contract   | 1 August                |           |                |
|-----|--------------------------|--|--|-------------------------|-----------|----------------|
|     |                          |  |  |                         |           |                |
|     | the state                |  |  |                         | -         | 21.0           |
|     | -                        | 4101   | 101114   | 1000                    | darente - | -11-14         |
| -   | Section and Section      | +141   | 10 million   |                         | denile.   | 0.14           |
| ۰.  | and the second           | +107   | 1  | 444.0                   |           | .114           |
| 1   | and the second second    | +144   | 111.00   | 1 m 1                   | -         | 4,14           |
| 4.  | 1000000000               |  | Transfer 1 or  | -                       |           | 10.00          |
| ۰.  |                          |  |  | Sec.140                 | -         |                |
|     | a depend                 | a la secolaria de la secolaria |  | (married)               | -         |                |
| 4.  |                          | 1.000  |  |                         | 10.000    | -              |
| 5-  |                          | +(4)   | ingen La   | Andre Darige H          |           |                |
|     | -                        | 4100   | 1940-1-1   | Tagente Safe            | ALCON.    |                |
| 18  | alite alite              | alore .  | hep-trial  | harter hart.            | -         |                |
| ÷., | and the state of the     | 4101   | (Septen 1 or   | Section 2014            | de seter  |                |
| ۰.  | 1 ( main and 1 million - | ++++   | the second   | Theorem States          | da este   | 10.00          |
| γ.  | Contract of Streements   | ++++   | September 1  | And and a second second |           |                |
| h - | -                        | 44.011   | ingen ( a  | No. include             | 4.40      |                |
|     |                          | *****  | ine option   | Services.               | -         | 11110          |
| h   |                          | -  | interest of a  | August Street           |           | 10.14          |
| 2   |                          | a logal  | No. in   | Sugar Street            | and a     | -              |
| ۰.  | a lai d'ada an anna      | 1000   |  | (reprint Street)        |           |                |
| à - | arrand .                 |  | -  | the second second       |           |                |
|     |                          |  | in the second se | And and a second second |           | and the second |

Biblioteka w trybie widoku ikon

#### Dostęp do zawartości biblioteki

Aby skorzystać z obrazów w bibliotece możesz:

- Dwukrotnie kliknąć obraz, aby otworzyć go w obszarze roboczym
- Przeciągnąć obraz z biblioteki na obszar roboczy (jeśli obszar roboczy jest wyświetlany)

#### Kategoryzacja i zarządzanie biblioteką

Podczas gdy Twoja biblioteka powiększa się o dodatkowe treści, wygodne może okazać się dostosowanie jej poprzez tworzenie nowych folderów i sortowanie obrazów zgodnie z potrzebami.

Możesz także dodać nowe niestandardowe foldery, klikając "nowy folder" prawym przyciskiem myszy.

Podczas tworzenia nowego folderu istniej możliwość zdefiniowania jego nazwy. Po stworzeniu nowego folderu możliwe jest przeciągnięcie do niego obrazów. Kliknięcie folderu prawym przyciskiem myszy pozwoli na utworzenie jego podfolderu, usunięcie folderu (wraz z zawartością) oraz zmianę jego nazwy.

Oprócz dopasowywania folderów biblioteki możliwe jest dostosowanie dowolnych znajdujących się w nich plików. Kliknięcie obrazu prawym przyciskiem myszy pozwoli na usunięcie obrazu, zmianę jego nazwy, posortowanie obrazów w aktualnym folderze lub pokazanie / ukrycie właściwości obrazu. Właściwości obrazu zawierają opis obrazu (pobrany ze sklepu online) i powiązane słowa kluczowe.

Usuwane obrazy i foldery trafią do znajdującego się w bibliotece kosza. Istnieje możliwość ich przywrócenia przez przeciągnięcie z powrotem do biblioteki. Jednak należy pamiętać że wszystko co zostanie usunięte z kosza, zostanie nieodwracalnie usunięte z komputera.

# 7.2 Sklep online Silhouette

Sklep online Silhouette dostarcza dodatkowe gotowe do pobrania treści od Silhouette America, jak również wielu niezależnych twórców i firm. Dostęp do sklepu online Silhouette jest możliwy z oprogramowania Silhouette Studio<sup>®</sup> i wymaga połączenia internetowego.

Sekcja zakupów online Silhouette jest dostępna przez cały czas, 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

Podczas gdy obrazy mogą zostać zakupione pojedynczo, dając możliwość dostosowania biblioteki do własnych potrzeb, dostępne są również opcje subskrypcji z miesięczną opłatą. Dalsze informacje dotyczące subskrypcji mogą zostać znalezione w sklepie online Silhouette.

Wszystkie obrazy wiążą się z następującymi korzyściami:

- Możesz pobierać obrazy korzystając z dowolnej popularnej karty kredytowej, z wykorzystaniem kart pobierania oraz kredytów subskrypcji
- Nieograniczone użytkowanie (połączenie internetowe nie jest konieczne do korzystania z zakupionych treści)
- Możliwość przywrócenia (w przypadku awarii lub wymiany komputera)
- Możliwość do skalowania i dostosowywania do własnych potrzeb (z wykorzystaniem narzędzi Silhouette Studio<sup>®</sup> omówionych w poprzednich sekcjach)

#### Karty pobierania

Silhouette America oferuje karty pobierania, zapewniające środki, które mogą zostać wykorzystane na zakup dowolnych treści dostępnych do pobrania w sklepie, które chcesz pobrać i dodać do swojej biblioteki. Na odwrocie każdej karty znajdują się dwa numery. W prawym, dolnym rogu znajduje się numer identyfikacyjny karty. Za srebrnym paskiem bezpieczeństwa znajduje się faktyczny, 16-cyfrowy kod pobierania.

#### Logowanie do sklepu

Klikając zakładkę sklepu wejdziesz na stronę główną sklepu wzorów Silhouette.



Możesz zalogować się lub zarejestrować nowe konto jeśli jeszcze nie zostało ono stworzone, klikając na link w prawym górnym rogu: "Nie jesteś zalogowany(-a)".

Aby stworzyć konto, należy podać imię i nazwisko, adres e-mail (który stanie się loginem) oraz wybrane hasło.

#### Opcje mojego konta

Po zalogowaniu do konta znajdziesz odnośnik w prawym, górnym rogu nazwany moje konto, który zapewnia podstawowe narzędzia zarządzania kontem. Dostępne będą następujące opcje:

Aktualizacja danych konta – pozwala na zmianę adresu e-mail i hasła.

Moja historia pobierania – pozwala wyświetlić kopię wszystkich dokonanych zakupów. Podczas przeglądania konkretnych zakupów masz możliwość przywrócenia danego zamówienia, jeśli wystąpiło przerwanie połączenia w trakcie pobierania.

Przywróć wszystkie pobrane projekty – pozwala przywrócić wszystkie pobrane w przeszłości treści, gdy chcesz przenieść oprogramowanie na nowy komputer w przypadku awarii lub wymiany dotychczasowego urządzenia.

Dodaj kartę do mojego salda – tutaj możesz podać kody kart pobierania doładowujący saldo Twojego konta.

Zarządzaj moimi kartami kredytowymi – pozwala zarządzać danymi zapisanych kart kredytowych wykorzystywanych do opłacania subskrypcji lub pojedynczych zakupów.

#### Kupowanie

Możesz przeglądać wszystkie dostępne obrazy Silhouette bez konieczności decydowania się na zakup. Po lewej stronie okna zakupów znajdziesz asystenta nawigacji. Po wyborze kategorii, bądź gdy szukasz obrazów wyświetlona zostanie lista powiązanych z nimi sugestii.

Jeśli szukasz konkretnych obrazów, możesz sprecyzować ich nazwy lub określenia w polu w prawym, górnym rogu:



Podczas przeglądania różnych tematów i publikacji, bądź tworzenia konkretnych zapytań, gdy znajdziesz już obraz, który chcesz pobrać możesz dodać go do klikając na opcję koszyka "dodaj":



Pod danym wzorem znajdziesz listę podobnych lub związanych z nim kształtów, które także mogą Cię zainteresować.



Zwróć uwagę, że zakupione już wcześniej obrazy nie mogą zostać dodane do koszyka, a fakt ich posiadania jest jasno oznaczony.

#### Pobieranie



Możesz kontynuować przeglądanie i dodawanie kolejnych obrazów do momentu, w którym zdecydujesz się przejść do kasy. Aby to zrobić należy kliknąć link mój koszyk w mini-podglądzie koszyka, bądź na ikonę koszyka w prawym, górnym rogu okna zakupów.

Po zakończeniu wybierania, po prostu kliknij przycisk kasy. Jeśli posiadasz środki na swoim koncie pochodzące z karty pobierania lub bilansu subskrypcji, całkowity koszt zostanie pobrany automatycznie z Twojego salda. Jeśli nie posiadasz środków na koncie lub są one niewystarczające do pokrycia kosztu zakupów wszystkich wybranych obrazów, konieczne będzie podanie danych karty kredytowej lub dodanie nowego kodu karty pobierania do swojego konta.

Po wykonaniu tych kroków, konieczne będzie podanie hasła dla autoryzacji zakupu. Po podaniu hasła powyżej okna sklepu pojawi się panel biblioteki, w którym wyświetlone zostaną pobierane do niej obrazy.

RECENT DOWNLOADS



W tym momencie możesz dalej przeglądać sklep internetowy, bądź go zamknąć. Gdy wszystkie obrazy zostaną pobrane, możesz przeciągnąć je z sekcji ostatnio pobranych i posortować między folderami biblioteki w dowolny sposób. Pobrane obrazy pozostaną w folderze ostatnio pobranych, aż nie zostaną posortowane.

Zauważ, że podczas gdy wszystkie obrazy są przechowywane w bibliotece, zakupione czcionki są również widoczne w specjalnej sekcji biblioteki "moje czcionki". Możesz korzystać z tych pobranych ze sklepu online czcionek poprzez podwójne kliknięcie na nie w bibliotece, co spowoduje przejście do obszaru roboczego, z kursorem tekstu gotowym do pisania. Możliwe jest również skorzystanie z czcionek w sposób opisany w sekcji 5.
#### Przywracanie obrazów

Silhouette America utrzymuje bazę danych wszystkich użytkowników Silhouette i historii ich pobierania. W przypadku awarii komputera lub jego wymiany, po instalacji oprogramowania na nowym komputerze, możesz zalogować do swojego konta użytkowania Silhouette korzystając z adresu e-mail i hasła. Po zalogowaniu wystarczy przejść do opcji konta i wybrać "przywróć wszystkie pobrane projekty".

Jeśli posiadasz kilka komputerów (np. komputer stacjonarny i laptop) i po prostu chcesz przywrócić ostatnio zakupione obrazy na drugim komputerze, zamiast korzystania z opcji przywracania wszystkich pobranych projektów, możesz odwiedzić swoją historie pobierania w opcjach konta i wyświetlić listę dotychczasowych zakupów. W tej sekcji możesz kliknąć na dowolne poprzednie zamówienie i je przywrócić. Należy ponownie zaznaczyć, że możliwe jest tylko przywrócenie pojedynczych zamówień na ograniczoną liczbę komputerów, które pozostają własnością użytkownika.

Skorzystanie z opcji przywracania nie spowoduje oczywiście przywrócenia żadnych utworzonych przez użytkownika obrazów znajdujących się w bibliotece. Tylko pobrane obrazy kupione w sekcji zakupów mogą zostać przywrócone. Możesz utworzyć kopie bezpieczeństwa stworzonych przez siebie projektów, poprzez skopiowanie ich z lokalizacji, w których się znajdują na inny dysk lub urządzenie.

Silhouette America kontroluje liczbę osobnych komputerów, które wykorzystujesz do logowania i zastrzega sobie prawo do zawieszenia lub usunięcia zarejestrowanych kont użytkowników Silhouette, których wykorzystanie jest podejrzane i wskazuje na publiczne udostępnianie plików.

#### Silhouette Cloud

Chmura Silhouette ściśle współpracuje z Silhouette Studio<sup>®</sup> Mobile, umożliwiając synchronizację Twoich wzorów na wielu różnych urządzeniach. Twoje konto w chmurze Silhouette pozwala Ci na zsynchronizowanie maksymalnie pięciu urządzeń. Jeśli natomiast nie używasz wielu urządzeń, chmura Silhouette przyda się do wykonywania kopii bezpieczeństwa Twoich wzorów i zapobiega konieczności odzyskiwania danych.

Usługa chmury Silhouette oferuje nieograniczoną przestrzeń dyskową na zapisywania plików pobranych ze sklepu z wzorami Silhouette. Dostępny jest także 1 GB przestrzeni dyskowej na treści własne użytkownika.

