

Installatie en onderhoud van licenties	6
1 Online activatie van een licentie	6
2 Offline activatie	11
3 De licentie dialoog: uitleg en gebruik	16
4 De ticket manager: uitleg en gebruik	17
5 De ongeldige licentie dialoog: uitleg en gebruik	19
6 Problemen oplossen	20
EasySIGN	23
1 Inleiding	23
2 EasySIGN conventies	24
3 Produkt ondersteuning	25
4 Het EasySIGN scherm	26
5 Werken met EasySIGN	27
6 Interface	28
EasySIGN Uiterlijk	28
MDI tabs	28
Werkbalken personaliseren	32
Gereedschappen toevoegen	35
Sneltoetsen beheren	37
Menu gedrag	39
Menu onderdelen beheren	40
Toewijzen van dubbelklik	45
Grote pictogrammen	46
Interface indelen	47
Ribbon (lint)	49
Beginnen en eindigen met uw werk	52
7 Weergave van het werkblad	52
8 Zoomgereedschap	53
9 Objecten ordenen en transformeren	54
Algemeen	54
Objecten verplaatsen	55
Tips	57
Objecten roteren	57
Objecten schuintrekken	61
Objecten spiegelen	63
Objecten schalen en vervormen	67
Transformatie assistent	71
Objecten dupliceren	73
Objecten verwijderen	74
Uitlijnen van objecten	74
Uitlijn opdrachten	75
Distribueren (gelijke afstanden)	76
Tekst uitlijn opties	78
Linialen	80
Grid	81
Hulplijnen	81
Tips	85

Objecten groeperen en degroeperen	85
Meervoudig degroeperen	85
Objecten combineren en splitsen	85
Slim splitsen	86
Stapelvolgorde van objecten	87
Stapelvolgorde uitgebreid in versie 4	88
Objecten vermenigvuldigen	88
Vermenigvuldigen cirkel	89
Vermenigvuldigen spiraal	91
Vermenigvuldigen uitgebreid	94
Meet/correctie-gereedschap	95
Snel schalen	96
Objecten op pad plaatsen	97
10 Algemene functionaliteit	99
Oppervlakte en lengte	99
Wisselen tussen laatst geselecteerde gereedschap	102
Rechter muisknop menu	102
Gecentreerd plakken	102
Kopiëren speciaal	102
Vectorpaden in bitmaps	102
Alpha kanalen in bitmaps	103
Voorbeelden in de Windows verkenner	103
Lichtpunt in radiale verlooptinten	103
Bitmaps versmelten	103
Open paden	104
11 Objecten vergrendelen	105
12 Selecteren op grootte	106
13 Selecteren achterliggende objecten	106
14 Bitmaps	107
15 Helderheid en contrast	108
16 Variaties	109
17 Speciale effecten	110
18 Objecten omzetten naar bitmap	111
19 Bitmap modus	111
20 Werken met lagen	112
21 Plotters toevoegen	114
22 Plotter instellingen	116
23 CMS (Color Management System)	119
CMS Algemeen	119
CMS afbeelden en export	123
24 Productie manager	125
25 Windows printen	126
26 Optical Positioning System (OPOS)	127
27 Maskeren	128
28 Tekengereedschappen	129
Bezier tekengereedschap	129
Schets tekengereedschap	130
Rechthoek tekengereedschap	131
Cirkel tekengereedschap	132
Ster tekengereedschap	134
Veelhoek tekengereedschap	135
Pijl tekengereedschap	135
Spiraal tekengereedschap	136
Vector penseel	138

Vector gum	139
29 Sleepgereedschap en knooppunten	140
Sleepgereedschap en knooppunten	140
Knooppunt toevoegen	140
Knooppunt verwijderen	140
Vorm openen	140
Naar lijn	141
Naar kromme	141
Knooppunt sluiten	141
Knooppunten breken	142
Scherp knooppunt	142
Glad knooppunt	142
Symmetrisch knooppunt	143
Horizontaal uitlijnen	143
Verticaal uitlijnen	144
Op één lijn	144
Haakse hoek	144
Vervangen door lijn	145
Naar cirkelboog	145
Hoeken afronden	145
Instellingen	146
30 Quick connect	146
31 Tegels	148
32 Tegelen voor plotten	151
33 Scannen	153
Op welke resolutie scan ik in?	153
34 Kleurenbeheer	156
Gebruik van kleuren	156
Beheer van het kleurenpalet en bibliotheken	158
Selecteren per kleur	160
Selecteren per object	161
Direct selecteren op gelijke vulling	161
Direct selecteren op gelijke lijnkleur	162
Direct selecteren op gelijke objecten	162
Registratiekleur	162
Kleuren meten	163
Verlooptintvulling	165
35 Patroonvullingen	175
36 Paskruizen	179
37 Opdelen	181
38 Insnijden	182
39 Overvloeien	183
40 Fotoplotten	186
41 Tekst	187
Tekst	187
Tekst invoegen	187
Alinea's en tabs	189
Tekst rondzetten	194
Tekst op pad	198
Algemene bewerkingen bij tekst op pad en cirkel	199
Sleepbare interlinie en kerning	202
Sleepbare interlinie en kerning op pad en cirkel	205
Karakters selecteren en bewerken	206
Tekstinstellingen	208
Tekstrichtingen	210
Tekstimport	210
Instelbare kerning	210

	Tekst opsplitsen	213
	Tekst samenvoegen	213
	Spellingcontrole	214
	Woorden tellen	216
	Symbolen invoegen	217
	Tekst Samenvoegen (Text Merge)	217
42	Schaduw	218
43	Speciale effecten	226
44	Maatlijnen	229
45	Pelkaders	233
46	Bloknesting	236
47	True shape nesting	239
48	Bitmap vervormingen (effecten)	247
49	Vectoriseren	249
	Vectoriseren	249
	Contourlijn vectorisatie	250
	Middellijn vectorisatie	251
	Kleuren vectorisatie	251
50	Objecten een omtrek geven (Outline)	252
51	Centerlijn	260
52	Optimaliseren voor applicatie (Overdrukken)	262
53	Optimalisatie voor inbedding	264
54	Numeriek invoegen van lijnen	264
55	Koppelen van werkbladen	265
56	Autonummering	267
57	Een selectie uit een werkblad opslaan	269
58	Object manager	270
	Object manager	270
	Object manager en Overvloeien	275
	Object manager en Outline	278
	Object manager tips	279
	Object manager objecten openen en sluiten	279
59	CTRL+CLICK oftewel subselectie	280
60	Boogvervorming	283
61	Plat perspectief	288
62	Boetseer effect	292
63	Blend (objecten overvloeien)	296
64	Klonen	303
65	Striping	306
66	Afronden	314
67	Sjablonen	316
	Sjablonen Wizard	316
	Zelf sjablonen maken	323
68	Import en Export speciaal	323
	Adobe™ PDF export	323
69	E-mail	324
	E-mail instellingen	324
	E-mail HTML-sjablonen	327
	E-mail in gebruik nemen	328
70	Transparantie	330
	Transparantie vectoren en bitmaps	330

Compatibility	341
1 Compatibility Setup	341
2 Omgaan met "Compatibility"	341
Graveren/Frezen	342
1 Algemeen	342
2 Graveerder/Router toevoegen	347
3 Apparaat instellingen	350
4 Weergave instellingen	352
EasySIGN Print Server	353
1 EasySIGN Print Server, voor u begint	353
2 Gebruikers interface	354
3 Werken met opdrachten	356
4 Werken met Hotfolders	363
5 Werken met prints	370
Archive	374
1 Archive	374
2 De verschillende modi	376
3 De werkomgeving	379
4 Het menu	380
5 Gegevensvenster	382
6 Archive via EasySIGN	385
7 Recente klanten	386
8 Back-up voorstel	386
9 Werkbladen zoeken	387
10 Verplaatsen van klanten	388
11 Voorbeelden	389
Afwijzing van aansprakelijkheid	389
1 Afwijzing van aansprakelijkheid	389

Installatie en onderhoud van licenties

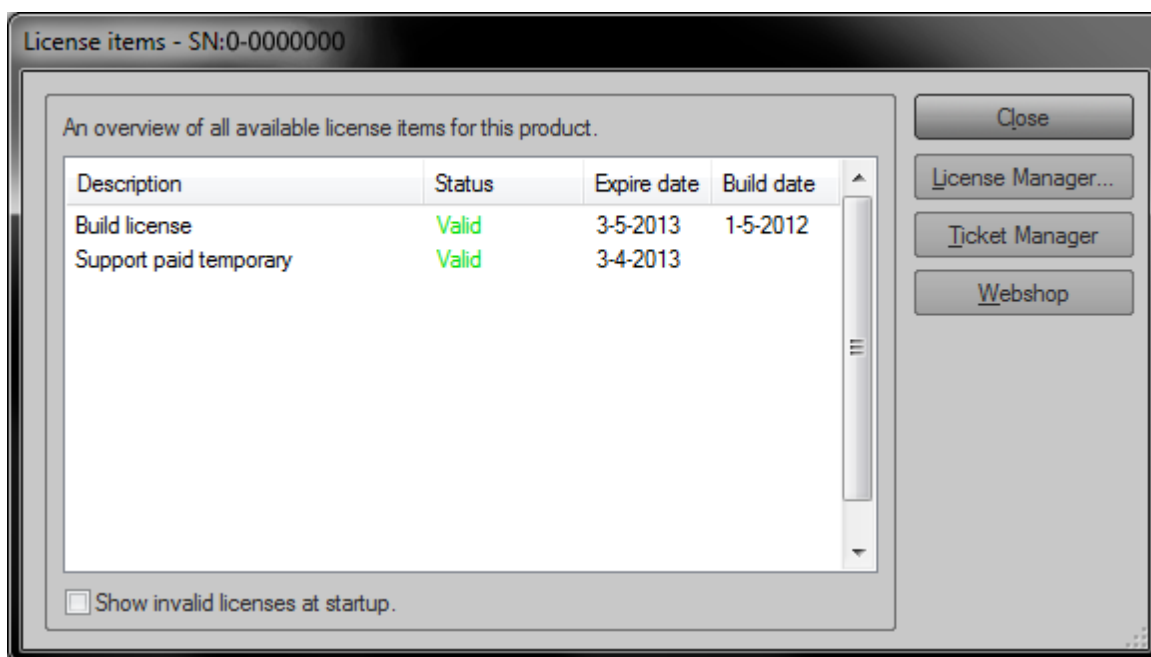
Online activatie van een licentie

Om EasySIGN software te kunnen gebruiken heeft u minimaal één licentie nodig. Licenties kunnen in van een wederverkoper of in onze webshop gekocht worden. Een licentie wordt aangeleverd in de vorm van een ticket. Een ticket is een tekenreeks die 29 karakters lang is en bestaat uit 5 groepen van alfanumerieke symbolen die gescheiden zijn door streepjes; een voorbeeld is : "ABC01- ABC01- ABC01- ABC01- ABC01".

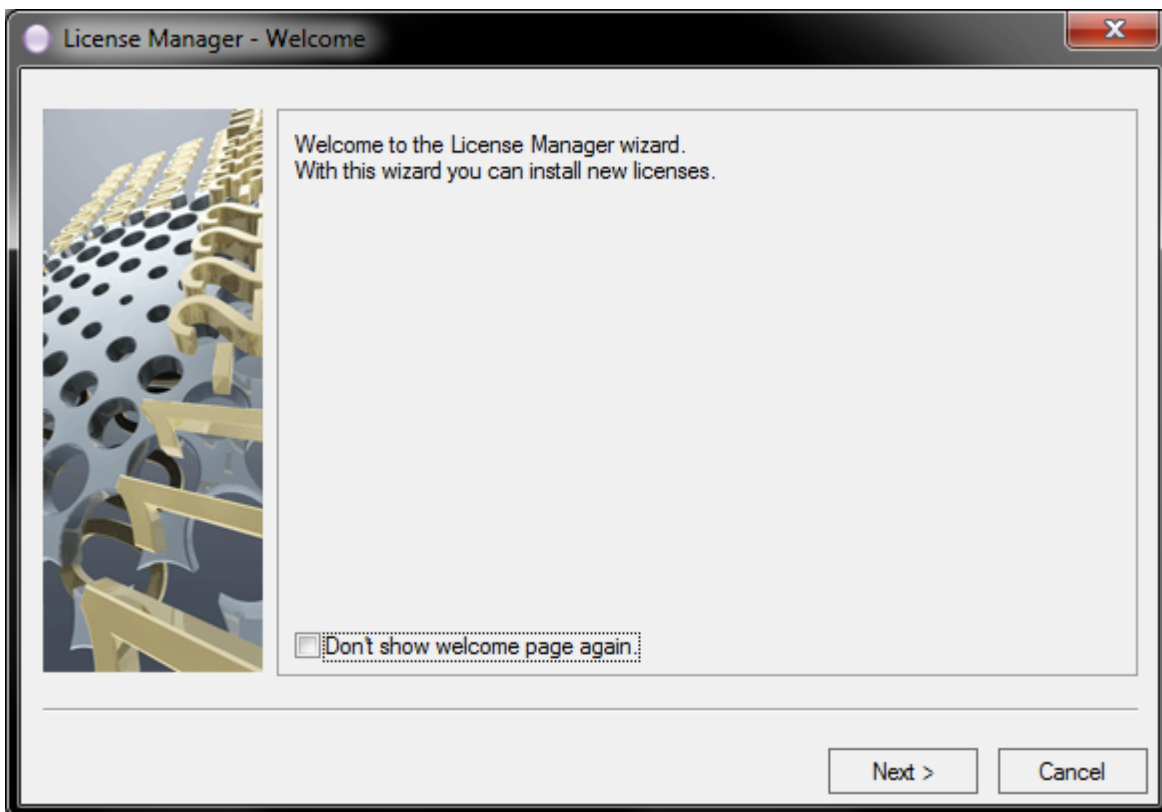
Om uw licentie te kunnen activeren dient uw computer met het internet verbonden te zijn.

Bent u van plan om gebruik te maken van een offline activatie (omdat uw systeem niet verbonden is met het internet), raadpleeg dan a.u.b. eerst "**Offline activatie**".

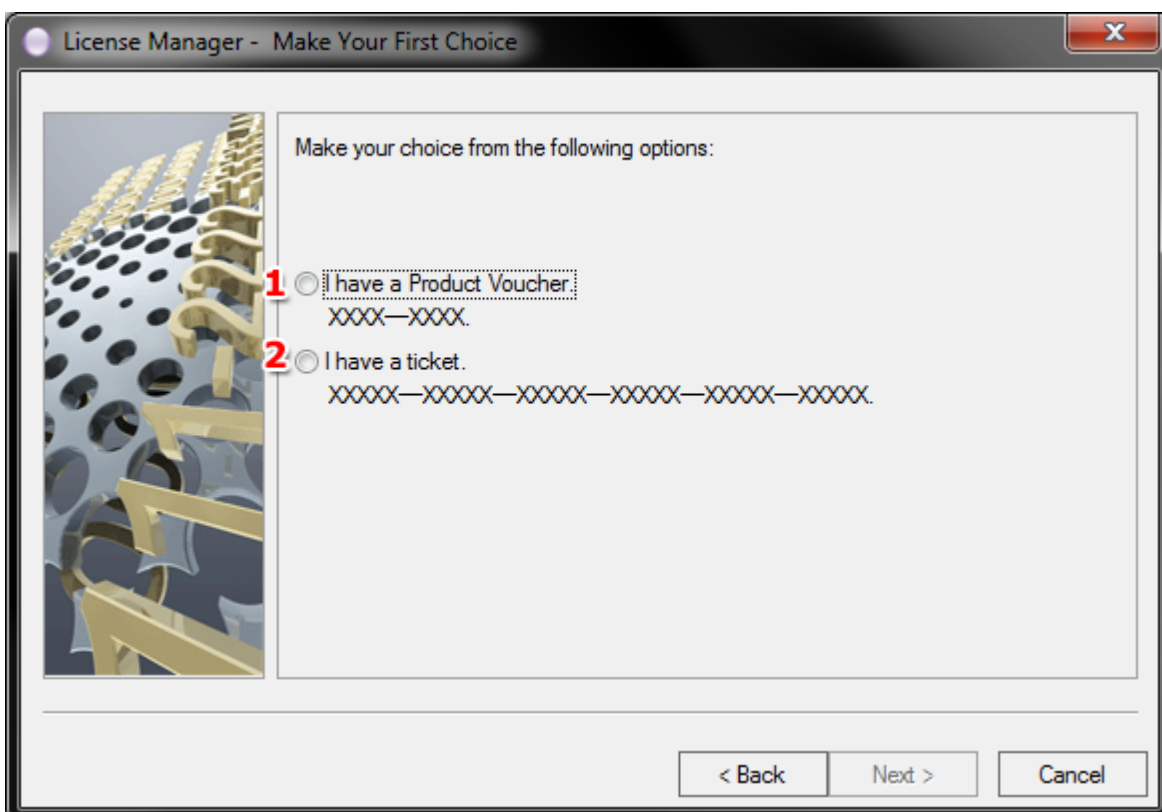
Heeft u eenmaal een ticket, dan kunt u deze activeren met behulp van de licentie manager wizard. De eerste keer dat u EasySIGN opstart wordt deze wizard geopend. U kunt de licentie manager wizard ook oproepen door menu "Help > Licentie code invoeren" te selecteren. U krijgt dan een dialoog te zien waarin alle geldige licenties te zien zijn.



Vervolgens kunt u de wizard oproepen door op knop "Licentie Manager..." te klikken:



Klik "Volgende" om het proces te starten.



Hier heeft u twee opties

- 1** Ik heb een Product Voucher.
Wanneer u de licentie via een wederverkoper heeft aangeschaft kan uw software doos een Product Voucher bevatten die er uitziet zoals hieronder afgebeeld.



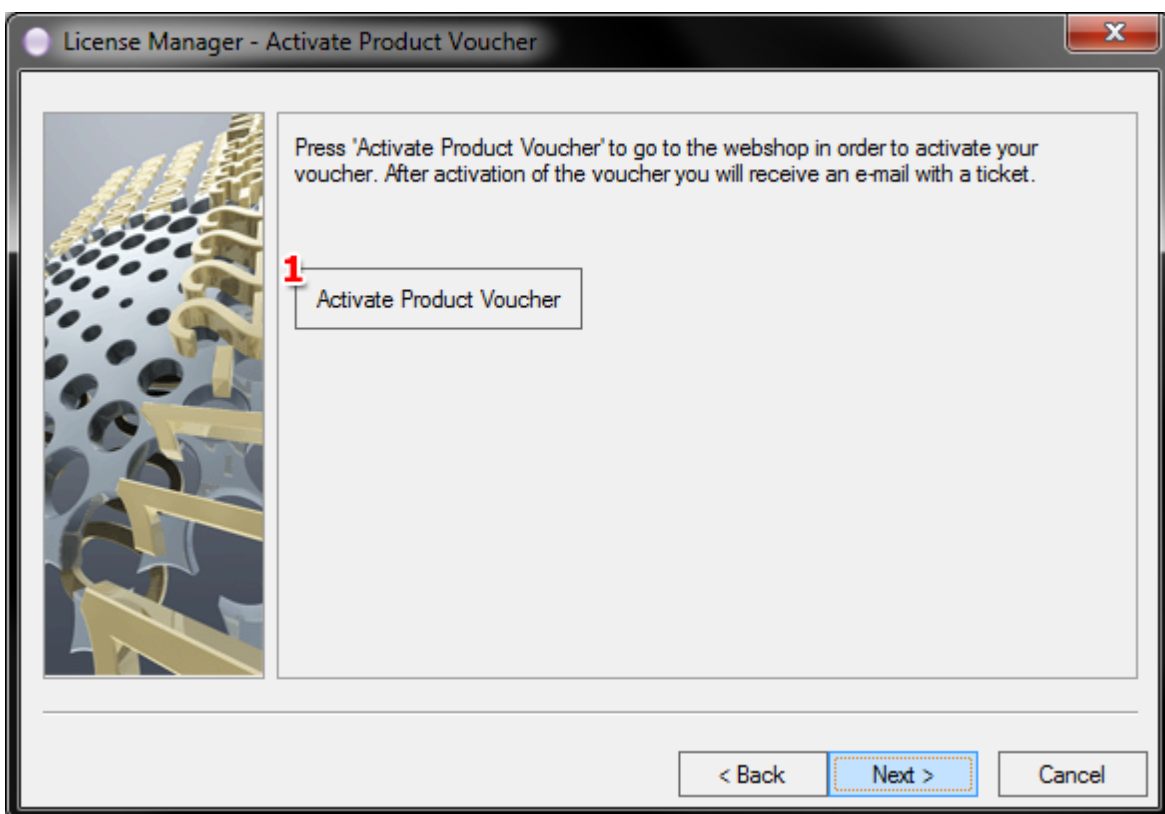
U kunt het nummer op deze Product Voucher gebruiken om een ticket te verkrijgen voor de licentie die u heeft aangeschaft. U zou deze optie kunnen gebruiken indien u nog geen ticket heeft. Wanneer u deze optie wilt gebruiken selecteer deze en klik op 'Volgende' om door te gaan.

2

Ik heb een ticket.

Indien u reeds een ticket heeft zou u deze optie kiezen. Wanneer u deze optie wilt gebruiken selecteer deze en klik op 'Volgende' om door te gaan.

Ik heb een Product Voucher

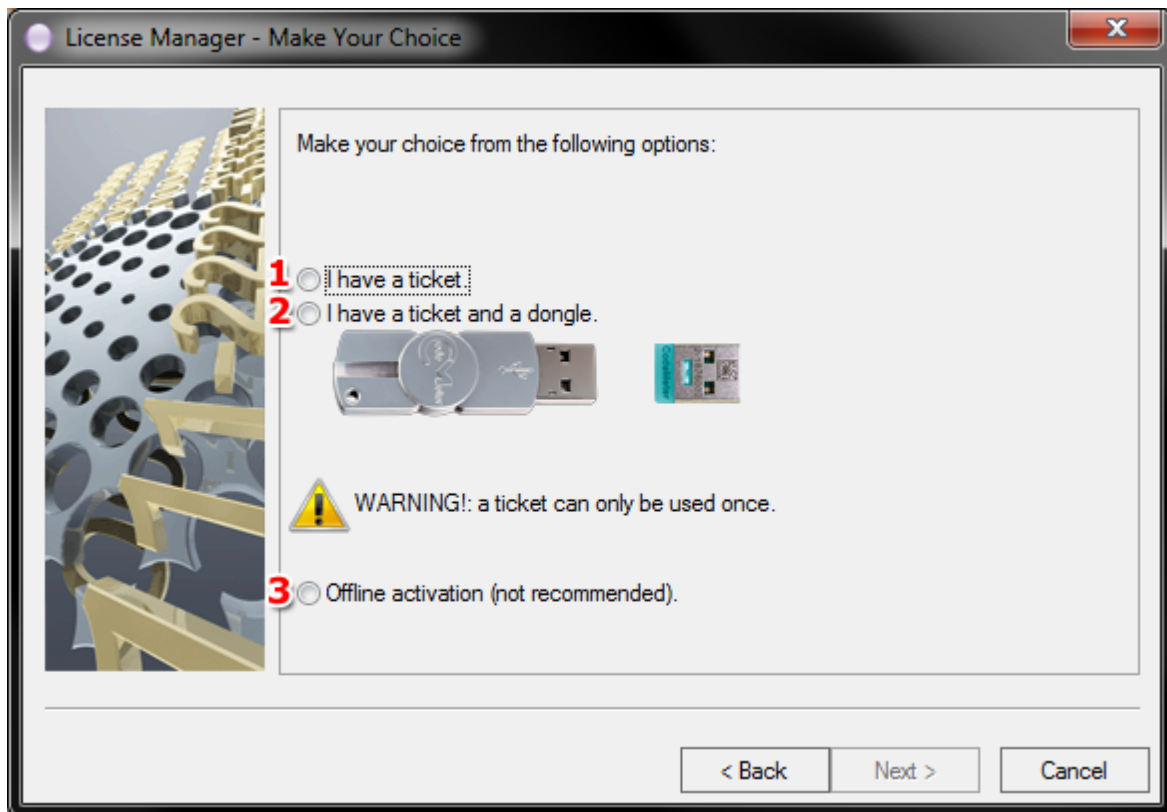


Klik op de knop 'Activeer Product Voucher' (1). Dit opent een browser en een web pagina waarop u de Product

Voucher kunt activeren.

Wanneer u de Product Voucher heeft geactiveerd en uw ticket via e-mail heeft ontvangen, klik op 'Volgende' om door te gaan.

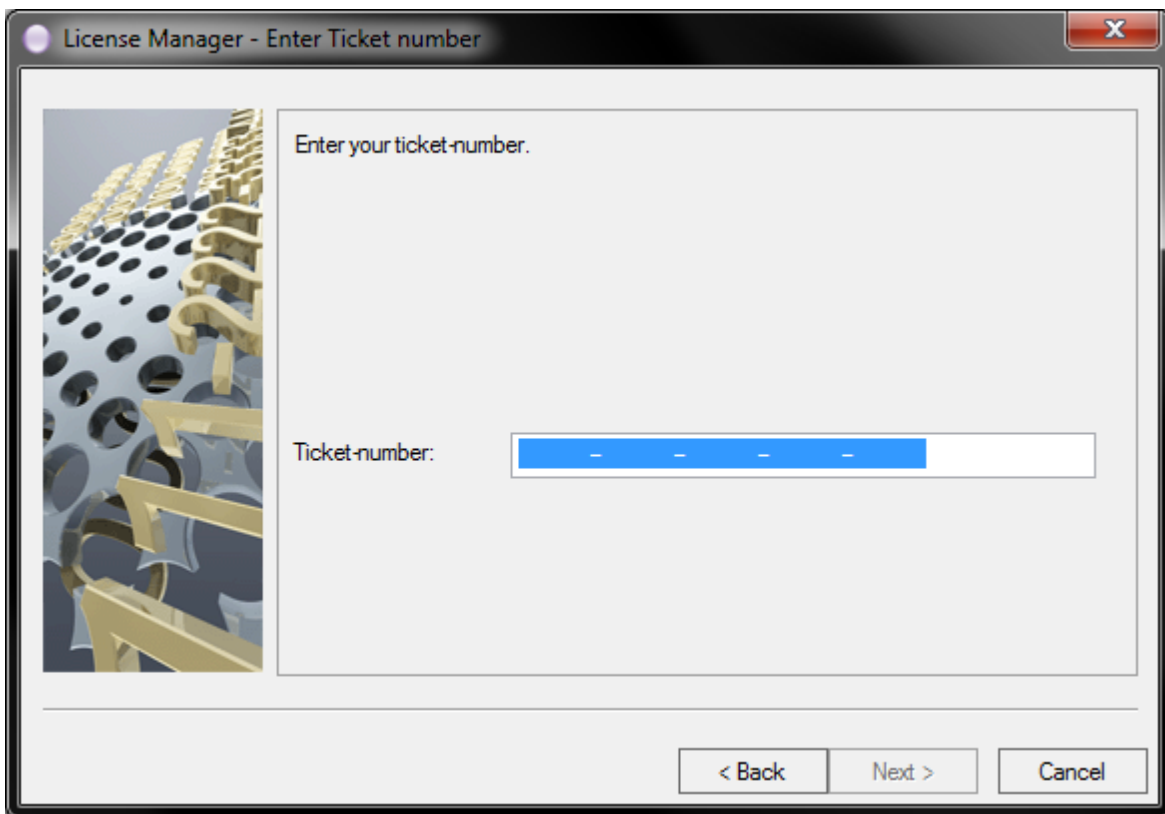
Ik heb een ticket



Om een ticket te activeren kunt u kiezen uit (1) of (2). Een offline activatie is mogelijk met behulp van (3). Zie hiervoor hoofdstuk "**Offline activatie**". De keuze die u maakt uit (1) of (2) bepaalt hoe uw nieuwe licentie zal worden gebonden.

- 1** De licentie wordt gebonden aan uw computer. Dit betekent dat u deze licentie alleen op uw computer kunt gebruiken.
- 2** De licentie wordt gebonden aan een dongle. U kunt de software op elke computer waar u de dongle in steekt gebruiken. Om deze optie te kunnen kiezen dient u in het bezit te zijn van een dongle. U kunt deze van uw wederverkoper of in de webshop aanschaffen.

Maak de voor u relevante keuze en klik op "Volgende".



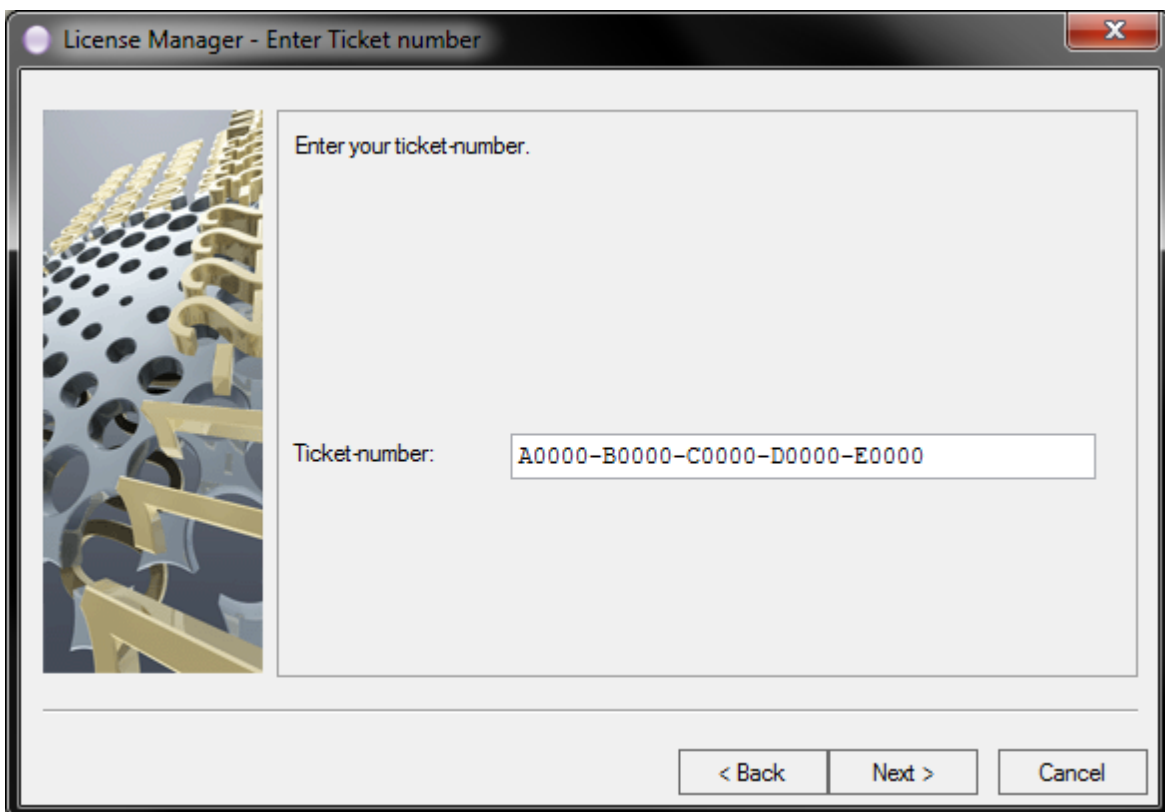
License Manager - Enter Ticket number

Enter your ticket-number.

Ticket-number: - - - -

< Back Next > Cancel

Voer uw ticket in. Standaard is het gehele tekstvak geselecteerd, dus u kunt het ticket invoeren middels een knippen/plakken actie. Let er op dat u geen lege karakters (spaties, tabs) invoert, of kopieert aan het begin of einde van de tekenreeks.



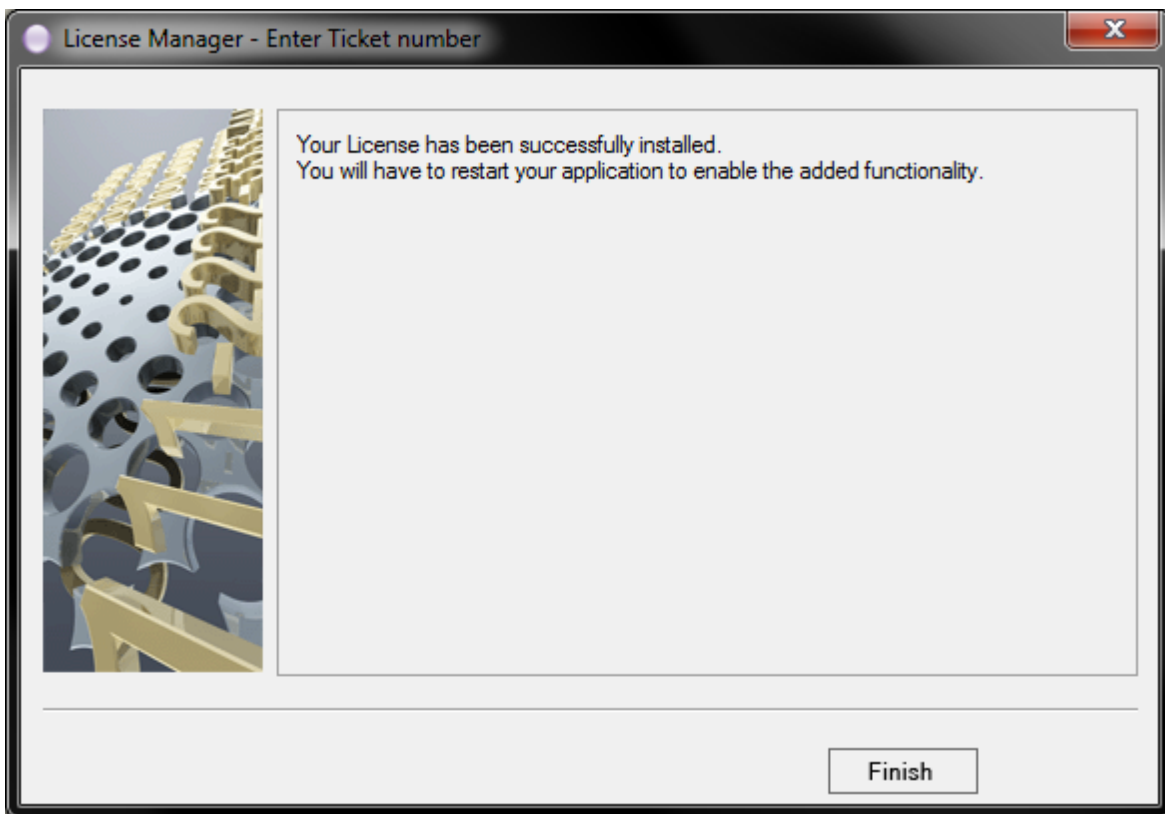
License Manager - Enter Ticket number

Enter your ticket-number.

Ticket-number: A0000-B0000-C0000-D0000-E0000

< Back Next > Cancel

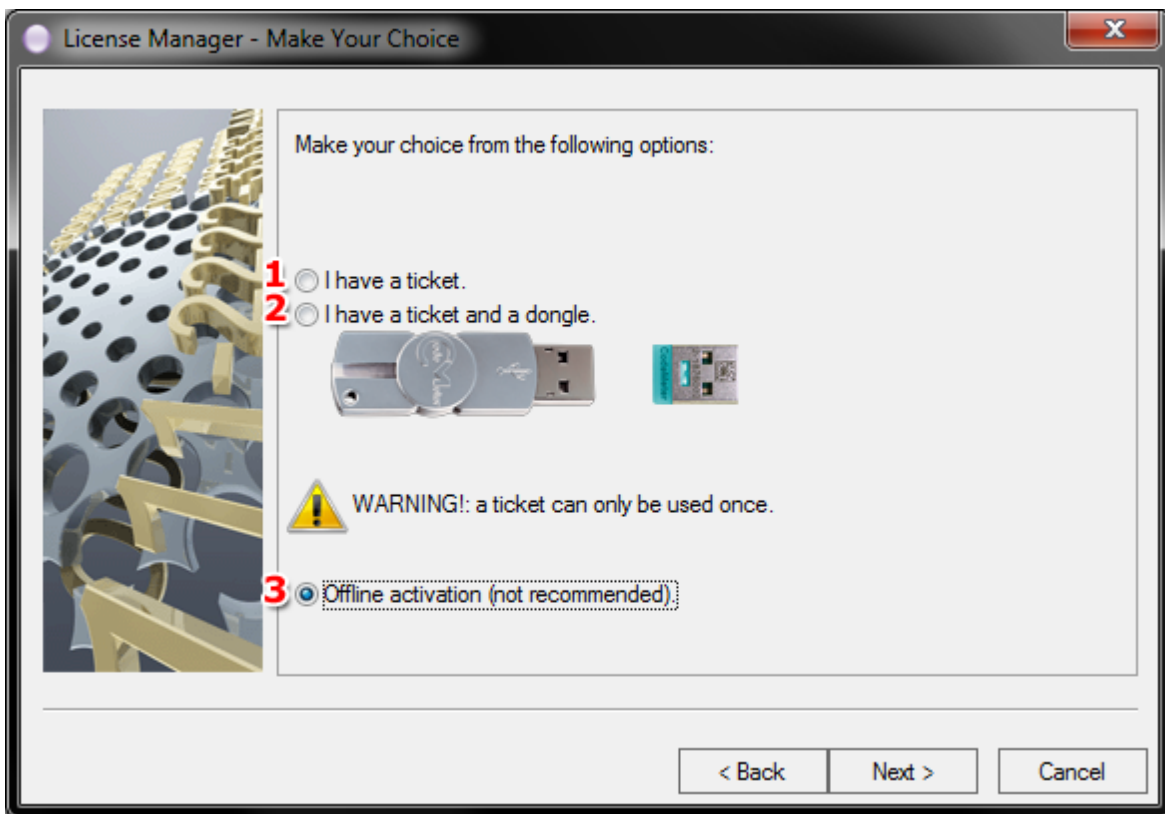
Controleer of het ticket correct is ingevoerd en klik op "Volgende".



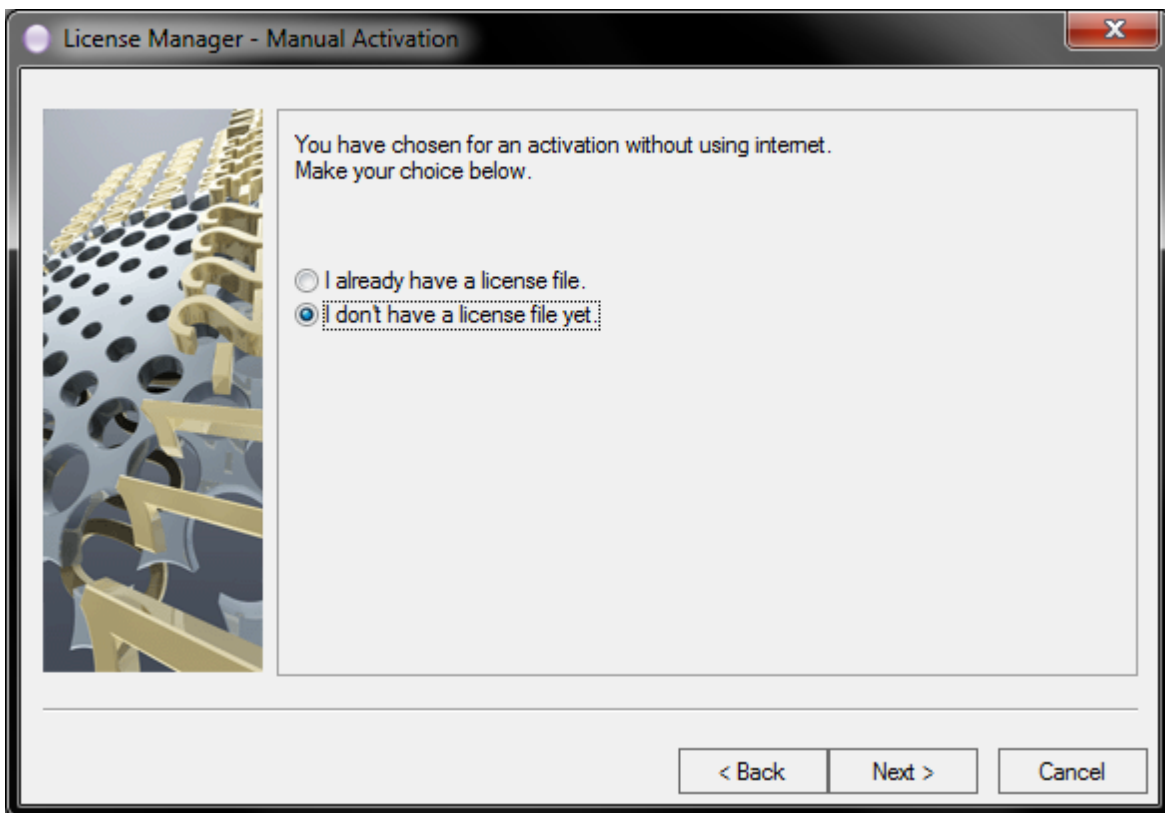
De installatie van een nieuwe licentie kan een tijdje duren, heb even geduld. In bovenstaande afbeelding ziet u een voorbeeld van een licentie die met succes kon worden geïnstalleerd. Wanneer u de software opnieuw opstart is de nieuw toegevoegde licentie actief en beschikbaar. Mocht er een fout optreden tijdens de installatie van uw licentie, raadpleeg dan hoofdstuk "Problemen oplossen" voor hulp.

Offline activatie

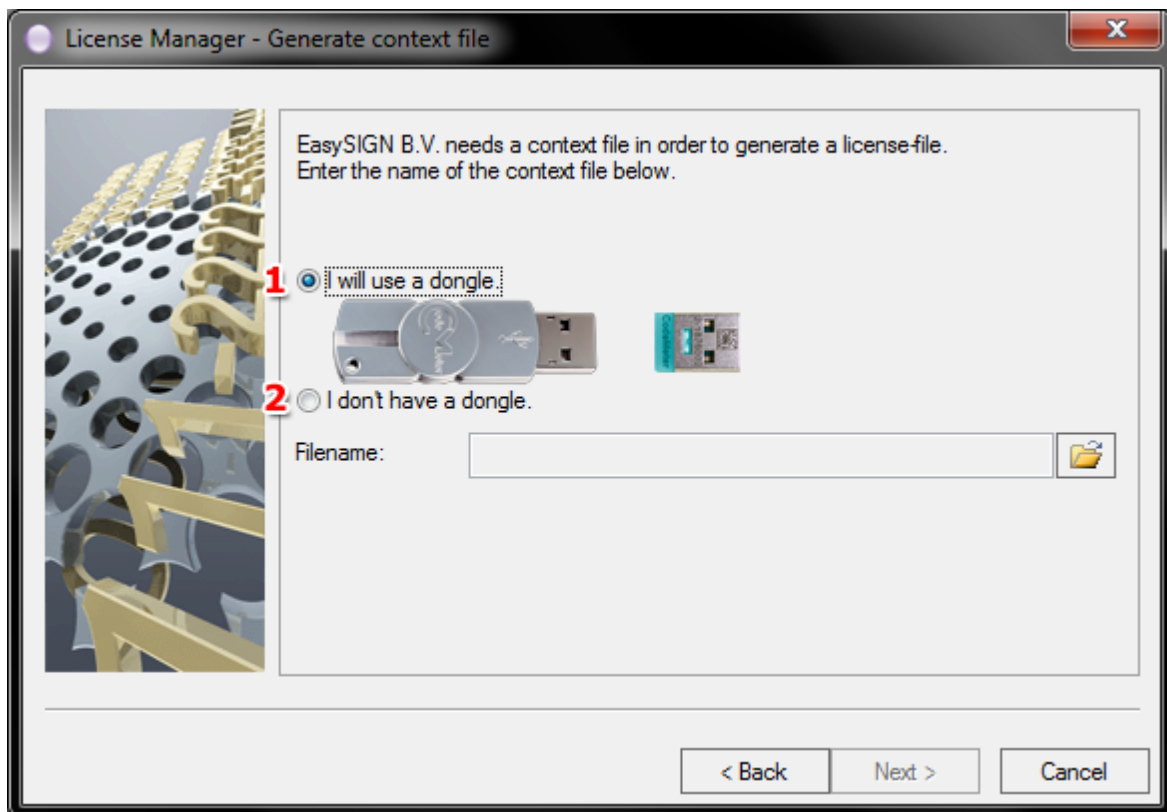
Mocht uw computer niet verbonden zijn met het internet, dan kunt u kiezen voor een offline activatie. Houd er rekening mee dat hieraan extra kosten verbonden kunnen zijn.



Op pagina 2 van de licentie manager moet u kiezen voor "Offline activatie (niet aanbevolen)"(3), klik vervolgens op "Volgende".



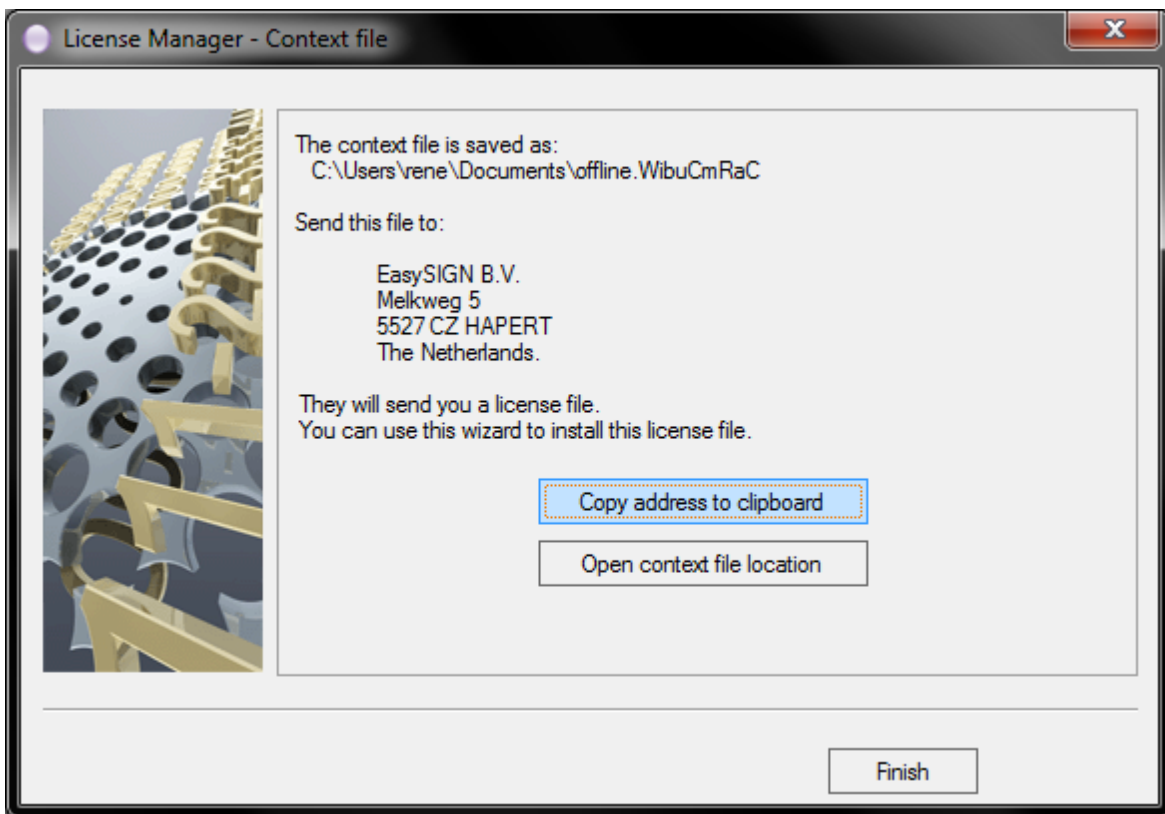
Kies op deze pagina de tweede optie "Ik heb nog geen licentiebestand" en klik op "Volgende".



De keuze tussen (1) and (2) bepaalt hoe EasySIGN de nieuwe licentie zal binden.

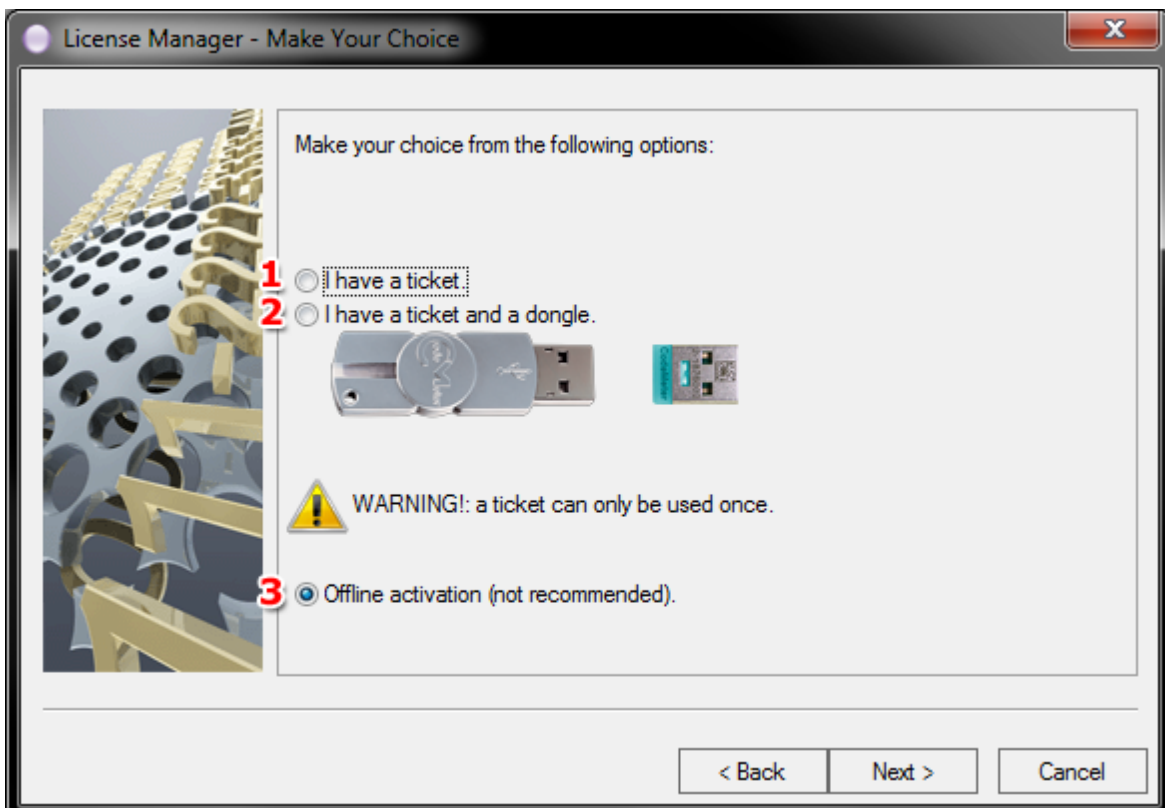
- 1** De licentie wordt gebonden aan een dongle. U kunt de software op elke computer waar u de dongle in steekt gebruiken. Om deze optie te kunnen kiezen dient u in het bezit te zijn van een dongle. U kunt deze in onze webshop aanschaffen.
- 2** De licentie wordt gebonden aan uw computer. Dit betekent dat u deze licentie alleen op uw computer kunt gebruiken.

Op deze pagina dient u ook een bestandsnaam op te geven. De licentie manager zal in deze file informatie wegschrijven die betrekking heeft op de keuze die u maakt op deze pagina. De bestandsnaam heeft typisch de naam "context.WibuCmRaC". Voer een geldige naam in voor het op te geven bestand en maak de eerder genoemde keuze. Klik daarna op "Volgende".

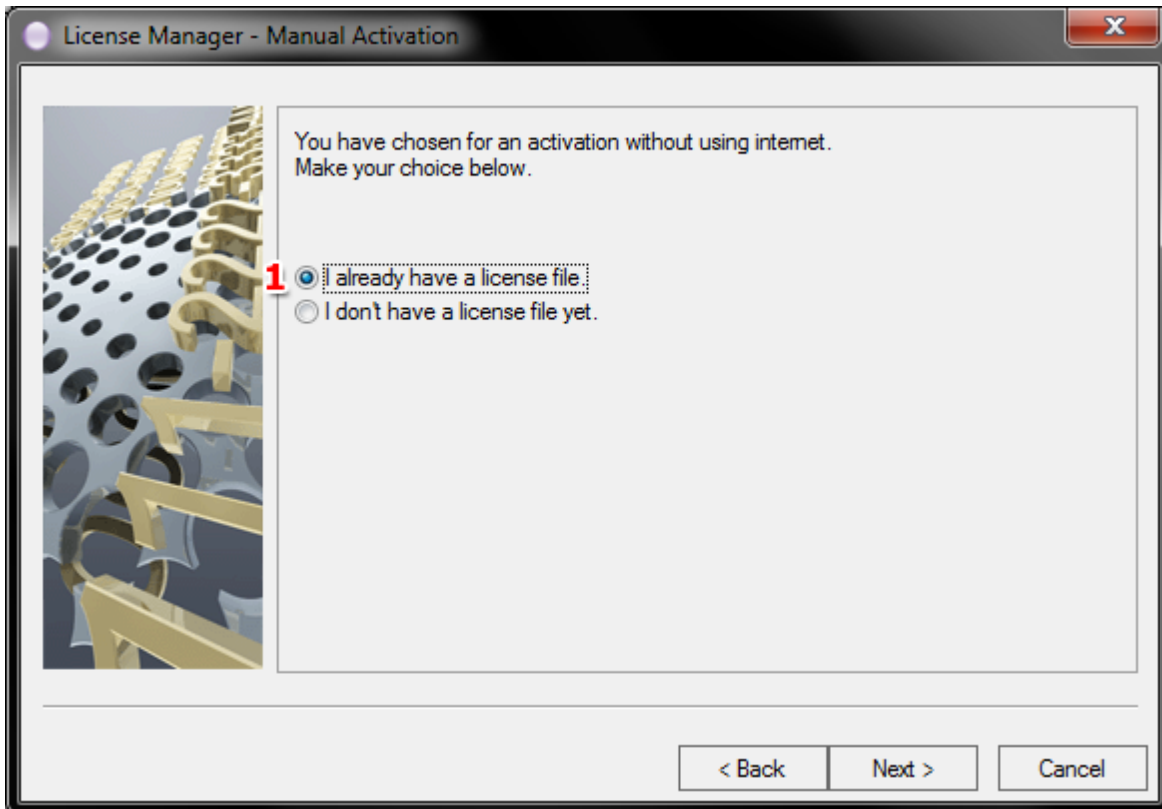


U dient het gegenereerde bestand op te sturen naar EasySIGN. Dit kan per email, met behulp van bijvoorbeeld een andere computer die wel verbonden is met het internet en email faciliteiten heeft, of u kunt ons een USB stick sturen waar dit bestand op staat. U dient ons ook te vertellen welke licentie u wilt aanschaffen. Als u niet weet welke licentie het beste geschikt is voor uw situatie, dan kunt u via de contact pagina op onze website contact met ons opnemen. Zorg ervoor dat u ook een geldig retour adres opgeeft.

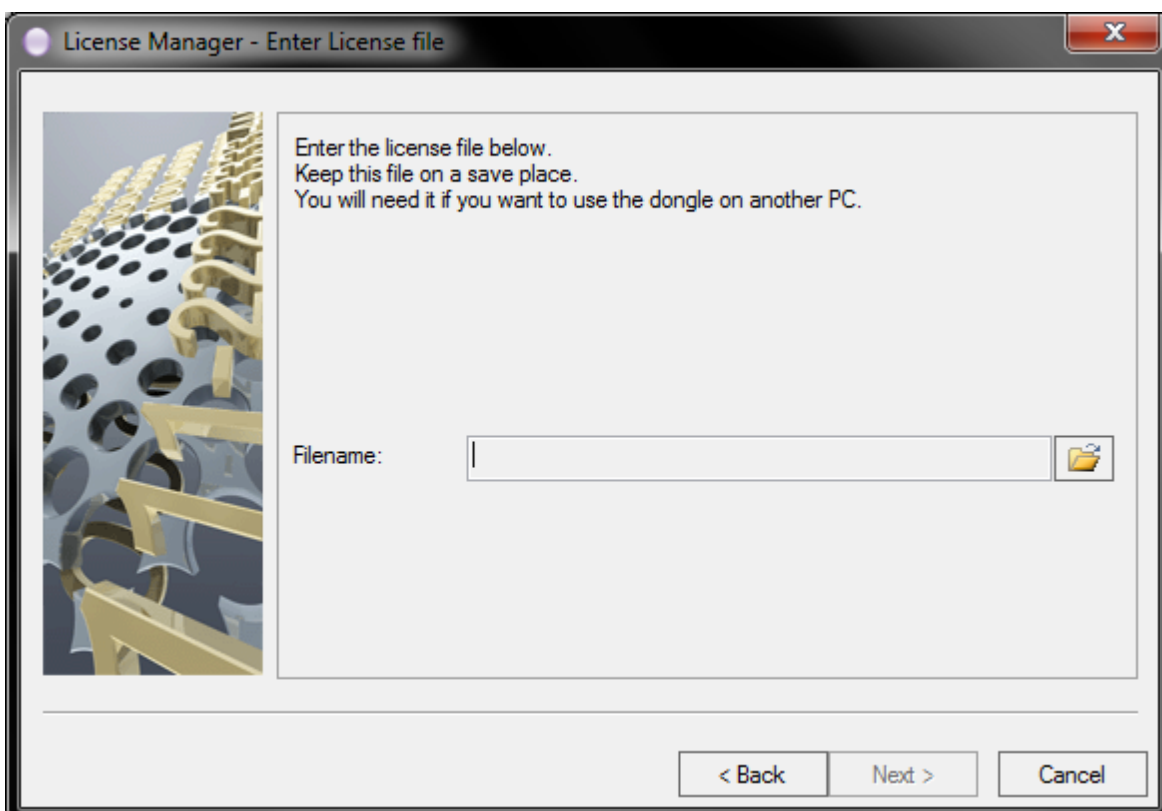
Zodra we het gegenereerde context bestand in goede staat hebben ontvangen zullen we een zogenaamd licentie bestand genereren. Deze sturen we naar u terug. Dit bestand zal typisch "update.WibuCmRaU" heten. Na ontvangst dient u dit bestand te installeren. Start hiervoor de licentie manager op.



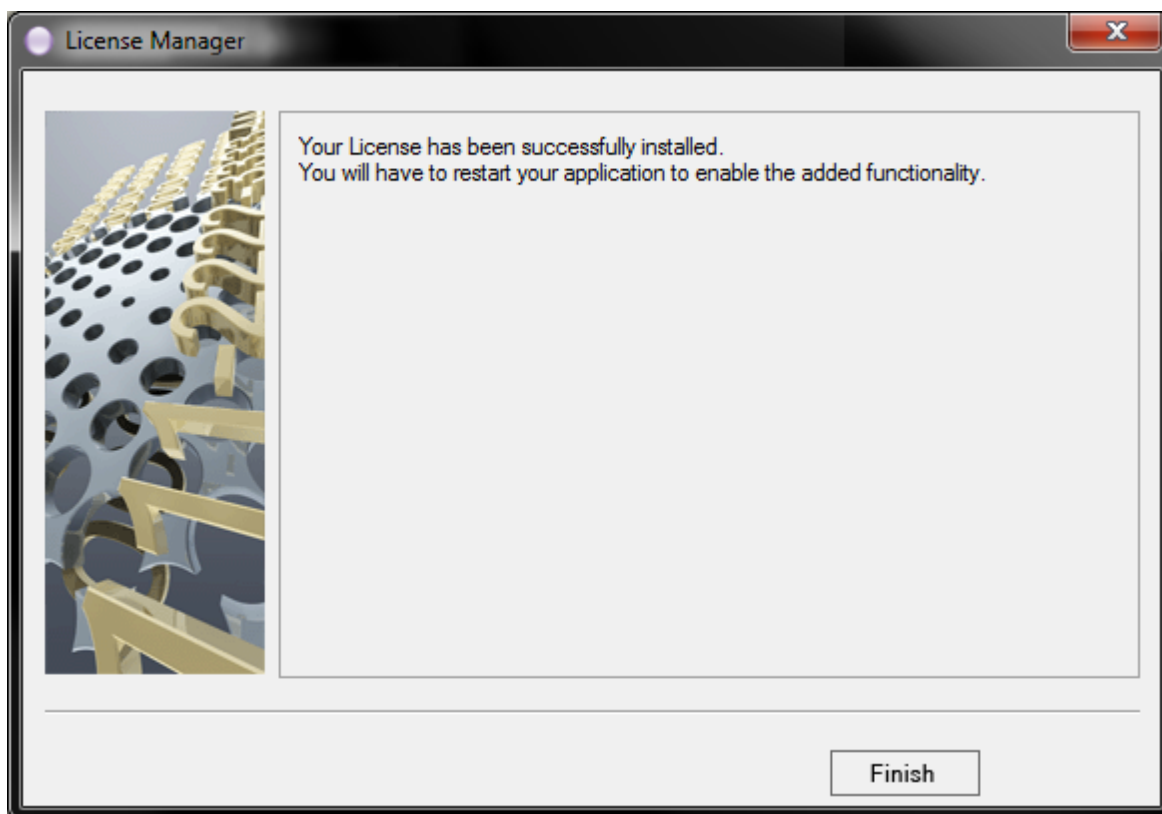
Selecteer "Offline activatie (niet aanbevolen)" (1) en klik "Volgende".



Selecteer "Ik heb al een licentie bestand" (1) en klik "Volgende".



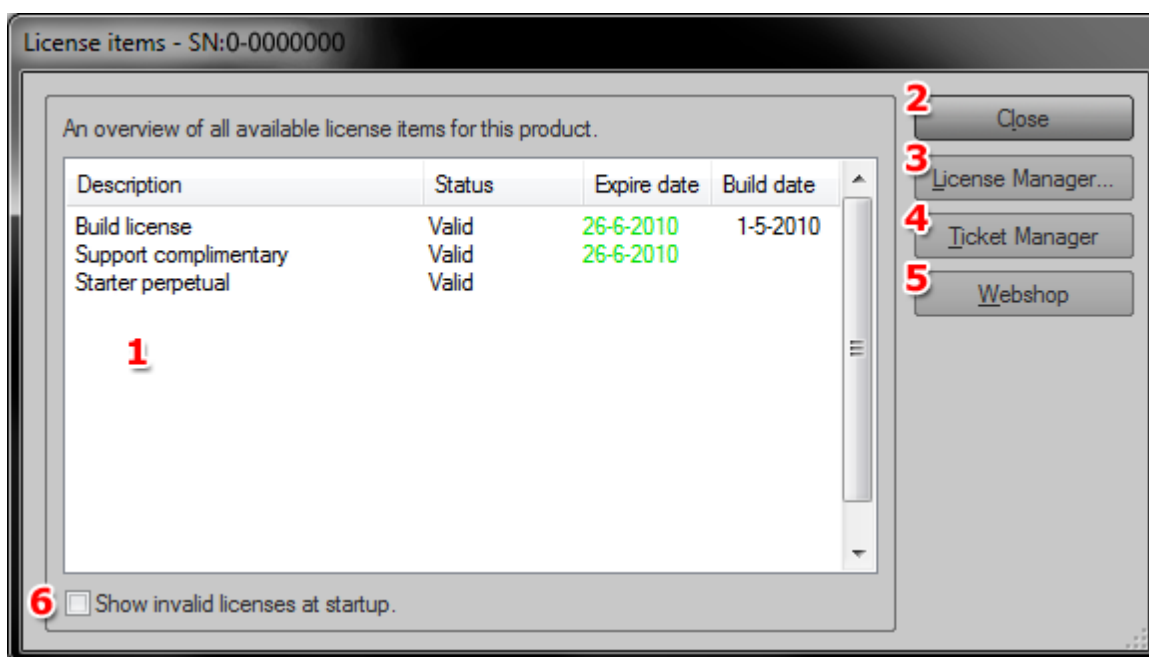
Op deze pagina dient u het bestand op te geven dat u gekregen heeft van EasySIGN. Selecteer dit bestand en klik op "Volgende".



Bij een geslaagde installatie zult u bovenstaand bericht te zien krijgen. Om gebruik te maken van de nieuwe licentie moet u EasySIGN opnieuw opstarten. Mocht er een fout optreden tijdens de installatie van uw licentie, raadpleeg dan hoofdstuk "**Problemen oplossen**" voor hulp.

De licentie dialoog: uitleg en gebruik

De licentie dialoog laat een lijst zien van alle geldige licenties (met de build licentie als mogelijke uitzondering) op uw systeem. Selecteer menu "Help > Licentie code invoeren" om deze dialoog te tonen.



Elke rij in de lijst (1) komt overeen met een licentie die zichtbaar is op uw systeem. Een licentie die zichtbaar is in deze dialoog wordt beschouwd als geldig. Er is één uitzondering op deze regel, en dat is de build licentie:

Een build licentie geeft recht op het gebruik van de software tot een bepaalde maximale bouwdatum. De bouwdatum

van de software wordt vergeleken met de vervaldatum van de build licentie. Als de bouwdatum te nieuw is, dat wil zeggen nieuwer dan de vervaldatum van de build licentie, dan wordt de build licentie als ongeldig beschouwd. U wordt hierover geïnformeerd door de software waarna deze alle licenties uitschakelt. Kijk uit dat u een bouw datum niet verwacht met de huidige datum: een build licentie met een vervaldatum in het verleden is geldig zolang de bouw datum in het verleden ligt van de vervaldatum van de build licentie.

Een build licentie wordt afgeleid van de support licentie. Alle webshop producten komen met support. De vervaldatum van de support licentie is gelijk aan de vervaldatum van de build licentie. In bovenstaand voorbeeld is de build licentie zichtbaar in de eerste rij in de listbox. Hij is geldig aangezien zijn vervaldatum, 26 Juni 2010, recenter is dan de bouw datum, 1 Mei 2010.

De licentie dialoog heeft 4 knoppen

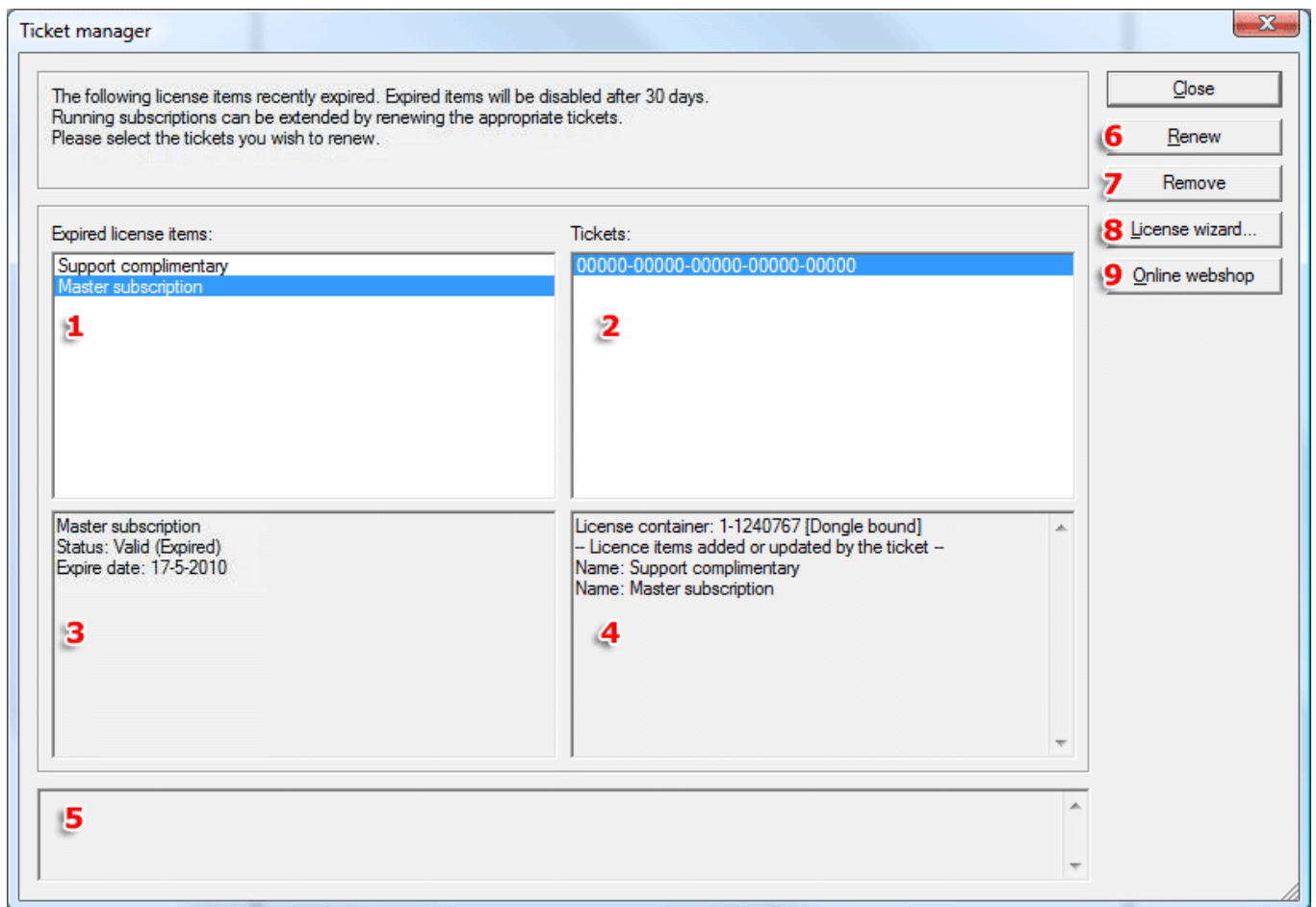
- 2** Sluiten. Sluit de dialoog.
- 3** Licentie wizard. Laat de licentie wizard, beschreven in voorgaande hoofdstukken, zien.
- 4** Ticket manager. Deze dialoog, beschreven in het volgende hoofdstuk, wordt gebruikt om abonnementen te verlengen.
- 5** Web shop. Opent voor uw gemak een web browser met een link naar onze web shop.

In de linker onderhoek is een checkbox (**6**) zichtbaar. Licenties die ongeldig zijn worden verzameld en bij het starten van de software getoond met behulp van een ongeldige licentie dialoog (zie "**De ongeldige licentie dialoog: uitleg en gebruik**"). Verwijder het vinkje indien u niet wilt worden geïnformeerd over verlopen/ongeldige licenties.

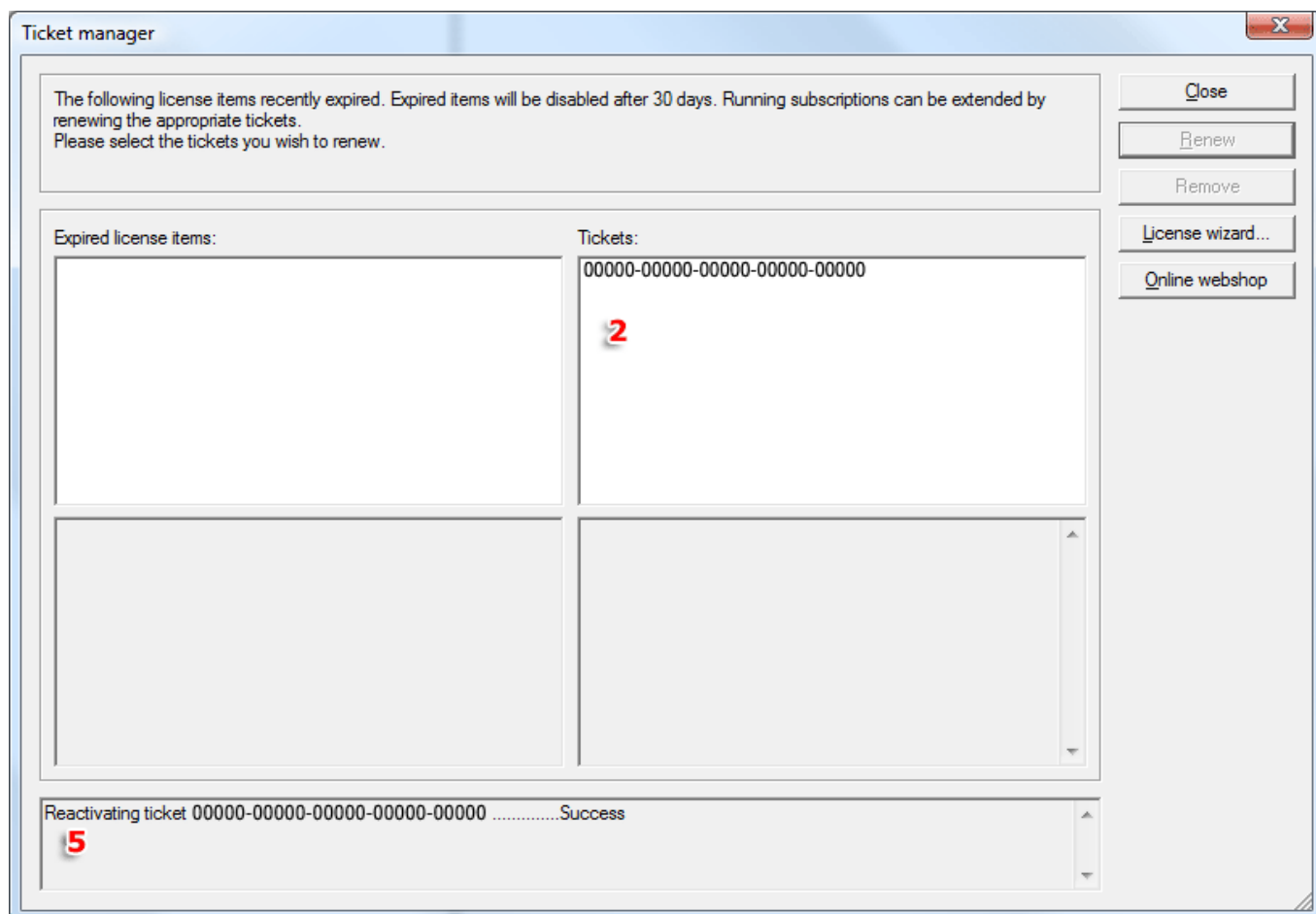
De ticket manager: uitleg en gebruik

Licenties die verlopen zijn, en waarvan de vervaldatum binnen 30 dagen van de huidige datum ligt, worden door de software nog als geldig beschouwd. Ze verkeren in een zo genoemde grace periode van 30 dagen. Door het concept van een grace periode van 30 dagen heeft u ruim de tijd om een eventueel abonnement voort te zetten, zonder dat u enige functionaliteit van de software hoeft te missen.

De ticket manager laat een lijst zien van verlopen licenties zien die in de eerder gedefinieerde grace periode verkeren. Als deze licenties onderdeel zijn van een lopend abonnement, dan kan dit abonnement met behulp van de ticket manager worden voortgezet.



In listbox (1) ziet u een lijst van alle licenties die recent verlopen zijn. In het getoonde voorbeeld zien we dat twee licenties recent verlopen zijn: "Support complimentary" en "Master subscription". In de lijst (2) wordt een lijst getoond met tickets die in het verleden zijn geïnstalleerd. Door een selectie van één of meerdere licenties in de lijst (1) te maken, worden automatisch de relevante tickets in de lijst (2) geselecteerd. Tekstvakken (3) en (4) geven informatie over respectievelijk een geselecteerde licentie en een geselecteerd ticket. Nadat u geverifieerd hebt dat de juiste tickets geselecteerd zijn, klikt u op knop "Renew" (6) om uw abonnement(en) te verlengen. In tekstvak (5) kunt u zien of de verlenging gelukt is of niet. Het volgende voorbeeld laat een geslaagde verlenging zien.

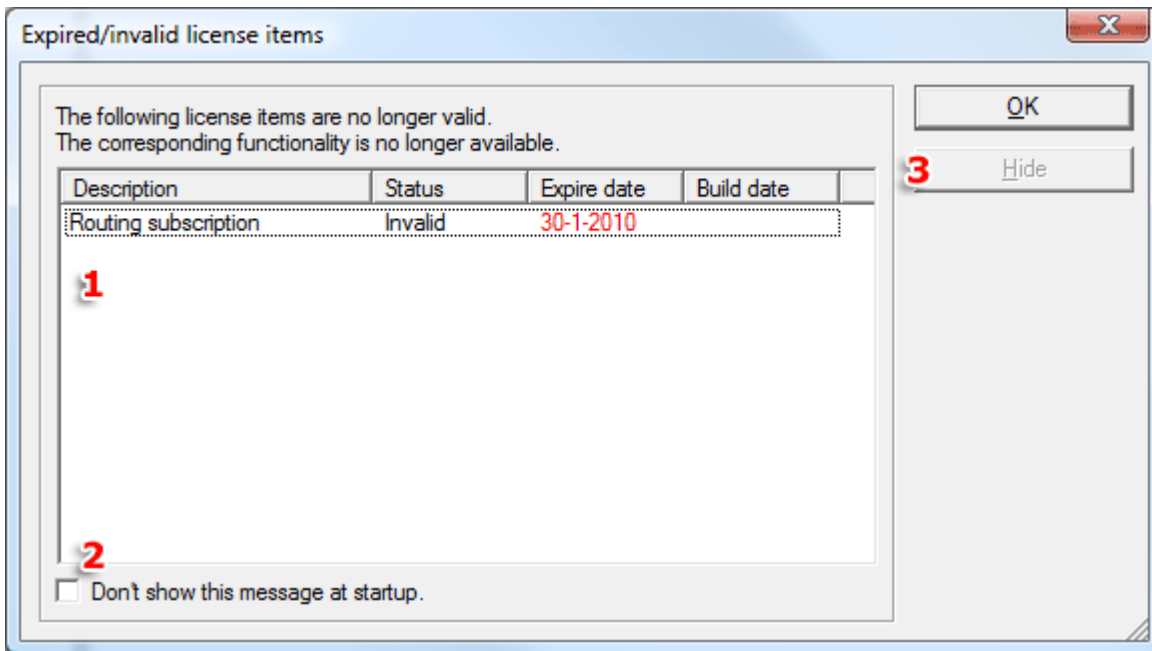


Merk op dat, na een geslaagde verlenging, de inhoud van de lijst (1) wordt aangepast aan de hand van de nieuwe status van de licenties. U hoeft in dit geval de software niet opnieuw op te starten.

Met de knop "Verwijderen" (7) kunt u tickets verwijderen uit de lijst (2). Hiermee kunt u oude tickets die niet meer verlengd worden verwijderen. Het verwijderen van een ticket is een veilige operatie. Het verwijderen van een ticket leidt niet tot het verlies van licenties. Het zal ook niet leiden tot de opzegging van lopende abonnementen. Mocht u per ongeluk een ticket verwijderen dat hoort bij een lopend abonnement, dan kunt u de licentie manager gebruiken om deze weer toe te voegen. De licentie manager kan zelf vanuit de ticket manager worden opgeroepen door op knop "Licentie wizard" (8) te klikken. Toegang tot de webshop kunt u ook hier verkrijgen door op knop "Online webshop" (9) te klikken.

De ongeldige licentie dialoog: uitleg en gebruik

Verlopen licenties die ook niet meer in de grace periode verkeren worden door de software niet langer meer beschouwd als zijnde geldig. De software verzamelt deze licenties en presenteert ze door middel van de ongeldige licentie dialoog.



Iedere rij in de lijst (1) van deze dialoog komt overeen met een ongeldige licentie. Als u niet van plan bent om ongeldige licenties te verlengen en u wilt ook niet meer herinnerd worden aan ongeldige/verlopen licenties, dan kunt u berichtgeving hierover op twee manieren voorkomen:

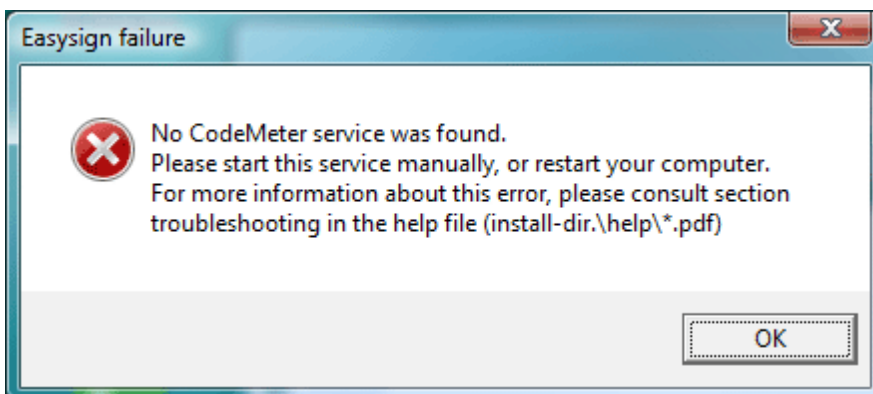
- 1 In de linker onderhoek van de dialoog is een checkbox (2) zichtbaar. Door deze aan te vinken zal de software de ongeldige licentie dialoog niet meer tonen. Mocht u zich bedenken, dan kunt u dit vinkje in een andere dialoog, namelijk de "Licentie dialoog" weer uitzetten.
- 2 **(Aanbevolen)** U kunt een geselecteerde licentie expliciet verbergen door op knop "Verbergen" (3) te klikken. De software waarschuwt u dan niet meer over de verlopen licentie. Het verbergen van een licentie is datum afhankelijk: mocht in de toekomst een gelijkwaardige licentie verlopen, dan wordt deze licentie getoond in de dialoog, totdat u ook deze licentie verbergt.

Problemen oplossen

In dit hoofdstuk vindt u de meest voorkomende problemen die kunnen optreden tijdens het activeren van een licentie.

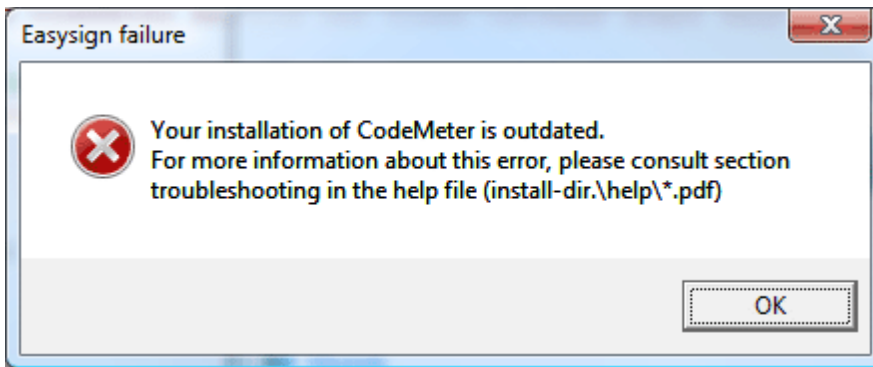
EasySIGN start niet op. Ik zie alleen een dialoog met een foutmelding

EasySIGN software wordt beschermd door een anti-kraak schild genaamd axprotector. Dit schild zal EasySIGN alleen opstarten indien aan bepaalde condities wordt voldaan. De foutmelding die u ziet is waarschijnlijk afkomstig van dit schild. Dit zijn de meest voorkomende foutmeldingen die dit schild kan genereren:

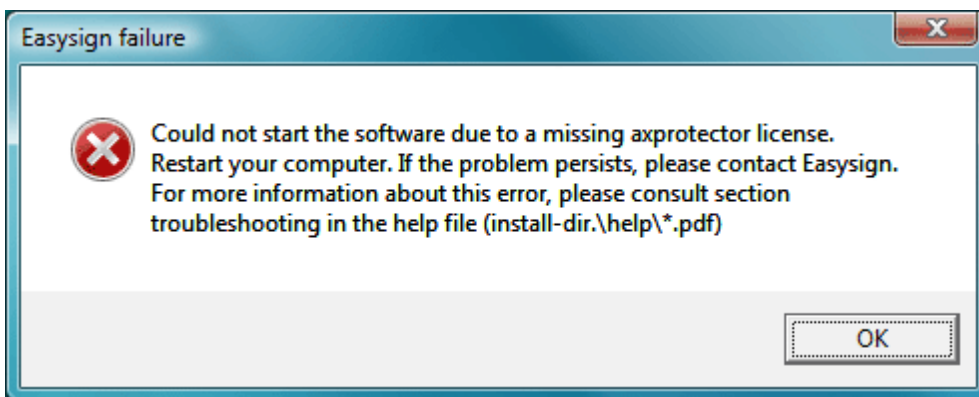


EasySIGN communiceert met een aparte licentie server die lokaal draait op elke machine waarop EasySIGN software is geïnstalleerd. Deze licentie server, CodeMeter genaamd, moet als een zogenaamde service runnen. Als de CodeMeter server om een bepaalde reden gestopt is, dan zal deze niet automatisch zichzelf herstarten als een service. Door het systeem opnieuw op te starten garandeert u dat de CodeMeter service opgestart wordt als een

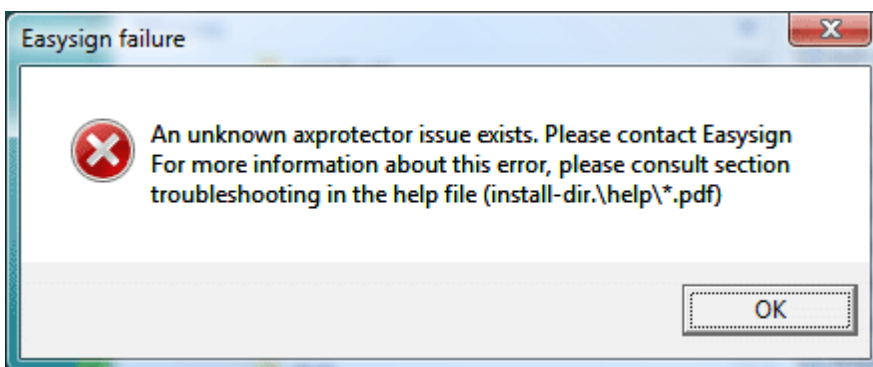
service.