Członkowie Klubu Silhouette otrzymują 5 GB przestrzeni dyskowej na treści własne.

Aby zsynchronizować swoje pliki, przeciągnij je na ikonę chmury w swoim folderze biblioteki. Program poprosi Cię o zalogowanie się w chmurze za pomocą Twojego konta Silhouette. Po zalogowaniu chmura rozpocznie synchronizowanie Twoich wzorów.







Twoja biblioteka chmury zachowa swój własny katalog w Twojej bibliotece. Masz możliwość zapisywania elementów w swoim folderze lokalnego użytkownika albo w swojej bibliotece chmury, która ma taką samą nazwę jak adres e-mail Twojego konta Silhouette. Pliki zapisane w Twoim folderze lokalnego użytkownika będą dostępne wyłącznie na tym danym urządzeniu.

Aby zarządzać swoimi urządzeniami w chmurze, przejdź do swoich opcji konta w sklepie z wzorami Silhouette.



# 8 - Zapis

Po utworzeniu obrazu, bądź układu graficznego dokumentu, dostępna będzie szeroka gama opcji jego zapisu.

### Zapisz

Opcja zapisz jest podstawową funkcją zapisywania pozwalającą na utworzenie pliku STUDIO i zapisanie go w dowolnej lokalizacji na komputerze. Możliwe jest utworzenie kopii bezpieczeństwa takich plików korzystając z przenośnych nośników danych.

# Zapisz jako

Opcja ta znajduje się w menu pliku i pozwala na nadanie nazwy zapisywanemu plikowi. Może on zostać zapisany w dowolnej lokalizacji na komputerze. Możliwe jest utworzenie kopii bezpieczeństwa korzystając z przenośnego nośnika danych.

### Zapisz zaznaczenie

Opcja ta znajduje się w menu pliku i zapisuje plik STUDIO, w którym znajdą się tylko aktualnie zaznaczone obrazy z Twojego dokumentu. Zostaje on zapisany w dowolnej lokalizacji na komputerze i możliwe jest utworzenie kopii bezpieczeństwa korzystając z przenośnego nośnika danych.

### Zapisz do biblioteki

Opcja ta znajduje się w menu pliku i zapisuje plik w bibliotece Silhouette Studio<sup>®</sup>. Po zapisaniu obrazów w bibliotece, zostaną one dodane do sekcji biblioteki oznaczonej jako "moje własne projekty". Niemożliwe jest przejście do lokalizacji tych obrazów na komputerze w celu utworzenia kopii bezpieczeństwa. Dlatego zaleca się zapisanie kopii obrazów z wykorzystaniem standardowej opcji zapisu.

# 9 - Cięcie / szkicowanie

### 9.1 Wysyłanie

Kiedy wszystkie pożądane obrazy i/lub teksty na Twojej powierzchni roboczej będą gotowe do wycięcia lub szkicowania, możesz wybrać zakładkę "wyślij".

## Typ materiału

| 1 | Material Type             |       | W   |
|---|---------------------------|-------|-----|
|   | Commonly Used             |       | Sil |
|   | Carilstock<br>Plain       |       | m   |
|   | Vinyl<br>Silhouette brand |       |     |
|   | Copy Paper                |       |     |
|   | Silhouette Defaults       | + - + |     |

V menu typu materiału, otrzymasz wybór popularnych materiałów, które mogą być cięte z wykorzystaniem ilhouette jak również wszystkich specjalistycznych materiałów oferowanych przez Silhouette America. Kliknij nateriał z listy, aby go wybrać.

Możliwe jest dodawanie do tej listy typów materiałów definiowanych przez użytkownika, poprzez kliknięcie na znak plus w liście materiałów oraz ich usuwanie w podobny sposób po kliknięciu na znak minus.



Kiedy wybierzesz rodzaj materiału z listy (lub stworzysz swój własny), w panelu akcji pojawią się zalecane ustawienia wycinania. Jeśli chcesz dopasować te ustawienia do konkretnego materiału, możesz to zrobić teraz. Ponieważ zmiany zostaną zapisane dla przyszłych projektów, zaleca się raczej tworzenie nowych własnych ustawień, zamiast modyfikacji istniejących.

#### Akcja: Prosta

W "trybie prostego cięcia", wszystkie linie zostaną wycięte w tym samym czasie. Linie cięcia mogą zostać indywidualnie włączone lub wyłączone, ale nie mogą być sortowane w określonej kolejności.

| Cut Style        |  |
|------------------|--|
| No Cut           |  |
| Cut Edge         |  |
| Cut Cut          |  |
| 👘 Perforate Edge |  |
| Perforate        |  |

W standardowym trybie cięcia możliwe jest ustalenie stylu cięcia dla pojedynczych linii w projekcie. Po kliknięciu tej opcji, obszar roboczy od razu podkreśli wszystkie linie oraz ich wybrane atrybuty przedstawione dla odniesienia. Aby zmienić styl cięcia linii, kliknij po prostu wybrany obraz i zaznacz nowy pożądany styl linii z listy. Dostępne są następujące style linii:

Bez cięcia – opcja ta spowoduje wyłączenie wysyłania linii do Silhouette. Pomimo że będzie ona widoczna na ekranie, nie zostanie wycięta.



**Cięcie** – opcja ta zapewnia, że wybrane linie zostaną wycięte niezależnie od tego gdzie się znajdują: nachodzą na siebie, czy znajdują się w środku większego obrazu. Linie z tym atrybutem zostaną wycięte nawet jeśli znajdują się w obrębie innych linii, które zostały ustawione z parametrem cięcia krawędzi, bądź perforowania krawędzi.



**Cięcie krawędzi** – opcja ta wytnie zewnętrzne krawędzie wszystkich nachodzących na siebie linii i ominie wszelkie linie o tym samym atrybucie jeśli znajdują się one wewnątrz większego obrazu. Opcja ta może być pożądana przy tworzeniu obrazów drukuj i tnij.

#### Akcja: Kolor linii, kolor wypełnienia, lub warstwa

W trybie zaawansowanego cięcia, możliwe jest podzielenie projektu na wiele etapów. Jest to szczególnie przydatne, jeśli projekt ma zostać wycięty w kilku kolorach lub przy projektach, które są szkicowane, a potem wycinane. Możliwe jest zaplanowanie cięć według koloru linii, koloru wypełnienia, bądź według warstwy (wyłącznie Designer Edition).



**Według koloru linii** – wszystkie kolory linii obecne w Twoim projekcie będą widoczne w menu cięcia. Opierając się o te kolory możliwe jest włączenie, bądź wyłącznie linii w projekcie, aktywowanie bądź dezaktywowanie automatycznego spajania i określenie kolejności cięcia.



Według koloru wypełnienia - wszystkie kolory wypełnienia obecne w Twoim projekcie będą widoczne w menu cięcia. Opierając się o te kolory możliwe jest włączenie, bądź wyłącznie linii w projekcie, aktywowanie bądź dezaktywowanie automatycznego spajania i określenie kolejności cięcia.



Według warstwy (wyłącznie Designer Edition) - wszystkie warstwy obecne w Twoim projekcie będą widoczne w menu cięcia. Opierając się o te stworzone przez Ciebie warstwy możliwe jest włączenie, bądź wyłącznie linii w projekcie, aktywowanie bądź dezaktywowanie automatycznego spajania i określenie kolejności cięcia.



Włączanie i wyłączanie linii cięcia – możesz włączyć lub wyłączyć linie cięcia poprzez zaznaczenie (lub odznaczenie) pola obok koloru cięcia lub warstwy.

┎╺

Włączanie i wyłączanie automatycznego spajania - możesz włączyć lub wyłączyć automatyczne spajanie poprzez zaznaczenie pola automatycznego spajania obok koloru cięcia lub warstwy. Przy włączony automatycznym spajaniu nachodzące na siebie kształty tego samego koloru lub na tej samej warstwie będą spajane razem.

**Określanie porządku cięcia** – aby ustawić kolejność, w której różne kolory lub warstwy zostają wycięte, po prostu kliknij i przeciągnij pożądany kolor lub warstwę wyżej lub niżej na liście kolejności cięcia.

**Dodawanie przerw** – pauzy są szczególnie istotne w projektach szkicowania, gdzie konieczna jest wymiana rysików lub ostrz pomiędzy podejściami. Aby zaplanować przerwę, gdy kolor lub warstwa są gotowe kliknij prawym przyciskiem (kliknięcie z "control" na Mac) kolor lub warstwę i wybierz "dodaj przerwę". **Rekomendacje ustawień ostrza** – mimo że oprogramowanie i urządzenie Silhouette nie wiedzą jakiego poziomu ostrze jest aktualnie używane, wyświetlona zostanie wizualna rekomendacja, tego jakie ustawienie ostrza powinno zostać wykorzystane dla wybranego materiału, w oparciu o typ ostrza dla modelu posiadanego urządzenia tnącego. Sekcja rysika odnosi się do rysików, które pasują bezpośrednio do zasobnika urządzenia Silhouette, w którym normalnie znajduje się ostrze i które zamiast cięcia wykorzystywane są do szkicowania.

**Tempo** – tempo jest określane w centymetrach na sekundę x10. Innymi słowy Silhouette może ciąć od 10 cm do 100 cm na sekundę. Aby otrzymać najlepsze rezultaty rekomenduje się wykorzystanie wolniejszego tempa dla grubszych materiałów lub bardziej skomplikowanych projektów.

**Grubość** – jest określana w odstępach około 7 g siły na ustawienie i ma 33 poziomy. Innymi słowy Silhouette może ciąć z siłą od 7 g do 230 g. Grubsze materiały będą wymagały wykorzystania wyższych poziomów grubości.

**Podwójne cięcie** – zaznaczenie tego pola spowoduje, że Silhouette będzie ciąć wszystkie linie w obszarze cięcia dwukrotnie. Może być to konieczne podczas cięcia grubszych materiałów w celu otrzymania czystszej linii cięcia.

**Mata do cięcia** – pole to informuje program, czy korzystasz z maty do cięcia Silhouette (samoprzylepnej maty do cięcia). Opcja ta może zostać zaznaczona tylko dla materiałów, których rozmiar nie przekracza możliwości maty do cięcia. Wiele specjalistycznych materiałów oferowanych przez Silhouette America będzie miało swoje własne podkłady, przez co nie będą wymagały wykorzystania maty do cięcia. Niemniej jeśli Twój materiał jest zbyt wąski, aby został złapany przez rolki lub nie posiada własnego lepkiego podkładu konieczne będzie zaznaczenie tej opcji.

**Poprawa ścieżki** – pole to informuje program, czy chcesz korzystać z funkcji poprawy ścieżki, która przed cięciem przeroluje materiał kilkukrotnie do Silhouette i z powrotem, w celu utworzenia ścieżek w miejscach, w których rolki chwytają materiał, co zapewni że materiał pozostanie w miejscu podczas cięcia. Opcja powinna być tylko wykorzystywana, gdy jest ona predefiniowana dla danego typu materiału lub gdy pojawiają się problemy z konkretnym materiałem, który ślizga się podczas cięcia, co skutkuje błędnym nałożeniem kolejnych cięć.

### Nadcięcie segmentu liniowego

Gdy wybrany zostanie już typ materiału, pojawi się opcja nadcięcia segmentu liniowego, która może zostać włączona lub wyłączona przez kliknięcie na wybraną opcję:



Wybranie wyłączenia opcji wytnie wszystkie linie normalnie. Włączenie opcji spowoduje wycięcie wszystkich rogów z delikatnym nadcięciem. Opcja ta pomaga uzyskać czystsze cięcie w następujących warunkach:

- Cięcie grubszego / gęstszego typu materiału (jak np. płyta wiórowa)
- Cięcie mniejszych czcionek lub obrazów o ostrych krawędziach w różnych typach materiałów.

Opcja nie będzie miała wpływu na zaokrąglone narożniki. Jest ona tylko stosowana do obrazów zawierających ostre krawędzie, w celu osiągnięcia najlepszych efektów cięcia w powyższych warunkach

#### Ustawienia zaawansowanego cięcia

Zaawansowane menu wysyłania oferuje szereg opcji specjalnego cięcia za pomocą Twojej Silhouette.

|                         | Athanend   |
|-------------------------|--|
| Poed Options            | C Palarete Sage<br>Field   |
| layer lanking           | Declar<br>Complexes by Deciliar  |
| Call Collection Scoling | He had<br>Hadenica Speed<br>Hadenica Scher Mouseant<br>Est Universe Conference Field |
| Datases                 | Renteer Second Education   |

Opcje ładowania – opcja powrotu do punktu wyjścia po prostu przywróci materiał po zakończeniu cięcia z powrotem do punktu początkowego. Opcja wyprowadzenia będzie kontynuować wyprowadzanie materiału poza punkt wejściowy.

Sortowanie warstw – opcja braku sortowania pozostawi oryginalny układ obrazu, podczas gdy ustawienie grupowania warstw według kryterium posortuje obraz zgodnie z warstwami istniejącymi w dokumencie.

Ustawianie kolejności cięcia – ten zbiór opcji pozwala przejąć kontrolę nad porządkiem cięcia. Opcja braku sortowania nie bierze pod uwagę, żadnych specjalnych poleceń i po prostu tnie obraz zgodnie z układem graficznym. Opcja maksymalizacji tempa ustawia kolejność cięcia tak, aby zakończyć cięcie tak szybko jak to możliwe. Opcja minimalizacji poruszania rolek powoduje cięcie prowadzące do jak najmniejszej ilości ruchów rolek, co wspomaga cięcie bardziej delikatnych materiałów. Pole sortowania wewnętrznych konturów w pierwszej kolejności pozwala na określenie, czy wewnętrzne obrazy będą cięte w pierwszej kolejności (zaznaczone), czy razem ze wszystkimi innymi elementami (odznaczone).

### 9.2 Wykonywanie testu cięcia

Gdy planujesz ciąć nowy typ materiału, z którym nie masz doświadczenia niezależnie, czy jest to typ materiału o predefiniowanych ustawieniach lub nowych ustawieniach określanych przez użytkowania i dla którego szukasz właściwych ustawień, zaleca się przeprowadzenie testu cięcia w celu zapewnienia, że ustawienia są właściwe i możliwe stanie się osiągnięcie czystego cięcia wysokiej jakości. Opcje testu cięcia są dostępne w menu ustawień cięcia.



Aby przeprowadzić test cięcia, kliknij strzałki pozycji ostrza, aby przesunąć ostrze tak, aby spoczywało nad włożonym do urządzenia Silhouette materiałem.

Gdy ostrze jest na miejscu, w którym chcesz dokonać krótkie cięcie, kliknij przycisk "test cięcia". Silhouette wytnie mały kwadrat z osadzonym w nim trójkątem, co pozwoli ocenić Ci wynik i określić czy ustawienia powinny zostać dostosowane. Możesz kontynuować testy, aż do momentu gdy rezultaty okażą się satysfakcjonujące.

# 9.3 Cięcie / szkicowanie

Po wybraniu właściwych ustawień i gdy jesteś gotów wysłać aktywny obszar roboczy do Silhouette, upewnij się że materiał został poprawnie załadowany i że wybrana została odpowiednia nasadka tnąca oraz adekwatne ustawienia cięcia, a w wypadku szkicu został założony rysik.

Odnieś się do "Przewodnika szybkiego rozpoczęcia pracy z Silhouette" otrzymanego wraz z Twoim urządzeniem Silhouette, aby uzyskać dalsze instrukcje dotyczące poprawnego przygotowania ostrza i materiału do cięcia z wykorzystaniem elektronicznego urządzenia tnącego Silhouette.

Korzystając z modelu CAMEO należy również upewnić się, że rolki zostały ustawione do odpowiedniej odległości zależnej od tego czy korzystasz z maty do cięcia lub w zależności od rozmiaru wykorzystywanego materiału. Przechodząc do cięcia, strona wysyłania do Silhouette wskaże jakie ustawienia rolek powinny zostać wykorzystane, jeśli nie masz pewności. Ponownie należy odnieść się do "Przewodnika szybkiego rozpoczęcia pracy z Silhouette", aby uzyskać dalsze informacje dotyczące dopasowania rolek CAMEO, jeśli okaże się to konieczne.

### Wykonywanie cięcia



Gdy Twój materiał jest załadowany do Silhouette i wybrane zostały prawidłowe ustawienia cięcia, wszystko jest gotowe do wysłania Twojego projektu do Silhouette. Po prostu wciśnij przycisk, bądź ikonę "wyślij do Silhouette", aby rozpocząć.

Send to Silhouette

Po zakończeniu możesz wyciągnąć matę do cięcia lub materiał przez manualne przekręcenie rolki zasilania (oryginalny model Silhouette), wciskając klawisz Enter (modele Silhouette SD i CAMEO) lub przycisk "rozładuj" w modelu Portrait.

# 10 - Drukuj i tnij

Elektroniczne urządzenia tnące Silhouette posiadają wyjątkową możliwość czytania wydruków wysłanych z Silhouette Studio<sup>®</sup> w celu wycięcia konturów określonych w obszarze roboczym i okalających dane do drukowania. Innymi słowy, masz teraz możliwość wydruku obrazu wypełnionego kolorem lub efektami na zwykłej domowej drukarce i następnie wprowadzenia zadrukowanego arkusza do Silhouette w celu wykonania cięcia na około wydrukowanego obrazu.

# 10.1 Punktury

Modele oryginalny Silhouette, Silhouette SD, CAMEO, Curio i Portrait posiadają skaner optyczny służący do czytania oznaczeń drukowanych przez Silhouette Studio<sup>®</sup>. Oznaczenia te są znane jako punktury i zostaną one wydrukowane na granicach obszaru roboczego. Przed cięciem zostaną one przeczytane przez skaner optyczny urządzenia Silhouette tak, aby mogło ono określić pozycję w oparciu o położenie tych oznaczeń i dowiedzieć się, gdzie mają znaleźć się linie naniesione wokół wydrukowanych obrazów. Punktury są wykorzystywane wyłącznie podczas drukowania obrazów z myślą o wykorzystaniu funkcji drukuj i tnij.



Dostęp do tych znaków uzyskasz klikając na ikonę znaków rejestracyjnych w panelu strony.

Możesz uaktywnić znaki rejestracyjne, wybierając "typ 1" lub "typ 2" pod ikoną znaku rejestracyjnego. Pamiętaj, że mimo możliwości zmniejszenia oznaczeń, jeśli Silhouette nie uda się ich zlokalizować, konieczne może okazać się ich zwiększenie tak, aby skaner mógł je skutecznie zlokalizować.



Zauważ, że wokół oznaczeń znajduje się kreskowane wypełnienie.

Kreskowane wypełnienie wskazuje, że informacja do drukowania nie może zostać zawarta w tym obszarze, jeśli skaner optyczny ma zadziałać prawidłowo.

## 10.2 Cięcie wydrukowanych obrazów

Z wyświetlonymi punkturami, obraz jest gotowy do drukowania i cięcia. Nie oznacza to jednak, że Silhouette zeskanuje automatycznie i wytnie obraz na około danych do drukowania. Twój obraz musi mieć ustawione linie cięcia wokół wydrukowanego obrazu, który ma zostać wycięty (zobacz sekcję dotyczącą stylów linii na stronie 28).

Poniżej znajduje się przykład wykorzystania funkcji drukuj i tnij.



IW tym przypadku, twoja drukarka zobaczy następujący wydruk:

| I |    | = |   |  |
|---|----|---|---|--|
| I |    | - | 7 |  |
| I | ۰. | - |   |  |

Gdy projekt wydruku jest gotowy, możesz go wydrukować korzystając z opcji drukowania.

Po wydrukowaniu należy pamiętać, żeby nie dokonywać żadnych dalszych zmian w dokumencie, ani w sposobie w jakim jest on wyświetlany na ekranie. Jeśli jakiekolwiek obiekty zostaną przesunięte i lokacja informacji dotyczących drukowania lub cięcia zostanie zmieniona, konieczne będzie ponowne wydrukowania dokumentu.

Aby wykorzystać funkcję automatycznego czytania punktur Silhouette, przygotuj swój projekt w sposób określony w powyższej sekcji. Jeśli masz jakieś znaki rejestracyjne na ekranie wzoru na swojej stronie, to Twoja maszyna wykryje je, kiedy wyślesz zadanie do wycięcia. Wybierz tę opcję, aby przejść do automatycznego procesu wykrywania. Skaner optyczny Silhouette zlokalizuje dla Ciebie punktury. Gdy wszystkie oznaczenia zostaną już pomyślnie wykryte, możesz przejść do wycinania. W tym momencie Silhouette wytnie określone linie wokół wydrukowanych obrazów.

Jak już wcześniej zauważono Silhouette Studio<sup>®</sup> pozwala wypełnić dowolny obraz kolorem wypełnienia, gradientem lub wzorem. Mimo że Silhouette America nie oferuje gotowych specjalnych obrazów drukuj i tnij, zaprojektowanych tak, aby składały się z informacji do drukowania w środku i krawędzi cięcia wokół obrazu, każdy obraz może zostać przemieniony na obraz drukuj i tnij z wykorzystaniem narzędzi dostępnych w Silhouette Studio<sup>®</sup>.

# 11 - PixScan

Funkcja PixScan wymaga korzystania z maty PixScan (maty PixScan są sprzedawane osobno).

Funkcja ta pozwala na korzystanie z obrazów, które zostały już wydrukowane i nie pochodzą z oprogramowania Silhouette Studio. Mata PixScan zapewnia możliwość cięcia zgodnego z aktualnym rozmiarem obrazu, niezależnie czy chodzi o zapewnienie konturu cięcia wokół obrazu, precyzyjne zagnieżdżenie obrazu w materiałach o różnorodnych kształtach, czy zreplikowanie wzoru w oryginalnym rozmiarze.

### 11.1 Import ze skanera

When importing directly from a scanner, you may perform the following steps:

1. Umieść wydrukowany obraz przeznaczony do cięcia na macie PixScan.

WAŻNE: Upewnij się, że obraz znajduje się w zakresie obszaru cięcia maty wskazanym czarną linią na macie.

- 2. Kliknij ikonę PixScan w programie Silhouette Studio.
- 3. Z sekcji skanera wybierz import.
- 4. Umieść obraz na macie PixScan wierzchem w kierunku skanera.
- 5. Wybierz swój skaner z rozwijanej listy i kliknij "importuj obraz PixScan" w opcjach skanera.

Import PixScan Image from Scanner

WAŻNE: Jeśli mata PixScan jest większa niż skaner, możliwe jest skanowanie w dwóch podejściach. Musisz upewnić się, że wszystkie oznaczenia na macie zostały uchwycone wraz z samym obrazem. Jeśli skanujesz we wielu podejściach, nie musisz martwić się jeśli skanowane obrazy będą na siebie nachodzić. Program połączy obrazy prawidłowo.

### 11.2 Import z aparatu

Podczas importowania obrazu z aparatu lub telefonu, wykonaj następujące kroki:

- 1. Umieść wydrukowany obraz przeznaczony do cięcia na macie PixScan.
- 2. Zrób aparatem zdjęcie obrazu umieszczonego na macie.

UWAGA: Dla uzyskania optymalnych wyników podczas fotografowania maty PixScan upewnij się, że:

- · Zoom nie jest wykorzystywany
- · Oświetlenie jest równomierne
- $\cdot$  Cała mata jest dobrze widoczna na obrazie
- · Mata PixScan jest płasko ułożona
- · Materiał do cięcia zawiera się wewnątrz czarnego obrysu cięcia
- 3. Przenieś obraz na swój komputer.
- 4. Kliknij ikonę PixScan w programie Silhouette Studio.
- 5. Z sekcji pliku wybierz "import".

Import PixScan Image from File

- 6. Pojawi się okno pozwalające na wybór lokalizacji i samego pliku.
- 7. Po wybraniu obrazu kliknij "import".

UWAGA: Jeśli nie istnieje jeszcze profil kalibracji dla Twojego modelu aparatu, konieczne będzie skalibrowanie funkcji PixScan. Dokonanie kalibracji PixScan jest konieczne tylko jednokrotnie dla danego aparatu.

### Kalibracja aparatu

Aby stworzyć profil kalibracji aparatu PixScan, powtórz następujące kroki:

- 1. Kliknij ikonę PixScan.
- 2. Wybierz sekcję kalibracji aparatu



3. Kliknij opcję wyświetlenia testowej karty kalibracyjnej

| 4. Przejdz do plik > drukuj i wydrukuj stronę  |
|--|
| UWAGA: Cała strona nie musi zostać wyświetlona, a niektóre punkty mogą zostać obcięte.                                       |
| 5. Zrób zdjęcie wydrukowanej strony kalibracyjnej z perspektywy lotu ptaka, upewniając się, że kropki wypełniają cały obraz. |
| UWAGA: Dla uzyskania optymalnych wyników podczas fotografowania obrazu kalibracyjnego upewnij się, że:                       |
| · Zoom nie jest wykorzystywany   |
| · Oświetlenie jest równomierne   |
| · Fotografia jest ostra i dobrze widoczna  |
| · Obraz kalibracyjny spoczywa na płaskiej powierzchni  |
| · Aparat jest ustawiony równolegle i w jednej linii z obrazem  |
| · Tylko punkty kalibracyjne są widoczne na zdjęciu   |
|  |
|  |
|  |



6. Gdy obraz jest już zapisany na komputerze, kliknij na ikonę plusa (+) w sekcji kalibracji aparatu panelu PixScan
7. Pojawi się okno pozwalające na wybór lokalizacji i samego pliku kalibracyjnego.
8. Gdy zdjęcie jest już zaznaczone, kliknij "otwórz"

Kalibracja PixScan została ustawiona i możliwe jest korzystanie z aparatu. Jeszcze raz, proces ten jest wymagany przed pierwszym wykorzystaniem nowego aparatu. Możliwe jest wybranie profilu kalibracji aparatu dla skalibrowanego już wcześniej aparatu w dowolnym czasie, w zależności od wykorzystywanego urządzenia.