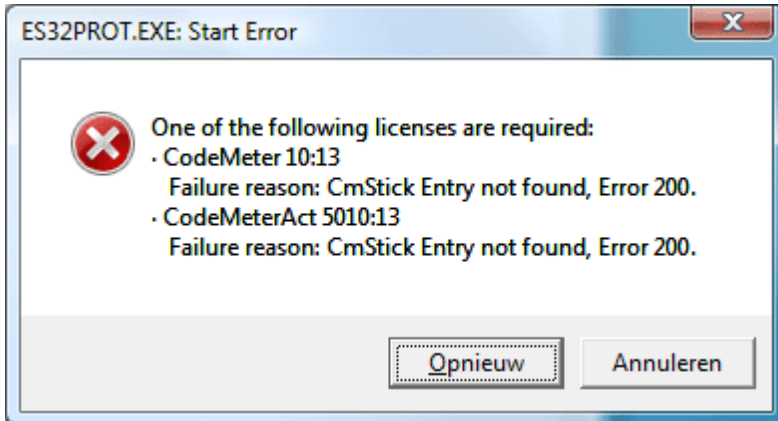
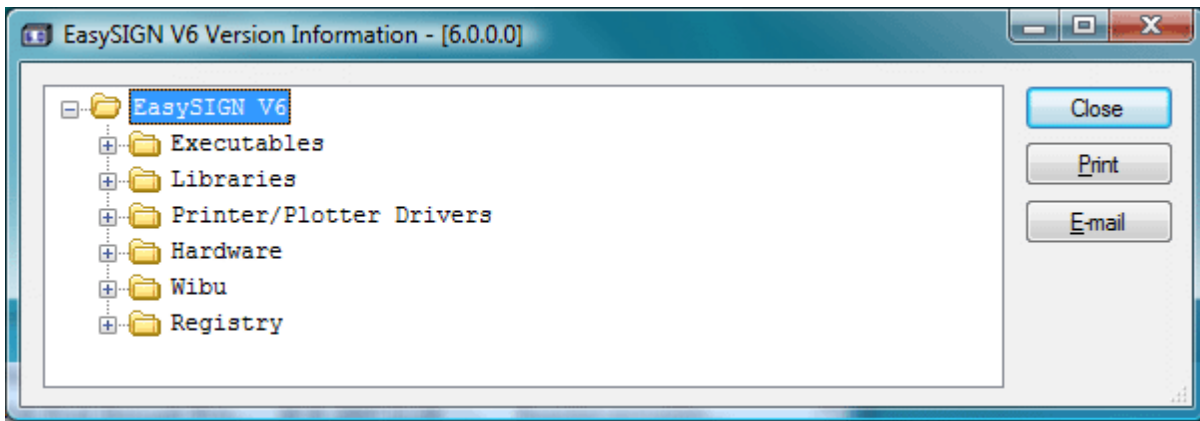
De versie van de CodeMeter server op uw system is te oud. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren indien u recent software heeft geïnstalleerd die gebruik maakt van een oudere versie van CodeMeter. Her-installatie van EasySIGN zou dit probleem op moeten lossen.



Axprotector heeft zelf ook een licentie nodig om op te kunnen starten. Deze licentie wordt met de software meegeleverd. De eerste keer dat u de software opstart wordt deze licentie geïnstalleerd. De licentie overleeft het de-installeren en her-installeren van EasySIGN. Het is dus erg onwaarschijnlijk dat u deze licentie kwijt zou raken. Mocht de licentie echter toch verloren raken, dan is het niet mogelijk om deze opnieuw te installeren. Daarom wordt er ook een backup licentie meegeleverd met de software. Indien ook deze licentie verloren raakt, dient u contact op te nemen met ons om een nieuwe licentie te verkrijgen.



Het schild kon niet meer informatie verschaffen over de fout. Indien u contact opneemt met EasySIGN dient u de volgende informatie gereed te hebben: Het serienummer van uw software "Windows Start button > EasySIGN VX > Tools > ContainerID", of vanuit de software door selectie van menu menu "Help > Container ID". We zullen u ook vragen om de file gegenereerd door het tool genaamd VersionInfo ("Windows Start button > EasySIGN VX > Tools > VersionInfo") per email op te sturen.



Wanneer u dit bericht te zien krijgt, of iets dat hier op lijkt, dan is uw installatie van EasySIGN corrupt. Er ontbreken een aantal belangrijke DLLs. Installeer de software opnieuw.

Ik krijg de licentie manager niet te zien

De licentie manager is een aparte uitvoerend bestand genaamd "LicenseManager.exe" die in dezelfde directory staat waar ook EasySIGN is geïnstalleerd. Als dit uitvoerend bestand ontbreekt, dient u EasySIGN opnieuw te installeren.

De licentie manager genereert de volgende foutmelding:

Kon geen verbinding krijgen met de externe licentie server

Verifieer dat uw computer verbonden is met het internet. Als uw computer gebruik maakt van een proxy, zorg er dan voor dat de standaard (inlog) gegevens toegang verlenen tot deze proxy. Neem hiervoor contact op met uw IT afdeling.

Communicatie met de externe licentie server is mislukt.

Er is een probleem in de communicatie tussen de externe licentie server en de licentie manager. Verifieer dat uw internet verbinding naar behoren werkt.

Het ticket is niet geldig

Controleer uw ingevoerd ticket zorgvuldig. Een fout is zo gemaakt, vooral als u het ticket met de hand invoert. Indien mogelijk probeer dan het ticket vanuit een bestand te knippen en te plakken in de licentie manager om fouten te voorkomen.

De producten in deze ticket zijn niet compatibel met uw installatie. De waarschijnlijke reden is dat uw installatie reeds alle producten bevat uit dit ticket.

EasySIGN staat niet toe dat u hetzelfde product meerdere keren op hetzelfde systeem, of op dezelfde dongle installeert. Dit wordt gedaan om u te behoeden voor een fout. Een dubbele installatie van een product geeft geen extra functionaliteit, noch staat het u toe om de software meerdere keren op te starten. Verifieer altijd dat u het ticket op de juiste computer en/of de juiste dongle installeert.

Het gebruikte ticket is al geactiveerd

Het ingevoerde ticket is al geactiveerd. U kunt dit ticket niet nogmaals activeren, tenzij het bij een lopend abonnement hoort. In dat geval probeert u het ticket te vroeg te activeren. U dient te wachten totdat de licenties behorende bij het abonnement verlopen (en in de grace periode verkeren). De ticket manager (zie "**De ticket manager: uitleg en gebruik**") waarschuwt u wanneer dit gebeurt.

Een onbekende fout is opgetreden

Deze fout is waarschijnlijk afkomstig van een storing tijdens de communicatie tussen de externe licentie server en de licentie manager. Verifieer dat uw internet verbinding naar behoren werkt.

Kan geen Dongle vinden. Controleer a.u.b. of er een Dongle aanwezig is.

U heeft "Ik heb een ticket en een dongle" geselecteerd op pagina 2 van de licentie manager. De manager kon echter geen dongle vinden op uw computer.

Belangrijk:

U kunt de dongle van versie 5 en eerder niet hergebruiken in versie 6.

Er zijn meerdere dongles verbonden met uw systeem. De licentie manager eist dat er slechts een dongle verbonden is met uw systeem. Verwijder a.u.b. de extra dongles.

U kunt niet meer dan één dongle met uw systeem verbinden tijdens de installatie van een nieuwe licentie. Tijdens het reguliere gebruik van de software kunt u wel meerdere dongles verbinden met uw systeem, maar slechts één van die dongles mag licenties bevatten voor EasySIGN

Enkele bestanden ontbreken: Installeer de software opnieuw.

De licentie manager heeft een corrupte installatie gedetecteerd. U dient EasySIGN opnieuw te installeren.

De CodeMeter service op uw computer werkt niet naar behoren. Herstart aub uw computer.

De licentie manager ziet dat de CodeMeter service niet naar behoren functioneert. Herstart uw computer zodat deze service opnieuw gestart wordt.

EasySIGN start, maar ik krijg een waarschuwing/foutmelding.

De releasedatum van dit programma: <datum 1> is recenter dan het einde van uw support licentie: <datum 2> [E200]

Gegeven de bouwdatum van het uitvoeren bestand, heeft u geen recht om deze te gebruiken, aangezien deze (de bouwdatum) te recent is. U heeft een aantal opties: u kunt een oudere versie van de software installeren, u kunt ook extra support bijkopen in de webshop hetgeen u het recht geeft om deze nieuwere software te gebruiken. Onze installatie procedure probeert u te behouden voor dit probleem door de beschikbare build licentie te vergelijken met de bouwdatum van de software. Deze bescherming is echter niet volledig. Er zijn scenario's mogelijk waarin het mogelijk is om tegen dit probleem aan te lopen. U kunt bijvoorbeeld een TryBuy licentie installeren, waarna u een nieuwere versie van de software installeert. Aan het einde van de TryBuy periode verliest u dan alsnog het recht om de nieuwere software te mogen gebruiken.

Er kan maar een dongle met EasySIGN software verbonden worden op deze computer. Verwijder aub de extra dongle(s).

U kunt meerdere dongles verbinden met uw systeem, maar slechts één van deze dongles mag licenties bevatten voor EasySIGN.

Ik heb zojuist een nieuwe licentie geïnstalleerd met behulp van een ticket, en nu zijn al mijn licenties verdwenen.

Al uw licenties zijn zeer waarschijnlijk nog steeds aanwezig op uw machine, tenzij u een "Move licentie" heeft geïnstalleerd. Herstart uw computer. Als het probleem blijft bestaan, neem dan contact op met EasySIGN. Zorg ervoor dat u uw serienummer bij de hand heeft.

EasySIGN**Inleiding**

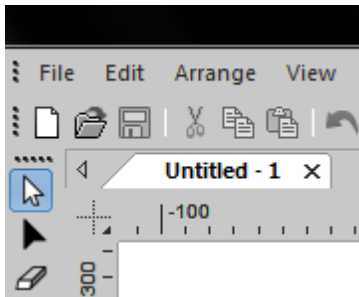


Welkom bij EasySIGN.

EasySIGN conventies

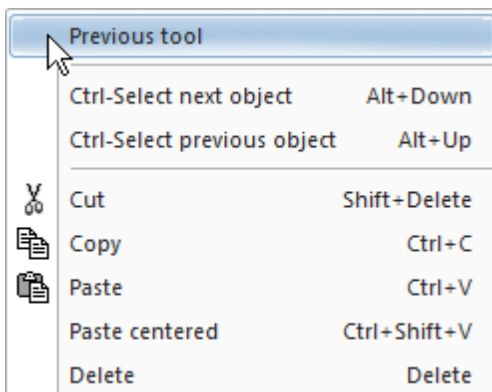
Voordat u met EasySIGN aan de slag gaat is het belangrijk dat u bekend bent met de terminologie die in deze handleiding wordt gebruikt.

Menu



Het menu is de horizontale balk bovenaan het scherm waarin zich opdrachten zoals "Bestand" en "Bewerken" bevinden. Wanneer u op een van deze opdrachten klikt verschijnt er een zogenaamd "vervolgmenu" waaruit u andere opdrachten zoals "Nieuw", "Opslaan" enz. kunt kiezen. Elke keuze uit deze opdrachten brengt een actie teweeg.

PopUp menu



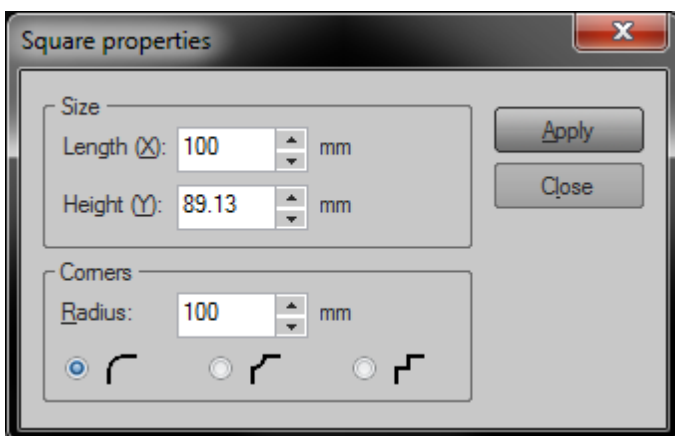
Dit is in feite hetzelfde als een "Menu", alleen wordt een "PopUp Menu" pas zichtbaar wanneer u met de rechtermuisknop op een object of werkblad klikt.

Cursor



Met de cursor wordt de op het scherm zichtbare "Pijl" bedoeld die gestuurd wordt door de bewegingen van uw muis.

Dialog



Een dialoog is een venster waarin u instellingen kunt aanpassen.

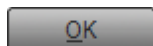
Werkblad

Op het werkblad maakt u uw ontwerp of tekening, het is het centrale deel van het programma.

Werkvenster

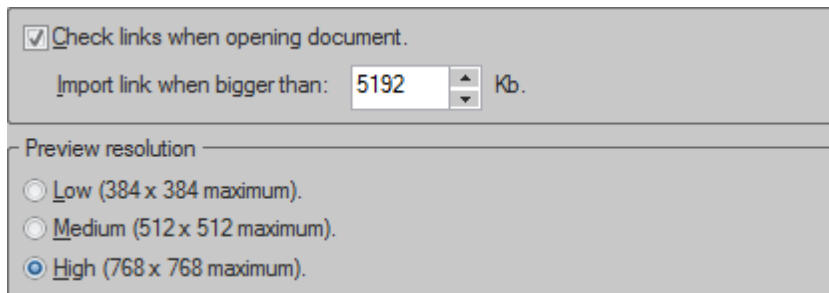
Dit is het gehele venster wat zich binnen de linialen en de schuifbalken bevindt. Het omvat zowel het werkblad als de ruimte eromheen.

Knoppen



Wanneer er staat geschreven "klik op de "OK" knop" wordt bedoeld dat u met de linker muistoets op de knop "OK" dient te klikken.

Opties

A screenshot of a software options dialog box. It has a title bar and two sections. The first section contains a checked checkbox labeled "Check links when opening document." and a text field "Import link when bigger than:" with the value "5192" and a unit "Kb.". The second section is titled "Preview resolution" and contains three radio button options: "Low (384 x 384 maximum).", "Medium (512 x 512 maximum).", and "High (768 x 768 maximum).". The "High" option is selected.

Een optie in een dialoog is ingeschakeld wanneer er een "vinkje" voor de optie staat of wanneer de cirkel voor de optie zwart is.

Toetsenbord



Als u opdrachten via het toetsenbord dient uit te voeren betekent bijvoorbeeld "Ctrl+S" dat u eerst de Control toets dient in te drukken, deze ingedrukt houden en dan op de "S" toets dient te drukken.

Muis



EasySIGN maakt gebruik van twee muisknoppen en gaat ervan uit dat u de linker muisknop als primaire knop hebt ingesteld.

Produkt ondersteuning

Wanneer u een vraag heeft over EasySIGN kunt u het beste eerst deze handleiding raadplegen. Komt u er dan nog niet uit, dan kunt u contact opnemen met uw leverancier.

Wanneer u uw leverancier opbelt, kunt u het beste bij uw computer zitten en alle aanverwante documentatie bij de

hand hebben. Tevens dient u er voor te zorgen een antwoord te hebben op de volgende vragen.

Wat is het serienummer van uw EasySIGN versie?

Welke versie van het programma heeft u?

Schrijf foutmeldingen die op het scherm verschijnen letterlijk op of maak met de toetsenbordcombinatie "Alt+PrintScreen" een bitmap afbeelding van de dialoog met de foutmelding.

Wat gebeurde er en waar was u mee bezig op het moment dat het probleem zich voordeed?

Heeft u zelf pogingen gedaan om het probleem op te lossen? Zo ja, welke?

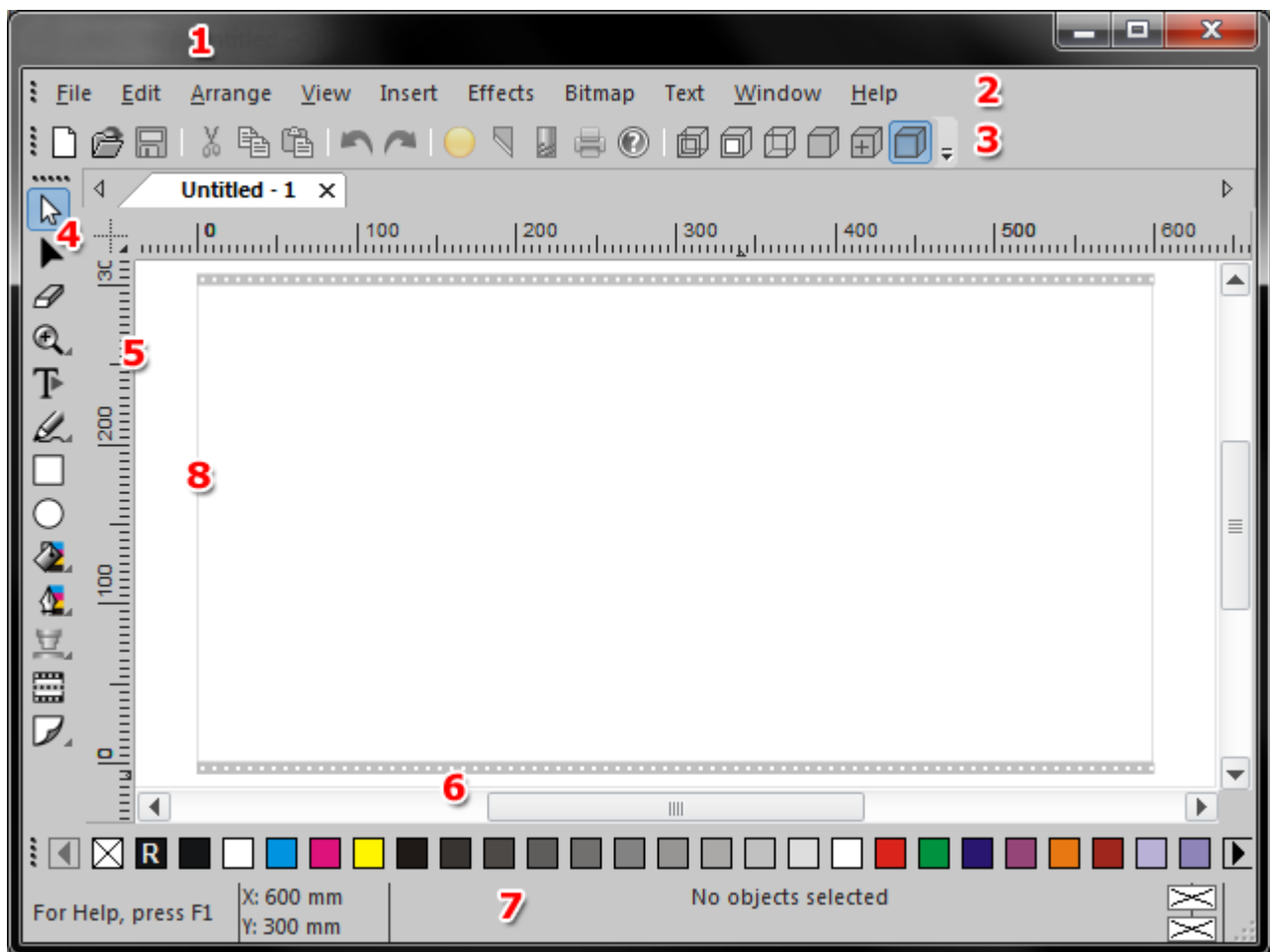
Welke versie van Windows gebruikt u?

Welk uitvoerapparaat is aangesloten op uw systeem?

Heeft u nog speciale kaarten in uw computer zitten? Zo ja, welke?

Het EasySIGN scherm

Na het starten van het programma krijgt u het hieronder afgebeelde scherm te zien. De belangrijkste onderdelen van het scherm worden nader toegelicht.



1 Titelbalk

Op de titelbalk vindt u de naam van het programma met daarachter de naam van het bestand dat u op dat moment geopend heeft. Op de titelbalk bevinden zich tevens enkele knoppen.

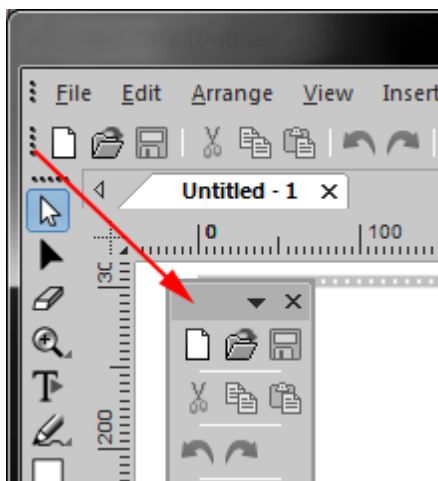
2 Menubalk

De menubalk bevat de namen van de diverse menu's. Elk menu herbergt weer verscheidene vervolgmenu's met de opdrachten van het programma.

3 Gereedschapsbalk

Deze balk bevat de meest gebruikte menu opdrachten die direct tot uw beschikking staan met de druk op een knop.

Deze balk is (net als elke balk op deze hoogte) vast te pakken en uit het menu te slepen.



Het programma bevat verscheidene van deze "Zwevende gereedschapsbalken". Deze gereedschapsbalken worden "Zwevend" genoemd, omdat u wanneer u zo'n balk gebruikt, elke bewerking in tegenstelling tot dialogen op het werkblad kunt blijven uitvoeren.

4 Gereedschapskist

De gereedschapskist bevat de meest gebruikte bewerkingen. U hoeft alleen maar op de knop van het gereedschap te klikken om deze bewerking te activeren. De TAB-toets is een sneltoets voor het snel omschakelen tussen het laatst geselecteerde gereedschap en het selectie gereedschap (de pijl).

5 Linialen

De linialen bevinden zich links en bovenaan van het werkvenster van het programma. Deze linialen geven u een indruk van de plaats en grootte van de objecten op uw werkblad.

6 Schuifbalken

Onder en aan de rechterzijde van het werkvenster zijn twee schuifbalken zichtbaar. Hiermee kan het werkblad horizontaal en verticaal over het beeld worden verschoven.

Wanneer u het beeld wilt verschuiven kunt u ook de spatiebalk indrukken, de muis cursor verandert dan als volgt.



Door nu (met de spatiebalk en de linkermuisknop ingedrukt) de muis te bewegen kunt u eveneens het werkblad verschuiven.

7 Statusbalk

De statusbalk bevindt zich aan de onderzijde van het scherm en geeft informatie over een geselecteerd object.

8 Werkblad

Het witte vlak op het scherm is het werkblad. Het werkblad wordt weergegeven door een rechthoek met aan twee zijden een pinfeedstrook. Door middel van de pinfeed wordt aangegeven in welke richting het medium door het uitvoerapparaat loopt.

Werken met EasySIGN

EasySIGN installeren

De installatie van EasySIGN is zelfs voor de meest onervaren gebruiker een gemakkelijke en zonder problemen uit te voeren procedure. Zie hiervoor de installatie handleiding.

EasySIGN de-installeren

Wanneer u EasySIGN van uw systeem wilt verwijderen kiest u uit de programmagroep van EasySIGN (uit het menu "Start", "Programma's" van Windows) de opdracht "EasySIGN uninstal".

EasySIGN starten

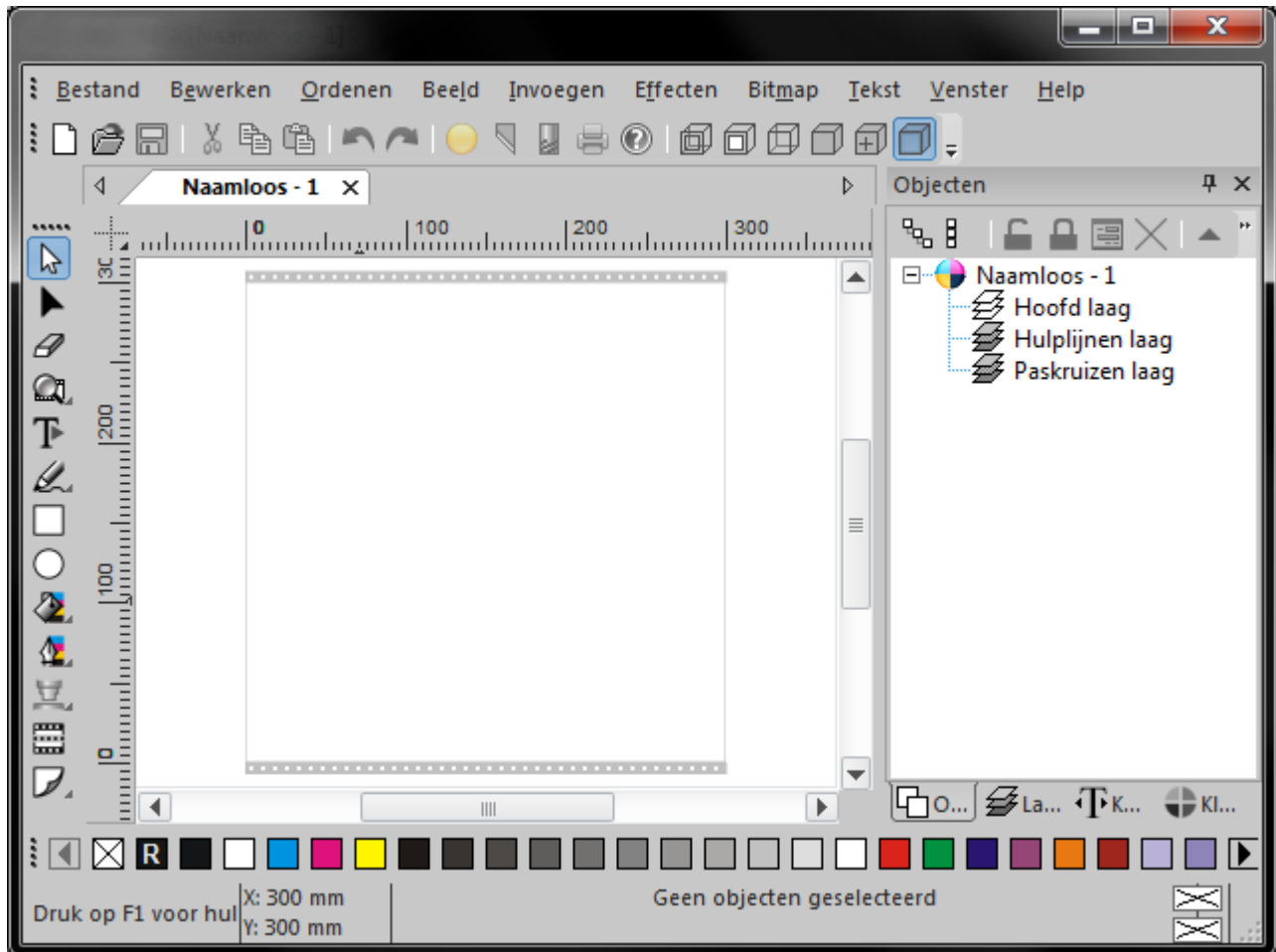
Nadat u het programma "Setup" heeft uitgevoerd, wordt in het menu "Start" van Windows een programmagroep

weergegeven met de naam "EasySIGN". Deze programmagroep bevat onder meer het pictogram voor EasySIGN. Door op dit pictogram te klikken zal het programma EasySIGN worden gestart.

Interface

EasySIGN Uiterlijk

De eerste keer dat u de software opent zal deze het standaard uiterlijk gebruiken. Dit uiterlijk is geoptimaliseerd om zo min mogelijk afleidend te zijn. Het gebruikt een neutrale kleur en duidelijk herkenbare iconen.

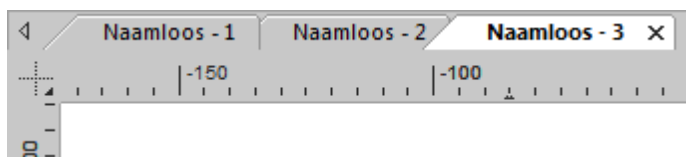


Wanneer u echter beter kunt werken met aan ander uiterlijk is dit eenvoudig te verwezenlijken. Selecteer het menu '**Beeld > Uiterlijk > xxx**' waar 'xxx' staat voor een ruime keuze uit verschillende stijlen om het uiterlijk te veranderen. Er is geen herstart nodig. Probeer de stijlen gewoon allemaal uit tot u degene vindt die het beste bij u past.

De laatst geselecteerde stijl is voortaan de standaard totdat u besluit de stijl zelf te wijzigen.

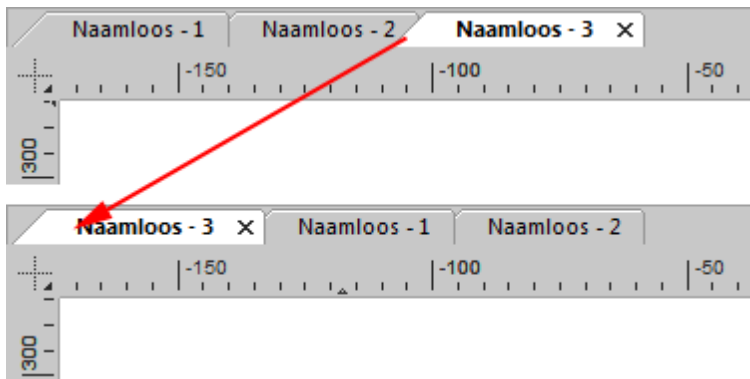
MDI tabs

De eerst keer dat u de software start, zal deze MDI tabs gebruiken.

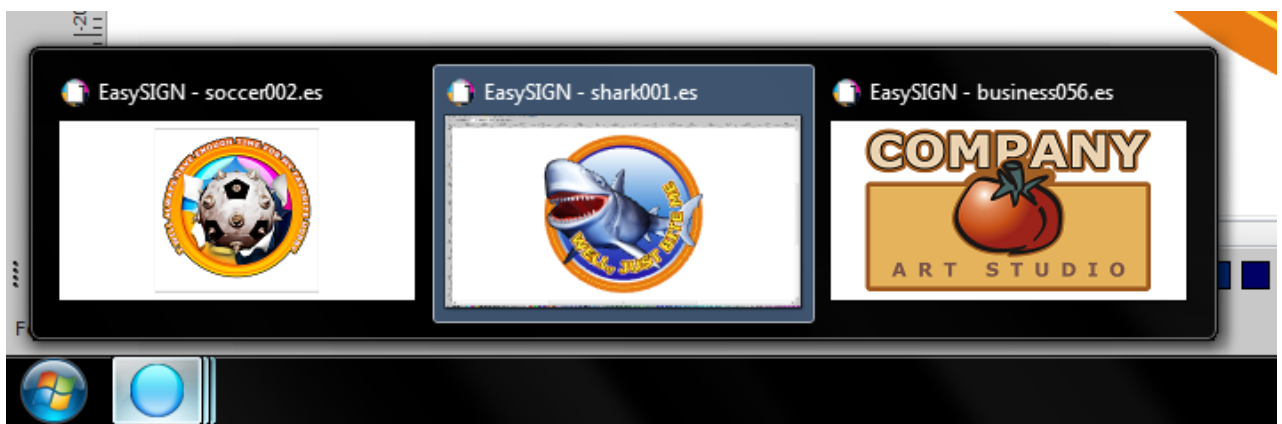


MDI tabs hebben verschillende voordelen over de oude stijl MDI vensters.

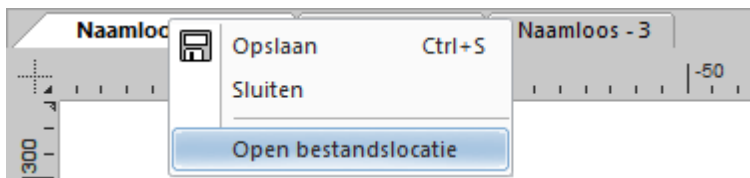
- 1 Zeer eenvoudige navigatie tussen verschillende documenten.



- 2 Voorbeeld van elk werkblad in de Windows 7 taakbalk.

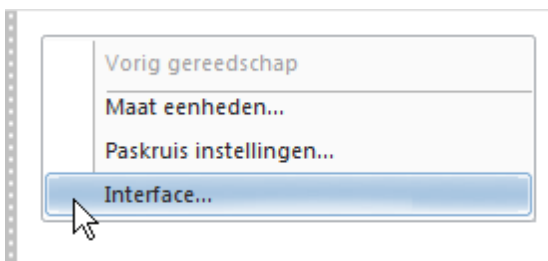


- 3 Context menu met verscheidene nuttige opties.

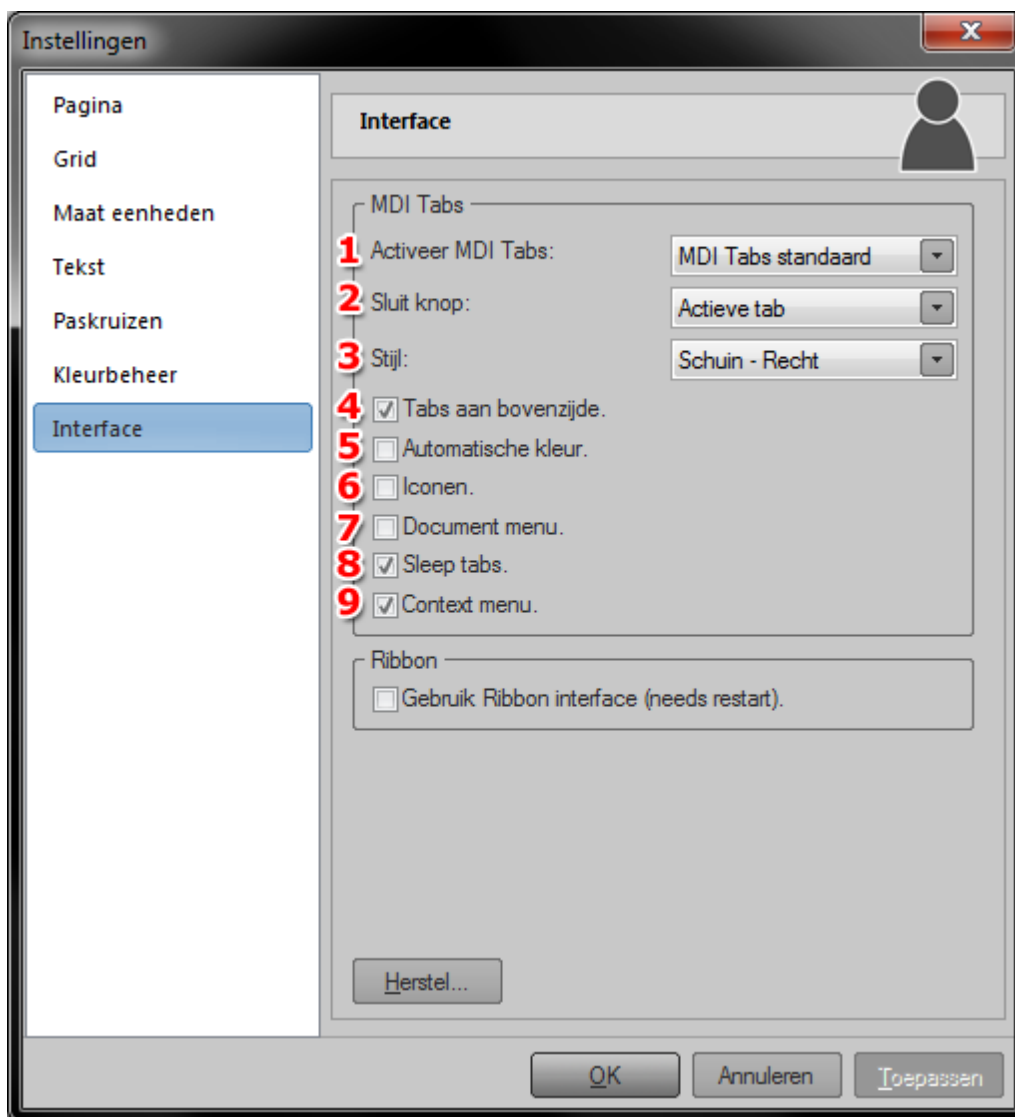


MDI tabs beheren

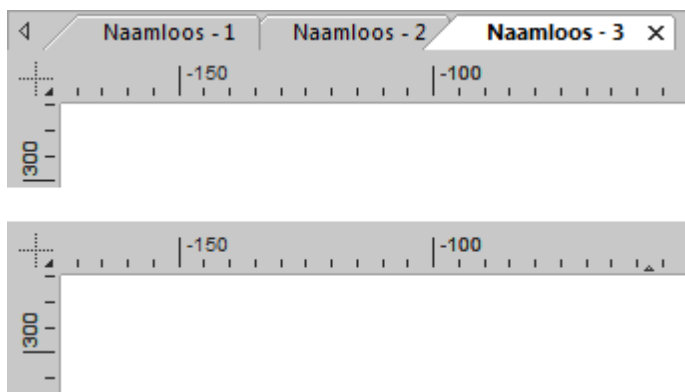
Om de MDI tabs te beheren klik met de rechter muisknop op een lege ruimte op het werkblad en selecteer de opdracht 'Interface'.



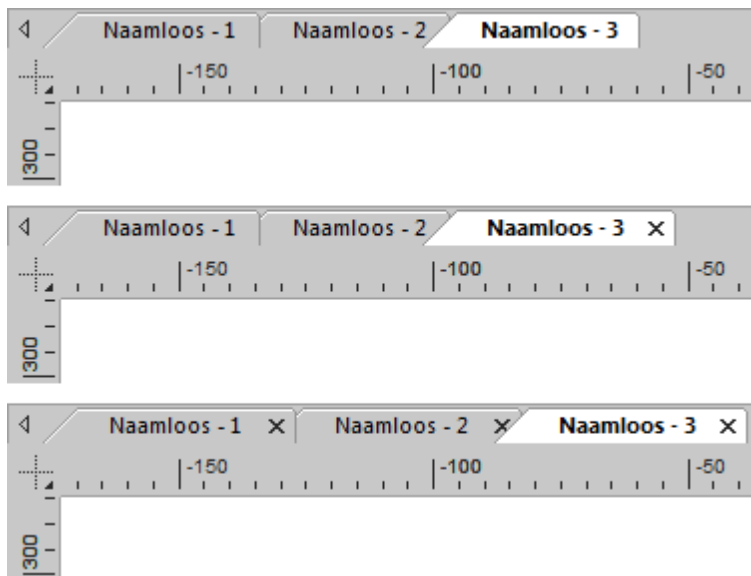
Dit zal dezelfde dialoog openen als wanneer u het menu '**Beeld > Instellingen**' zou hebben gebruikt.



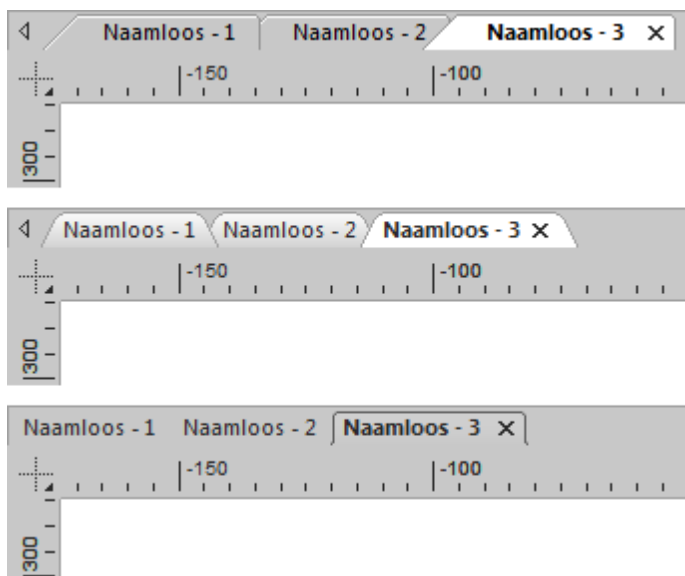
- 1** Schakel de tabs aan of uit.



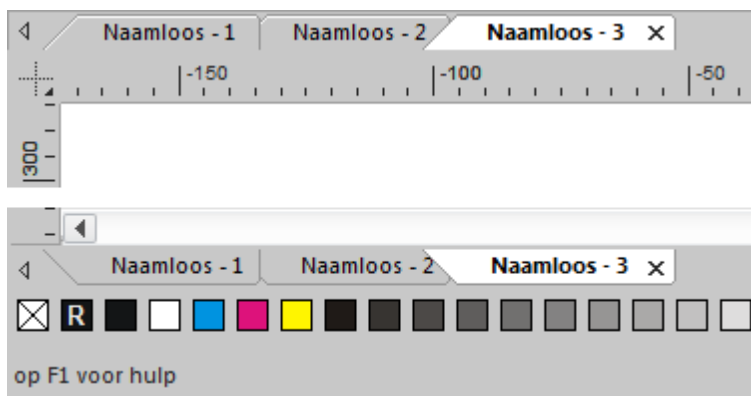
- 2** Kies of en waar u sluitknoppen op de tabs wilt hebben.



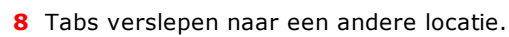
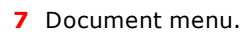
- 3 Kies tussen de verschillende stijlen van de tabs.



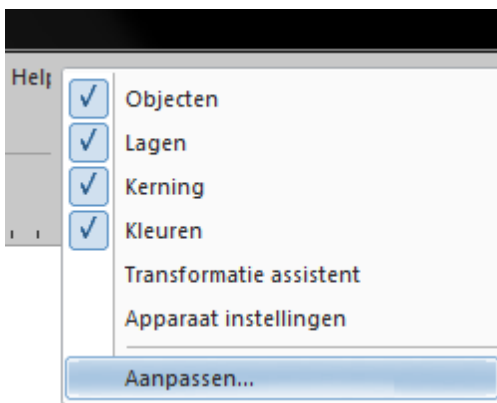
- 4 Tabs aan de bovenkant of aan de onderkant van het venster.



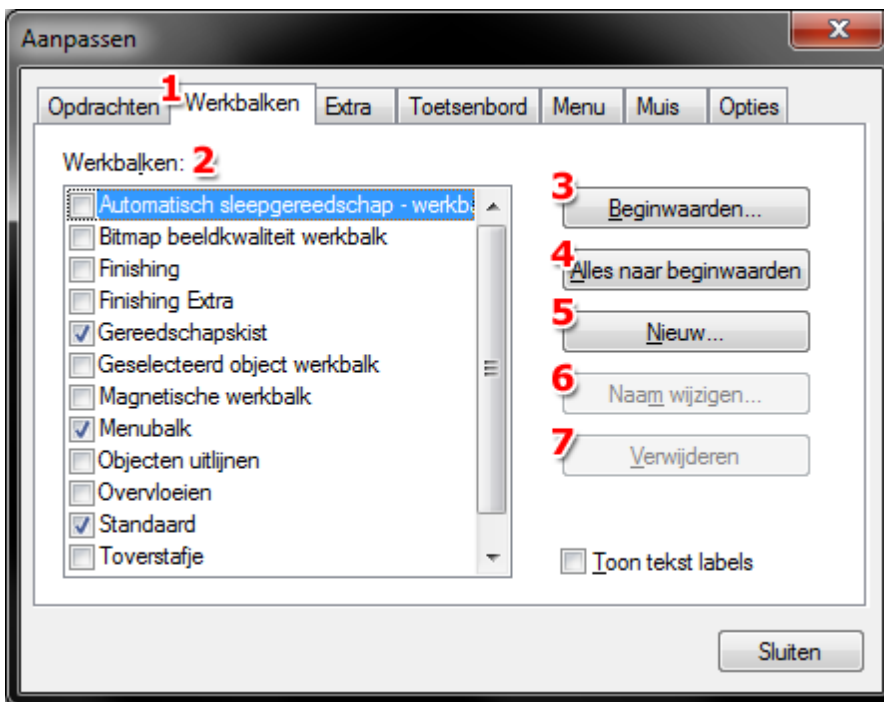
- 5 Elke tab zijn eigen kleur.



Klik met de rechter muisknop op het menu en kies de opdracht 'Aanpassen...'.

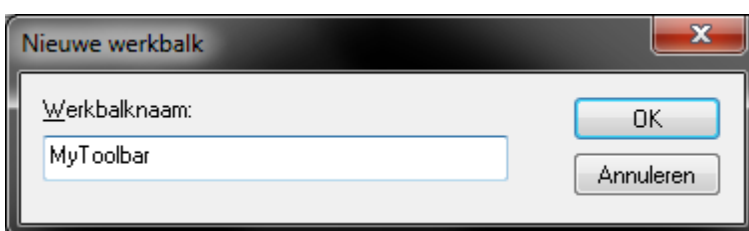



Dit zal de volgende dialoog openen.



- 1 Zorg ervoor dat u de tab 'Werkbalken' heeft geselecteerd.
- 2 Bestaande werkbalken.
- 3 Herstel de geselecteerde werkbalk terug naar de originele staat.
- 4 Herstel alle werkbalken terug naar hun originele staat. Dit zal tevens alle eigen werkbalken verwijderen.
- 5 Maak een nieuwe werkbalk.
- 6 Wijzig de naam een werkbalk. Dit kan alleen met uw eigen werkbalken.
- 7 verwijder een werkbalk. Dit kan alleen met uw eigen werkbalken.

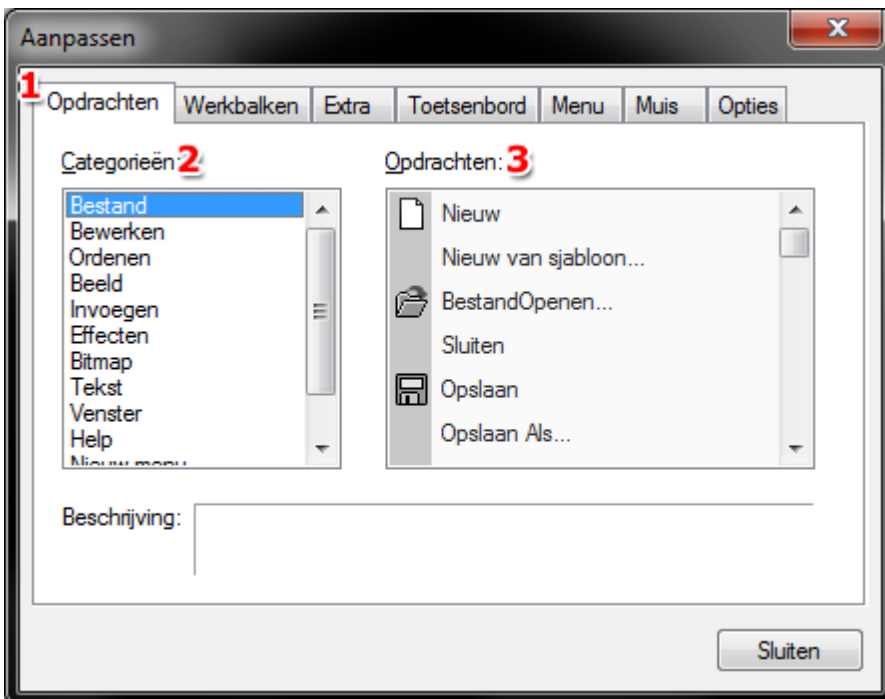
Klik op 'Nieuw...' (5).



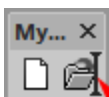
Geef de nieuwe werkbalk een naam en klik op 'OK'.



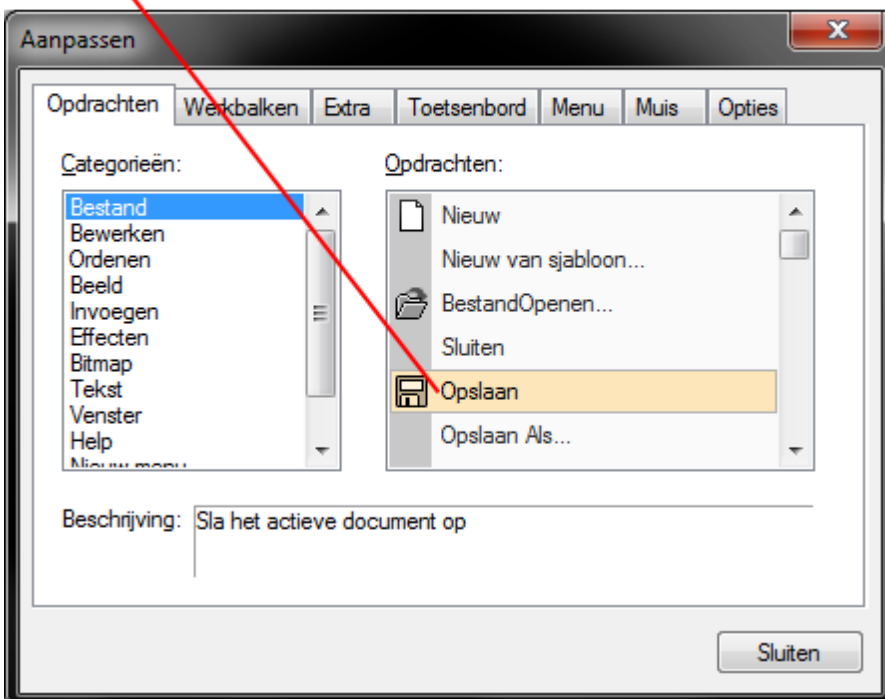
Dit zal een kleine lege werkbalk aanmaken.



Klik op de tab 'Opdrachten' (1). Uit de 'Categorieën' lijst (2) aan de linkerzijde selecteer het menu waarvan u de opdrachten (3) wilt gebruiken.



Sleep vanuit de lijst met opdrachten aan de rechterzijde de opdrachten die u wilt gebruiken naar de werkbalk.



Wanneer u hiermee gereed bent sluit dan de dialoog.

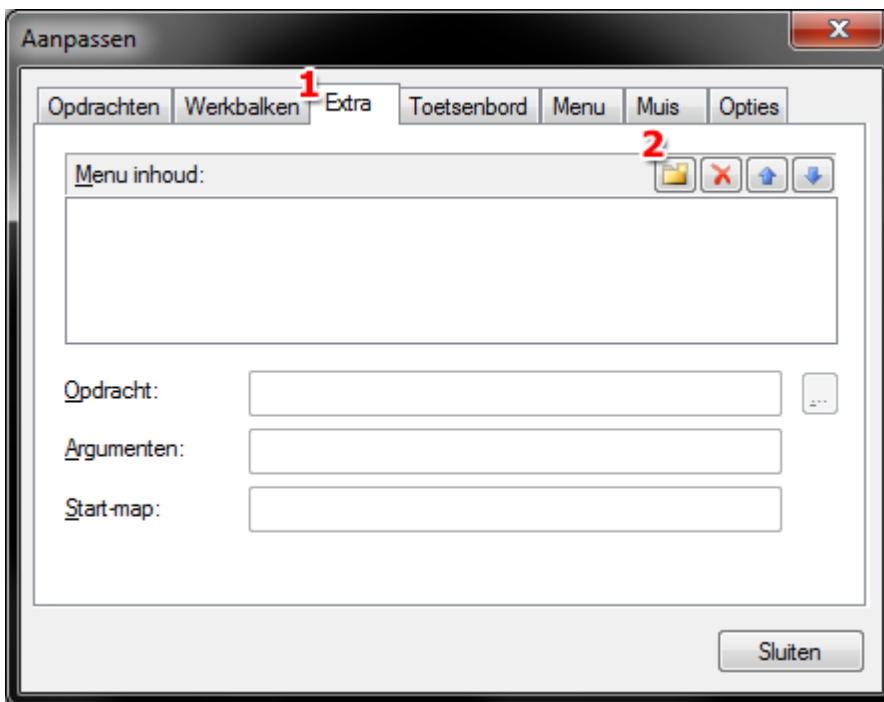
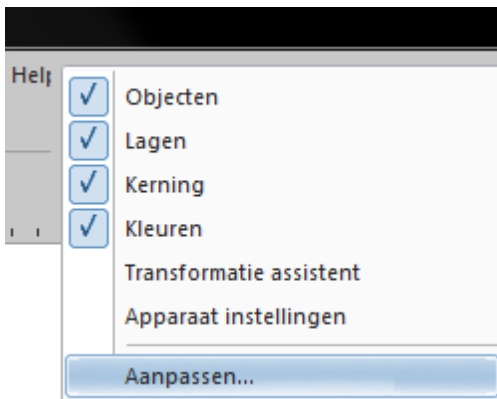


Uw nieuwe werkbalk is gereed voor gebruik.

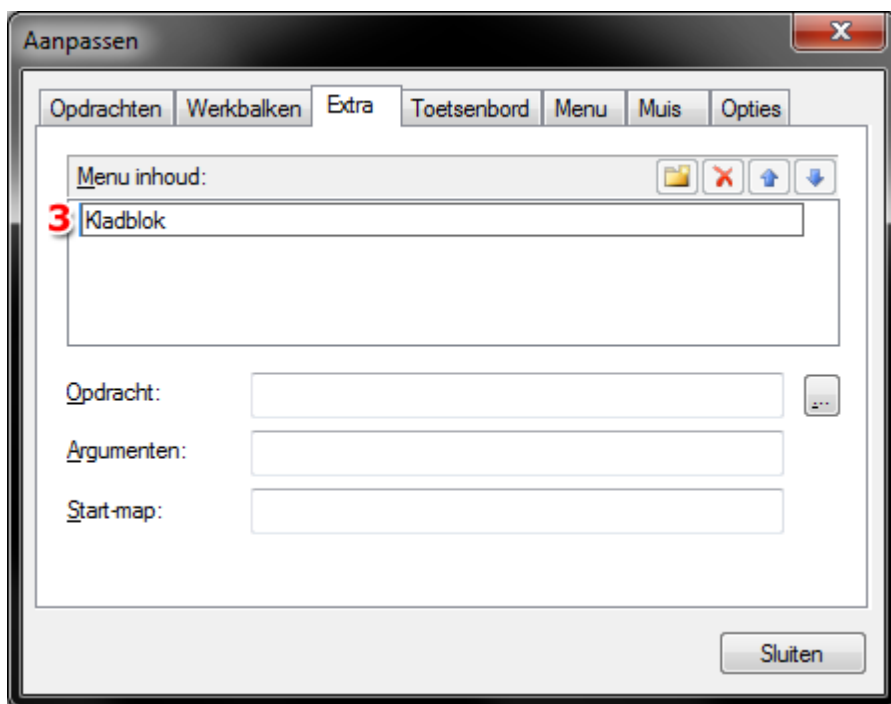
Gereedschappen toevoegen

U kunt eigen koppelingen naar andere software (gereedschappen) maken welke automatisch weergegeven worden in een menu.

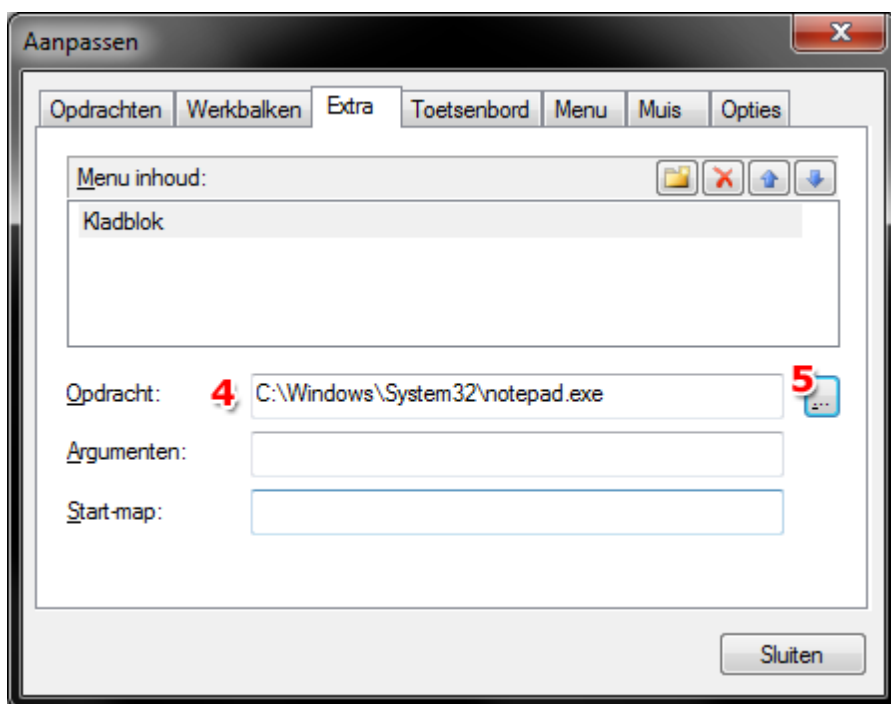
Klik met de rechter muisknop op het menu en kies de opdracht 'Aanpassen...'.
Dit zal de volgende dialoog openen.



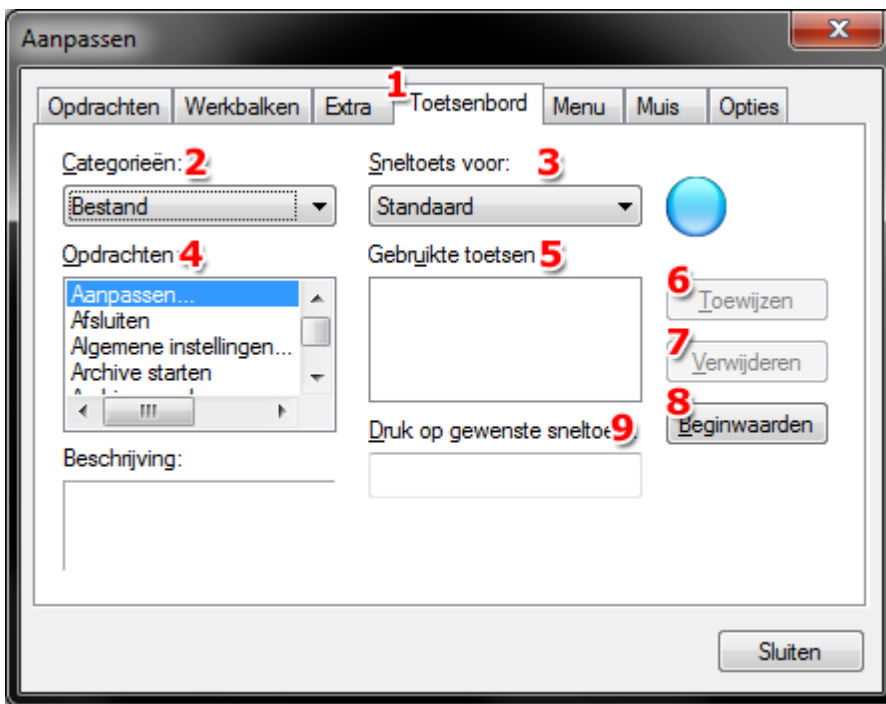
Zorg ervoor dat u de tab 'Extra' (1) heeft geselecteerd en klik op de knop voor een nieuw gereedschap (2).



Voer 'Kladblok' in het veld (3) dat verschijnt in.



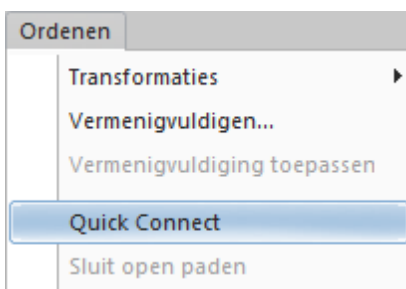
Voer bij 'Opdracht' (4) het pad naar het gewenste bestand in of blader (5) naar het gewenste bestand. Wanneer u gereed bent klik dan op 'Sluiten' (6) om deze dialoog te sluiten.



- 1 Zorg ervoor dat u de tab 'Toetsenbord' heeft geselecteerd.
- 2 Categorieën, hier kunt u een menu kiezen.
- 3 'Sneltoets voor', zorg ervoor dat deze op 'Standaard' staat.
- 4 'Opdrachten', de opdrachten uit het menu welke u bij 'Categorieën' (2) heeft geselecteerd.
- 5 Gebruikte toetsen, de huidige toegewezen Sneltoetsen (indien aanwezig) aan de opdracht die u onder 'Opdrachten' (4) heeft geselecteerd.
- 6 Wijs de Sneltoets toe die u in het veld 'Druk op de gewenste sneltoets' (9) heeft ingevoerd.
- 7 Verwijder een Sneltoets.
- 8 Herstel alle Sneltoetsen naar de beginwaarden.
- 9 Voer de Sneltoets in zoals u deze wilt gebruiken.

Voorbeeld

Laten we een Sneltoets toewijzen aan de opdracht 'Quick connect' uit het menu 'Ordenen'.



Zoals u in het menu kunt zien heeft deze opdracht nog geen Sneltoets.



Selecteer onder 'Categorieën' (2) het menu 'Ordenen'.

Selecteer in de lijst onder 'Opdrachten' (4) de opdracht 'Quick Connect'.

Druk op gewenste sneltoets:

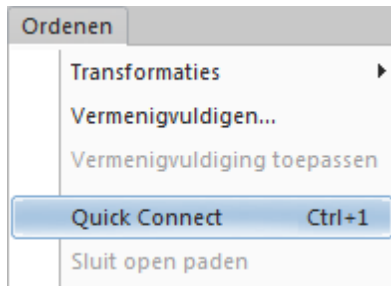
Toewijzen

Gebruikte toetsen:

Plaats uw cursor in het veld 'Druk op de gewenste sneltoets' (9). Druk op uw toetsenbord op de 'Control' toets en houdt deze ingedrukt, druk vervolgens op '1'.

De knop 'Toewijzen' is nu actief, klik hierop om de Sneltoets toe te wijzen.

De nieuwe Sneltoets is nu toegewezen aan de opdracht 'Quick Connect'. Klik op 'Sluiten' om de dialoog te sluiten.

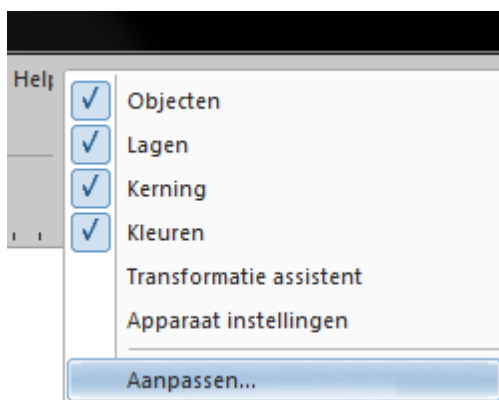


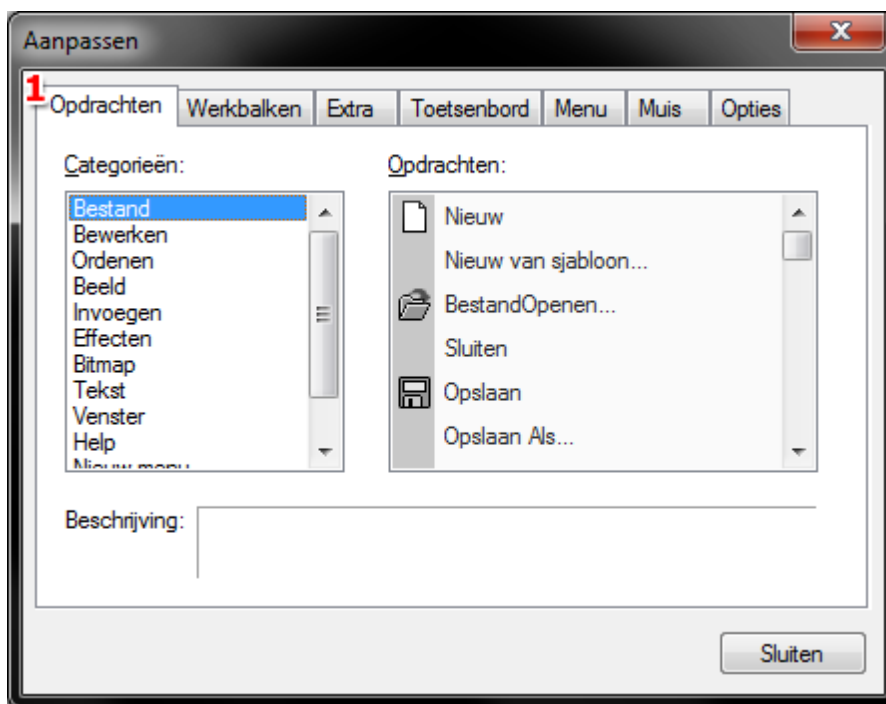
Wanneer u nu naar de opdracht 'Quick connect' in het menu 'Ordenen' gaat kunt u zien dat de Sneltoets tevens aan het menu is toegevoegd.

Menu gedrag

U kunt het gedrag van de menu's op uw eigen wensen afstemmen.

Klik met de rechter muisknop op het menu en kies de opdracht 'Aanpassen...'.
Dit zal de volgende dialoog openen.

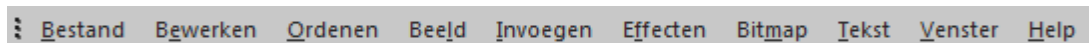




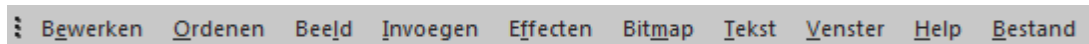
Zorg ervoor dat u de tab 'Opdrachten' (1) heeft geselecteerd.

Ordenen van menu onderdelen

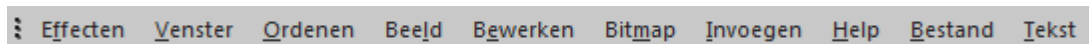
Nu dat deze dialoog geopend is kunt u beginnen met het ordenen van de menu's.



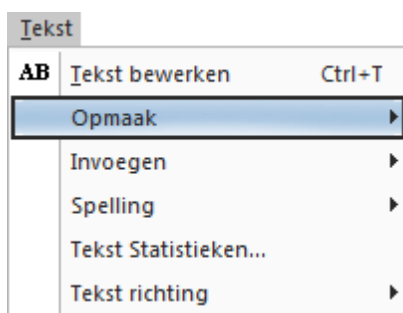
De afbeelding toont de huidige volgorde van het top niveau van de menu's. Klik op het menu 'Bestand' en plaats het achter het menu 'Help'.



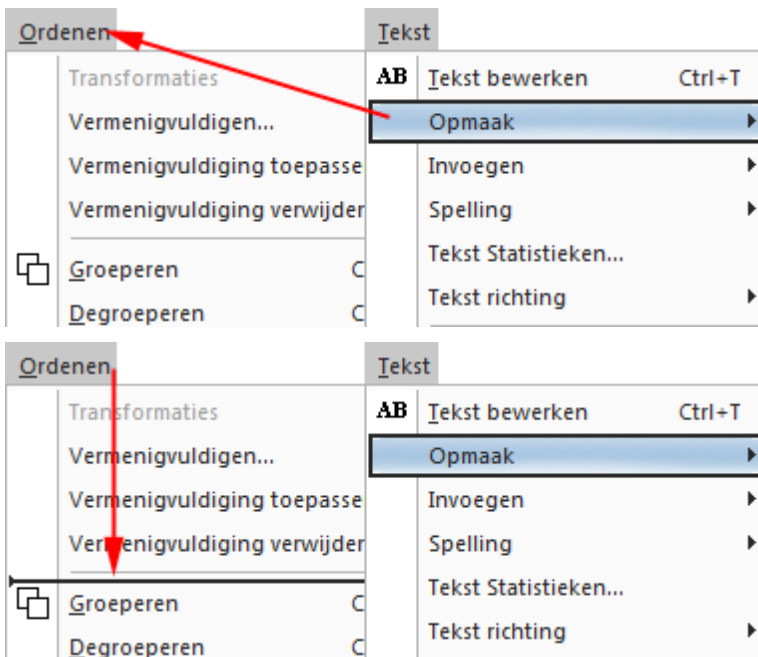
Het menu ziet er nu uit zoals hierboven is afgebeeld. Sleep nu elk menu naar een andere positie.



Zo is het wel genoeg, laten we nu iets anders proberen.



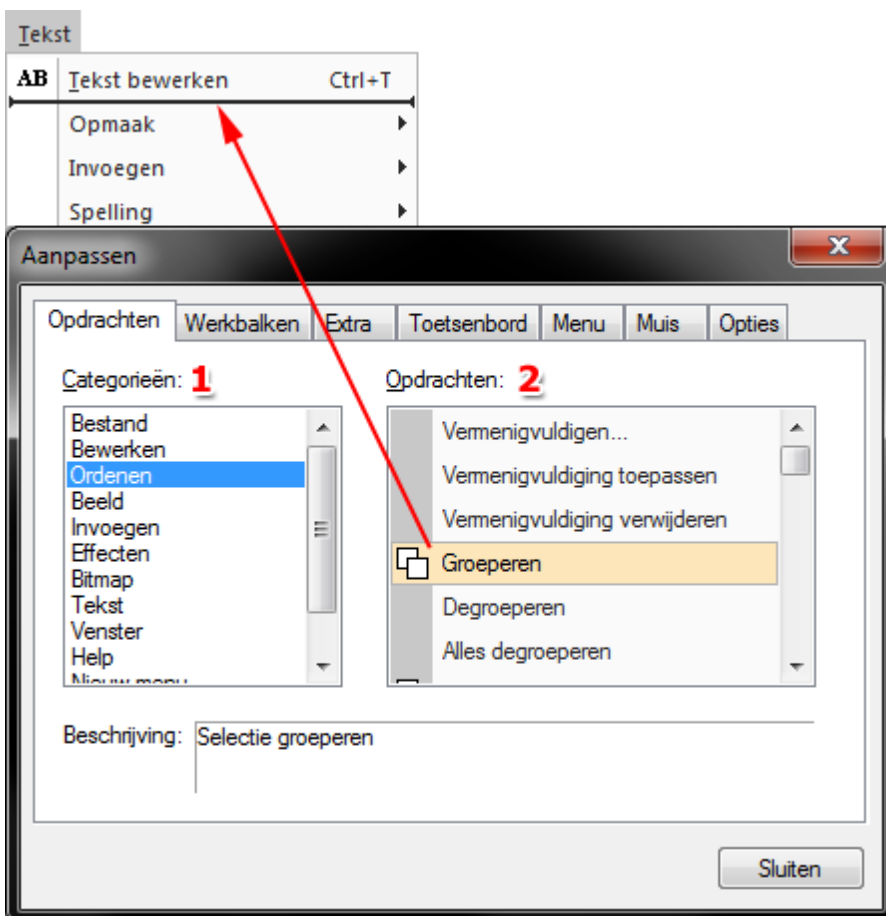
Klik op het menu 'Tekst' om deze te openen en selecteer de opdracht 'Opmaak'.



Sleep de opdracht 'Opmaak' naar het menu 'Ordenen' en hou de muis boven het menu 'Ordenen' totdat deze opent (laat uw muis nog niet los).

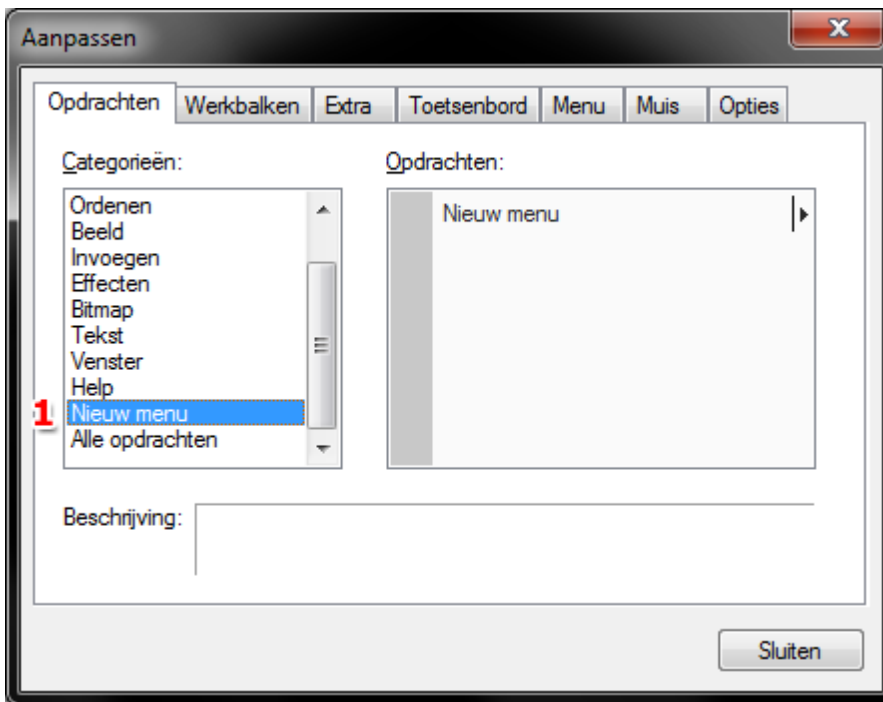
Wanneer het menu 'Ordenen' opent sleep de opdracht 'Opmaak' net boven de opdracht 'Groeperen'. Zoals u kunt zien kunt u opdrachten van het ene naar het andere menu verplaatsen.

U kunt ook opdrachten vanuit de dialoog naar de menu's slepen.

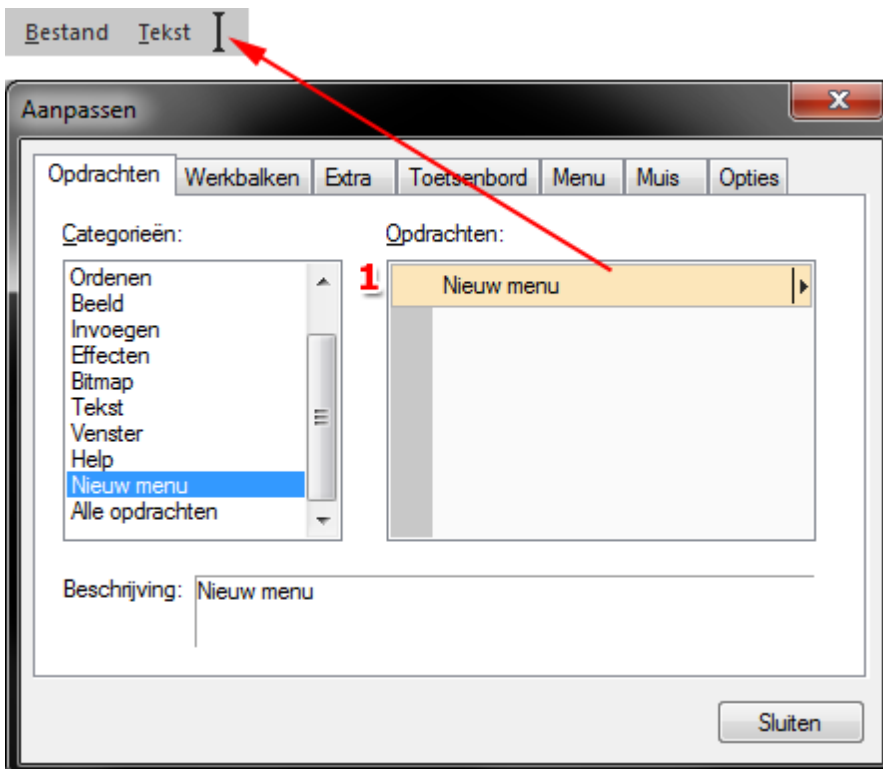


Onder 'Categorieën' selecteer 'Ordenen' en onder 'Opdrachten' selecteer en sleep 'Groeperen' naar het 'Tekst' menu.

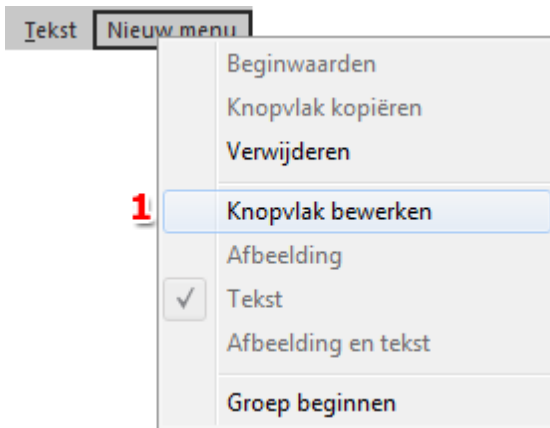
Maak uw eigen menu



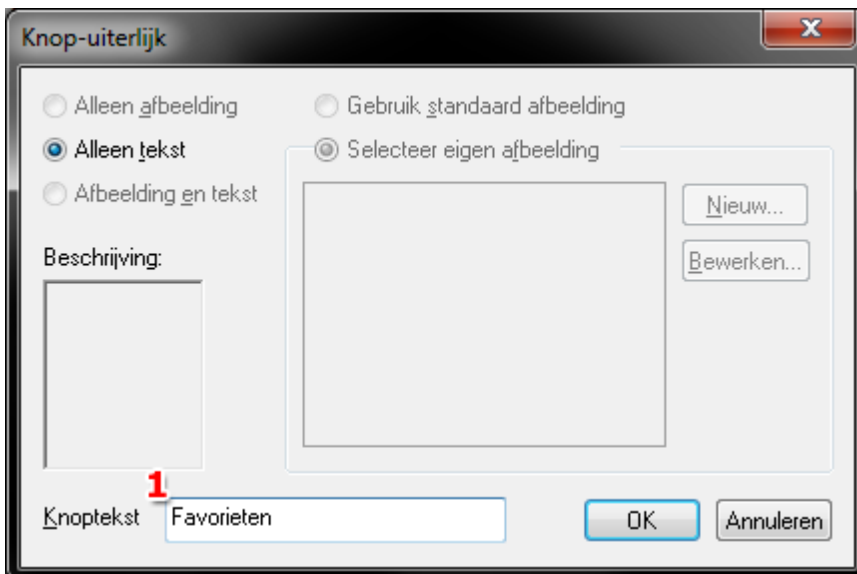
In de dialoog selecteer onder 'Categorieën' het onderdeel 'Nieuw menu' (1).



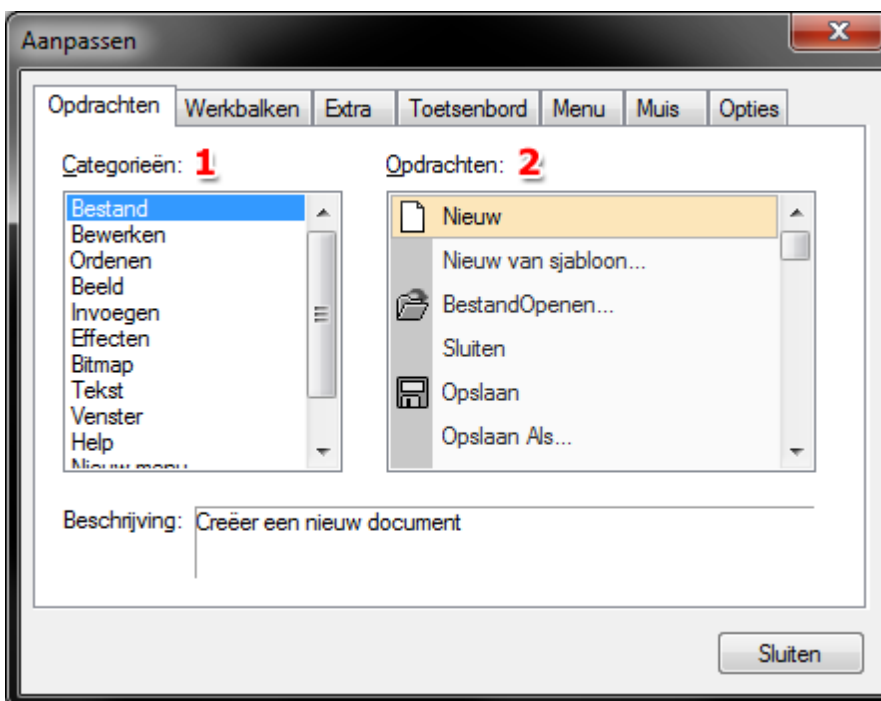
Onder 'Opdrachten' selecteer en sleep het onderdeel 'Nieuw menu' (1) naar de rechterzijden van het hoofdmenu net achter 'Tekst' (we hebben de menu onderdelen anders geordend).



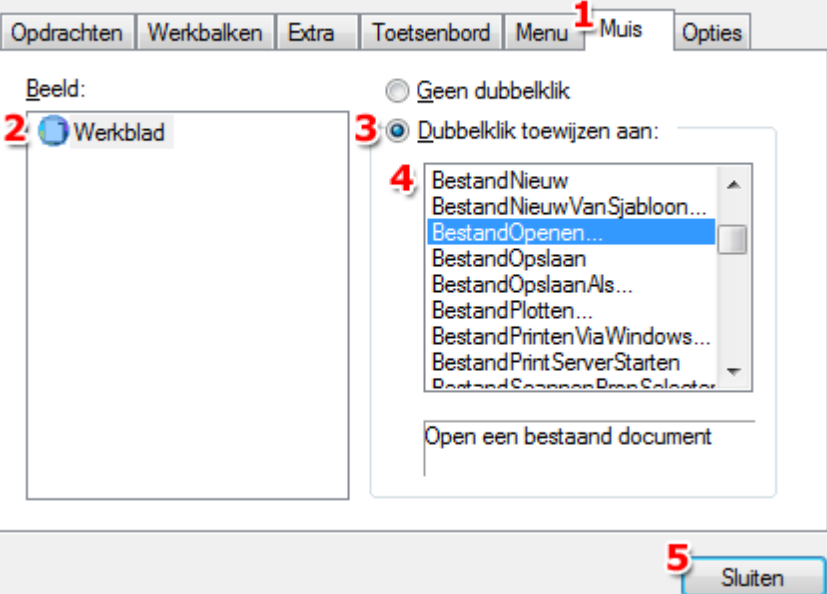
Klik met de rechter muisknop op het nieuwe menu en selecteer de opdracht 'Knopvlak bewerken' (1).



Voer in het veld 'Knoptekst' een naam voor het menu in.



Start met het selecteren van menu's onder 'Categorieën' (1) en het slepen van opdrachten onder 'Opdrachten' (2) naar het nieuwe menu.



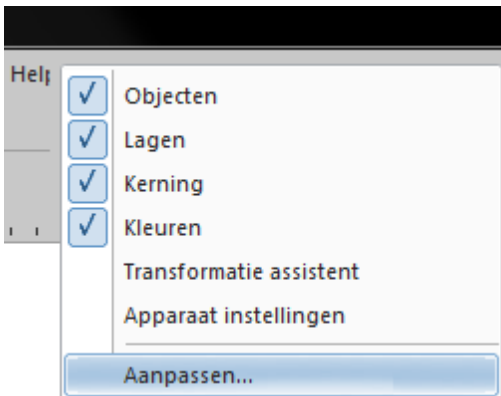
- 1 Zorg ervoor dat u de 'Muis' tab heeft geselecteerd.
- 2 Zorg ervoor dat 'Werkblad' is geselecteerd.
- 3 Vink de optie 'Dubbelklik toewijzen aan' aan.
- 4 Kies de opdracht van uw keuze (in ons geval is dit 'Bestand Openen').
- 5 Klik op 'Sluiten' om de dialoog te sluiten.

Wanneer u nu op een lege plek van uw werkblad klikt zal de 'Open dialoog' geopend worden.

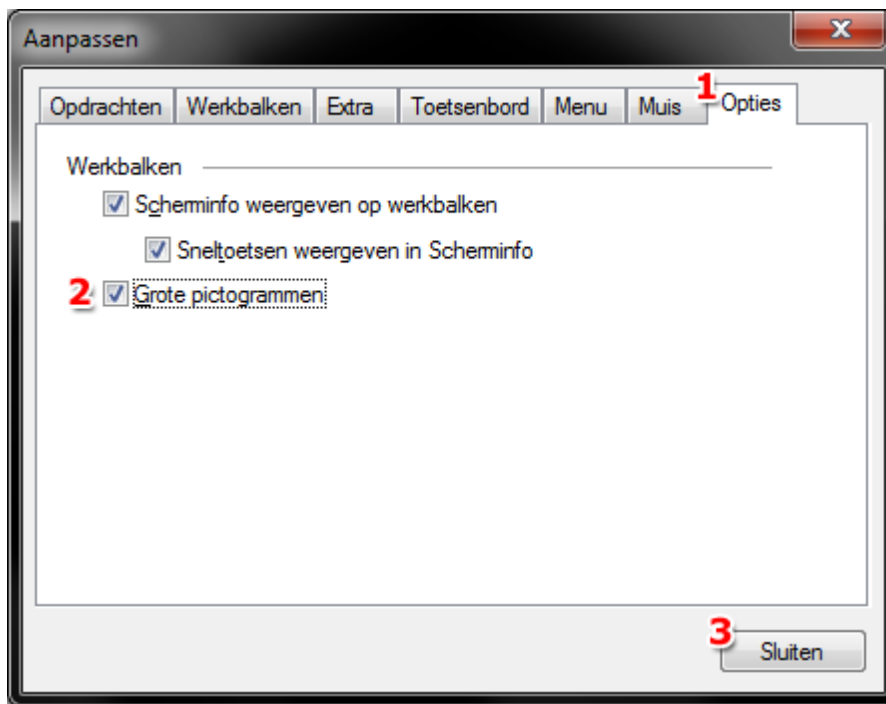
Grote pictogrammen

Indien gewenst kunt u de grootte van de pictogrammen van de werkbalken aanpassen.

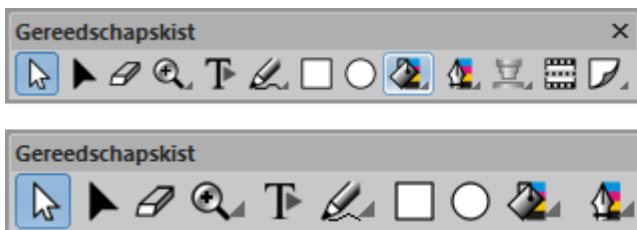
Klik met de rechter muisknop op het menu en kies de opdracht 'Aanpassen...'.

Dit zal de volgende dialoog openen.



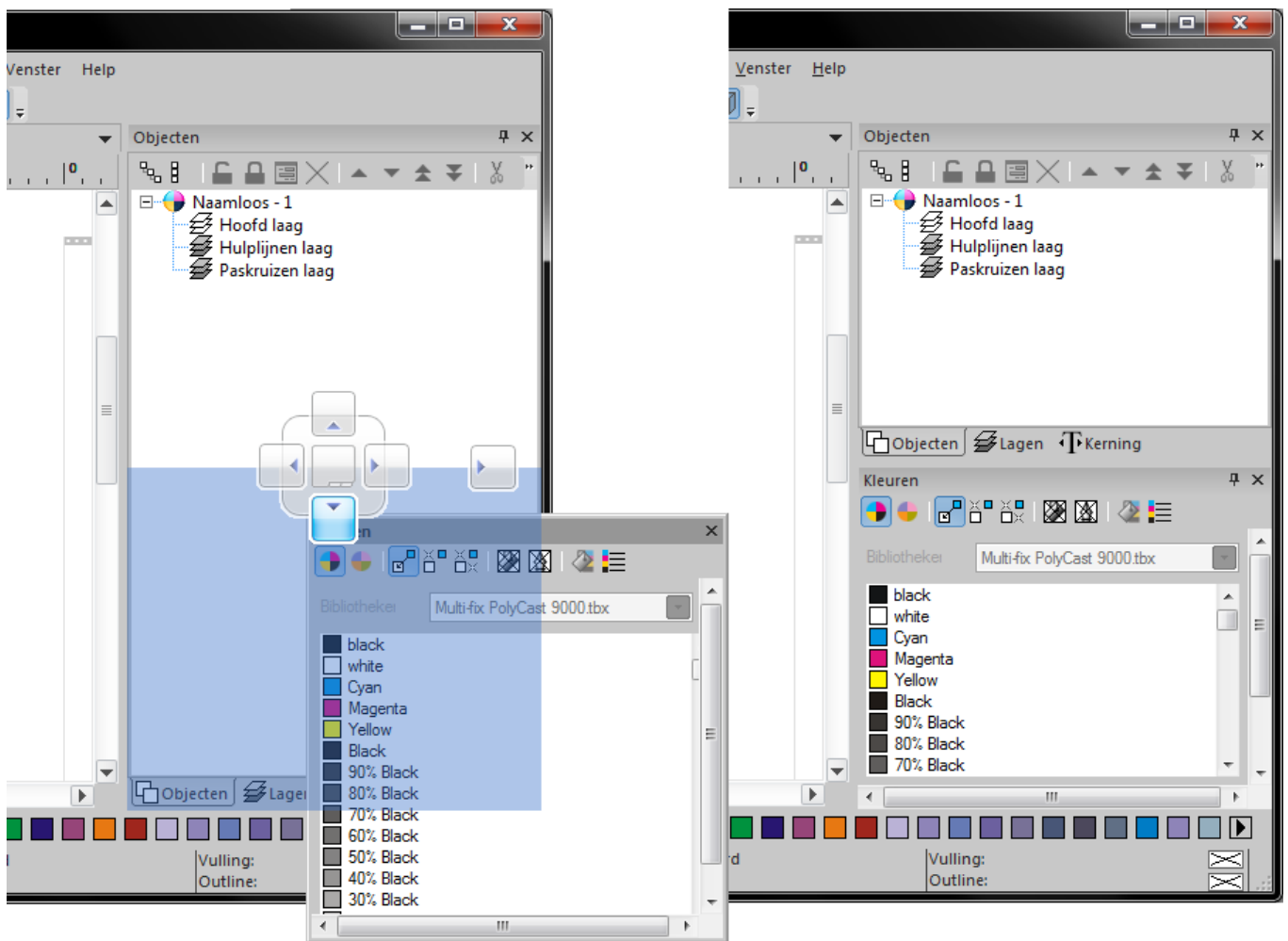
- 1 Zorg ervoor dat u de 'Opties' tab heeft geselecteerd.
- 2 Vink de optie 'Grote pictogrammen' aan.
- 3 Klik op 'Sluiten' om de dialoog te sluiten.