### 11.3 Korzystanie z obrazów PixScan

Po załadowaniu obrazu PixScan, możesz swobodnie utworzyć lub umieścić na nim swoje linie cięcia.

### Cięcie konturów

Przeczytaj o odwzorowywaniu (sekcja 6.14), aby uzyskać dalsze informacji dotyczące tworzenia linii cięcia otaczających twój obraz. Możesz zdecydować się na dodanie lekkiej wewnętrznej kompensacji (np. 0,2 mm) po odwzorowaniu, w celu uniknięcia pozostawienia białych krawędzi na odwzorowanych obrazach PixScan.

### Zagnieżdżanie materiału

Podczas korzystania z materiału o nietypowym kształcie, który został zeskanowany lub sfotografowany na macie PixScan mat, możliwe jest użycie funkcji odwzorowywania (sekcja 6.14) do odnalezienia konturu materiału. Możesz skorzystać z funkcji zagnieżdżania (sekcja 6.11) do ustawienia wybranego kształtu jako obrysu i zagnieździć dowolne obrazy w obrębie obrysu materiału.

# 12 - Funkcje Curio

Niektóre funkcje znajdujące się w Silhouette Studio mogą zostać wykorzystane tylko, gdy podłączone jest urządzenie Curio. Curio zapewnia wyjątkowe opcje, które nie są dostępne z wykorzystaniem innych narzędzi Silhouette.



### 12.1 Wytłaczanie

Silhouette Curio™ posiada możliwość wytłaczania z wykorzystaniem maty do wytłaczania Curio. Gdy mata do wytłaczania zostanie przygotowana do użycia, możesz przejść do ikony wytłaczania.

Na górze menu wytłaczania, znajdują się opcje wytłaczania i przetłaczania wklęsłego. Opcja ta zostanie zastosowana do całego dokumentu i nie jest związana z pojedynczymi obiektami



 Na górze menu wytłaczania, znajdują się opcje wytłaczania i przetłaczania wklęsłego. Opcja ta zostanie zastosowana do całego dokumentu i nie jest związana z pojedynczymi obiektami



Gdy wybrane zostanie wytłaczanie, projekt będzie cały czas widoczny, tak jak został zaprojektowany na ekranie. Po przetworzeniu zostanie on odwrócony w płaszczyźnie poziomej, tak że cała strona stanie się własnym odbiciem lustrzanym. Nacisk narzędzia wytłaczania w odbiciu lustrzanym pozwoli na odwrócenie materiału po zakończeniu pracy urządzenia, ukazując wypukły obraz lub efekt wytłoczenia.

WAŻNE: Upewnij się, że wybierając wytłaczanie materiał został ułożony na macie do wytłaczania wierzchem do dołu.

Wybierz jedna z następujących opcji wytłaczania dostępnych w programie, aby zgodnie z potrzebami ustawić wytłaczanie lub wypukłe przetłaczanie.



### Wytłaczanie / przetłaczanie wklęsłe

Wytłaczanie / przetłaczanie wklęsłe jest możliwe dzięki wykorzystaniu maty do wytłaczania Silhouette Curio<sup>™</sup> oraz narzędzia do wytłaczania. Jeśli nie zostały zastosowane żadne specjalne efekty z tego panelu, Silhouette Curio<sup>™</sup> po prostu wytłoczy / przetłoczy wklęśle obrys Twojego obrazu. Efekty i opcje znajdujące się w sekcji wytłaczania / przetłaczania wklęsłego dostarczają dodatkowych opcji, które mogą okazać się pożądane podczas korzystania z narzędzia do wytłaczania.

Efekt może zostać wybrany do wypełnienia dowolnego obrazu wytłoczonym wzorem. Aby zastosować efekt wytłoczenia, zaznacz swój obraz i kliknij wybrany efekt.

Oddalenie kontroluje to, jak ciasno lub w jak rozproszony sposób zastosowany zostanie efekt.

Opcja kąta określa pod jakim nachyleniem zostanie zastosowany efekt.

Opcje oddalenia i kąta są dynamiczne i będą automatycznie dopasowywane, podczas skalowania lub dopasowywania obrazów. Niemniej, jeśli chcesz aby opcje te stały się statyczne po dostosowaniu ich do swoich potrzeb, kliknij opcję "uwolnij wytłoczenie".

#### Nacinanie i wytłaczanie

Opcja nacinania i wytłaczania jest szczególną akcją, która najpierw nacina obraz wokół krawędzi (z wykorzystaniem ostrza), a następnie wytłacza środek linii nacięcia (z wykorzystaniem narzędzia do wytłaczania). Efektem jest wyraźniejsze wytłoczenie lub wyniesione wklęsłe przetłoczenie.

WAŻNE: Funkcja ta jest przeznaczona do wykorzystania z markowym papierem

Silhouette przeznaczonym do nacinania i wytłaczania. Silhouette nie gwarantuje efektów w przypadku wykorzystania innych typów materiałów. Wszystkie poniższe instrukcje zakładają wykorzystanie markowego papieru do nacinania i wytłaczania Silhouette.

Przechodząc do nacinania i wytłaczania obrazu, rozpocznij przez zaznaczenie typu końcówki wytłaczania.



Wybór cienkiego narzędzia do wytłaczania zapewni lepiej podkreślony efekt wytłoczenia / przetłoczenia wklęsłego i umieszczenie linii przetłaczania bliżej linii nacięcia. Wybór szerokiego narzędzia do wytłaczania zapewni gładszy efekt wytłoczenia / przetłoczenia wklęsłego i umieszczenie linii przetłaczania dalej od linii nacięcia.

WAŻNE: Upewnij się, że końcówka do wytłaczania wybrana w programie jest zgodna z faktycznie zamontowaną w Silhouette Curio™.

Zgodnie z potrzebami możesz dostosować dodatkowe ustawienia znajdujące się pod opcją nacinania i wytłaczania. Opcja znaleziona tutaj pozwoli na kontrolę liczby podejść wytłaczania, które zostaną wykonane po nacięciu obrazu.

Domyślnie obraz zostanie wytłoczony tylko jednokrotnie, blisko linii cięcia.

Opcja zwiększenia liczby podejść pozwala na przeprowadzenie dodatkowej liczby wgnieceń wykonanych po wewnętrznej stronie linii nacięcia.

Wykorzystanie wypełnienia będzie skutkowało całkowitym wypełnieniem obrazu serią linii wytłoczenia.

Po ustawieniu wszystkich ustawień wedle potrzeb, możesz zaznaczyć obraz i kliknąć "zastosuj linie nacięcia i wytłoczenia".

Po przygotowaniu możesz dostosować swoje ustawienia zgodnie z potrzebami, klikając na przycisk dostosowywania ustawień cięcia. Zastosowanie linii nacięcia i wytłoczenia automatycznie przygotuje projekt do nacinania i następnie wytłaczania zgodnego z wybranymi opcjami.

WAŻNE: Upewnij się, że ostrze znajduje się w lewym zasobniku Curio (oznaczonym czerwonym kółkiem) z ustawieniem ostrza na "1" oraz że wybrane narzędzie do wytłaczania znajduje się w prawym zasobniku (oznaczonym niebieskim kółkiem

#### Drukowanie i wytłaczanie

Ē

Opcja drukowania i wytłaczania jest bardzo podobna do opcji nacinania i wytłaczania, która wykorzystuje punktury do uzyskania prawidłowego ułożenia wokół drukowanego obrazu. Projekty drukowania i wytłaczania pozwalają na wydrukowanie obrazu na powierzchni materiału i następne jego wytłoczenia na przeciwnej stronie za pomocą narzędzia do wytłaczania. Efektem końcowym jest wypukły, wydrukowany obraz. Efekt wytłoczenia może być widoczny wokół krawędzi, bądź stanowić wypełnienia, zgodnie z wybranymi wcześniej opcjami wytłaczania / przetłaczania wklęsłego.

Tworzenie projektu rozpocznij od umieszczenia go na ekranie i utworzenia linii wokół lub wewnątrz wydrukowanego obrazu.

WSKAZÓWKA: Wykorzystując obraz "drukuj i tnij", który posiada już linie cięcia stworzone na około obrazu i który ma wolne białe miejsce wokół, możesz wybrać obraz i przejść do opcji modyfikacji, a następnie wybrać przycinanie. Spowoduje to przycięcie całego wolnego miejsca poza linią cięcia. Jeśli chcesz przypisać kształtowi wypełnienie wytłoczeniem, kliknij prawym przyciskiem "kopiuj" i następnie również prawym przyciskiem "wklej na wierzch". Projekt może zostać wówczas zaznaczony w celu zastosowania wypełnienia wytłoczeniem i jego wykorzystania z funkcją drukowania i wytłaczania.

Następnie możesz przejść do sekcji drukowania i wytłaczania w pasku narzędziowym wytłaczania i kliknąć przycisk "drukuj" w kroku pierwszym. Spowoduje to wysłanie obrazu wraz z punkturami do drukarki.

WAŻNE: Odczekaj wystarczający czas, aby pozwolić atramentowi na wyschnięcie, przed umieszczeniem go na macie do wytłaczania. Atrament, który w pełni nie wysechł może spowodować odbicie wydruku na powierzchni maty do wytłaczania. Pomimo że nie uszkodzi to samej maty, jest to niepożądane.

Usuń wydrukowany obraz z wyciętymi punkturami z maty do cięcia Curio. Odwróć wydrukowaną stronę (niezadrukowaną stroną do góry) i umieść na macie do wytłaczania Możesz następnie przesunąć trzy małe, czarne kwadraty otrzymane z Curio pod wycięte punktury, w taki sposób, że będą one widoczne na czarno.



WAŻNE: Zaleca się odczekanie wystarczającego czasu, na wyschnięcie atramentu przed umieszczaniem obrazu zadrukowaną stroną na macie do wytłaczania. Część atramentu może zostać przeniesiona na matę do wytłaczania. Jest to jednak normalne i nie wpłynie negatywnie na dalsze korzystania z maty do wytłaczania.

Wymień ostrze na narzędzie do wytłaczania w lewym zasobniku Curio (oznaczonym czerwonym kółkiem) i kliknij przycisk wytłaczania w kroku trzecim. Spód strony zostanie wgięty wzdłuż linii wytłaczania tak, że przy oglądaniu z wierzchniej strony widoczny będzie wypukłe wytłoczenie.



### 12.2 Kropkowanie

Kropkowanie jest procesem oznaczania powierzchni materiału licznymi małymi kropkami, tworzącymi wzór. Silhouette Curio™ zapewnia możliwość tworzenia punktów kropkowania przez konwersję zaimportowanych obrazów gotowych do drukowania do kropkowanych wzorów.

Kropkowanie jest procesem oznaczania powierzchni materiału licznymi małymi kropkami, tworzącymi wzór. Silhouette Curio™ zapewnia możliwość tworzenia punktów kropkowania przez konwersję zaimportowanych obrazów gotowych do drukowania do kropkowanych wzorów.

### Kropkowanie

Sekcja kropkowania pozwoli przekonwertować linie do wzorów kropkowych lub rożnych kropkowanych wypełnień.

Aby przekonwertować linie do punktów kropkowania, zaznacz pole "krawędź kropkowania" w menu kropkowania. Następnie otrzymasz możliwość określenia odstępów między punktami, dostosowując opcję odstępów.

Wybranie jednego z typów kropkowanych wypełnień (wzory lub kształty) spowoduje wypełnienie zaznaczonego obrazu wybranym wzorem lub kształtem. Jednocześnie może zostać wybrana tylko jedna opcja: wzoru lub kształtu. Następujące ustawienia mogą zostać dopasowane w zależności od wybranej opcji wzoru lub kształtu:

- Odstępy siatki: przybliża lub oddala wybrany kształt kropkowania.
- Odstępy kropkowania: okresla odstępy pomiędzy punktami kropkowania, przybliżając lub oddalając punkty od siebie.
- Kąt: określa kąt nachylenia kropkowanego wypełnienia.
- Kompensacja: określa jak blisko lub jak daleko od krawędzi wypełnianego kształtu pojawi się kropkowane wypełnienie.

- Opcja rozmiaru kropkowania dostosuje rozmiar punktów kropkowania na ekranie. Nie wpływa ona na rozmiar rzeczywiście tworzonych punktów kropkowania. Służy tylko i wyłącznie do zmiany sposobu wyświetlania.

Gdy opcja drukowania kropkowania jest zaznaczona, obraz może zostać wysłany do drukarki w celu wydrukowania obrazu zgodnego z wybranymi ustawieniami kropkowania



#### Odwzorowywanie kropkowaniem

Sekcja odwzorowywania kropkowaniem pozwala na przekonwertowanie zaimportowanych obrazów rastrowych (takich jak JPG, PNG i inne obsługiwane bitmapy) do wzorów kropkowania.

Po otwarciu zewnętrznego obrazu, którego jesteś właścicielem (jak opisane w sekcji 3.4) możesz kliknąć przycisk wyboru obszaru kropkowania. Pozwoli to na naniesienie prostokąta wokół obszaru zaimportowanego obrazu w celu stworzenie kropkowanego wzoru. W razie konieczności rozszerzenia lub dopasowania, zaznaczenie może zostać dostosowane lub przesunięte nawet po narysowaniu, zupełnie jak każdy inny obiekt w programie. Obszar odwzorowywania kropkowaniem zapewnia podgląd oryginalnego obrazu wraz z obrazem zakropkowanym na czarno i wskazującym, w jaki sposób potencjalne punkty kropkowania zostaną utworzone.

Po zaznaczeniu wszystkich wybranych opcji kropkowania (jak wskazane poniżej) i wyświetleniu wzoru kropkowania w zamierzony sposób, możesz klikać na przycisk "utwórz kropkowanie", aby utworzyć wzór.

Styl kropkowania: różne style i ustawienia kropkowania mogą zostać dostosowane, skutkując różnymi efektami kropkowania.

Odwrócenie: zaznaczenie pola zaznaczania spowoduje odwzorowania negatywu obrazu.

Gęstość: zasadniczo jaśniejsze regiony rysunku zostaną zapełnione mniejszą liczbą punktów kropkowania, a ciemniejsze zostaną zapełnione gęściej. To jak ciemny jest dany region może zostać ustawione z wykorzystaniem ustawienia gęstości, które wpływa na zapełnienie lub gęstość efektu kropkowania w tym rejonie.

Udoskonalanie: kropkowanie jest stosowane na podstawie małej, niewidocznej siatki kwadratowej. Jej odstępy mogą być określane przez parametr "odstępy siatki". Niektóre opcje stylów kropkowania pozwalają na ich dostosowanie w taki sposób, że punkty kropkowania pojawiają się w połowie, jednej trzeciej lub jednej czwartej pól siatki. Wyższa wartość sprawia większą losowość wyświetlanych punktów kropkowania, co z kolei może wpływać na bardziej naturalny i mniej blokowy efekt końcowy.

Odstępy siatki: określają odległość pomiędzy rzędami i kolumnami kwadratowej siatki zgodnie, z którą pozycjonowane są punkty kropkowania. Niższe wartości oznaczają drobniejszą siatkę, na której umieszczone zostaną punkty kropkowania.

### Wybór narzędzia do kropkowania

Wybierając kropkowanie możesz wykorzystać pisak lub narzędzie do kropkowania i wytłaczania Silhouette. Zawsze podczas wykonywania kropkowania, konieczne będzie wybranie narzędzia do kropkowania dla typu materiału wybranego w panelu opcji cięcia.



Aby wybrać narzędzie do kropkowania, wybierz typ materiału w panelu ustawień cięcia i kliknij rozwijaną opcję typu narzędzia.

Teraz możesz przewinąć listę, aby wybrać narzędzie do kropkowania. Po dokonaniu wyboru dostępne staną się dwa nowe ustawienia narzędzia.

Podczas gdy czynność kropkowania składa się zasadniczo z opuszczenia i podniesienia, opcja rozmiaru kropkowania pozwoli na stworzenie większych punktów kropkowania poprzez opuszczenie narzędzia i utworzenie punktu w kolistym ruchu. Domyślne ustawienie 0,00 mm spowoduje utworzenie punktu kropkowania o oryginalnej średnicy narzędzia.

Podczas korzystania z narzędzia do kropkowania do kropkowania metalowych powierzchni, takich jak markowych arkuszy do kropkowania Silhouette, możesz zaznaczyć pole zwiększenia siły kropkowania, co spowoduje mocniejsze odciśnięcie punktów kropkowania.

# 12.3 Korzystanie z różnych narzędzi z Curio

The Silhouette Curio<sup>™</sup> oraz Silhouette CAMEO<sup>®</sup> 3 są wyposażone w dwa uchwyty na narzędzia, dzięki czemu można wykorzystać kilka narzędzi na raz. Oznacza to możliwość wykonywania dwóch innych czynności takich jak: cięcie, wytłaczanie, rycie, kropkowanie i szkicowanie podczas jednego cyklu pracy.

Gdy Silhouette Curio zostanie wykryte, Silhouette Studio udostępni opcję ustawień cięcia, pozwalającą na przypisanie różnych zestawów linii różnym zasobnikom na narzędzia.

W trybie standardowego cięcia, możliwy jest wybór obiektu znajdującego się w obszarze roboczym i kliknięcie odpowiedniego, powiązanego zasobnika na narzędzie, który ma zostać wykorzystany.

| Tool 1 | O Tool 2 |
|--------|----------|

Przypisze to wybraną linię do wykonania z wykorzystaniem narzędzia umieszczonego w przypisanym do niej zasobniku.

W trybie zaawansowanego cięcia, możliwe jest przyporządkowanie linii do wykonania z wykorzystaniem wybranego zasobnika na narzędzia, przez kliknięcie przypisanego kółka znajdującego się w kolumnie narzędzia. Czynność ta może zostać wykonana według koloru wypełnienia lub linii. W przypadku korzystania z wersji Designer Edition możliwe jest ustawienie odpowiednich narzędzi dla odpowiednich warstw.



Kliknięcie lewego, czerwonego kółka spowoduje wykonanie zaznaczonego rzędu przez lewe narzędzie Curio, podczas gdy kliknięcie prawego niebieskiego kółka spowoduje wykonanie zaznaczonego rzędu przez prawe narzędzie Curio.

Jeśli posiadasz więcej niż dwa typy narzędzi, które chcesz wykorzystać w jednym projekcie, możesz zawsze kliknąć "dodaj przerwę" prawym przyciskiem myszy, co spowoduje zatrzymanie Curio pomiędzy czynnościami, co z kolei pozwoli na wymianę narzędzia zgodnie z potrzebami.

# 13 - Funkcje wersji Designer Edition Plus

Silhouette Studio<sup>®</sup> Designer Edition Plus oferuje dwie dodatkowe funkcje: aplikacje haftowane oraz zaawansowane kryształy.

### 13.1 Aplikacje haftowane

Silhouette Studio<sup>®</sup> Designer Edition Plus umożliwia Ci importowanie plików z aplikacjami haftowanymi. Jeśli Twój plik z haftem posiada warstwę ze ściegiem umiejscowienia, to możesz ją wykorzystać do wycięcia kształtu aplikacji za pomocą swojej maszyny do cięcia Silhouette.

Żeby tego dokonać, prześlij swój plik haftu do Silhouette Studio<sup>®</sup>. Wersja Designer Edition Plus daje Ci możliwość importowania następujących haftów:

PES (Brother, Babylock, Deco, Singer) DST (Tajima, Barudan, Toyota) EXP (Stellar, Melco) JEF (Janome) XXX (Singer)

Otwórz swój plik na ekranie wzoru. Usuń dodatkowe kształty haftu, tak aby pozostała tylko linia umiejscowienia.



Prześlij kształt do swojego Silhouette i wytnij go ze swojego materiału. W ten sposób uzyskasz perfekcyjnie wyciętą aplikację.



#### Szkicowanie z plikami haftów

Wzory haftów możesz przekształcić w szkice artystyczne, korzystając z piórek do szkicowania Silhouette.

Prześlij swój plik do Silhouette Studio<sup>®</sup>. Przypisz kolor każdej warstwie. Wyślij obraz do swojego Silhouette, przy czym każda kolorowa warstwa odpowiada kolorowi danego piórka do szkicowania.





### 13.2 Zaawansowane kryształy

Narzędzia do tworzenia zaawansowanych kryształów w Silhouette Studio<sup>®</sup> Designer Edition Plus zapewniają dodatkowe opcje dostosowania i pozwalają Ci oglądać swoje wzory w fotorealistycznym renderowaniu.

### Własne kryształy

Możesz również nakreślić swoje własne kształty kryształów w Silhouette Studio<sup>®</sup>, albo zaimportować zdjęcia swoich własnych kryształów za pomocą maty PixScan<sup>™</sup> (więcej informacji znajdziesz w dziale dotyczącym PixScan<sup>™</sup>).



Po nakreśleniu swojego własnego kształtu lub umiejscowienia zdjęcia własnego kryształu na stronie, wybierz odpowiedni obraz. Następnie kliknij przycisk "Dodaj wybrany kształt do biblioteki kryształów". Twój kształt zostanie dodany do działu "Kryształy użytkownika", bezpośrednio pod oryginalnymi, standardowymi kryształami. Kształt kryształu zostanie zachowany w Twojej bibliotece do wykorzystania w przyszłych projektach.

### Zmień wielkość kryształu do rozmiarów niestandardowych.

Rozmiar okrągłych kryształów może być określony za pomocą "ss" lub jednostek wymiarowych ("mm" lub "cali") wybranych w ustawieniach użytkownika. Szerokość/wysokość kryształów nieokrągłych jest definiowana w jednostkach wymiarowych ("mm" lub "calach") wybranych w ustawieniach użytkownika. Możesz zmienić wielkość swoich własnych kryształów klikając na suwaki pod swoja biblioteką kryształów.

### Umieszczanie indywidualnych kryształów

Aby umieścić w swoim wzorze indywidualne kryształy, możesz po prostu wybrać dany kryształ i przeciągnąć go w żądane miejsce. Możesz również wybrać opcję "pojedyncze kliknięcie" z menu zaawansowanych kryształów. Istnieją dwie możliwości zamieszczania kryształów w Twoim wzorze: pojedynczy lub wiele kryształów.

| Draw Rhineltones |   |
|------------------|---|
| 1                | ٦ |
| 15 Select        |   |
|                  | T |
| - C Single Click |   |
| N Single Click   |   |

W trybie "pojedynczego kliknięcia" masz do dyspozycji na obszarze rysunku kursor w kształcie kryształu, za pomocą którego możesz umieszczać na stronie kryształ aktualnie wybrany z biblioteki kryształów, co pozwala na szybkie wielokrotne zamieszczanie tego samego kryształu.

W trybie "wielu kryształów" kursor zmienia się w sekwencji kryształów zdefiniowanej na Twojej liście "kryształów użytkownika", dzięki czemu masz możliwość szybkiego umieszczania całych sekwencji kryształów rożnego typu.

Kliknięcie kursora z kryształem ponad kryształem, który jest już umieszczony na obszarze rysowania spowoduje wymianę tego kryształu na nowy kryształ, przy zachowaniu tego samego wyśrodkowania obiektu.

### Zamieszczanie kryształów jako konturów lub wypełnień.

| • Single     |                             | Multiple |     |
|--------------|-----------------------------|----------|-----|
| Angle        | Standard<br>foremoties upro | na : .   | 1.  |
| Spacing      | 1                           | 0.039    | Bin |
| Angle Offset |                             | 0.0      | 8.  |
| _            | Apply to                    | Edge     |     |
|              | fill Interior               | Ratiati  |     |
|              | FIE Interior                | 3.inear) |     |

Możesz tworzyć kontury lub wypełnienia w stylu pojedynczego kryształu lub całego desenia z wielu kryształów.

Aby skorzystać ze stylu pojedynczego kryształu, możesz wybrać pojedynczy kryształ i obrysować lub wypełnić nim swój wzór. Najpierw wybierz swój obraz. Następnie pod opcją "tryb kryształu" wybierz: "pojedynczy". Po tym wybierz kryształ, który chcesz wykorzystać w swoim wzorze.

Dostępne są trzy opcje dalszego dostosowania: kąt, odstępy oraz offset kąta.

Następujące opcje są dostępne z rozwijalnego "menu kąta".