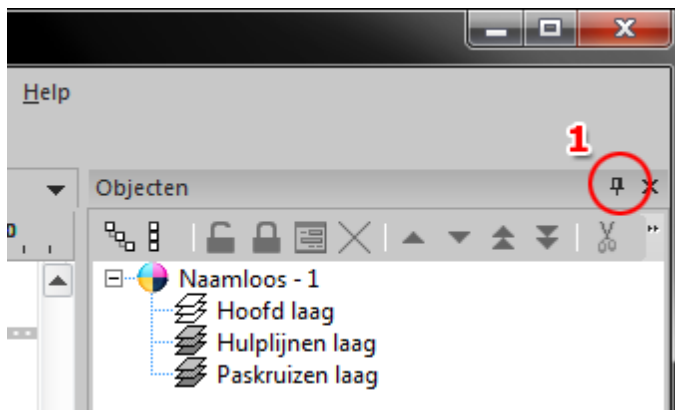
In de afbeelding hiernaast staat boven de 'Gereedschapsbalk' met standaard pictogrammen en daaronder met grote pictogramman.

Interface indelen

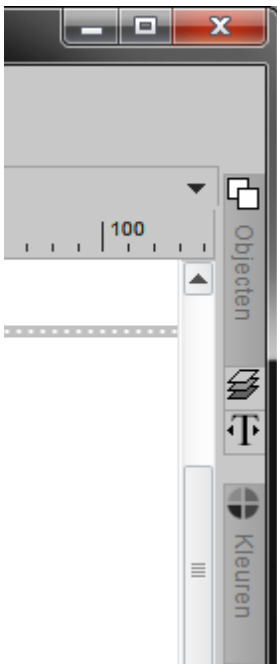
U kunt de interface naar eigen wens indelen. Menu, werkbalken, Dokvensters etc. kunnen zwevend gemaakt worden, naar een andere locatie gesleept, gesloten of in 'Automatisch verbergen' mode gezet worden.



Indien u bijvoorbeeld de 'object manager' en het 'Kleuren dok venster' gelijktijdig zichtbaar wilt hebben kunt u het ene venster in het andere slepen. Een geavanceerde dok helper maakt dit zeer eenvoudig.



Indien u de dok vensters verborgen maar direct toegankelijk wilt hebben kunt u de dok vensters in 'Automatisch verbergen' mode plaatsen. Klik op de knop 'Automatisch verbergen' (1).



De dok vensters verbergen zichzelf aan de zijde waar ze gedokt waren.

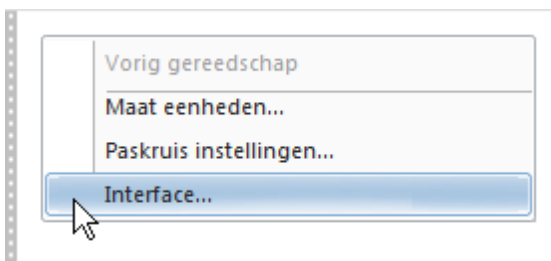
Indien u de dokvensters weer zichtbaar wilt hebben kunt u met de muis over de pictogrammen bewegen. Indien uw muis de dok vensters verlaat worden ze weer verborgen.

Het beste kunt u even spelen met de mogelijkheden van de interface om hier vertrouwd mee te raken.

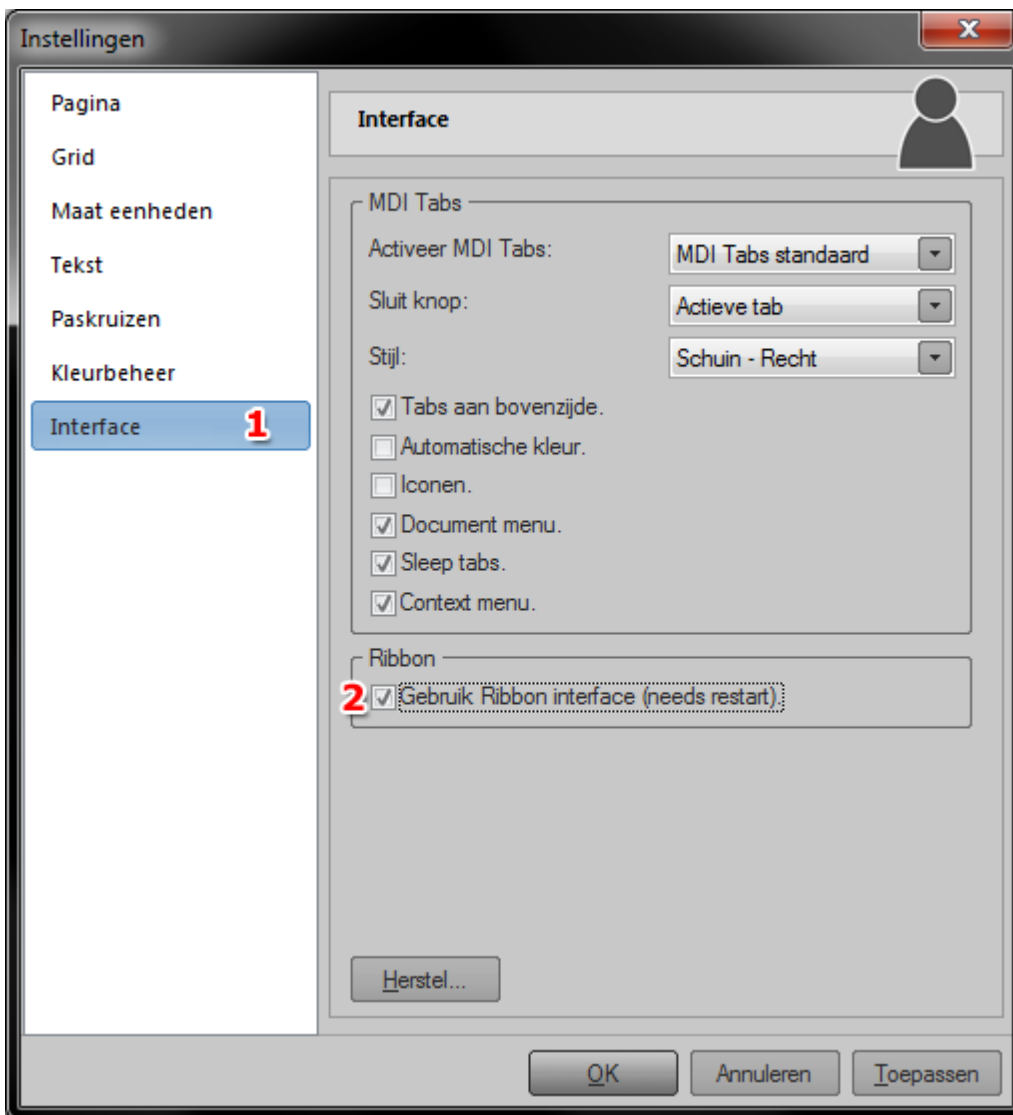
Ribbon (lint)

De eerste keer dat u de software opstart zal deze een menu interface hebben. Indien u een gebruiker bent die meer van Ribbons houdt (zoals in bijvoorbeeld Microsoft Word™) kunt u eenvoudig naar een Ribbon interface omschakelen.

Om naar een Ribbon interface om te schakelen klik met de rechter muisknop op een lege ruimte op het werkblad en selecteer de opdracht 'Interface'.

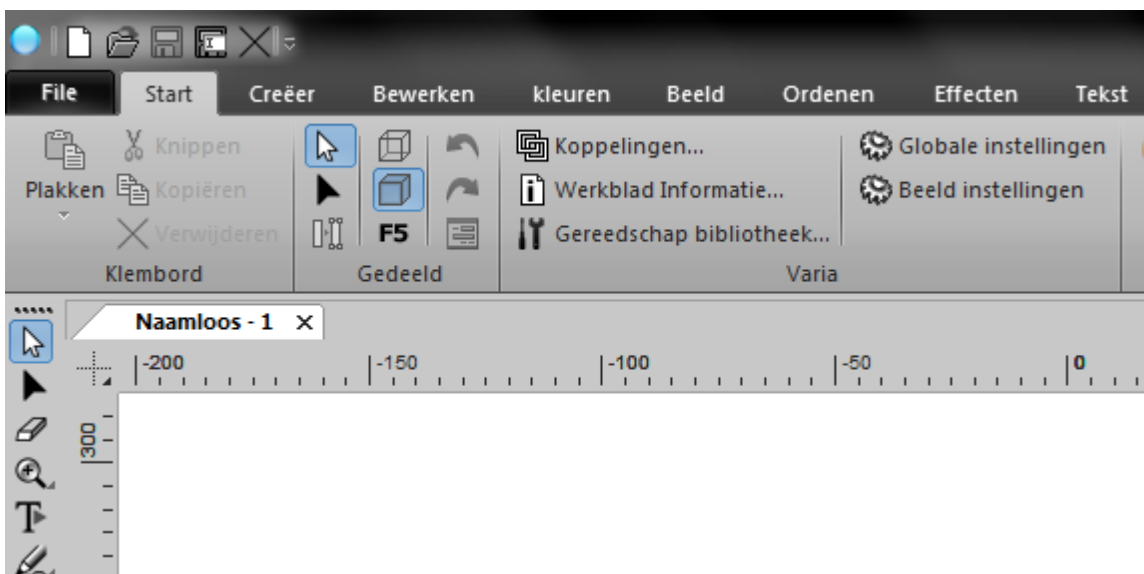


Dit zal dezelfde dialoog openen als wanneer u het menu '**Beeld > Instellingen**' zou hebben gebruikt.

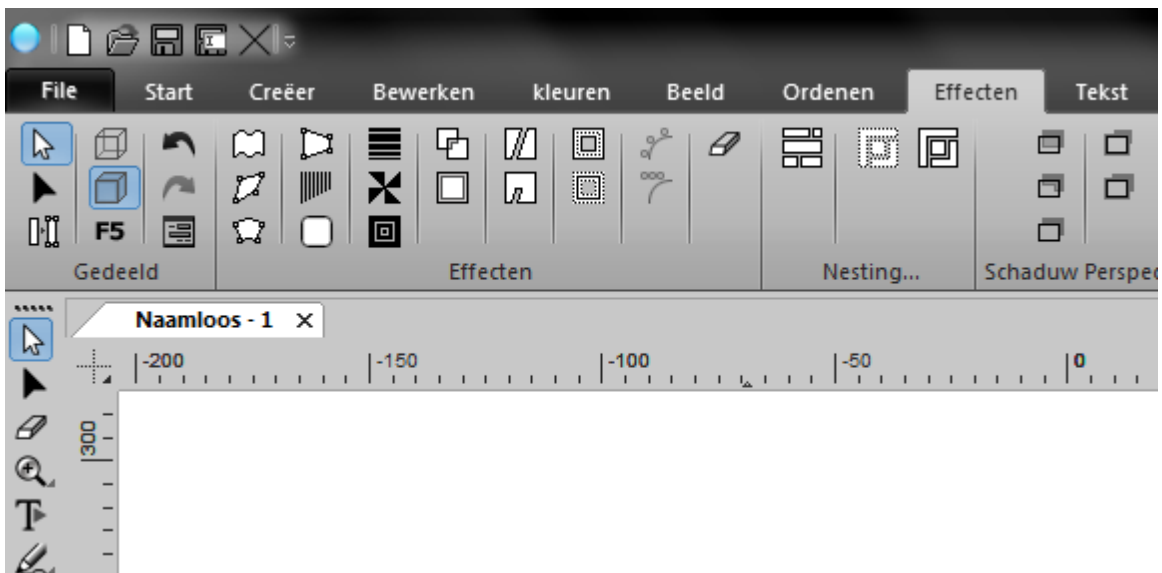


Zorg ervoor dat de tab 'Interface' (1) is geselecteerd en vink de optie 'Gebruik Ribbon interface (heeft herstart nodig)' (2) aan.

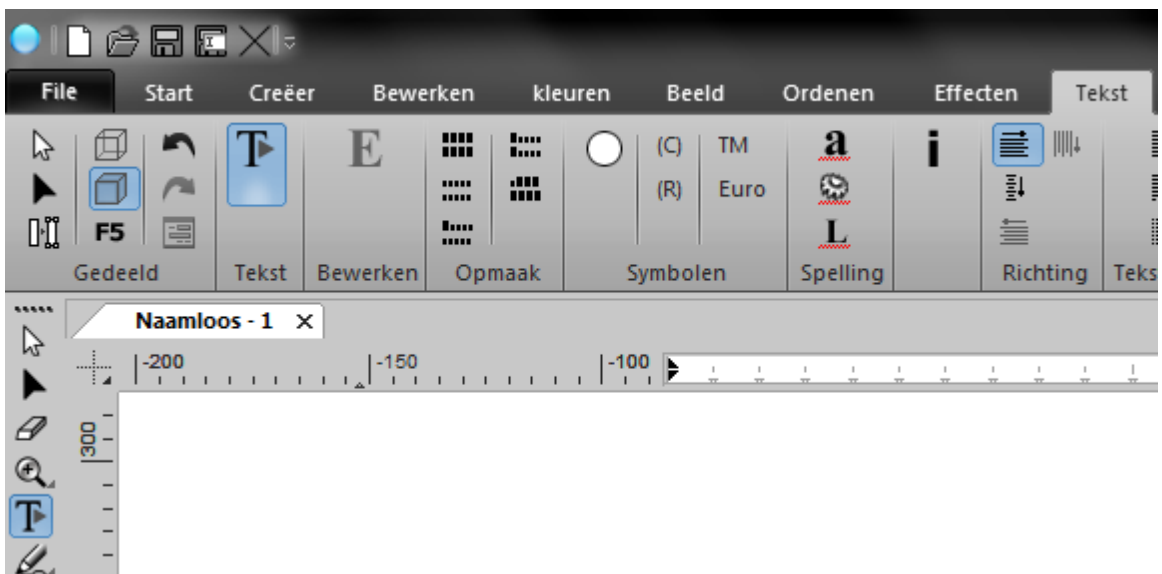
Klik op 'OK' om de wijzigingen te accepteren en herstart de software.



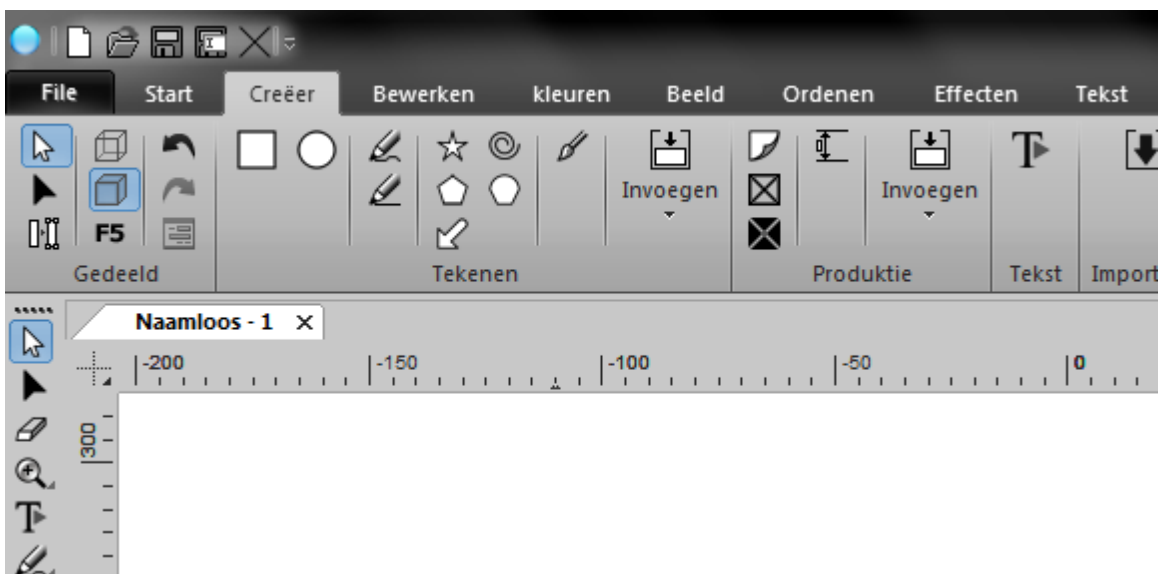
De interface van EasySIGN is nu een 'Ribbon' interface welke in basis hetzelfde werkt al u gewend bent van de Microsoft Word™ Ribbon.



Selecteert u bijvoorbeeld de tab 'Effecten' heeft u directe toegang tot alle effecten.



Hetzelfde geldt voor de tab 'Tekst'.



Het selecteren van de tab 'Creëer' geeft u toegang tot de tekengereedschappen, import, export, Compatibility, objecten invoegen etc.

Speel eens met deze interface en kijk wat het beste voor u werkt, de menu of de Ribbon interface.

Beginnen en eindigen met uw werk

Een nieuw werkblad

Wanneer u het programma opstart opent dit altijd met een nieuw en blanco werkblad. Omdat het programma een MDI (Multiple Document Interface) is kunt u meerdere werkbladen tegelijkertijd geopend hebben.

Bestaande werkbladen openen

Om een bestaand werkblad te openen selecteert u de opdracht "Openen" uit het menu "Bestand". Er zal dan een dialoog worden geopend waarin u uw werkblad kunt opzoeken en selecteren.

Opdrachten ongedaan maken

Het programma houdt bij welke bewerkingen u tijdens een sessie heeft uitgevoerd. Als u een fout maakt of u wilt een recente opdracht veranderen, dan kunt u die ongedaan maken met de opdracht "Herstel" in het menu "Bewerken". De volgende bewerkingen kunt u niet herstellen:

Sommige bestandsbewerkingen zoals "Openen" en "Opslaan".
Een selectie van een object.
Een beeldwijziging (zoomen etc.).
Het plaatsen van hulplijnen en het wijzigen van bepaalde instellingen.
Bewerkingen op tegellijnen.
Verplaatsen van speciale paskruizen.

Via "Bestand, Algemene instellingen" onder het tabblad "Algemeen" kunt u een voorkeur aantal voor het aantal "herstel" stappen opgeven.

Onmiddellijk na de opdracht "Herstel" wordt de opdracht "Annuleer Herstel" actief. Zo kunt u de net uitgevoerde herstelling(en) weer ongedaan maken.

Herstellen



Sneltoets "CTRL+Z"

Herstellen annuleren



Sneltoets "CTRL+A"

Voorkeurstellingen maken

Met de opdracht "Algemene instellingen" in het menu "Bestand" en met de opdracht "Instellingen" in het menu "Beeld" kunt u verscheidene globale instellingen vastleggen. Met deze opdrachten kunt u o.a. de eigenschappen van een werkblad aanpassen, eigenschappen van het grid instellen, de globale maateenheid die het programma dient te gebruiken bepalen en nog veel meer.

EasySIGN afsluiten

Met de opdracht "Afsluiten" in het menu "Bestand" beëindigt u de huidige EasySIGN-sessie.

Weergave van het werkblad

EasySIGN heeft drie verschillende modi om uw werk te bekijken.

Draadmodel



Deze optie toont alle objecten op een werkblad als een draadmodel. Geen enkel object is gevuld en u kunt een object alleen selecteren door op de rand van het object te klikken.

Gevuld



Alle objecten die een vulling hebben worden ook als zodanig getoond.

Hoge kwaliteit



Deze optie toont alle objecten op de best mogelijke weergave.

Venster hertekenen

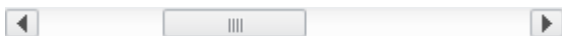
Wanneer er resten van vorige bewerkingen op het scherm achter gebleven zijn, kunt u het scherm laten hertekenen door uit het menu "Venster" de opdracht "Verversen" te selecteren.

Sneltoets "F5"

Het werkvenster verschuiven

Schuifbalken

Met de horizontale en verticale schuifbalken aan de rand van het scherm kunt u stukken van uw tekening bekijken die buiten het huidige werkvenster vallen.



Schuifbalkpijlen

Klik op de schuifbalkpijl om het venster in kleine stappen in de gewenste richting op te schuiven.

Balken

Klik op de balk om het venster in grote stappen in de gewenste richting op te schuiven.

Schuifblokje

Het schuifblokje kan in twee richtingen versleept worden.

Slepen

Een andere manier om het werkblad te verschuiven is door de spatiebalk in te drukken en vast te houden. De cursor verandert dan als volgt:



Klik met de spatiebalk nog steeds ingedrukt op het werkblad en versleep het werkblad naar de gewenste lokatie, laat vervolgens eerst de spatiebalk los en dan pas de muisknop.

Zoomgereedschap

Wanneer u een van de beschikbare zoom opties wilt gebruiken klikt u op de volgende knop uit de gereedschapsbalk.



Er zal dan een vervolgmenu verschijnen met de volgende opties.



Inzoomen

Wanneer u deze optie selecteert zal de cursor als volgt veranderen.



U kunt nu inzoomen door éénmaal te klikken of door een rechthoek te trekken rond het gebied waar op u wilt inzoomen.



Uitzoomen

Wanneer u deze optie selecteert zal de cursor als volgt veranderen.



U kunt nu uitzoomen door éénmaal op het werkblad te klikken. Het punt waarop u klikt zal naar het centrum van het venster worden verschoven.



Alles

Deze optie zoomt in op alle objecten die zich op het werkblad bevinden, ongeacht of er objecten zijn geselecteerd of niet.



Selectie

Deze optie zoomt alleen in op alle geselecteerde objecten.



Pagina

Deze optie zoomt alleen in op het werkblad.



Vorige

Deze optie keert terug naar de laatste weergave.

Objecten ordenen en transformeren

Algemeen

Het verplaatsen, dupliceren en verwijderen van objecten behoort tot de basisfuncties van elk programma. Zoals de meeste opdrachten in EasySIGN kunt u deze op twee manieren uitvoeren. Enerzijds door met de muis te slepen en anderzijds door numerieke waarden in een dialoogvenster in te voeren. Sommige opdrachten kunnen ook via een sneltoets worden uitgevoerd, b.v. het verwijderen van objecten met de Del-toets of het dupliceren met de sneltoets "CTRL+D".

De opdracht "Dupliceren" in het menu "Bewerken" kunt u gebruiken voor het kopiëren van objecten. Hiermee maakt u een exacte kopie van een object. U kunt ook het object verslepen met de muis en dan voordat u de linkermuistoets loslaat eenmaal op de rechtermuis toets klikken. Het programma maakt dan een duplicaat van het object. Voorafgaande methode kunt u ook gebruiken om van een hulplijn een duplicaat achter te laten.

Door gebruik te maken van de magnetische eigenschappen van hulplijnen, knooppunten en een grid, kunt u snel en nauwkeurig objecten positioneren. Met deze uiterst nauwkeurige functie hoeft u niet meer sterk op een object in te zoomen om een exacte positionering te verkrijgen.

Voor het samenstellen van ingewikkelde composities kunt u gebruik maken van tal van andere manieren om objecten te ordenen zoals: o.a. het centreren, stapelen en groeperen van objecten.

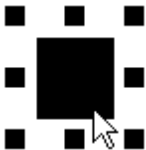
Objecten verplaatsen

Verplaatsen met de muis

Verplaatsen met de muis functioneert hetzelfde of u nu in draadmodel of in kleur werkt, met een klein verschil tussen beide scherm modi. Wanneer u in draadmodel werkt dient u altijd het object op een van de randen te selecteren; wanneer u in kleur werkt kunt u op elke willekeurige plaats op het object klikken om dit te selecteren. In het vervolg gebruiken wij alleen de term selecteren van het object en laten aan u over of u liever in draadmodel of in kleur werkt. Voor beide scherm modi geldt dat wanneer u met de muis over een knooppunt komt er een rood vierkantje magnetisch" heeft ingeschakeld).



Ga met het selectiegereedschap naar het te verplaatsen object.



Klik op het object om deze te selecteren en hou de muisknop ingedrukt.

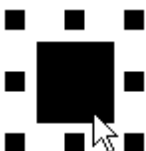


Beweeg de muis naar de lokatie waar u het object wilt hebben. Ongeacht de vorm van het object verandert deze tijdens het verslepen in een geel kader dat de begrenzings lijnen van het onderliggend object weergeeft. De muiscursor verandert in een kruisvorm dat de richtingen aangeeft waarin het object verplaatst kan worden. Wanneer u nu de muistoets loslaat is het object verplaatst.

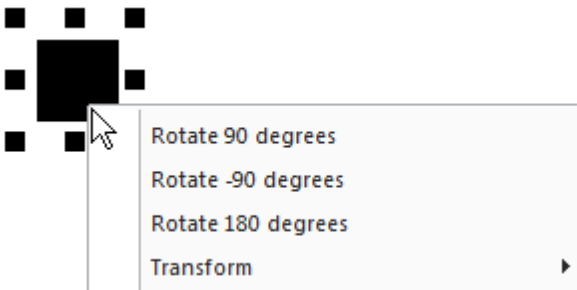
Wanneer u tijdens het verplaatsen de Control-toets heeft ingedrukt, wordt het object over een (afhankelijk van de bewegingsrichting) horizontale of verticale lijn verplaatst.

Verplaatsen met numerieke waarden

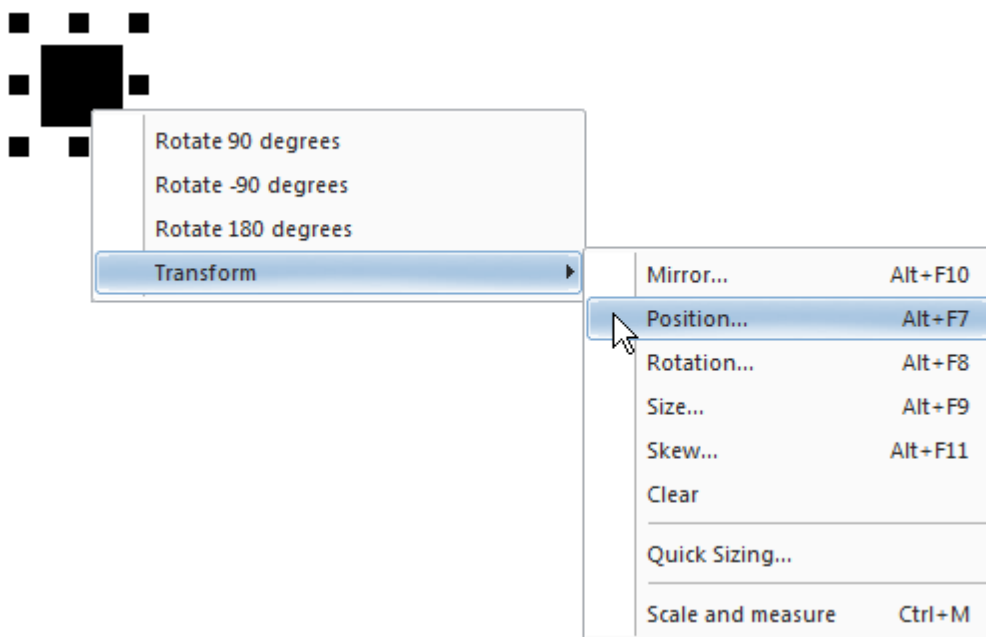
Sneltoets "ALT+F7"



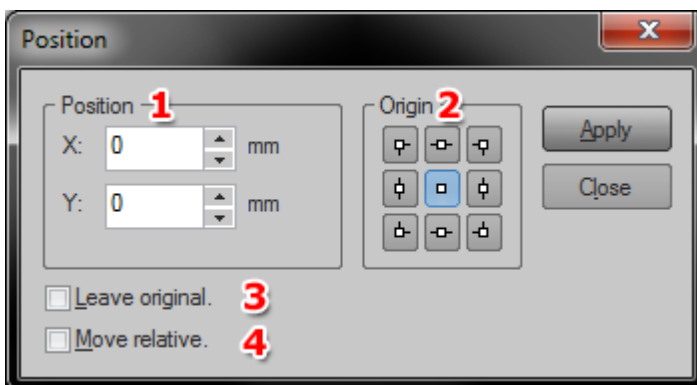
Selecteer het object dat u numeriek wilt verplaatsen.



Klik terwijl het object geselecteerd is eenmaal op de rechtermuistoets. Een PopUp menu verschijnt.



Selecteer uit dit PopUp menu de opdracht "Transformaties". Een vervolg menu verschijnt. Selecteer hieruit de opdracht "Positie".



In verplaatsings dialoog bevinden zich verscheidene invoer mogelijkheden.

Positie (1)

In dit vak bevinden zich de horizontale X en verticale Y positie van het geselecteerde object.

Oorsprong (2)

De knoppen binnen dit vak geven aan wat de oorsprong van het object is. In bovenstaande dialoog is de knop linksonder ingedrukt en bevinden zich in de velden X en Y de waardes 100, 100. Dit wil zeggen dat de linker onderhoek van het object zich op 100 eenheden van de linkerrand van het werkblad en op 100 eenheden van de onderkant van het werkblad af bevindt.

Origineel achterlaten (3)

Als deze optie geactiveerd is wordt het object verplaatst met achterlating van het origineel.

Relatief verplaatsen (4)

Wanneer men deze optie selecteert zullen de waardes in de X en Y velden veranderen. In het volgende voorbeeld gaan wij uit van een object dat 50 eenheden breed en 50 eenheden hoog is en zich linksonderaan de pagina op het nulpunt bevindt.

- 1 Selecteer de opties "Laat origineel achter" en "Relatief verplaatsen".
- 2 Klik op de knop "Rechtsboven" in de groep "Oorsprong".



- 3 Vul bij X en Y de waarde "50" in.

- 4 Klik op de knop "Toepassen".
- 5 Het resultaat zal er als volgt uit zien.



Het object is in totaal 50 eenheden naar boven en naar rechts verplaatst en heeft een origineel achtergelaten.

Sluiten

Deze knop sluit de dialoog.

Toepassen

Wanneer deze knop actief is kunt u hiermee de gemaakte instellingen laten uitvoeren.

Verplaatsen met de pijltjestoetsen

Via het menu "Algemene instellingen" kunt u in de bijbehorende dialoog onder het tabblad "Algemeen" de afstand bepalen waarover u wilt dat objecten worden verplaatst wanneer u een van de pijltjes toetsen gebruikt.

Tips

Schokkende bewegingen tijdens verplaatsen met de muis

Wanneer dit voorkomt heeft u waarschijnlijk de magnetische eigenschap van het grid aanstaan. Schakel deze uit om het schokken op te lossen.

Alleen verticaal of horizontaal verplaatsen

Gebruik hiervoor tijdens het verplaatsen de Control-toets. Houd deze ingedrukt terwijl u het object met de muis verplaatst. Aangezien dit een beperkings toets is dient u wanneer u alleen over een horizontale of verticale lijn verplaatst eerst de muisknop los te laten en dan pas de Control-toets.

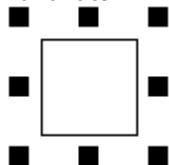
Verplaatsen met geselecteerde knooppunten

Wanneer u zich met de muiscursor boven een knooppunt van een object bevindt kunt u dit selecteren. Wanneer u dan tevens de optie "Knooppunten magnetisch" heeft aanstaan is dit een makkelijke manier om objecten direct tegen elkaar aan te plaatsen zonder tussenkomst van magnetische hulplijnen.

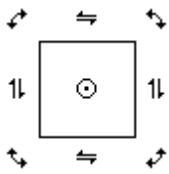
Objecten roteren

Roteren met de muis

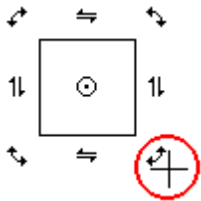
Selecteer een object door er éénmaal op te klikken. Om het object heen verschijnen na het selecteren 8 selectie handvaten.



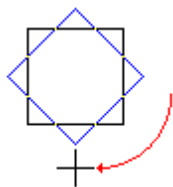
Klik nu nogmaals met de muis op het object.



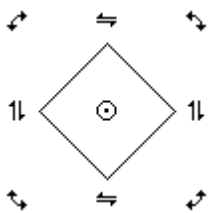
De selectie handvaten zijn nu veranderd. Bij het roteren gebruikt u alleen de handvaten op de hoekpunten van het object.



Roteren doet u door met een ingedrukte linkermuistoets in de richting te bewegen die u voor de rotatie wilt gebruiken.



Wanneer u met een rotatie bezig bent zal het object zichtbaar blijven en de nieuwe positie zal worden weergegeven door een blauwe lijn die de omtrek van het object voorstelt.



Wanneer u nu de muisknop loslaat is het object geroteerd.

Rotatie-as van objecten

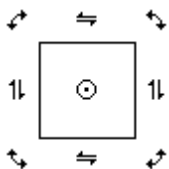
De rotatie-as van een object wordt altijd weergegeven door het volgende symbool.



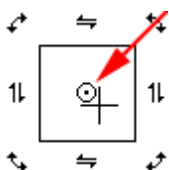
Het symbool is met behulp van de muis te verplaatsen naar elke willekeurige lokatie op het werkblad. De rotatie-as bepaalt het punt waaromheen het object wordt geroteerd.

Rotatie-as verplaatsen

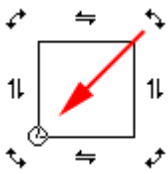
Klik tweemaal op een niet geselecteerd object om de rotatie hendels te tonen.



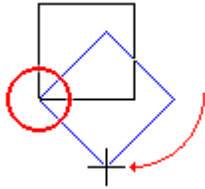
Breng de cursor naar de rotatie-as. U kunt beginnen met de verplaatsing wanneer de cursor in een kruis verandert.



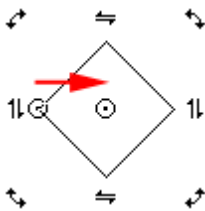
U kunt nu de rotatie-as naar elke willekeurige lokatie van het werkblad verplaatsen.



Wanneer u nu met de rotatie begint zult u zien dat het object roteert om het punt waar u de rotatie-as heeft geplaatst.

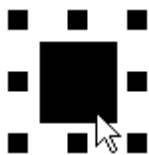


Door nu de rotatie-as met gebruik van de "Control toets" te verslepen kunt u deze weer exact naar het midden van het object terugkrijgen.

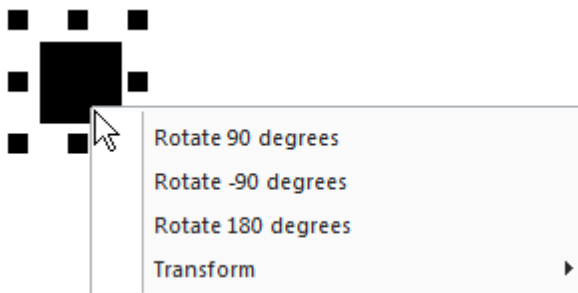


Roteren met numerieke waarden

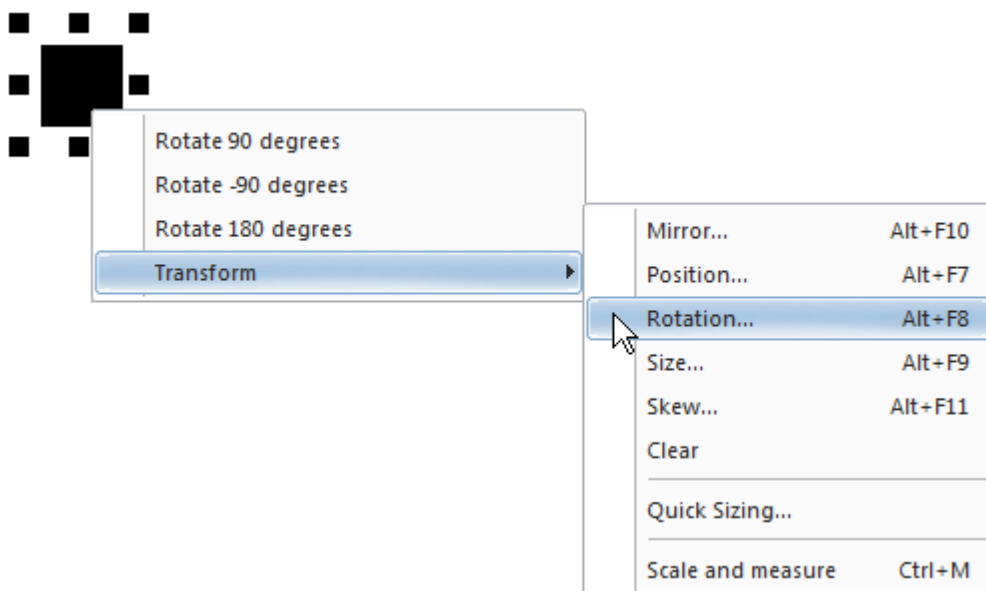
Sneltoets "ALT+F8"



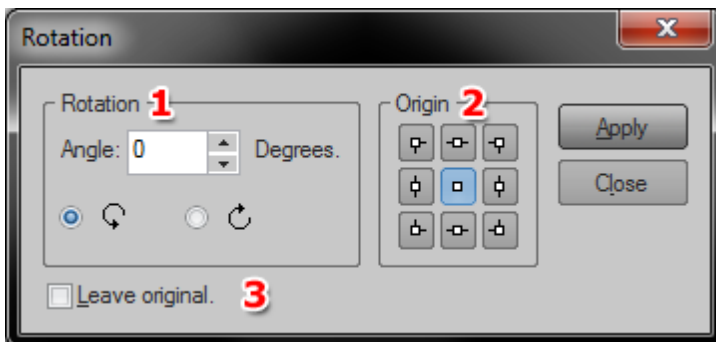
Selecteer het object dat u numeriek wilt roteren.



Klik, terwijl het object geselecteerd is, eenmaal op de rechtermuistoets. Een PopUp menu verschijnt.



Selecteer uit dit PopUp menu de opdracht "Transformaties". Een vervolg menu verschijnt. Selecteer hieruit de opdracht "Roteren".



Rotatie (1)

Hierin bevindt zich een invoerveld voor het aantal graden waarmee u de rotatie beweging wilt uitvoeren. Tevens staan binnen dit veld twee optierondjes. Met deze optierondjes kunt u bepalen naar welke richting het object mag roteren.

Oorsprong (2)

De knoppen binnen dit vak geven aan wat de rotatie-as van het object is.

Origineel achterlaten (3)

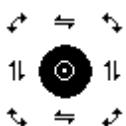
Als men deze optie heeft ingeschakeld wordt het object geroteerd met achterlating van het origineel.

Speciale rotaties

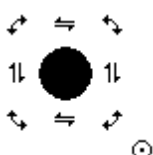
De plaatsing van de rotatie-as in combinaties met de rotatie dialoog geeft u nog meer controle over het roteren. Wanneer u de rotatie-as verlegt en dan de rotatie dialoog oproept kunt u objecten in een herhalend patroon plaatsen.

Voorbeeld

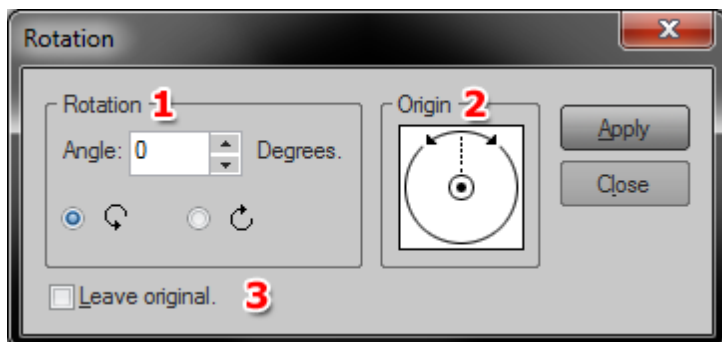
Selecteer een object tweemaal zodat de rotatie hendels zichtbaar worden.



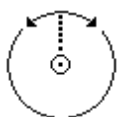
Verplaats dan de rotatie-as.



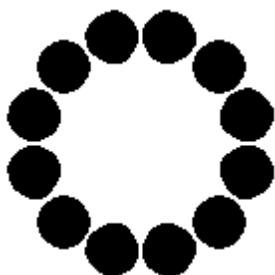
Roep nu met behulp van het PopUp menu de rotatie dialoog op.



Bij "Oorsprong" (2) waar u normaal de knoppen kunt vinden waarmee u de rotatie-as kunt verleggen naar een hoekpunt of zijde van het object ziet u nu het volgende pictogram.



Vul nu bij rotatie "30 graden" in en activeer de optie "Laat origineel staan" (3). Wanneer u dit heeft gedaan klikt u 12 maal op de knop "Toepassen".



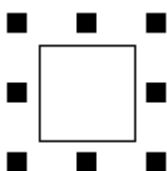
U heeft nu op een simpele manier een compositie gemaakt met een object op elke positie waar zich normaal een cijfer van een klok zou bevinden.

In plaats van verscheidene malen op de knop "Toepassen" van de dialoog te klikken kunt u ook éénmaal een roterende bewerking met de dialoog of met de muis maken om dan vervolgens uit het menu "Bewerken" de opdracht "Herhalen" te selecteren of de sneltoets "Control+R" gebruiken.

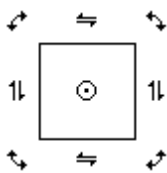
Objecten schuintrekken

Schuintrekken met de muis

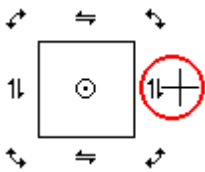
Selecteer een object door er éénmaal op te klikken. Om het object heen verschijnen na het selecteren 8 selectie handvaten.



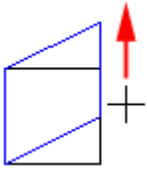
Klik nu nogmaals met de muis op het object.



De selectie handvaten zijn nu veranderd. Bij het schuintrekken gebruikt u alleen de handvaten op de zijdes van het object.

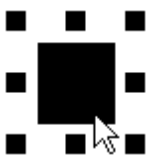


Een object schuintrekken kunt u door de muis naar een van de richtingen te bewegen die wordt aangegeven door de hendel die u op dat moment vast heeft.

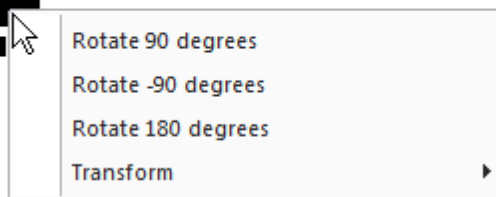
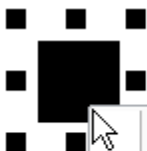


Schuintrekken met numerieke waarden

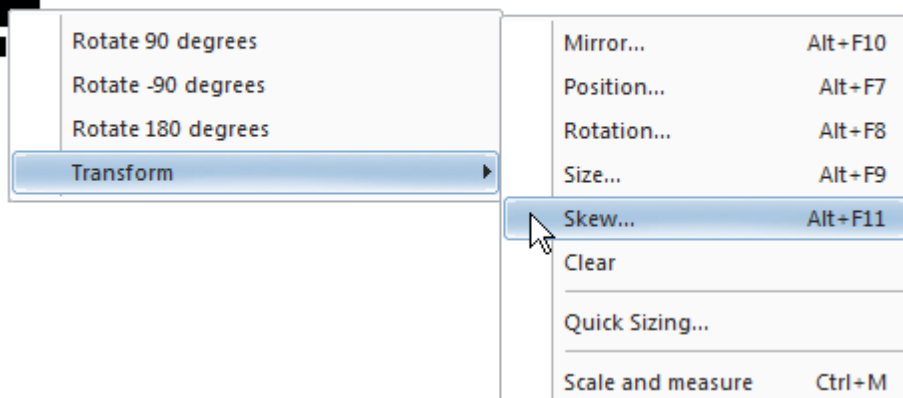
Sneltoets "ALT+F11"



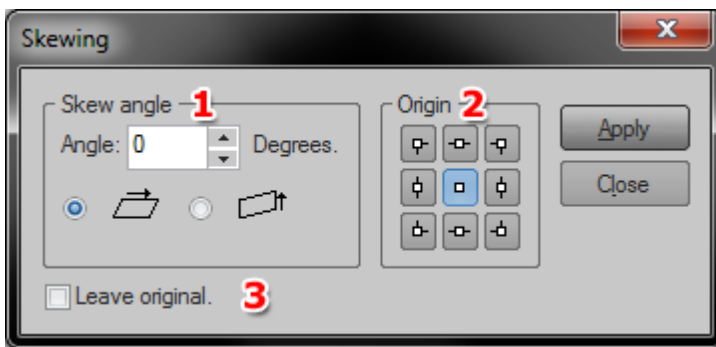
Selecteer het object dat u numeriek wilt schuintrekken.



Klik, nu het object geselecteerd is eenmaal op de rechtermuistoets. Een PopUp menu verschijnt.



Selecteer uit dit PopUp menu de opdracht "Transformaties". Een vervolg menu verschijnt. Selecteer hieruit de opdracht "Schuintrekken".



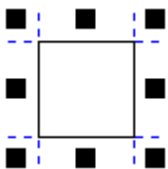
Hoek (1)

Hierin bevindt zich een invoerveld voor het aantal graden waarin het object schuingetrokken kan worden. Tevens staan binnen dit veld twee optierondjes. Met deze optierondjes kunt u bepalen naar welke richting het object schuingetrokken mag worden.

Oorsprong (2)

De knoppen binnen dit vak geven aan wat de oorsprong of as is die wordt gebruikt als ankerpunt voor het schuintrekken. In de volgende figuren wordt weergegeven wat het verschil is tussen de verschillende ankerpunten.

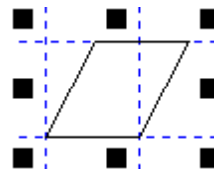
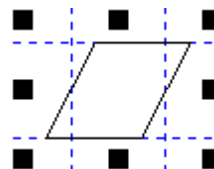
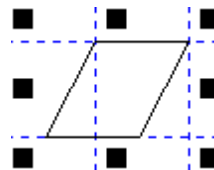
Beginsituatie



Oorsprong



Resultaat



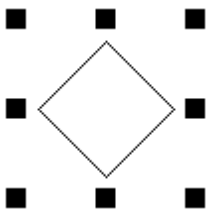
Origineel achterlaten (3)

Als men deze optie heeft ingeschakeld wordt het object schuingetrokken met achterlating van het origineel.

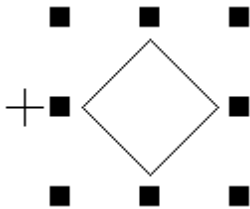
Objecten spiegelen

Spiegelen met de muis

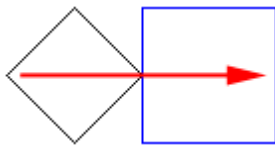
Selecteer een object door er éénmaal op te klikken. Om het object heen verschijnen na het selecteren 8 selectie handvaten.



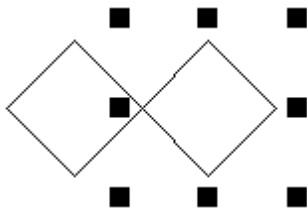
U kunt elke selectie hendel gebruiken om het object te spiegelen.



U kunt nu de linkermuistoets indrukken en de cursor naar rechts bewegen. Om het object alleen te spiegelen en niet tegelijkertijd te vervormen, dient u de "Control toets" in te drukken. De "Control toets" is een beperking die er voor zorgt dat de beweging wordt beperkt tot stappen van 100% van de grootte van het object.

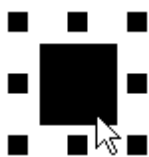


Als u tijdens het spiegelen met de muis eenmaal op de rechtermuis toets klikt, laat u automatisch een origineel van het object achter.

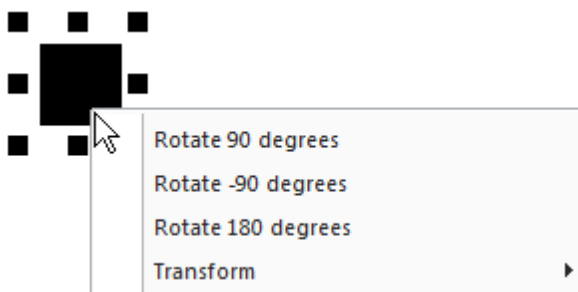


Spiegelen met behulp van een dialoog

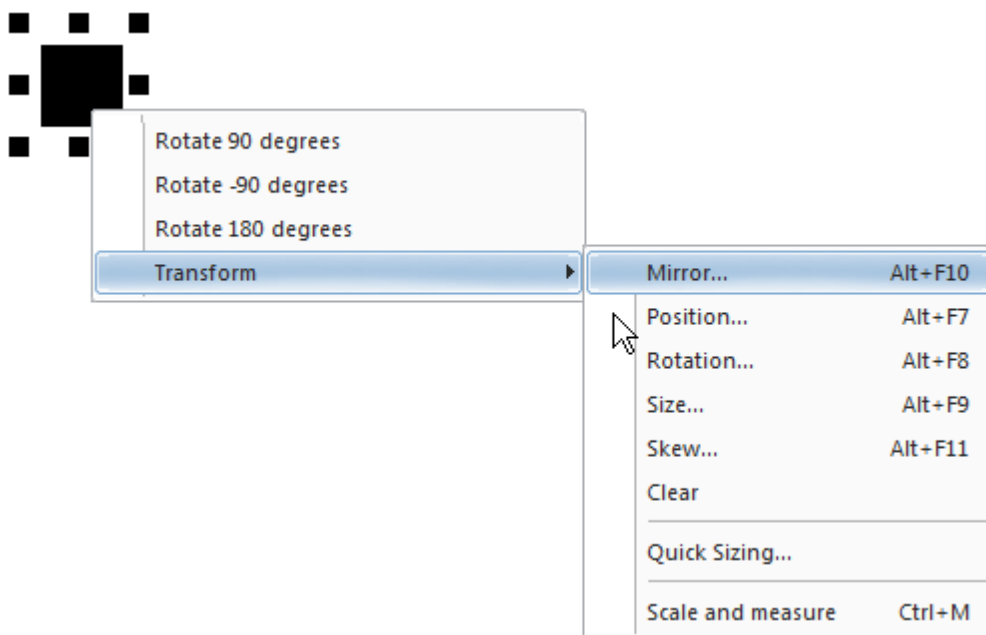
Sneltoets "ALT+F10"



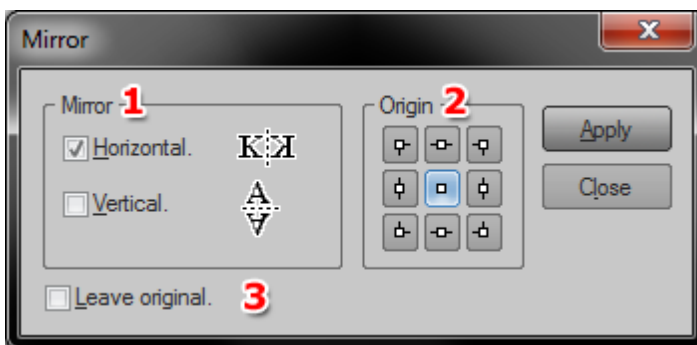
Selecteer het object dat u wilt spiegelen.



Klik terwijl het object geselecteerd is eenmaal op de rechtermuistoets. Een PopUp menu verschijnt.



Selecteer uit dit PopUp menu de opdracht "Transformaties". Een vervolg menu verschijnt. Selecteer hieruit de opdracht "Spiegelen".



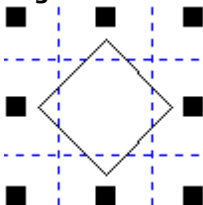
Spiegelen (1)

Hierin bevinden zich twee selectierechthoekjes. Wanneer u het bovenste selectierechthoekje activeert wordt het object om zijn horizontale as gespiegeld. Selecteert u de onderste optie, dan wordt het object om zijn verticale as gespiegeld. U kunt ook beide opties tegelijkertijd gebruiken.

Oorsprong (2)

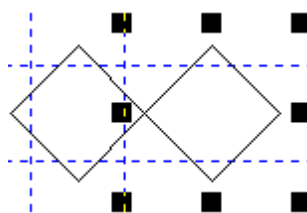
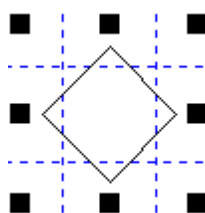
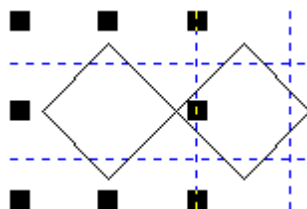
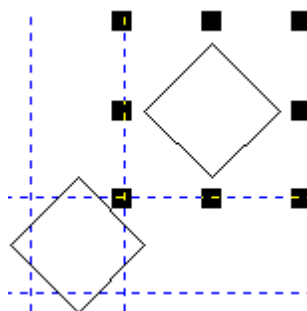
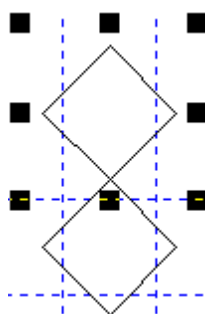
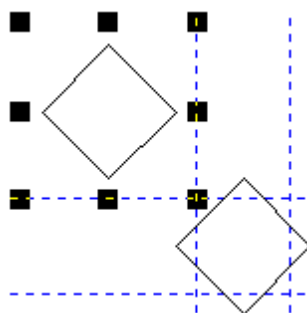
De knoppen binnen dit vak geven aan wat de oorsprong of as is die wordt gebruikt als anker punt voor het spiegelen. In de volgende figuren wordt weergegeven wat het verschil is tussen de verschillende ankerpunten. We hebben in onderstaande voorbeelden de opties "Horizontaal" en "Verticaal" allebei geactiveerd. Tevens hebben wij de optie "Laat origineel achter" (3) geactiveerd. Het object met de selectie hendels is het gespiegelde object.

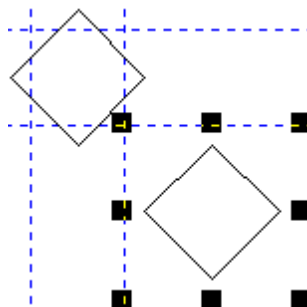
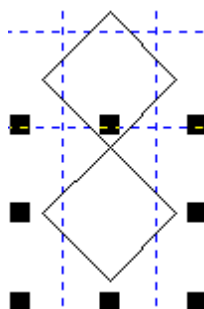
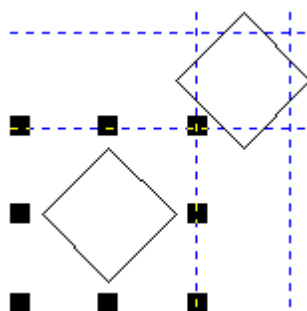
Beginsituatie



Oorsprong

Resultaat

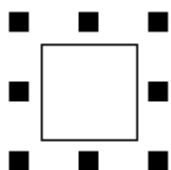




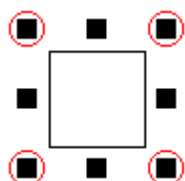
Objecten schalen en vervormen

Schalen en vervormen met de muis

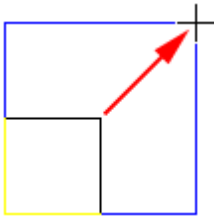
Selecteer een object door er éénmaal op te klikken.



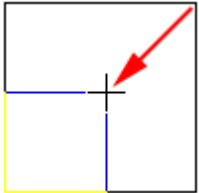
De omcirkelde selectie hendels in onderstaande illustratie zijn voor het schalen bestemd.



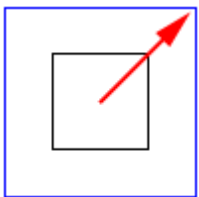
U vergroot het object door met de cursor van het object af te bewegen.



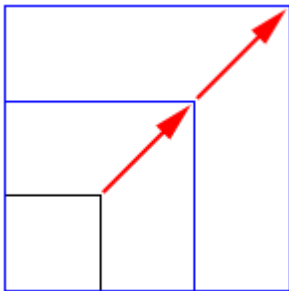
U verkleint het object door met de cursor naar het object toe te bewegen.



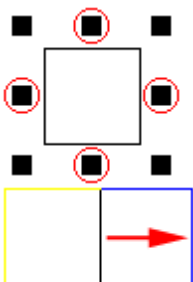
Als u nu tijdens het vergroten of verkleinen de "Shift toets" ingedrukt heeft zal het object worden geschaald vanuit het centrum.



Als u nu tijdens het vergroten de "Control toets" heeft ingedrukt zal het object worden geschaald met bij elke stap een verdubbeling van de grootte.



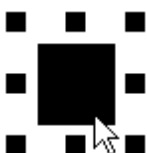
De omcirkelde selectie hendels in onderstaande illustratie zijn voor het vervormen bestemd.



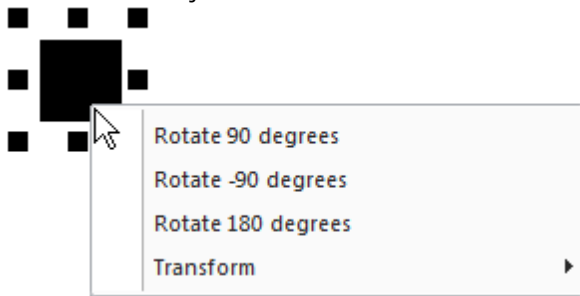
Net als bij het schalen geldt dat, als u het object vanaf het centrum wilt vervormen u de "Shift toets" kunt gebruiken en dat u de "Control toets" kunt gebruiken wanneer u het object wilt vervormen in stappen van honderd procent.

Schalen en vervormen met numerieke waarden

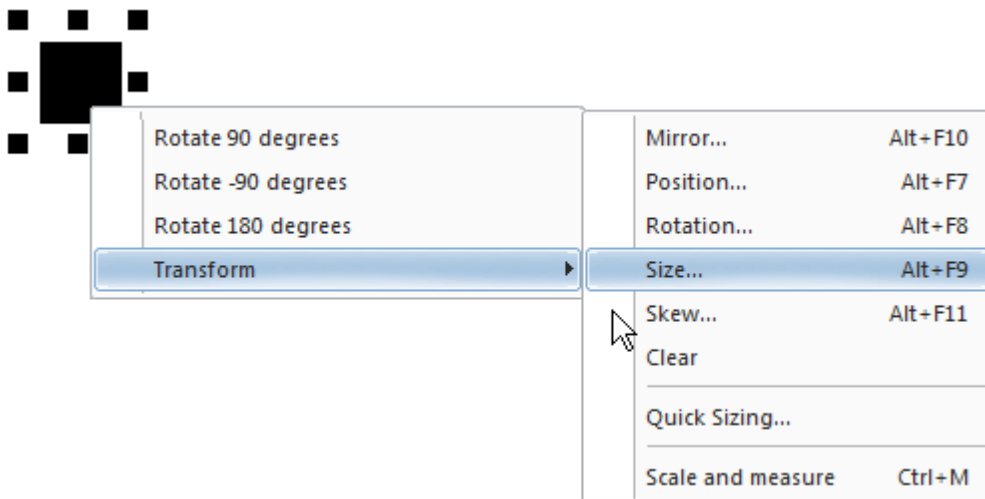
Sneltoets "ALT+F9"



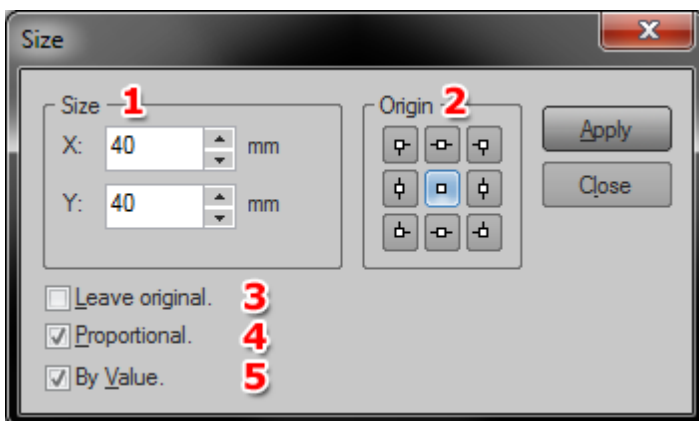
Selecteer het object wat u numeriek wilt schalen of vervormen.



Klik terwijl het object geselecteerd is eenmaal op de rechtermuistoets. Een PopUp menu verschijnt.



Selecteer uit dit PopUp menu de opdracht "Transformaties". Een vervolg menu verschijnt. Selecteer hieruit de opdracht "Schalen".



Grootte (1)

In dit vak bevinden zich de horizontale (X) en verticale (Y) waardes van het formaat van het geselecteerde object.

Oorsprong (2)

De knoppen binnen dit vak geven aan wat de oorsprong van het object is.

Origineel achterlaten (3)

Als men deze optie heeft ingeschakeld wordt het object geschaald of vervormd met achterlating van het origineel.

Proportioneel (4)

Wanneer deze optie actief is kan men het object alleen schalen. Elke waarde die u dan bijvoorbeeld bij "X" invult is van invloed op de waarde in "Y" en omgekeerd.

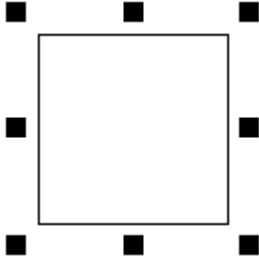
Naar waarde (5)

Wanneer deze optie actief is worden in de velden bij "X" en "Y" de werkelijke maten van het object weergegeven.

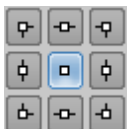
Voorbeelden van schalen

Het object met de selectiehendels eromheen stelt het eindresultaat voor.

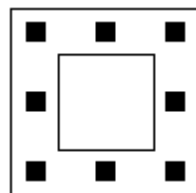
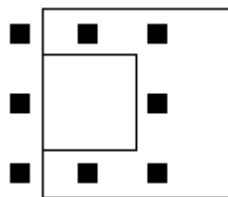
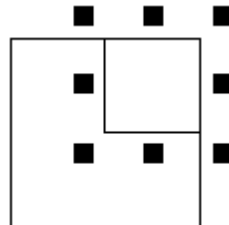
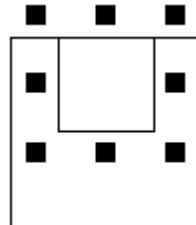
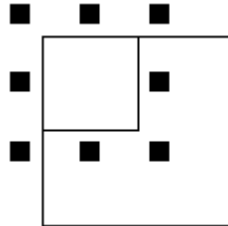
Beginsituatie

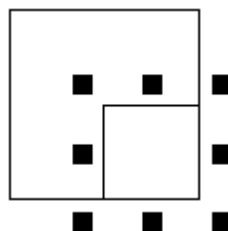
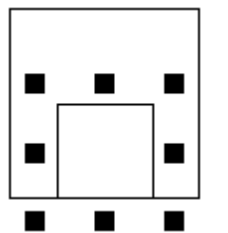
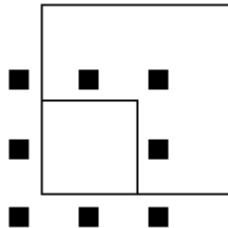
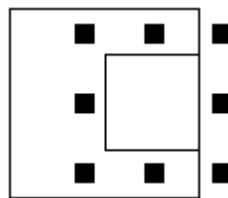


Oorsprong



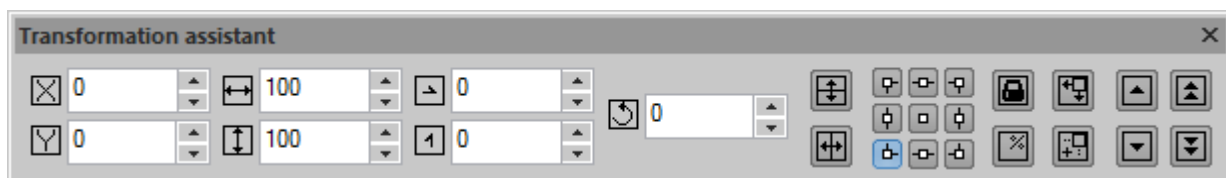
Resultaat





Transformatie assistent

De transformatie assistent is, zoals de naam al zegt, uw assistent bij al uw transformaties. Transformaties zoals schalen, positie, roteren enz. kunt u vanuit deze dialoog uitvoeren. U voert bijvoorbeeld een getal in voor de horizontale verplaatsing en drukt vervolgens op "ENTER" om deze verplaatsing uit te voeren. U kunt deze zwevende dialoog weergeven of verbergen via het menu "Beeld, Transformatie assistent".



U kunt deze dialoog van vorm veranderen door de randen te slepen.

De onderdelen van de transformatie assistent

Positie

Horizontaal



Verticaal



Schalen

Horizontaal

Verticaal

Schuintrekken

Horizontaal

Verticaal

Roteren

Beide richtingen

Door een negatief of positief getal in te vullen kan men in beide richtingen roteren.

Spiegelen

Horizontaal



Verticaal



Ankerpunt



Het aanpassen van het ankerpunt is van invloed op:

Positie

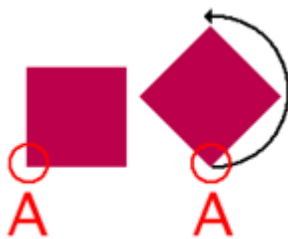
Schalen

Schuintrekken

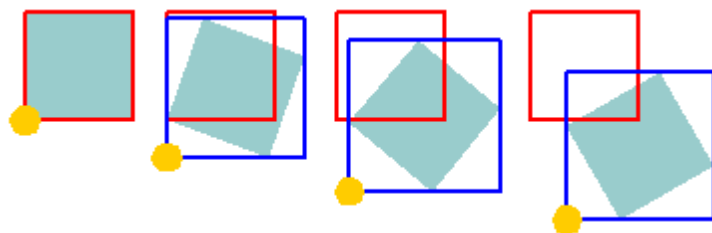
Roteren

Spiegelen

Wanneer men het ankerpunt linksonder instelt, zal de transformatie vanuit dat punt plaatsvinden.



In het bovenstaande voorbeeld staat het ankerpunt linksonder. De rotatie geschiedt over de begrenzing van het object. Men moet er dus rekening mee houden dat na een rotatie de begrenzing is veranderd en daarom de rotatie anders kan uitvallen dan verwacht.



In bovenstaande afbeelding geeft de rode lijn de originele positie van het object aan. De blauwe lijn geeft de begrenzing van het object weer en de gele cirkel het rotatiepunt. U ziet dat na elke rotatie de begrenzing van het object verandert en daarmee ook het rotatiepunt. Zie het hoofdstuk "Objecten roteren" over hoe u een rotatiepunt kunt vergrendelen.

Proportioneel

Met deze optie worden de volgende velden proportioneel:
 Horizontale en verticale positie
 Horizontaal en verticaal schalen

Percentueel

Met deze optie worden in de velden voor "schalen", procenten gebruikt in plaats van de werkelijke waardes.

Relatief

Met deze optie actief worden verplaatsingen relatief ten opzichte van hun huidige locatie gedaan.

Origineel achterlaten

Bij elke transformatie behalve de stapelvolgorde wordt een origineel achtergelaten.

Stapelvolgorde

Naar voren



Naar voorgrond



Naar achteren



Naar achtergrond



Objecten dupliceren

U kunt objecten kopiëren met de opdracht "Dupliceren" of u kunt de opdrachten "Knippen", "Kopiëren" en "Plakken" gebruiken. Er wordt dan gebruik gemaakt van het interne klembord van EasySIGN.

Een kopie van het object op het interne klembord plaatsen:

**Sneltoets "CTRL+C"**

- 1 Selecteer het object dat u wilt kopiëren.
- 2 Selecteer de opdracht "Kopiëren" uit het menu "Bewerken" (of de knop uit de "Gereedschapsbalk").

Een object knippen en op het interne klembord plaatsen:

**Sneltoets "CTRL+X"**

- 1 Selecteer het object dat u wilt knippen.
- 2 Selecteer de opdracht "Knippen" uit het menu "Bewerken" (of de knop uit de "Gereedschapsbalk"). Het object verdwijnt en wordt op het interne klembord geplaatst.

Een object van het interne klembord op het werkblad plaatsen:

**Sneltoets "CTRL+V"**

Selecteer de opdracht "Plakken" uit het menu "Bewerken" (of de knop uit de "Gereedschapsbalk").

Dupliceren

Sneltoets "CTRL+D"

Met de opdracht "Dupliceren" in het menu "Bewerken" wordt een kopie gemaakt van de geselecteerde objecten.

Dupliceren op origineel

Sneltoets "NUMERIEKE+"

Deze opdracht uit het menu "Bewerken" plaatst een kopie van het object, exact bovenop het origineel.

Objecten verwijderen

Sneltoets "DEL"

Wanneer u een object van het werkblad wilt verwijderen selecteert u uit het menu "Bewerken" de opdracht "Verwijderen" of u gebruikt de sneltoets "DEL".

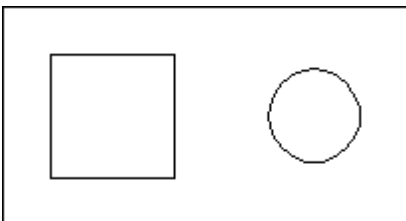
Uitlijnen van objecten

Met de verschillende opdrachten in de menu balk "Objecten uitlijnen" kunt u alle objecten op elkaar uitlijnen, even groot maken of op de pagina centreren.

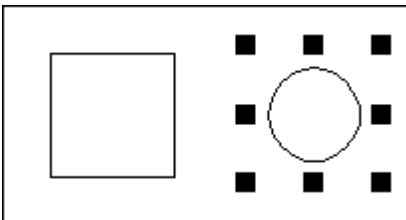
Belangrijk

Bij alle opdrachten in deze menubalk (behalve bij centreren op de pagina) geldt dat altijd het laatst geselecteerde object bepaalt waar het andere object wordt uitgelijnd. Met andere woorden het laatst geselecteerde object verandert niet van plaats.

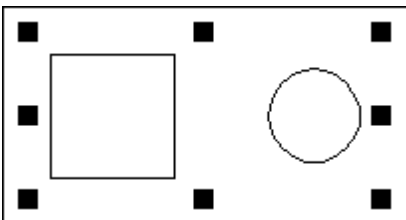
Plaats twee objecten op het werkblad



Selecteer het eerste object van de reeks die u wilt uitlijnen.



Selecteer het laatste object van de reeks die u wilt uitlijnen.



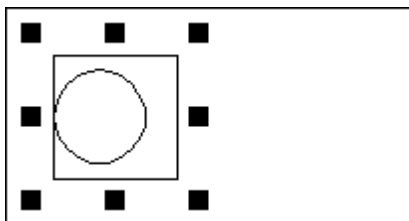
Klik op de knop "Links uitlijnen" in de menu balk "Objecten uitlijnen".



Klik op de knop "Toepassen" in de menu balk "Objecten uitlijnen".



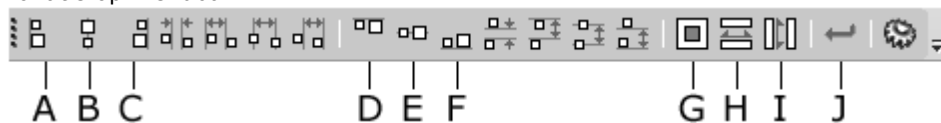
U ziet dat het eerst geselecteerde object is uitgelijnd aan de linkerzijde van het laatst geselecteerde object.



Uitlijn opdrachten

In het volgende gedeelte vindt u een verklaring van de afzonderlijke uitlijn opdrachten en verscheidene combinatie mogelijkheden van deze opdrachten.

Lokatie op menubalk

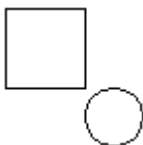


Afzonderlijke opdrachten

A		Links uitlijnen
B		Verticaal centreren
C		Rechts uitlijnen
D		Boven uitlijnen
E		Horizontaal centreren
F		Onder uitlijnen
G		Alle geselecteerde objecten uitlijnen op het midden van de pagina.
H		Alle geselecteerde objecten even breed maken.
I		Alle geselecteerde objecten even hoog maken.
J		De geselecteerde opdracht(en) toepassen.

Combinaties van opdrachten

Beginsituatie



Combinatie



Resultaat





Alle bovenstaande combinaties kunt u ook gebruiken samen met de opdrachten:



Alle geselecteerde objecten even breed maken.



Alle geselecteerde objecten even hoog maken.

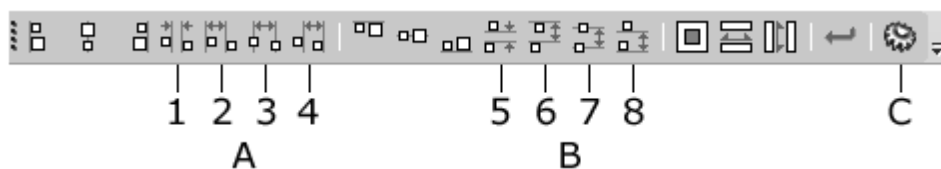
Deze twee opdrachten kunt u zowel afzonderlijk met de uitlijnopdrachten gebruiken als tegelijkertijd.

Distribueren (gelijke afstanden)

De distribueeropties maken het mogelijk objecten zodanig te plaatsen dat de afstanden tussen de objecten gelijk zijn. De afstand tussen de objecten kunt u het pakket laten bepalen of zelf opgeven.

Afstand laten bepalen

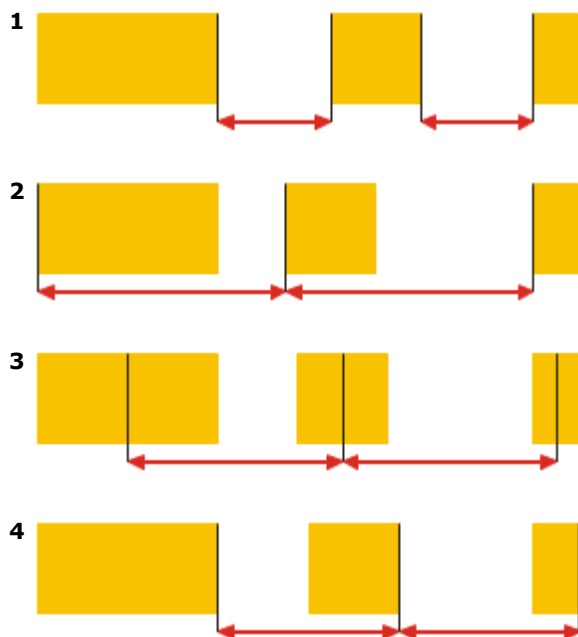
In de uitlijnwerkbalk vindt u deze opties terug. Deze opties, plus de mogelijkheid om zelf de afstanden te kunnen opgeven, zijn ook bereikbaar via het menu "Ordenen. Gelijke afstanden".



A : Horizontaal distribueren

Selecteer de objecten die u wilt distribueren en vervolgens een optie op de uitlijnwerkbalk. Na het klikken op de "Enter"-knop van de uitlijnwerkbalk worden de objecten horizontaal gedistribueerd. De twee buitenste objecten worden altijd als plaatsbepaler (ankerpunt) gebruikt.

Opti Resultaat e



B : Verticaal distribueren

Deze optie werkt gelijk aan de horizontale afstanden alleen wordt nu alles verticaal gedistribueerd.

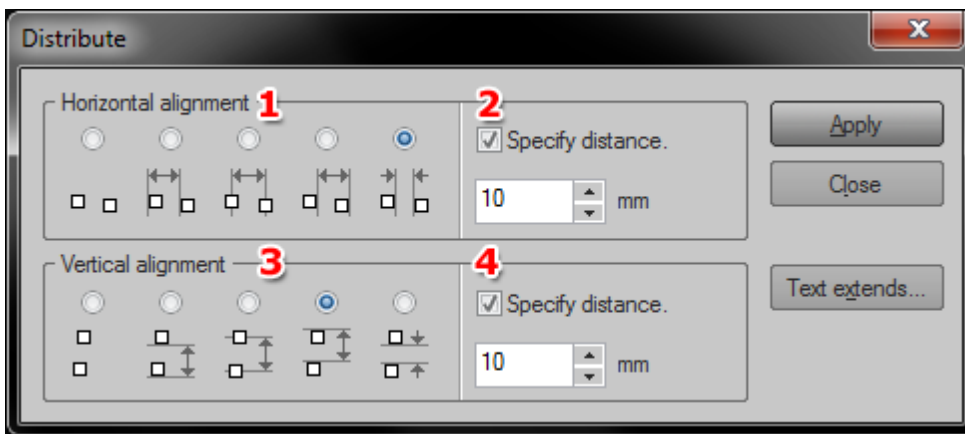
U kunt de horizontale en verticale distributie ook gelijktijdig gebruiken. Het wordt echter geadviseerd om eerst de horizontale distributie in orde te maken en dan pas de verticale (of omgekeerd). Tevens kunt u de distributiemogelijkheden combineren met de uitlijn mogelijkheden. Wanneer u distributie en uitlijning combineert geldt het laatst geselecteerde object als plaatsbepaler (ankerpunt).

C : Tekst uitlijn opties

Klik in de uitlijnwerkbalk op knop "C" om de tekst uitlijn instellingendialoog op te roepen. Zie het hoofdstuk "Tekst uitlijn opties" voor een uitgebreide beschrijving.

Afstand opgeven

Deze optie is bereikbaar via het menu "Ordenen, Gelijke afstanden, Distribueren".



1 Horizontaal uitlijnen

Opties van links naar rechts:

Geen actie ondernemen.

Afstand van linkerzijde naar linkerzijde.

Afstand van centrum naar centrum.

Afstand van rechterzijde naar rechterzijde.

Afstand tussen rechterzijde en linkerzijde van het volgende object.

2 Afstand opgeven

Hier kunt u indien gewenst een door u bepaalde horizontale afstand tussen objecten opgeven.

3 Verticaal uitlijnen

Opties van links naar rechts:

Geen actie ondernemen.

Afstand van onderzijde naar onderzijde.

Afstand van centrum naar centrum.

Afstand van bovenzijde naar bovenzijde.

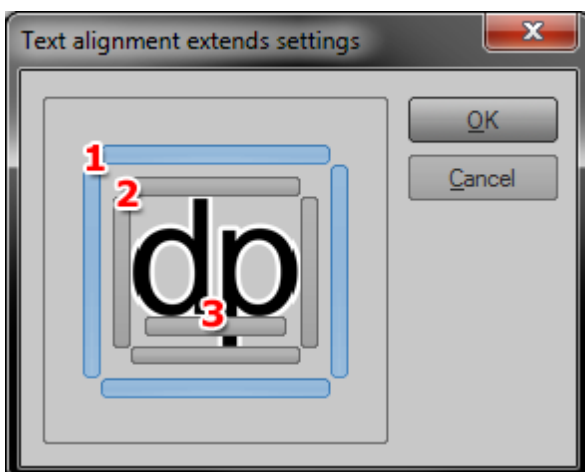
Afstand tussen onderzijde en bovenzijde van het volgende object.

4 Afstand opgeven

Hier kunt u indien gewenst een door u bepaalde verticale afstand tussen objecten opgeven.

Tekst uitlijn opties

Vanwege de complexiteit van tekstobjecten en de verschillende opvattingen over een correcte uitlijnmethode van tekstobjecten, zijn er speciale uitlijnopties voor tekst. Selecteer het menu "Beeld, Instellingen", vervolgens het tabblad "Tekst" en de knop "Tekst uitlijnkader...".

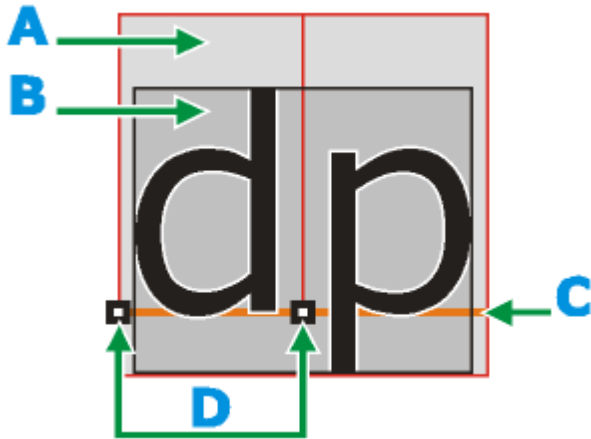


1 Tekst uitlijnen met witruimte

2 Tekst uitlijnen zonder witruimte

3 Tekst uitlijnen op basislijn

U kunt elke willekeurige combinatie van opties selecteren. De instellingen, die u in deze dialoog maakt, gelden door heel het pakket.



A Lichtgrijs vlak
Dit is de "witruimte" van een tekst.

B Donkergrijs vlak
Dit is de vectorvorm van een tekst (optie: zonder witruimte)

C Rechthoekjes
Oorsprongpunten van afzonderlijke letters.

D Oranje lijn
Basislijn, deze loopt door de oorsprongpunten van de afzonderlijke letters.

Hieronder ziet u enkele uitlijnvoorbeelden met verschillende instellingen.



dd pp oo



dd pp oo



dd pp oo



**oo
ii**



**oo
ii**

Wilt u tekst typografisch (en visueel) correct uitlijnen, activeer dan de onderstaande optie combinatie.

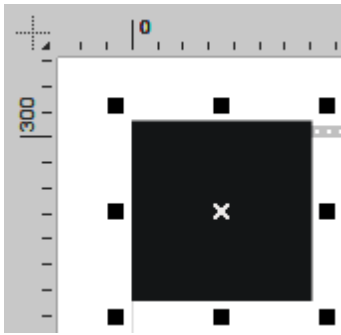


Was u tevreden met de enige tekst uitlijn optie die de versies ouder dan versie 5 gebruikten, activeer dan de onderstaande optie combinatie.



Linialen

De horizontale en verticale linialen van EasySIGN bevinden zich aan de boven- en linkerkant van het werkblad. De linialen worden overeenkomstig de gekozen maat eenheid afgebeeld.



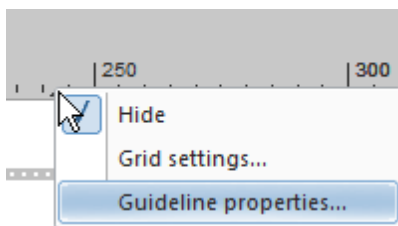
Grid

Het grid is een raster van puntjes dat op de pagina geplaatst wordt. Wanneer de optie "Grid magnetisch" is ingeschakeld kan het grid ervoor zorgen dat alle verplaatsingen met de muis worden beperkt tot een veelvoud van de grid afstand.

Hulpijnen

U kunt op twee manieren hulpijnen toevoegen aan een werkblad waarin nog geen hulpijnen staan.

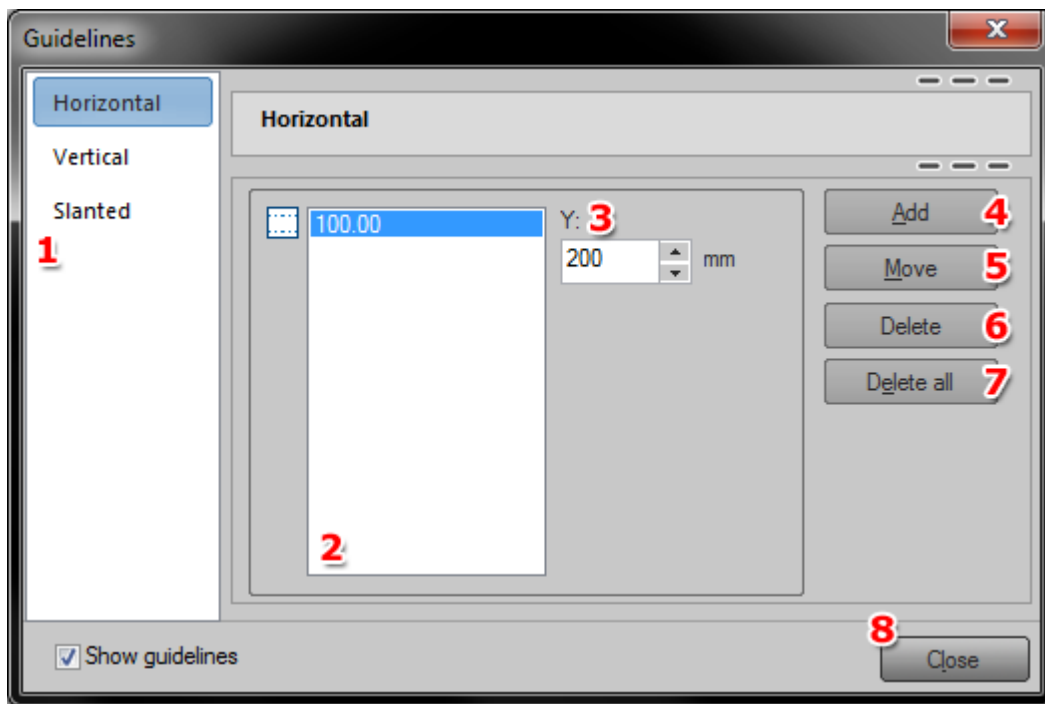
- 1 U gaat met de muiscursor in de liniaal staan en klikt op rechtermuisknop. Er verschijnt dan een PopUp menu.



In dit PopUp menu van de hulpijnen vindt u de volgende opdrachten:

Verbergen/Tonen
Grid instellingen
Hulplijn eigenschappen

Wanneer u nu met de muis op "Hulplijn eigenschappen" klikt, verschijnt er een dialoog.



De dialoog zelf is onderverdeeld in 3 "Tabbladen" (1). Het eerste tabblad is voor bewerkingen op de horizontale hulplijnen, het tweede voor de verticale en de derde voor de diagonale hulplijnen.