Tryb standardowy: kryształy są skierowane w tym samym kierunku



Tryb wyśrodkowany: kryształy są skierowane w stronę środka kształtu brzegowego.



Tryb prostopadły: kryształy są skierowane prostopadle do konturu, na którym są umieszczone.





Serca bez żadnego kąta offset oraz serca z 45-stopniowym kątem offset.

Po wybraniu swojego kąta, odstępów, oraz offsetu kąta, kliknij: "zastosuj do krawędzi".

#### Opcje wypełniania

Dostępne są dwie opcje wypełnienia Twojego wzoru.

"Promieniowe wypełnienie wnętrza" umieszcza kryształ na krawędzi kształtu i dalej na koncentrycznych konturach w jego wnętrzu.



"Liniowe wypełnienie wnętrza" umieszcza kryształy w schemacie podobnym do siatki wewnątrz kształtu.



#### Wiele kryształów

Funkcje trybu wielu kryształów są podobne do funkcji trybu pojedynczego kryształu z jednym wyjątkiem: kontury i wypełnienie w trybie wielu kryształów wykorzystują deseń z wieloma kryształami.

W trybie "wielu kryształów" możesz samemu stworzyć deseń kryształów do swojego wzoru. Aby stworzyć deseń, kliknij żądany kryształ i przeciągnij go na opcję "kryształy użytkownika". Wróć teraz do swojej biblioteki kryształów, kliknij kolejny pożądany kryształ i przeciągnij go tuż obok pierwszego kryształu. Możesz przeciągnąć dowolną ilość kryształów, aby stworzyć swój własny deseń. Każdy kryształ zostanie automatycznie umieszczony na końcu desenia, możesz jednak kliknąć i przeciągnąć go w inną pozycję dla osiągnięcia pożądanego wyglądu.





# Łącznie (Wszystkie kształty)

| Totals (All | Shapes) |      |      |       |
|-------------|---------|------|------|-------|
| Óss         | 10ss    | 10ss | 2055 | Other |
| 0           | 0 12    | 00   | 014  | 0     |

U dołu menu zaawansowanych kryształów znajduje się licznik łącznej liczby kryształów. Pokazuje on ile kryształów danej wielkości znajduje się w Twoim wzorze.

# 13 - Funkcje Business Edition

Silhouette Studio<sup>®</sup> Business Edition posiada kilka przydatnych narzędzi wspomagających produkcję dużych, skomplikowanych, seryjnych projektów.

### 13.1 Obsługa wielu urządzeń tnących

Silhouette Studio<sup>®</sup> Business Edition zapewnia obsługę wielu urządzeń tnących. Oznacza to, że podczas korzystania z Business Edition, otrzymujesz możliwość wysyłania projektów do wielu urządzeń tnących Silhouette jednocześnie, jeśli tylko są one podłączone do komputera.

Aby wykorzystać funkcję wysyłania projektów do wielu urządzeń Silhouette podłączonych do jednego komputera, możesz po prostu skorzystać z panelu wysyłania do Silhouette i wybrać, do którego urządzenia Silhouette chcesz wysłać projekt, a następnie kliknąć przycisk start.

Możesz wykorzystać tę funkcję do cięcia tego samego lub różnych projektów, dla których wybrane są zakładki dokumentu i są one widoczne jako aktywne podczas rozpoczynania projektu.

Opcja wykorzystania wielu urządzeń Silhouette w Business Edition daje możliwość nadania nazw każdemu z nich w obrębie programu. Jest to przydatne podczas określania, który projekt zostanie wysłany, do którego urządzenia. Aby zmienić nazwę podłączonego Silhouette, po prostu kliknij na nazwę modelu Silhouette (wskazaną na szaro) w oknie wysyłania do Silhouette:

| END TO SILHOUETTE         | A |
|---------------------------|---|
| CAMEO 🤣                   |   |
| CAMEO<br>Status Really    |   |
| V1.10<br>Connected by USB |   |
| Start                     |   |

Po kliknięciu nazwy modelu, możliwe jest wpisanie dowolnej nazwy określonego urządzenia Silhouette. Nazwa zostanie zachowana dla danego komputera, który został użyty do utworzenia nazwy, nawet jeśli urządzenie zostanie odłączone i później ponownie podłączone. Nazewnictwo będzie zawsze specyficzne dla danego komputera.

# 13.2 Kompatybilność z plikami Ai/EPS/CDR

Silhouette Studio<sup>®</sup> Business Edition zapewnia możliwość bezpośredniego otwierania plików Ai, EPS, and CDR, które zostały stworzone w innych głównych programach do obróbki wektorowej (takich jak Adobe Illustrator<sup>®</sup> lub CorelDraw<sup>®</sup>).

Aby skorzystać z tej funkcji Business Edition, przejdź do menu pliku i wybierz "otwórz". Jeśli korzystasz z PC, konieczna będzie zmiana typu otwieranego pliku na Ai, EPS lub CDR.

Możesz zaznaczyć cięcie zgodnie z warstwami lub po prostu włączyć wybrane warstwy lub zdecydować się na cięcie według koloru linii wybierając wyciecie linii bez koloru, bądź ponowne nadanie liniom koloru z wykorzystaniem narzędzia koloru linii.

Alternatywnie, możliwe jest wykorzystanie programu Silhouette Connect™ do wyciecia tych plików z ich oryginalnych aplikacji.



# 13.3 Widok projektu, a widok układu strony materiału

Silhouette Studio<sup>®</sup> Business Edition dostarcza różne opcje wyświetlania, pozwalając użytkownikom na wyświetlanie z wykorzystaniem widoku projektu, stanowiącego rozmieszczenie obrazów z perspektywy projektu oraz widoku układu strony materiału wskazującego jak linie będą faktycznie odwzorowane na rezultacie końcowym. Podczas gdy tradycyjny widok projektu przedstawia obraz zgodny ze stanem rzeczywistym, korzystając z Business Edition istnieje dodatkowa opcja zmiany na widok układu strony materiału.

Ten widok wyświetlający projekt strona po stronie, daje dostęp do dalszych funkcji Business Edition, takich jak kopia matrycy, zagnieżdżanie układu strony i kafelkowanie.

Pracując z wersją Business Edition znajdziesz dwa tryby układu strony wskazane w prawym, górnym rogu ekranu:

### Widok projektu

Zaznaczenie tej opcji umieści program w tradycyjnym widoku jednego okna, a obiekty zostana wycięte w taki sposób, w jaki zostały umieszczone w oryginalnym projekcie.

### Widok układu strony materiału

Wybór tej opcji spowoduje otwarcie dwóch sąsiadujących okien: oryginalnego układu strony (widok projektu po lewej stronie ekranu) oraz podglądu sposobu, w jaki projekt zostanie przetworzony do cięcia w materiale (widok układu strony materiału po prawej stronie ekranu).



### 13.4 Funkcja kafelkowania

Silhouette Studio<sup>®</sup> Business Edition zapewnia funkcję automatycznego kafelkowania.

Funkcja kafelkowania określa metodę dzięki, której większe projekty mogą zostać wycięte w postaci serii mniejszych kafelków, które następnie mogą zostać złożone po cięciu, w celu stworzenia projektu w oryginalnej skali.

Na przykład, funkcja kafelkowania pozwala użytkownikowi na projektowanie obrazów o wymiarach 24 x 24 cale i wycinanie ich w kilku podejściach. Mimo że taki rozmiar nie może zostać wycięty w jednym podejściu ze względu na ograniczenie szerokości cięcia przez Silhouette do 12 cali, funkcja kafelkowania automatycznie podzieli projekt na serię mniejszych projektów, które mogą zostać wycięte, a następnie złożone w celu otrzymania ostatecznego projektu o wymiarach 24 x 24 cale.

Funkcja kafelkowania jest jedynie dostępna podczas pracy z wersją Business Edition w trybie układu strony materiału.

Podczas gdy oryginalny projekt zachowa swój pierwotny układ projektu, opcje kafelkowania zapewnią metodę, jego ponownego ułożenia pozwalającego na wycięcie w serii składającej się z wielu paneli. Pozwala to na skutecznie tworzenie docelowych projektów większych niż rozmiar materiału, w serii wielu mniejszych projektów.

W panelu kafelkowania dostępne są następujące opcje:

#### Aktywowanie kafelkowania

Opcja ta wedle potrzeb włącza i wyłącza funkcję. Opcja może zostać połączona z inną funkcją Business Edition taka jak zagnieżdżanie układu strony materiału i kopia matrycy (UWAGA: Przetworzony obraz wyświetlony we widoku układu strony spowoduje otwarcie wielu paneli, tylko i wyłącznie wtedy, gdy obraz przekroczy dostępny obszar cięcia.)



Gdy kafelkowanie jest aktywne, widok projektu będzie wyświetlał serię ponumerowanych kafelków, przedstawiających jak projekt zostanie podzielony na mniejsze, wysyłane do cięcia części.

Te kafelki mogą być kontrolowane przez następujące dostępne narzędzia znajdujące się w panelu kafelkowania:

**Konfiguracja pozycji i rozmiaru** – opcje znajdujące się w tej sekcji pozwolą na dostosowanie rozmiarów i pozycji kafelków oraz sposobu w jaki funkcja kafelków przetworzy obraz w celu uzyskania efektu końcowego.

Zachowanie proporcji – opcja ta zachowa proporcje głównego kafelka.

Automatyczny – opcja ta przeskaluje kafelki do rozmiaru projektu przeznaczonego do cięcia. Podział linii zostanie ustawiony automatycznie zgodnie z określonym rozmiarem materiału.

**Dowolny** – opcja ta pozwoli na edycję kafelków poprzez przeciąganie linii podziału i punktów węzłowych.

**Regularna siatka** – opcja ta przeskaluje kafelki w celu zachowania szerokości i wysokości pojedynczych z kafelków, zamiast skalowania ich zgodnie z konkretnym rozmiarem materiału.

Margines – opcja ta stworzy podczas ostatecznego cięcia zachodzące na siebie obszary, które mogą okazać się przydatne, gdy będą one konieczne dla osiągnięcia zamierzonego efektu końcowego.

Pokaż wymiary - opcja ta włącza i wyłącza wyświetlanie wymiarów kafelków.

Wszystkie kafelki - opcja ta spowoduje zaznaczenie do cięcia wszystkich kafelków.

**Tylko wybrane kafelki** – opcja ta pozwoli na wybór kafelków do cięcia. Alternatywnie możesz kliknąć widok projektu wyświetlany w kafelkach, aby włączyć je lub wyłączyć.

Separacja - opcja ta włącza i wyłącza wyświetlanie wymiarów kafelków

## 13.5 Podgląd automatycznego zagnieżdżania

Silhouette Studio<sup>®</sup> Business Edition udostępnia tryb podglądu automatycznego zagnieżdżania, w którym kształty zostają automatycznie zagnieżdżone we widoku układu strony materiału. Umożliwia to bardziej optymalne wykorzystanie ciętego materiału, zachowując oryginalne ułożenie obrazu we widoku projektu, co z kolei pozwala na dalszą edycję i udoskonalanie projektu.

Opcja zagnieżdżania układu strony jest dostępna tylko podczas korzystania z wersji Business Edition w trybie układu strony materiału.

Podczas gdy oryginalny projekt może zachować pierwotny układ strony, opcja zagnieżdżania układu strony materiału umożliwia ponowne rozmieszczenie obiektów przeznaczonych do cięcia w sposób najefektywniej wykorzystujący materiał.

W panelu zagnieżdżania układu strony materiału dostępne są następujące opcje:

**Aktywowanie zagnieżdżania** – opcja ta w zależności od potrzeb włącza i wyłącza funkcję. Opcja może zostać połączona z innymi funkcjami Business Edition, takimi jak kafelkowanie i kopia matrycy.

**Łączenie kształtów** – opcja ta zagnieżdża wklęsłe kształty razem, w bardziej efektywny sposób i stara się łączyć je w celu oszczędzenia jeszcze większej ilości materiału.
**Zachowaj ziarno** – po włączeniu, funkcja zagnieżdżania wymusza pozostawienie obrazów nieobróconych, bądź obróconych o 180 stopni. Może być to użyteczne podczas korzystania z ziarnistych materiałów zapewniając, że ziarno na ostatecznym obrazie będzie biegło we właściwym kierunku.

**Wyrównywanie** – po włączeniu, gdy obrazy zostaną obrócone o nieregularny kąt we widoku projektu, opcja wyrównywania ustawi je w pionie w celu kompensacji, przed określeniem najlepszego kąta zagnieżdżenia kształtu.

**Całe słowa** – opcja ta zachowa litery w słowach razem, tak jak zostały one stworzone z wykorzystaniem narzędzia tekstu, zamiast zagnieżdżania każdej litery z osobna.

Zachowaj grupy – opcja ta pozostawi zgrupowane obrazy w ich pierwotnych grupach, zamiast zagnieżdżania każdego obiektu z osobna.

**Obroty** – Opcja obrotów rozszerza lub ogranicza zakres kątów, o które mogą zostać obrócone obrazy. Na przykład ustawienie obrotu na 0 zachowa kąt nachylenia obrazu bez zmian, podczas gdy 2 pozwoli na obrót o 0º lub 180º. Ustawienie obrotów na 4 pozwoli na obrót obrazów o 0º, 90º, 180º i 270º. Gdy wartość ustawienia obrotów zostaje zwiększona ilość dopuszczonych kątów nachylenia wzrasta. Ustawienie jest dostępne w programie, ponieważ mimo że wyższe ustawienia zapewniają najbardziej efektywne wykorzystanie miejsca, mogą istnieć przypadki, w których zachowanie konkretnych kątów nachylenia jest istotne.

**Obramowanie** – opcja ta określa minimalną odległość pomiędzy dwoma sąsiednimi kształtami, po tym jak zostaną one zagnieżdżone.



## 13.6 Funkcja kopii matrycy

Silhouette Studio<sup>®</sup> Business Edition udostępnia funkcję kopii matrycy. Funkcja to umożliwia tworzenie matrycy składającej się z wielu kopii tego samego projektu, które zostają zreplikowane podczas procesu wycinania, nie powodując przy tym zmian w projekcie wyjściowym.

Funkcja kopii jest dostępna tylko podczas korzystania z wersji Business Edition w trybie widoku układu strony materiału.

Podczas gdy oryginalny projekt może zachować swój pierwotny układ, opcje panelu kopii określą metodę replikacji projektu do wycięcia wielu kopii zgodnie z potrzebami:



W panelu kopii dostępne są następujące funkcje:

Rzędy – opcja ta, zgodnie z ustawieniami stworzy w projekcie liczne rzędy.

Kolumny – opcja ta, zgodnie z ustawieniami stworzy w projekcie liczne kolumny.

**Ograniczenie do materiału** – wciśnięcie tego przycisku wykorzysta określoną, wprowadzoną liczbę wierszy i kolumn i usunie ich nadwyżkę, niemieszczącą się w obrębie wybranego rozmiaru materiału.

Separacja – opcja pozioma określa poziome odstępy między kopiami, a opcja pionowa pionowe.



#### 13.7 Funkcja zautomatyzowanej linii usuwania

Silhouette Studio<sup>®</sup> Business Edition udostępnia narzędzie ustawień wspomagających usuwanie. Funkcja ta zapewnia możliwość utworzenia linii wspomagających usuwanie w obrębie otwartych ścieżek wektorowych, ułatwiających wyłuskiwanie kształtów z materiałów takich jak winyl, czy materiały transferowalne termicznie. Opcje obejmują otaczające linie usuwania, jak również linie wewnętrzne w otwartych powierzchniach projektu (takich jak wnętrza liter). Linie te ułatwiają usuwanie zbytecznych fragmentów materiału po zakończeniu cięcia

Podczas korzystania z Business Edition panel ustawień usuwania znajduje się w prawym, górnym rogu ekranu.

W panelu ustawień usuwania dostępne są następujące opcje:

Wyświetlanie granicy usuwania – opcja ta pozwala na stworzenie zautomatyzowanej granicy usuwania wokół całego projektu przeznaczonego do cięcia.

**Obramowanie** – opcja ta dostosuje wymiary obramowania, dodając lub odejmując miejsce pomiędzy granicą obiektu, a załączoną granicą usuwania.

Linie usuwania – opcja linii usuwania pozwala na włączenie wewnętrznych linii usuwania do obrazu, jeśli jest to możliwe.

Wszystkie wewnętrzne linie i granice usuwania są zautomatyzowane i dostosowane na bieżąco do wszelkich dokonywanych zmian rozmiarów i ułożenia obiektów w obszarze roboczym.

Wszystkie linie i granice usuwania są wyświetlane na niebiesko:



# 14 - Rozwiązywanie problemów

Poniżej znajduje się lista popularnych porad dotyczących rozwiązywania problemów, jak również dalsze informacje dotyczące wsparcia, które mogą się okazać pomocne w przypadku kłopotów ze sprzętem.

#### 14.1 Najczęstsze problemy

#### Ostrze nie przechodzi przez materiał

Korzystając z oryginalnego Silhouette, upewnij się, że karbowanie na ostrzu (czarna "płetwa" na podstawie ostrza) jest zwrócone w prawo, w pozycji "godziny 3" w stosunku do niebieskiej diody zasilania. Gdy karbowanie jest zwrócone w tym kierunku i zablokowane w miejscu, zostanie ono nieznacznie obniżone przez co będzie zapewniało więcej siły tnącej. Raz jeszcze, dotyczy to tylko oryginalnego Silhouette .

Niezależnie od wykorzystywanego modelu Silhouette, pozycja ostrza może sprawiać problem, jeśli zostało ono ostatnio usunięte do wymiany końcówki lub wprowadzenia zmian jego poziomu (w zależności od typu wykorzystywanego ostrza). Ostrze może nie być w pełni osadzone w zasobniku i przez to nie zapewniać właściwych efektów cięcia. Aby to sprawdzić, odblokuj ostrze i trzymając dźwignię zamka w miejscu, przekręć i popchnij ostrze w dół, aby spowodować jego prawidłowe osadzenia w zasobniku.

Możesz również sprawdzić ustawienia cięcia Silhouette. Jeśli tniesz zbyt płytko, konieczne może okazać się dostosowanie ustawień cięcia lub ustawień końcówki / ostrza zgodnie z wykorzystywanym typem papieru lub materiału przeznaczonego do cięcia. Wykorzystaj przycisk testu cięcia, aby upewnić się, że ustawienia są poprawne dla wykorzystywanego typu materiału, zanim przejdziesz do wykonania pełnego procesu cięcia. Jeśli cięcie testowe nie działa, najprawdopodobniej konieczne jest dostosowanie ustawień. Jeśli testowe cięcie zakończyło się pomyślnie, cięcie właściwego projektu nie powinno napotkać przeszkód.

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn, niektóre obszary nie zostają czysto wycięte, możesz zdecydować się na skorzystanie z opcji podwójnego cięcia dostępnej w ustawieniach cięcia Silhouette, aby upewnić się, że problematyczne obszary będą cięte z wykorzystaniem jednego dodatkowego podejścia.

#### Obrazy nie są prawidłowo wyrównane podczas cięcia

Podczas cięcia zwykłego papieru lub kartonu, który nie posiada własnego samoprzylepnego podłoża, upewnij się że papier został ułożony na macie do cięcia. Problem ten może mieć miejsce, gdy nie korzystasz z maty do cięcia w prawidłowy sposób lub w ogóle z niej nie korzystasz używając materiałów, które jej wymagają.

Jeśli korzystasz z maty do cięcia upewnij się, że osłona maty została usunięta w celu odsłonięcia samoprzylepnej powierzchni, która zapewni prawidłowe utrzymanie materiału w stałej pozycji podczas całego procesu cięcia. Jeśli mata z jakiegokolwiek powodu utraciła swoje samoprzylepne właściwości i nie trzyma papieru wystarczająco mocno w miejscu, może to powodować jego poruszanie podczas cięcia.

Jeśli korzystasz z maty do cięcia, papier jest prawidłowo na niej ułożony i mocno trzymany w miejscu, problemy mogą być spowodowane załadowaniem maty do cięcia lub materiału do Silhouette i wyrównaniem ich do lewej strony urządzenia, zamiast wyrównania ich do podniesionej prowadnicy. Jeśli mata do cięcia lub materiał nie zostały prawidłowo wyrównane do tej prowadnicy i nie zostają one uchwycone pomiędzy dwie białe rolki, pojawią się problemy związane z poruszaniem maty lub materiału podczas cięcia, co będzie prowadziło do uzyskania nieprawidłowego wyrównania obrazu.

Jeśli komputer ciągle prosi Cię o zainstalowanie oprogramowania (nawet gdy zostało ono już zainstalowane) szczególnie, gdy włączasz Silhouette lub odłączasz i ponownie podłączasz kabel USB, jest to spowodowane tym, że komputer interpretuje taką akcję jako podłączenie nowego urządzenia, które nie zostało jeszcze rozpoznane. Możesz bezpiecznie przejść przez zalecany proces instalacji, gdyż odnosi się on tylko i wyłącznie do sterownika. Sterownik znajduje się na CD instalacyjnym, a w przypadku pobrania oprogramowania z internetu jest dostępny w sekcji wsparcia strony: www. silhouetteamerica.com. Sterownik nie jest wymagany do prawidłowego funkcjonowania oprogramowania Silhouette Studio<sup>®</sup>, ale może zostać zainstalowany, aby rozwiązać problem z automatyczną funkcją Windows "Plug and Play" zalecającą instalację sterownika, za każdym razem, gdy urządzenie Silhouette zostaje włączone. Po przeinstalowaniu sterownika, komunikat nie powinien się dalej pojawiać.

UWAGA: Podczas instalacji sterownika możesz zobaczyć groźnie wyglądający komunikat od Microsoft, który wspomina o potencjalnym ryzyku związanym ze sterownikiem, który nie przeszedł kontroli Windows. Możesz mieć pewność, ze sterownik został dokładnie sprawdzony i będzie działał bezpiecznie środowiskach Windows XP, Windows Vista i Windows 7. Kliknij przycisk "pomimo to kontynuuj" i przejdź do procesu instalacji.

Nie jest to błąd. Po wybraniu jednej z opcji ładowania, niezależnie czy cokolwiek zostało załadowane do urządzenia, Silhouette uzna, że materiał został załadowany i będzie oczekiwać na zlecenie cięcia za pośrednictwem komputera lub kart SD. Podczas oczekiwania na cięcie, pierwotna wyświetlona opcja będzie wskazywać "rozładuj materiał". Jest ona wyświetlana, gdy materiał został załadowany nieprawidłowo, bądź jeśli został załadowany krzywo. Po zakończeniu procesu cięcia, najprawdopodobniej zostanie wskazana opcja rozładowania materiału.

Jeśli nie został jeszcze załadowany materiał, a klawisz Enter został przypadkowo naciśnięty, możesz po prostu wcisnąć przycisk "rozładuj materiał" i odszukać ponownie opcję ładowania na ekranie LCD Silhouette SD, aby poprawnie załadować materiał przeznaczony do cięcia.

Włącz Silhouette SD i wciskaj strzałki na ekranie LCD urządzenia Silhouette, aż wyświetlona zostanie opcja rozładowania materiału. Po jej wyświetleniu, wciśnij klawisz Enter. Jeśli mata nie została w pełni wysunięta, powtórz czynność aż do pełnego jej wysunięcia. Alternatywnie możesz wyłączyć Silhouette SD i ręcznie wyciągnąć matę z urządzenia.

#### Praca Silhouette jest głośna

Podnieś pokrywę Silhouette, aby upewnić się, że taśma przytwierdzająca silnik do obudowy została usunięta. Jeśli nie została ona jeszcze usunięta, to ona może powodować hałas podczas włączania urzeczenia. Jej pozostawienie, nie powinno spowodować żadnych uszkodzeń, a prawdopodobnym efektem będzie nietypowy hałas. Usuń taśmę i ponownie włącz Silhouette.

Prosimy również wziąć po uwagę, że niestety Silhouette nie pracuje bezgłośnie. Słyszalne przez Ciebie dźwięki najprawdopodobniej są czymś normalnym.

#### BŁĄD: Brak połączenia z Silhouette

Gdy powyższy komunikat pojawi się, kiedy okno wysyłania do Silhouette wysyła projekt do Silhouette, należy się upewnić, że przewód USB jest prawidłowo podłączony od komputera do urządzenia Silhouette. Aby to zrobić należy wyłączyć urządzenie i odłączyć oba końce kabla UBS. Następnie należy ponownie włączyć Silhouette i podłączyć przewód USB do komputera i do urządzenia. Jeśli problem nie został rozwiązany należy zamknąć Silhouette Studio<sup>®</sup> i zrestartować komputer.

#### BŁĄD: Wykrywanie punktur zakończone niepowodzeniem

Jeśli komunikat ten zostanie wyświetlony podczas korzystania z punktur w projektach drukuj i tnij, usuń materiał lub matę do cięcia z Silhouette i ponownie ją załaduj. Błąd ten jest najczęściej spowodowany, przez nieprawidłowe załadowanie materiału, bądź maty do cięcia w taki sposób, że nie zostały one wyrównane zgodnie z oznaczeniami pomocniczymi lub wybrana była nieprawidłowa metoda ładowania ("załaduj materiał" zamiast "załaduj z nośnikiem" lub odwrotnie).