In het linker gedeelte van de dialoog vindt u de lokatie van de hulplijnen numeriek weergegeven (2). Als u hierin meerdere hulplijnen heeft staan kunt u de eigenschappen van elke hulplijn veranderen door op de numerieke waarde van de hulplijn te klikken. De waarde van de geselecteerde hulplijn verschijnt dan in het tekstvenster ernaast (3).

Hulplijnen verwijderen

Selecteer de hulplijn in (2) en klik dan op de knop "Verwijderen" (6).

Hulplijnen verplaatsen

Selecteer de hulplijn in (2), voer vervolgens een nieuwe waarde in (3) in en klik dan op de knop "Verplaatsen" (5).

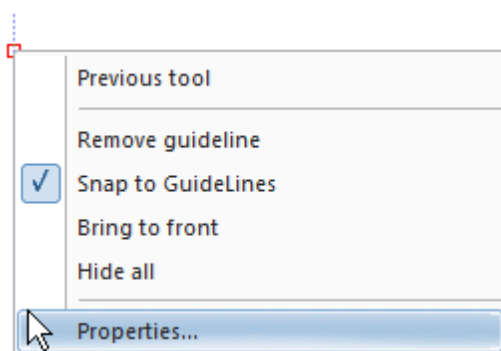
Hulplijnen toevoegen

Vul in (3) een waarde in en klik dan op de knop "Toevoegen" (4).

2. U gaat met de muiscursor in een liniaal staan en sleept de hulplijn in het werkblad.

Bewerken van hulplijnen

Als u hulplijnen in een werkblad wilt bewerken gaat u met uw muis op de te bewerken hulplijn staan, u klikt er met de rechter muisknop op, waarna er dan een PopUp menu verschijnt.



In dit PopUp menu van de hulplijnen vindt u de volgende opdrachten:

Verwijderen
Hulplijnen magnetisch
Naar voorgrond/Naar achtergrond
Alle verbergen
Eigenschappen

Verwijderen

Deze optie verwijdert de geselecteerde hulplijn. U kunt ook de hulplijn verwijderen door deze terug te slepen in een

liniaal.

Hulplijnen magnetisch

Door deze optie in of uit te schakelen kunnen objecten magnetisch tegen de hulplijnen aan worden geplaatst.

Naar voorgrond/Naar achtergrond

Deze optie zorgt ervoor dat de hulplijnen voor of achter de objecten in het werkblad liggen.

Verbergen

Deze optie verbergt alle hulplijnen in het werkblad zonder deze te verwijderen. U kunt de hulplijnen weer zichtbaar maken door met de muis in een liniaal te gaan staan en dan de dialoog "Instellingen hulplijnen" met de rechter muistoets op te roepen. In deze dialoog activeert u dan de optie "Toon hulplijnen".

Instellingen

Hiermee activeert u de dialoog "hulplijn instellingen".

Diagonale hulplijnen

Wanneer u een diagonale hulplijn wilt hebben kunt u dit op twee manieren bereiken:

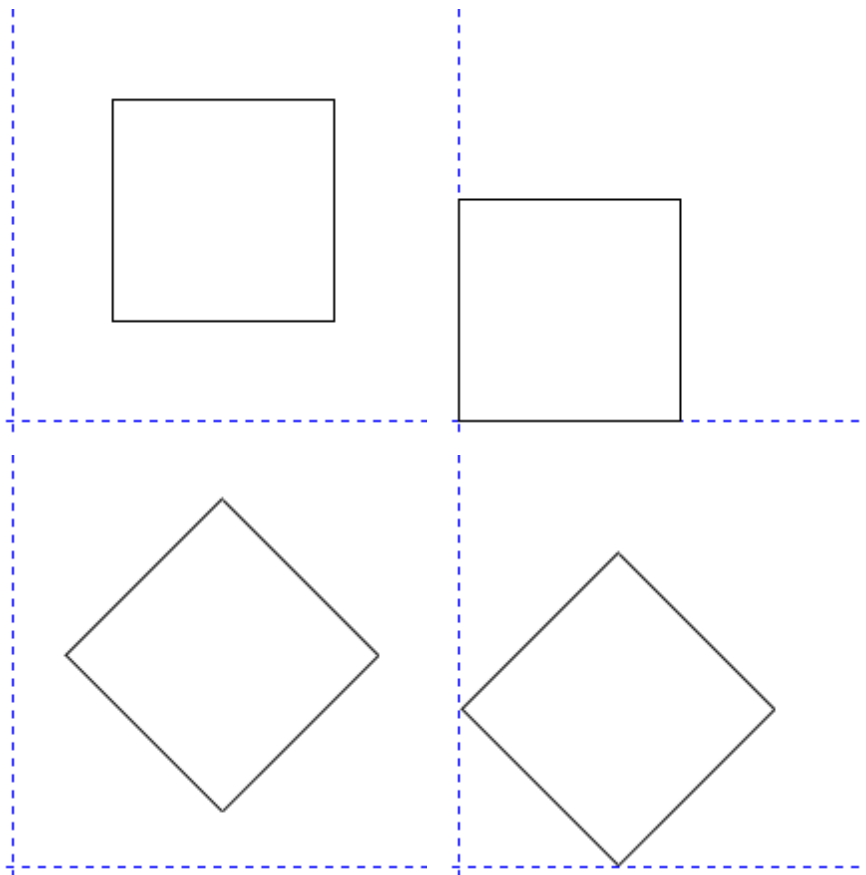
- 1 U opent de hulplijnen dialoog en vult onder het tabblad "Cursieve hulplijnen" de horizontale-, verticale- en hoekwaardes numeriek in.
- 2 U sleept een hulplijn uit een liniaal en plaatst deze. Dan selecteert u deze hulplijn met de muis en gebruikt tegelijkertijd de shift toets. Door dan met de muis te bewegen kunt u handmatig de hoek van de hulplijn bepalen.

Magnetische eigenschappen

De belangrijkste eigenschap van hulplijnen is dat deze magnetisch kunnen zijn. Omdat dit soms bij het plaatsen van objecten een ongewenst effect kan hebben kunt u deze magnetische eigenschap aan en uit zetten. Dit doet u door via de rechtermuisknop een PopUp menu op te roepen en de optie "Hulplijnen magnetisch" aan of uit te zetten.

Magnetisch vastklikken (snappen)

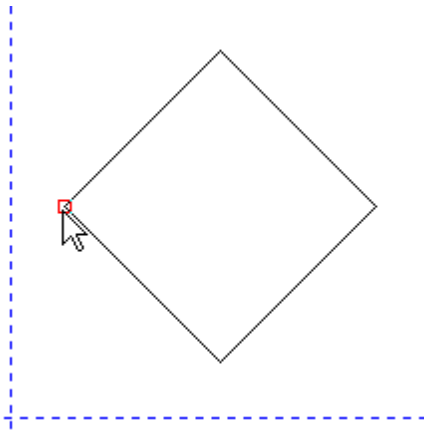
Wanneer u een object in zijn geheel verplaatst zal dit object altijd op de selectie handvaten snappen.



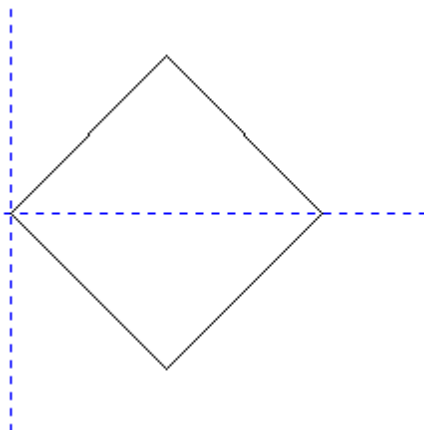
Wanneer u nu een onregelmatig gevormd object heeft dat u tegen een hulplijn wil plaatsen,, dan kunt u ook een knooppunt van dit object op de hulplijnen laten snappen.

De werkwijze is als volgt:

U beweegt met de muiscursor over een object. Wanneer er een knooppunt gevonden is, wordt er een rood vierkantje getoond.



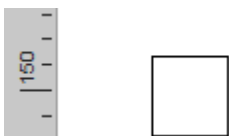
Wanneer u dit vierkantje ziet verschijnen klikt u hier met de muis op, u kunt nu dit punt op een hulplijn of op een kruising van meerdere hulplijnen laten snappen.



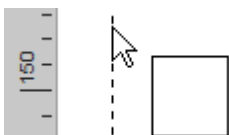
Op deze knooppunten van objecten kunt u ook de hulplijnen zelf laten snappen.

Voorbeeld

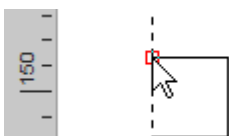
U heeft een object op het werkblad staan waar u andere objecten links aan wilt laten lijnen.



Sleep een hulplijn uit een liniaal.



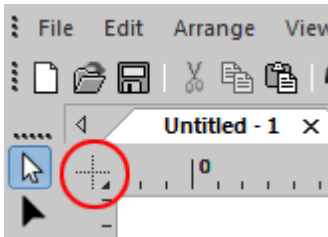
Beweeg deze hulplijn over de linkerkant van het object totdat u een rood vierkantje ziet verschijnen, laat dan de hulplijn los. De hulplijn zal zich dan exact op de linkerkant van het object geplaatst hebben.



Tips

Dubbelle hulplijnen plaatsen

Uit de kruising van de linialen kunt u twee snijdende hulplijnen tegelijkertijd slepen. Dit is bijzonder handig om snel hulplijnen op een hoek van een object te plaatsen.



Objecten groeperen en degrouperen

Grouperen

Sneltoets "CTRL+G"

Met de opdracht "Grouperen" uit het menu "Ordenen" kunt u de lokatie van objecten ten opzichte van elkaar vergrendelen.

Degrouperen

Sneltoets "CTRL+U"

Met de opdracht "Degrouperen" uit het menu "Ordenen" kunt u de objecten uit een groep weer van elkaar scheiden.

Meervoudig degrouperen

Wanneer er in een selectie één of meerdere groepen voorkomen en ook meerdere groeper-niveaus dan kan men net zo vaak de opdracht "Ordenen, Degrouperen" of de sneltoets "CTRL+U" gebruiken totdat er geen groepen meer binnen een selectie aanwezig zijn. Op deze manier hoeft u na iedere degroepering geen nieuwe groep meer te selecteren voordat u weer kunt degrouperen.

Objecten combineren en splitsen

Combineren

Sneltoets "CTRL+L"

Met de opdracht "Combineren" uit het menu "Ordenen" kunt u twee (of meerdere) objecten van dezelfde soort met elkaar combineren. Combineren is ingrijpender dan het groeperen omdat het afzonderlijke objecten verandert in één object.

Letters zijn vaak gecombineerde objecten; zo is bijvoorbeeld de letter "b" een vorm die bestaat uit één buitencontour en één binnencontour. Omdat deze contouren gecombineerd zijn, is enkel de letter opgevuld en is het gat in de "b" transparant.

Wanneer u vector objecten van verschillende kleuren en of lijnstijlen combineert, krijgt het uiteindelijke gecombineerde object de kleur van het laatst geselecteerde object.

Stel u wilt van onderstaande voorwerpen een letter "b" maken. Wat u in dit geval moet bereiken is dat de getoonde balk ook door de opening in de letter "b" heen zichtbaar is.



Wanneer u nu het object links boven op de buitencontour van de letter "b" legt krijgt u het volgende resultaat.



De letter "b" bestaat nog steeds uit twee objecten met elk een andere kleur en de balk is niet zichtbaar door het object heen.



Ook wanneer u het bovenliggende object dezelfde kleur geeft als de achtergrond lijkt het al wel meer op een echte letter "b", maar nog steeds bestaat de letter "b" uit twee objecten met elk een andere kleur.

Na het combineren zal het object er als volgt uitzien.



Splitsen

Sneltoets "CTRL+K"

Splitsen is het opheffen van een combinatie van objecten.

Slim splitsen

Wanneer meerdere objecten door een combinatie één object vormen, kunt u door de opdracht "Splitsen" dit object weer opdelen in zijn basisvormen.



In bovenstaande afbeelding ziet u dat bijvoorbeeld letters na het splitsen afzonderlijk weer gecombineerd zouden moeten worden om de gewenste vormen terug te verkrijgen. Met de opdracht "Bewerken, Slim splitsen" wordt elke omsloten vorm binnen een selectie bekeken om te bepalen of deze een nabehandeling zouden moeten krijgen om na het splitsen weer een gewenste vorm op te leveren en worden deze vervolgens weer afzonderlijk gecombineerd.

Origineel



Na de opdracht "Splitsen"



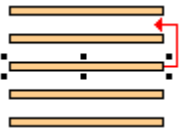
Na de opdracht "Slim splitsen"



Stapelvolgorde van objecten

Met de opdrachten uit het menu "Schikken, Volgorde" kunt u de stapelvolgorde van objecten wijzigen. De stapelvolgorde van objecten bepaalt of een object voor of achter een ander object ligt.

Naar voren



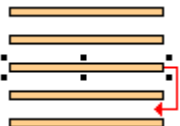
Deze opdracht brengt het geselecteerde object één plaats naar voren in de stapelvolgorde.

Naar voorgrond



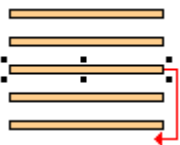
Deze opdracht brengt het geselecteerde object helemaal naar de voorgrond in de stapelvolgorde.

Naar achteren



Deze opdracht brengt het geselecteerde object één plaats naar achteren in de stapelvolgorde.

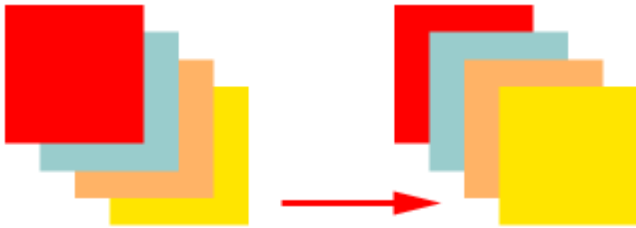
Naar achtergrond



Deze opdracht brengt het geselecteerde object helemaal naar de achtergrond in de stapelvolgorde.

Stapelvolgorde uitgebreid in versie 4

Via de opdracht "Ordenen, Volgorde, Volgorde omkeren" kan men in één keer de stapelvolgorde van alle geselecteerde objecten omkeren.

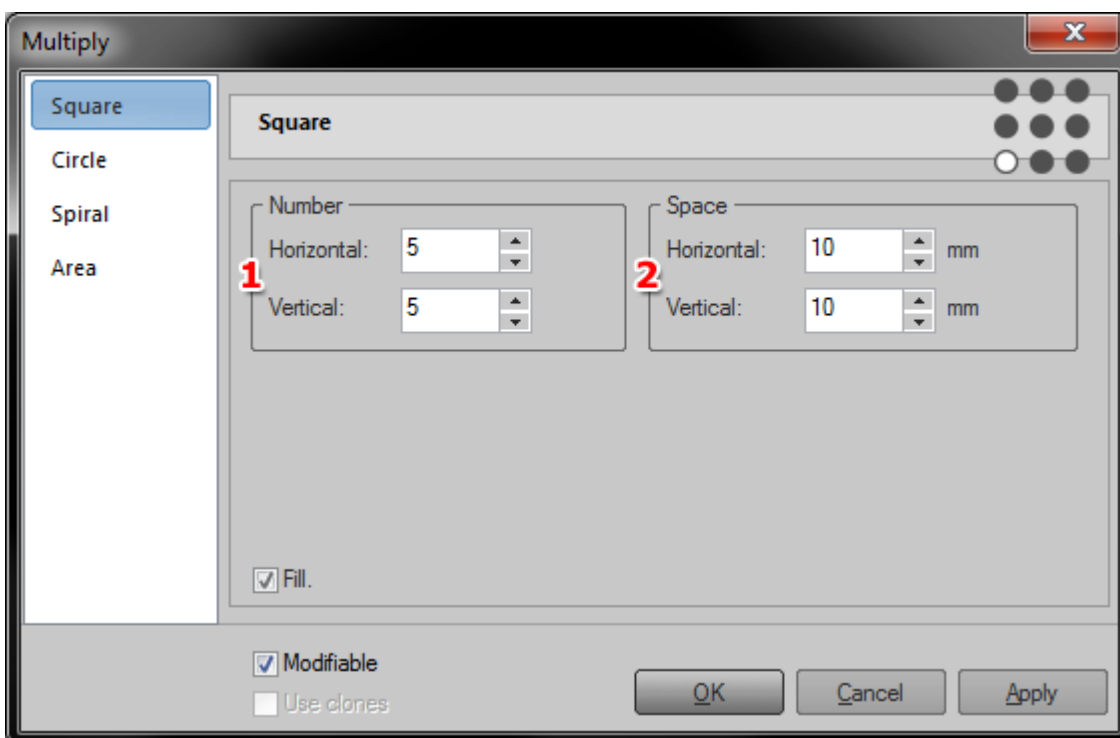


Men kan een object direct in de gewenste positie in de stapelvolgorde plaatsen. Selecteer hiervoor het gewenste object en vervolgens de opdracht "Ordenen, Volgorde, Plaats voor of Plaats achter". Vervolgens selecteert men het object waar men het geselecteerde object, voor of achter geplaatst wil hebben.



Objecten vermenigvuldigen

Met deze opdracht kunt u meerdere kopieën in één keer aanmaken. Hiermee kan het aantal te maken kopieën in horizontale en verticale richting ingesteld worden. Ook kunt u aangeven wat de tussenruimte (ruimte tussen de maximale omtrek van de te genereren kopieën) moet zijn. Selecteer hiervoor de opdracht "Vermenigvuldigen" uit het menu "Ordenen".

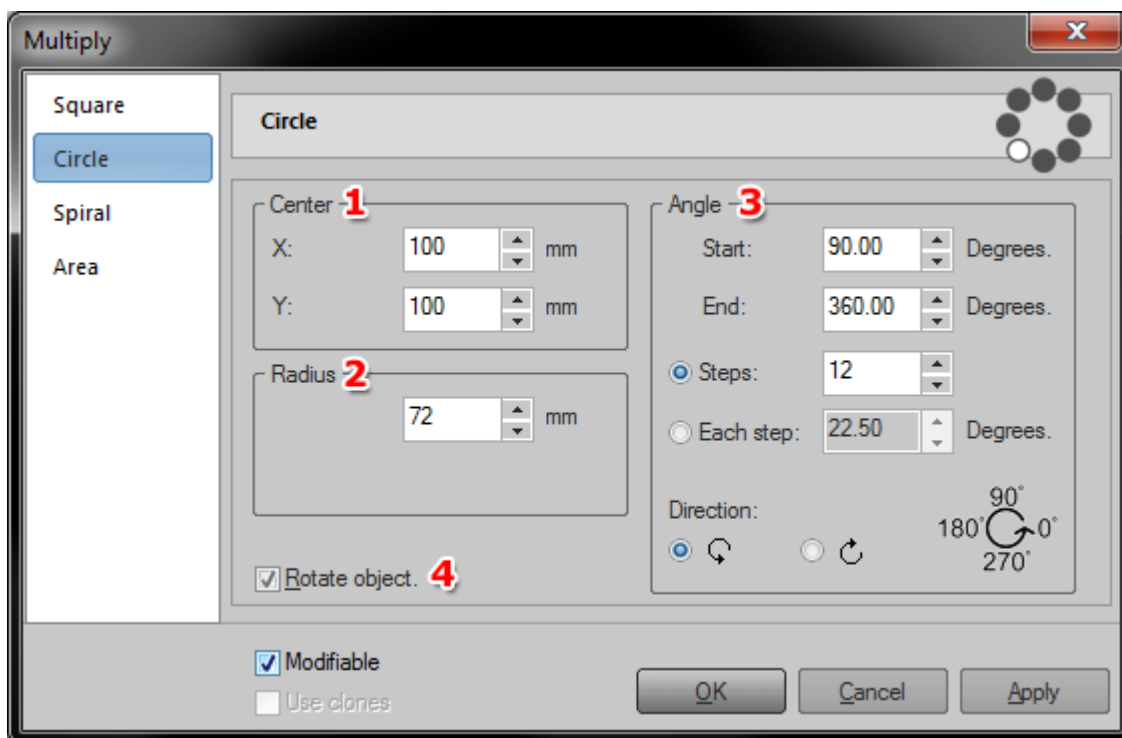


In de velden bij (1) kunt u invullen hoeveel kopieën u vertikaal en horizontaal wilt hebben. In de velden bij (2) kunt u

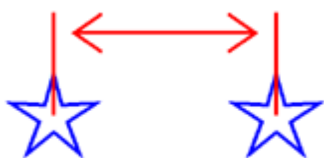
de ruimte tussen de kopieën opgeven.

Vermenigvuldigen cirkel

Met deze opdracht kun u meerdere kopieën in één keer aanmaken die in een cirkelvorm geplaatst worden. Selecteer een object (of meerdere) en kies vervolgens de menu opdracht "Ordenen, Vermenigvuldigen" en vervolgens het tabblad "Cirkel".



In deze dialoog ziet men bij "Centrum" (1) het huidige centrum van het geselecteerde object. Deze velden geven de huidige locatie van het object op het werkblad weer. Onder "Straal" (2) kunt u de straal van de cirkelvorm opgeven. Initieel wordt hier een getal weergegeven wat gebaseerd is op de verhoudingen van het geselecteerde object. De straal wordt berekend vanaf het centrum van het geselecteerde object naar het centrum van de objecten na vermenigvuldigen.



Onder "Hoeken" (3) vindt u verscheidene instelmogelijkheden.

Start:

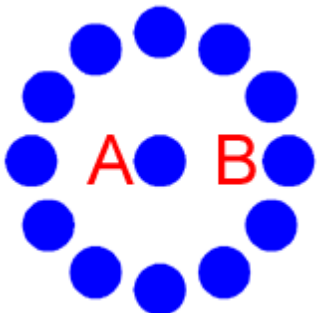
Hier geeft u het startpunt op van de cirkelvorm. Voor deze plaatsbepaling kunt u het graden-teken onder in de dialoog als referentie gebruiken.

Eind:

Hier geeft u het eindpunt van de cirkelvorm op. Door bij "Start" 0 graden in te vullen, bij "Eind" 180 graden en bij "Stappen" 6 maakt u een halve cirkelvorm van 7 objecten met tussen elke vorm 30 graden rotatieverschil.



Door bij "Start" 0 graden in te vullen, bij "Eind" 330 graden en bij "Stappen" 11, maakt u een cirkelvorm van 12 objecten met tussen elke vorm 30 graden rotatieverschil.



In beide bovenstaande afbeeldingen is "A" het originele object, "B" de kopie van het object. De rest van de objecten is het aantal dat u in het veld "Stappen" opgegeven hebt. De originele vorm wordt namelijk nooit meegenomen in de cirkelvorm.

Stappen:

Hier geeft u het aantal stappen in waaruit de cirkelvorm moet worden opgebouwd.

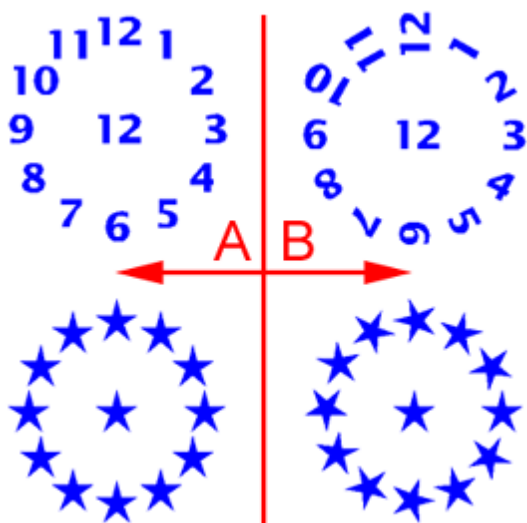
Per stap:

Door dit veld te activeren worden de velden "Eind" en "Stappen" uitgeschakeld. Het aantal wat u eerder bij "Eind" heeft ingevuld wordt aangepast bij elke wijziging in het veld "Per stap".

Draairichting:

Hier kunt u de draairichting selecteren.

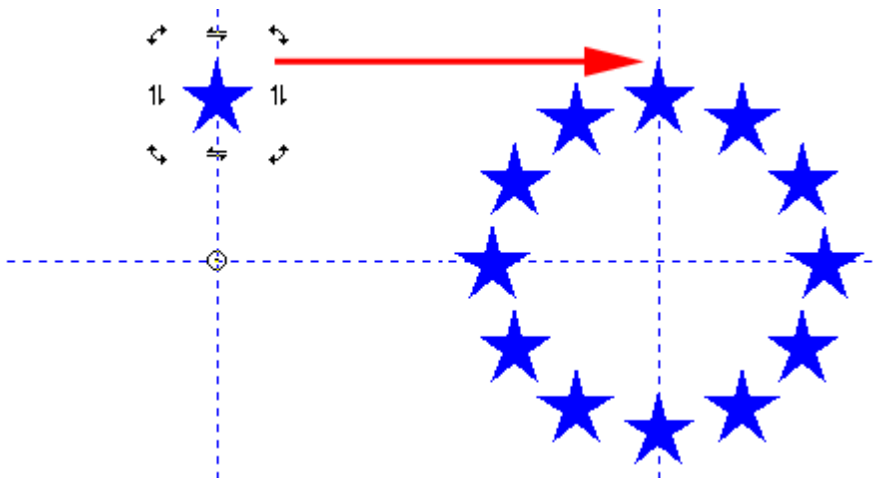
Bij "Voorwerp meedraaien" (4) kunt u aangeven of u wilt dat de as van het voorwerp bij elke kopie wordt megedraaid.



Bij "A" stond de optie "Voorwerp meedraaien" uit en bij "B" stond deze optie aan.

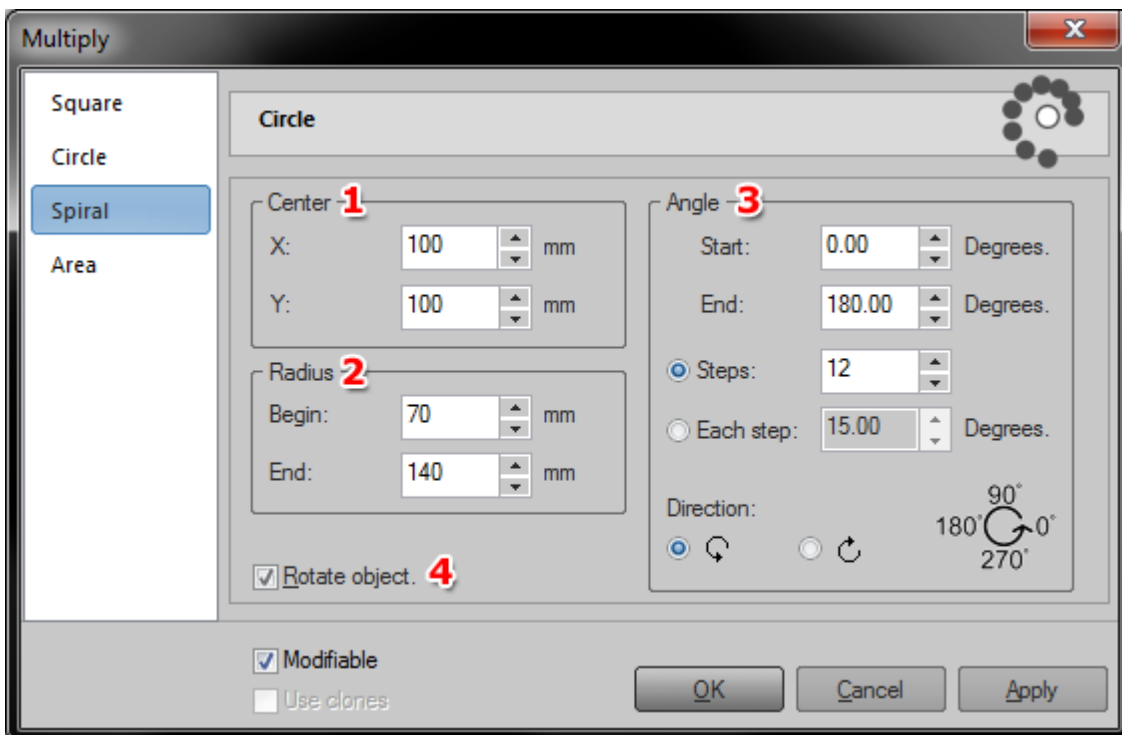
Rotatiepunt vastzetten

Wanneer u over een vast punt wilt roteren zodat het originele object niet het midden maar het begin van de rotatie en een onderdeel van de cirkelvorm is, dient u het object voor een tweede maal aan te klikken zodat u in de rotatiemode terecht komt. Daarna versleept u het rotatiecentrum naar de gewenste locatie. Pas wanneer u dit heeft gedaan opent u de dialoog. In de dialoog zijn dan enkele velden niet bewerkbaar. Aangezien u het centrum en de straal al op het werkblad heeft bepaald, kunt u deze in de dialoog niet meer beïnvloeden. Wanneer u op deze manier werkt is het originele object, in tegenstelling tot de voorafgaande methode, wel een onderdeel van de cirkelvorm.



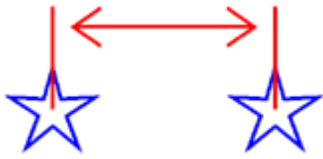
Vermenigvuldigen spiraal

Met deze opdracht kunt u meerdere kopieën in één keer aanmaken die in een spiraal geplaatst worden. Selecteer een object (of meerdere) en kies vervolgens de menu opdracht "Ordenen, Vermenigvuldigen" en vervolgens het tabblad "Spiraal".



In deze dialoog ziet men bij "Centrum" (1) het huidige centrum van het geselecteerde object. Deze velden geven de huidige locatie van het object op het werkblad weer. Onder "Straal" (2) kunt u de begin- en eindstraal van de spiraalvorm opgeven. Initieel worden hier getallen weergegeven die gebaseerd zijn op de verhoudingen van het

geselecteerde object. De stralen worden berekend vanaf het centrum van het geselecteerde object naar het centrum van de objecten na vermenigvuldigen.



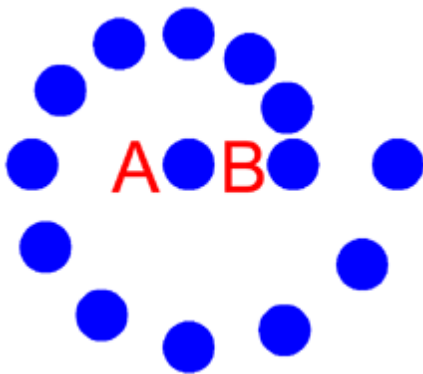
Onder "Hoeken" (3) vindt u verscheidene instelmogelijkheden.

Start:

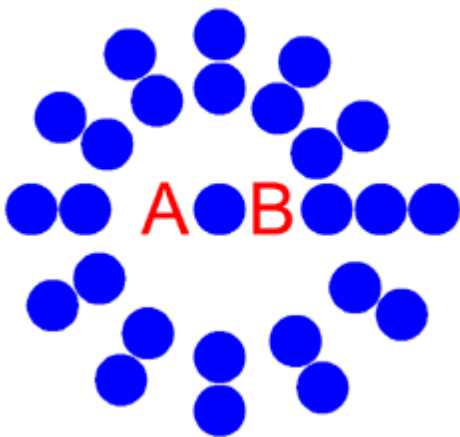
Hier geeft u het startpunt op van de spiraalvorm.

Eind:

Hier geeft u het eindpunt van de spiraalvorm op. Door bij "Start" 0 graden in te vullen, bij "Eind" 360 graden en bij "Stappen" 12, maakt u een spiraalvorm met één wending van 13 objecten met tussen elke vorm 30 graden rotatieverschil.



Door bij "Start" 0 graden in te vullen, bij "Eind" 720 graden en bij "Stappen" 24, maakt u een spiraalvorm van 25 objecten met twee windingen en tussen elke vorm 30 graden rotatieverschil.



In beide bovenstaande afbeeldingen is "A" het originele object, "B" de kopie van het object. De rest van de objecten is het aantal dat u in het veld "Stappen" opgegeven hebt. De originele vorm wordt niet meegenomen in de spiraalvorm.

Stappen:

Hier geeft u het aantal stappen in waaruit de spiraalvorm moet worden opgebouwd.

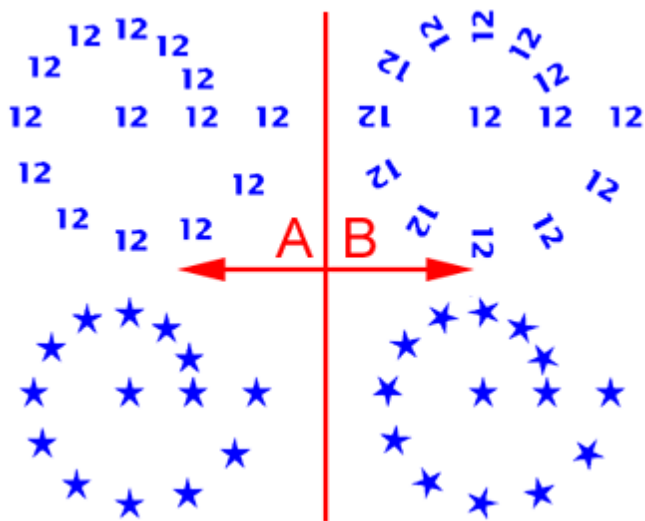
Per stap:

Door dit veld te activeren worden de velden "Eind" en "Stappen" uitgeschakeld. Het aantal wat u eerder bij "Eind" heeft ingevuld wordt aangepast bij elke wijziging in het veld "Per stap".

Draairichting:

Hier kunt u de draairichting selecteren.

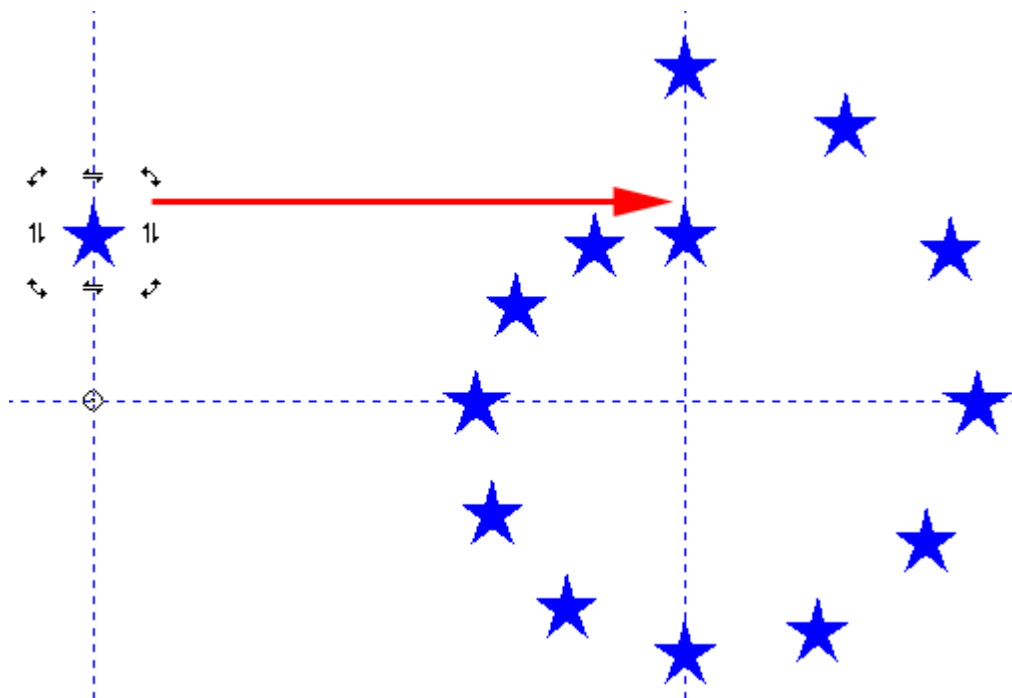
Bij "Voorwerp meedraaien" (4) kunt u aangeven of u wilt dat de as van het voorwerp bij elke kopie wordt meegedraaid.



Bij "A" stond de optie "Voorwerp meedraaien" uit en bij "B" stond deze optie aan.

Rotatiepunt vastzetten

Wanneer u over een vast punt wilt roteren zodat het originele object niet het midden maar het begin van de rotatie en een onderdeel van de spiraalvorm is, dient u het object voor een tweede maal aan te klikken zodat u in de rotatiemode terechtkomt. Daarna versleept u het rotatiecentrum naar de gewenste locatie. Pas wanneer u dit heeft gedaan opent u de dialoog. In de dialoog zijn dan enkele velden niet bewerkbaar. Aangezien u het centrum en de straal al op het werkblad heeft bepaald, kunt u deze in de dialoog niet meer beïnvloeden. Wanneer u op deze manier werkt, is het originele object in tegenstelling tot de voorafgaande methode wel een onderdeel van de spiraalvorm.

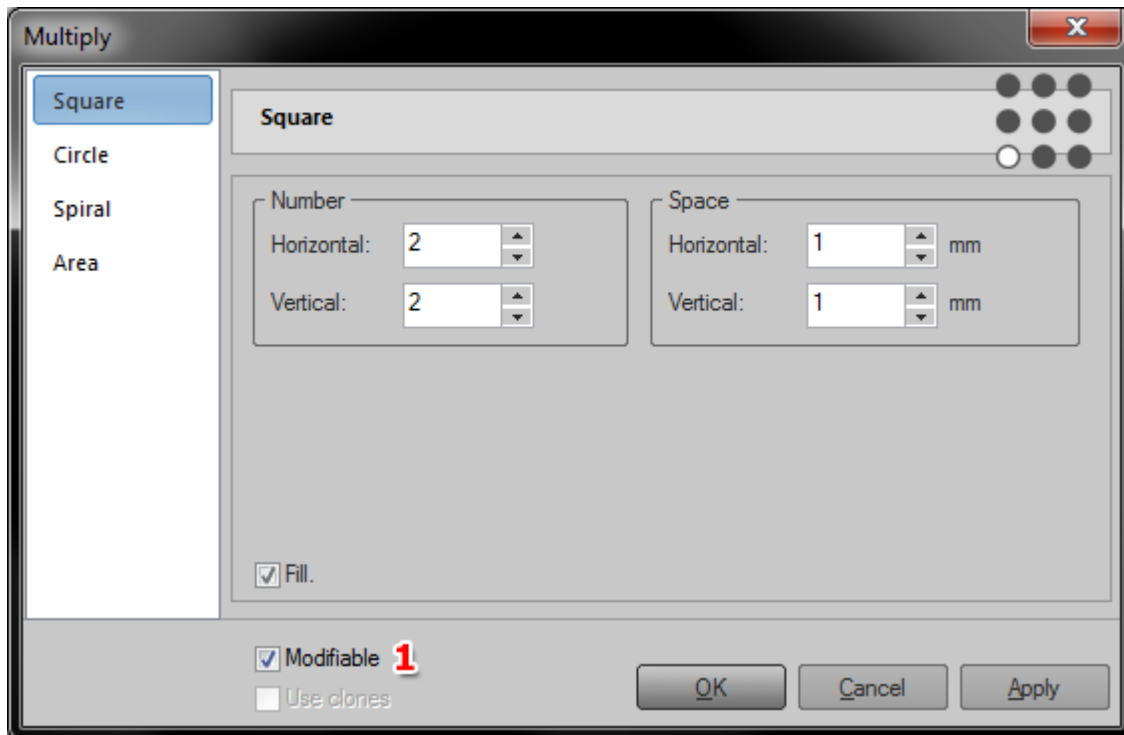


Vermenigvuldigen uitgebreid

Vanaf versie 5 is het vermenigvuldigen uitgebreid zodat dit wijzigbaar blijft, ook bekend als het zogenaamde "Step and Repeat". In EasySIGN betekent dit dat het vermenigvuldigen echt wijzigbaar is en niet alleen tijdens het toepassen. Ook na opslaan en later weer openen van het werkblad kunt u door met het sleepgereedschap aan de hendel rechtsboven te slepen het aantal kopieën wijzigen. Door de eigenschappen van het object op te vragen kunt u de rest van de instellingen zoals de tussenruimte wijzigen.

Werkwijze

Selecteer een object of objecten die u wilt vermenigvuldigen. Selecteer het menu "Ordenen, Vermenigvuldigen"



Maak uw instellingen en zorg ervoor dat de optie "Wijzigbaar" actief is en druk op "OK".



U zit nu in sleepgereedschap mode, met het sleep gereedschap kunt u de hendel rechtsboven verslepen om meer of minder kopieën aan te maken.



Wilt u de tussenruimte wijzigen, het aantal kopieën opgeven via de dialoog of iets dergelijks dan selecteer u de optie "Eigenschappen" uit het rechter muisknop menu van het object. Deze optie en werkwijze geldt voor alle vormen van het "Vermenigvuldigen".

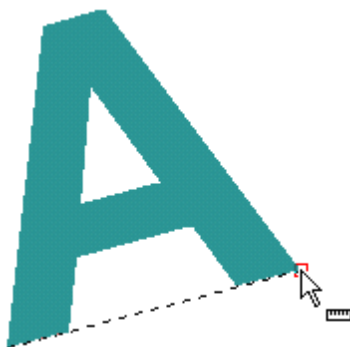
Meet/correctie-gereedschap

Hiermee kunt u afstanden en hoeken op voorwerpen opmeten en corrigeren.

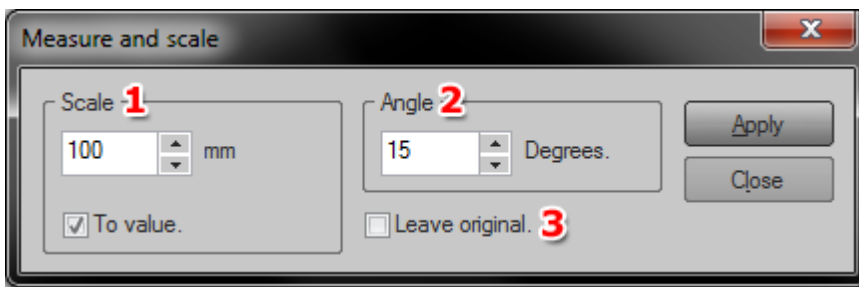
Als één of meerdere objecten aangepast moeten worden dan maakt u eerst een selectie van die object(en). Vervolgens kiest u uit het menu "Ordenen" de opdracht "Verschalen en meten".

Roteren m.b.v. het meet/correctie-gereedschap

Wanneer een object gescand en gevectoriseerd is, dan staat dit object meestal een beetje scheef op het scherm. Met behulp van het meet/correctie-gereedschap kan zo'n object gemakkelijk in één keer horizontaal gezet worden. Eerst wordt het object geselecteerd en vervolgens wordt het meet/correctie-gereedschap gekozen. Zoek nu twee punten in het object welke horizontaal moeten liggen. Er wordt dan met ingedrukte muisknop een stippellijn getrokken tussen deze twee punten.



Na het loslaten van de muis verschijnt de volgende dialoog:



Door nu bij "Hoek" (2) "0" in te vullen wordt het object meteen horizontaal gezet.

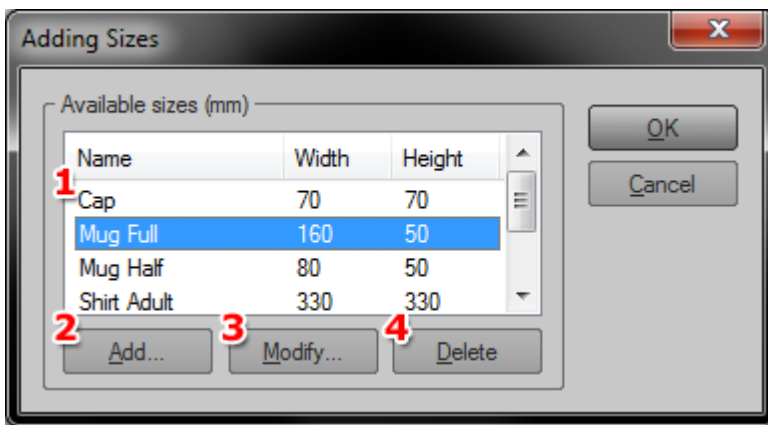


Via deze dialoog kunt u ook de schalingsfactor van objecten aanpassen (1). Dit is zeer handig wanneer u de lengte van een schuine zijde moet aanpassen. Wanneer u meerder objecten heeft geselecteerd is het vaak onmogelijk om goed te kunnen meten omdat er niet altijd de buitenste objecten exact op één lijn liggen. Om die redenen heeft EasySIGN "onzichtbare handvaten". Dit wil zeggen dat er net iets binnen de getekende handvaten punten zitten waarop een muis automatisch snapt. Deze punten geven de exacte maximale breedte en hoogte van objecten aan.

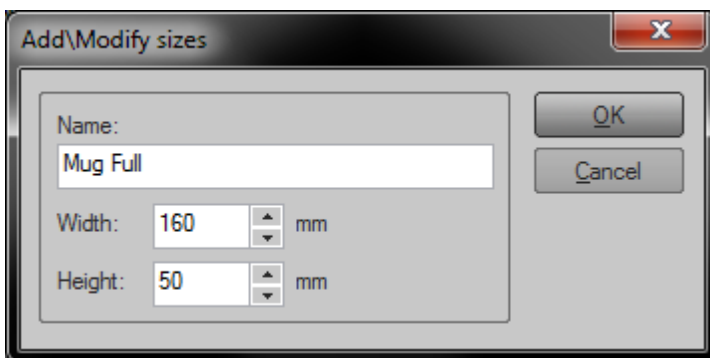


Snel schalen

U kunt in EasySIGN regelmatig gebruikte maten opslaan en daarna snel toepassen. Selecteer hiervoor het menu "Ordenen, Transformaties, Snel schalen".



- 1 De lijst met de reeds aanwezige maten.
- 2 Hiermee kunt u een maat toevoegen.



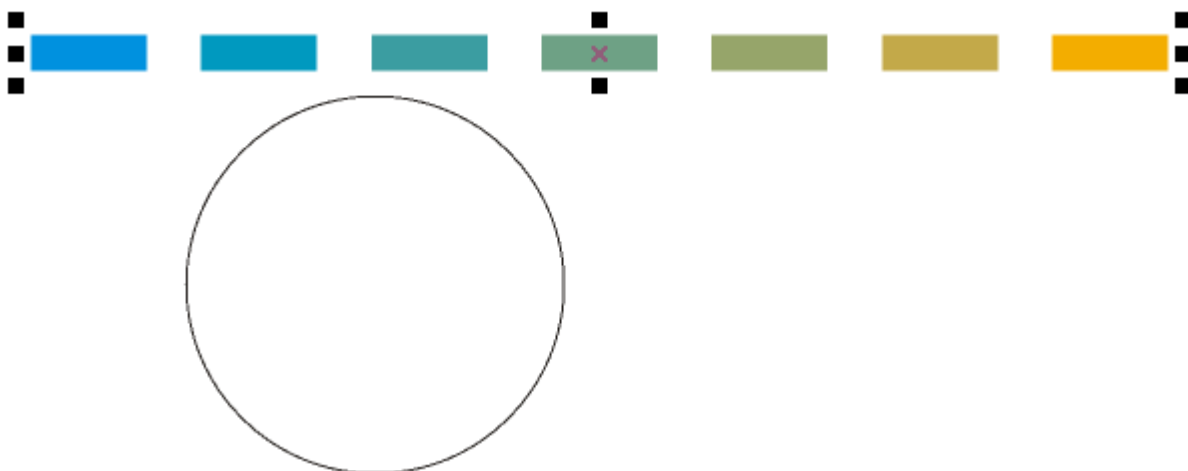
- 3 Hiermee kunt u een geselecteerde maat wijzigen.
- 4 Hiermee kunt u een geselecteerde maat verwijderen.

Het toepassen van een maat is eenvoudig, u selecteert de maat die u wilt toepassen en klikt op 'OK'.

Objecten op pad plaatsen

Het is mogelijk om elk willekeurig object (inclusief groepen, effecten en bitmaps) op een open of gesloten vectorpad te plaatsen.

Selecteer hiervoor eerst de objecten, die u op een pad wil plaatsen.



Selecteer vervolgens het menu "Ordenen, Objecten op pad plaatsen, Plaats op pad" en klik vervolgens op het pad.



Staan de objecten eenmaal op een pad, dan heeft u ook nog uit het contextmenu de optie "Draai objecten met pad".



Met de combinatie CTRL+CLICK kunt u de objecten die op een pad staan selecteren en aanpassen. Het pad zelf kunt u aanpassen door dit in de objectmanager te selecteren en vervolgens te bewerken.

Voorbeeld

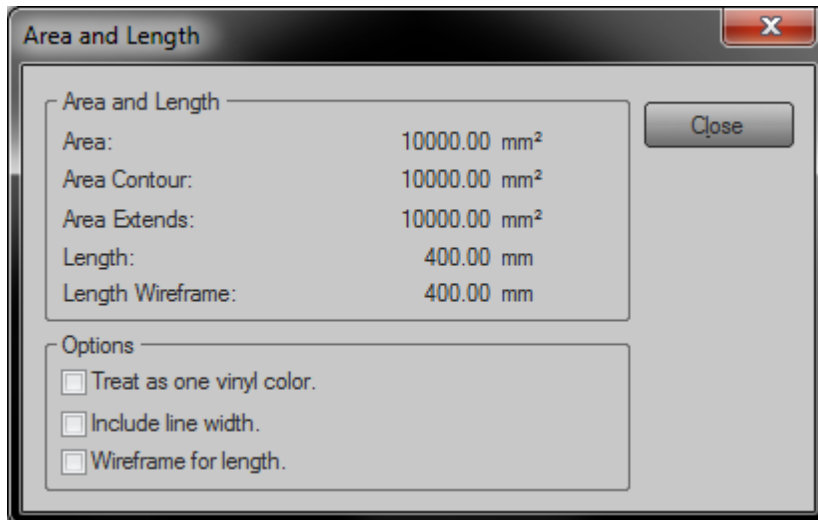


Algemene functionaliteit

Oppervlakte en lengte

Gebruik:

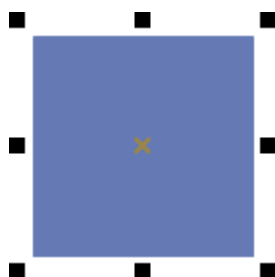
Selecteer één of meer objecten op het werkblad.
Selecteer menu : Beeld > Oppervlakte en lengte



De volgende resultaten zijn beschikbaar in deze dialoog:

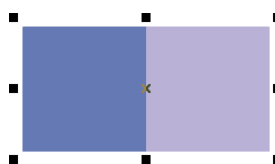
Oppervlakte

Representeert de oppervlakte van een geselecteerd object. Wanneer meer dan één object is geselecteerd zal het silhouet van de geselecteerde objecten de oppervlakte representeren.
Bekijk het volgende voorbeeld.



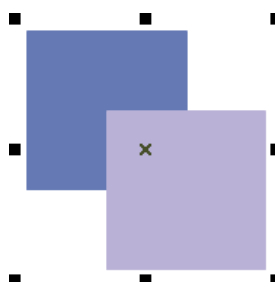
Eén object, breedte 100mm, hoogte 100mm.
Resultaat:

Area and Length	
Area:	10000.00 mm ²
Area Contour:	10000.00 mm ²
Area Extends:	10000.00 mm ²
Length:	400.00 mm
Length Wireframe:	400.00 mm



Twee objecten gelijk aan het object hierboven.
Resultaat:

Area and Length	
Area:	20000.00 mm ²
Area Contour:	20000.00 mm ²
Area Extends:	20000.00 mm ²
Length:	800.00 mm
Length Wireframe:	800.00 mm

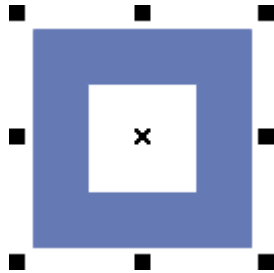


Dezelfde objecten als hierboven maar nu overlappend.
Resultaat:

Area and Length	
Area:	17500.00 mm ²
Area Contour:	17500.00 mm ²
Area Extends:	22500.00 mm ²
Length:	700.00 mm
Length Wireframe:	800.00 mm

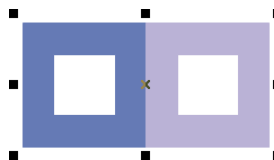
Oppervlakte contour

Representeer de oppervlakte van een object daarbij alle "gaten" negerend. Wanneer meer dan één object is geselecteerd zal de outline van de geselecteerde objecten de oppervlakte representeren. Bekijk het volgende voorbeeld.



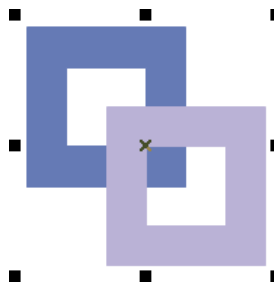
Eén object, breedte 100mm, hoogte 100mm met een gat in het midden (breedte 50mm, hoogte 50mm).
Resultaat:

Area and Length	
Area:	7500.00 mm ²
Area Contour:	10000.00 mm ²
Area Extends:	10000.00 mm ²
Length:	600.00 mm
Length Wireframe:	600.00 mm



Twee objecten gelijk aan het object hierboven.
Resultaat:

Area and Length	
Area:	15000.00 mm ²
Area Contour:	20000.00 mm ²
Area Extends:	20000.00 mm ²
Length:	1200.00 mm
Length Wireframe:	1200.00 mm

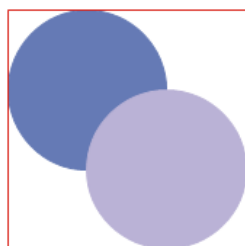


Dezelfde objecten als hierboven maar nu overlappend.
Resultaat:

Area and Length	
Area:	13750.00 mm ²
Area Contour:	17500.00 mm ²
Area Extends:	22500.00 mm ²
Length:	1100.00 mm
Length Wireframe:	1200.00 mm

Oppervlakte extensies

Representeert de oppervlakte van de extensies van het object. De extensies van een object of meerder objecten is de kleinste rechthoek welke het object(en) kan omsluiten. Bekijk het volgende voorbeeld.

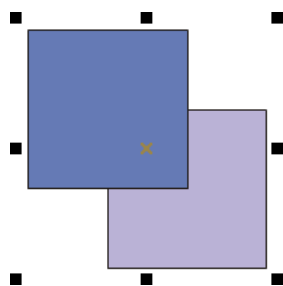


Twee objecten, de rode rechthoek representeert de selectie extensie.

Lengte

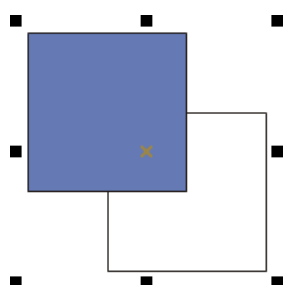
Representeert de lengte van alle zichtbare objecten wanneer u het werkblad in kleur mode bekijkt. Er wordt rekening gehouden met lagen, vullingen en stapelvolgorde wanneer de lengte wordt berekend. Deze methode zorgt ervoor dat niet zichtbare lijnen niet berekend worden.

Bekijk het volgende voorbeeld.



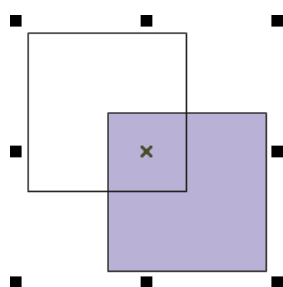
- Twee overlappende objecten, beide hebben een vulling.
Resultaat:

Area and Length	
Area:	17500.00 mm ²
Area Contour:	17500.00 mm ²
Area Extends:	22500.00 mm ²
Length:	700.00 mm
Length Wireframe:	800.00 mm



- Zelfde situatie als hierboven alleen heeft nu het onderliggende object geen vulling. Het resultaat zal hetzelfde zijn als het resultaat hierboven.

Area and Length	
Area:	17500.00 mm ²
Area Contour:	17500.00 mm ²
Area Extends:	22500.00 mm ²
Length:	700.00 mm
Length Wireframe:	800.00 mm



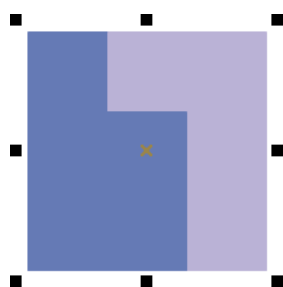
- Zelfde situatie als hierboven alleen heeft nu het overlappende object geen vulling.
Resultaat:

Area and Length	
Area:	17500.00 mm ²
Area Contour:	17500.00 mm ²
Area Extends:	22500.00 mm ²
Length:	800.00 mm
Length Wireframe:	800.00 mm

Lengte draadmodel

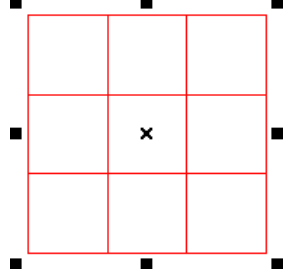
Zoals de naam al aangeeft is dit de lengte van een object(en) zoals u deze in draadmodel mode zou bekijken. Dus alle zichtbare lijnen worden in de berekening meegenomen.

Bekijk het volgende voorbeeld.



- Vier overlappende objecten welke allemaal een vulling hebben. Daar beneden dezelfde objecten maar nu weergegeven in draadmodel.
Resultaat:

Area and Length	
Area:	22500.00 mm ²
Area Contour:	22500.00 mm ²
Area Extends:	22500.00 mm ²
Length:	900.00 mm
Length Wireframe:	1600.00 mm



Opties

Behandel als één vinyl kleur

Deze optie is er ter verduidelijking en zal geen herberekening tot gevolg hebben. Deze optie verbergt de waarden van "Oppervlakte" en "Oppervlakte contour".

Inclusief lijndikte

Deze optie heeft een herberekening tot gevolg maar bevat nu ook de lijndikte.

Draadmodel voor lengte

Deze optie is er ter verduidelijking en zal geen herberekening tot gevolg hebben. Deze optie verbergt de waarde van "Lengte".

Wisselen tussen laatst geselecteerde gereedschap

Voor versie 4 van EasySIGN werd de "Tab" toets gebruikt om te wisselen tussen het laatst geselecteerde gereedschap. Dit is de "Escape" (Esc) toets geworden. Tevens vindt u altijd als eerste in het rechter muisknop menu van een object de opdracht "Vorig gereedschap" terug wat hetzelfde doet als de "Escape" toets. Ook is het niet meer nodig om eerst het selectie gereedschap te selecteren voordat men een effect op een object kan toepassen. Men kan bijvoorbeeld een rechthoek tekenen en direct daarna zonder een gereedschapswissel het gewenste effect toepassen of een bewerking op het object uitvoeren.

Rechter muisknop menu

Het gebruik van het rechter muisknop menu is verandert vanaf versie 4 van EasySIGN. Het is nu bij het creëren van objecten niet meer nodig om eerst het selectie gereedschap te selecteren voordat men bijvoorbeeld de eigenschappen kan opvragen.

Gecentreerd plakken

Wanneer men in EasySIGN een voorwerp plakt komt het op exact dezelfde plaats terecht. Dit is belangrijk en consequent, in sommige gevallen kan het echter niet gewenst zijn, bijvoorbeeld wanneer men is ingezoomd op een ander gedeelte van het werkblad dan van waar men het object heeft gekopieerd.

De opdracht "Plakken gecentreerd" (ook in het rechter muisknop menu) zorgt ervoor dat het object gecentreerd op het zichtbare gedeelte van het scherm wordt geplakt.

Kopiëren speciaal

Met deze functie kunt u het gehele werkblad of een selectie hier uit als bitmap naar het klembord kopiëren. Deze kopie kunt u vervolgens in een e-mail sjabloon plakken, een werkbeschrijving, factuur etc. Selecteer het menu "Bewerken, Kopiëren speciaal, Als bitmap naar klembord". Deze opdracht opent een dialoog waarin u de kleurreimte, afmetingen en resolutie van de bitmap kunt opgeven.

Vectorpaden in bitmaps

O.a. PSD bestanden (het eigen formaat van Photoshop™) kunnen vectorpaden bevatten. Wanneer EasySIGN dit soort bitmaps importeert, worden eventueel ingesloten vectorpaden samen met de bitmap gegroepeerd. Op de "LIBRARIES" DVD staat een folder genaamd "\BITMAP\Masked\Fonts\Chrome005\", waarin elk bitmapbestand een vectorpad heeft ingesloten. Dit ingesloten pad kunt u o.a. gebruiken als snijvorm.

Alpha kanalen in bitmaps

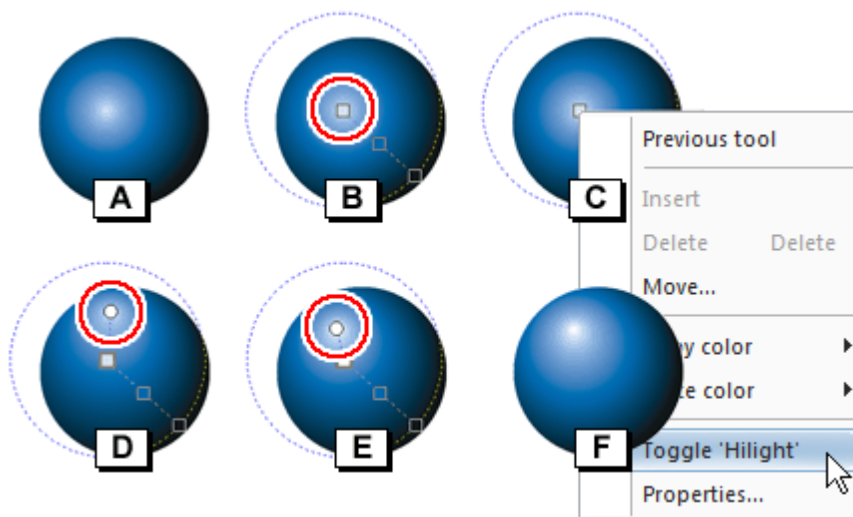
O.a. PSD, PNG en TIF bestanden kunnen naast de normale bitmapinformatie ook een alphakanaal bevatten. Dit zogenaamde alphakanaal is een grijswaardenmasker dat er voor zorgt dat EasySIGN dit soort bitmaps transparant/gemaskerd kan verwerken. Op dit moment kan EasySIGN alleen het formaat TIF als CMYK importeren samen met een alphakanaal. PSD en PNG moeten van het formaat RGB zijn. U kunt deze echter, na het importeren, converteren naar CMYK. Zie het onderdeel over transparantie voor meer informatie en hoe u hiermee om kunt gaan.

Voorbeelden in de Windows verkenner

Van elk formaat, dat EasySIGN ondersteunt, wordt in de Windows verkenner een voorbeeld getoond. Dit betekent, dat niet alleen werkbladen, maar ook Clipart en Template bestanden worden getoond.

Lichtpunt in radiale verlooptinten

Radiale verlooptinten in EasySIGN ondersteunen een zogenaamd lichtpunt.



- A** Selecteer een object en pas daar een radiaal verlooptint op toe.
- B** Selecteer het gereedschap om verlooptint-vullingen aan te passen en ga met de cursor boven het laatste knooppunt staan.
- C** Klik op de rechter muisknop en selecteer uit het context menu de optie : Zet "Hilight" aan/uit.
- D** Een knooppunt, dat de locatie van het lichtpunt aangeeft, verschijnt.
- E** Verplaats eventueel het lichtpunt.
- F** Vergelijk de verlooptint met die onder "A".

Bitmaps versmelten

Vanaf versie 5 kunt u ook bitmaps versmelten, de werkwijze is gelijk aan het versmelten van vector objecten. Ter verduidelijking vindt u hieronder een eenvoudig voorbeeld.

Beginsituatie, een bitmap en tekst.



Selecteer eerst de bitmap, dan de tekst en vervolgens het menu "Bewerken, Overvloeien, Maskeren laatst geselecteerde".



U kunt nu nog door middel van CTRL+CLICK of door het gebruik van de Object Manager de tekst en de bitmap wijzigen.



U kunt ook nog meerder versmeltingen toevoegen.



Indien uw licentie het toestaat kunt u zelfs nog effecten over zowel de versmeltingen als de bitmap plaatsen.



Open paden

Wanneer u vector bestanden (zoals bijvoorbeeld een werkblad met de extensie .AI) in EasySIGN importeert kan het voorkomen dat niet alle paden gesloten zijn waar dit wel het geval had moeten zijn. Dit komt meestal voor bij software waarvan de export naar dit bestandsformaat niet goed op orde is. Dit kan heel vervelend zijn om te

corrigeren wanneer dit pad voor pad met de hand moet gebeuren.

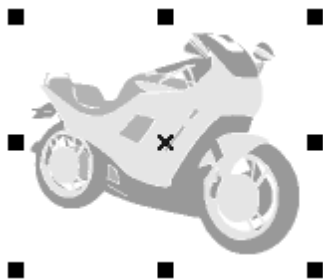
In EasySIGN zit een methode die snel is en u het meeste controle over het eindresultaat geeft.

Werkwijze

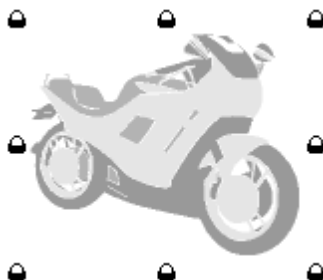
Selecteer alle objecten die u wilt controleren. Selecteer vervolgens de menu opdracht "Bewerken, Selecteer open paden". Wanneer er na deze opdracht niets meer geselecteerd is zijn alle vormen binnen de selectie al gesloten. Blijft er wel een selectie over, dan selecteert u het menu "Ordenen, Sluit open paden", deze opdracht sluit alleen de open paden in de actieve selectie. In tegenstelling tot dit automatisch tijdens de import te doen heeft u zo de volledige controle over het eindresultaat.

Objecten vergrendelen

U selecteert eerst de objecten die u wilt vergrendelen.



Vervolgens selecteert u het menu "Ordenen, Vergrendel selectie", of dezelfde opdracht uit het rechter muisknop menu). De selectie hendels van het object veranderen in kleine sloten.



Vergrendelde objecten kunnen bijvoorbeeld niet meer per ongeluk verplaatst worden. Vooral wanneer u een logo vanaf een ingescande bitmap wilt overtrekken is het eenvoudiger dit object even te vergrendelen in plaats van werken met lagen.

U kunt een object weer ontgrendelen door uit het menu "Ordenen, Ontgrendel selectie" te selecteren of de gelijknamige opdracht uit het rechter muisknop menu. U kunt ook alle vergrendelde objecten uit een werkblad in één keer ontgrendelen door de opdracht "Ordenen, Ontgrendel alle objecten" te selecteren.

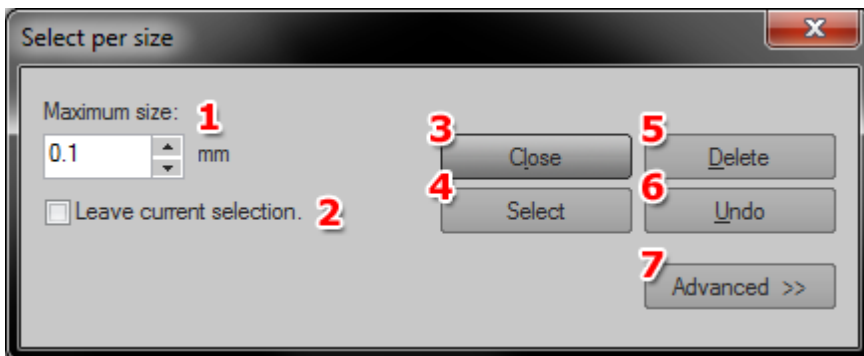
Enkele kenmerken van vergrendelde objecten.

- 1 Wanneer u vergrendelde objecten in uw werkblad heeft selecteert de opdracht "Bewerken, Alles selecteren" alleen de niet vergrendelde objecten.
- 2 Vergrendelde objecten worden wel geprint en geplot.
- 3 Vergrendelde objecten zijn niet met een selectie rechthoek te selecteren.
- 4 U kunt wel meerdere vergrendelde objecten met de Shift toets selecteren. Normale en vergrendelde objecten kunnen niet samen geselecteerd worden..
- 5 Er kunnen geen transformaties en effecten op vergrendelde objecten worden toegepast.
- 6 Aangezien vergrendelde objecten geselecteerd kunnen worden kan een opdracht als "Paskruizen rond selectie" wel uitgevoerd worden.
- 7 Alle bewerkingen op een vergrendeld object zijn ook in de Object Manager afgeblokt zodat u ook hier niet per ongeluk een ongewenste bewerking kunt uitvoeren. U heeft tenslotte niet voor niets het object vergrendeld.

Selecteren op grootte

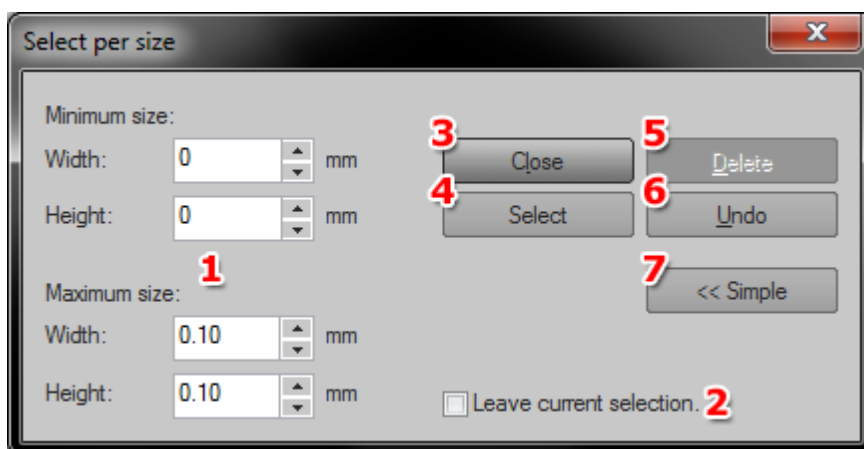
Vooral na het vectoriseren van een bitmap kunnen er objecten overblijven die te klein zijn om te plotten. Deze objecten verwijderen is een arbeidsintensief werk. Om deze redenen is er de functie "Selecteren op grootte". Deze opent een dialoog waarin u een minimale en/of een maximale grootte kunt opgeven. Het programma selecteert of verwijdert dan automatisch alle objecten die aan de ingestelde criteria voldoen.

Selecteer de opdracht "Bewerken, Selecteren per, Grootte".



De dialoog heeft twee modi, een eenvoudige (bovenstaande afbeelding) en een geavanceerde (zie verder naar beneden).

- 1 Hier kunt u de maximale grootte opgeven.
- 2 Wanneer u deze optie aanvinkt wordt een reeds aanwezig selectie meegenomen.
- 3 Sluit de dialoog
- 4 Selecteer deze knop wanneer u wilt dat alle gevonden objecten worden geselecteerd.
- 5 Selecteer deze knop wanneer u wilt dat alle gevonden objecten direct worden verwijderd.
- 6 Hiermee kunt u een "verwijder" actie direct vanuit de dialoog ongedaan maken.
- 7 Hiermee komt u in de geavanceerde mode.



- 1 Hier kunt u voor de minimale en maximale grootte een breedte en een hoogte opgeven.
- 7 Hiermee keert u terug naar de normale mode.

Selecteren achterliggende objecten

Deze functie selecteert exacte gelijke objecten die op elkaar liggen. Deze objecten kunt u visueel in geen enkele beeldschermweergave detecteren. Deze situatie kan ontstaan door meerdere malen hetzelfde object op dezelfde locatie te plakken of na het importeren van een bestand waarvan de vulling en de outline van objecten als aparte vormen worden gezien.

Selecteer hiervoor de opdracht "Bewerken, Selecteren achterliggende objecten".

Bitmaps

1 bits bitmaps

1 bits bitmaps (zwart/wit) kunnen gekleurd worden met behulp van het kleurenpalet. Deze kleuren worden in afdrucken meegenomen.



A



B



C

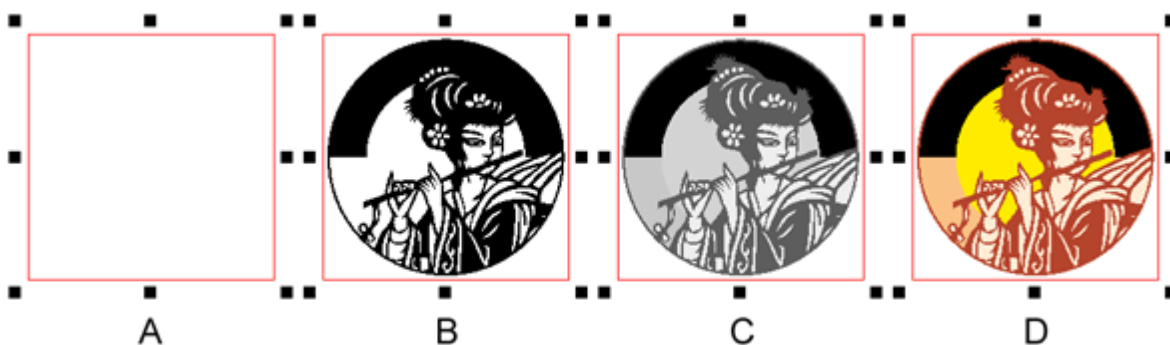
- A Originele bitmap
- B In de kleurenbalk met de linkermuisknop op de gele kleur en met de rechtermuisknop op de rode kleur van het kleurenpalet geklikt.
- C De omgekeerde volgorde van punt B.

Men kan natuurlijk ook via het kleurengereedschap voor de lijn of vulkleur een andere kleur toewijzen dan in het palet aanwezig is.

In sommige gevallen is het qua printsnelheid en opslag voordeliger om een ingescande 1 bits bitmap direct als onderdeel van een print te gebruiken in plaats van deze eerst te vectoriseren. Ook voor het vectoriseren zelf kan men een kopie van een bitmap onder de gevectoriseerde bitmap leggen als referentie en deze een contrasterende kleur geven.

Weergave bitmaps

In draadmodel mode heeft men nu de keuze uit vier verschillende manieren van afbeelden.

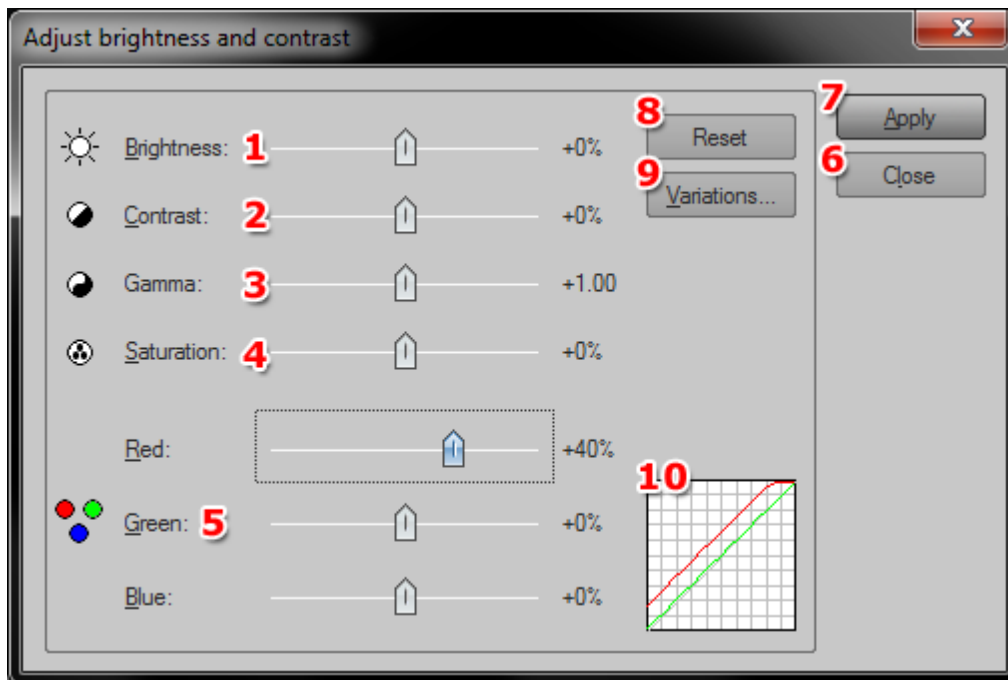


- A Begrenzing
- B Vereenvoudigde grijs tint
- C Grijs tint
- D Origineel

Men vindt deze instellingen onder het menu "Beeld, Kwaliteit".

Helderheid en contrast

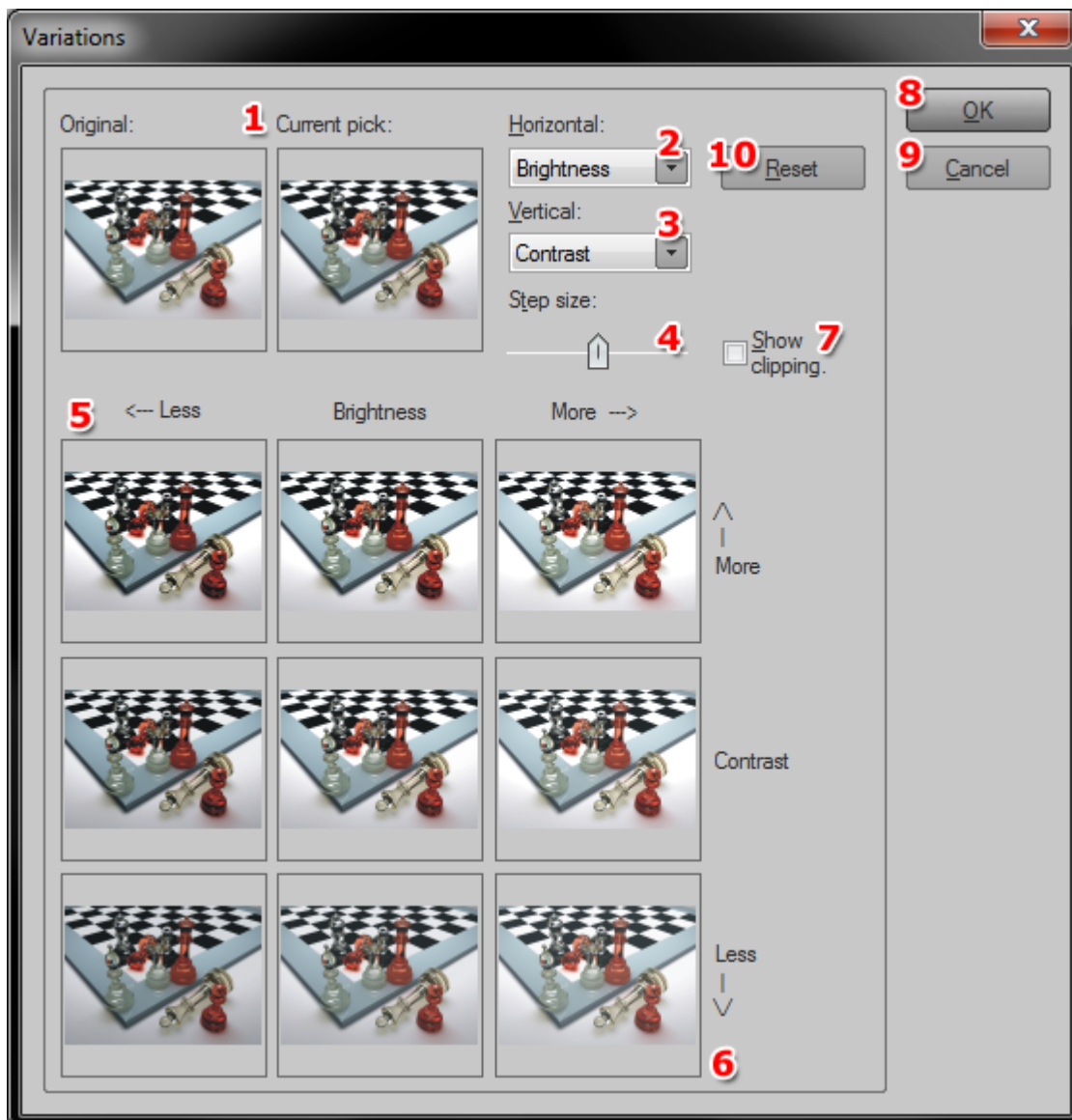
Deze methode werkt als volgt. Selecteer een bitmap en klik op de rechtermuistoets. Selecteer uit de popup de optie "Helderheid en contrast bijstellen".



- 1 Helderheid**
Hiermee werkt u de helderheid van de bitmap bij.
- 2 Contrast**
Wanneer een bitmap te vlak oogt kun u door deze waarde te vergroten het verschil tussen de donkere en lichte partijen in de bitmap bijwerken.
- 3 Gamma**
Deze schuif past de helderheid van de middentonen aan.
- 4 Verzadiging**
Verzadiging is de sterkte of zuiverheid van de kleur.
- 5 RGB instellingen**
Wanneer een bitmap te rood, te groen of te blauw oogt kunt u met de bijbehorende schuif deze waardes bijstellen.
- 6 Sluiten**
Deze knop sluit de dialoog.
- 7 Toepassen**
Deze knop past de aanpassingen in de dialoog op de bitmap toe.
- 8 Terugzetten**
Deze zet alle waarden in de dialoog terug naar de beginwaarden.
- 9 Variaties**
Deze knop opent de variatie dialoog (zie beschrijving hierna).
- 10 Grafiek**
Deze grafiek toont een weergave van de aangepaste kleurcurve.

Variaties

Met de "Variaties" kunt u de kleurbalans, het contrast, de verzadiging enz. van een bitmap visueel aanpassen.

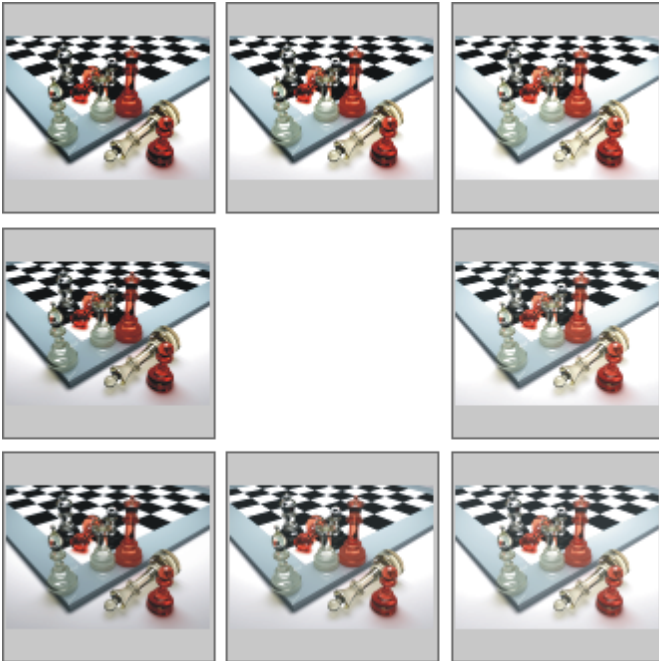


- 1 Preview (voorbeeld)**
Deze twee miniatuurafbeeldingen boven in het dialoogvenster tonen het origineel en een preview van de aangebrachte wijzigingen.
- 2 Horizontaal**
Hier kunt u kiezen welke filter mogelijkheid u horizontaal in de dialoog wilt weergeven en aanpassen.
- 3 Vertikaal**
Hier kunt u kiezen welke filter mogelijkheid u vertikaal in de dialoog wilt weergeven en aanpassen.
- 4 Stapgrootte**
Hierin kunt u instellen met welke stapgrootte u de aanpassingen wilt maken. Hoe groter deze waarde des te duidelijker zichtbaar elke verandering is.
- 5 Horizontale weergave**
Hier worden de horizontale verschuivingen weergegeven.
- 6 Verticale weergave**
Hier worden de verticale verschuivingen weergegeven.
- 7 Toon begrenzing**
Schakel deze optie in als u een preview wilt zien van de gebieden in de afbeelding die bij toepassing van een wijziging kleurverlies zullen opleveren.
- 8 OK**
Deze knop brengt alle wijzigingen naar de originele bitmap over en sluit de dialoog.
- 9 Annuleren**
Deze knop sluit de dialoog zonder eventuele aanpassingen door te voeren.
- 10 Terugzetten**

Deze knop herstelt alle gemaakte instellingen.

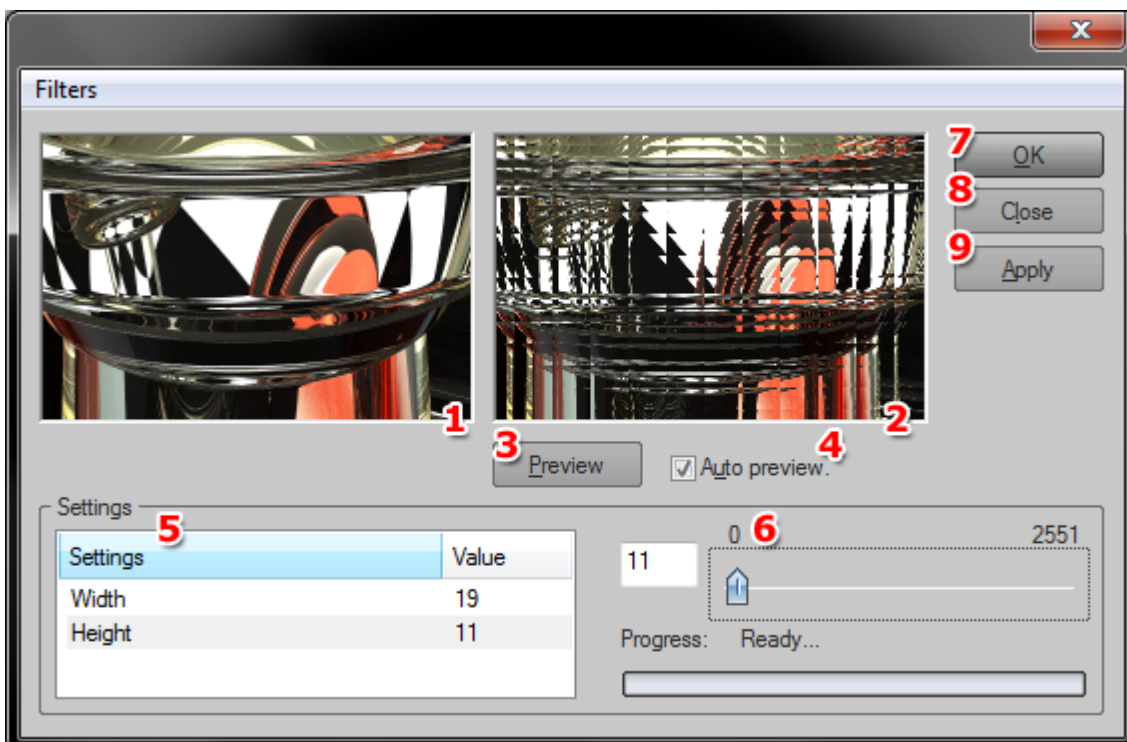
Werkwijze

Stel u heeft bij "Horizontaal" gekozen voor "Brightness (Helderheid)" en bij "Vertikaal" voor "Contrast". Om een aanpassing in gang te zetten hoeft u niets meer te doen dan op telkens op één van de onderstaande miniaturafbeeldingen te klikken.



Speciale effecten

Op elke geïmporteerde of ingescande bitmap kunt u ook speciale effecten toepassen. Activeer het rechtermuisknop menu van een bitmap en selecteer de optie "Speciale effecten", er zal een vervolgmenu verschijnen waaruit u een keus kunt maken uit de beschikbare speciale effecten.

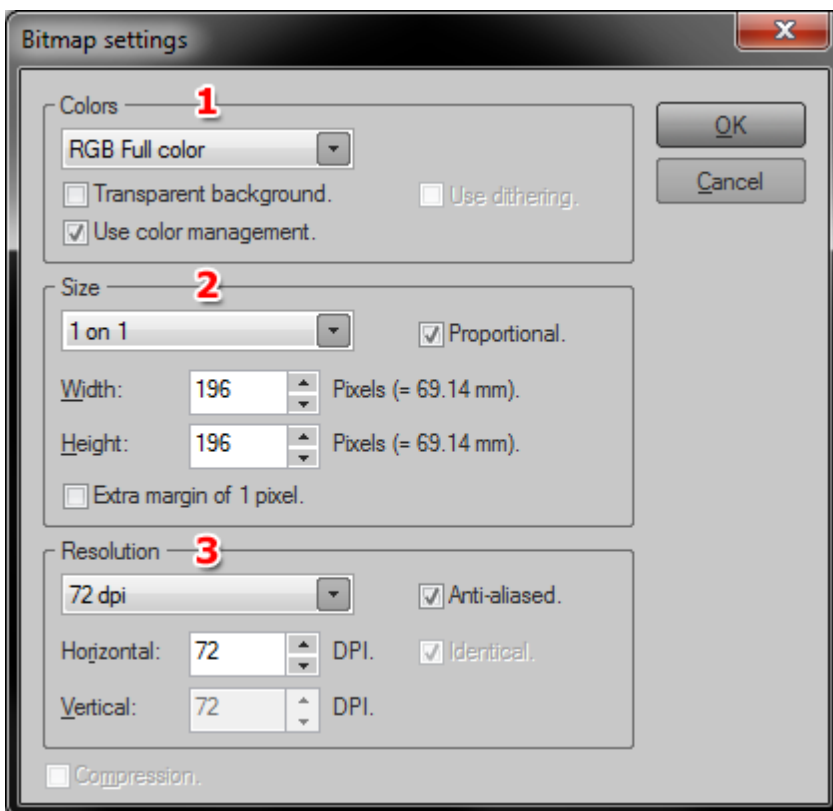


In de speciale effecten dialoog vind u de volgende mogelijkheden.

- 1 Het linkervenster toont altijd het origineel. Wanneer u met de muis boven dit venster komt zal de muis aanwijzer veranderen in een "Sleepehandje", u kunt dan de afbeelding binnen dit venster verschuiven om andere delen van de bitmap te bekijken.
- 2 Het preview (voorbeeld) venster.
- 3 Deze knop forceert het voorbeeld.
- 4 "Automatisch voorbeeld", wanneer deze optie aanstaat zal elke aanpassing in de dialoog direct getoond worden.
- 5 Met deze schuif of door in het vakje ernaast een waarde te typen kunt u het effect op het origineel vergroten of verkleinen.
- 6 "Voortgang", hier wordt de voortgang van de toepassing van het effect getoond.
- 7 "Ok", deze knop past alle gemaakte instellingen toe op de bitmap en sluit de dialoog.
- 8 "Sluiten", deze knop sluit de dialoog.
- 9 "Toepassen", deze knop past alle gemaakte instellingen toe op de bitmap.

Objecten omzetten naar bitmap

Een directe en eenvoudige manier om elke selectie uit een werkblad naar een bitmap om te zetten. Selecteer hiervoor de objecten die u wilt omzetten en vervolgens de opdracht "Bewerken, Omzetten naar, Bitmap".



- 1 Hier kunt u de kleurenruimte bepalen zoals RGB, Monochroom, Zwart Wit etc.
- 2 Hier kunt u de afmetingen bepalen.
- 3 Hier kunt u de resolutie bepalen.

Na het toepassen zal de selectie op het werkblad worden omgezet naar een bitmap.

Bitmap modus

U kunt met deze opdracht de kleurenruimte van een bitmap wijzigen. Selecteer hiervoor een bitmap in het werkblad en vervolgens de opdracht "Bitmap, Modus" en de kleurenruimte waarin u de bitmap wilt wijzigen. U kunt zo bijvoorbeeld een CMYK bitmap naar RGB omzetten, of een RGB naar een grijswaarde enz.

Werken met lagen

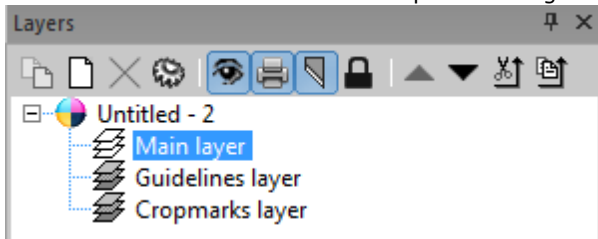
Wat is een laag?

Wanneer u een nieuw document opent ziet u een witte achtergrond met daarop een begrenzing die een werkblad voorstelt. Op dit werkblad importeert u bijvoorbeeld verscheidene bitmaps. Hiermee gaat u een ontwerp of compositie maken. Gaat u nu met enkele tientallen bitmaps aan de slag kan het gebruik van lagen u tijd en ergenis besparen.

Stel u bent aan het werken met plus minus 60 bitmaps, ondanks de snelheid van het programma kost de scherm opbouw van een bitmap tijd. Wanneer u van lagen gebruikt maakt kunt u gedeeltes van uw compositie verbergen voor een snellere schermopbouw.

Opzetten van lagen

Selecteer uit het menu "Beeld" de opdracht "Lagen".



In de lagen dialoog vindt u altijd bij een eerste gebruik de standaard lagen terug. Deze lagen zijn niet te verwijderen. De namen van deze lagen zijn als volgt:

- 1 Hoofdlaag
- 2 Hulplijnenlaag
- 3 Paskruizenlaag

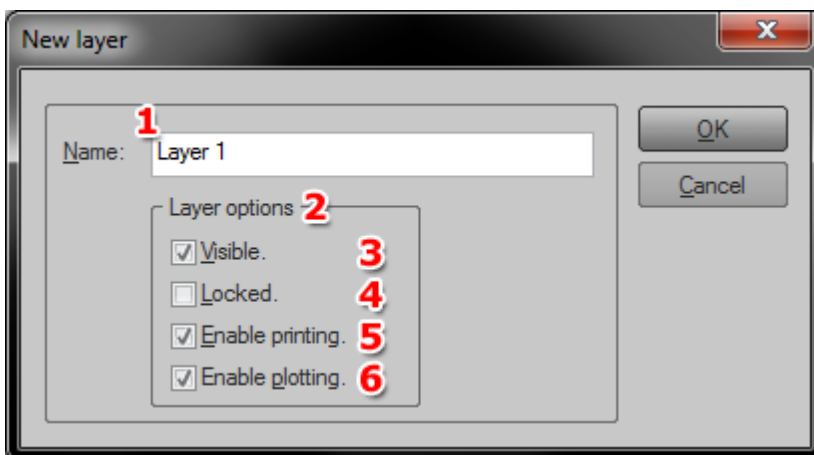
De hoofdlaag staat altijd geselecteerd en geactiveerd bij het openen van de dialoog. De hulplijnenlaag en paskruizenlaag kunt u wel selecteren, van niveau veranderen en er alle ander laagbewerkingen op uitvoeren, maar u kunt ze niet de actieve laag maken.

Knop

Functie



Opent een dialoog waarmee u een nieuwe laag kunt toevoegen.



In deze dialoog heeft u de volgende instelmogelijkheden.

Naam (1)

Vul hier de naam in die u aan de laag wilt geven. Geef hier een voor u herkenbare naam op.

Laag opties (2)

Zichtbaar (3)

Bepaalt of de laag wordt getoond of niet.

Vergrendeld (4)

Geen enkel object op de laag is na het vergrendelen meer te verplaatsen of te bewerken.

Te printen (5)

Deze optie bepaalt of de laag mag worden geprint.

Te plotten (6)

Deze optie bepaalt of de laag mag worden geplot.



Opent een dialoog waarmee u de eigenschappen van de geselecteerde laag kunt instellen.



Geselecteerde laag verwijderen.



Geselecteerde laag een niveau omhoog brengen.



Geselecteerde laag een niveau omlaag brengen.



Geselecteerde objecten van de ene laag verplaatsen naar de laag die in de dialoog geselecteerd is.

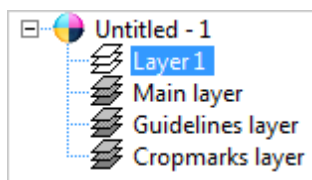


Geselecteerde objecten van de ene laag kopiëren naar de laag die in de dialoog geselecteerd is.

Welke status kan een laag hebben?

De volgende illustraties verklaren wat de status van een laag kan zijn.

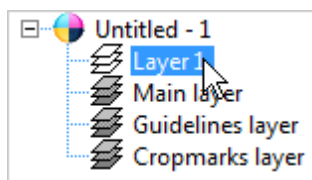
Geselecteerd



Wanneer een laag is geselecteerd kunt u met gebruik van de knoppen in de dialoog bewerkingen op de eigenschappen van de laag uitvoeren.

Een laag wordt geselecteerd door er op te klikken.

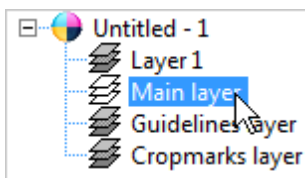
Actief



Actief wil zeggen dat wanneer u bijvoorbeeld een illustratie importeert deze op de actieve laag zal worden geplaatst. Een actieve laag wordt aangegeven door een teken voor de naam van de laag.

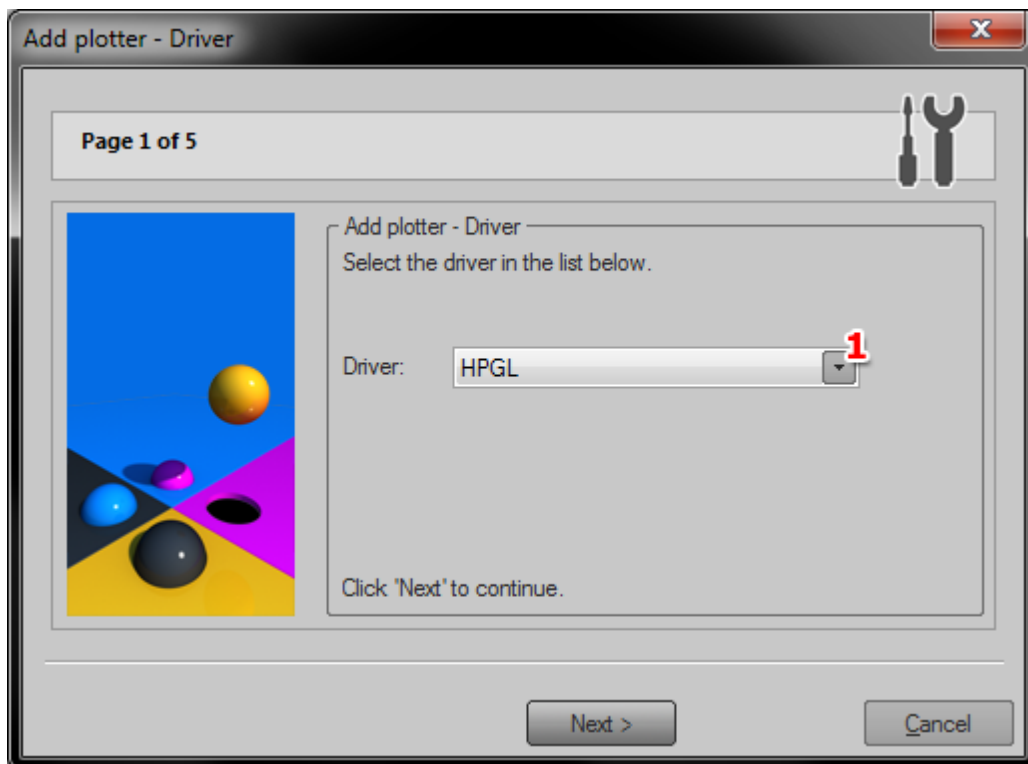
Een laag wordt geactiveerd door er dubbel op te klikken.

Actief en geselecteerd

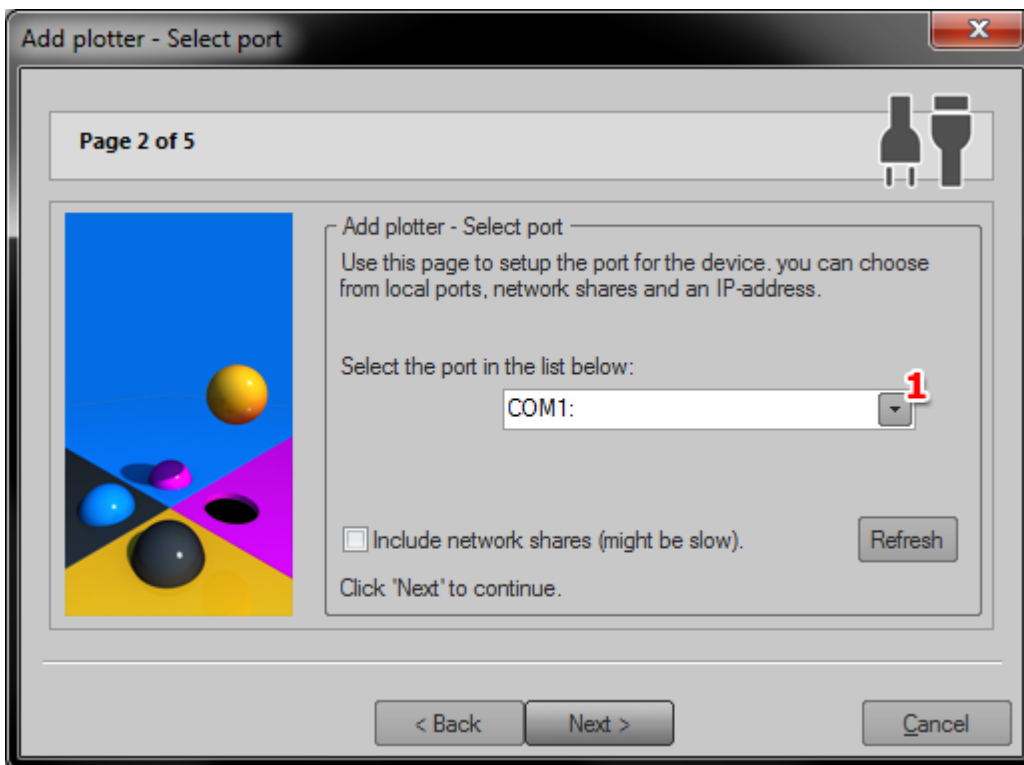


Plotters toevoegen

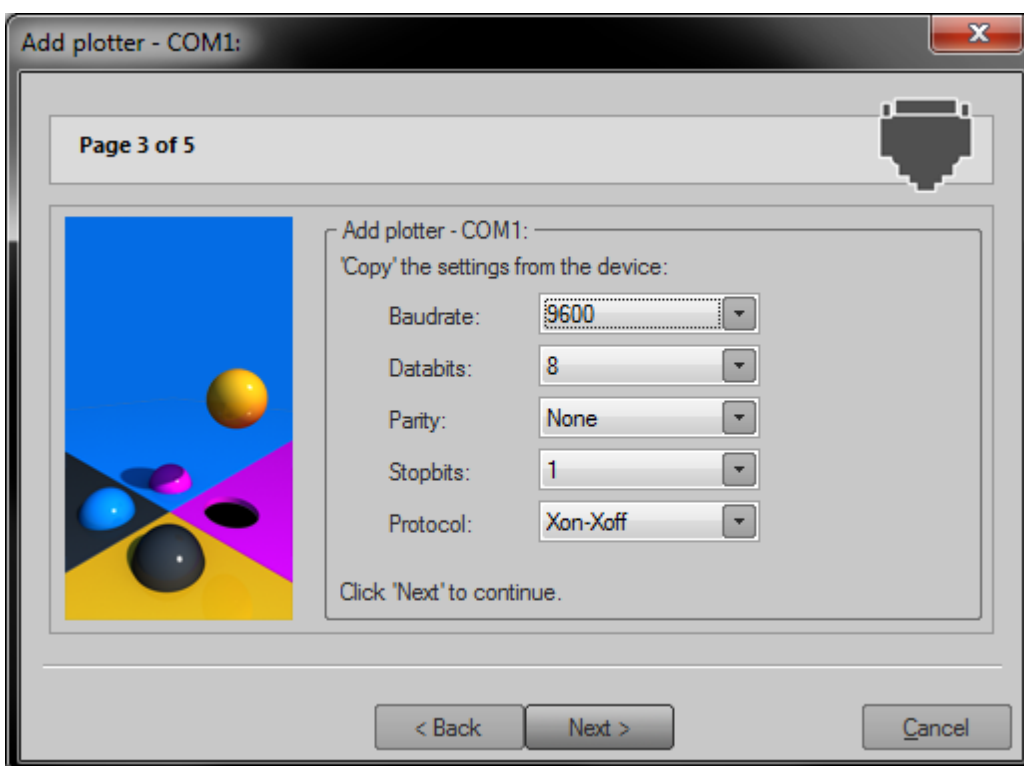
Om een plotter toe te voegen kies het menu 'Bestand > Apparaat Instellingen > Wizard Plotter toevoegen'.



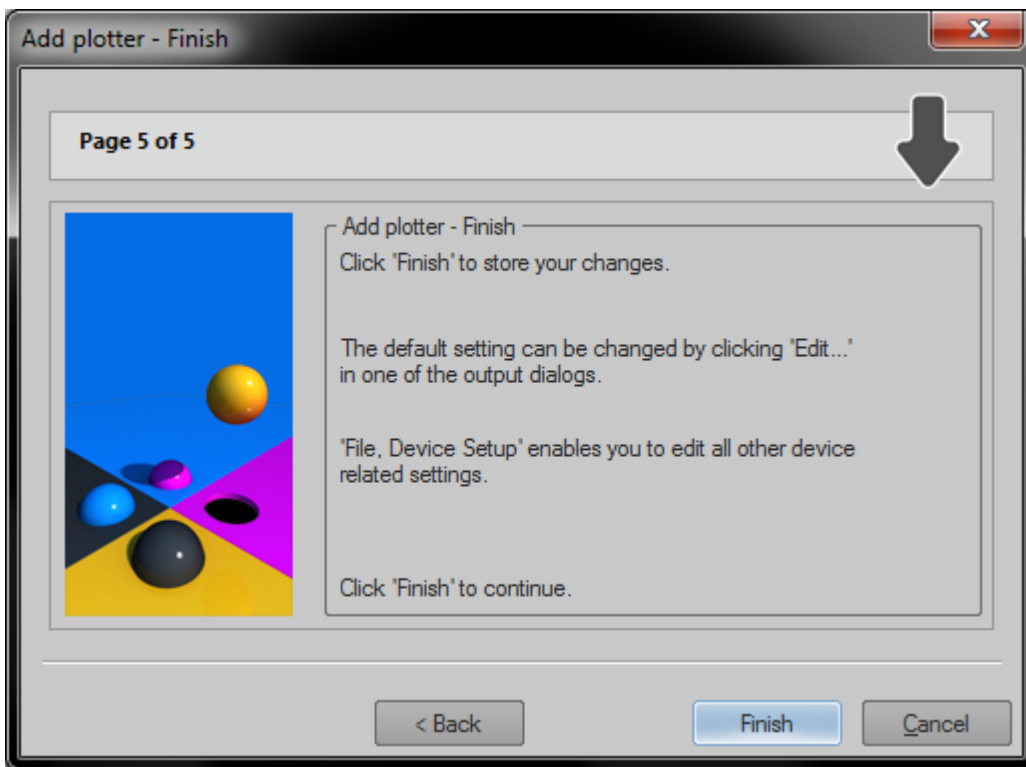
Selecteer uit de combo box voor drivers (**1**) het door u gewenste apparaat. Klik op 'Volgende'.



Selecteer uit de combo box voor poorten (1) de poort waar uw apparaat op aangesloten is. Klik op 'Volgende'.



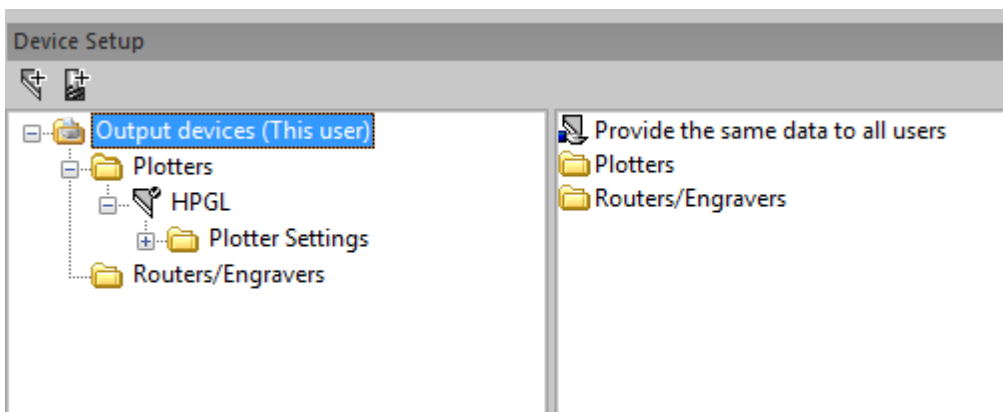
Hoe deze pagina er uit ziet is afhankelijk van het type poort wat u op de vorige pagina heeft gekozen. Maak op deze pagina de instellingen aan de hand van de handleiding die bij uw apparaat is meegeleverd. Klik op 'Volgende'.



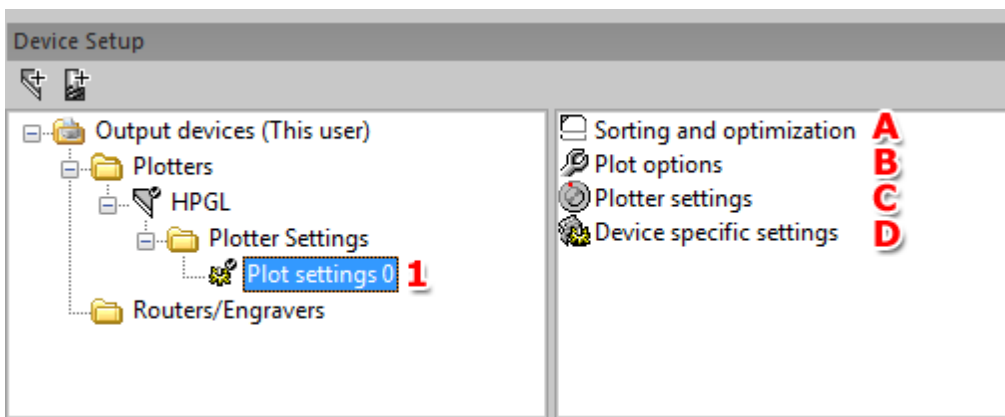
Om de installatie van uw apparaat te voltooien klik op de knop 'Voltooien'.

Plotter instellingen

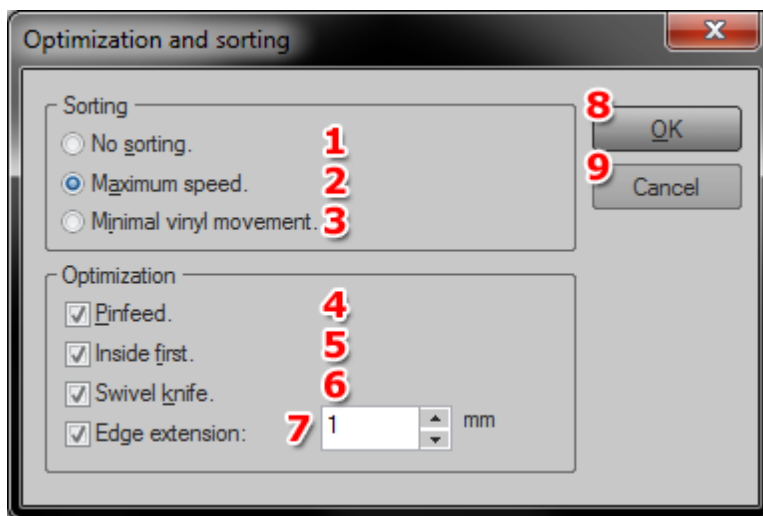
Selecteer het menu 'Bestand > Apparaat Instellingen > Openen...'. Het volgende venster wordt dan zichtbaar.



Open aan de linkerzijde de folder 'Plotter Instellingen' en klik op 'Plotter Instellingen 0'. Aan de rechterzijde worden de verschillende instellingen zichtbaar.

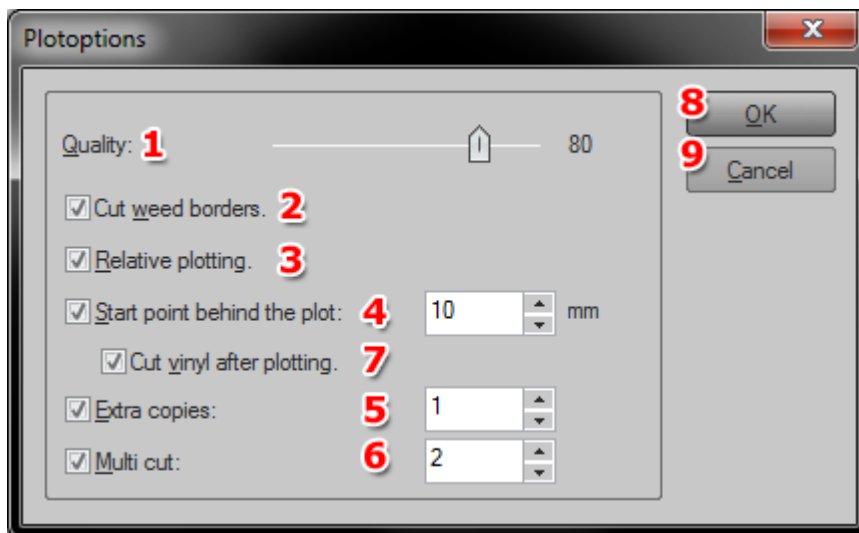


A Sorteren en optimalisatie



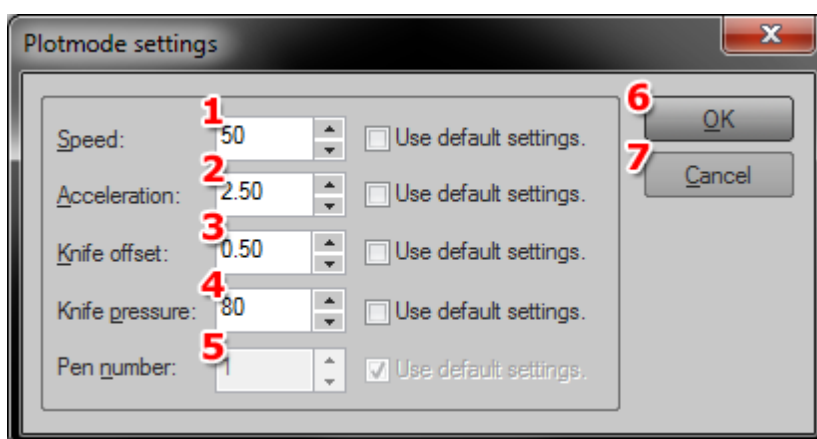
- 1 Niet sorteren
Het ontwerp wordt geplot in de volgorde waar deze in getekend is.
- 2 Snelheid
De verschillende voorwerpen worden op een dusdanige manier gesorteerd dat ze zo snel mogelijk geplot kunnen worden.
- 3 Vinyl transport
De data wordt dusdanig gesorteerd dat er zo min mogelijk vinyl beweging plaatsvindt tijdens het plotten. Dit bevordert de plotnauwkeurigheid maar gaat ten koste van de snelheid.
- 4 Pinfeed
Wanneer men een plotter met pinfeed heeft houdt EasySIGN rekening met de onnauwkeurigheid van de pinfeed.
- 5 Binnenkant eerst
Van een gecombineerd object, bijvoorbeeld de letter "O" wordt eerst de binnenkant gesneden. Dit heeft twee voordelen, het verhoogt de plotkwaliteit bij kleine letters en het is essentieel voor frezen waarbij de vormen loskomen.
- 6 Zwenkmes
De vormen worden dusdanig gesorteerd dat er minimale beschadigingen en onnauwkeurigheden optreden als gevolg van het in de folie richten van het zwenkmes.
- 7 Vormen doorsnijden
Een gesloten vorm wordt op een instelbare afstand doorgesneden over het beging. Dit vereenvoudigt het strippen van de folie.
- 8 OK
Past de gemaakte instellingen toe en sluit de dialoog.
- 9 Annuleren
Sluit de dialoog zonder gemaakte instellingen toe te passen.

B Plotopties



- 1 Kwaliteit
De snij nauwkeurigheid op bogen. Een hogere nauwkeurigheid gaat uiteraard ten koste van de snelheid ("kwaliteit 80" is meestal de beste keuze).
- 2 Pelkaders snijden
Wanneer u pelkaders in uw werkblad gebruikt kunt u hier opgeven of u die standaard wilt plotten of niet.
- 3 Relatief plotten
Plaats automatisch al de te plotten objecten op het nulpunt van de plotter.
- 4 Startpunt achter de plot
Deze optie zorgt ervoor dat de plotter na elke opdracht met de pen achter het geplotte gedeelte gaat staan. U kunt hier ook de waarde voor de afstand ingeven. Deze optie is niet op iedere plotter mogelijk.
- 5 Extra kopieën
Hier kunt u activeren of u extra kopieën bij elke plot wilt en hoeveel dit er moeten zijn.
- 6 Meerdere malen snijden
Hier kunt u activeren of het programma elke snijlijn meerdere malen moet gebruiken en het aantal keren daarvan. Deze optie kunt u gebruiken voor zware materialen die normaal niet in een keer doorgesneden kunnen worden.
- 7 Na plotten folie doorsnijden
Deze optie zorgt ervoor dat de plotter na elke opdracht het materiaal van de rol afsnijdt. Deze optie is alleen beschikbaar wanneer uw plotter dit ondersteunt.
- 8 OK
Past de gemaakte instellingen toe en sluit de dialoog.
- 9 Annuleren
Sluit de dialoog zonder gemaakte instellingen toe te passen.

C Plotter instellingen



- 1 Snelheid
Hiermee kunt u de snelheid van de plotter instellen. Dit heeft vooral invloed op lange rechte lijnen.
- 2 Acceleratie
De versnelling van uw plotter. Dit bepaald de snelheid in bochten.
- 3 Mes offset
Dit is een instelling voor een zwenkmes plotter, u stelt hier de hartafstand van het zwenkmes in.
- 4 Mes druk
De druk die uw plotter uitoefent op het materiaal.

- 5 Pennummer
Als uw plotter meerdere pennen of messen ondersteund kunt u hier een keuze maken uit het aanbod.
- 6 OK
Past de gemaakte instellingen toe en sluit de dialoog.
- 7 Annuleren
Sluit de dialoog zonder gemaakte instellingen toe te passen.

D Apparaat Specifiek

Hoe deze dialoog er uit ziet is afhankelijk van de gekozen plotter driver.

De meeste plotters ondersteunen niet alle hier genoemde instellingen. Als een bepaalde instelling grijs is heeft uw plotter geen ondersteuning voor die functie. Het kan mogelijk zijn dat u de desbetreffende waarde op de plotter zelf kunt instellen. Zie hiervoor de handleiding van uw plotter.

Als u het vinkje "Standaard instellingen" verwijderd, wordt de standaard instelling van de plotter gebruikt.

CMS (Color Management System)

CMS Algemeen

EasySIGN wordt geleverd met een geavanceerd CMS (Color Management System). Na de installatie van EasySIGN is CMS standaard geactiveerd.

Wat is CMS?

Bij het werken met kleur is een onderling consistente kleurweergave tussen verschillende apparaten zoals beeldscherm en uitvoerapparaat essentieel. Deze apparaten moeten kleurinformatie onderling zodanig kunnen uitwisselen dat een voorspelbaar eindresultaat kan ontstaan.

Kleur is subjectief, en zeker voor het menselijke oog. Alle apparaten binnen een productieproces hebben een ander kleurenbereik. Het kan voorkomen dat uw monitor een kleur kan weergeven die uw printer niet kan reproduceren. CMS zorgt ervoor dat uw monitor zoveel mogelijk alleen de kleuren weergeeft die uw printer kan reproduceren.

Het kleurenbereik waarbinnen een apparaat kan produceren heet, een kleurengamut. Een monitor heeft een ander kleurengamut dan kan worden gereproduceerd door het kleurengamut van een printer. Dit houdt in dat een werkblad kleuren kan bevatten die op het beeldscherm correct overkomen maar niet op de uitvoer reproduceerbaar zijn. Een ander probleem is dat zelfs het kleurengamut van bijvoorbeeld apparaten onderling afwijkt en dat dit zelfs voorkomt bij apparaten van soortgelijke modellen en dezelfde fabrikant. Nauwkeurige overdracht van kleuren is dus alleen mogelijk wanneer men rekening houdt met de verschillen in kleurengamut van alle apparaten die u gebruikt.

Het gebruik van CMS minimaliseert de verschillen tussen de apparaten in een productieproces.

Wat is een profiel?

Een profiel is een bestand wat de kleuruitvoerende kenmerken van een uitvoerapparaat zoals een groot formaat kleurenprinter beschrijft. Kleurenprofielen zijn meestal van het bestandsformaat .ICC (International Color Consortium) of .ICM (Image Color Matching). EasySIGN ondersteunt beide formaten plus een eigen intern formaat wat naadloos op .ICC en .ICM profielen aansluit. Met dit interne profiel formaat kunt u correcties op bestaande .ICC en .ICM profielen uitvoeren daar waar u anders zeer kostbare software voor zou moeten aanschaffen.

Hoe installeer ik een profiel?

Wanneer u een profiel wat door derden is aangeleverd wilt gebruiken kunt u dit profiel kopiëren naar de "\\EasySIGN\\Shared\\Profiles\\" folder. Profielen met de extensie .ICC kunnen in Windows geïnstalleerd worden (beschikbaar maken voor alle pakketten die profielen ondersteunen) door in de Explorer uit het context menu van het bestand de opdracht "Profiel installeren" te kiezen.

Wat is "Rendering intentie"?

Met de "Rendering intentie" geeft u de methode aan die het kleurenbeheer van EasySIGN moet gebruiken bij het converteren van kleuren tussen de kleurenruimten die verschillende gamuts hebben. Het grootste probleem hierbij is wat er moet gebeuren met kleuren die bijvoorbeeld wel op uw beeldscherm weergegeven kunnen worden maar die uw printer niet kan reproduceren. U heeft de keuze uit vier verschillende methoden.

1 Perceptual

Alle kleuren binnen een kleurengamut worden geschaald naar een andere kleurengamut waarbij de onderlinge relatie tussen kleuren bewaard blijft. Deze methode is het beste voor gescande en/of geïmporteerde bitmap afbeeldingen.

2 Relative colorimetric

Hiermee worden kleuren die in beide kleurengamuts passen ongemoeid gelaten. Kleuren die echter buiten het gamut van het uitvoerapparaat (printer) vallen worden zo dicht mogelijk aan de kleuren van het invoer apparaat aangepast (monitor). Van de kleuren die buiten het gamut van het uitvoer apparaat vallen worden de helderheid en kleur aangepast ten koste van de verzadiging.

3 Saturation

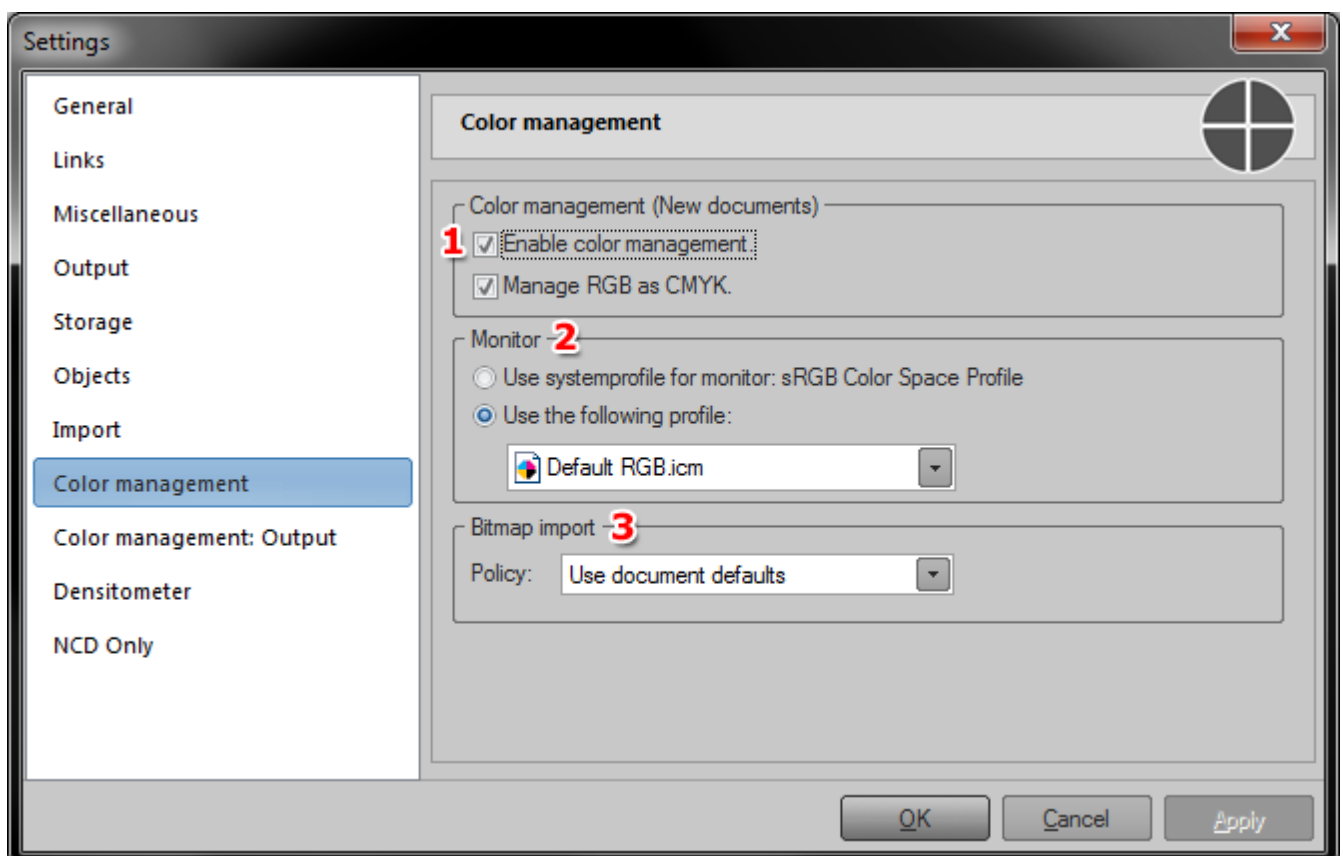
Hiermee worden kleuren die binnen het kleurengamut van het uitvoerapparaat vallen niet aangepast en van kleuren die hierbuiten vallen wordt de verzadiging benadrukt. Dit kan een aanzienlijke verschuiving veroorzaken in kleuren die buiten het gamut van het uitvoerapparaat liggen.

4 Absolute colorimetric

Hiermee worden kleuren die binnen het kleurengamut van het uitvoerapparaat vallen niet aangepast en kleuren die hierbuiten vallen worden begrensd. Van de kleuren die buiten het gamut van het uitvoer apparaat vallen wordt het gamut aangepast ten koste van de verzadiging van de kleuren. Deze methode wordt het meest gebruikt wanneer de overeenkomst tussen opgegeven kleurenwaarden en uitvoer zo nauwkeurig mogelijk dient te zijn.

Algemene instellingen

Selecteer het menu "Bestand, Algemene Instellingen" en vervolgens het tabblad "Kleurbeheer".

**1 Kleurenbeheer inschakelen**

Hiermee kunt u instellen of elk nieuw werkblad gebruik moet maken van kleurenbeheer of niet.

2 Monitor

Hier kunt u selecteren of EasySIGN het systeem kleurenprofiel (ingesteld in Windows) voor de monitor moet gebruiken of een door u opgegeven monitor profiel.

3 Bitmap import/Beleid

Hier kunt u instellen hoe een bitmap zich in verband met kleurenbeheer moet gedragen bij het importeren.

Vraag aan gebruiker

Bij elke bitmap import vraagt EasySIGN u naar de gewenste actie.

Geen kleurenbeheer

Bij het importeren wordt ingesteld dat de bitmap geen kleurenbeheer gebruikt, zelfs niet als de bitmap een ingesloten profiel heeft.

Gebruik document instellingen

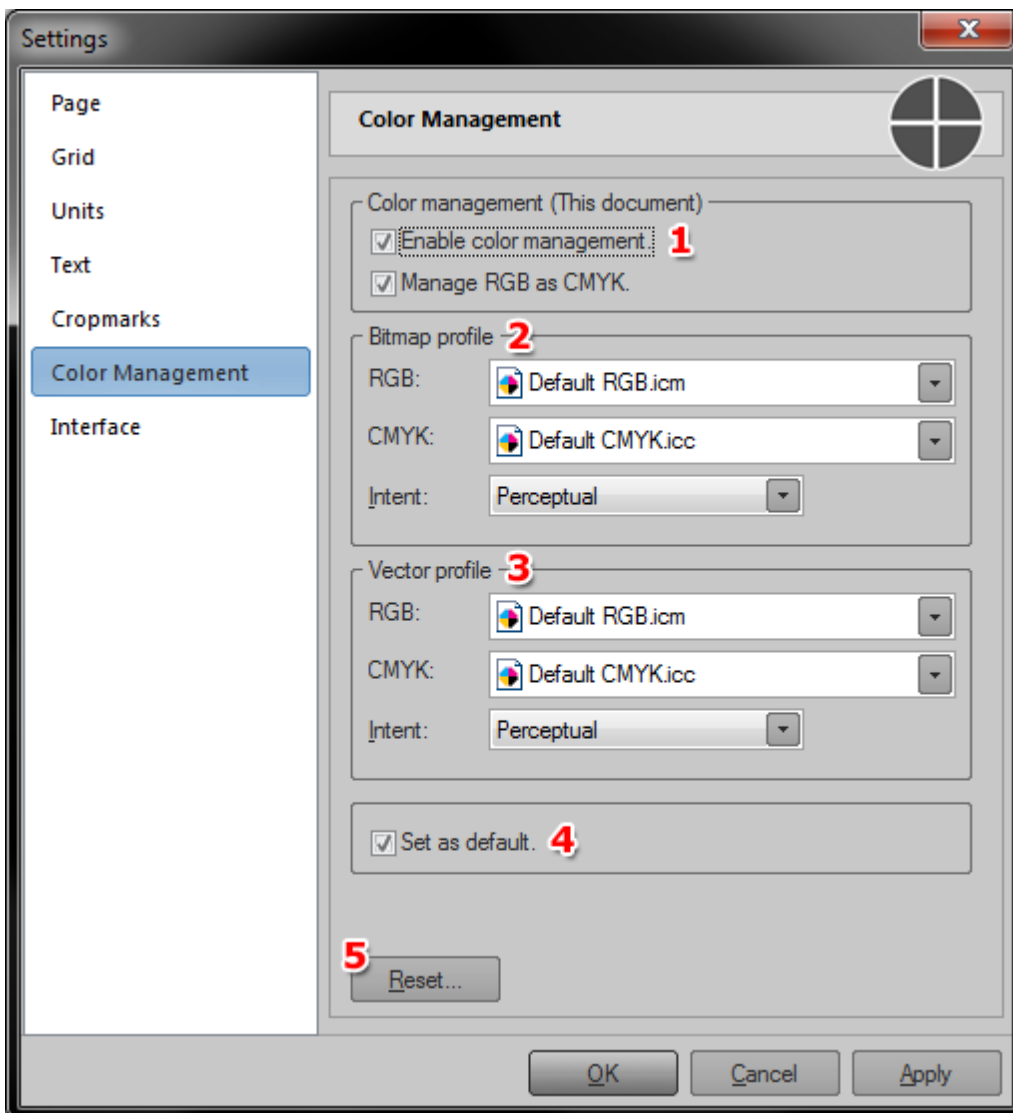
Bij importeren gebruikt een bitmap het profiel wat voor het hele document geldt, ook als de bitmap een ingesloten profiel heeft.

Gebruik het ingesloten profiel

Als de bitmap een ingesloten profiel heeft wordt dit gebruikt voor het kleurenbeheer van de bitmap.

Instellingen

Selecteer het menu "Beeld, Instellingen" en vervolgens het tabblad "Kleurbeheer".



1 Gebruik kleurenbeheer

Hiermee kunt u het gebruik van kleurenbeheer in of uitschakelen.

2 Bitmap profiel

RGB

Hier selecteert u het profiel wat gebruikt wordt voor RGB bitmaps.

CMYK

Hier selecteert u het profiel wat gebruikt wordt voor CMYK bitmaps.

Intentie

Hier selecteert u de rendering intentie voor bitmaps.

3 Vector profiel

RGB

Hier selecteert u het profiel wat gebruikt wordt voor vectoren met een RGB vulling/lijnstijl.

CMYK

Hier selecteert u het profiel wat gebruikt wordt voor vectoren met een CMYK vulling/lijnstijl.

Intent

Hier selecteert u de rendering intentie voor vectoren.

4 Instellen als standaard

Als deze optie staat aangevinkt worden de huidige instellingen ook gebruikt bij het aanmaken van een nieuw werkblad.

5 Herstel

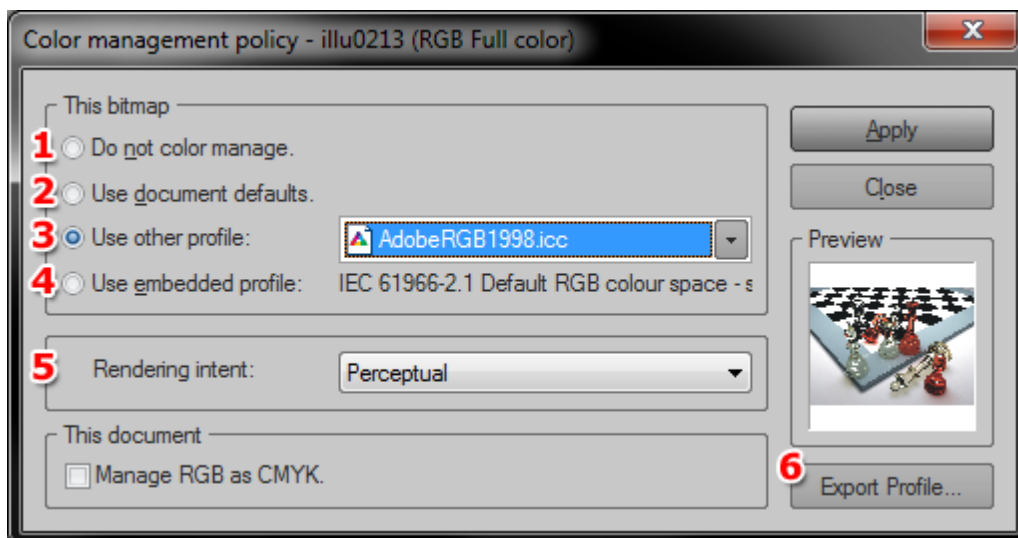
Herstelt de standaard waarden.

Belangrijke tip

Wilt u werkelijk goed met kleuren omgaan en de weergave op uw scherm zo nauwkeurig en controleerbaar mogelijk laten overeenkomen met de uiteindelijke uitvoer gebruik dan alleen CMYK kleuren. De kleurengamut van RGB kleuren is voor elke printer te groot. U maakt het zichzelf onnodig moeilijk als u met RGB kleuren een ontwerp maakt voor een groot formaat kleuren printer. Vraag ook aan uw klanten of ze werktekeningen aanleveren in CMYK.

Bitmaps en profielen

Wanneer u een bitmap in EasySIGN importeert worden ingesloten profielen meegenomen. U kunt per bitmap het zogenaamde beleid aanpassen. Selecteer een bitmap en het menu "Bitmap, Kleurbeheer".



1 Geen ICC Profiel

De bitmap gebruikt geen CMS.

2 Document instellingen

De bitmap gebruikt de CMS instellingen die gelden voor het hele werkblad.

3 Ander profiel

De bitmap gebruikt een door u gekozen ander profiel dan ingesteld in het werkblad.

4 Ingesloten profiel

Indien de bitmap een ingesloten profiel heeft is deze optie te selecteren. De bitmap gebruikt dan het profiel wat samen met de bitmap geïmporteerd is.

5 Rendering intentie

De bitmap gebruikt een door u gekozen andere rendering intentie dan ingesteld in het werkblad.

6 Exporteer profiel

Wanneer de bitmap een ingesloten profiel heeft, dan kunt u dit exporteren. U kunt dit ingesloten profiel dan eventueel ook voor de rest van het werkblad gebruiken.

CMS afbeelden en export

Het kleurenbeheer (CMS) in EasySIGN is verbeterd om het gebruik ervan nog intuïtiever te maken.

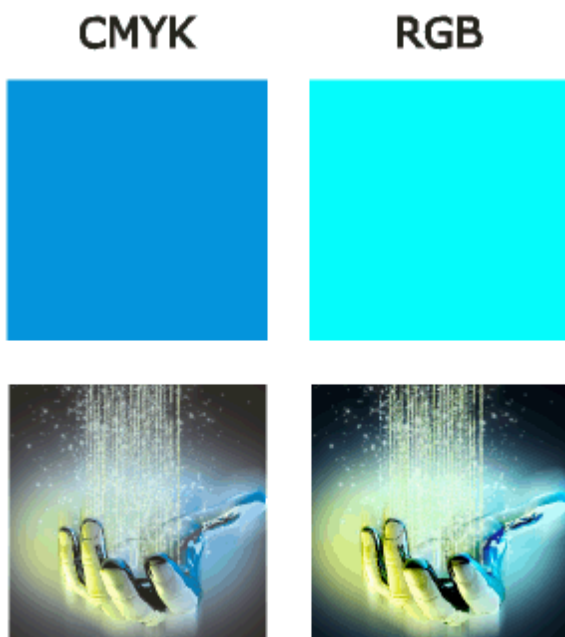
Afbeelding instellingen

In de dialoog met de instellingen voor kleurenbeheer (bereikbaar via "Bestand, Algemene instellingen..." vervolgens tabblad "Kleurbeheer") is er een extra optie toegevoegd:

RGB als CMYK behandelen

Wanneer u deze optie activeert, zullen RGB kleuren op het scherm getoond worden zoals ze zullen worden geprint op bijvoorbeeld een desktop printer. Deze optie was in vorige versies alleen beschikbaar bij een print licentie (Color Proofing).

Deze optie uitgeschakeld:



Deze optie ingeschakeld:

CMYK**RGB**

Wanneer deze optie wordt gebruikt, zal het afbeelden op het scherm langzamer zijn omdat de software een aantal extra berekeningen moet uitvoeren.

CMS (kleurbeheer) exporteren

Om u meer controle te geven over het kleurenbeheer heeft de Algemene instellingen dialoog (bereikbaar via "Bestand, Algemene instellingen...") een extra tabblad genaamd "Kleurbeheer: Uitvoer". Hier vindt u de volgende instellingen:

Bij exporteren

Exporteer kleuren als: Wanneer deze optie actief is, worden alle kleuren geëxporteerd als CMYK of als RGB. Wanneer deze optie niet actief is, worden de kleuren ongewijzigd geëxporteerd. Deze instelling zal de export naar vectorformaten zoals .AI, .EPS en .PDF beïnvloeden. Als u de optie "RGB als CMYK behandelen" heeft aanstaan, adviseren we u om ook deze optie aan te zetten en voor CMYK te kiezen.

Bij de conversie van RGB naar CMYK, of omgekeerd, wordt kleurbeheer toegepast m.b.v. de gekozen kleurprofielen. Wanneer kleurbeheer is uitgeschakeld, wordt er een andere conversie gebruikt.

Bij printen naar PostScript printers

Exporteer kleuren als: Wanneer deze optie actief is, worden alle kleuren als CMYK of als RGB naar de printer gestuurd. Als deze optie niet actief is, worden ze verstuurd zoals ze ontworpen zijn in het werkblad.

Als u de optie "RGB als CMYK behandelen" heeft aanstaan, adviseren we u om ook deze optie aan te zetten en voor CMYK te kiezen.

Bij de conversie van RGB naar CMYK, of omgekeerd, wordt kleurbeheer toegepast m.b.v. de gekozen kleurprofielen. Wanneer kleurbeheer is uitgeschakeld, wordt er een andere conversie gebruikt.

Bij printen naar 'EasySIGN Print Server'

Exporteer kleuren als: Wanneer deze optie actief is, worden alle kleuren als CMYK of als RGB naar de EasySIGN Print Server verstuurd. Als deze optie niet actief is, worden ze verstuurd zoals ze ontworpen zijn in het werkblad.

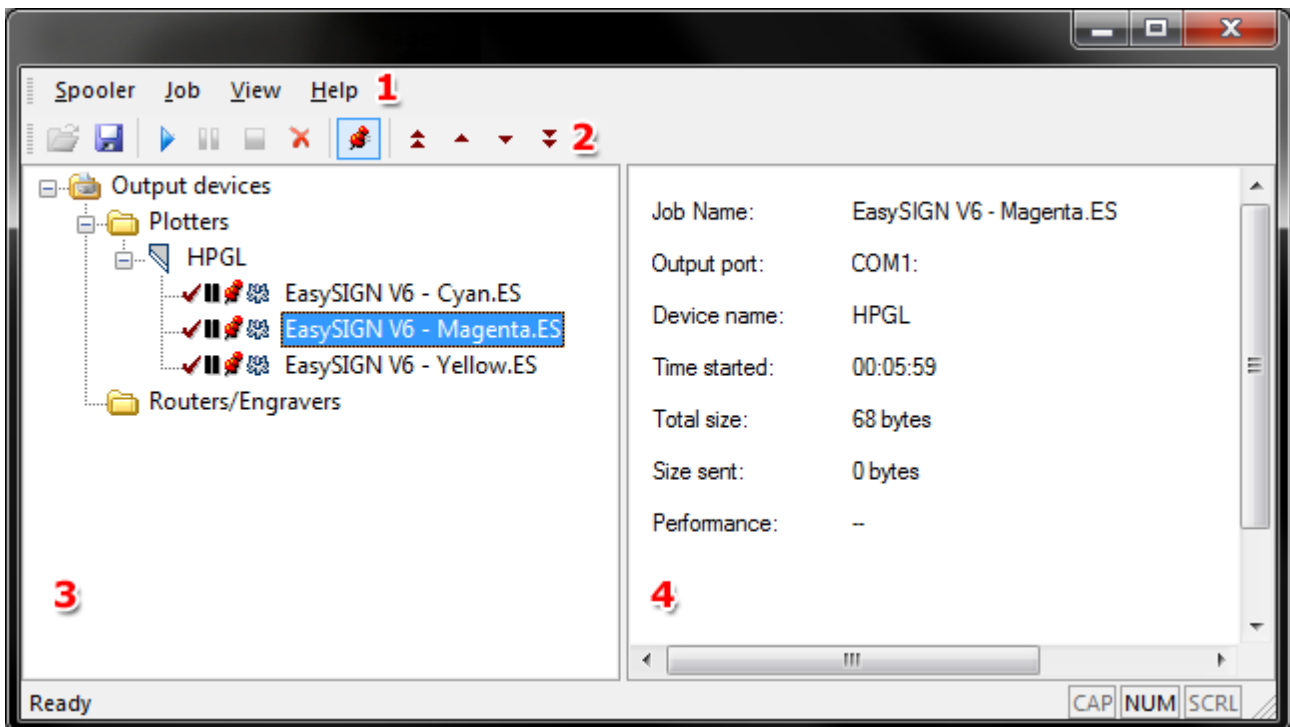
Omdat de EasySIGN Print Server een geavanceerder kleurbeheer heeft als de EasySIGN adviseren we deze optie niet te gebruiken en het kleurbeheer over te laten aan de EasySIGN Print Server

Bij de conversie van RGB naar CMYK, of omgekeerd, wordt kleurbeheer toegepast m.b.v. de gekozen kleurprofielen. Wanneer kleurbeheer is uitgeschakeld, wordt er een andere conversie gebruikt.

Productie manager

Alle uitvoer in EasySIGN loopt via de Productie manager. Wanneer u een uitvoer opdracht start wordt (indien niet reeds geopend) de Productie Manager geopend en verschijnt daar de uitvoeropdracht in. Wilt u na de uitvoer de opdracht opslaan dient u in de uitvoerdialoog de optie "Opdracht vasthouden in Productie Manager" te activeren. De opdracht wordt dan niet verwijderd na dat de uitvoer gereed is.

Met de Productie Manager kunt u meerdere uitvoerapparaten tegelijk aansturen.



- 1 Menu.
- 2 Werkbalk.

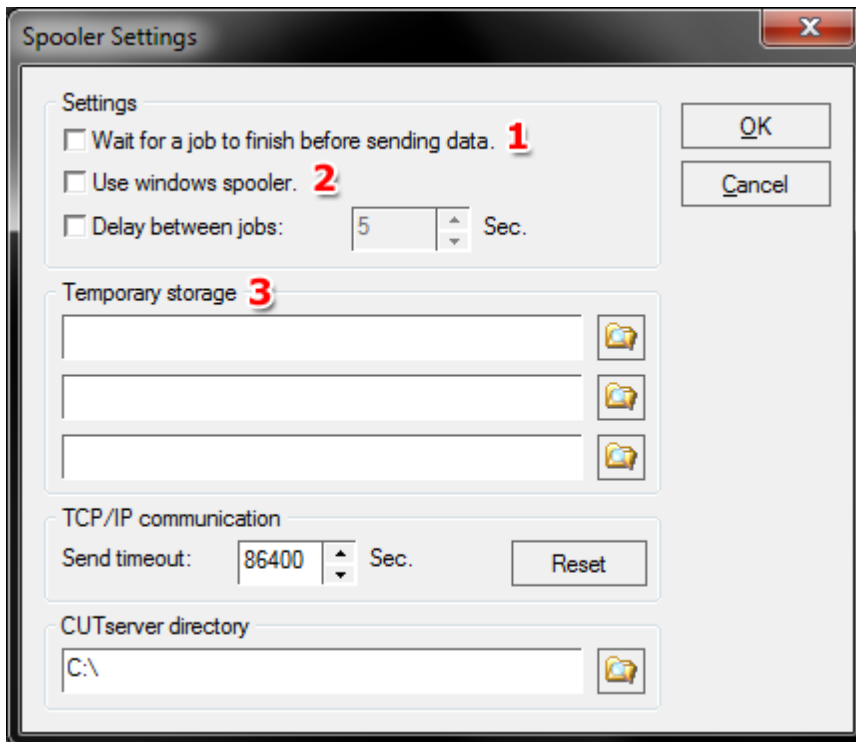
-  Opent een opgeslagen uitvoer opdracht. U dient een opdracht die u heeft opgeslagen ook weer te open terwijl u hetzelfde uitvoerapparaat heeft geselecteerd waar u het onder opgeslagen heeft. Wanneer u een opdracht die onder printer A staat opslaat en deze gaat openen onder printer B kunnen er ongewenste problemen optreden.
-  Slaat een geselecteerde opdracht op zodat u deze bij hergebruik alleen hoeft te openen en niet opnieuw door EasySIGN hoeft te laten uitrekenen.
-  Activeert een geselecteerde gepauzeerde opdracht.
-  Pauzeert een geselecteerde actieve opdracht.
-  Stopt een geselecteerde actieve opdracht.
-  Verwijdert een geselecteerde opdracht.
-  Bewaart een opdracht. Normaal wordt een opdracht wanneer deze gereed is verwijderd, wanneer deze optie actief is wordt de opdracht niet verwijderd.
-  Met deze knoppen kunt u de prioriteit van een geselecteerde opdracht veranderen door deze in de lijst naar boven of beneden te verplaatsen. Opdrachten worden uitgevoerd van boven naar beneden, de opdracht die bovenaanstaat wordt dus al eerste uitgevoerd.

- 3 Beschikbare uitvoer apparaten en de uitvoer opdrachten.
Voor elk geïnstalleerd EasySIGN uitvoerapparaat verschijnt er een icoon in de productie Manager. Onder deze

- iconen kunt u de actieve uitvoer opdrachten van terugvinden.
- 4 Status van geselecteerde uitvoeropdracht.
Hier vindt u alle eigenschappen van een geselecteerde opdracht terug zoals de verstreken tijd en de grootte.

Via het eerste menu kunt u de volgende extra opdrachten bereiken.

- 1 Alles pauzeren
- 2 Verwijder alle opdrachten
U kunt de Productie Manager niet afsluiten als er nog uitvoer opdrachten aanwezig zijn. Met deze opdracht kunt u alle uitvoer opdrachten in één keer verwijderen.
- 3 Instellingen



- 1 Deze optie zorgt ervoor dat een opdracht pas naar het uitvoer apparaat wordt verstuurd wanneer alle berekeningen gereed zijn.
- 2 Deze optie zorgt ervoor dat in plaats van de interne spooler de Windows™ spooler wordt gebruikt.
- 3 Hier kunt u meerdere locaties voor het opslaan van de tijdelijke bestanden bepalen. Wanneer u hier niets invult wordt de standaard tijdelijke folder van Windows™ gebruikt.

Windows printen

Wanneer u uit het menu "Bestand" de opdracht " Windows printen" kiest verschijnt de standaard Windows printer dialoog. Het enigste verschil met wat u gewend bent, is dat wij hier enkele functionaliteiten aan hebben toegevoegd. Onderaan de dialoog vindt u verscheidene extra opties die wij hier nader gaan toelichten.

Alles

Deze optie print alles wat op uw werkblad staat.

Alleen selectie

Deze optie print alleen de objecten die u op dat moment op uw werkblad geselecteerd heeft.

Schaal

Hierin kunt u invullen hoe groot uw werkblad afgedrukt dient te worden.

Op pagina passen

Bij activeren van deze optie worden alle objecten die binnen uw werkvenster staan (alle objecten op en buiten uw werkblad) dusdanig verkleind dat ze op het papierformaat van uw Windows printer passen.

Tegelen

Wanneer u deze optie inschakelt wordt uw hele werkblad automatisch in verschillende tegels opgedeeld. Deze tegels

worden geprint met een overlap van 5 mm aan elke zijde.

Draadmodel printen

Deze optie print uw werkblad niet in kleur of grijstonen zoals standaard, maar print alle objecten als draadmodel.

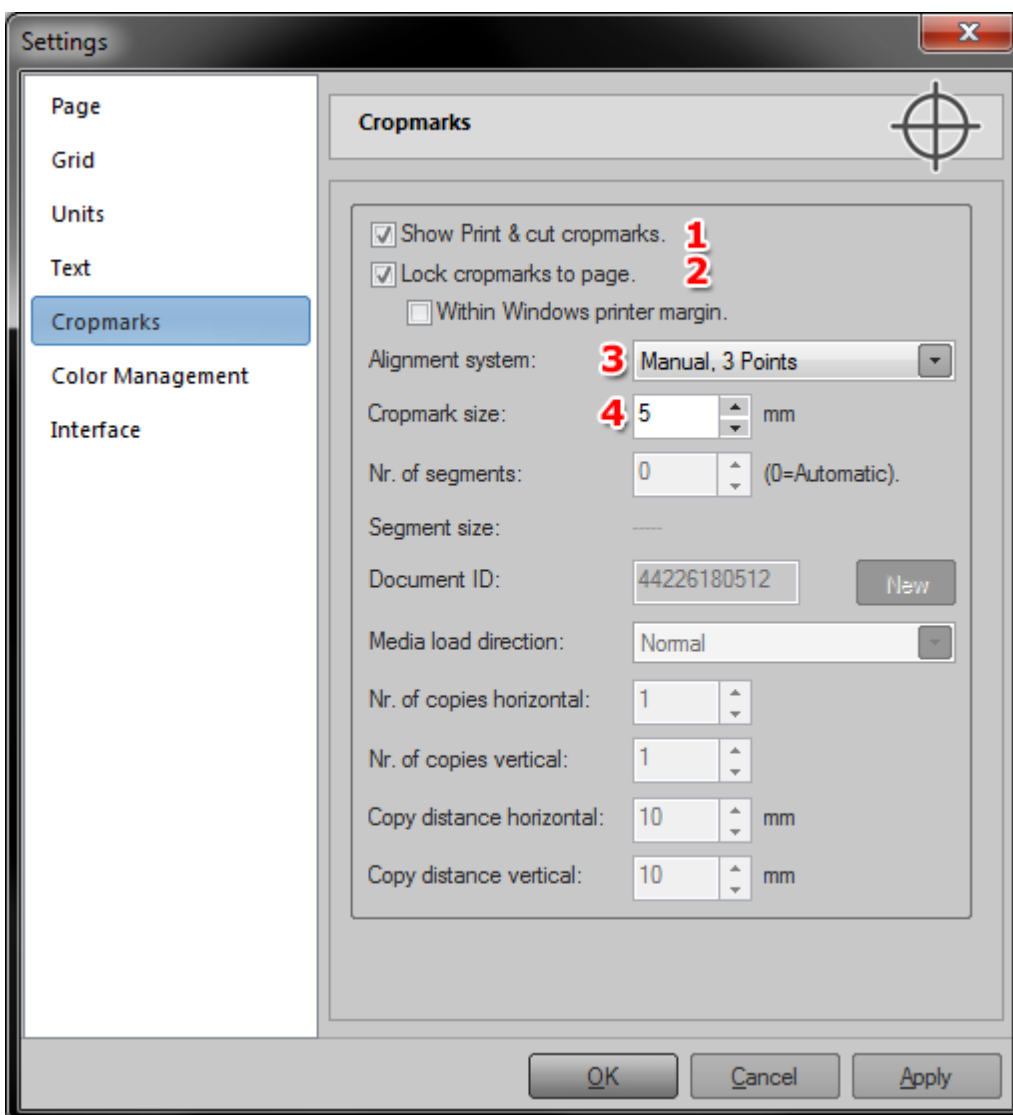
Optical Positioning System (OPOS)

U kunt in EasySIGN van uw plotter en printer een "Print & Cut" combinatie maken. EasySIGN ondersteunt vooraf gedefinieerde en door de gebruiker te bepalen positionering systemen.

Vooraf gedefinieerde systemen zijn door een plotter fabrikant bepaald. Wanneer u deze heeft geselecteerd houdt EasySIGN daar rekening mee. De software zorgt er automatisch voor dat uw instellingen de specificaties en toelaatbare grenzen die de fabrikant van de plotter heeft vastgelegd niet overschrijden. Gebruikt u eigen bepaalde systemen dan gelden alleen de beperking die u zichzelf oplegt.

Het systeem activeren

Selecteer de opdracht "Beeld, Instellingen", vervolgens het tabblad "Paskruizen".



- 1 Toont of verbergt de paskruizen.
- 2 Koppelt de paskruizen aan de pagina.
Met deze optie aan worden bij elke wijziging in het paginaformaat de specificaties voor de paskruizen herberekend.
- 3 Hier kunt u selecteren welk vooraf gedefinieerd systeem u wilt gebruiken of dat u een eigen systeem wilt gebruiken.
- 4 Hier kunt u het formaat van de paskruizen instellen.

Wanneer u een vooraf gedefinieerd systeem heeft gekozen zijn de maten van een paskruis gebonden aan de eisen die de fabrikant heeft gedefinieerd.

Het systeem gebruiken

Het werkblad zal een te printen en een te snijden object moeten bevatten.



Schakel het OPOS systeem in ("Beeld, Instellingen", tabblad "Paskruizen")



Vervolgens selecteert u alleen de objecten die u wilt printen. Selecteer "Bestand, Full Color printen". Activeer in de dialoog de optie "Alleen selectie" en de optie "Print & Cut paskruizen afdrukken". Selecteer dan "printen". Wanneer het printen gereed is pakt u het materiaal uit de printer en plaatst dit in de plotter. Het systeem OPOS is voor elke plotter afwijkend, raadpleeg hiervoor de handleiding van uw plotter.

Selecteer in het werkblad het te plotten object en vervolgens "Bestand, Plotten". In de dialoog activeert u de optie "Alleen selectie" en de optie "Aangelijnd plotten". Selecteer dan "Plotten".

U plaatst nu de kop van de plotter (al dan niet met behulp van een lasergestuurd richtsysteem) boven het eerste paskruis en markeert deze positie via het controle paneel van uw plotter.

De paskruizen verplaatsen

U kunt dit type paskruizen verplaatsen met behulp van het tegelgereedschap.



Waarschuwing

Ga niet tussen het printen en het plotten door, de positie van uw objecten op het werkblad of de werkbladgrootte aanpassen.

Maskeren

Maskeren is een manier om met behulp van vectoren bitmaps en andere vectoren uit te snijden zonder het origineel te beschadigen. Wanneer u bijvoorbeeld een bitmap over een andere bitmap heenlegt heeft u altijd de rechthoekige begrenzendende kaders waar u rekening mee moet houden. Wilt u bijvoorbeeld de twee onderstaande foto's zo bewerken dat het gezicht van de man geloofwaardig over de achtergrond ligt, dan zult u dit alleen maar met

maskeren voor elkaar kunnen krijgen. Maskers kunnen echter niet geplot, maar alleen geprint worden.



Wanneer u dit zonder maskeren voor elkaar probeert te krijgen zult u altijd de rechte afscheidingen van de bitmaps blijven zien, zie onderstaand voorbeeld.



Om nu de afbeelding van de man realistisch over de achtergrond heen te krijgen dient u een lijn te tekenen die de contour van het gezicht volgt.



Wanneer u de lijncontour heeft getekend die u nodig heeft dient u ervoor te zorgen dat alleen de bitmap geselecteerd is. U kunt nu uit het menu "Ordenen" de optie "Maskeren" en vervolgens de opdracht "Plaats in masker" selecteren, de cursor verandert dan van vorm en nu kunt u het object selecteren dat als masker moet gaan dienen. Alles wat buiten het masker valt wordt niet meer getoond (of geprint).



Wanneer u nu het bovenstaande gemaskerde object over de andere foto heen plaats krijgt u het volgende resultaat.



Tekengereedschappen

Bezier tekengereedschap

Nagenoeg elke vorm kan met dit "digitale potlood" gemaakt worden. Het gebruik ervan is echter wel iets lastiger als een normaal potlood maar daar staat tegenover dat de voordelen enorm zijn. Wanneer men tekent met een normaal potlood bepaald de vastheid van uw hand het vloeiend uitzien van een kromme. Een digitaal potlood is uw vaste hand, u moet alleen de vorm bepalen.

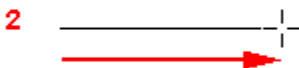
Het gebruik



Selecteer het "Bezier tekengereedschap" uit de gereedschapsbalk. De cursor zal als volgt veranderen.

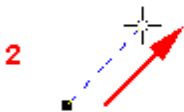


Klik nu met deze cursor ergens op het werkblad (1), laat de muisknop los en beweeg nu naar een andere lokatie op het werkblad (2). Klik nu weer met de cursor op die lokatie en klik vervolgens éénmaal op de rechtermuisknop om de lijn af te breken (3). U heeft nu een rechte lijn achtergelaten op het werkblad. Wanneer u deze lijn exact horizontaal of verticaal wilt hebben (met tussenliggende stappen van 15 graden) houdt u tijdens het bewegen met de muis de CTRL toets ingedrukt.



Het neerzetten van een kromme lijkt iets ingewikkelder maar na een paar keer oefenen blijkt ook deze methode zeer logisch en eenvoudig uit te voeren.

Klik nu éénmaal op het werkblad (1) en beweeg de muis een kort stuk naar een andere lokatie zonder de muisknop los te laten (2). Laat vervolgens de muisknop los en beweeg naar een punt op het werkblad waar u vervolgens één keer op de linkermuisknop klikt om de bewerking af te maken (3) en éénmaal op de rechtermuisknop klikt om de lijn af te breken. U heeft nu een vloeiende kromme achtergelaten.



Wij kunnen hier natuurlijk niet elke situatie beschrijven die er is, maar met deze twee basis methoden kunt u praktisch elke vorm tekenen die er bestaat. U zult ontdekken dat deze manier van tekenen nog beter, vlugger en eenvoudiger werkt als welke methode met de hand dan ook. U hoeft maar een paar dingen te onthouden:

- 1 Klikken en direct daarna de muistoets loslaten geeft na een beweging een rechte lijn.
- 2 Klikken en eerst een stuk bewegen met de muistoets ingedrukt, geeft na een tweede beweging een kromme lijn.
- 3 Om een lijn af te breken (te stoppen) klikt u éénmaal op de rechtermuistoets.

Schets tekengereedschap

Het gereedschap functioneert zoals een echt potlood functioneert. Elke beweging die u met de muis maakt wordt naar het werkblad overgebracht.

Het gebruik



Selecteer het "Schets tekengereedschap" uit de gereedschapsbalk. De cursor zal als volgt veranderen.



Klik nu met deze cursor ergens op het werkblad en begin te tekenen. Het resultaat van deze tekenmethode zal meestal met het sleepgereedschap moeten worden bijgewerkt om de onnauwkeurigheden van de muisbewegingen eruit te halen.

Rechthoek tekengereedschap

Het rechthoek tekengereedschap is een snelle manier om een rechthoek of vierkant neer te zetten. Een rechthoek binnen EasySIGN is een object met eigen specifieke eigenschappen. Dit wil zeggen dat een rechthoek meer is dan een vector, zoals een vorm die gemaakt met bijvoorbeeld het "Bezier tekengereedschap". Bij een rechthoek kunt u bijvoorbeeld met het sleepgereedschap of via een dialoog de hoeken afronden en het uitzien van hoeken bepalen.

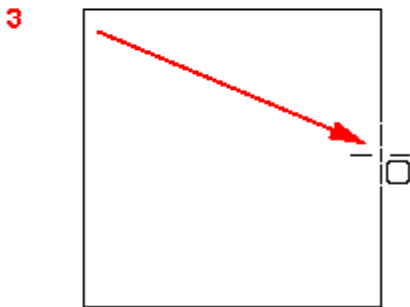
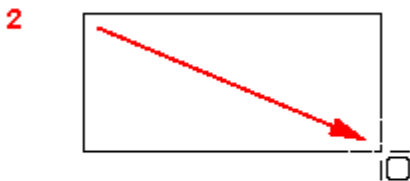
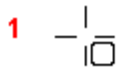
Het gebruik



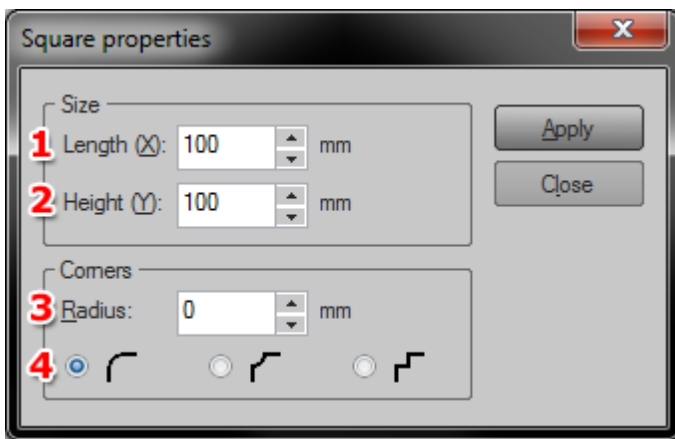
Selecteer het "Rechthoek tekengereedschap" uit de gereedschapsbalk. De cursor zal als volgt veranderen.



Klik met deze cursor ergens op het werkblad (1) en beweeg de muis zonder de muisknop los te laten. Na loslaten van de muiscursor zal er een rechthoek op het werkblad achterblijven (2). Wanneer u nu hetzelfde doet als bij (1) en (2) maar dan met gebruik van de CTRL toets zal deze zelfde beweging een vierkant achterlaten (3). Wanneer u tijdens het slepen met de muis de Shift toets heeft ingedrukt zal de rechthoek vanuit het centrum worden getekend.



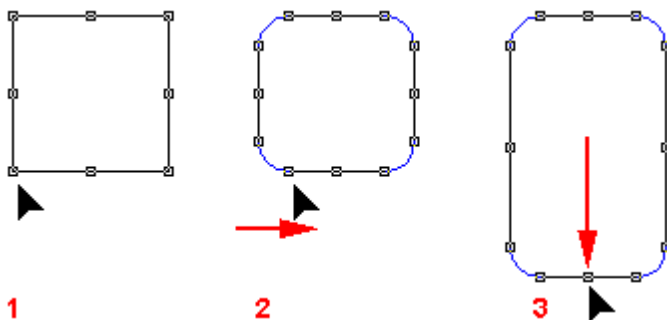
Na het tekenen van een rechthoek kunt u met het sleepgereedschap of een dialoog de hoekpunten aanpassen. Selecteer hiervoor het rechthoek en klik dan éénmaal op de rechtermuisknop. Uit het popup menu wat dan verschijnt selecteert u de opdracht "Eigenschappen", de volgende dialoog verschijnt dan.



In deze dialoog kunt u de volgende instellingen terug vinden:

- 1/2 Hier kunt u de lengte en de hoogte van de van de rechthoek bepalen.
- 3 In dit vak kunt u de grootte van de hoeken bepalen.
- 4 Hier kunt u het uitzien van de hoek bepalen.
- 5 Wanneer u op de knop "Sluiten" klikt wordt de dialoog gesloten zonder de gemaakte instellingen over te nemen.
- 6 De knop "Toepassen" brengt de gemaakte instellingen op de rechthoek over zonder de dialoog te sluiten. U ziet de toegepaste instellingen direct op het scherm gebeuren.

U kunt ook de hoeken afronden of de vorm veranderen door het sleepgereedschap te gebruiken.



Selecteer het sleepgereedschap.



Het uitzien van de rechthoek zal veranderen (1), u ziet acht knooppunten verschijnen. Selecteer nu een van de knooppunten op de hoeken van het object en beweeg met de muisknop ingedrukt langs de lijn van de rechthoek (2). De hoeken worden nu afgerond. Wanneer u met het selectiegereedschap een rechthoek vervormd worden ook de hoeken vervormd. Doet u hetzelfde met het sleepgereedschap (3) zal alleen de horizontale of verticale schaal van de rechthoek veranderen, de hoeken blijven onaangestast.

Cirkel tekengereedschap

Het cirkel tekengereedschap is een snelle manier om een ellips of cirkel neer te zetten. Ook een ellips binnen EasySIGN is een object met eigen specifieke eigenschappen net als een rechthoek.

Het gebruik

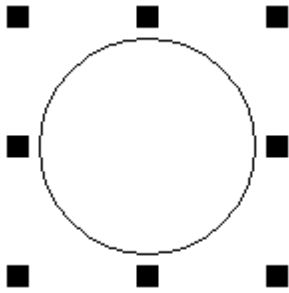


Selecteer het "Cirkel tekengereedschap" uit de gereedschapsbalk. De cursor zal als volgt veranderen.

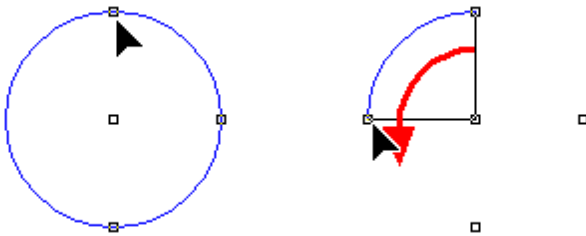


De verdere tekenwijze is identiek aan die van het rechthoek met het verschil dat u nu cirkels en ellipsen tekent in plaats van vierkanten en rechthoeken.

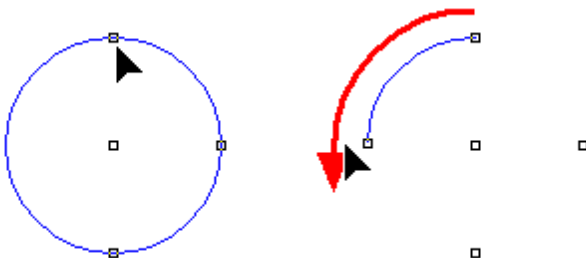
Teken een cirkel door tijdens het slepen de control toets ingedrukt te houden.



Zorg ervoor dat de cirkel geselecteerd is en selecteer vervolgens het sleepgereedschap. Beweeg nu de muis langs de cirkel waarbij u er voor moet zorgen dat u met het sleepgereedschap binnen de straal van de cirkel blijft.

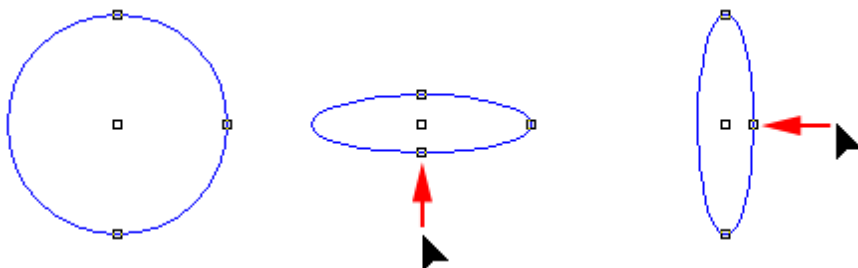


U heeft nu een "taartpunt" getekend. Doe nu hetzelfde maar zorg er deze keer voor dat u met het sleepgereedschap buiten de cirkel blijft.



U heeft nu een "boog" getekent.

Teken een nieuwe cirkel en selecteer deze met het sleepgereedschap. Selecteer het onderste knooppunt en beweeg dit naar boven toe en doe hetzelfde met het rechter knooppunt maar sleep deze naar links toe.



Op deze manier kunt u van een cirkel een ellips maken. Wanneer u van de gevormde ellips weer een cirkel wilt maken drukt u de shift toets in en selecteert het rechter of het onderste knooppunt. Door dan met de muis te

bewegen wordt het object weer een cirkel en kunt u het object tegelijkertijd integraal schalen. Doet u hetzelfde maar dan met de control toets blijft de vorm van het object behouden en wordt het alleen maar integraal geschaald.

Deze eigenschappen zijn net als bij een rechthoek met ook met een dialoog in te stellen. Klik hiervoor met de rechtermuistoets op de cirkel en selecteer het menu item "Eigenschappen" om deze dialoog op te roepen.

Ster tekengereedschap

Bij een ster kunt u ook met het sleepgereedschap de vorm veranderen of door met de rechtermuistoets op het object te klikken en vervolgens de optie eigenschappen te kiezen. Deze bewerking zal een dialoog openen waarin u numeriek de eigenschappen van het object kunt bepalen.

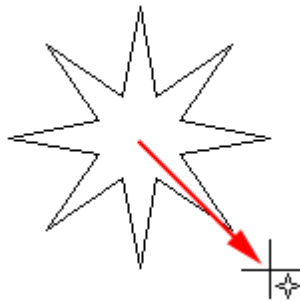
Het gebruik



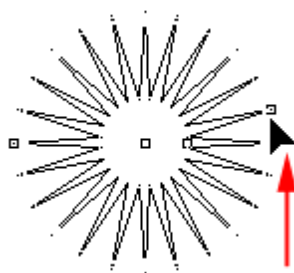
Selecteer het "Ster tekengereedschap" uit de gereedschapsbalk. De cursor zal als volgt veranderen.



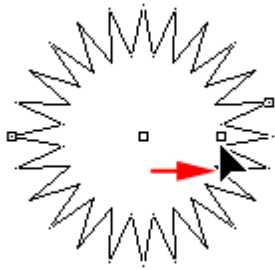
Plaats de cursor ergens op het werkblad en teken de ster door met de linkermuisknop ingedrukt te houden een slepende beweging te maken.



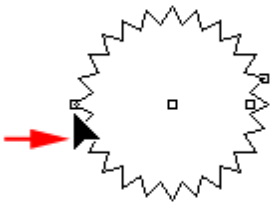
Selecteer vervolgens het sleepgereedschap en beweeg dan het rechter knooppunt langs de omtrek van de ster.



Op deze manier kunt u het aantal sterpunten groter maken. Wanneer u de andere kant op beweegt wordt het aantal sterpunten kleiner. Selecteer vervolgens het knooppunt links van het vorige en beweeg deze naar de buitenkant van de ster toe.



Op deze manier kunt u de binnenstraal van de cirkel aanpassen. Selecteer nu het linker knooppunt en beweeg de muis naar het centrum van de ster.



Op deze manier kunt u de buitenstraal van de cirkel aanpassen. U kunt bij beide methodes zowel de straal kleiner als groter maken.

Veelhoek tekengereedschap

Een veelhoek is net als alle andere objecten binnen EasySIGN te bewerken met de muis en via een dialoog.

Het gebruik



Wanneer u het "Veelhoek tekengereedschap" uit de gereedschapsbalk selecteert zal de cursor als volgt veranderen.



Het tekenen met dit gereedschap en de eigenschappen hiervan zijn identiek aan die van het ster gereedschap.

Pijl tekengereedschap

Een pijl is binnen EasySIGN net als alle andere objecten telkens weer opnieuw te bewerken met de muis en de dialoog.

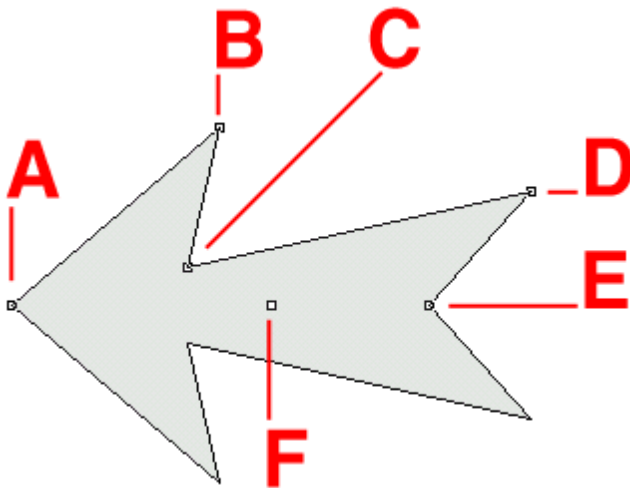
Het gebruik



Wanneer u het "Pijl tekengereedschap" uit de gereedschapsbalk selecteert zal de cursor als volgt veranderen.



Het tekenen met dit gereedschap en de eigenschappen hiervan zijn gelijkwaardig aan andere objecten binnen EasySIGN. Het enige grote verschil van het object "pijl" met de andere objecten is het aantal besturings knooppunten.