#### Proces pobierania zatrzymuje się, bądź czas pobierania nieustannie wzrasta.

Jeśli podczas pobierania proces zatrzymuje się lub przewidywany czas ciągle ulega wydłużeniu, podczas gdy liczba obrazów do pobrania pozostaje taka sama, możesz przejść do ekranu ustawiań i wybrać zaawansowane. W tym oknie stopniowo zwiększaj wartość podaną w ustawieniu HTTP Sockets, tak długo aż liczba pozostałych do pobrania obrazów zacznie maleć wskazując na postęp zadania.

## 14.2 Kalibracja

Kalibracja urządzenia jest wymagana tylko w celu dostosowania wyrównania cięcia w odniesieniu do funkcji drukuj i tnij oraz wyrównania cięć w odniesieniu do wydrukowanych informacji. Powinna ona być przeprowadzana tylko i wyłącznie w przypadku doświadczania problemów z koordynacją linii cięcia i konturów wydrukowanych obrazów podczas używania funkcji drukuj i tnij korzystającej z punktur. Opcje te są dostępne po kliknięciu prawym przyciskiem w dowolny miejscu w menu wysyłania do Silhouette i wybraniu kalibracji.

Dla tej funkcji zaleca się wykorzystanie rysika, aby móc wyraźniej zobaczyć rezultaty i wprowadzić odpowiednie poprawki.

Aby rozpocząć, konieczne będzie wydrukowanie strony testowej z wykorzystaniem domowej drukarki. Nie wprowadzaj żadnych zmian na stronie testowej wyświetlanej na ekranie komputera. Po wykonaniu wydruku ułóż zadrukowany arkusz na macie do cięcia, zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi na ekranie. Korzystając z modelu SD konieczne będzie wybranie na urządzeniu opcji "załaduj z nośnikiem", a w przypadku CAMEO lub Portrait opcji "załaduj z matą do cięcia".



Po załadowaniu, skorzystaj z przycisków strzałek na ekranie, aby wyrównać ostrze, tak, aby wskazywało pierwszy punkt przecięcia w obszarze przedstawionym na zielono na ekranie komputera i znajdującym się w lewym, górnym rogu pierwszego oznaczenia.

Gdy ostrze jest już we właściwej pozycji, kliknij opcję kalibracji. Spowoduje to przeprowadzenie próby odczytania przez Silhouette oznaczenia oraz szkicowania / cięcia wzdłuż krzyżujących się linii.

Jeśli którakolwiek z linii jest przesunięta, należy dokonać poprawek na podstawie dokładnego pomiaru odległości w pionie i poziome pomiędzy zamierzoną i faktycznie wykonaną linią szkicu lub cięcia. Aby tego dokonać zmierz odległość pomiędzy oryginalnym wydrukowanym znacznikiem, a tym faktycznie wykonanym. Jeśli wykonany, poziomy znak znajduje się powyżej lub poniżej wydrukowanego oznaczenia, konieczne będzie dostosowanie pionowego suwaka na ekranie zgodnie z precyzyjnie określonym pomiarem odległości pomiędzy wydrukowanym, a faktycznym znakiem.

Jeśli wykonany, pionowy znak znajduje się powyżej lub poniżej wydrukowanego oznaczenia, konieczne będzie dostosowanie poziomego suwaka na ekranie zgodnie z precyzyjnie określonym pomiarem odległości pomiędzy wydrukowanym, a faktycznym znakiem.

Konieczne może okazać się powtórzenie tej czynności, korzystając z przycisków strzałek na ekranie do wyrównania zielonego obszaru w oknie z następnymi krzyżującymi się znacznikami. Następnie kliknij przycisk kalibracji, obserwuj wyniki i kontynuuj nanoszenie poprawek, aż do osiągnięcia idealnego wyrównania z wydrukowanymi znacznikami.



Narzędzie dostosowywania odległości znajduje się po prawej stronie w menu wysyłania do Silhouette po wybraniu opcji "wyrównywanie odległości". Powinno być ono wykorzystywane tylko, jeśli zauważysz, że wymiary obrazu na ekranie różnią się od rzeczywistych. Konieczne poprawki powinny być nanoszone wyjątkowo rzadko.



Aby skorzystać z tego narzędzia, wybierz opcję wydruku strony testu kalibracyjnego korzystając z domowej drukarki, a następnie ułóż zadrukowany arkusz na macie do cięcia, zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi na ekranie. Korzystając z modelu SD konieczne będzie wybranie na urządzeniu opcji "załaduj z nośnikiem", a w przypadku CAMEO lub Portrait opcji "załaduj z matą do cięcia". Po załadowaniu kliknij opcję wycięcia linii testu dostosowywania odległości.

Dwie linie zostaną wycięte w pozycjach 1 i 2, zgodnie z opisem na stronie. Następnie konieczne będzie zmierzenie dokładnej odległości między nimi i dopasowanie poziomego suwaka znajdującego się w sekcji dostosowywania odległości tak, aby odzwierciedlał wykonany pomiar. Po dopasowaniu pomiaru, korekcja odległości zostanie aktywowana. Możesz zamknąć okno kalibracyjne i kontynuować cięcie. Dodatkowe testy są zbędne, gdyż każdy kolejny test zakończy się takim samym wynikiem na stronie testowej i będzie zgodny z nowym ustawieniem. Test powinien zostać wykonany wyłącznie jednokrotnie.

## 14.3 Dane kontaktowe dla dalszego wsparcia

Dalsze informacje dotyczące wsparcia, mogą zostać uzyskane z poniższych źródeł:

Internet: www.silhouetteamerica.com E-mail: support@silhouetteamerica.com Telefon: 800 859 8243 (bezpłatny tylko w USA i Kanadzie)

#### Siedziba Silhouette America, Inc. znajduje się w Lehi w Utah i jest otwarta w pn. – pt. w godzinach od 8 do 17 (czasu górskiego).

Specyfikacje itp. podane w tej instrukcji mogą ulec zmianie bez uprzedzenia

July 2017, 11<sup>th</sup> edition Silhouette America, Inc.

# Silhouette Studio<sup>®</sup> Shortcuts

| New Document    | ctrl + n         | cmd + n         | Select            | V                |
|-----------------|------------------|-----------------|-------------------|------------------|
| Open Document   | ctrl + o         | cmd + o         | Edit Points       | а                |
| Save Document   | ctrl + s         | cmd + s         | Line              | ١                |
| Print           | ctrl + p         | cmd + p         | Rectangle         | r                |
| Сору            | ctrl + c         | cmd + c         | Rounded Rectangle | shift + r        |
| Paste           | ctrl + v         | cmd + v         | Ellipse           | е                |
| Cut             | ctrl + x         | cmd + x         | Polygon           | р                |
| Undo            | ctrl + z         | cmd + z         | Curve             | с                |
| Redo            | ctrl + shift + z | cmd + shift + z | Freehand          | f                |
| Pan Tool        | spacebar         | spacebar        | Smooth Freehand   | shift + f        |
| Drag-zoom Tool  | Z                | Z               | Arc               | shift + a        |
| Fit to window   | ctrl + 1         | cmd + 1         | Regular Polygon   | shift + p        |
|                 |                  |                 | Text              | t                |
|                 |                  |                 | Eraser            | shift + e        |
| Save as         | ctrl + shift + s | cmd + shift + s | Knife             | k                |
| Save to Library | ctrl + alt + r   | ctrl + cmd + r  | Eyedropper        | i                |
| Close Document  | ctrl + w         | cmd + w         | Eyedropper        | ctrl + click     |
| Quit            | ctrl + q         | cmd + q         |                   |                  |
|                 |                  |                 | Group             | ctrl + g         |
| Paste in Front  | ctrl + f         | cmd + f         | Ungroup           | ctrl + shift + g |
| Duplicato       | منعا ما          | crosed is ed    |                   |                  |

| Duplicate    | ctrl + d         | cmd + d         |
|--------------|------------------|-----------------|
| Select All   | ctrl + a         | cmd + a         |
| Deselect All | ctrl + shift + a | cmd + shift + a |
| Spelling     | F7               | fn + F7         |
| Preferences  | ctrl + k         | cmd + k         |

| Ellipse                  | е                | е                  |
|--------------------------|------------------|--------------------|
| Polygon                  | р                | р                  |
| Curve                    | С                | С                  |
| Freehand                 | f                | f                  |
| Smooth Freehand          | shift + f        | shift + f          |
| Arc                      | shift + a        | shift + a          |
| Regular Polygon          | shift + p        | shift + p          |
| Text                     | t                | t                  |
| Eraser                   | shift + e        | shift + e          |
| Knife                    | k                | k                  |
| Eyedropper               | i                | i                  |
| Eyedropper               | ctrl + click     | cmd + click        |
|                          |                  |                    |
| Group                    | ctrl + g         | cmd + g            |
| Ungroup                  | ctrl + shift + g | cmd<br>+ shift + g |
| Make<br>Compound Path    | ctrl + e         | cmd + e            |
| Release<br>Compound Path | ctrl + shift + e | cmd + shift + e    |

V а

\ r shift + r

cmd ctrl + shift + w Weld + shift + w

| Bring to Front  | ctrl + shift + ]            | cmd + shift + ]              |
|-----------------|-----------------------------|------------------------------|
| Send to Back    | ctrl + shift + [            | cmd + shift + [              |
| Bring Forward   | ctrl + ]                    | cmd + ]                      |
| Send Backward   | ctrl + [                    | cmd + [                      |
| Duplicate Left  | ctrl + ←                    | cmd + ←                      |
| Duplicate Right | ctrl + →                    | cmd + →                      |
| Duplicate Above | ctrl + ↑                    | cmd + ↑                      |
| Duplicate Below | ctrl + ↓                    | cmd + ↓                      |
| Mirror Left     | alt + shift + ←             | alt + shift + ←              |
| Mirror Right    | alt + shift + →             | alt + shift + $\rightarrow$  |
| Mirror Above    | alt + shift + ↑             | alt + shift + ↑              |
| Mirror Below    | alt + shift + ↓             | alt + shift + ↓              |
| Rotate 1 Copy   | ctrl + shift + F1           | cmd +<br>shift + fn + F1     |
| Rotate 2 Copies | ctrl + shift + F2           | cmd +<br>shift + fn + F2     |
| Rotate 3 Copies | ctrl + shift + F3           | cmd +<br>shift + fn + F3     |
| Rotate 5 Copies | ctrl + shift + F5           | cmd +<br>shift + fn + F5     |
| Row of 3        | ctrl + shift + →            | cmd<br>+ shift + →           |
| Row of 4        | $ctrl + alt + \rightarrow$  | $cmd + alt + \rightarrow$    |
| Column of 3     | $ctrl + shift + \downarrow$ | $cmd + shift + {\downarrow}$ |
| Column of 4     | ctrl + alt + i              | $cmd + alt + {\downarrow}$   |
| Fill Page       | ctrl + shift + f            | cmd + shift + f              |
|                 |                             |                              |

| Show<br>Design Page          | ctrl + shift + d | cmd<br>+ shift + d |
|------------------------------|------------------|--------------------|
| Show Store                   | ctrl + alt + s   | cmd + alt + s      |
| Show Library                 | ctrl + alt + I   | cmd + alt + l      |
| Show Send Page               | ctrl + F2        | cmd + fn + F2      |
| Show Grid                    | g                | g                  |
| Grid Panel                   | ctrl + F4        | cmd + fn + F4      |
| Page Panel                   | ctrl + F1        | cmd + fn + F1      |
| Print Border                 | ctrl + shift + p | cmd<br>+ shift + p |
| Cut Border                   | ctrl + shift + l | cmd + shift + l    |
| Center<br>of Rotation        | 0                | 0                  |
| Registration<br>Marks Window | ctrl + F3        | cmd + fn + F3      |
| Media<br>Layout View         | ctrl + shift + v | cmd + shift + v    |
|                              |                  |                    |
|                              |                  |                    |

| Registration Marks    | m                      | m                     |
|-----------------------|------------------------|-----------------------|
| Cut Style = Cut       | ctrl + t               | cmd + t               |
| Cut<br>Style = No Cut | ctrl + shift + t       | cmd + shift + t       |
| Ruler                 | ctrl + r               | cmd + r               |
| Crosshairs            | ctrl + h               | cmd + h               |
| Edit Object           | Double Click           | Double Click          |
| Scroll Left/Right     | ctrl +<br>scroll wheel | cmd +<br>scroll wheel |
| Zoom In/Out           | alt +<br>scroll wheel  | alt +<br>scroll wheel |