- A Dit punt kunt u van naar links en rechts bewegen om de punt van de pijl aan te passen.
- B Dit punt kunt u alle kanten uit bewegen om de overhang van de pijlpunt aan te passen. Wanneer u tijdens het slepen de shifttoets gebruikt wordt punt "C" over de gelijke afstand en richting meegenomen.
- C Dit punt kunt u alle kanten uit bewegen om de breedte van de pijl aan de voorkant te bepalen en de inkeping van de pijlpunt. Wanneer u tijdens het slepen de shifttoets gebruikt wordt punt "B" over de gelijke afstand en richting meegenomen.
- D Dit punt beïnvloed de lengte van de staart van de pijl. Wanneer u tijdens het slepen de shifttoets gebruikt wordt punt "C" over de gelijke afstand en richting meegenomen.
- E Dit punt bepaalt de inkeping van de staart van de pijl.
- F Dit punt zorgt ervoor dat u ook wanneer u het sleepgereedschap gebruikt het object nog kunt verplaatsen.

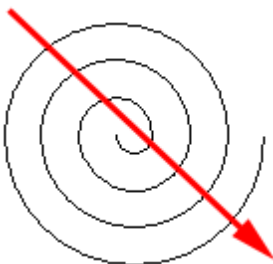
Spiraal tekengereedschap

Met het Spiraal tekengereedschap kunt u standaard en speciale spiralen tekenen.

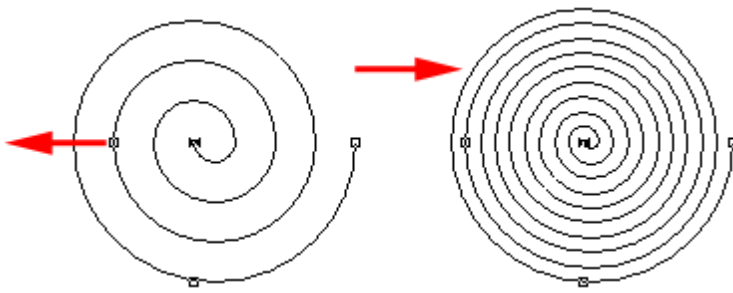
Het gebruik



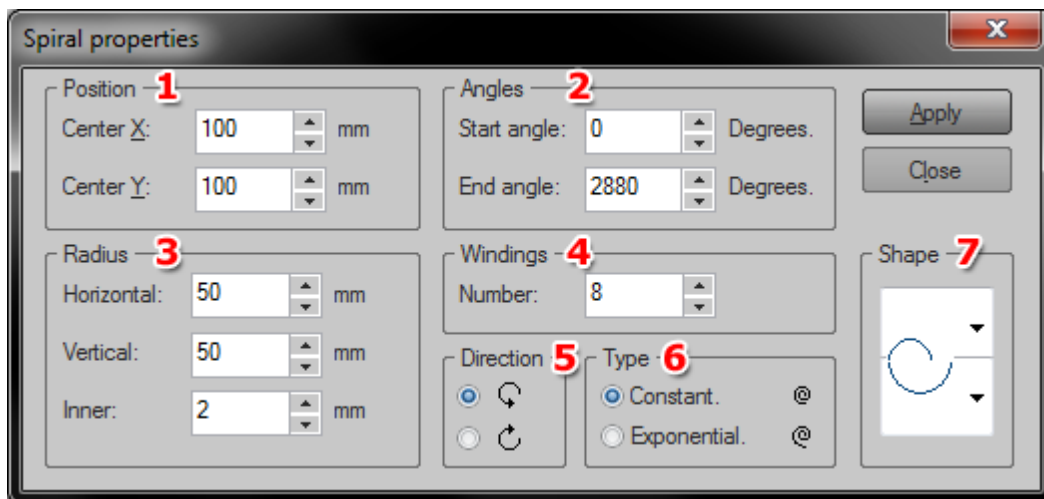
Selecteer Spiraal tekengereedschap uit de gereedschapsbalk, u kunt nu door te klikken en te slepen een spiraal tekenen. Wanneer u tijdens het slepen de Control toets ingedrukt houdt wordt er een spiraal getekend met een gelijke horizontale en verticale straal.



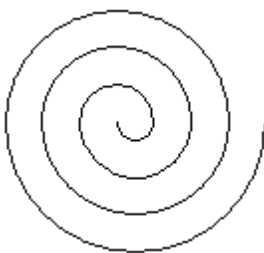
Wanneer u de spiraal getekend heeft kunt u met het sleepgereedschap onder andere het aantal windingen aanpassen.



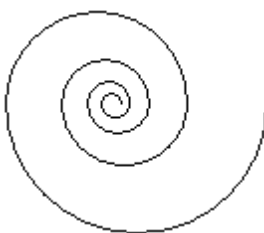
Met behulp van de eigenschappen dialoog kunt u nog veel meer uit de spiraal halen. Selecteer een spiraal en uit het contextmenu de opdracht "Eigenschappen".



- 1 De X en Y positie op het werkblad.
- 2 Begin en eindhoek.
- 3 De horizontale, verticale en binnen straal.
- 4 Aantal windingen.
- 5 Richting.
- 6 Type



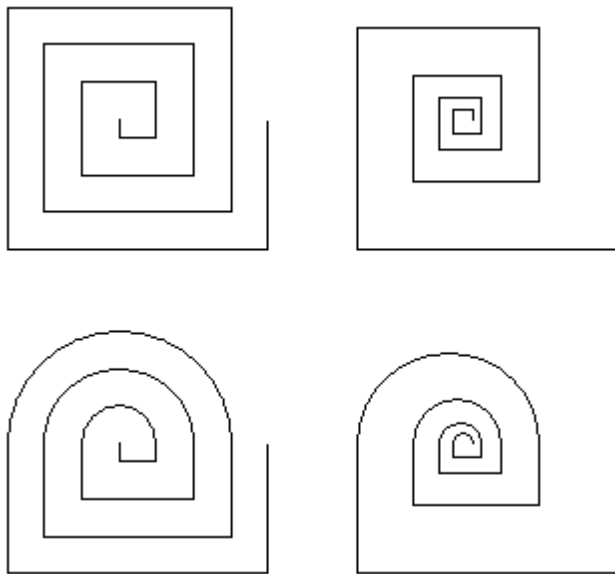
Constant



Exponentieel

- 7 Vorm

Hier kunt u een verschillende onder en boven vorm selecteren om speciale spiralen te maken.



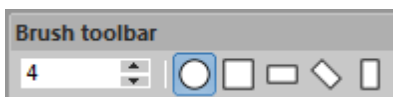
Vector penseel

Het vector penseel is een manier om snel objecten bij te kunnen werken.

Het gebruik



Selecteer het Vector penseel gereedschap uit de gereedschapsbalk, de cursor zal veranderen en de onderstaande zwevende dialoog wordt geopend.



In deze dialoog kunt u de breedte van het penseel opgeven en een penseel vorm selecteren. Door te klikken en slepen kunt u net als met een echt penseel de vectorvorm "schilderen". Deze vormen kunt u bijvoorbeeld gebruiken om te versmelten met objecten die u snel wilt bijwerken.



Door klikken, de muiscursor los laten en dan pas te slepen kunt u rechte lijnen tekenen. Met de Control toets kunt u deze lijnen beperken tot vaste hoeken.



Vector gum

De vector gum is een gereedschap om snel zowel gesloten als open vector vormen bij te werken.

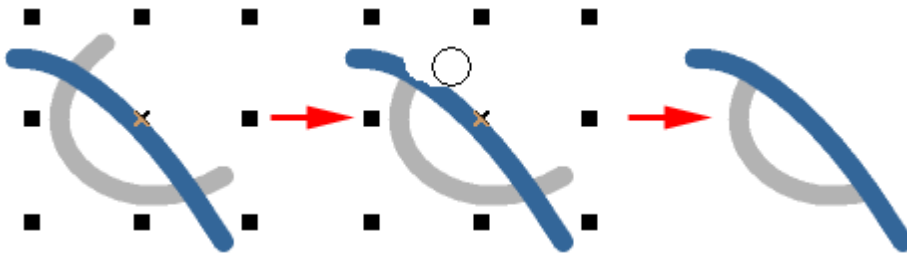
Het gebruik



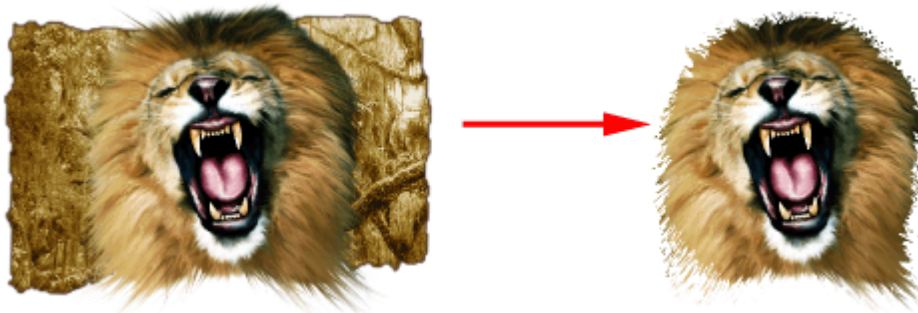
Selecteer eerst een object (alleen geselecteerde objecten worden aangepast) en vervolgens het Vector gum gereedschap uit de gereedschapsbalk, de cursor zal veranderen en de onderstaande zwevende dialoog wordt geopend.



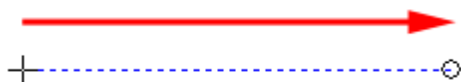
In deze dialoog kunt u de breedte van de gum opgeven en een "penseel" vorm selecteren. Door te klikken en slepen kunt u net als met een echte gum gedeeltes van de vectorvorm "uitgummen".



U kunt de Vector gum op alle objecten gebruiken waaronder ook tekst objecten en complexe effecten. Alle objecten waar u de gum op gebruikt worden naar vectoren geconverteerd. U kunt zelfs de gum gebruiken op een bitmap, de bitmap zal niet worden aangetast maar wordt in een masker geplaatst.



Door klikken, de muiscursor los laten en dan pas te slepen kunt u rechte lijnen tekenen. Met de Control toets kunt u deze lijnen beperken tot vaste hoeken.



Sleepgereedschap en knooppunten

Sleepgereedschap en knooppunten

Alle vector objecten binnen EasySIGN zijn opgebouwd uit basiselementen die we tracés noemen. Zo is een lijn/curve een tracé-segment tussen twee knooppunten.

Met het sleepgereedschap kunt u de kenmerken van het tracé en de knooppunten wijzigen. Hierdoor kunt u de vorm van een object veranderen. Zo kunt u o.a. van een rechte lijn een curve maken en deze vervolgens iedere gewenste vorm geven.

Als u de vorm van een object wilt veranderen met het sleepgereedschap, dan moet het object naar curven omgezet zijn. Deze optie vindt u in het menu "Bewerken, Omzetten naar, Curven". Voor getekende voorwerpen is dit niet nodig omdat getekend worden. Rechthoeken, cirkels e.d. moeten echter wel eerst naar curven omgezet worden. Wanneer object gegroepeerd zijn moeten deze eerst gedegroepeerd worden.

Het symbool voor het sleepgereedschap vindt u in de gereedschapsbalk en ziet er als volgt uit.



Wanneer u dit sleepgereedschap geselecteerd heeft verschijnt het volgende zwevende venster.



In dit venster zitten de volgende opties:

Knooppunt toevoegen



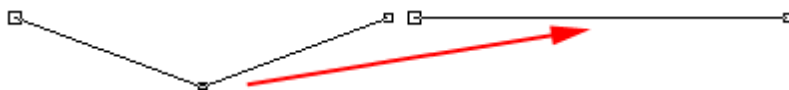
Selecteer de optie uit het venster, de cursor zal veranderen in een sleep cursor met een "+" erlangs. Op elk punt van een lijn waarop u met deze cursor klikt zal een extra knooppunt worden toegevoegd. Wanneer u twee knooppunten heeft geselecteerd wordt er in het midden van de curve een knooppunt toegevoegd. Wanneer u klaar bent met toevoegen kunt u door eenmaal op het werkblad te klikken uit deze modus komen.



Knooppunt verwijderen



Selecteer het knooppunt of de knooppunten die u wilt verwijderen en vervolgens deze optie.

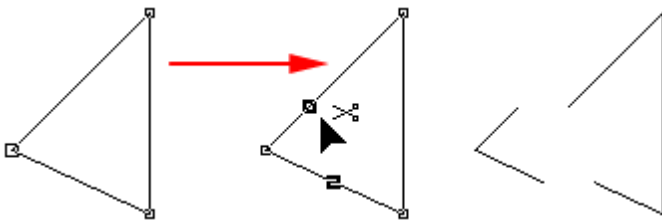


Vorm openen



Selecteer de optie uit het venster, de cursor zal veranderen in een sleep cursor met een "schaar" erlangs. Elke lijn

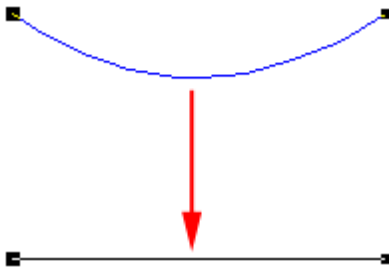
waarop u met deze cursor klikt zal opengeknipt worden. Wanneer u klaar bent met knippen kunt u door eenmaal op het werkblad te klikken uit deze modus komen.



Naar lijn



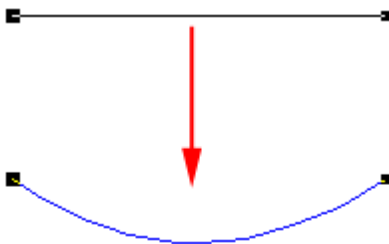
Selecteer de kromme die u wilt omzetten naar een rechte lijn en vervolgens deze optie uit het venster.



Naar kromme



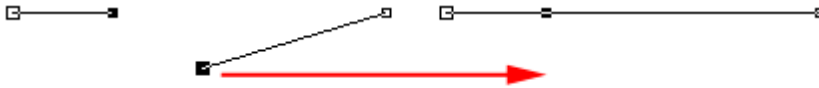
Selecteer de rechte lijn die u wilt omzetten naar een kromme en vervolgens deze optie uit het venster.



Knooppunt sluiten



Selecteer de knooppunten die u wilt sluiten en vervolgens deze optie uit het venster. Wanneer u meer dan twee knooppunten heeft geselecteerd worden de knooppunten die het dichtst bij elkaar liggen gesloten. Wanneer u twee knooppunten heeft geselecteerd wordt het laatst geselecteerde knooppunt als plaatsbepaler gebruikt. Dit wil zeggen dat wanneer u met behulp van de shift toets twee knooppunten selecteert het laatst geselecteerde knooppunt op zijn huidige locatie blijft staan en het eerst geselecteerde knooppunt naar die locatie wordt bewogen. Deze instellingen zijn optioneel.



Knooppunten breken



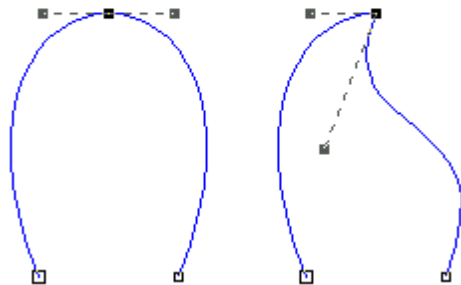
Selecteer de knooppunten die u wilt breken en vervolgens de optie uit het venster.



Scherp knooppunt



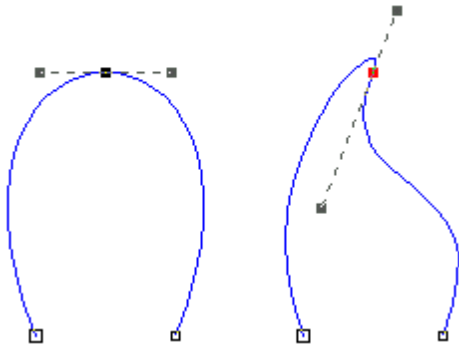
Selecteer één of meerdere knooppunten die u scherp wilt maken en vervolgens de optie uit het venster. Een scherp knooppunt wil zeggen dat alleen de besturingshendel die u met de muis bewerkt, wordt gewijzigd, de aangrenzende hendel wordt niet beïnvloed.



Glad knooppunt



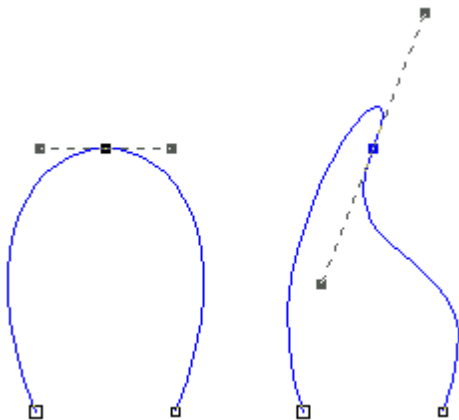
Selecteer één of meerdere knooppunten die u glad wilt maken en vervolgens de optie uit het venster. Een glad knooppunt wil zeggen dat elke aanpassing met de besturingshendel van dit knooppunt een effect heeft op de bewerkte en de aangrenzende besturingshendel. De aangrenzende besturingshendel zal alleen dan veranderen wanneer u de hoek van de bewerkte besturingshendel verandert. Wanneer u de lengte van de bewerkte hendel aanpast zal de aangrenzende hendel ongewijzigd blijven.



Symmetrisch knooppunt



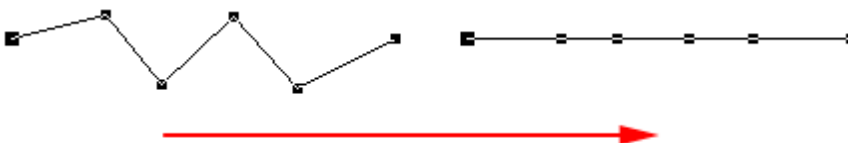
Selecteer één of meerdere knooppunten die u symmetrisch wilt maken en vervolgens de optie uit het venster. Een symmetrisch knooppunt wil zeggen dat elke beweging met de bewerkte besturingshendel van dit knooppunt een effect heeft op de aangrenzende besturingshendel. De aangrenzende hendel zal dan ook veranderen wanneer u de hoek van de bewerkte besturingshendel verandert en ook wanneer u de lengte van de bewerkte besturingshendel verandert. De hendels zijn dan ook altijd allebei even lang.



Horizontaal uitlijnen



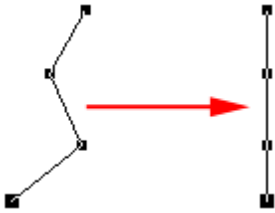
Deze optie lijnt alle knooppunten die u heeft geselecteerd uit op een horizontale lijn.



Verticaal uitlijnen



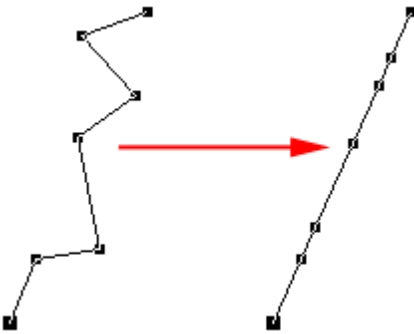
Deze optie lijnt alle knooppunten die u heeft geselecteerd uit op een verticale lijn.



Op één lijn



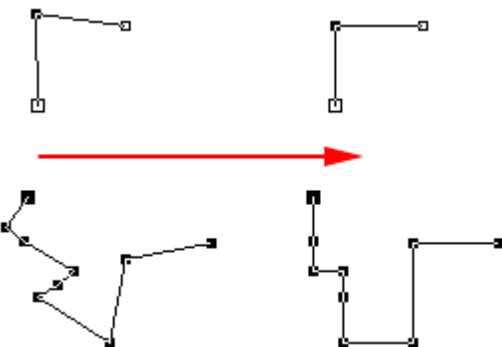
Alle geselecteerde knooppunten worden op één lijn geplaatst tussen het eerste en het laatste geselecteerde knooppunt.



Haakse hoek



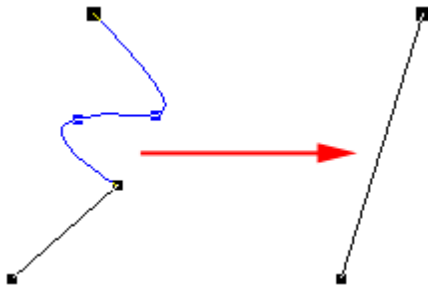
Selecteer de knooppunten die u haaks wilt maken en klik op dit gereedschap.



Vervangen door lijn



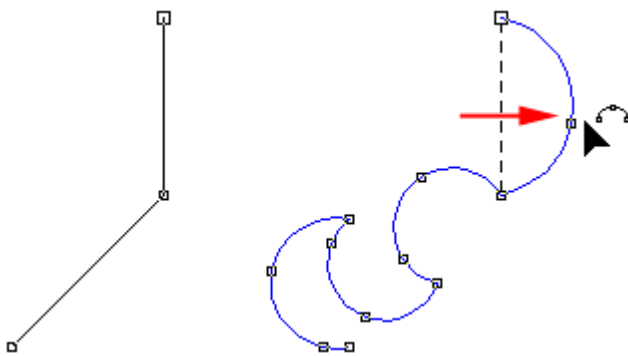
Maakt een rechte lijn van alle geselecteerde lijnstukken tussen het eerste en het laatste knooppunt.



Naar cirkelboog



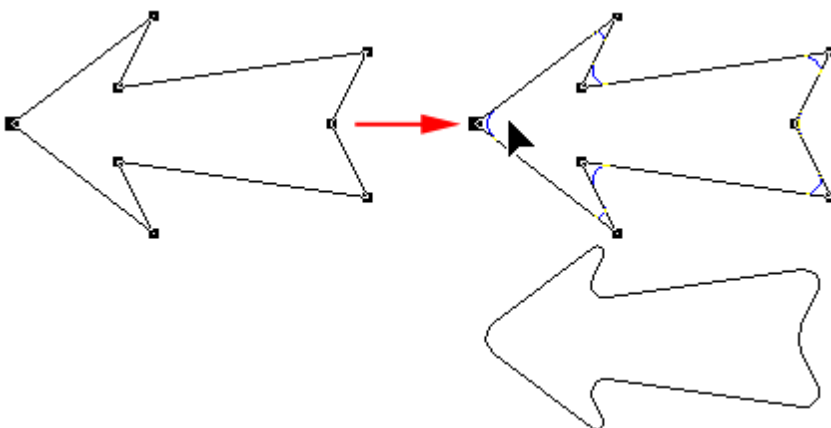
Selecteer de optie uit het venster, de cursor zal veranderen in een sleep cursor met een "boogje" erlangs. Met dit gereedschap kunt u uit elke willekeurige lijn een boog trekken, uit die boog weer een andere enz.



Hoeken afronden



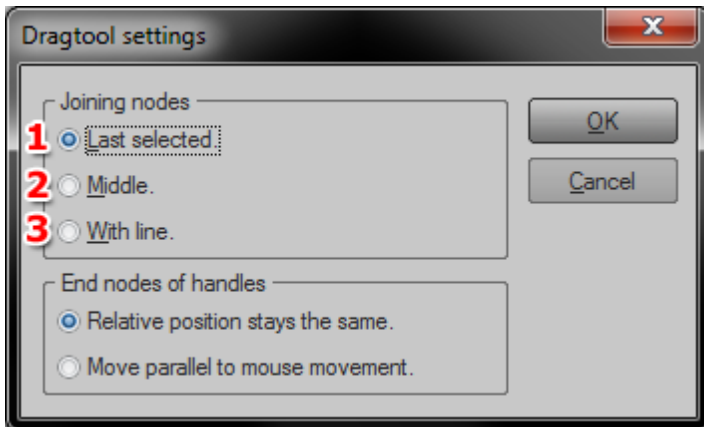
Wanneer u dit gereedschap gebruikt kunt u alle hoekpunten die zich bevinden tussen twee rechte lijnen afronden.



Instellingen

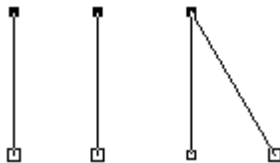


Wanneer u deze knop selecteert verschijnt er een dialoog waarin u de volgende instellingen voor het sleepgereedschap kunt maken.



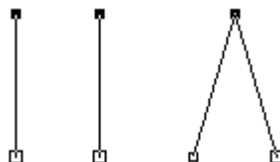
1 Laatst geselecteerd.

Deze optie zorgt ervoor dat altijd het laatst geselecteerde knooppunt als plaatsbepaler wordt gebruikt bij het verbinden van knooppunten.



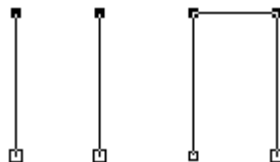
2 Midden

Deze optie zorgt ervoor dat knooppunten die met elkaar verbonden worden altijd in hun respectievelijk midden bij elkaar komen.



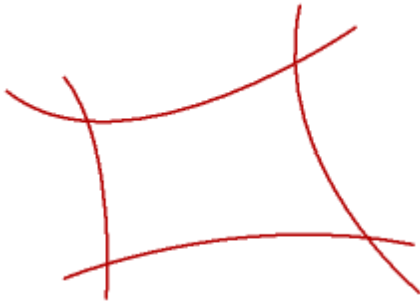
3 Met lijn

Deze optie zorgt ervoor dat knooppunten die met elkaar verbonden worden op hun plaats blijven staan en in plaats daarvan door middel van een lijn verbonden worden.



Quick connect

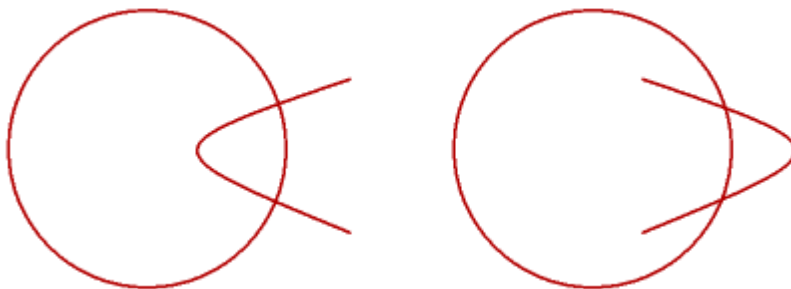
Een unieke en zeer snelle tekenmethode. Waar u vroeger moeizaam lijnstukken op maat moest maken en knooppunten moest verbinden is nu één menu opdracht voldoende.



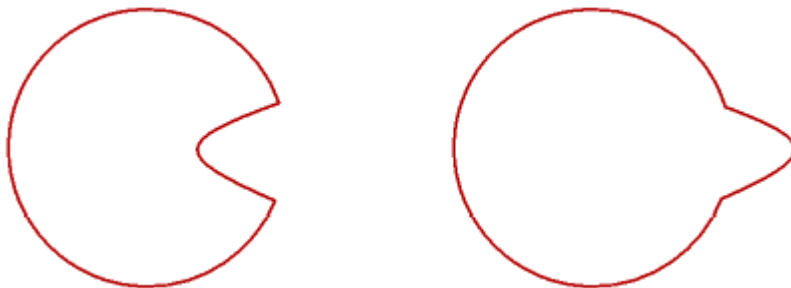
Bij bovenstaande figuur moest u vroeger op elk van de snijpunten een knooppunt toevoegen en vervolgens de knooppunten samenvoegen. Nu hoeft u alleen de gewenste lijnen te selecteren en vervolgens de opdracht "Ordenen, Quick Connect" te gebruiken. De opdracht voegt knooppunten toe, verwijdert overbodige lijnstukken en verbindt de overlappende knooppunten met elkaar. U houdt dan vervolgens de onderstaande gesloten figuur over.



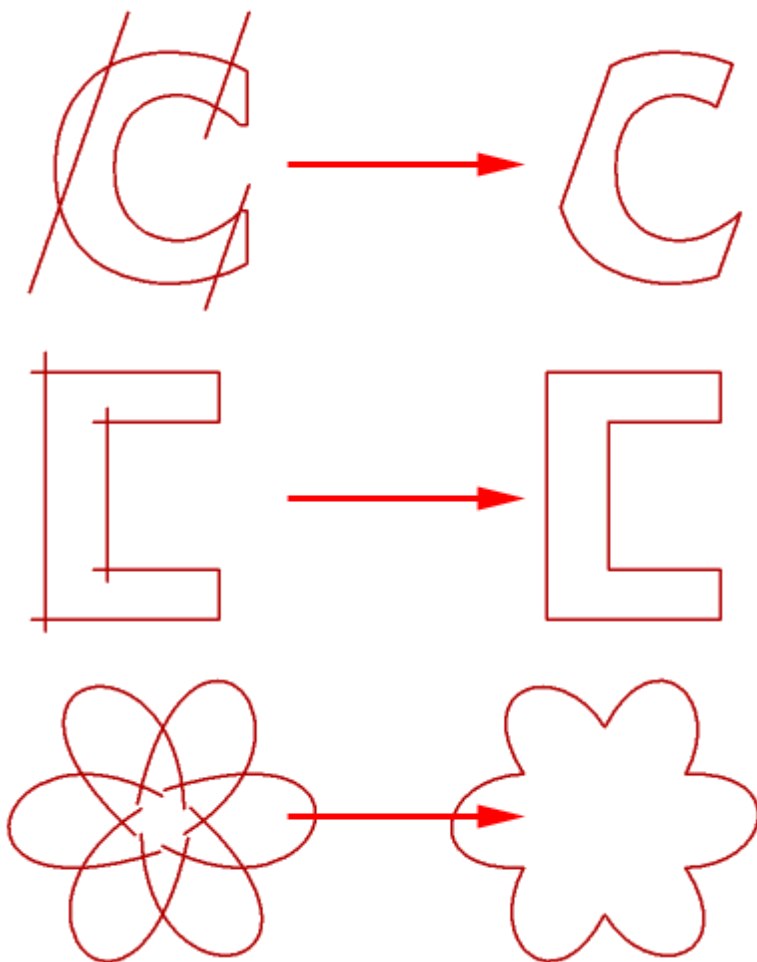
'Quick connect' kan ook met combinaties van open en gesloten vormen overweg.



Wanneer u de functie toepast op bovenstaande objecten krijgt u het volgende resultaat.



Door op strategische punten lijnstukken te plaatsen kun u nog sneller dan via versmelten of uitstansen vormen creëren.



Wanneer u door te experimenteren bekend bent geraakt hoe "Quick connect" reageert in verschillende situaties zult u merken dat het tekenen van vectorvormen met een factor 10 sneller kan dan voorheen.

Tegels

Wat zijn tegels en wanneer gebruikt u deze?

Ook wanneer u een grootformaat printer heeft, wil dit niet altijd zeggen dat deze alle formaten aan kan. Elk apparaat heeft een maximum formaat. Een printer die een materiaal doorvoer heeft van 90 cm kan vaak maar 88 cm van deze breedte effectief benutten.

Hoe?

Een grootformaat printer die werkt met rollen heeft een maximale lengte van printen die afhankelijk is van de lengte van de rol. De breedte wordt bepaald door de effectieve printbreedte. De lengte is dus bijna nooit een probleem; de breedte daarentegen wel. Voor allebei de richtingen bestaat er de mogelijkheid om het werkblad op te delen in tegels. Tegels zijn een afbakening op het werkblad die u zelf kunt aangeven en die gebaseerd moeten zijn op de effectieve printbreedte en de maximale lengte van het medium. Deze afbakeningen zorgen er tijdens het printen van het werkblad voor dat het werkblad wordt opgedeeld in de door u opgegeven tegels. Om dit beter te illustreren gaan wij een fictieve opdracht maken waarvan de uitvoer groter is dan onze printer normaal zou aankunnen.

Voor dit voorbeeld gaan wij uit van een opdracht met een uitvoerformaat van 3000 mm hoog en 4500 mm lang; de effectieve breedte van de printer is 700 mm.



Tegellijnen met de muis

De lijnen die u nodig heeft om de tegels aan te duiden kunt u op twee manieren aanbrengen, met de muis en door middel van numerieke invoer in een dialoog. Om te tegelen met de muis gaat u als volgt te werk. Selecteer uit de gereedschapsbalk het "Tegel gereedschap".



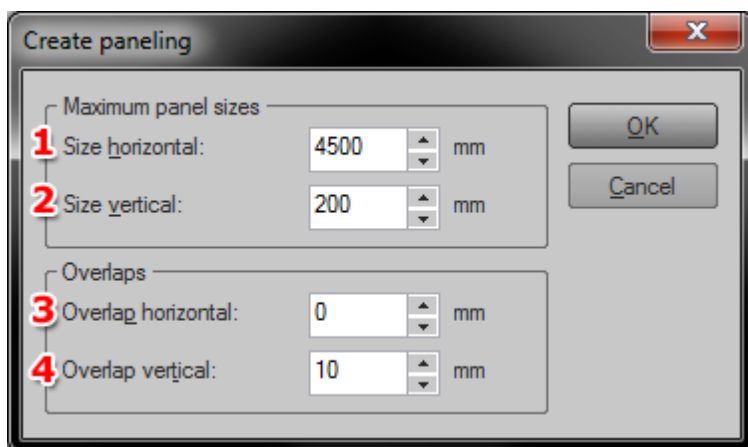
De cursor zal bij het activeren van dit gereedschap veranderen in de volgende afbeelding.



Wanneer u een staande pagina gebruikt zoals in het huidige voorbeeld, zal elke klik op het werkblad een horizontale tegellijn plaatsen (een tegellijn met de looprichting van het papier mee). Wanneer u een verticale tegellijn wilt plaatsen, houdt u de shift toets ingedrukt en klikt u vervolgens op het werkblad. Behalve het verschil dat een tegellijn horizontaal of verticaal kan zijn, kan een tegellijn ook nog negatief of positief zijn. Als u weer op een van de andere gereedschappen klikt of op de Tab knop, dan komt u weer uit de tegellijn modus.

Tegellijnen via een dialoog

Selecteer uit het menu "Bestand" de optie "Tegel instellingen". De volgende dialoog verschijnt.



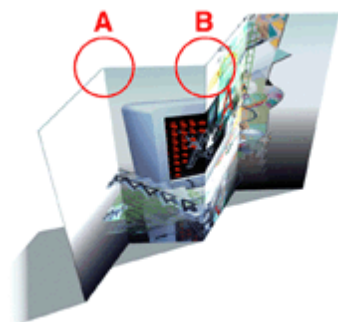
Met deze dialoog kunt u het werkblad automatisch opdelen in tegels door de maximale grootte van een tegel in te stellen. Aangezien bij tegels niet naar de stand van het werkblad wordt gekeken (liggend of staand) maar altijd naar de nullijn van de printer, is "horizontaal" altijd evenwijdig aan de pinfeed (looprichting) van de pagina. Vul bij het veld "Grootte horizontaal" (1) het maximum van de horizontale tegel grootte in (in dit geval is deze gelijk aan de lengte van uw pagina). Omdat we hier uitgaan van een rol materiaal, zijn hier geen tegellijnen nodig. Vul hier daarom de lengte van de pagina of een groter getal in. Bij "Grootte verticaal" (2) vult u 600 eenheden in. Bij "Overlap horizontaal" (3) wordt de totale overlap van een verticale tegellijn bedoeld en bij "Overlap verticaal" (4) de totale overlap van een horizontale tegellijn. Vul daarom hier bij "Overlap verticaal" 100 eenheden in. Wij gebruiken hier niet een reële overlap maar een extra grote, omdat dit beter illustreert hoe de verdeling van tegels over een werkblad zich verhoudt.



Nu zult u zeggen, ik heb een effectieve printbreedte van 700 mm. Waarom gebruik ik hier dan maar 600 mm. De verklaring is heel simpel, bij elke opgegeven breedte dient u de totale overlap bij te tellen.

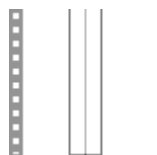
Negatieve en positieve tegellijnen

Positieve tegellijnen zijn de meest gebruikte tegellijnen, wanneer u een opdracht gaat maken die groter is dan uw effectieve printbereik heeft u een overlap nodig om de afzonderlijke tegels passend aan elkaar te kunnen plakken. Een positieve tegellijn bepaalt de grootte van de overlap. Wanneer u echter een print over verscheidene tegels verspreidt, die in een harmonika vorm worden geplaatst heeft u in de ene hoek een positieve overlap en in de hoek naar de andere kant een negatieve overlap nodig.

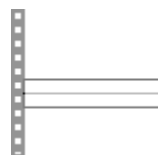


- A Het hoekpunt bij "A" vouwt naar binnen toe. Dit wil zeggen dat op dit punt een gedeelte van de tekening niet meer zichtbaar is. Op dit punt is een negatieve overlap nodig. Een negatieve overlap laat een baan uit de print weg in tegenstelling tot een positieve overlap die een baan toevoegt aan de print.

Horizontaal



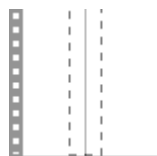
Verticaal



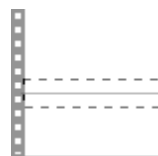
Een negatieve overlap wordt weergegeven door drie donkergrijze doorlopende lijnen.

- B Het hoekpunt bij "B" vouwt naar buiten toe, dit wil zeggen dat, wanneer u wilt dat de print hier niet onderbroken mag worden door een naad, u hier een positieve overlap dient toe te passen.

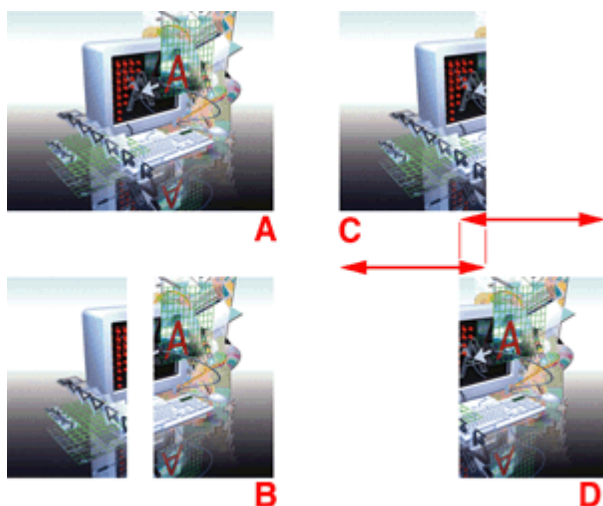
Horizontaal



Verticaal



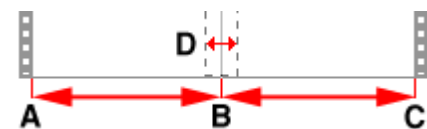
Een positieve overlap wordt weergegeven door twee donkergrijze gestippelde lijnen aan de buitenkant en een doorlopende lichtgrijze lijn in het centrum.



- A Het origineel.
 B Het resultaat na een negatieve overlap.
 C/D Het resultaat na een positieve overlap.

Plaatsbepaling van tegellijnen

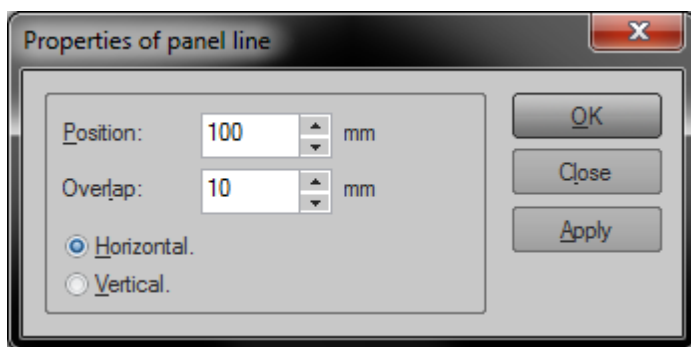
In de onderstaande illustratie wordt uitgelegd hoe het programma de plaats en het formaat van de overlap ziet.



De volgende afbeelding is de onderkant van een staande pagina van 3000 mm breed en 4500 mm hoog (de pagina uit ons voorbeeld).



Als u nu met de cursor boven de linkerpaneellijn bent en dan op de rechtermuisknop klikt verschijnt er een PopUp menu. Uit dit menu selecteert u de optie "Eigenschappen tegellijn". De volgende dialoog verschijnt dan.



Omdat de rechterzijde de nullijn van de printer is ligt het hart van de geselecteerde tegellijn op 2400 mm. Dit is de afstand van de nullijn van de printer tot aan het hart van de tegellijn. De tegellijn wordt gezien als een horizontale tegellijn omdat de horizon evenwijdig loopt aan de nullijn van de printer.

Tegelen voor plotten

Tegelen voor plotten gebruikt u wanneer het te plotten werkstuk groter is dan de uitvoer van uw plotter. Stel u heeft een werkstuk wat 180 cm x 180 cm groot is en uw plotter kan maar vinyl aan van 100 cm breed. Dit betekent dat u het werkstuk zo moet uitvoeren dat u na het plotten de afzonderlijke stukken aan elkaar kunt monteren.

Het eerste wat u moet doen om dit te bereiken is uw paginaformaat aanpassen aan uw werk, selecteer daarvoor het te plotten werk en kijk in de statusbalk of de dialoog voor schalen naar de maten. Deze maten geeft u nu ook aan de

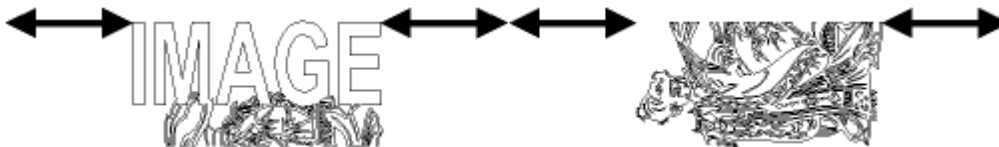
pagina (menu: "Beeld", "Instellingen", "Pagina") en centreert uw werkstuk vervolgens midden op de pagina. Nu kunt u tegellijnen toevoegen aan uw werkblad.



Tegelen gebeurt gebaseerd op het formaat van een werkblad, dus wanneer u niet de pagina aan de grootte van uw werk aanpast worden ook de lege plekken van uw werkblad meegenomen in de panels. Dit veroorzaakt onnodige verspilling van kostbaar vinyl.



Uw werk zou in de bovenstaande situatie als volgt uit de plotter komen. De zwarte pijlen geven het onnodig gebruikte vinyl aan.



De beste manier om vertrouwd te raken met het werken met panels is om een paar kleinere werkbladen met panels erin te plotten zodat u exact kunt zien hoe een werkbladindeling met panels zich in de uitvoer gedraagt.

Tegellijnen voor plotten toevoegen

Selecteer uit de gereedschapsbalk het "Tegel gereedschap".

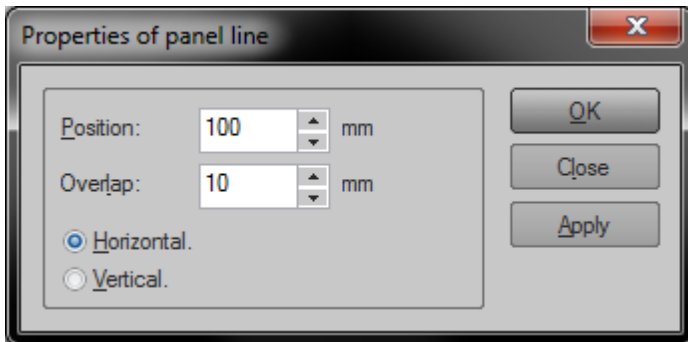


De cursor zal bij het activeren van dit gereedschap veranderen in de volgende afbeelding.



Klik op het werkblad waar u de tegellijn wilt hebben.

Een tegellijn loopt altijd in dezelfde richting als de pinfeed van het werkblad. Wanneer u een tegellijn wilt toevoegen die haaks op de pinfeed staat dient u de met de muis te klikken terwijl u tevens de Shift-toets heeft ingedrukt. Wanneer u eenmaal een tegellijn heeft geplaatst kunt u met de muis boven deze lijn gaan staan en vervolgens uit de context menu de opdracht "Tegellijn instellingen" selecteren. Deze opdracht opent een dialoog waarin u de exacte locatie en overlapping van de tegellijn kunt ingeven.



Uitvoer

Wanneer u nu gaat plotten hebt u in de plotdialoog de mogelijkheid om alle panels in een keer te plotten of alleen per paneel. Wanneer u een enkel paneel wilt plotten selecteert u de optie "Alleen paneel" en geeft het nummer van het paneel op. Dit nummer kunt u op het werkblad zien wanneer u in de panelmode bent.

Scannen

Op welke resolutie scan ik in?

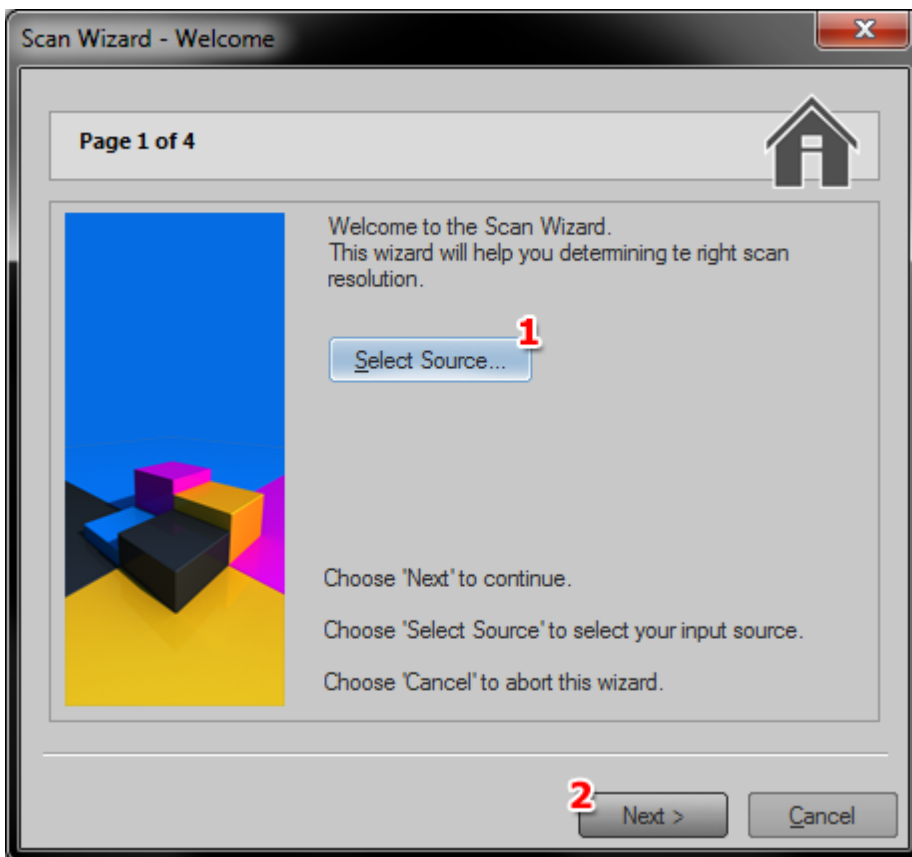
Een goede regel om, op zijn minst, als uitgangspunt te gebruiken is dat een bitmap 72 DPI (Dots Per Inch) dient te zijn bij 1 op 1 gebruik. Dat wil zeggen dat wanneer u de bitmap bijvoorbeeld 50x70 cm groot wilt printen, de bitmap op deze grootte een resolutie van 72 DPI mag hebben. Is het een bitmap met heel veel detail, dan kunt u deze resolutie eventueel nog verdubbellen.

Een printer heeft maar een bepaald aantal DPI als uitvoer, alles wat boven de printer zijn capaciteit uitgaat wordt gewoon genegeerd. Wat niet genegeerd wordt is de rekentijd voor het printen. Een bitmap op 72 DPI kan eenzelfde resultaat geven als een bitmap op 2400 dpi, met wel het verschil dat de bitmap van 2400 DPI tientallen keren meer ruimte op uw harde schijf inneemt. Ook de rekentijd voor het verwerken van de print gaat met een factor tien omhoog, dit alles terwijl het resultaat vaak niets of nauwelijks beter is. Wanneer u denkt dat de resolutie beter kan, verhoog dan deze dan met enkele stappen of een verdubbeling, maar niet ineens tien maal zo hoog.

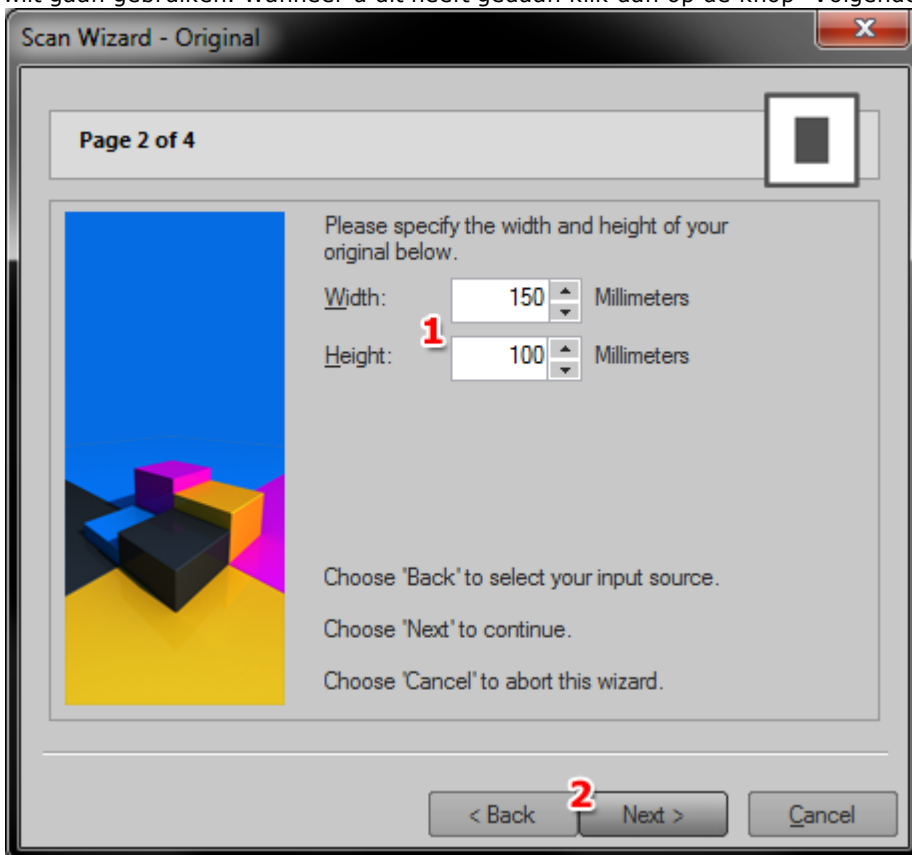
In de offset wereld wordt met films gewerkt, deze films worden op een printer gemaakt die een uitvoer heeft van 2400 DPI (inkjet printers zijn er op dit moment van 180 tot 600 DPI). De resolutie waarop hier bitmaps 1 op 1 worden gebruikt is 300 DPI bij een raster van 150 LPI (Lines Per Inch). Met deze resolutie wordt het meeste full-color drukwerk gemaakt. Waarom zou u dan met uw printer op 2400 DPI voor een foto gaan zitten?

Om het u makkelijker te maken heeft EasySIGN een "Wizard" voor het scannen die u adviseert op welke resolutie u kunt inscannen.

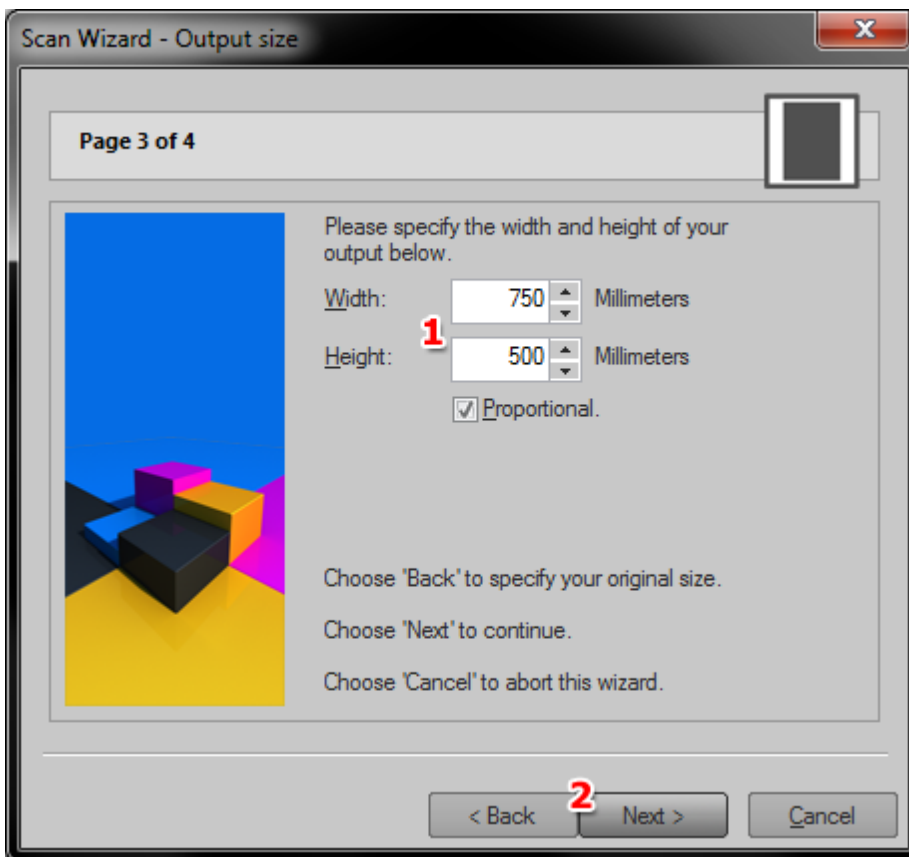
Selecteer hiervoor uit het menu "Bestand" de opdracht "Scan", uit het vervolgmenu selecteert u nu de opdracht "Wizard". De volgende dialoog wordt dan geopend.



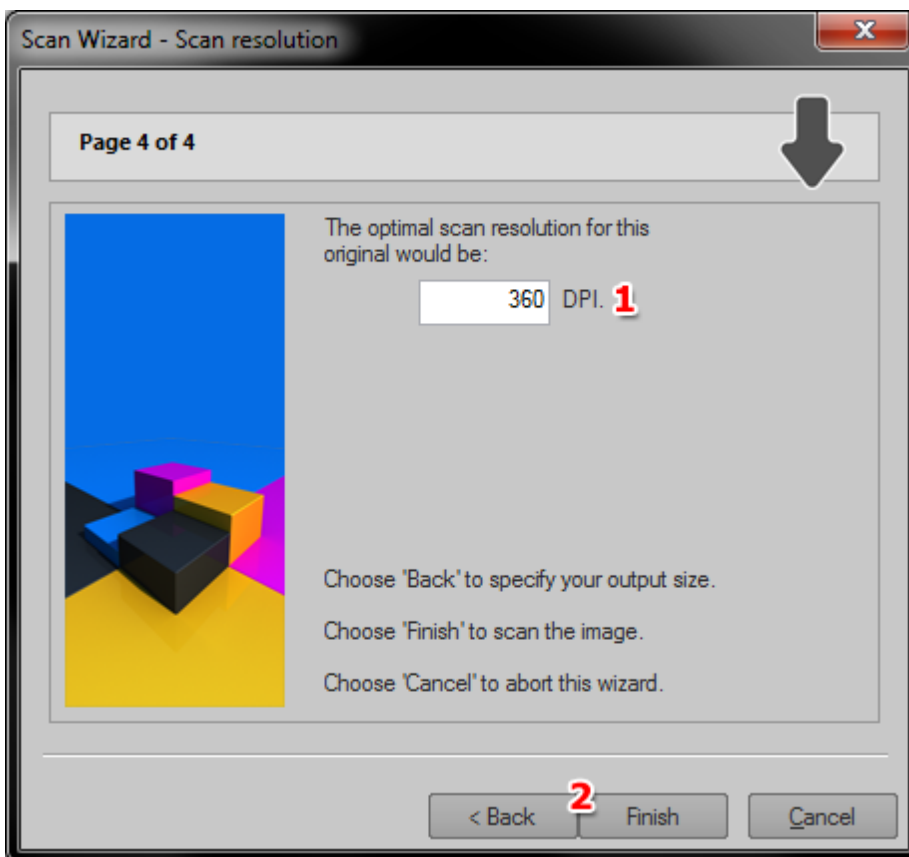
Midden op deze dialoog bevindt zich een knop "Bron selecteren" (1). Wanneer u op deze knop klikt zal er een dialoog verschijnen die de scanners weergeeft die op uw systeem zijn geïnstalleerd. Selecteer uit die dialoog de scanner die u wilt gaan gebruiken. Wanneer u dit heeft gedaan klik dan op de knop "Volgende" (2).



Vul in dit venster de breedte en hoogte in van het origineel dat u op uw scanner heeft liggen(1). Wanneer u dit heeft gedaan klik dan op de knop "Volgende" (2).



Vul in dit venster in hoe groot u het origineel wil gaan printen (1). Wanneer u dit heeft gedaan klik dan op de knop "Volgende" (2).



In dit venster zal de geadviseerde resolutie worden getoond (1). Wanneer u nu op de knop "Voltooien" (2) klikt zal de standaard dialoog van uw scanner worden geopend. Vul in deze scan dialoog de waarde in die hier aan u is geadviseerd. De scan dialoog kunnen wij hier niet tonen omdat die bij elke scanner verschillend is. Voor uitleg over

het gebruik van de scan dialoog verwijzen wij u naar de handleiding van uw scanner.

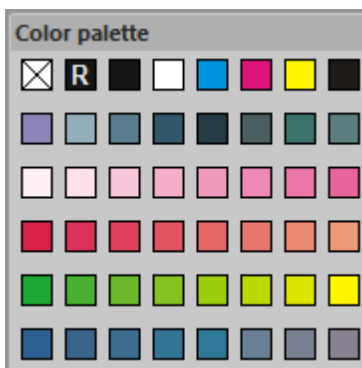
Kleurenbeheer

Gebruik van kleuren

Onderaan het scherm van EasySIGN bevindt zich normaal het huidige kleurenpalet indien dit bij u niet het geval is kunt u uit het menu "Beeld" de opdracht "Toon kleurenpalet" kiezen.

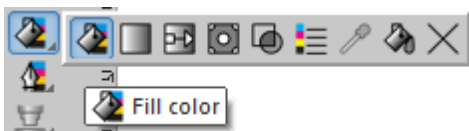


Deze kleurenbalk is een zwevende balk, dit wil zeggen dat u de balk kunt verslepen en van grootte kunt veranderen.

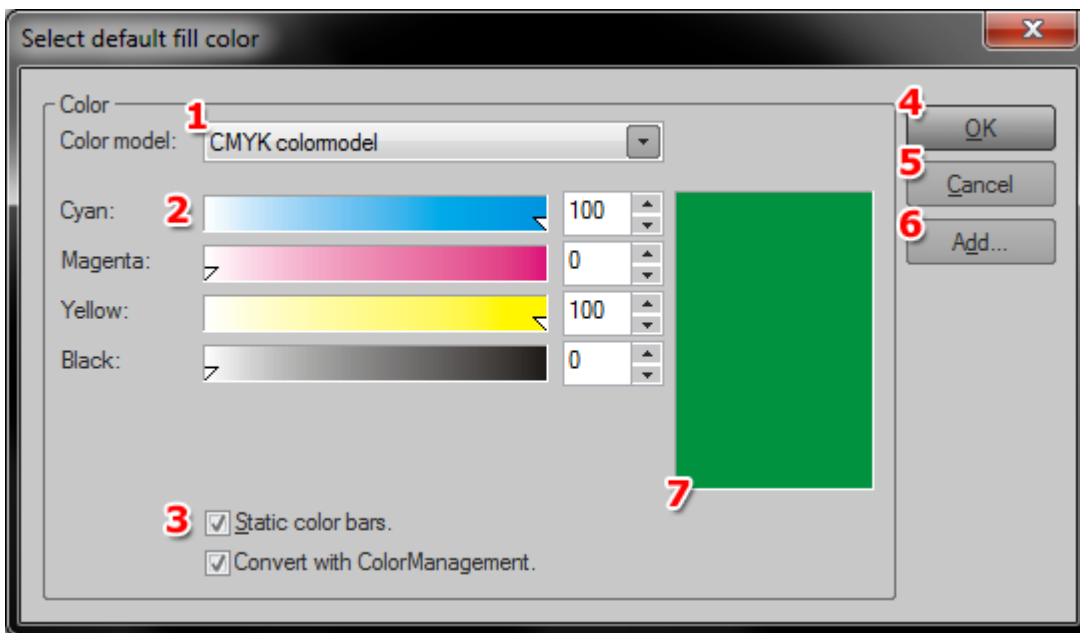


Wilt u nu een kleur aan een object toekennen selecteert u dat object en klikt dan in de kleurenbalk op de kleur die u wilt toekennen. Wanneer u met de muis boven een kleurvlak bent wordt in de statusbalk aangegeven wat de naam van de kleur onder de muis is. Een klik met de linkermuisknop wijst de geselecteerde kleur toe aan de vulling van het object en een klik met de rechtermuisknop wijst de kleur toe aan de lijn van een object. Wilt u de vulling of de lijn van een object verwijderen kunt u met de linkermuisknop voor de vulling en de rechtermuisknop voor de lijn op het vakje met het kruis er doorheen klikken.

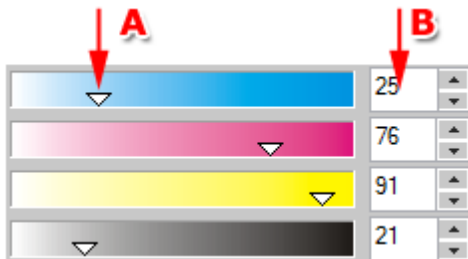
Wilt u de kleur van een object veranderen of een nieuwe kleur aanmaken selecteert u een object en vervolgens het kleur gereedschap uit de gereedschapsbalk.



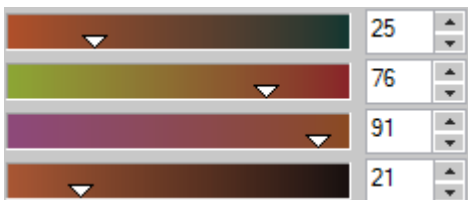
Wanneer u deze optie heeft geselecteerd verschijnt de volgende dialoog.



- 1 Kleurenmodel
Hier kunt u het kleurenmodel kiezen wat u op dit moment wenst, EasySIGN biedt u een groot scala aan kleurenmodellen zoals:
 RGB : Rood, Groen en Blauw
 CMYK : Cyaan, Magenta, Geel en Zwart
 Grijswaardes : Opgebouwd uit tinten van zwart
 HSB : Kleur, Verzadiging en Helderheid
 Spotkleuren : Door leveranciers van printers bepaalde volvlakkleuren.
 CMYKOrGr : Cyaan, Magenta, Geel, Zwart, Oranje en Groen
 CMYKLiCLiM : Cyaan, Magenta, Geel, Zwart, Licht Cyaan en Licht Magenta
- 2 De visuele weergave van het gekozen kleurenmodel. Met de schuifjes in de balken (A) of door een waarde in het tekstveld op te geven (B), kunt u de kleur beïnvloeden. Het resultaat wordt getoond in het mengvlak (7).



- 3 Statische kleurenbalken
Wanneer u deze optie heeft ingeschakeld zien de kleurenbalken eruit als op bovenstaande afbeelding en kunt u mengen naar kennis van kleur. Bent u niet zo goed thuis in welke mengwaardes nu bijvoorbeeld groen of rood opleveren kunt u deze optie ook uitschakelen. De kleurenbalkjes veranderen nu in een type dat laat zien welke kant u moet opschuiven om een bepaalde kleur te krijgen. Bij elke beweging in een van de schuifjes worden alle balken bijgewerkt.



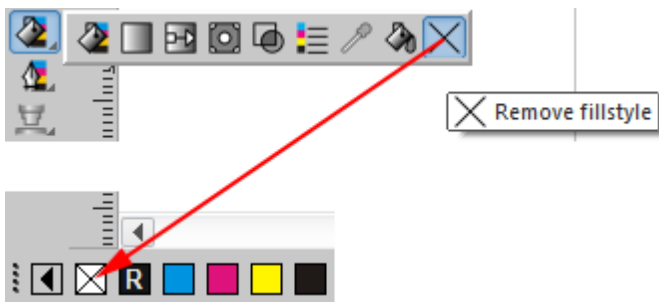
- 4 Met de knop 'Sluiten' wordt de dialoog afgesloten
- 5 Met de knop 'Toepassen' brengt u de kleur uit de dialoog over naar het geselecteerde object.
- 6 Met de knop 'Toevoegen' opent u een dialoog waarmee u de huidige kleur aan uw palet kunt toevoegen.



Om de kleur aan de tabel toe te voegen dient u in veld (1) een naam aan de kleur te geven en op "OK" te klikken.

Standaard

Iedere keer wanneer u een object tekent binnen EasySIGN heeft deze een standaard vulling, lijnstijl en lijnkleur. U kunt zelf bepalen wat deze standaard wordt. Hiervoor hoeft u alleen maar op een kleur in de kleurenbalk te klikken, of een kleur in de kleurendialoog aan te maken, zonder dat u een object heeft geselecteerd. Dezelfde werkwijze geldt voor het aanmaken van een standaard lijnkleur.

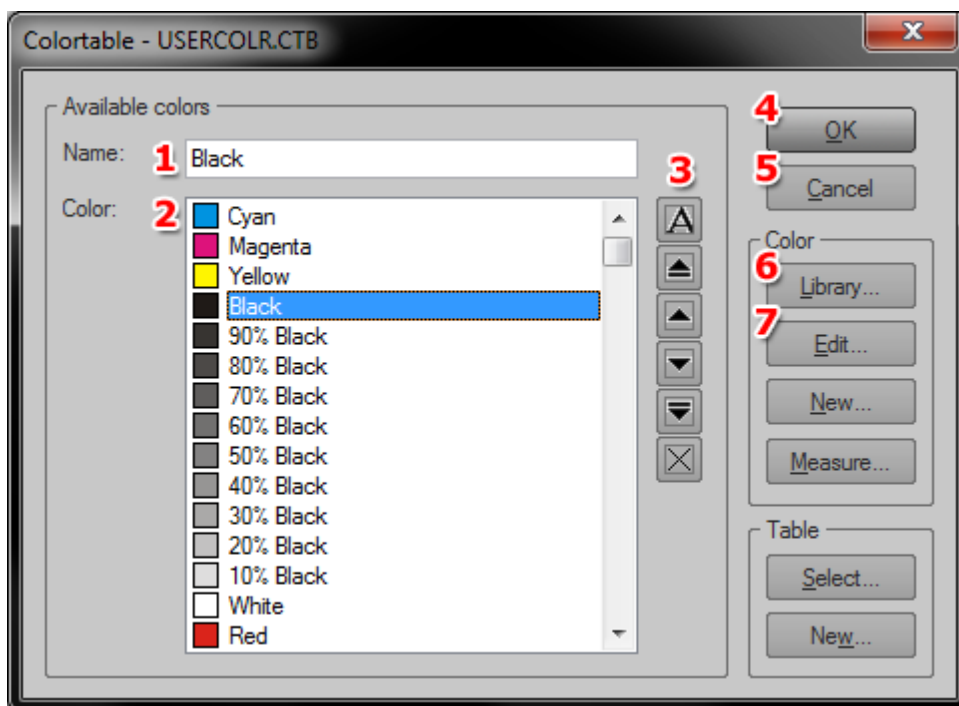


Beheer van het kleurenpalet en bibliotheken

Wanneer u kleuren uit uw kleurenbalk wilt herbenoemen, verwijderen, van kleur wilt veranderen of een kleur uit een bibliotheek wilt toevoegen dient u het volgende gereedschap uit de gereedschapsbalk te selecteren.



Wanneer u deze optie heeft geselecteerd verschijnt de volgende dialoog.



- 1 Wanneer u uit de lijst (2) een kleur selecteert wordt de naam daarvan getoond in het invulveld (1). In dit veld kunt u de naam wijzigen.
- 2 In deze lijst kunt u een kleur sorteren, selecteren om te herbenoemen, of om te verwijderen.
- 3 Hier bevinden zich de opdrachten voor bewerkingen op kleuren die zich in de lijst (2) bevinden:



Deze optie selecteert de lijst alfabetisch.



Deze optie brengt de geselecteerde kleur naar de top van de lijst.



Deze optie brengt de geselecteerde kleur één plaats omhoog in de lijst.



Deze optie brengt de geselecteerde kleur één plaats omlaag in de lijst.

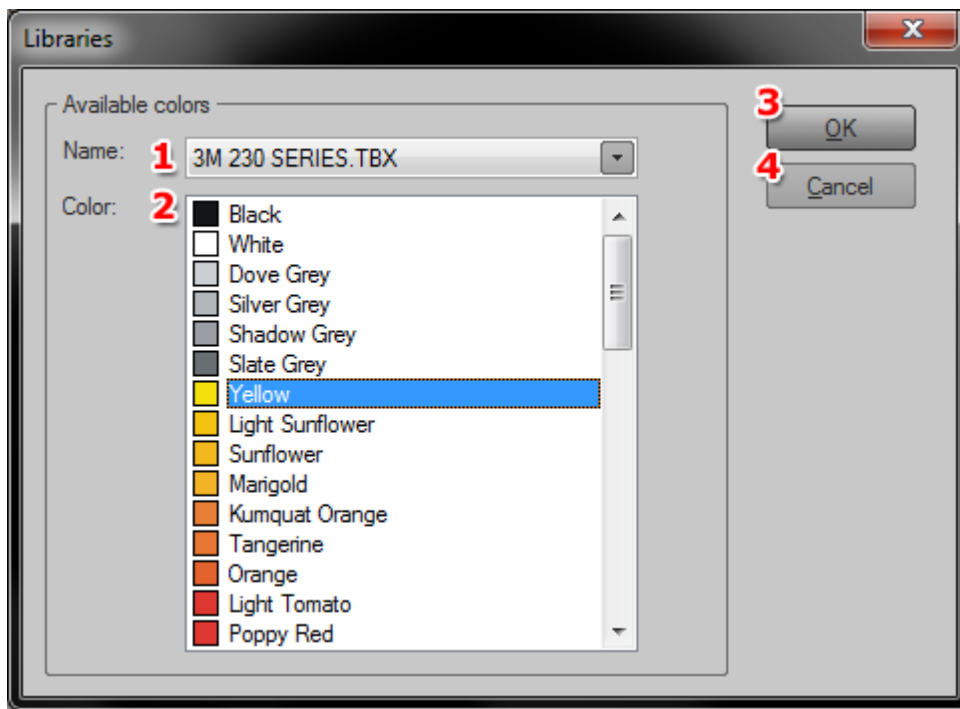


Deze optie brengt de geselecteerde kleur naar de onderkant van de lijst.



Deze optie verwijderd de geselecteerde kleur

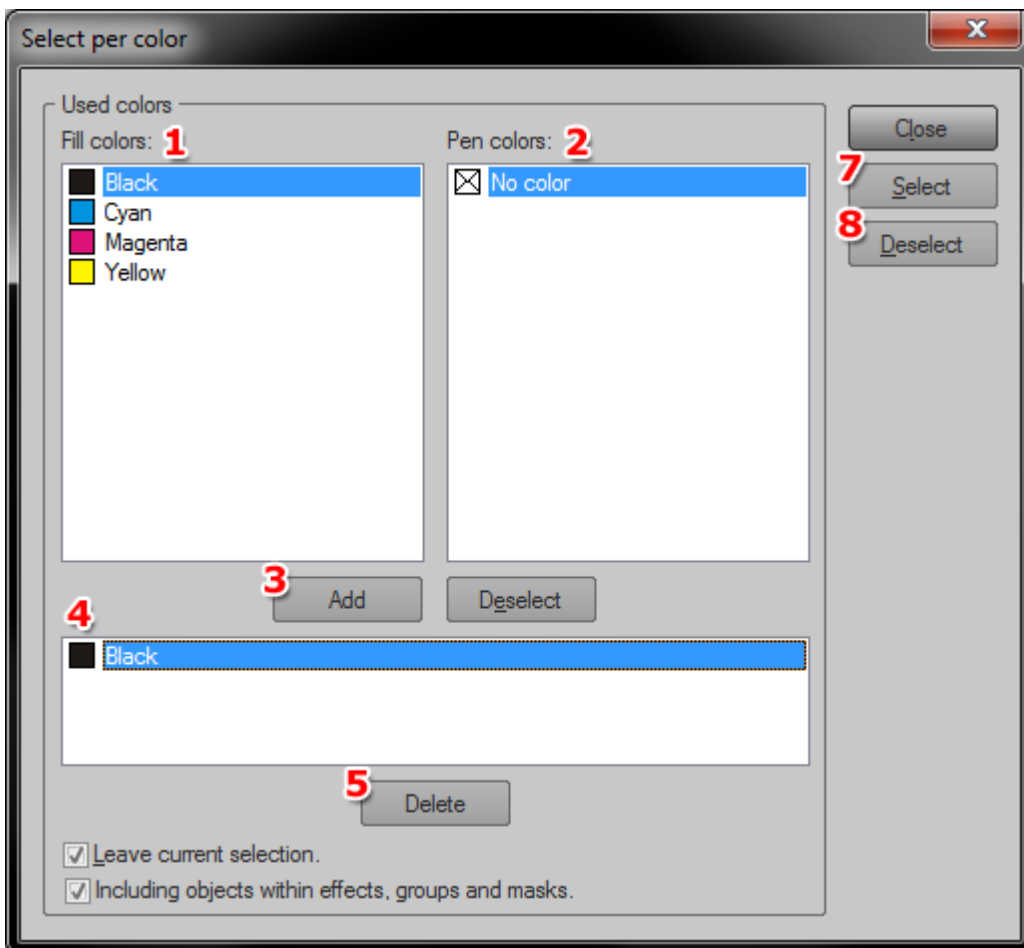
- 4 De knop "OK" past alle aanpassingen toe en sluit de dialoog.
- 5 De knop "Annuleren" sluit de dialoog zonder de gemaakte aanpassingen uit te voeren.
- 6 De knop bibliotheek opent de volgende dialoog.



- 1 Uit deze lijst kunt u de naam van de gewenste bibliotheek selecteren.
- 2 In deze lijst worden de kleurnamen of produktnummers van de geselecteerde bibliotheek getoond. U kunt hier meerdere items tegelijk selecteren.
- 3 De knop "OK" brengt alle geselecteerde items over naar de lijst van de vorige dialoog waar u deze kunt sorteren of aanpassen.
- 4 De knop "Annuleren" sluit de dialoog zonder iets te wijzigen.
- 7 De knop "Wijzig" opent de standaard kleurendialoog waar u de kenmerken van de kleur kunt aanpassen.

Selecteren per kleur

Met de opdracht "Selecteren per kleur" uit het menu "Bewerken" kunt u een dialoog open die alle objecten van een bepaalde kleur in één keer tegelijk kan selecteren.



- 1 Lijst met de vulkleuren uit het werkblad.
- 2 Lijst met de lijnkleuren uit het werkblad.
- 3 "Toevoegen", voegt de geselecteerde lijn en vulkleuren kleuren toe aan de selectielijst (4)
- 4 De selectielijst.
- 5 "Verwijderen", verwijdert geselecteerde items uit de selectielijst.
- 6 Voegt bij het toepassen de selectie uit het werkblad aan de gewenste selectie toe.
- 7 De knop "Selecteren" zorgt ervoor dat objecten op het werkblad die corresponderen met de kleur die u in de lijst heeft aangewezen worden geselecteerd.
- 8 De knop "Deselecteren" zorgt ervoor dat objecten op het werkblad die corresponderen met de kleur die u in de lijst heeft aangewezen worden deselectioneerd.

Selecteren per object

Met de opdracht "Selecteren per object" uit het menu "Bewerken" kunt u een dialoog open die gelijk werkt aan de vorige dialoog met het verschil dat deze dialoog alle objecten van een bepaald type in één keer tegelijk kan selecteren.

Direct selecteren op gelijke vulling

Selecteer een object in het werkblad en vervolgens uit het rechter muisknop menu de optie "Selecteren per, Gelijke vulling". Alle objecten met identieke vullingen worden geselecteerd. De selectie is afhankelijk van de kleurnaam en niet van de samenstelling van de kleur.

Direct selecteren op gelijke lijnkleur

Selecteer een object in het werkblad en vervolgens uit het rechter muisknop menu de optie "Selecteren per, Gelijke lijnkleur". Alle objecten met een identieke lijnkleur worden geselecteerd. De selectie is afhankelijk van de kleurnaam en niet van de samenstelling van de kleur.

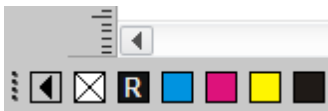
Direct selecteren op gelijke objecten

Selecteer een object in het werkblad en vervolgens uit het rechter muisknop menu de optie "Selecteren per, Gelijke objecten". Alle objecten van dezelfde soort worden geselecteerd.

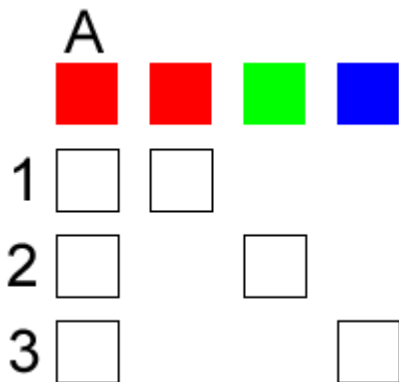
Registratiekleur

Wat is registratiekleur

Registratiekleur is een aparte kleurruimte. Deze kleur is eigenlijk geen kleur maar een eigenschap. Wanneer een object deze eigenschap heeft toegewezen gekregen, betekent dit dat bij een kleurgescheiden print- of plotopdracht een object met deze eigenschap in elke kleur wordt meegenomen. Paskruizen functioneren op deze manier dankzij de registratiekleur. U kunt deze eigenschap toekennen via de kleurgereedschappen voor vulstijlen en lijnstijlen of via het kleurenpalet. Op het kleurenpalet is deze eigenschap altijd zichtbaar door een zwarte vlak met een witte "R".



U kunt aan de registratiekleur een eigen kleur toewijzen om het verschil met andere elementen in uw werkblad te verduidelijken. Via het menu "Bestand, Algemene instellingen" kunt u onder het tabblad "Algemeen" de kleur instellen waarin de registratiekleur bij elk nieuwe toewijzing wordt getoond. Deze instelling heeft geen invloed op registratiekleuren die reeds toegewezen zijn. Via de kleurgereedschappen kunt u de kleur van objecten met de eigenschap registratiekleur aanpassen.



In het bovenstaande voorbeeld is "A" de registratiekleur met de kleur rood er aan toegewezen.

- 1 Kleurscheiding in rood
- 2 Kleurscheiding in groen
- 3 Kleurscheiding in blauw

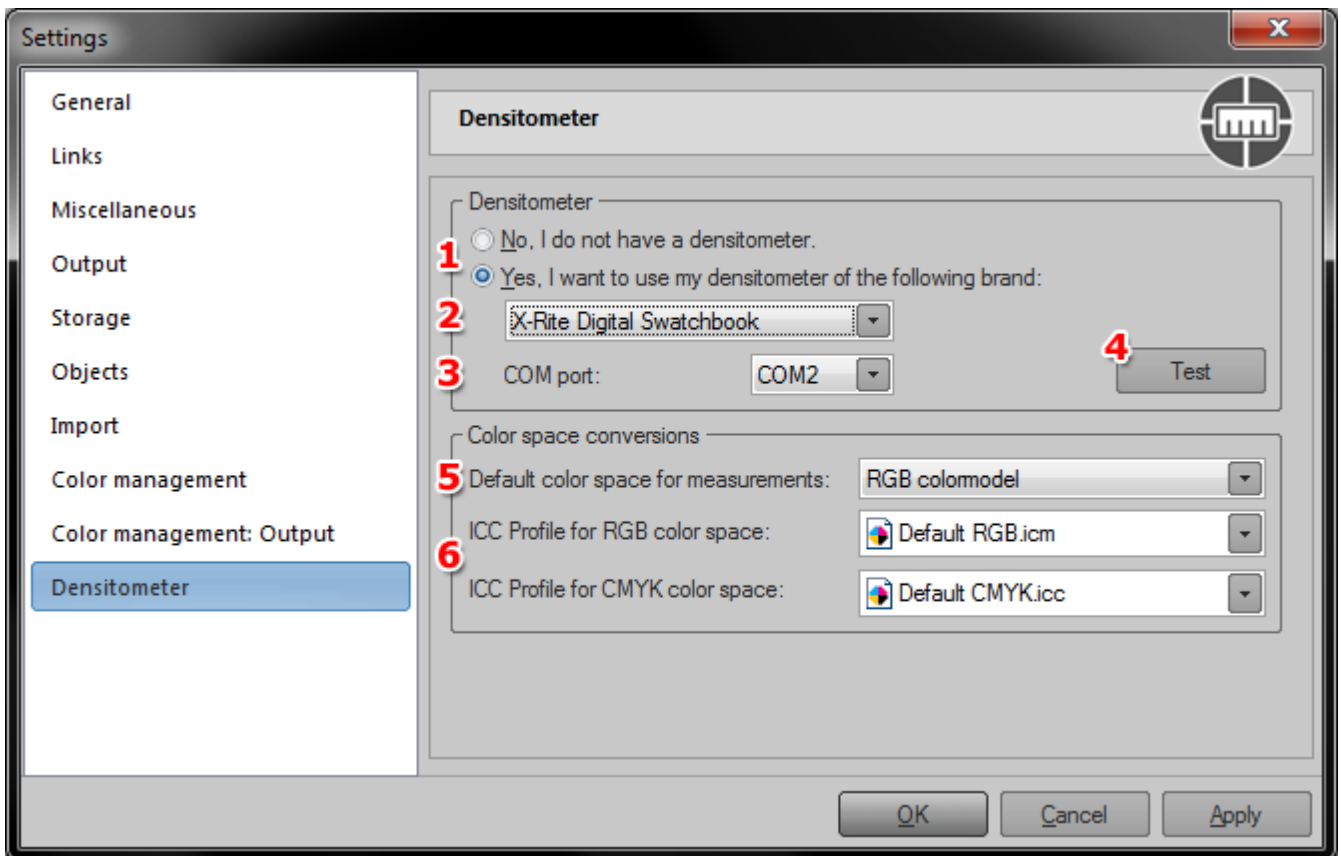
Bij elke kleur is het object met de registratiekleur automatisch meegenomen.

Kleuren meten

In EasySIGN kunt u kleuren via een densitometer in de software brengen. Ideaal om een eigen kleurenbibliotheek te maken.

Instellingen

Open het menu "Bestand, Algemene Instellingen" en selecteer het tabblad "Densitometer" in de dialoog die geopend wordt.



- 1 Selecteer hier de optie "Ja, ik wil een densitometer gebruiken".
- 2 Selecteer in de combobox het merk densitometer.
- 3 Selecteer hier de poort waar de densitometer op aangesloten is. Indien u in de combobox een densitometer met een USB aansluiting heeft gekozen is deze optie niet beschikbaar. Gebruik geen automatische densitometers die meerdere kleuren in één doorgang meten maar gebruik een densitometer die één kleur per keer meet.
- 4 Druk op deze knop om te testen of de densitometer wordt herkend. Dit kan even duren, wacht op de melding die aangeeft of de densitometer wordt herkend.
- 5 Selecteer hier de kleurenruimte waarin de gemeten kleuren moeten worden opgeslagen (CMYK of RGB). Wilt u de kleuren ook gaan printen gebruik dan bij voorkeur de CMYK kleurruimte.
- 6 Selecteer hier het gewenste profiel voor de CMYK en RGB kleurruimte. Indien u een printer en een (ICC of ICM) profiel voor deze printer heeft: selecteer hier dat profiel. De gemeten kleuren komen dan zo nauwkeurig mogelijk overeen met een eventuele afdruk. Heeft u geen printer of verschillende printers kies dan het "Default CMYK" en het "Default RGB" profiel.

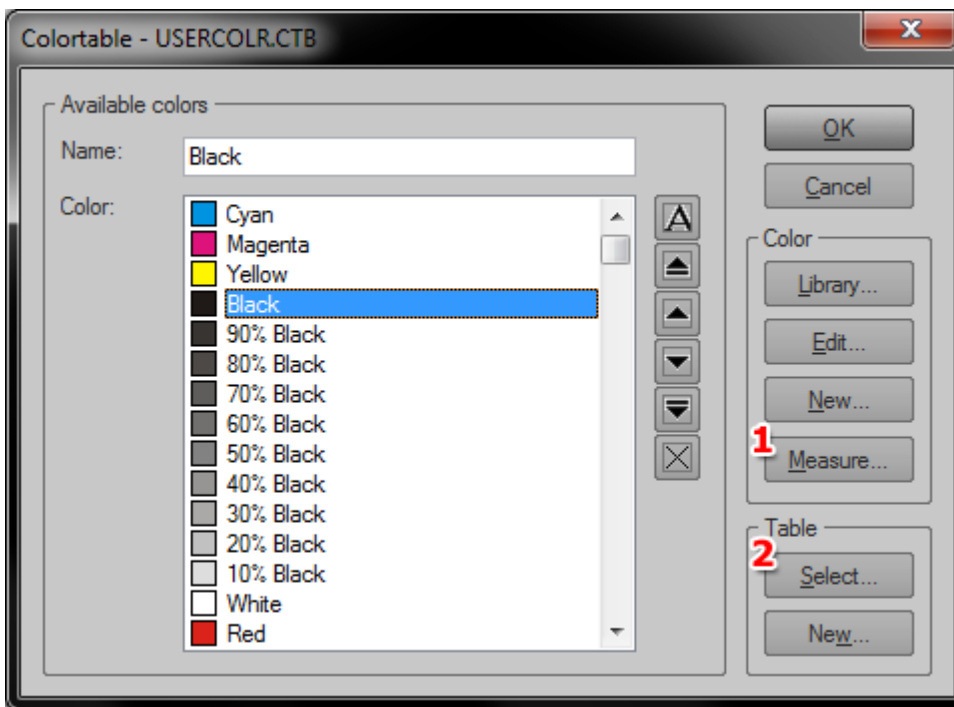
Sla de gemaakte instellingen op door op "Toepassen" te klikken en sluit de dialoog.

Werkwijze

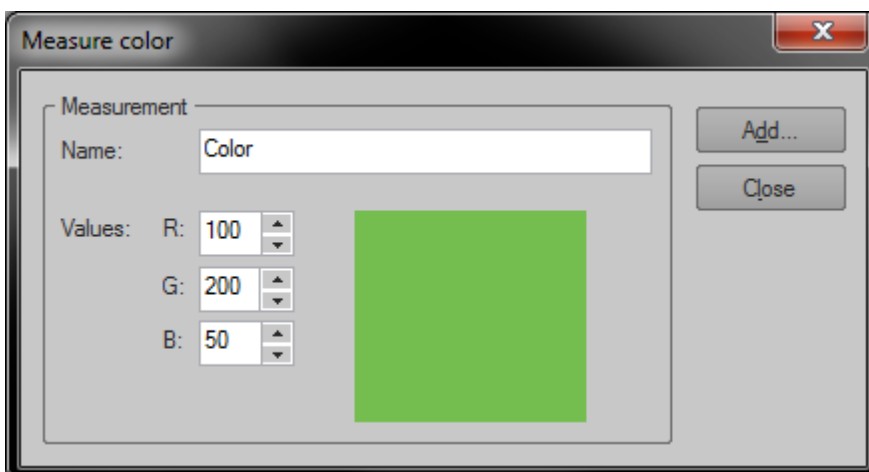
Selecteer het "Vullemertje" uit de gereedschapsbalk en vervolgens het icoon voor "Kleuren beheer".



Dit opent de volgende dialoog.



Indien u de nieuwe kleuren in een aparte kleurentabel wilt opslaan, dient u eerst op de knop "Nieuw" (2) onder de groep "Tabel" te klikken en een nieuwe tabel aan te maken. Heeft u de nieuwe tabel aangemaakt of u wilt de gemeten kleuren aan de huidige tabel toevoegen, klik dan op de knop "Meten" (1) onder de groep "Kleur".



Vul de naam in van de kleur en klik met de densitometer op de kleur die u wilt meten. De kleur verschijnt in het kleurvoorbeeld (2) en de waarden van de kleur in de invoervelden.



Indien u dit icoon ziet verschijnen valt de gemeten kleur buiten de gamut (printbaar kleurenbereik) van uw printer (gebaseerd op het gekozen profiel in de "Algemene Instellingen"). U kunt de kleur visueel aanpassen om zo dicht mogelijk bij de gemeten kleur uit te komen.

Klik op de knop "Toevoegen" om de gemeten kleur aan de actieve kleurentabel toe te voegen. Indien u gereed bent met het meten van kleuren sluit u de dialoog. Vergeet niet in de dialoog voor kleurenbeheer op "OK" te klikken om de wijzigingen in de tabel op te slaan.

Verlooptintvulling

Met een verlooptintvulling kunt u twee of meer kleuren geleidelijk in elkaar laten overlopen. Met behulp van deze functionaliteit kunt u meer kleur en diepte in uw werk brengen. Er zijn verschillende soorten verlooptinten beschikbaar.

Lineair

De vulling loopt in een rechte lijn over het object.



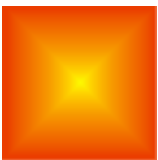
Radiaal

De vulling wordt opgebouwd uit concentrische cirkels.



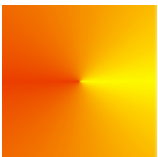
Vierkant

De vulling wordt opgebouwd uit concentrische vierkanten.



Conisch

De vulling wordt opgebouwd uit stralen vanaf het midden van het object.



Elk van deze soorten verlooptinten is weer onderverdeeld in twee types.

Twee kleuren

Deze bestaat uit twee kleuren die in elkaar overvloeien.



Eigen

Hiermee kunt u meerdere kleuren in elkaar laten overvloeien zoals bijvoorbeeld van rood naar oranje, naar geel, naar groen, enz.



U kunt verlooptinten aanpassen door de randvulling te wijzigen, de hoek te veranderen, de richting aan te passen, kleuren toe te voegen, kleuren veranderen enz. Dit kan zowel via de verlooptintvullingdialoog als rechtstreeks op het scherm.

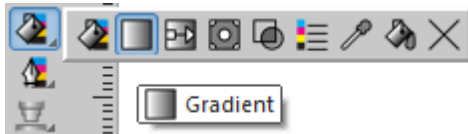
Hoe pas ik een verlooptintvulling toe?

Dit kunt u op twee manieren doen.

Verlooptintvullingdialoog

Selecteer een object waar u een verlooptintvulling wilt toewijzen en klik op het symbool voor de

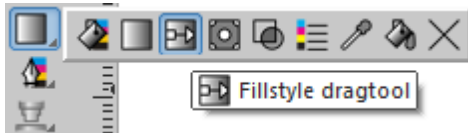
verlooptintvullingdialoog in het submenu van vullingen in de gereedschapsbalk.



Maak in de dialoog die verschijnt uw instellingen en klik op "OK".

Rechtstreeks op het scherm

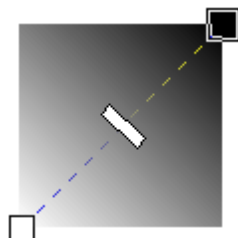
Klik op het symbool voor de rechtstreekse verlooptintvulling in het submenu van vullingen in de gereedschapsbalk.



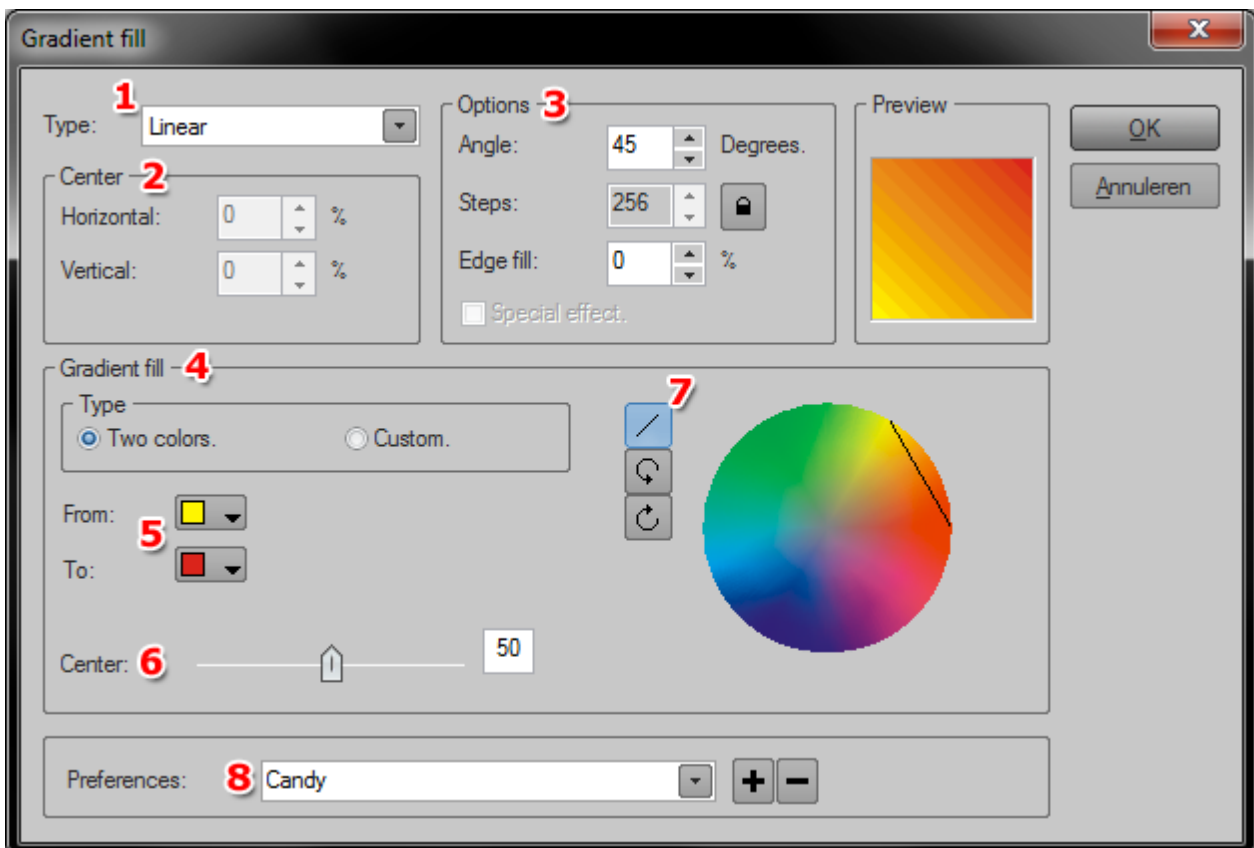
De cursor zal dan als volgt veranderen.



Wanneer u nu met dit gereedschap een object selecteert en tegelijkertijd sleept, kent u een verlooptintvulling aan dit object toe.



Verlooptint dialoog



Twee kleuren

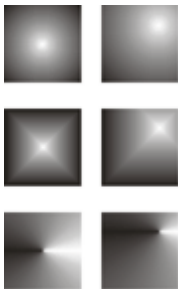
1 Type

Hier kunt u kiezen uit de volgende type verlopen.

Lineair
Radiaal
Vierkant
Conisch

2 Centrum

Wanneer een type verloop dit ondersteunt kunt u hiermee het centrum aanpassen. In onderstaande afbeelding staat in de linkse kolom het centrum op horizontaal 0% en verticaal 0%, in de rechtse kolom staan de horizontale en verticale waarden op 25%.



3 Opties

Hoek

Hier kunt u de hoek waaronder de vulling staat aanpassen.

Stappen

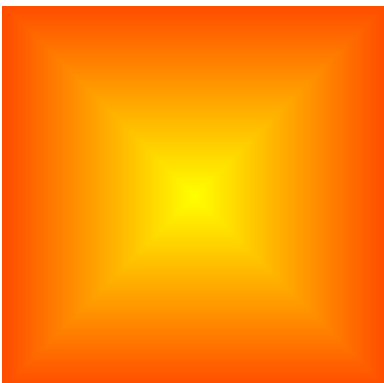
Een verloop tintvulling wordt opgebouwd door de lengte die nodig is voor de vulling te delen door het aantal stappen wat hier wordt opgegeven. Wanneer u de stappen ontgrendelt door op het "slotje" achter dit veld te klikken kunt u uw eigen aantal stappen opgeven. Wanneer u dit veld weer vergrendelt wordt hier het aantal stappen weergegeven die onder "Algemene instellingen" staan aangegeven als standaard aantal verloop tintstappen.

Randvulling

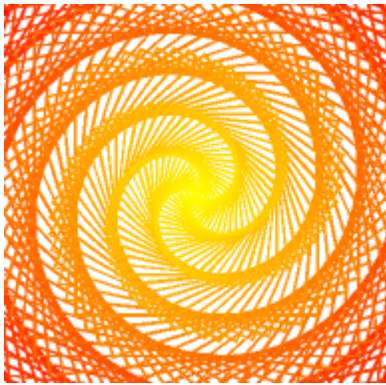
De gegevens in dit veld bepalen over welke afstand van de vulling de beginkleur en de eindkleur een effen vulling blijven houden voordat het eigenlijke verloop begint.

Speciaal effect

Indien deze optie actief is kan men een variant op een standaard verloop maken. Een standaard vierkantverloop ziet er als volgt uit:



Hetzelfde verloop maar dan met deze optie aan en de hoek op 6 graden ziet er als volgt uit:



4 Soort

Hier kunt u kiezen tussen "Twee kleuren" of "Eigen".

5 Van/Naar

Hier kunt u de begin- en eindkleur opgeven. Wanneer u op een van deze knoppen klikt verschijnt het volgende uitklapmenu.



Door op de kleurenvakjes te klikken wijst u de geselecteerde kleur toe als nieuwe begin- of eindkleur.



Wanneer u op het zwarte vlak met de letter "C" klikt opent u de standaard kleurendialoog om een eigen kleur aan te maken.

6 Centrum

Met deze schuif kunt u het centrum van het verloop bepalen.



7 Regenboog

Door op een van deze knoppen te klikken verandert u de looprichting binnen de kleurencirkel. In onderstaand voorbeeld loopt in de linkse afbeelding de kleur rood naar geel via de "kortste weg" en in de rechter afbeelding via de "langste" weg.

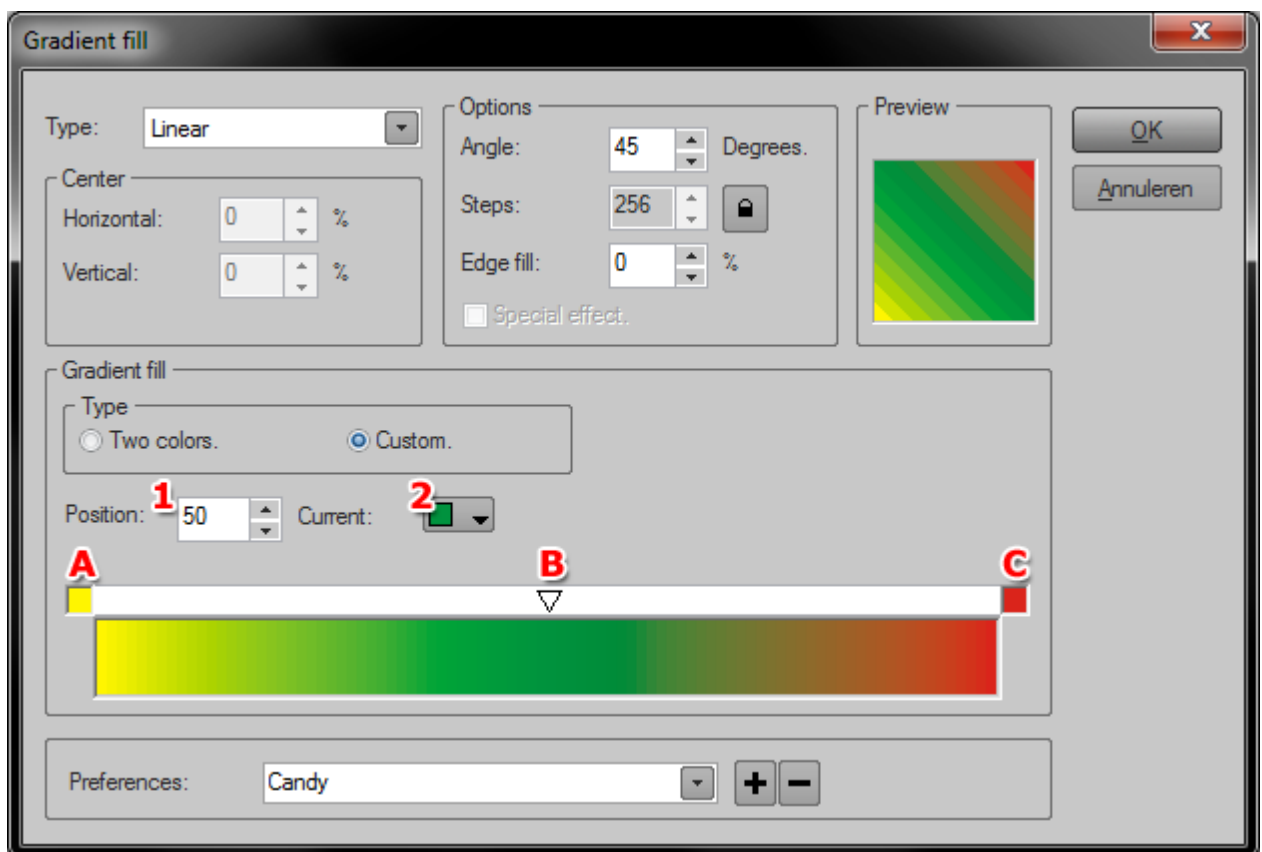


8 Voorkeuren

Uit deze lijst kunt u kiezen uit een set van voorkeuren. U voegt een eigen voorkeur toe door een naam in te typen en vervolgens op de "+" te klikken. U verwijdert een voorkeur door er een te selecteren en vervolgens op de "-" te klikken.

Eigen

Wanneer u op "Eigen" hebt geklikt zal de dialoog als volgt veranderen.



1 Positie

Hier wordt de positie van de geselecteerde kleur in het verloop weergegeven.

2 Huidig

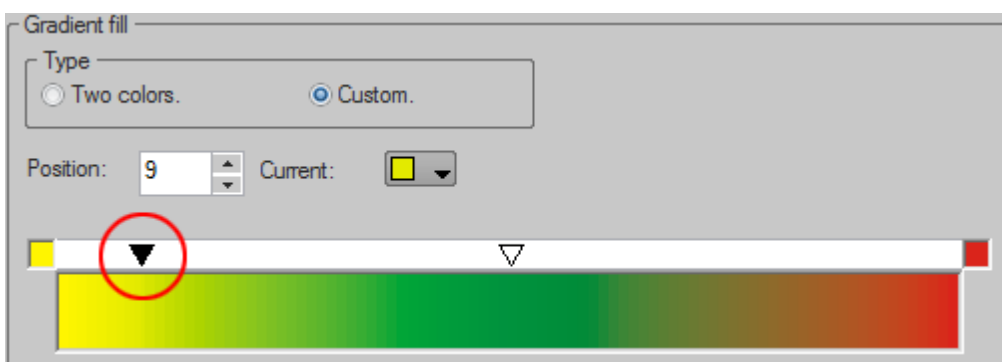
Hier wordt de huidig geselecteerde kleur weergegeven.

A De begin kleur.

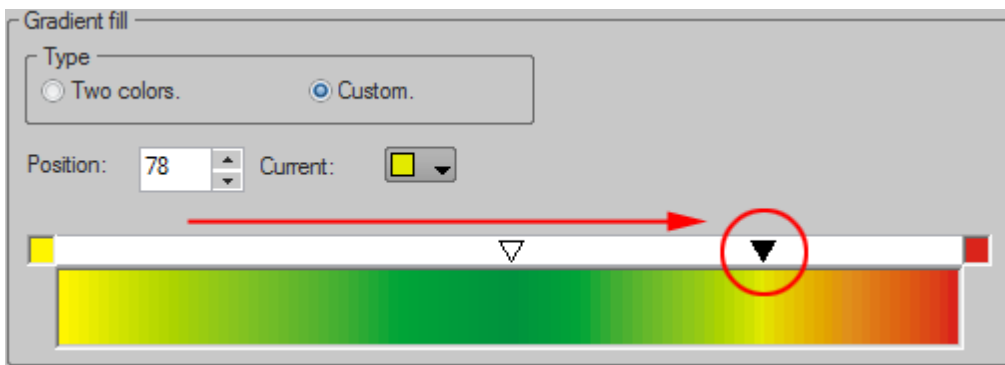
B Eén van de mogelijke tussenkleuren.

C De eindkleur.

Door te dubbelklikken op de witte balk tussen punt "A" en "B" of door een waarde bij (1) in te voeren, voegt u een nieuwe positie toe. Wanneer u een nieuwe positie wilt toevoegen via numerieke invoer (1), dient u er eerst voor te zorgen dat er geen andere positie is geselecteerd anders zou u deze verplaatsen. U kunt een positie de-selecteren door eenmaal ergens op de witte balk tussen "A" en "B" te klikken.



De toegevoegde positie heeft automatisch de kleur overgenomen van het punt waar u deze heeft toegevoegd. Wanneer u deze positie nu verschuift wordt deze kleur meegenomen naar de nieuwe positie. U kunt posities verschuiven door deze te selecteren en te verslepen of door deze te selecteren en de waarde in veld (1) aan te passen.



Een positie is geselecteerd wanneer het driehoekje zwart is. Wanneer een positie geselecteerd is kunt u deze verwijderen door op de "Delete" toets van uw toetsenbord te drukken.

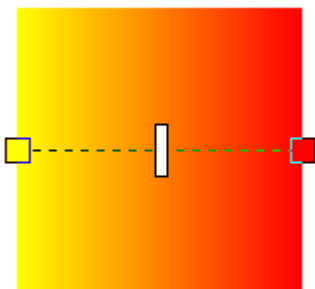
Wanneer u de begin- en eindkleur wilt veranderen selecteer u eerst punt "A" of "B" en vervolgens past u bij (2) de kleur aan. Wanneer u een van de tussenkleuren wilt aanpassen selecteert u eerst het gewenste driehoekje en pas vervolgens bij (2) de kleur aan.

Verlooptintvullingen direct op scherm aanpassen

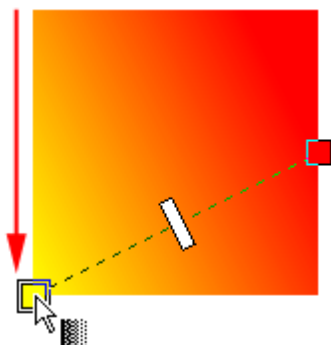
Selecteer een object met een verlooptintvulling en vervolgens het symbool voor de rechtstreekse verlooptintvulling in het submenu van vullingen in de gereedschapsbalk



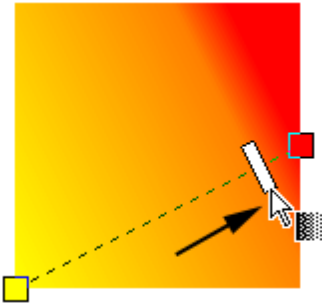
Op het voorwerp worden nu de besturingshendels voor de verlooptintvulling zichtbaar.



Door een van de buitenste hendels te verslepen kunt u de hoek en de positie veranderen. Deze hendels zijn magnetisch en kunnen vastklikken op een magnetisch knooppunt of een hulplijn.



De schuif in het midden kunt u gebruiken om het middelpunt te verplaatsen.



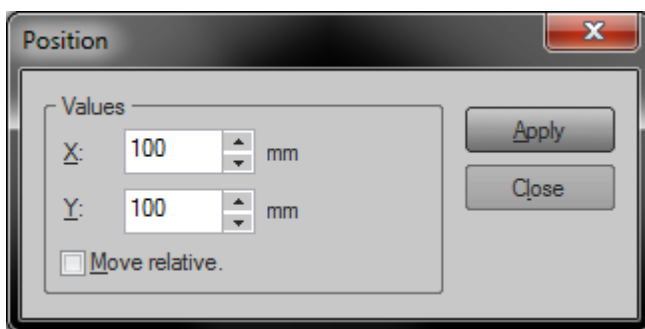
Wanneer een positie geselecteerd is kunt u hier verscheidene eigenschappen van veranderen.

Niet geselecteerd : 

Geselecteerd : 

1 Locatie

U kunt de locatie van de twee buitenste posities ook numeriek aanpassen door op de rechter muisknop te klikken wanneer u boven een geselecteerde positie staat. Uit het menu kunt u dan de opdracht "Verplaatsen" kiezen.



2 Kleur

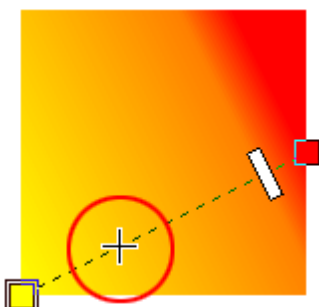
De kleur van de positie kunt u wijzigen door deze te selecteren en vervolgens een kleur uit de kleurenbalk te kiezen of door uit het rechter muisknopmenu de opdracht "Eigenschappen" te kiezen. Wanneer u de opdracht "Eigenschappen" kiest wordt de standaard kleurendialoog geopend waarin u een eigen kleur kunt samenstellen.

3 Verwijderen

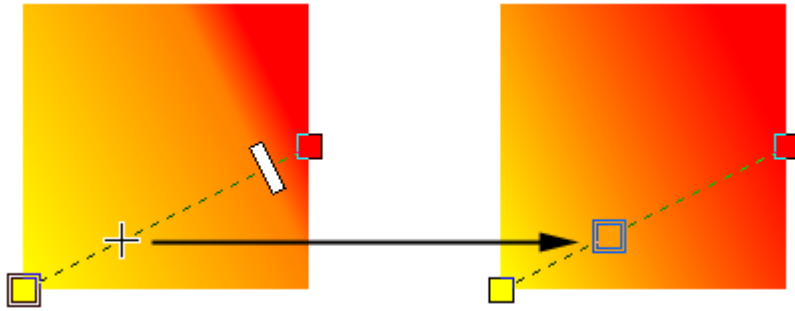
Indien er een andere positie is gekozen dan de begin- en eindpositie kunt u met behulp van het rechter muisknopmenu of met de "Delete" toets van uw toetsenbord de geselecteerde positie verwijderen.

Posities toevoegen

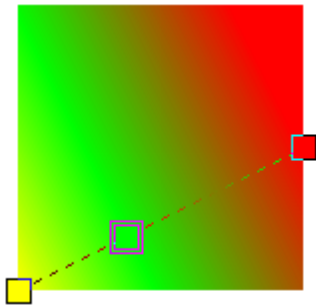
U kunt posities toevoegen door met de muis boven de verbindingslijn te gaan staan en uit het rechter muisknopmenu de opdracht invoegen kiezen of door op deze lijn te dubbelklikken. U kunt zien wanneer u kunt dubbelklikken of de rechter muisknop gebruiken wanneer de cursor boven de lijn veranderd in een kruis.



Door vervolgens te dubbelklikken kunt u een positie toevoegen.

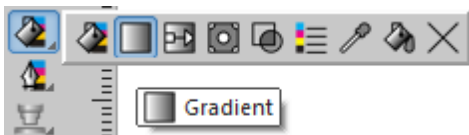


Door nu een kleur uit de kleurenbalk te kiezen kunt u de geselecteerde positie van kleur veranderen.

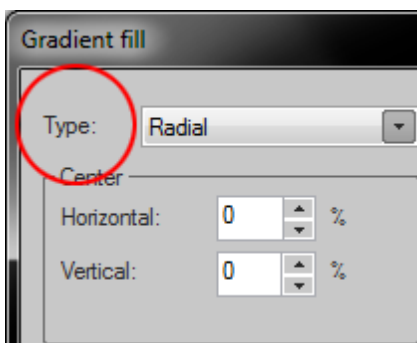


Wisselen tussen verlooptinttypen

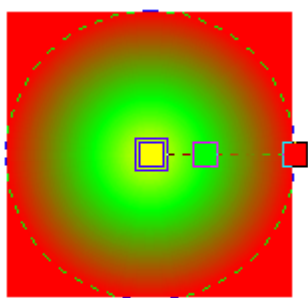
Door nu op het symbool voor de verlooptintvullingdialoog in het submenu van vullingen in de gereedschapsbalk te klikken kunt u de verlooptintdialoog openen.



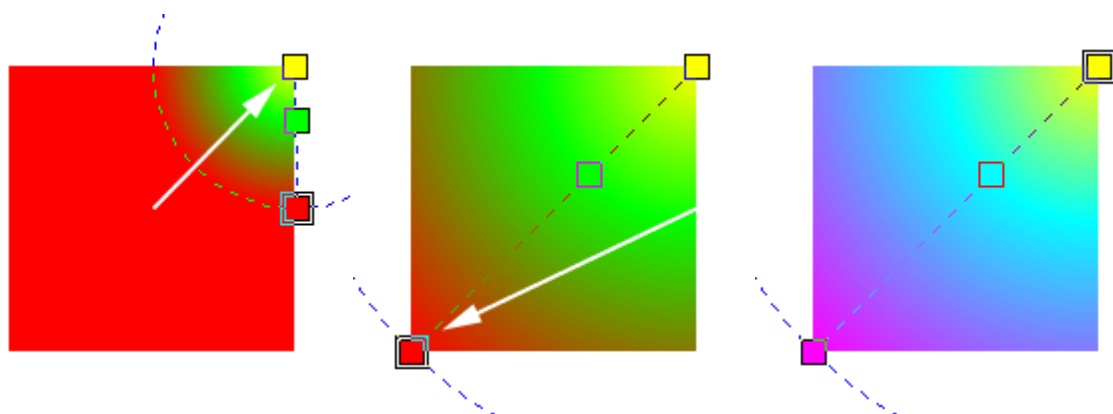
In de dialoog kunt u nu het type veranderen.



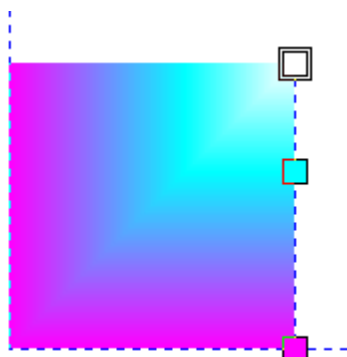
Radiaal



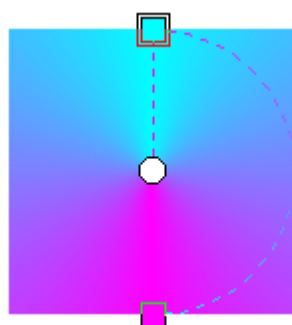
Ook bij dit type net als alle andere type verlooptintvullingen kunt u posities toevoegen en veranderen van locatie of kleur.



Vierkant

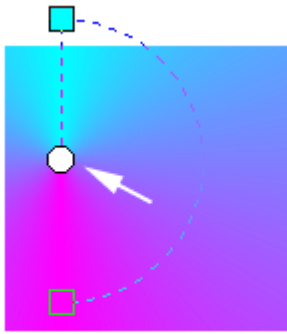


Conisch

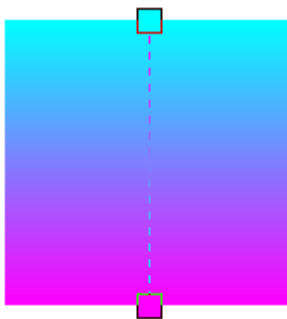


Werken met verlooptinten

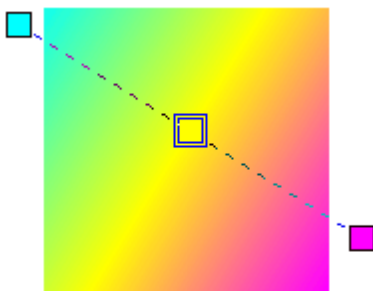
Met de besturingshendels van elk type verlooptint kunt u alles wat u in de dialoog kunt doen ook rechtstreeks op het scherm uitvoeren.



Alleen voor het wisselen tussen type verlooptinten kunt u niet zonder de dialoog.



Verder kunnen praktisch alle handelingen uit de dialoog ook rechtstreeks op scherm uitgevoerd worden.



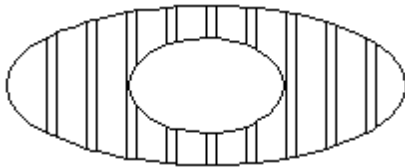
Snijdbaar maken van verlooptinten



Wanneer men verlooptint wil gaan snijden kan de verlooptintvulling van een object snijdbaar gemaakt worden. Dit kan men doen door het object te selecteren en uit het rechter muisknopmenu de opdracht "Omzetten naar, Snijdbaar" te kiezen.

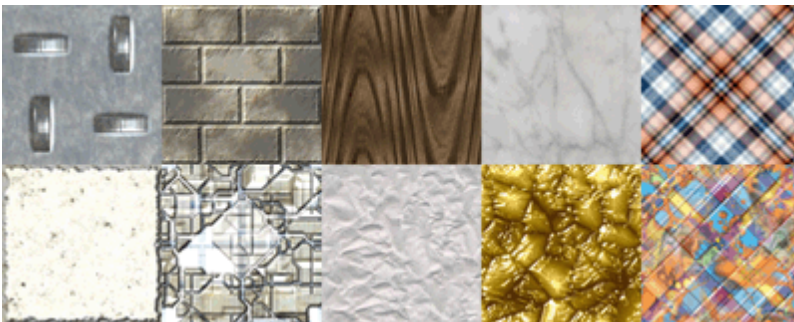


Wanneer men in kleurmode werkt ziet men nog geen verschil. Schakelt men over naar draadmodel ziet men pas wat er gebeurd is. Elke stap in het kleurverloop is nu een vectorobject geworden en dus snijdbaar. Deze bewerking heeft alleen maar nut wanneer men een verloop met weinig verloopstappen omzet naar snijdbaar. Teveel stappen zou teveel aan verschillende kleuren vinyl kosten.



Patroonvullingen

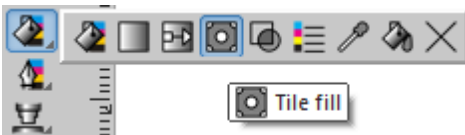
Patroonvullingen zijn bitmapbestanden die naadloos kunnen worden getegeld om samen een onafgebroken geheel te vormen. EasySIGN wordt standaard geleverd met enkele honderden voorbeeldbestanden. Meer dan 3400 van deze vullingen in 27 verschillende categorieën zoals "Wood", "Metal", "Marble", "Stone" etc., kunt u verkrijgen via onze website: <http://www.easysign.com>.



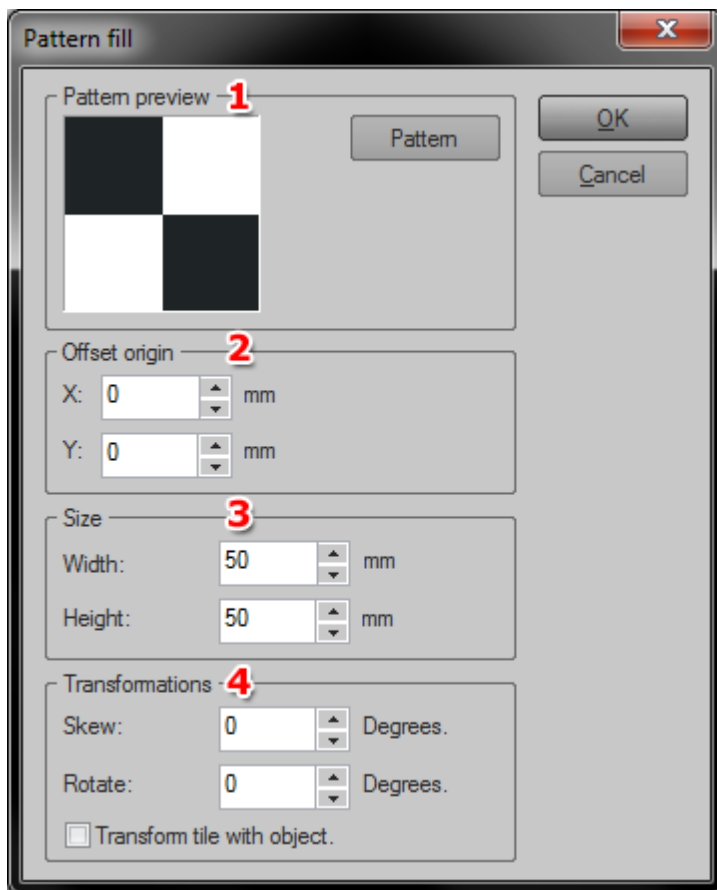
U vindt de voorbeeld-patroonvullingen in de "Shared\TEXTURES\" folder van EasySIGN.

Hoe pas ik een patroonvulling toe

Patroonvullingen zijn net als andere vullingen via het zogenaamde "Vulemmertje" uit de gereedschapsbalk toe te passen. Selecteer eerst een vectorobject waar u een patroonvulling aan toe wilt kennen en vervolgens onderstaand icoon uit de gereedschapsbalk.

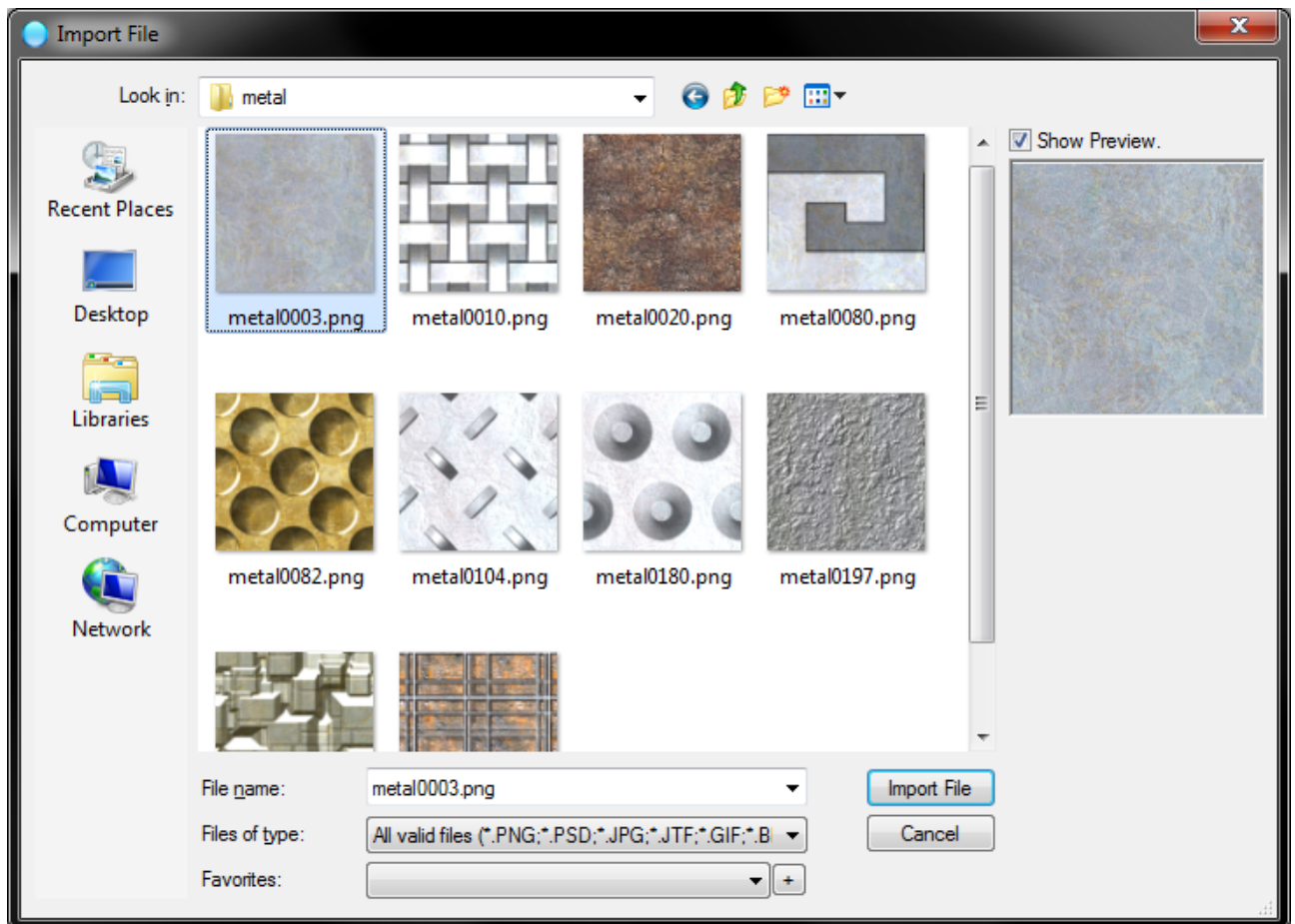


Dit opent een dialoog waarin u de patroonvulling kunt selecteren.



1 Patroonvoorbeeld

Door op de knop "Patroon" te klikken opent u een dialoog waar u de gewenste patroonvulling kunt selecteren.



Dit is een standaard "Open dialoog" zoals u deze vaker heeft gezien, maar met enkele toevoegingen.

- 1)
Hier kunt u de weergave van de bestanden bepalen, selecteer "Miniatuurweergaven" om voorbeelden van de afbeelding te zien.
- 2)
Door op de knop met de "+" te klikken kunt u de folder waar u zich nu bevindt toevoegen aan een lijst met "Favorieten". Wanneer u een van de folders uit de lijst met "Favorieten" selecteert, gaat de dialoog automatisch naar de geselecteerde locatie.

2 Verschuiving oorsprong

Een patroonvulling "begint" linksonder van geselecteerde objecten. Met deze instellingen kunt u de oorsprong aanpassen.

3 Afmeting

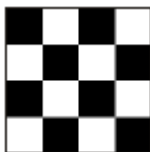
Hiermee kunt u de afmeting van de patroonvulling aanpassen.

4 Transformaties

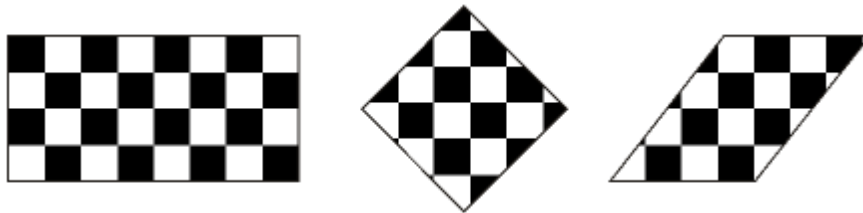
Hier kunt u de cursivering en rotatie van de patroonvulling aanpassen.

Vulling met voorwerp mee transformeren

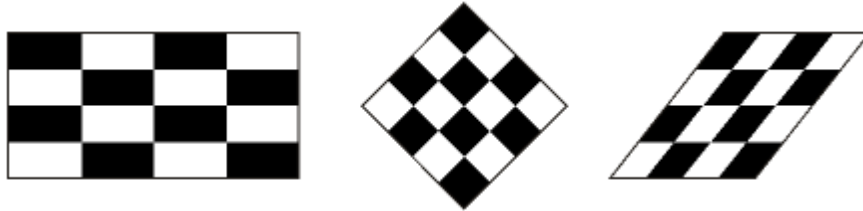
Met deze optie kunt u bepalen of de patroonvulling de transformaties van het object overneemt.



Origineel



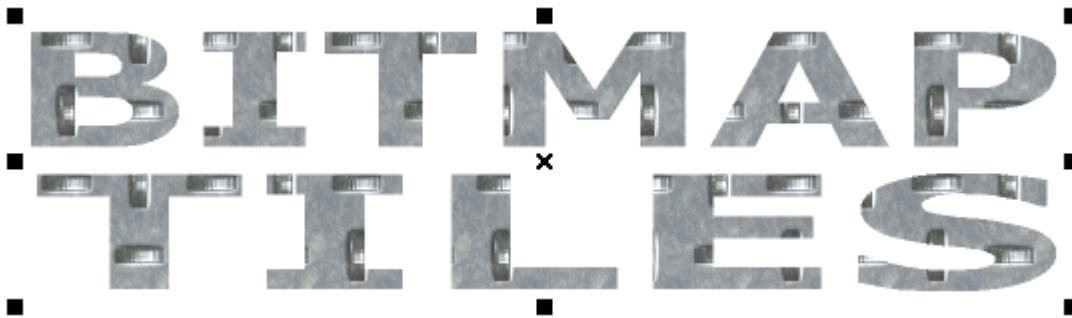
Object getransformeerd en deze optie uit



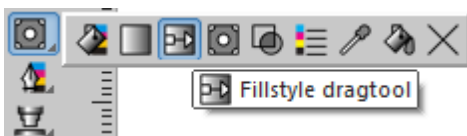
Object getransformeerd en deze optie aan

Patroonvullingen met de muis aanpassen

Selecteer een object met een patroonvulling.



Selecteer vervolgens het gereedschap om patroonvullingen aan te passen (hetzelfde gereedschap waarmee u verlooptinten kunt aanpassen).



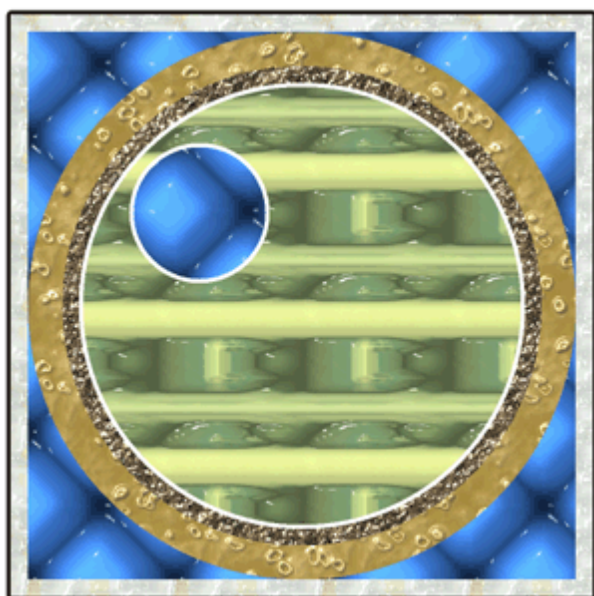
Vervolgens kunt u met de muis de rotatie, plaatsing, schaling en cursivering aanpassen.



De aanpassingen die u met de muis heeft gedaan worden overgenomen in de dialoog van de patroonvullingen. Wilt u de transformaties verfijnen, selecteer dan het object met de patroonvulling en vervolgens onderstaand icoon uit de gereedschapsbalk.



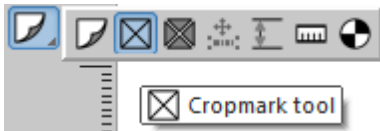
Enkele voorbeelden van patroonvullingen



Paskruizen

In EasySIGN bevindt zich de mogelijkheid om automatisch paskruizen rond een pagina of een selectie te plaatsen. Paskruizen kunt u ook direct invoeren op elke lokatie die u wilt. Paskruizen worden altijd op een speciale laag gezet die instelbaar is op zichtbaarheid, vergrendeling en of de paskruizen wel of niet moeten worden geprint of geplot. Omdat paskruizen een apart soort object binnen EasySIGN is gedragen deze zich ook anders dan normaal. Plaats u bijvoorbeeld paskruizen rond een object wat u kleurgescheiden wilt plotten hoeft u niet voor elke kleur een ander paskruis te plaatsen. Een paskruis wordt namelijk ongeacht het aantal kleuren in een werkblad bij elke kleur geplot of geprint.

Wanneer u een paskruis op een willekeurige plek wilt plaatsen selecteert u uit de gereedschapsbalk het volgende gereedschap.



De cursor verandert dan als volgt.

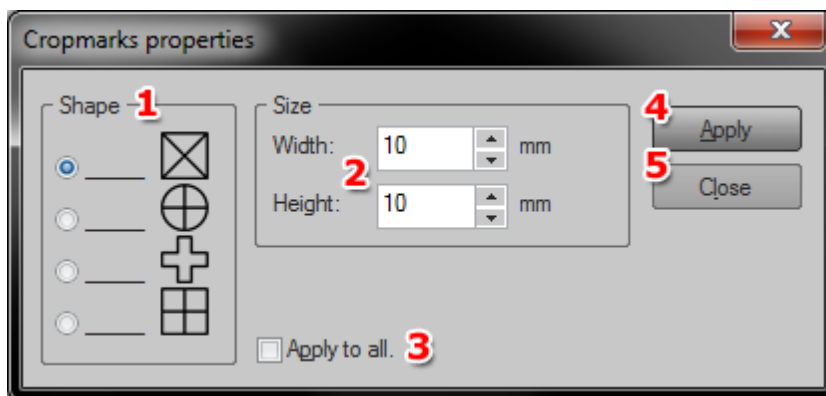


Op elke lokatie op het werkblad waar u met deze cursor klikt zal vervolgens een paskruis verschijnen.



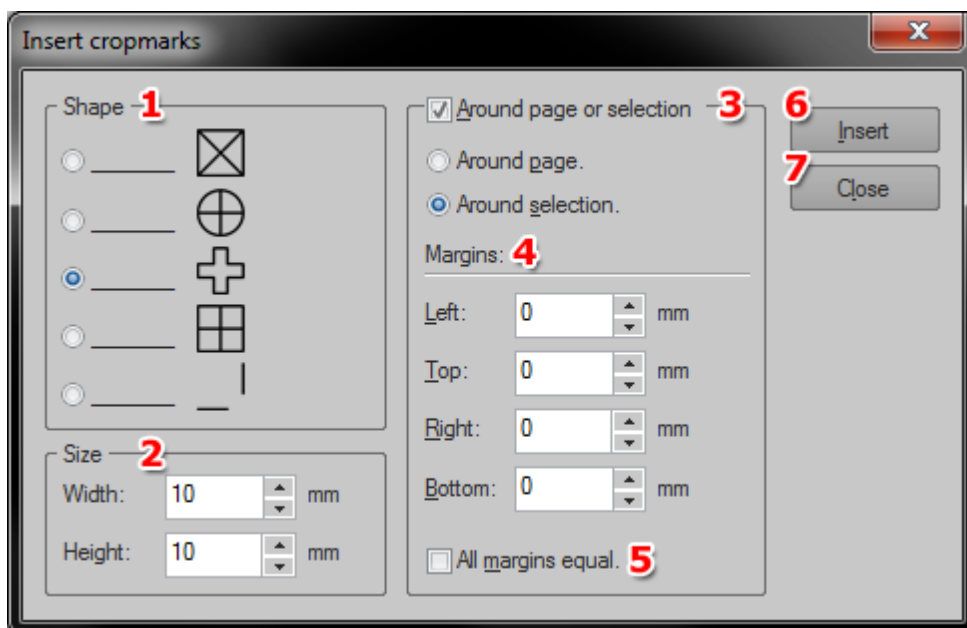
Wanneer u met de rechtermuisknop op een paskruis klikt krijgt u een menu met de volgende keuzes.

- Verwijderen : Verwijdert het paskruis wat zich onder de muis bevindt.
- Alle verwijderen : Verwijdert alle paskruizen in het huidige werkblad
- Verbergen : Verbergt alle paskruizen in het huidige werkblad. U kunt de verborgen paskruizen weer zichtbaar maken via de lagen dialoog.
- Eigenschappen : Opent een dialoog waarin u de volgende instellingen kunt maken.



- 1 De vorm van het paskruis aanpassen.
- 2 De grootte van het paskruis aanpassen
- 3 Wanneer men deze optie heeft aangekruist worden de instellingen in de dialoog op alle paskruizen in het werkblad toegepast.

Via het menu "Invoegen, produktie, paskruis" opent u de volgende dialoog.



De vorm en de grootte die u in deze dialoog samenstelt wordt tevens de standaard die u met het gereedschap voor paskruizen op het werkblad kunt plaatsen.

- 1 Hier kunt u de vorm selecteren.
- 2 Hier kunt u de grootte van het paskruis opgeven.
- 3 Wanneer u de optie "Rond pagina of selectie" aankruist worden de opties in het groepsvak eronder actief. In het groepsvak zelf kunt u aangeven of u de paskruizen rond de pagina of rond een selectie wilt hebben.
- 4 Bij "Marges" kunt u opgeven wat de afstand van de paskruizen tot de selectie of de pagina moet zijn.
- 5 Wanneer u deze optie aankruist worden de waardes die u in het eerste veld invoert automatisch in de andere drie velden voor de marges toegepast.

Paskruizen rond pagina

Wanneer u deze optie gebruikt worden er niet alleen paskruizen rond een pagina geplaatst maar wordt ook de grootte van de pagina aangepast zodat de paskruizen ook afgedrukt kunnen worden. Wanneer dit wordt gedaan worden er vier hulplijnen aan het werkblad toegevoegd die de oorspronkelijke grootte van het werkblad aangeven. Op deze manier kunt u bij het afdrukken van de pagina ook nooit vergeten om de paskruizen bij het te printen oppervlak mee te nemen omdat de paginagrootte al inclusief de paskruizen is.

Paskruizen bewerkingen

De omgang met paskruizen is identiek aan voorafgaande versies met enkele belangrijke toevoegingen. Vanaf versie 3 zijn paskruizen samen met andere objecten te selecteren en te verplaatsen. U kunt paskruizen nu ook naar krommen omzetten en de kleur ervan aanpassen.

Eigen paskruizen

Paskruizen hebben een registratiekleur. Dit wil zeggen dat objecten met deze eigenschap bij elke kleurscheiding (bijvoorbeeld "Kleurgescheiden plotten") automatisch worden meegenomen. U kunt daardoor elk vector-object als eigen paskruis gebruiken door simpelweg de eigenschap registratiekleur aan het vector-object toe te wijzen. Indien u de eigenschap registratiekleur van een paskruis verwijdert, heeft deze nog steeds de eigenschap "Paskruis" maar wordt niet meer met elke kleurscheiding meegenomen.

Opdelen

Wanneer een onderdeel van een werkblad te groot is voor in één keer uit te voeren, met andere woorden het uitvoerformaat van de plotter is niet groot genoeg, kan men de functie "Opdelen" gebruiken.

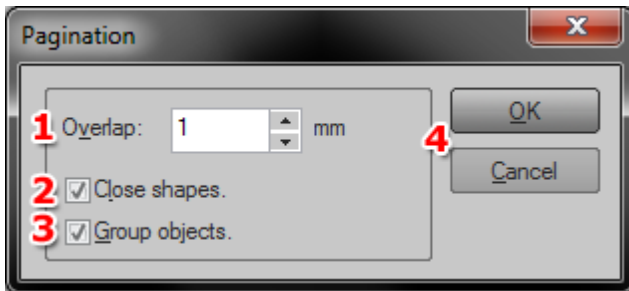


Stel dat bovenstaande afbeelding te groot is voor uw plotter. In dit geval selecteert u de objecten die u wilt opdelen en maakt hier tijdelijk een duplicaat van waar u de opdeling op gaat uitvoeren. Opdelen snijdt namelijk objecten doormidden en de objecten verliezen hun eigenschappen. Wanneer u dus bijvoorbeeld tekst wilt gaan opdelen kunt u deze naderhand niet meer als tekst bewerken. Om dit te voorkomen kunt u het beste de bewerking op een kopie doorvoeren.

Selecteer uit het menu "Bewerken" de opdracht "Opdelen", de cursor zal als volgt veranderen.



Beweeg de cursor naar het punt waar u wilt opdelen, klik eenmaal en sleep de cursor over het gedeelte wat u wilt opdelen. Opdelen kunt u onder elke willekeurige hoek doen, wanneer u echter de controltoets gebruikt worden de hoeken tot 15 graden beperkt. Wanneer u na het slepen de muistoets loslaat zal er de volgende dialoog verschijnen.



- 1 Overlap:
In dit veld kunt u de grootte van de overlap invullen.
- 2 Vormen sluiten:
Wanneer u deze optie aanzet worden de vormen gesloten na het opdelen. Wanneer u opdeelt voor uitvoer naar een plotter moet deze optie altijd aanstaan omdat u anders open vormen gaat snijden.
- 3 Groepeer resultaat:
Wanneer u bijvoorbeeld één object opdeelt zorgt deze optie ervoor dat het resultaat direct wordt gegroepeerd. Met meerdere objecten kunt u deze optie beter niet gebruiken omdat bij groeperingen de stapelvolgorde kan veranderen en dit kan tot ongewenste resultaten leiden.
- 4 De "OK" knop past de gemaakte instellingen toe en de "Annuleer" knop sluit de dialoog zonder de opdeling uit te voeren.

Wanneer u op "OK" heeft gedrukt lijkt er in eerste instantie niks te zijn gebeurd. Wanneer u in draadmodel kijkt of het object uit elkaar schuift ziet u het resultaat beter.

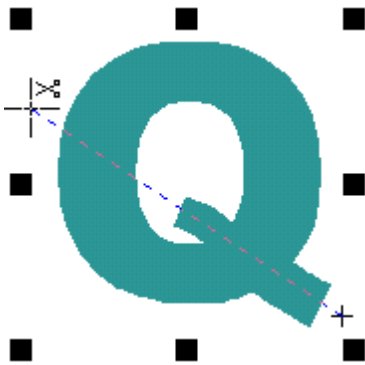


Insnijden

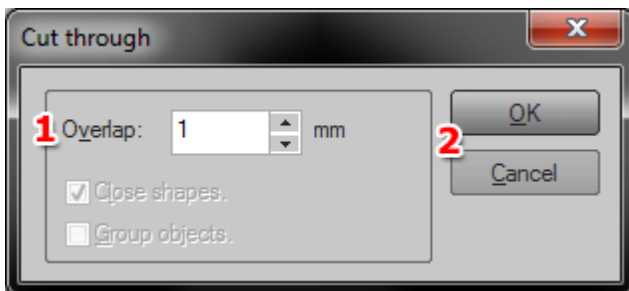
Misschien niet echt een specifieke sign functie maar wel een afgeleide van het opdelen. Met deze functie kunt u snel een object insnijden of doormidden knippen. Selecteer hiervoor uit het menu "Bewerken" de opdracht "Insnijden". De cursor verandert dan als volgt.



Deze cursor kan een lijn trekken net als bij het opdelen. Deze functie gaat echter precies tot waar u wilt insnijden, als u het hele object wil knippen moet u de lijn ook over het hele object heen trekken.



Na het loslaten van de muis verschijnt de volgende dialoog.



In deze dialoog kunt u de "knipbreedte" (1) instellen, wanneer u na het instellen op "OK" klikt (2) zal er op het eerste oog niets veranderd zijn. U kunt nu echter de ene helft een andere kleur geven om het verschil duidelijk te maken.

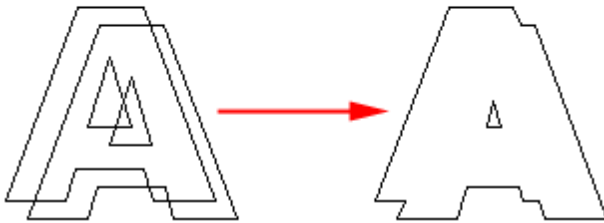
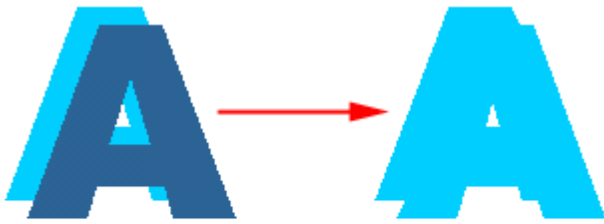


Overvloeien

Zeker een van de meest gebruikte functies om werktekeningen te maken van een geslaagd ontwerp. Met de onderdelen van deze functionaliteit kunt u de meest ingewikkelde werktekeningen voor het snijden direct op scherm maken.

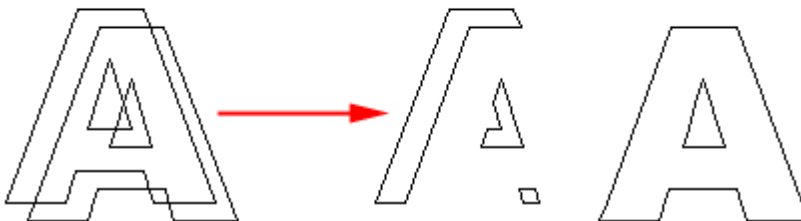
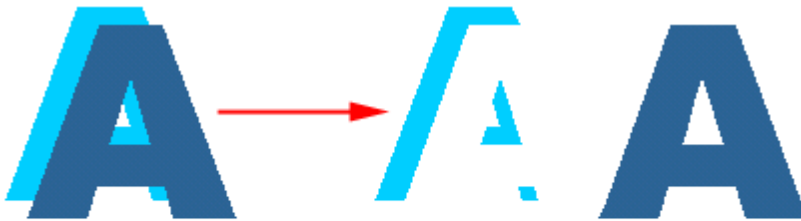
Versmelten

Versmelten maakt van twee objecten één object. Selecteer de objecten die u wilt versmelten en vervolgens uit het menu "Bewerken, Overvloeien" de opdracht "Versmelten".



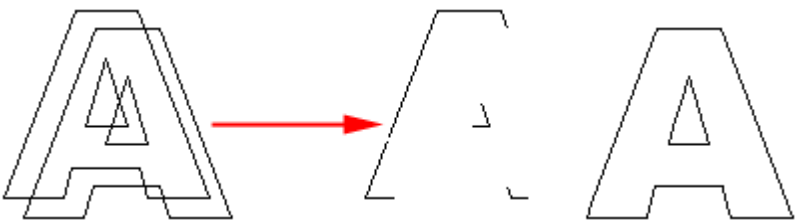
Uitstansen

De opdracht "Uitstansen" verwijdert de vorm van een object uit het onderliggende object.



Open uitstansen

De opdracht "Open uitstansen" werkt identiek met als enigste verschil dat het resultaat van de bewerking "open" vormen zijn.



Uitstansen laatst geselecteerde

Normaal werkt uitstansen gebaseerd op stapelvolgorde, het bovenste object stanst de onderliggende objecten. Met deze optie maakt het niet uit waar in de stapelvolgorde het object zit. Het object dat het laatst geselecteerd wordt stanst de andere geselecteerde objecten en wordt vervolgens zelf verwijderd.

Maskeren laatst geselecteerde

Deze optie gebruikt het laatst geselecteerd object als een soort masker en stanst alle objecten eromheen weg.



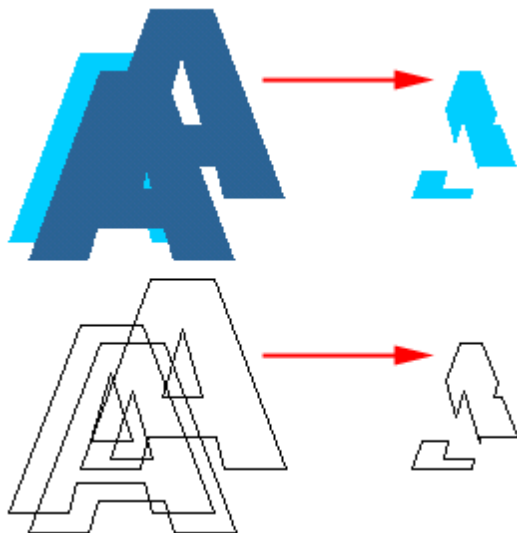
Overlapping

De opdracht "Overlapping" laat alleen de overloppende vormen over. Wanneer men meerdere objecten heeft geselecteerd die elkaar niet allemaal overlappen genereert deze opdracht geen resultaat.

In de volgende afbeelding overlappen niet alle vormen elkaar. De bovenste vorm overlapt alleen de middelste. De functie zal in deze situatie geen resultaat genereren.

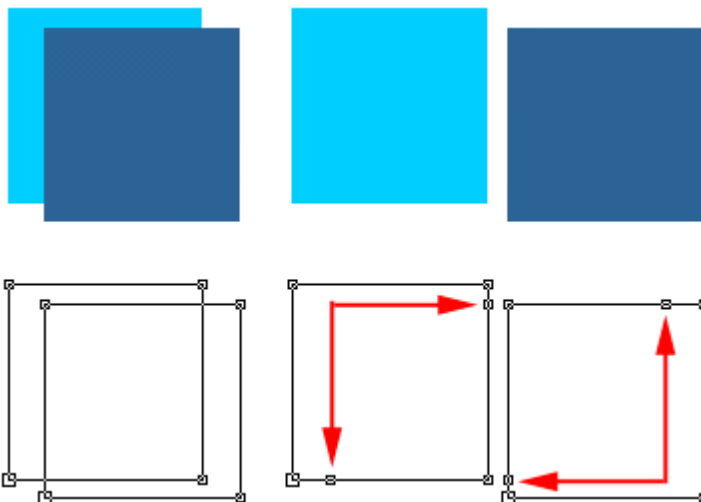


In de onderstaande afbeelding overlappen alle vormen elkaar en zal deze functie wel een resultaat opleveren.



Knooppunten toevoegen

De opdracht "Knooppunten toevoegen" plaats een extra knooppunt op elke lokatie waar de lijnen van geselecteerde objecten elkaar snijden.



Fotoplotten

Met deze functie kan een kleuren- of grijstinten bitmap worden geplot. Dit gebeurt door het maken van stroken die dikker worden naarmate de foto donkerder wordt. De lijnafstand en het aantal lijnen zijn instelbaar. Voor het snijden is het is echter niet raadzaam minder dan 2 mm te nemen omdat anders de lijnen erg dicht op elkaar komen te liggen en het pellen van de folie een zware klus zal worden.

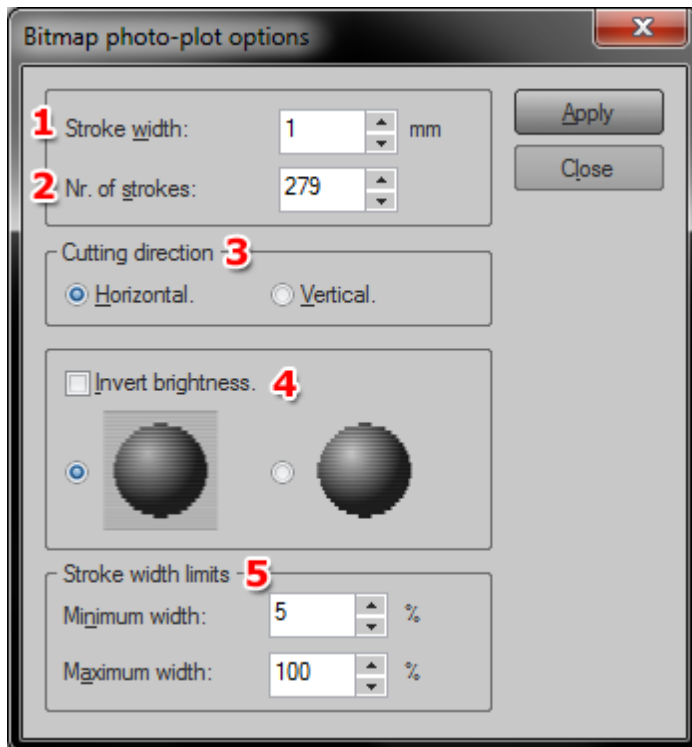
Wanneer u wilt fotoplotten dient u de bitmap te selecteren die u hiervoor wilt gebruiken. Wanneer u dan met de rechtermuistoets op de geselecteerde bitmap klikt zal er een pop-upmenu verschijnen met daarin twee relevante opties voor het fotoplotten.

A Toon als fotoplot

Wanneer u deze optie heeft gekozen wordt de geselecteerde bitmap als een fotoplot getoond met de huidige geldende instellingen.

B Fotoplot opties

Deze optie opent een dialoog waarin u de instellingen voor de fotoplot kunt aanpassen.



- 1 Baanbreedte
Hier kunt u de breedte van de banen instellen waarin de foto wordt opgedeeld.
- 2 Aantal banen
Hier kunt u het aantal banen instellen waarin de foto moet worden opgedeeld.
- 3 Snijrichting
Hier kunt u bepalen of u de banen horizontaal of verticaal wilt laten lopen.
- 4 Negatief snijden
Deze optie inverteert de helderheid van de foto.
- 5 Lijndikte
Met deze optie kunt u bepalen wat de minimale en maximale lijndikte van de banen moet worden.
- 6 Met de knop "OK" past u de instellingen toe en sluit de dialoog, met de knop "Annuleren" sluit u de dialoog zonder de instellingen toe te passen.

De instellingen die u in deze dialoog heeft gemaakt worden bij de volgende bitmap die u als fotoplot wilt plotten weer toegepast.

Tekst

Tekst

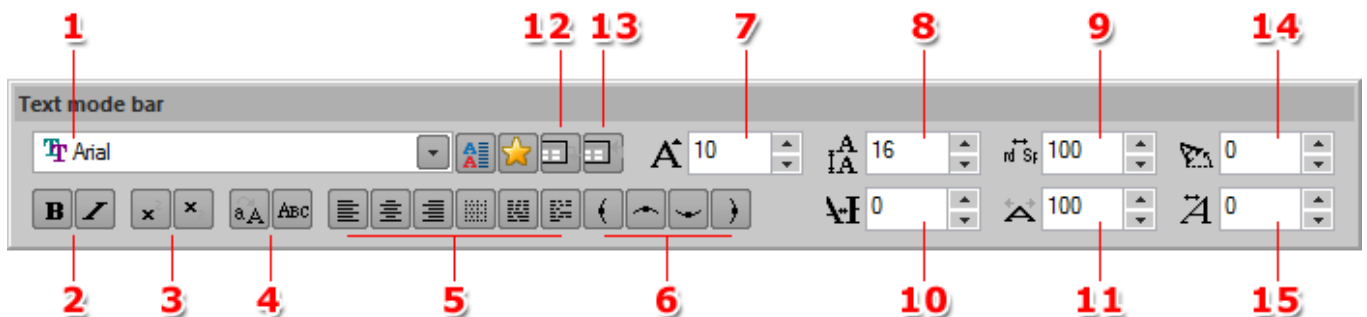
Tekst is waarschijnlijk het meest elementaire onderdeel van elk ontwerp. Om precies die redenen heeft EasySIGN een zeer geavanceerd tekst gereedschap. Dit gereedschap ondersteunt tekst op pad, op cirkel, tabs, alle opmaak kenmerken enz. Het tekst gereedschap is zeer gemakkelijk in het gebruik en alles is direct op het scherm bewerkbaar en in te voegen.

Tekst invoegen

Selecteer uit de gereedschapsbalk het symbool voor de tekst editor.



De volgende dialoog verschijnt dan en de cursor verandert in een tekst caret.



Klik met de tekst caret op het werkblad en begin te typen. Wilt u tekst van buitenaf in EasySIGN invoegen hoeft u alleen maar de tekst te selecteren in het originele pakket (of een van de tekstverwerkers van Windows™) en selecteer vervolgens de opdracht kopiëren. In EasySIGN zorgt u ervoor dat de tekst caret op het werkblad staat en gebruikt vervolgens de sneltoets "CTRL+V" om de gekopieerde tekst te plakken. Op deze manier bent u compatibel met praktisch elke tekstverwerkings software draaiend onder Windows™.

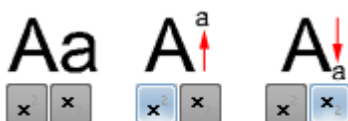
Wanneer u een gedeelte van de tekst wilt selecteren plaats u de tekst caret aan het einde of het begin van de gewenste selectie en sleept de cursor tot heel de gewenste tekst is geselecteerd. Alle opdrachten die u nu uit de dialoog kiest worden op het geselecteerde gedeelte toegepast.

Onderdelen van de dialoog

- 1 Font selectie
Hier kunt u het gewenste font selecteren. Van elk font wordt er bij selectie een voorbeeld getoond van hoe het font eruit ziet.
- 2 Met deze knoppen kunt u respectievelijk de geselecteerde tekst vet of cursief maken (wanneer het geselecteerde lettertype deze opmaken ondersteunt). U moet nooit vergeten dat er complete font families te verkrijgen zijn die alleen kapitalen ondersteunen en dat er op elk systeem wel lettertypes zijn die alleen "Normaal" ondersteunen.



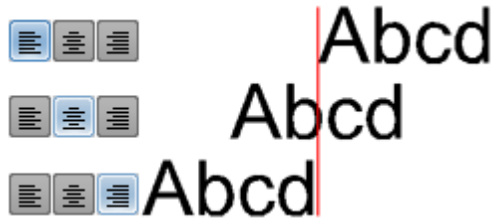
- 3 Met de eerste knop kunt u een karakter superscript zetten (verkleint rechtboven het vorige karakter) of subscript (verkleint rechtsonder het vorige karakter).



- 4 Met de eerste knop maakt u van alle geselecteerde karakters hoofdletters en met de tweede knop past u de optie kleinkapitalen toe. Kleinkapitalen wil zeggen dat elke hoofdletter een hoofdletter blijft en dat onderkast letters een hoofdletter worden op 70% grootte van de originele hoofdletter.



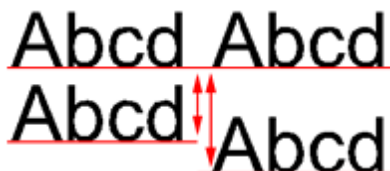
- 5 Met deze knoppen kunt u de tekst links, rechts of gecentreerd uitlijnen.



- 6 Deze knoppen zijn een hulpmiddel bij het rondzetten van tekst en worden later in dit hoofdstuk behandeld.
- 7 In dit veld kunt u de grootte opgeven van de geselecteerde tekst. De interlinie (8) zal bij een aanpassing van dit veld automatisch meelopen.



- 8 In dit veld kunt u de interlinie aanpassen.



- 9 Spatiebreedte tussen woorden. Deze wordt berekend in procenten, standaard is 100 procent spatiebreedte. In onderstaand voorbeeld is de spatiebreedte verdubbeld. Deze aanpassing wordt alleen op het geselecteerde gedeelte toegepast en niet op een hele alinea.



- 10 In dit veld bepaald u de extra spatiebreedte voor geselecteerde karakters en spaties tussen woorden. Standaard is deze nul procent. Elke ophoging van deze waarde zorgt voor een ruimer gespatieerde letter (meer ruimte tussen tekst).



- 11 In dit veld kunt u de tekenbreedte van de tekst bepalen. U kunt hier dus uw eigen versmalde of verbrede tekst maken door simpelweg de waardes aan te passen. De standaardwaarde is 100 procent.



- 12 Instellen als standaard
Alle huidige gegevens uit de teksteditor worden als standaard opgeslagen.
- 13 Standaard toepassen
De opgeslagen standaard wordt toegepast.
- 14 Tekst roteren
Elk geselecteerd karakter wordt geroteerd.



- 15 Tekst cursiveren
Elk geselecteerd karakter wordt gecursiveerd.



Het roteren en cursiveren gebeurt rond het oorsprongpunt.

Tekst bewerken

Wanneer u tekst weer wilt bewerken kunt u het tekst gereedschap uit de werkbalk kiezen en de tekst caret in de tekst plaatsen die u wilt bewerken of u selecteert de tekst die u wilt bewerken en kiest uit het popup menu van de tekst de opdracht "Tekst bewerken". Beide methoden doen hetzelfde maar hebben elk een andere benaderingswijze.

Tekst een kleur of outline geven

Om een compleet tekstblok een kleur of outline te geven dient het tekstblok geselecteerd te zijn met het selectie gereedschap. Vervolgens klikt u op een kleur in de kleurenbalk of opent de kleurendialoog om een kleur samen te stellen.




Wilt u één of meerdere karakters binnen een tekst een kleur of outline geven dient u de gewenste letters met het tekst gereedschap te selecteren. Vervolgens klikt u op een kleur in de kleurenbalk of opent de kleurendialoog om een kleur samen te stellen.




Alinea's en tabs

EasySIGN ondersteund het gebruik van tabs niet alleen in platte tekst maar ook met tekst op pad. Dit leent zich uitstekend om bijvoorbeeld interessante prijslijsten op een vlotte manier samen te stellen. Alinea's kunnen uiteraard niet met een tekst op pad omdat deze uit meerdere regels bestaat. Wilt u een alinea op pad zetten wordt deze altijd naar één regel omgezet.

Een alinea opmaken

Aangezien EasySIGN in de huidige versie nog géén automatische terugloop van regels ondersteund zult u de afbrekingen in een alinea zelf moeten maken. Dit is dan ook de enige beperking met alinea's, voor de rest ondersteund EasySIGN alle kenmerken van een alinea opmaak zoals regelinspringen en eigenschappen. Hieronder volgt een voorbeeld van een alinea opmaak.

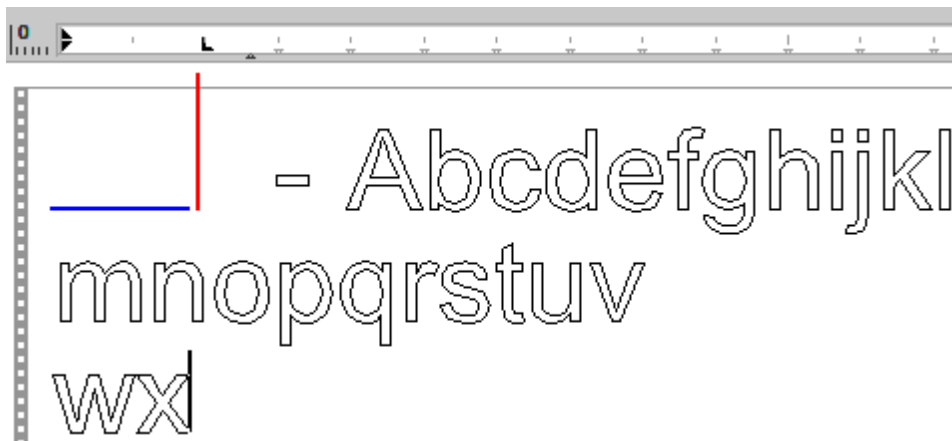
Type een tekst beginnend met een tab dan een liggend streepje, vervolgens nog een tab en dan enkele regels tekst.



In de liniaal is een zogenaamde "tabbalk" zichtbaar en de alinea is nog niet echt een alinea. Om dit aan te passen dient u eerst te weten waar de onderdelen van deze tabbalk voor staan.

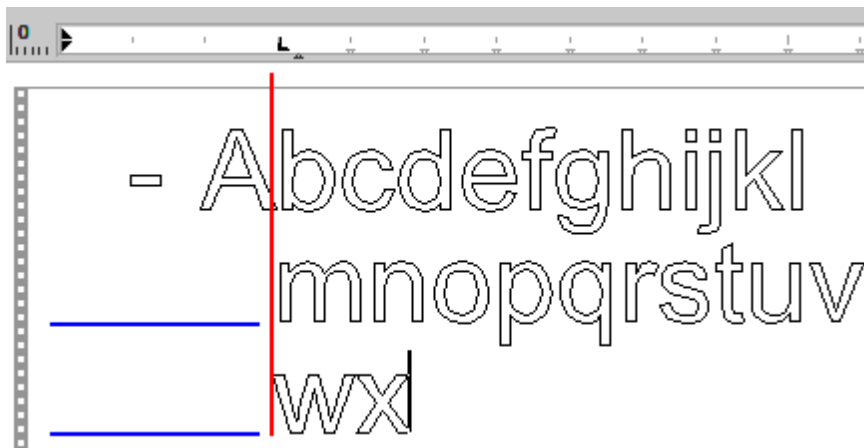


A Inspringen van eerste regel.



Wanneer u deze schuif naar rechts verplaatst wordt de eerste regel (in dit geval inclusief de tabs) hierop uitgelijnd.

B Inspringen van paragraaf.



Wanneer u deze aanpast door naar rechts te schuiven worden alle regels behalve de eerste hierop uitgelijnd. De eerste regel is afhankelijk van de schuif bij "A". Deze instelling kunt u ook maken via de eigenschappen dialoog van de tabbalk.

- C Markeringen die de standaard tab afstand aangeven. Deze eigenschap kunt u alleen in de eigenschappen dialoog van de tabbalk aanpassen.

Wilt u in de tabbalk een tab plaatsen hoeft u alleen maar in de balk te klikken met de muis en zal er op die lokatie een tab worden toegevoegd.



Het karakter dat achter de eerste tab staat zal hierop uitgelijnd worden. Wanneer u de kenmerken (soort van uitlijning) van de tab wilt veranderen dient u met de rechter muistoets op de tab te klikken. Uit het popup menu wat dan verschijnt kunt u direct de keuze maken uit "Links", "Rechts", "Decimaal" of "gecentreerd". U kunt deze eigenschappen ook via een dialoog maken wanneer u uit het popup menu "Eigenschappen" kiest. Kiest u in dit geval voor "Rechts" dan zal de afbeelding er als volgt gaan uitzien.



Om nu de alineas er als een alineas uit te laten zien dient u een positie voor de tweede tab op te geven, dit dient dan een linkslijnde tab te zijn omdat de tekstbreedte hier te groot is voor een rechtslijnde tab.



Om het geheel nog af te maken hoeft u nu alleen nog maar de onderste schuif (voor de paragraaf) op dezelfde lokatie te brengen als de tweede tab.



U kunt tabs weer verwijderen door uit het popup menu de opdracht "Verwijderen" te kiezen of door de tab buiten de tabbalk te slepen.

Let wel dat instellingen voor tabs en lijning per regel in te stellen zijn.

Voorbeelden van tab uitlijningen

Er zijn vier verschillende tab uitlijningen met elk hun eigen specifiek gebruik. In onderstaande voorbeelden zijn alle vier een keer gebruikt op hetzelfde voorbeeld om de verschillen beter aan te kunnen geven.

Linkslijnende tabs

Deze worden bijna altijd alleen gebruikt aan het begin van een inspringende alinea om de eerste zin uit te lijnen met de rest van de alinea. Voor een prijslijst zijn deze nooit geschikt zoals u in het onderstaande voorbeeld ook duidelijk kunt zien.

AAAA	1,50
BBBB	10,50
CCCC	0,30
DDDD	4,-

Rechtslijnende tabs

Deze worden weinig gebruikt. In een prijslijst waar alles achter het decimale teken hetzelfde karakter of hetzelfde aantal karakters is zijn deze tabs te gebruiken. Verder worden rechtslijnende tabs alleen in speciale opmaken gebruikt of om bij een inspringende alinea het aandachtsteken (meestal bij ophogende getallen) rechts in plaats van links uit te lijnen.

AAAA	1,50
BBBB	10,50
CCCC	0,30
DDDD	4,-

Decimale tabs

Waarschijnlijk een van de meest gebruikte tabs. Vooral in prijslijsten een onmisbaar gereedschap. Wat een decimaal teken is wordt bepaald via de "Landinstellingen" van uw Windows™. In Europa zal dit meestal een komma zijn terwijl in de Verenigde Staten dit een punt is.

AAAA	1,50
BBBB	10,50
CCCC	0,30
DDDD	4,-

Gecentreerde tabs

Ook weer een tab die alleen in speciale opmaken gebruikt wordt. Dit is waarschijnlijk een van de minst gebruikte tabs.

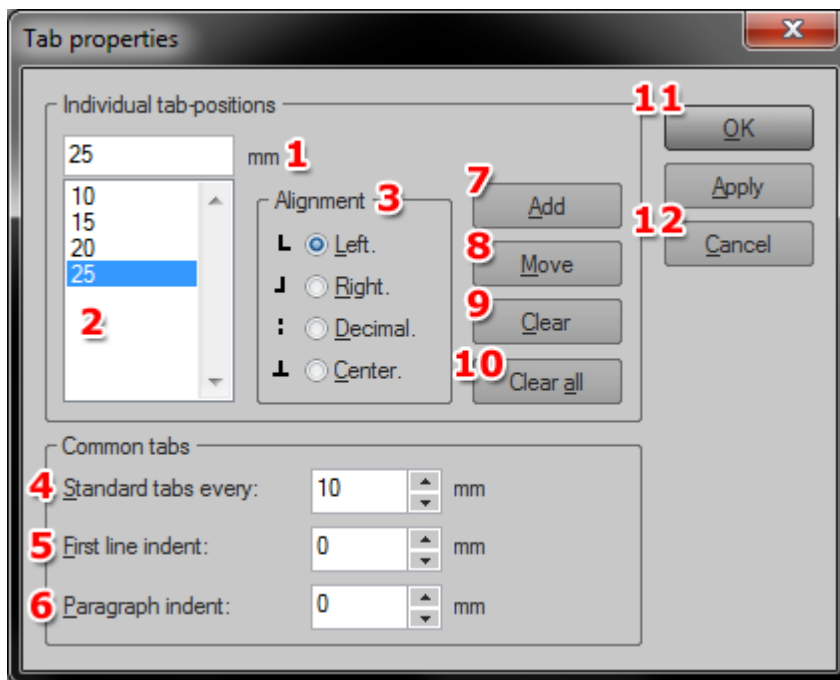
AAAA	1,50
BBBB	10,50
CCCC	0,30
DDDD	4,-

Beperkingen van tabs

Een tab werkt alleen wanneer een alinea linkslijnend is. Een tab in een rechtslijnende of gecentreerde tekst wordt genegeerd.

De eigenschappendialoog van de tabbalk

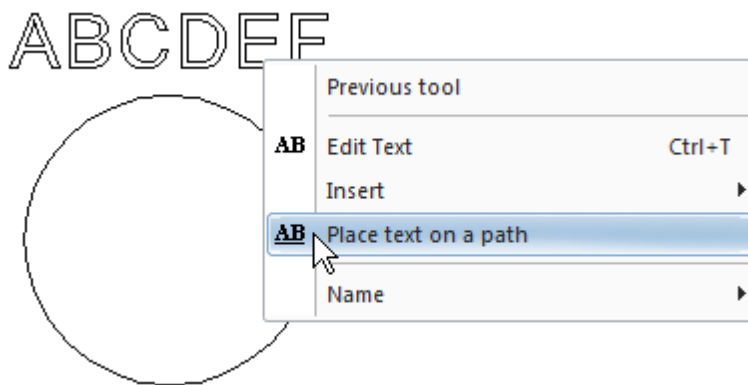
Via deze dialoog kunt u eigenschappen van tabs en alinea's instellen. U roept deze op door met de rechtermuistoets in de tabliniaal te klikken.



- 1 Tab positie
Wanneer u een positie uit de lijst (2) van bestaande tabs heeft gekozen kunt u dit getal veranderen en vervolgens via de knop "Verplaatsen" (8) de tab naar de nieuwe positie verplaatsen.
- 2 In deze lijst worden de aanwezige tabs in de tabbalk weergegeven.
- 3 Type
Uit de onderstaande lijst kunt u hier de uitlijning van de tab selecteren.
- 4 Hier kunt u de afstand opgeven voor de standaard tabs.
- 5 Hier kunt u de mate van inspringen van eerste regel opgeven.
- 6 Hier kunt u de mate van inspringen van de paragraaf opgeven.
- 7 Toevoegen
Wanneer u bij de "Tab positie" (1) een getal heeft ingegeven kunt u met deze knop de tab aan de lijst toevoegen.
- 8 Verplaatsen
Hiermee kunt u een bestaande tab verplaatsen.
- 9 Wissen
Hiermee kunt u een geselecteerde tab uit de lijst verwijderen.
- 10 Alle wissen
Deze opdracht wist alle tabs uit de lijst.
- 11 OK
Past alle wijzigingen toe op de tabbalk en sluit de dialoog.
- 12 Annuleren
Negeert alle gemaakte wijzigingen en sluit de dialoog.

Tekst rondzetten

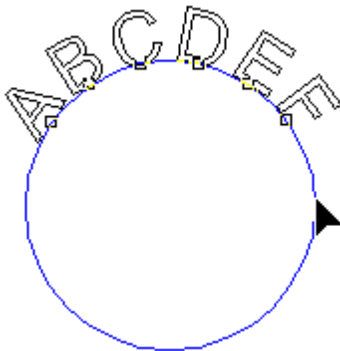
Tekst rondzetten gebeurt volledig controleerbaar op het scherm. Om tekst rond te zetten dient u eerst een cirkel te tekenen, dit moet een cirkel object zijn. Wanneer u de cirkel eerst naar een curve omzet, plaatst u geen tekst op een cirkel maar tekst op een pad. Het gaat dus hier niet om de vorm (het mag ook een ellips zijn) maar om de eigenschap van het object (het moet een cirkel object zijn). Selecteer nu de tekst die u wilt rond zetten en klik eenmaal op de rechtermuistoets. Uit het popup menu selecteert u vervolgens de opdracht "Tekst op pad plaatsen".



Wanneer u de opdracht "Tekst op pad plaatsen" heeft geselecteerd klikt u met de muis op de cirkel. De tekst zal zich dan op de cirkel plaatsen.

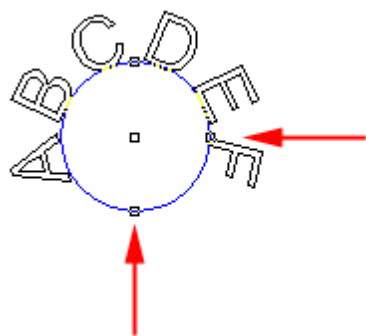


De cirkel is nu "onzichtbaar" geworden en zal zolang het object een "tekst op cirkel is" samen met de tekst blijven bestaan. Wanneer u nu de straal van het object wilt veranderen kunt u uit de gereedschapsbalk het sleepgereedschap kiezen en hier vervolgens het object mee selecteren, om de cirkel weer zichtbaar te maken dient u eerst met het sleepgereedschap de tekst te selecteren.

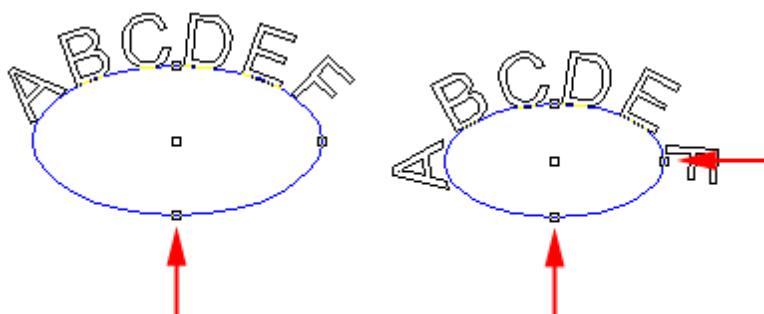


U kunt met tekst op pad met het sleepgereedschap het pad bewerken en de tekst verslepen over het pad.

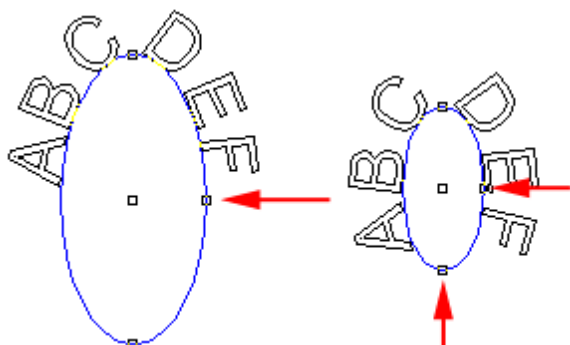
Door vervolgens met de aanwezige knooppunten van de cirkel te slepen kunt u de straal en de vorm van de cirkel veranderen zonder de tekstgrootte te beïnvloeden.



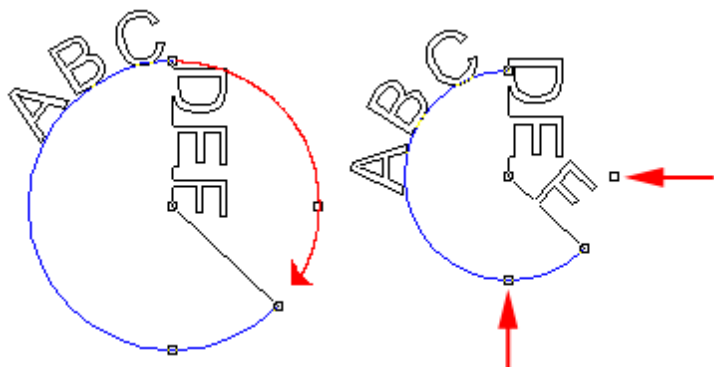
Door tegelijkertijd met gebruik van de control toets het rechter knooppunt te verslepen kunt u de straal van de cirkel vergroten of verkleinen.



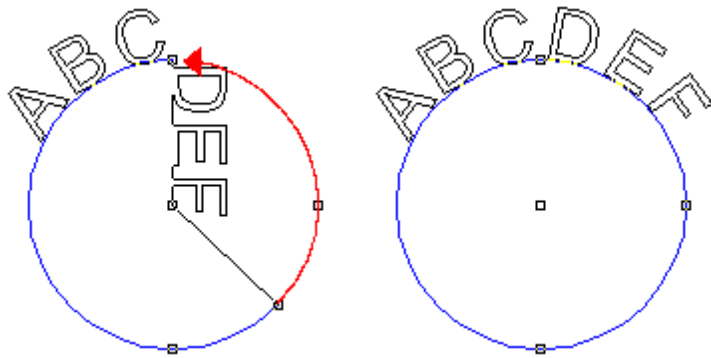
Door alleen het onderste knooppunt van de cirkel te verslepen kunt u er een horizontale ellips van maken. Door vervolgens tegelijkertijd met gebruik van de control toets het linker of rechter knooppunt te verslepen kunt u de straal van de ellips vergroten of verkleinen zonder de vorm van de ellips aan te tasten. Door tijdens het verslepen een keer op de shift toets te drukken maakt u van de ellipsvorm weer een cirkel.



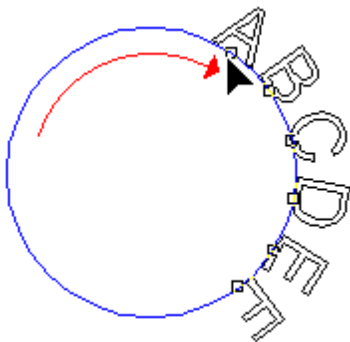
Door alleen het rechter knooppunt van de cirkel te verslepen kunt u er een verticale ellips van maken. Door vervolgens tegelijkertijd met gebruik van de control toets het linker of rechter knooppunt te verslepen kunt u de straal van de ellips vergroten of verkleinen zonder de vorm van de ellips aan te tasten.



Door het bovenste knooppunt te verslepen kunt u van de cirkel een taartvorm maken. Ook van deze vorm kunt u door tegelijkertijd de control toets te gebruiken en het linker of rechter knooppunt te verslepen de straal van de vorm vergroten of verkleinen zonder de vorm zelf aan te tasten.



Wanneer u de taartvorm weer wilt sluiten dient u het opengetrokken punt met behulp van de controoltoets exact op het andere "open" punt te plaatsen.

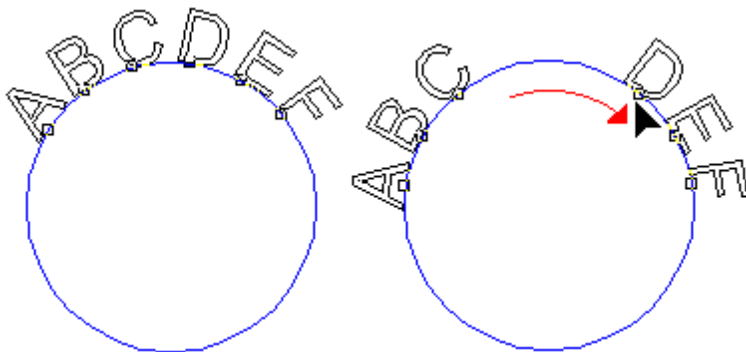


Wanneer u nu met het sleepgereedschap van de eerste letter het besturingspunt vastpakt kunt u dit punt over het pad verslepen.

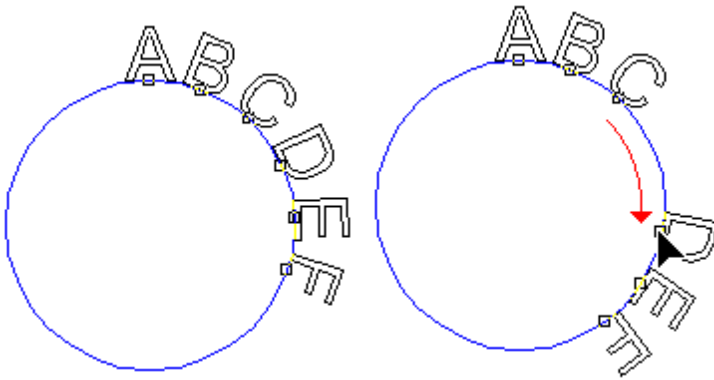
Wanneer u een andere letter pakt om te verslepen zal de plaatsing afhankelijk van de instelling in de tekstdialog opnieuw berekend worden. Heeft u zoals in het bovenstaand voorbeeld de plaatsing op midden/boven staan,



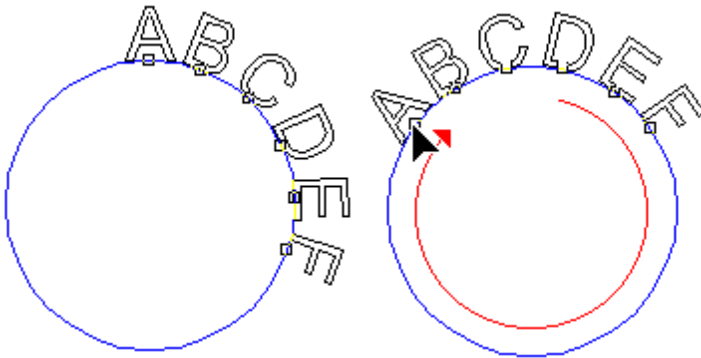
dan zal de tekst opnieuw daarop worden aangepast.



In bovenstaand voorbeeld is dit extreem toegepast. De nut van dit gedrag is dat wanneer u heeft gekozen voor een bepaalde plaatsing er tijdens eventuele aanpassing van kerning niet de plaatsing verloren gaat. Wanneer voor u de plaatsing niet interessant is of wanneer u alles met de hand wilt doen kunt u ook de optie "linkslignend", "rechtlijnend" of "gecentreerd" activeren. Wanneer u een van deze uitlijningen heeft geselecteerd zal de tekst na elke aanpassing op dezelfde lokatie blijven.

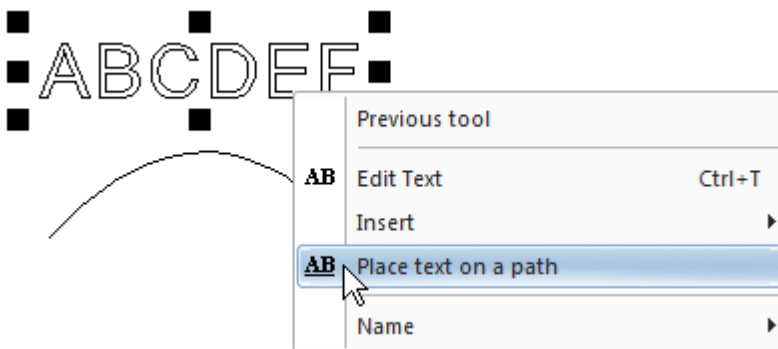


U kunt een tekst wanneer deze op pad of op cirkel staat niet voorbij zijn beginpunt slepen. Wanneer de tekst op bijvoorbeeld een cirkel staat als bij bovenstaande afbeelding kunt u de tekst alleen in het midden bovenaan krijgen door de tekst een keer rond te slepen.



Tekst op pad

Tekst op pad werkt in vele opzichten identiek aan tekst op cirkel. De knoppen om de tekst "Links", "Midden", "Rechts" of "Onder" uit te lijnen zijn hier echter niet beschikbaar. U tekent eerst een pad en selecteert vervolgens de tekst die u op pad wilt plaatsen met de rechtermuisknop. Selecteer uit het popup menu de optie "Tekst op pad plaatsen".

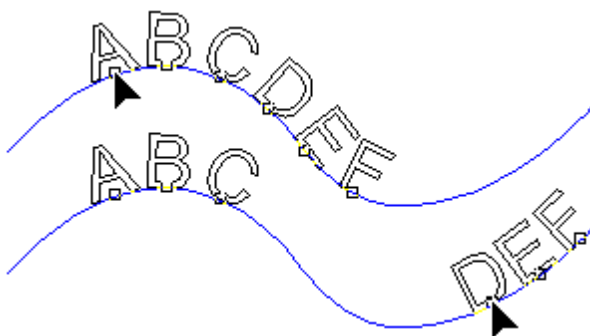


Selecteer vervolgens het pad

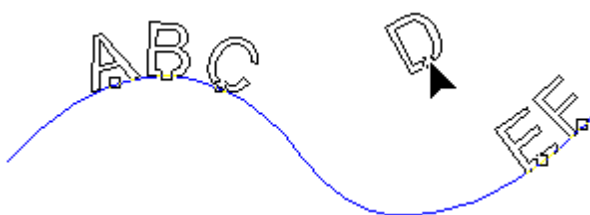


De tekst zal zich nu op het pad bevinden. U kunt ook bij tekst op pad het hele tekstblok of gedeeltes hiervan over het

pad verslepen.

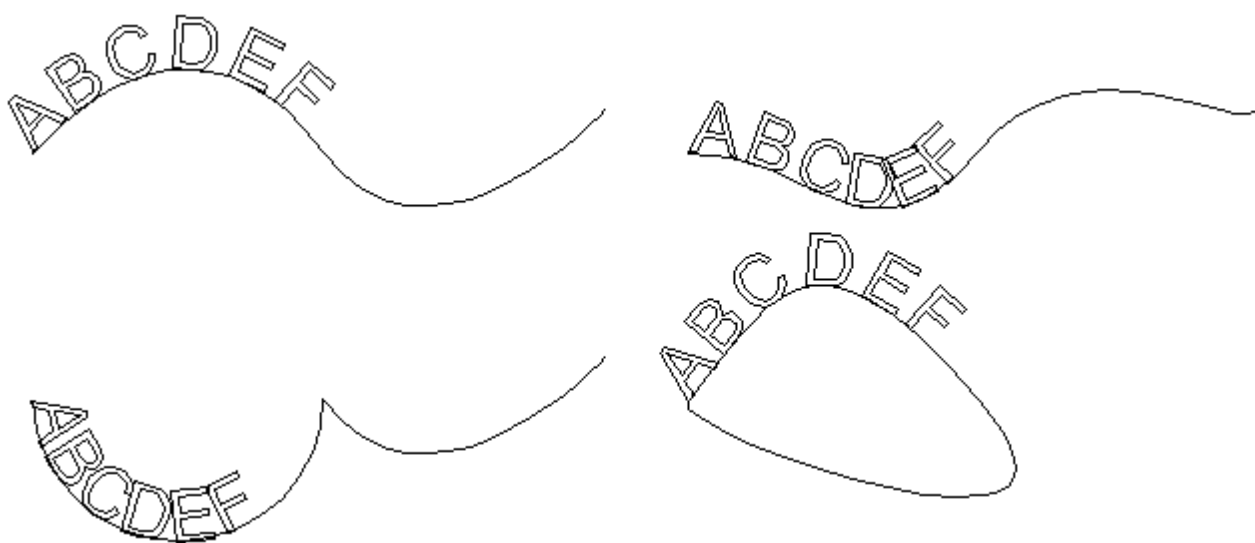


Wanneer u bij het verslepen de shift toets gebruikt kunt u net als bij een tekst op cirkel ook karakters van het pad afhalen. Deze optie is ook beschikbaar bij een normale regel tekst.



Bewerken van het pad

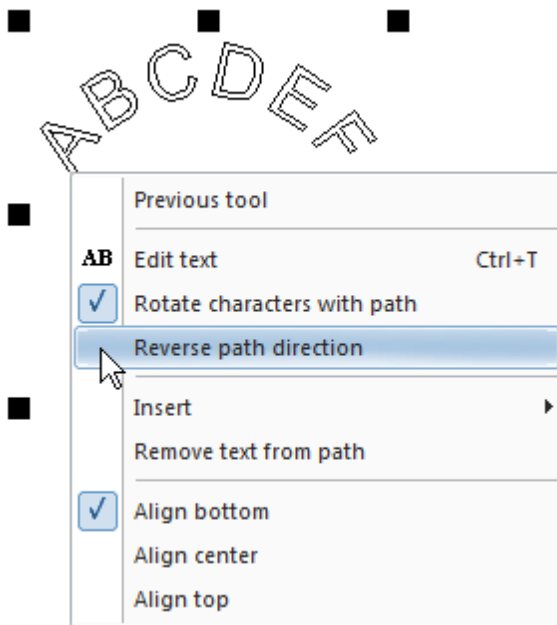
Ook wanneer een tekst op pad staat is het pad nog te bewerken als elk ander pad binnen EasySIGN. Elke aanpassing van het pad heeft tot gevolg dat de tekst zich aan het "nieuwe" pad zal aanpassen.



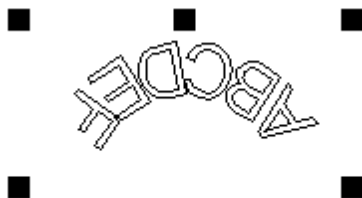
Algemene bewerkingen bij tekst op pad en cirkel

Padrichting omdraaien

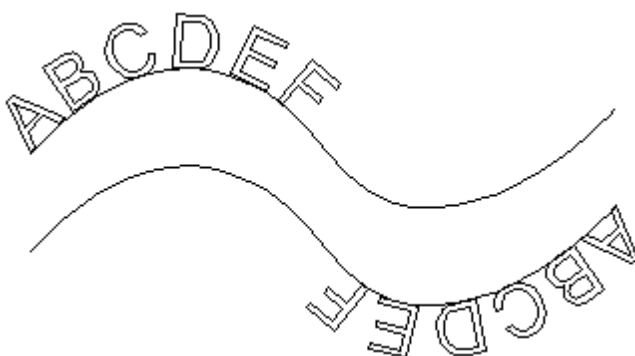
Klik met het met de rechtermuistoets op de geselecteerde tekst op cirkel of tekst op pad.



Selecteer uit het popup menu de opdracht "Padrichting omdraaien".



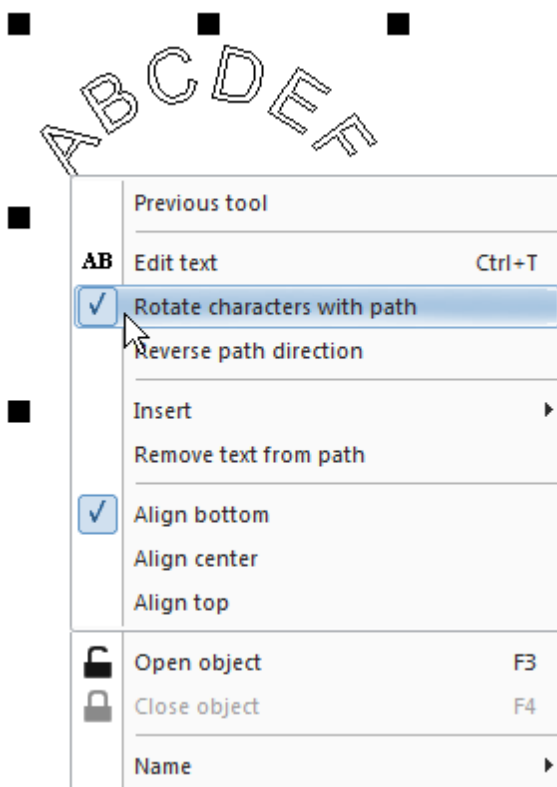
Hetzelfde is ook mogelijk met tekst op pad.



In bovenstaand voorbeeld zijn voor de duidelijkheid even de paden van de tekst erbij getekend, normaal zijn deze alleen zichtbaar wanneer u het sleepgereedschap gebruikt.

Letters met pad meedraaien.

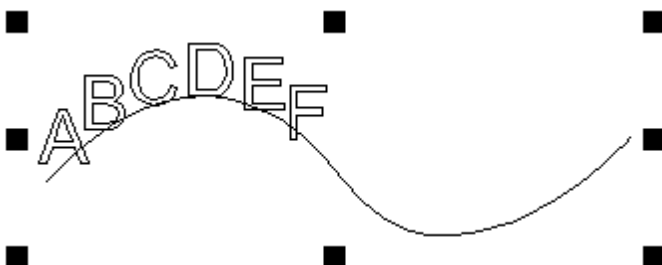
Klik met het met de rechtermuistoets op de geselecteerde tekst op cirkel of tekst op pad.



Selecteer uit het popup menu de opdracht "Draai letters met pad".



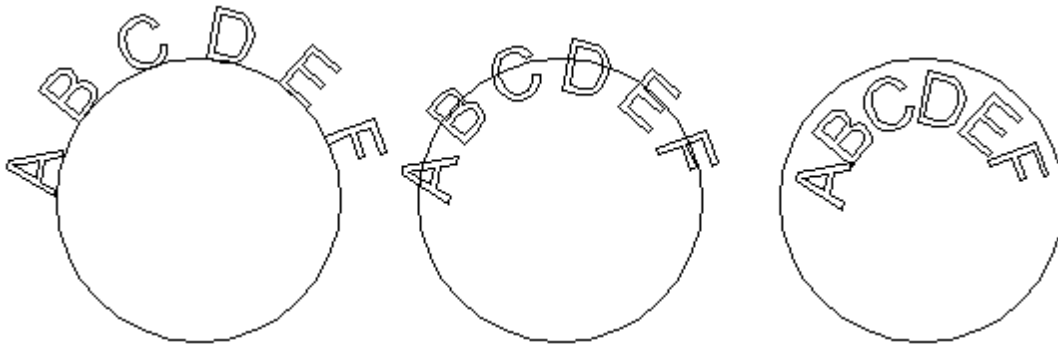
De letters blijven nu hun verticale richting houden. Ook met tekst op pad werkt deze optie identiek.



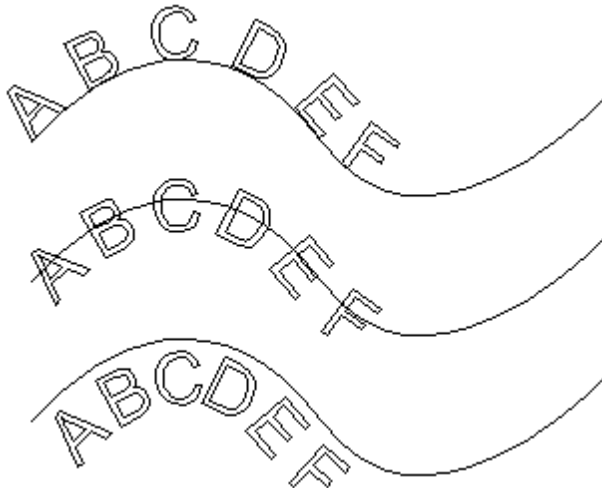
Wederom is voor de duidelijkheid even het interne pad bij de tekst getekend.

Plaatsing op pad

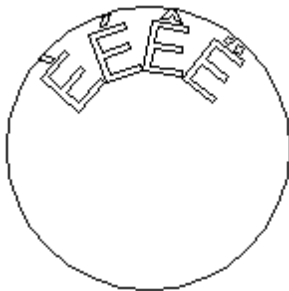
Standaard is de tekst met de basislijn op het pad geplaatst. Deze vorm van uitlijning kunt u ook aanpassen. Selecteer hiervoor het object met de rechtermuisknop en vervolgens de optie "Onder uitlijnen", "Midden uitlijnen" of "Boven uitlijnen".



Dezelfde opties zijn ook beschikbaar voor tekst op pad.



De optie "Boven lijnen" lijkt op het eerste gezicht niet te kloppen, maar de schijn bedriegt. Dit komt omdat bij "Boven uitlijnen" altijd rekening gehouden moet worden met de pasvorm van speciale tekens zoals bijvoorbeeld een hoofdletter "E" met een dakje.



Tekst rechtzetten

Wanneer u een tekst op pad, tekst op cirkel of een tekst waarvan de karakters met behulp van de shift toets van de basislijn zijn afgehaald heeft, kunt u met deze opdracht de tekst weer in zijn oorspronkelijke vorm terugbrengen.

Tekst van pad halen

Deze optie maakt van een tekst op pad weer een gewone tekst. Ook het pad komt weer tevoorschijn als los object.

Sleepbare interlinie en kerning

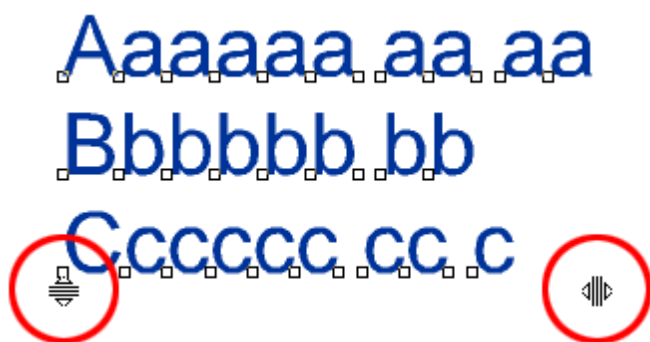
Kerning slepen
Beginsituatie:

Aaaaaa aa aa

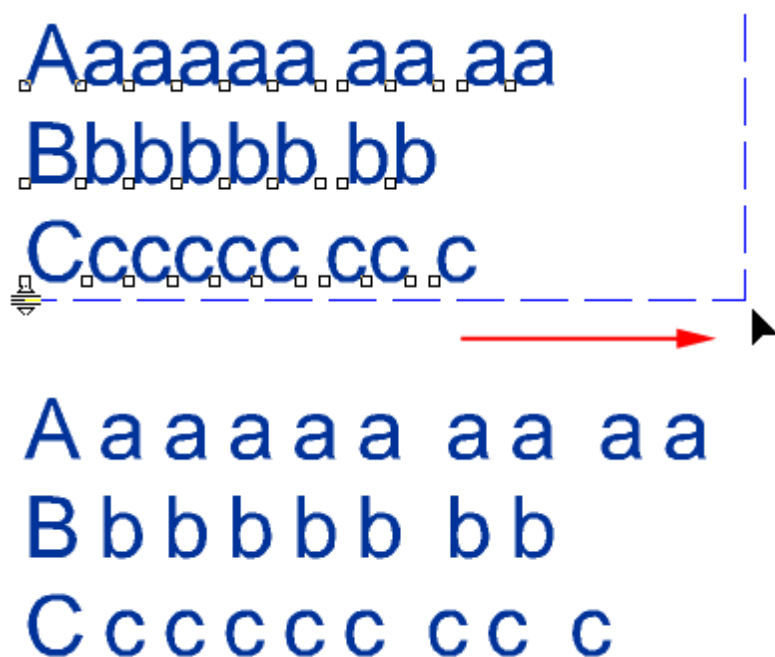
Bbbbbbb bb

Ccccccc cc c

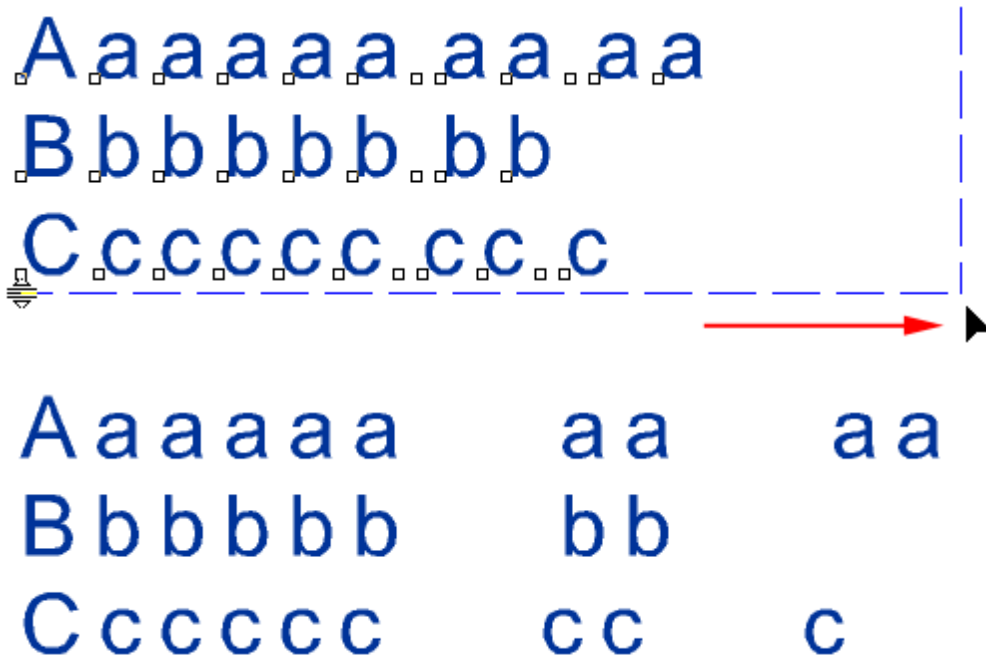
Om de kerning aan te passen selecteert men het tekstblok en vervolgens het sleepgereedschap. Er verschijnen dan twee controlepunten.



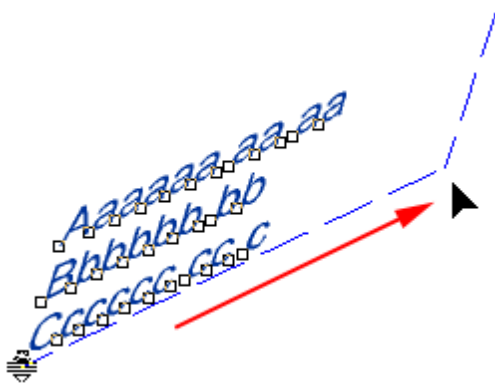
Het rechter controlepunt gebruikt men om de kerning van de karakters aan te passen.



Bij direct slepen wordt alleen de kerning van de karakters aangepast. Wanneer men bij het slepen de shift-toets ingedrukt houdt, wordt alleen de ruimte tussen woorden aangepast.

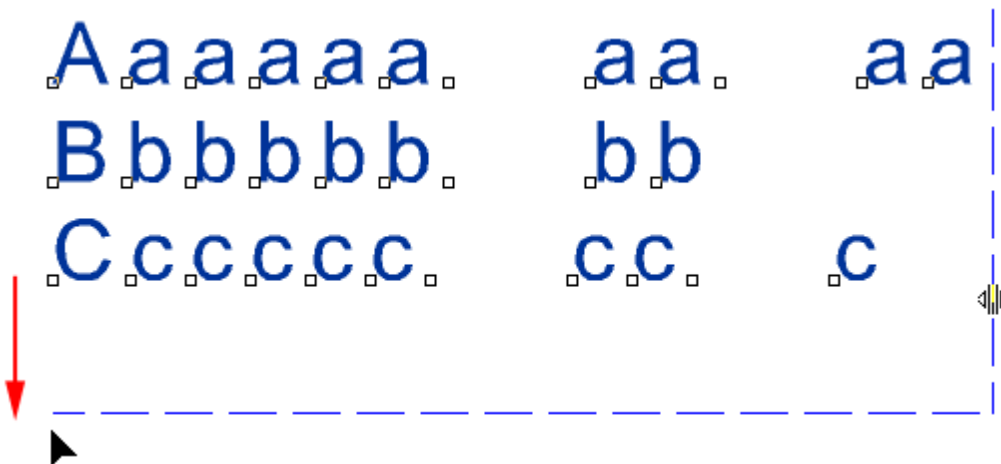


Men kan de kerning vergroten door het controlepunt naar rechts te slepen en verkleinen door het controlepunt naar links te verslepen. De aanpassingen in de kerning werken ook wanneer de tekst is gerooteerd of schuin gezet.



Interlinie verslepen

Om de interlinie te vergroten versleept men het linker controlepunt naar beneden, om te verkleinen sleept men naar boven.



Aaaaaa aa aa

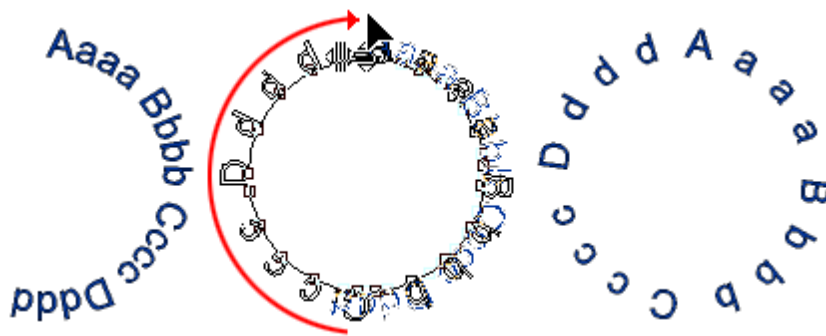
Bbbbbbb bb

Ccccccc cc c

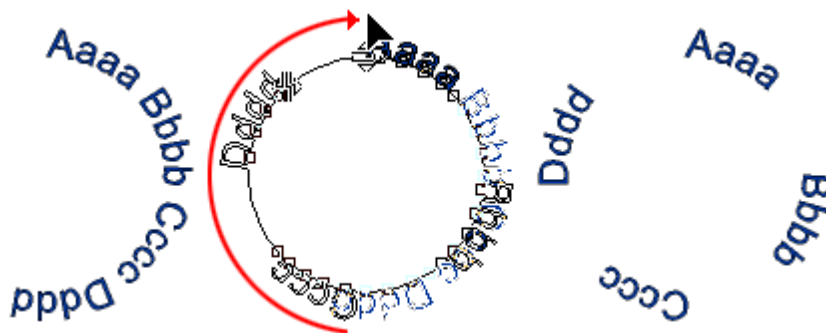
Sleepbare interlinie en kerning op pad en cirkel

Dezelfde mogelijkheden als bij een normaal blok tekst zijn ook mogelijk wanneer de tekst op een pad staat, de interlinie wordt hier echter gebruikt om de afstand tot het pad te beïnvloeden.

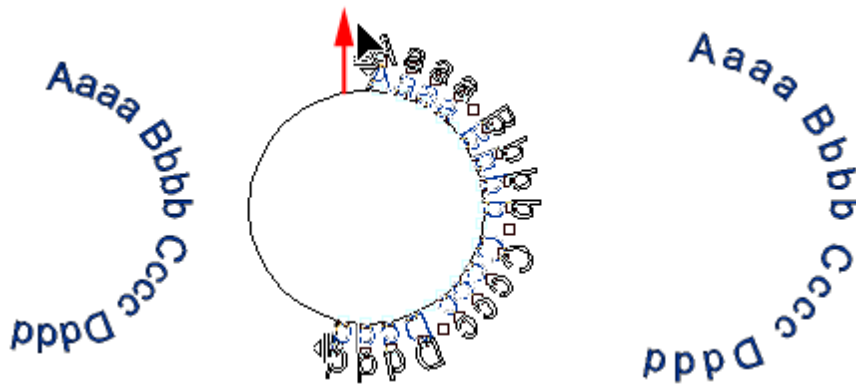
Kerning verslepen
Zonder shift-toets



Met shift-toets



Interlinie verslepen



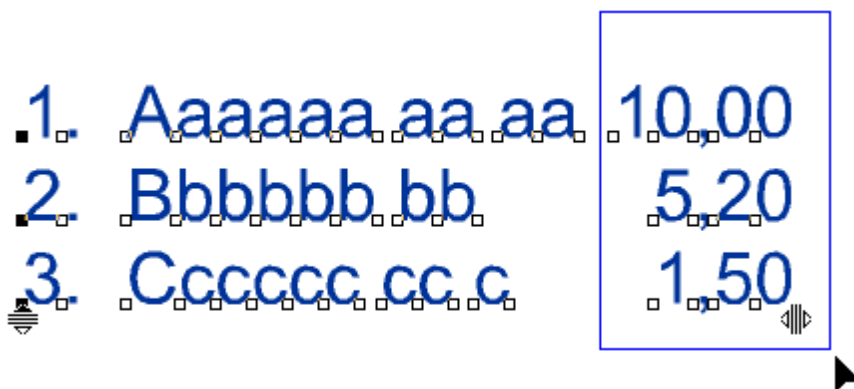
Wanneer men de tekst weer normaal wil laten uitlijnen op het pad kan men uit het rechter muisknop menu één van de opdrachten hiervoor kiezen, "Onder uitlijnen", "Midden uitlijnen" of "Boven uitlijnen".

Karakters selecteren en bewerken

Met behulp van het sleepgereedschap is het nu mogelijk verschillende karakters tegelijkertijd van kleur te veranderen of te verplaatsen ongeacht de locatie in een tekstblok. Stel u wilt in de onderstaande afbeelding alle cijfers rood maken, u gaat dan als volgt te werk;

1. Aaaaaa aa aa 10,00
2. Bbbbbbb bb 5,20
3. Ccccccc cc c 1,50

Met het sleepgereedschap kunt u elk karakter selecteren door op het oorsprongpunt te klikken of er een selectierechthoek omheen te trekken. Aan de geselecteerde karakters kunt u nu een kleur toewijzen.



1. Aaaaaa aa aa 10,00
2. Bbbbbbb bb 5,20
3. Ccccccc cc c 1,50

In de voorafgaande versies liepen bij het verplaatsen van één karakter, de opvolgende karakters mee. Het was echter niet mogelijk slechts één karakter tegelijk te verplaatsen of meerdere niet opeenvolgende karakters. Dit is nu wel mogelijk, de oude manier blijft ondersteund door op de oorsprong te klikken en direct te gaan verslepen, de opvolgende karakters worden dan mee verplaatst. Wanneer u echter een karakter eerst selecteert en dan opnieuw selecteert en verplaatst, wordt alleen het geselecteerde karakter verplaatst. Hebt u meerdere karakters geselecteerd, dan worden alleen de geselecteerde karakters verplaatst.

Klik en sleep één karakter

1. Aaaaaa aa aa 10,00
2. Bbbbbbb bb 5,20
3. Ccccccc cc c 1,50

1. Aaaaaa aa aa 10,00
2. Bbbbbbb bb 5,20
3. Ccccccc cc c 1,50

Meerdere geselecteerde karakters

1. Aaaaaa aa aa 10,00
2. Bbbbbbb bb 5,20
3. Ccccccc cc c 1,50

- | | |
|-----------------|-------|
| 1. Aaaaaa aa aa | 10,00 |
| 2. Bbbbbbb bb | 5,20 |
| 3. Ccccccc cc c | 1,50 |

Klik, klik en sleep één karakter

- | | |
|-----------------|-------|
| 1. Aaaaaa aa aa | 10,00 |
| 2. Bbbbbbb bb | 5,20 |
| 3. Ccccccc cc c | 1,50 |

- | | |
|------------------|-------|
| 1. A aaaaa aa aa | 10,00 |
| 2. Bbbbbbb bb | 5,20 |
| 3. Ccccccc cc c | 1,50 |

Uitzonderingen

Bij het verslepen van karakters krijgt men een afwijkend gedrag wanneer men in teksten werkt die tabs bevatten.



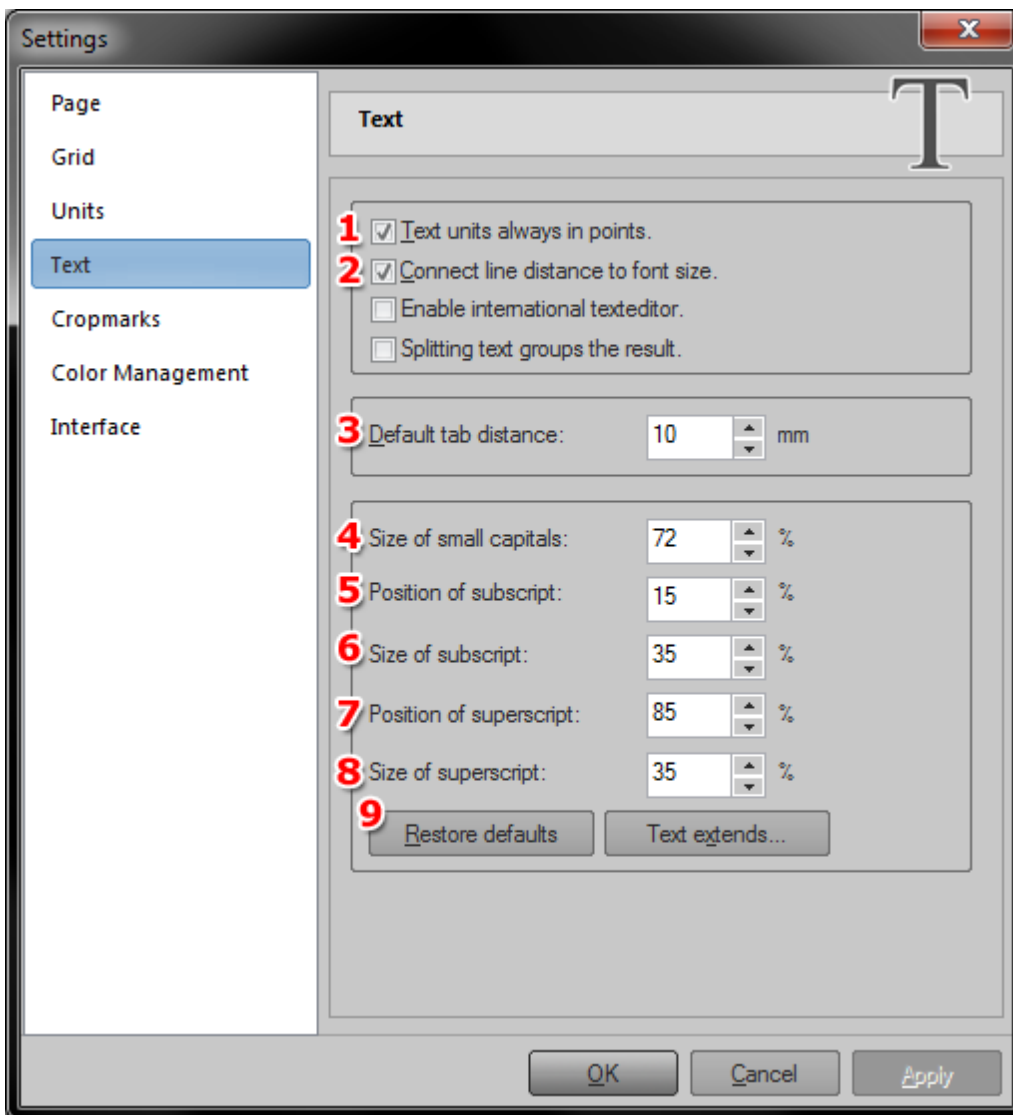
In bovenstaande situatie zou in een tekst zonder tabs het opvolgende karakter mee worden verplaatst.



Aangezien deze tekst echter tabs bevat zal het opvolgende karakter pas verplaatst worden wanneer de tabpositie wordt bereikt. Het opvolgende karakter wordt dan naar de volgende tab verplaatst.

Tekstinstellingen

Standaard instellingen voor de grootte van superscript, subscript e.d. kunt u globaal instellen via het menu "Beeld", "Instellingen", tabblad: "Tekst".



- 1 Maateenheden van tekst altijd in punten.
Ongeacht de globale maateenheid wordt voor de tekst punten gebruikt.
- 2 Koppel regelafstand aan stokhoogte
Wanneer u in de teksteditor de stokhoogte veranderd wordt de regelafstand automatisch aangepast.
- 3 Standaard tabafstand
Plaatst automatisch een tab om de opgegeven afstand.
- 4 Grootte van kleinkapitalen
De verhouding tussen de korps hoogte en de kleinkapitalen in procenten.
- 5 Positie van subscript
De positie in procenten ten opzichte van de basislijn van de tekst.
- 6 Grootte van subscript
De verhouding tussen de korps hoogte en de subscript in procenten.
- 7 Positie van superscript
De positie in procenten ten opzichte van de basislijn van de tekst.
- 8 Grootte van superscript
De verhouding tussen de korps hoogte en de superscript in procenten.
- 9 Herstel standaard
Herstel de standaard waardes zoals deze door de software zijn bepaald.

Wanneer u de instellingen 4 t/m 8 veranderd worden deze toegepast op elke nieuwe tekst die u invoegt. Van bestaande teksten blijven de groottes en posities behouden.

Tekstrichtingen

Met de menu-opdracht "Tekst", "Tekst richting", "Verticaal" kunt u een regel tekst als zogenaamde "Hoteltekst" afbeelden.

Aaaa → A
a
a
a

Bij verticale tekst zal de "volgende regel" links van de huidige regel komen.

B A
b a
b a
b a

Spatiëring en interlinie zijn met de teksteditor of met het sleepgereedschap aan te passen.

Diagram illustrating text alignment and spacing adjustments:

The diagram shows three stages of text alignment and spacing adjustments:

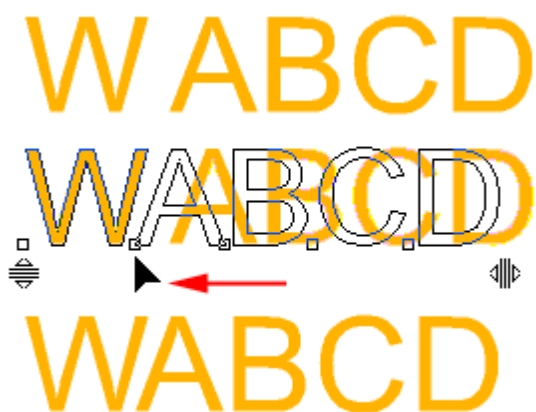
- Stage 1:** A 4x4 grid of letters. The top row contains 'D C B A' and the bottom row contains 'd c b a'.
- Stage 2:** The same grid is shown, but with a red arrow pointing left and a blue dashed box around the first column, indicating a shift or adjustment.
- Stage 3:** The grid is shown with increased spacing between columns and rows, demonstrating the effect of adjusting kerning and interline.

Tekstimport

Via het menu "Bestand", "Importeren" kunt u nu ook tekstbestanden met de extensie ".txt" importeren. Deze import is echter voor artistieke tekst wel begrensd op 1000 tekens per import. Wanneer u dus een tekstbestand als artistieke tekst importeert wordt alles boven de 1000 tekens genegeerd door het importfilter.

Instelbare kerning

Kerning is de afstand tussen twee karakters. Deze kunt u bepalen door het oorsprongpunt van een karakter te verslepen met het sleepgereedschap.



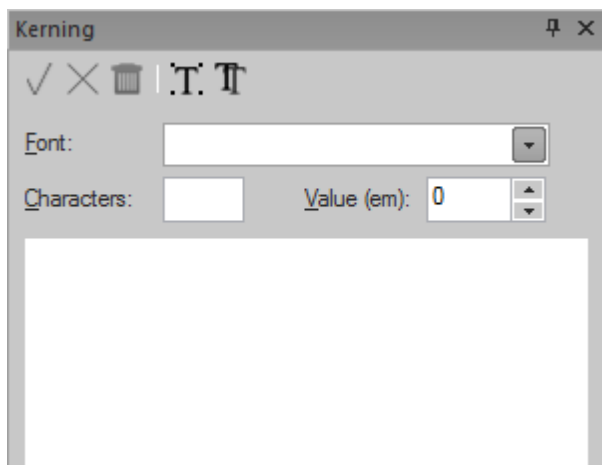
Deze kerning geldt alleen voor aangepaste karakters in het actieve tekstblok. U kunt deze kerning echter ook per lettertype opslaan. Deze aanpassing wordt vervolgens op elke nieuwe tekst met dit lettertype toegepast. Wat u hierbij doet is het opslaan van zogeheten kerningparen. Een kerningpaar is de afstand tussen twee karakters.

Hoe gaat u te werk?

Type een tekst met de kerningparen die u wilt aanpassen en selecteer deze met het selectiegereedschap.



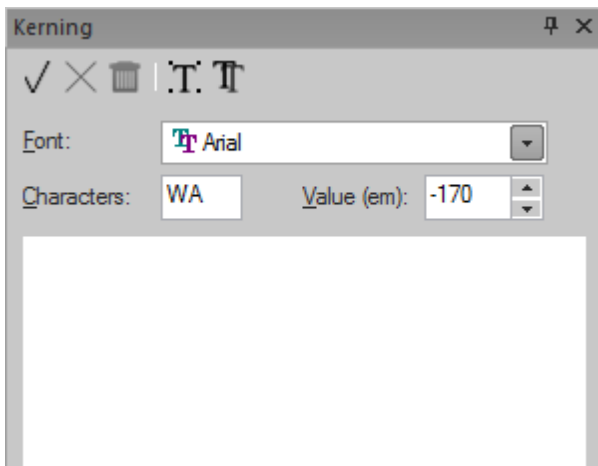
Selecteer vervolgens de menu opdracht "Tekst, Kerning, Kerning bewerken". Wanneer de Object Manager nog niet zichtbaar is wordt deze geopend en de cursor verandert in de sleepcursor.



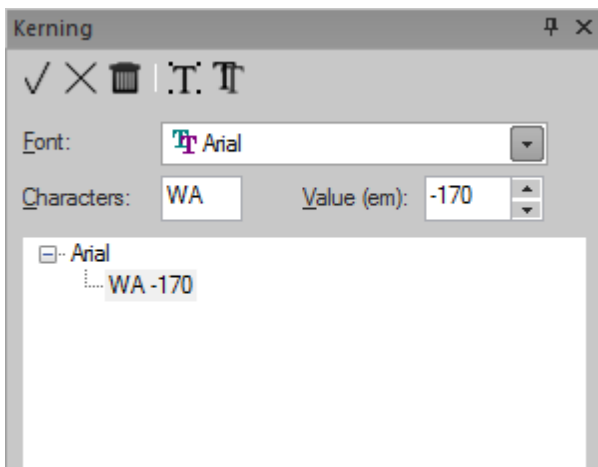
Selecteer met de sleepcursor het oorsprongpunt van een karakter en verplaats dit.



In de Object Manager ziet u dat de naam van het font, het kerningpaar en de nieuwe waarde wordt ingevuld. Tevens wordt ook de knop "Toepassen" actief.



Wanneer u op de knop “Toepassen” drukt wordt het kerningpaar vastgelegd in de kerning tabel.



Bij elke tekst die u nu voortaan in dit lettertype maakt wordt automatisch het door u gemaakte kerningpaar gebruikt en niet het originele kerningpaar dat opgeslagen is in het lettertype zelf. Het originele lettertype blijft onaangetast.

- ☒ **Toepassen**
Met deze knop wordt een aangepast kerningpaar opgeslagen.
- ☐ **Verwijderen**
Met deze knop kunt u een kerningpaar uit de kerning tabel verwijderen.
- ☐ **Alle verwijderen**
Hiermee verwijdert u alle kerningparen uit de kerning tabel.
- ☐ **Kerning toepassen op geselecteerde tekst(en).**
- ☐ **Kerning toepassen op alle teksten in het werkblad.**
Ook tekst binnen groepen en effecten wordt meegenomen.

Wanneer u een werkblad opent met bestaande tekst wordt hierop niet automatisch de aangepaste kerning toegepast. Indien u wilt dat op bestaande teksten een nieuwe kerning tabel (of aanpassing in een bestaande) wordt toegepast dient u dit te doen door de menu opdracht “Tekst, Kerning, Herstel alle kerning” te selecteren. Alle nieuw ingevoegde tekst is nu voorzien van de nieuwe/aangepaste kerning.

Tekst opsplitsen

U kunt een tekstblok opsplitsen in de volgende onderdelen.

In regels

Abcd efgh i jkl → Abcd efgh i jkl
 mnop.
 Qrst uvw xyz. mnop.
 Qrst uvw xyz.

In woorden

Abcd efgh i jkl → Abcd efgh i jkl
 mnop.
 Qrst uvw xyz. mnop.
 Qrst uvw xyz.

In letters

Abcd efgh i jkl → A b c d e f g h i j k l
 mnop.
 Qrst uvw xyz. m n o p .
 Q r s t u v w x y z .

Selecteer hiervoor de opdracht "Tekst, Tekst opsplitsen, ...".

Tekst samenvoegen

U kunt geselecteerde letters, woorden of alinea's samenvoegen naar één blok tekst. Alle geselecteerde objecten worden achter elkaar geplaatst. Het laatst geselecteerde object bepaalt de plaats en wordt het eerste stuk tekst. De volgorde van de rest van de geselecteerde objecten wordt bepaald aan de hand van de stapelvolgorde. Het laatst geselecteerde object bepaald tevens de kleur en stijl van het nieuwe tekstblok.

In het onderstaande voorbeeld is de zwarte "A" het laatst geselecteerd.

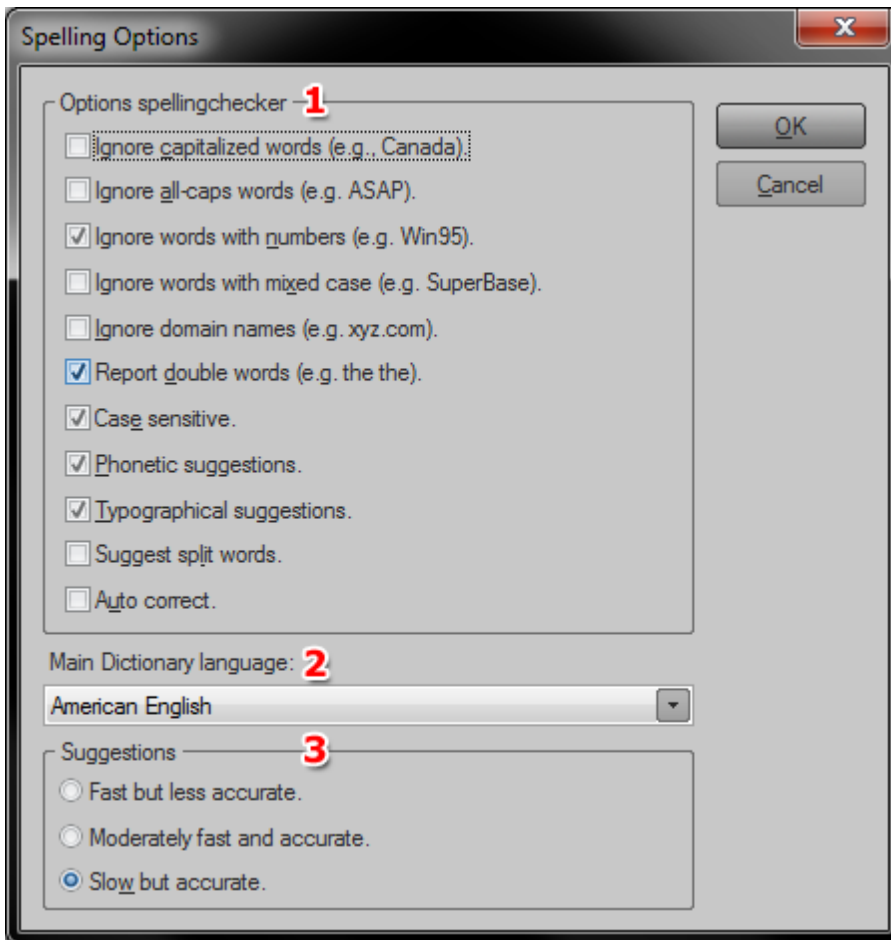


Selecteer hiervoor de opdracht "Tekst, Tekst samenvoegen".

Spellingcontrole

Opties Spellingcontrole

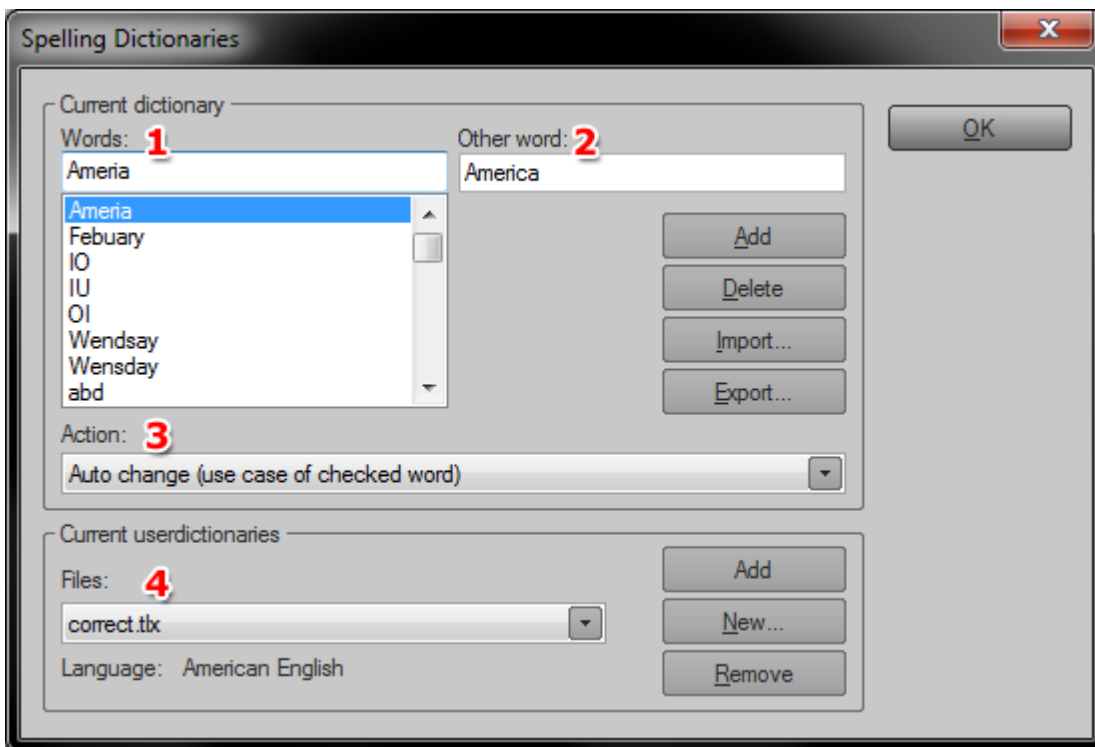
Wanneer u nog nooit de spellingcontrole heeft gebruikt dient u eerst enkele instellingen te maken. Selecteer hiervoor "Tekst, Spelling, Opties Spellingcontrole".



- 1 Opties spellingcontrole
Hier kunt u uitzonderingen vastleggen zoals dat de spellingcontrole woorden met hoofdletter dient te negeren.
- 2 Taal hoofdlexicon
Hier selecteert u de gewenste taal.
- 3 Suggesties
Hier kunt u de balans tussen snelheid en nauwkeurigheid instellen.

Woordenlijsten

Woordenlijsten kunnen per taal of onafhankelijk van de gekozen taal gemaakt worden. Hier kunt u uw eigen bibliotheek vastleggen van o.a. veelgemaakte schrijffouten of woorden die in de meegeleverde bibliotheken niet voorkomen. U kunt bijvoorbeeld opgeven dat "amerika" altijd vervangen moet worden door "Amerika".



Bij "Woorden" (1) kunt u een woord invullen waar u een actie op wilt laten uitvoeren. Bij "Ander woord" (2) vult u het gewenste resultaat in. Bij "Actie" (3) selecteert u de actie die moet worden uitgevoerd wanneer de spellingcontrole dit woord tegenkomt. U kunt er bijvoorbeeld ervoor kiezen dat het woord automatisch gewijzigd dient te worden. U kunt bijvoorbeeld ook er voor kiezen dat het woord door de spellingcontrole genegeerd dient te worden. Bij "Huidige gebruikerslijsten" (4) kunt u de lijst selecteren die u wilt bewerken of zelf een nieuwe lijst toevoegen.

De spelling controleren

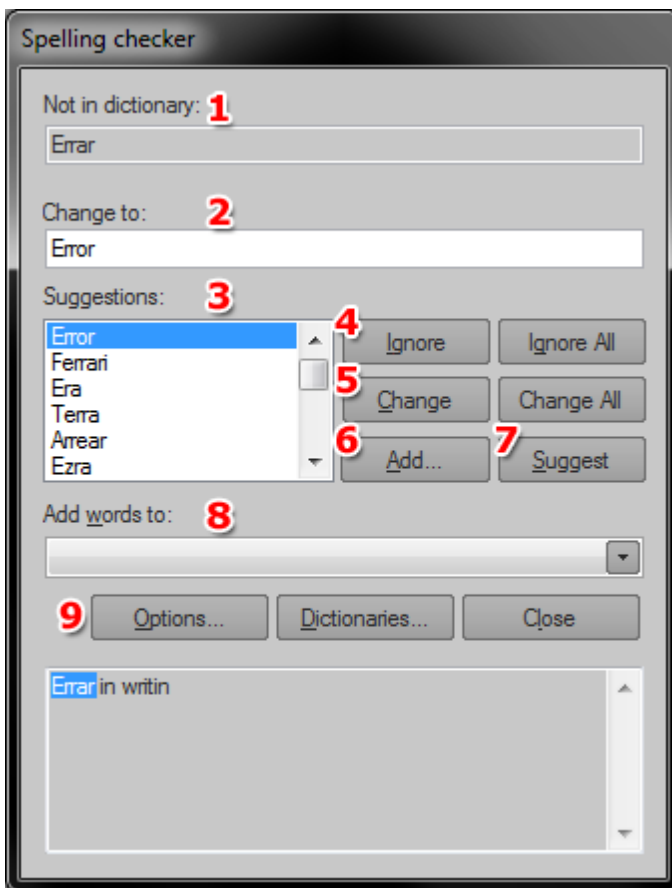
Wanneer u tekst in het werkblad geselecteerd heeft wordt de spellingcontrole alleen op de selectie uitgevoerd.

Error in writin

Indien u alle tekst in het werkblad gecontroleerd wilt hebben zorg er dan voor dat er geen tekst geselecteerd is. Selecteer het menu "Tekst, Spelling, Controleer spelling" of druk op "F7".

Error in writin

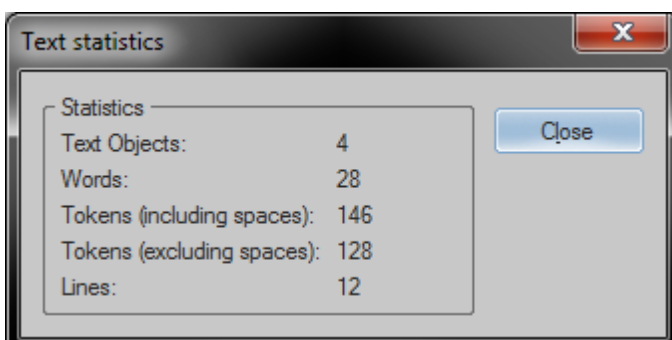
Zowel in de dialoog als op het werkblad worden gevonden fouten getoond.



- 1 Hier worden de gevonden fouten in de dialoog getoond.
- 2 Hier kunt u eventueel de suggestie zelf wijzigen.
- 3 Uit deze lijst kunt u een voorstel selecteren.
- 4 Negeren, indien u vindt dat het gevonden woord wel correct is selecteert u op deze knop. Indien u wilt dat alle identieke woorden automatisch genegeerd worden selecteert u de knop ernaast "Alle negeren".
- 5 Wijzigen, indien u het woord wilt wijzigen selecteert u deze knop. Indien u wilt dat alle identieke woorden in een keer vervangen worden selecteert u de knop ernaast, "Alles wijzigen".
- 6 Indien u een gevonden spelfout (het is geen spelfout maar het woord komt nog niet in de woordenlijst voor) kunt u dat woord met deze knop toevoegen aan de lijst die bij "Woorden toevoegen aan" (8) is geselecteerd.
- 7 Indien u bij "Wijzig in" (2) zelf een suggestie heeft ingevuld kunt u door middel van deze knop aan het programma vragen hier een andere suggestie voor te geven die lijkt op wat u heeft ingevuld.
- 8 Zie punt 6.
- 9 Hier kunt u de optie dialoog openen, de dialoog voor de woordenlijsten openen of deze dialoog sluiten en de spellingcontrole beëindigen.

Woorden tellen

Via het menu "Tekst, Tekststatistieken" krijgt men een dialoog die het aantal woorden, spaties regels e.d. in een werkblad weergeeft.

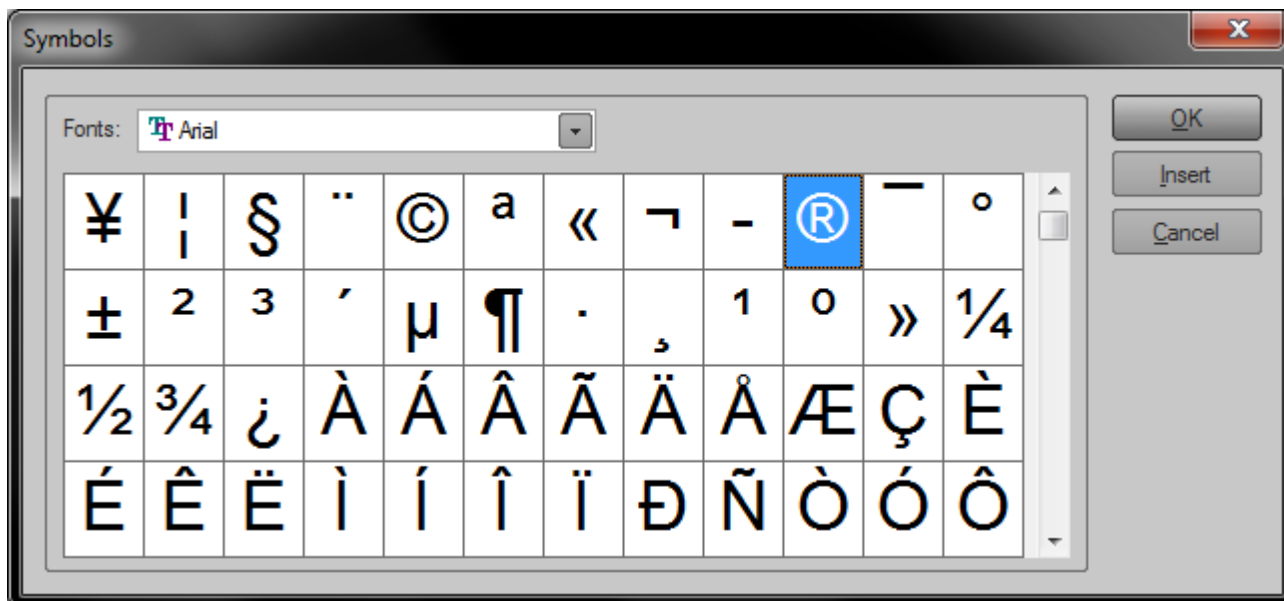


In deze dialoog ziet u:

Het aantal tekst objecten.
 Het aantal woorden.
 Het aantal tekens inclusief spaties.
 Het aantal tekens exclusief spaties.
 Het aantal regels.

Symbolen invoegen

Om symbolen en speciale karakters in een tekst in te voegen dient u met de kareet in de tekst te staan en vervolgens uit het contextmenu de optie "Invoegen, Symbolen" kiezen.



In deze dialoog kunt u gemakkelijk het gewenste lettertype en karakter selecteren, selecteer vervolgens de knop "Ok" of de knop "Invoegen" als u nog meerdere symbolen of karakters wilt invoegen.

Tekst Samenvoegen (Text Merge)

De functie Tekst Samenvoegen is een geavanceerde methode om langdurige en vervelende opdrachten zoals het creëren van honderden naamplaatjes te automatiseren. Wanneer u een opdracht heeft om verscheidene naamplaatjes, container nummering, stickers, graveer platen etc. te maken heeft u naar alle waarschijnlijkheid een lijst of database bestand ontvangen van uw opdrachtgever met de gewenste gegevens als bronbestand. Meestal zal dit bronbestand een .CSV (punt/komma, tab of komma gescheiden bestand) bestand zijn, een .CSV bestand ziet er normaal als volgt uit:

```

surname;name;occupation
Smith;Ethan;Art Director
Johnson;Emily;Account Executive
Williams;Noah;Marketing manager
Brown;Emma;Sales manager
Jones;Joshua;Graphic designer
García;Madison;Graphic designer
Davis;Liam;Graphic designer
Martínez;Sarah;Graphic designer
  
```

De eerste rij bevat meestal de veldnamen en de rest van het bestand de gegevens die horen bij deze veldnamen. Men zou kunnen zeggen dat een .CSV bestand een sterk vereenvoudigde database tabel is. Wanneer we het .CSV bestand als een database tabel weer zouden geven zou deze er als volgt eruitzien:

surname	name	occupation
---------	------	------------

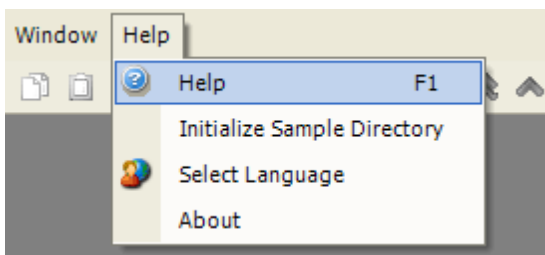
Smith	Ethan	Art Director
Johnson	Emily	Account Executive
Williams	Noah	Marketing manager
Brown	Emma	Sales manager
Jones	Joshua	Graphic designer
García	Madison	Graphic designer
Davis	Liam	Graphic designer
Martínez	Sarah	Graphic designer

De functie Tekst samenvoegen houdt niet op bij tekst alleen, het is mogelijk elk ontwerp met tekst, artwork en zelfs bitmaps te gebruiken om honderden verschillende resultaten binnen enkele minuten te produceren. Laten we als voorbeeld nemen dat u naamplaatjes moet maken van de mensen uit het bovenstaande .CSV voorbeeld samen met hun foto's. Normaal zou dit een zeer langdurige en vervelende klus zijn, zeker wanneer u niet de acht namen uit het bovenstaand voorbeeld zou hebben maar honderden namen.

Voor het implementeren van de foto's van deze naamplaatjes zouden we niet alleen de foto's nodig hebben (natuurlijk) maar we zouden ook het .CSV bestand moeten bewerken. Tevens zijn er ook situaties waarbij u geen .CSV bestand heeft ontvangen maar u dit zelf moet aanmaken. Om deze redenen hebben wij een aparte software gecreëerd in de "Helpers" reeks om dit soort opdrachten te vereenvoudigen.

Om de best mogelijke manier voor deze workflow en om het Tekst samenvoegen zelf te leren refereren wij naar het help bestand van de "esHelperCSV" software. Het help bestand van deze "Helper" bevat alle informatie die u nodig heeft om een .CSV bestand te bewerken en te maken en hoe u deze vervolgens in de EasySIGN Tekst samenvoegen functie gebruikt.

Om te beginnen doe het volgende. In EasySIGN selecteer het menu "Bestand > Helpers starten > esHelperCSV", deze opdracht start het programma "esHelperCSV".



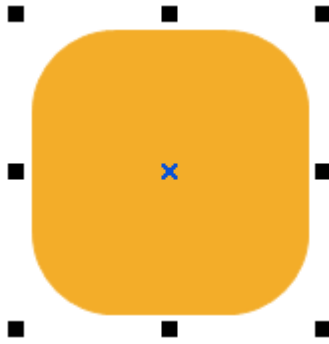
In het "esHelperCSV" programma start het menu "Help > Help" om het help bestand te openen en volg de instructies om te leren over .CSV bestanden en het gebruik van de Tekst samenvoegen functie in EasySIGN.

Schaduw

Schaduw zijn net als de meeste effecten in EasySIGN objectgeoriënteerd. Zolang een schaduw niet naar curven is omgezet (voor bijvoorbeeld gedetailleerde aanpassingen) kunt u de eigenschappen bewerken of zelfs het hele effect verwijderen om de originele objecten terug te krijgen. De eigenschappen van een schaduwobject kunt u bewerken door middel van het sleepgereedschap of de eigenschappendialoog.

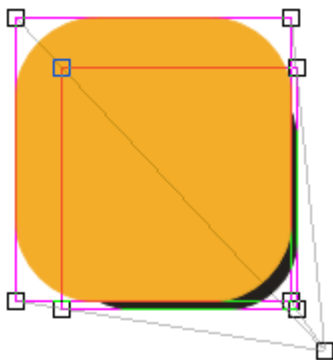
Toekennen van een schaduw

Selecteer een willekeurig vectorobject, tekst, bitmap, effect, groep of combinatie daarvan.

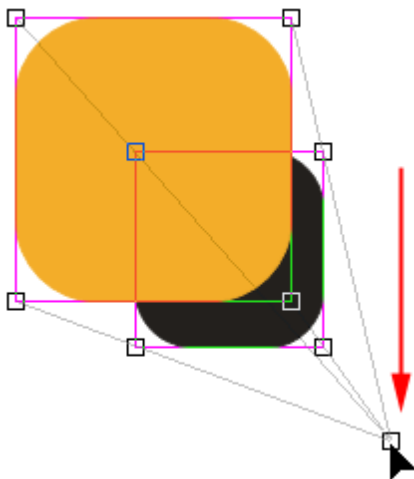


Perspectiefschaduw

Selecteer vervolgens uit menu "Effecten, Schaduw" de gewenste schaduwsoort. In de onderstaande voorbeelden gebruiken wij de perspectiefschaduw. De werkwijze voor de andere type schaduwen is daar gelijk aan.



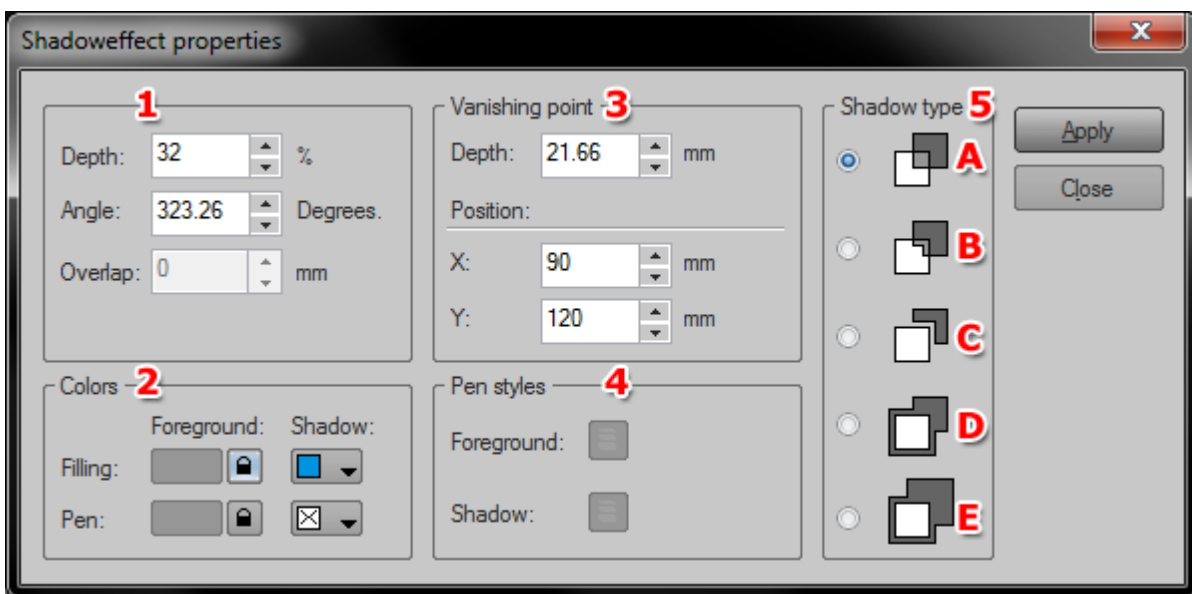
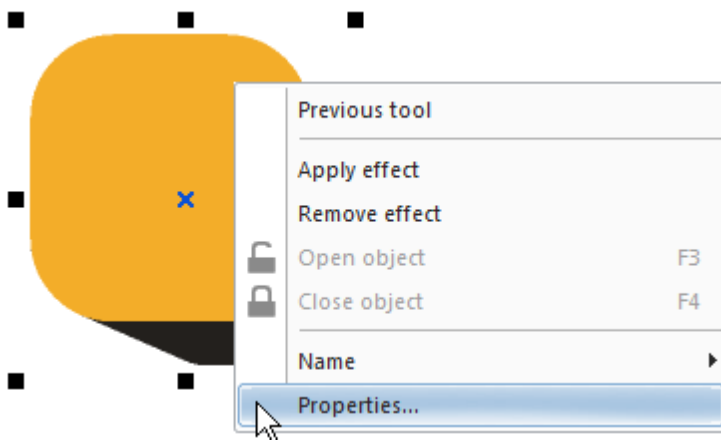
Het sleepgereedschap wordt actief en een voorvertoning van de schaduw wordt op het scherm zichtbaar. U kunt nu elk van de zichtbare knooppunten met het sleepgereedschap bewerken om de vorm aan te passen.



Door op "ESC" te drukken of door het selectiegereedschap uit de gereedschapsbalk te selecteren, wordt de schaduw uitgerekend.



Om een andere vorm van de perspectiefschaduw te kiezen, hoeft u niet deze schaduw te verwijderen en de nieuwe vorm uit het menu te kiezen. U kunt eenvoudigweg de eigenschappendialoog uit het contextmenu opvragen en vervolgens het schaduwtype wijzigen.



5 Schaduw type

De dialoog opent met de actieve schaduwsoort geselecteerd.

A **Standaard type**

De schaduw loopt achter het origineel door.

**B Overlap**

De schaduw loopt gedeeltelijk achter het origineel door.

De optie "Overlap" (1) wordt actief, u dient hier eerst een afstand in op te geven om de overlap zichtbaar te maken.

**C Witruimte**

Er wordt een extra witruimte tussen het origineel en de schaduw toegevoegd.

Ook hier moet u eerst een waarde onder "Overlap" (1) invullen om het resultaat te zien.

**D Extra rand origineel**

Een extra rand wordt toegevoegd rond het origineel en de grootte van de schaduw is gebaseerd op het origineel.

Ook hier moet u eerst een waarde onder "Overlap" (1) invullen om het resultaat te zien.

**E Extra rand schaduw**

Een extra rand wordt toegevoegd rond het schaduw-resultaat en de grootte van de schaduw is gebaseerd op het origineel. Ook hier moet u eerst een waarde onder "Overlap (1)" invullen om het resultaat te zien.



- 4 Hier kunt u de penstijlen van het origineel en de schaduw aanpassen. Als u de penstijl van de originelen hier aanpast, in plaats van op het werkblad, wordt de penstijl toegepast op alle originelen.
- 3 Indien het geselecteerde schaduwtype een verdwijnpunt heeft, kunt u deze hier numeriek aanpassen.
- 2 Hier kunt u de kleur van de penstijl en de vulling van de objecten en schaduw aanpassen. Als u de kleur van de penstijl en de vulling van de originelen hier aanpast, in plaats van op het werkblad, worden deze toegepast op alle originelen.
- 1 Hier kunt u de diepte, hoek en overlap van de geselecteerde schaduw aanpassen.

Blok schaduw

A



B



C



D



E

**Val schaduw**

A



B



C



D



E

**Slag schaduw**

A



B



C



D



E



Speciale effecten

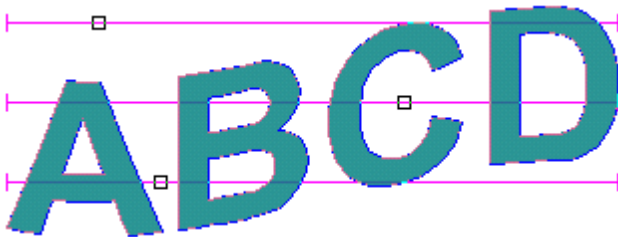
EasySIGN heeft niet alleen effecten op bitmaps maar ook op vectoren. De meest complexe vectorobjecten of groep van vectorobjecten kunnen in praktisch elke vorm gegoten worden. Deze effecten kunnen ook over elkaar heen gelegd worden. U kunt in het oneindige een effect over een ander effect heenzetten en daarmee weer een eigen effect creëren. Elk effect is weer van een object af te halen om terug te keren naar de originele vorm. Wilt u een effect definitief toepassen om andere bewerkingen of verfijningen uit te voeren kunt u uit het menu "Bewerken", "Omzetten naar" de opdracht "Curven" gebruiken. Deze opdracht zet het effect object om naar bewerkbare curven.

Een effect toepassen

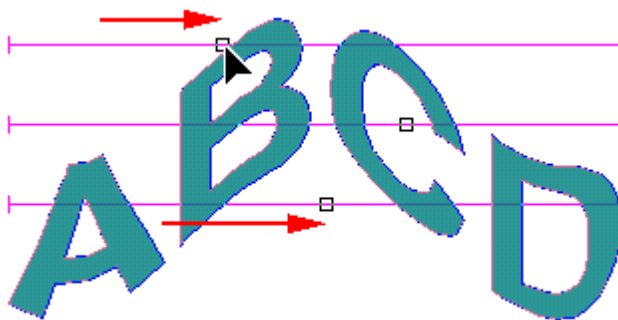
Selecteer of type een tekst.



Selecteer vervolgens uit het menu "Effecten" de opdracht "Speciale effecten". EasySIGN zal het laatst gebruikte effect toepassen op het object en direct in de sleepgereedschapmodus springen. Het object ziet er dan als volgt uit.



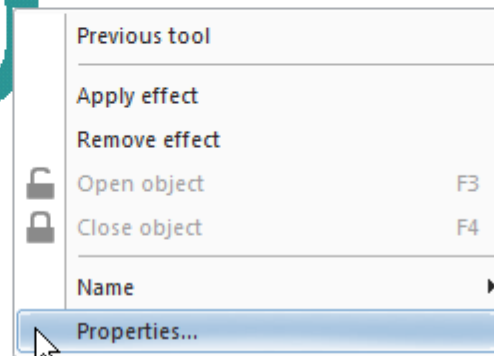
Over het object heen staan de parameter schuiven. Met deze schuiven kunt u de vorm van het object interactief veranderen.



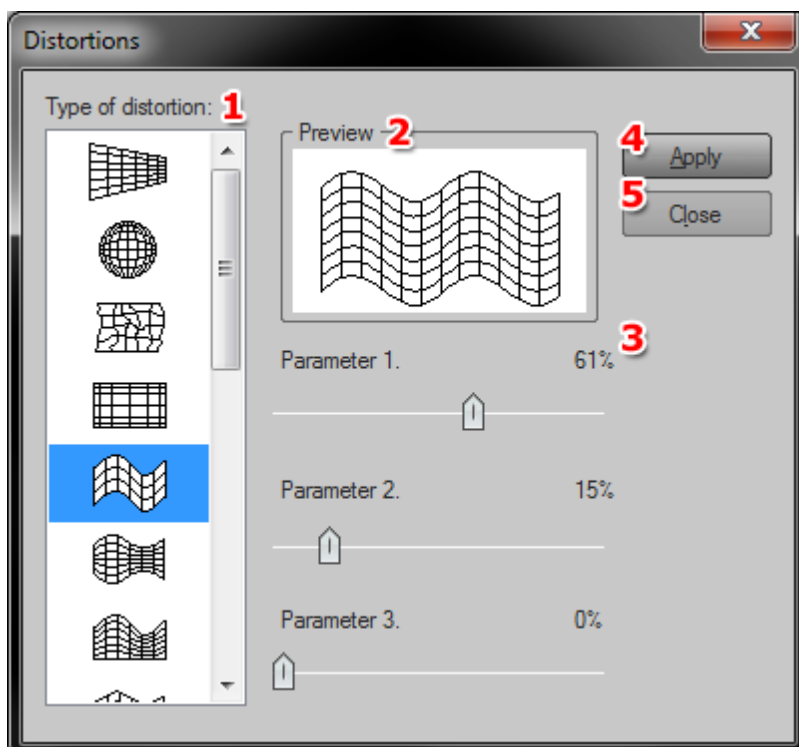
Elke schuif verandert weer een ander gedeelte van het effect. Het aantal schuiven is afhankelijk van het aantal parameters dat het huidige effect ondersteunt. Wanneer u het effect wilt toepassen dient u het selectiegereedschap te selecteren of op de tabtoets te drukken.



Wilt u het effect aanpassen dient u het object te selecteren en vervolgens op de rechtermuisknop te klikken. Uit het popup menu wat dan verschijnt dient u de opdracht "Eigenschappen" te selecteren.



De volgen dialoog zal dan verschijnen.



De dialoog zal opkomen met het huidige toegepaste effect en de daarvoor geschikte parameters (3). In de lijst aan de linkzijde (1) staan alle beschikbare effecten. In de dialoog zit ook een voorbeeld venster (2), hierin kunt u snel een voorbeeld zien van de instellingen die u in de dialoog maakt. Elke aanpassing van een parameter wordt in dit venster vereenvoudigd weergegeven. Wilt u een effect in zijn uiteindelijke vorm zien kunt u op de knop "Toepassen" (4) klikken. Het effect zal dan op het scherm uitgevoerd worden.

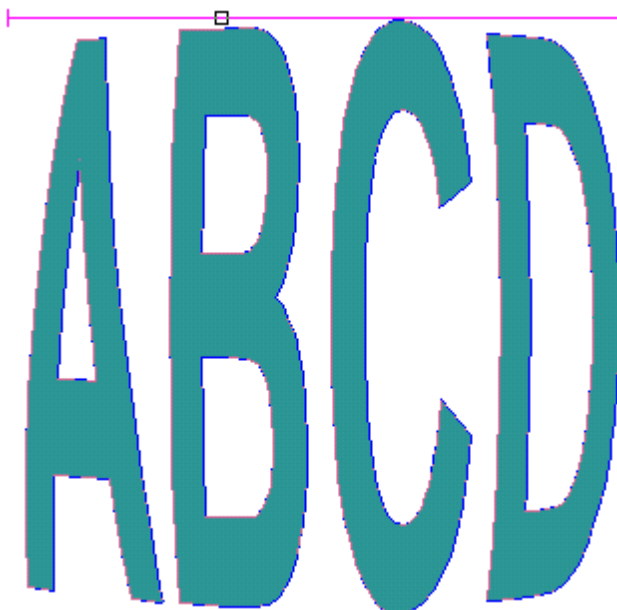
Selecteer nu een ander effect en klik op de knop "Toepassen" (4) en vervolgens op sluiten (5).



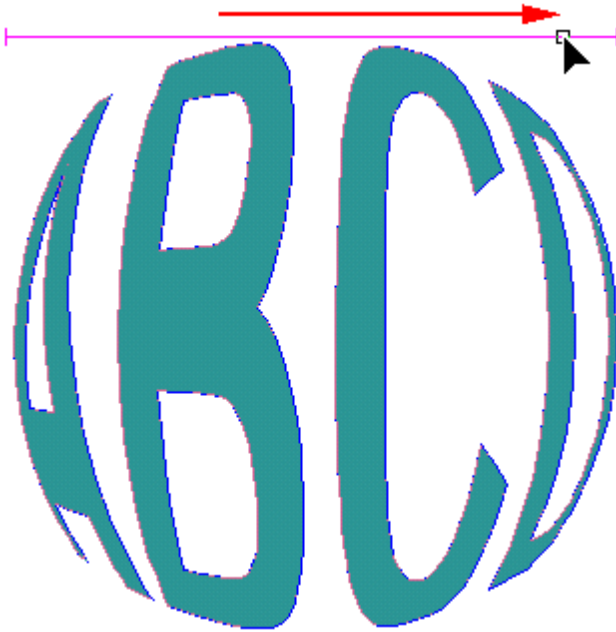
Om te tonen dat elke andere transformatie een nuttig onderdeel van een effect kan zijn dient het object nu verticaal geschaald te worden.



Selecteer vervolgens het sleepgereedschap om de parameters van dit effect zichtbaar te maken.



Dit effect heeft maar één parameter nodig, versleep met het sleepgereedschap de schuif tot het gewenste resultaat.



U kunt nu over dit effect weer een ander effect heen zetten door opnieuw uit het menu "Effecten" de opdracht "Vervormen" te kiezen.



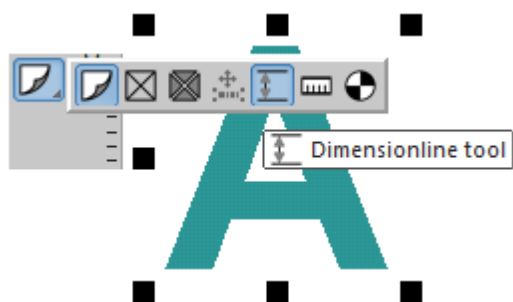
U kunt elk toegepast effect afzonderlijk verwijderen door uit het rechtermuisknop van dit object de opdracht "Verwijder effect" te kiezen. U kunt elk effect verwijderen tot u weer terugbent bij het originele effect. Wilt u het effect definitief maken kunt u uit het menu "Bewerken" , "Omzetten naar" de opdracht "Curven" kiezen.

Maatlijnen

Maatlijnen binnen EasySIGN zijn volkomen object georiënteerd. Elke aanpassing in grootte of vorm wordt direct doorgevoerd in de labels van de maatlijnen. Een maatlijn is altijd samen met een object te selecteren of te groeperen. Elke eigenschap van een maatlijn is via een speciale dialoog aan te passen.

Een maatlijn toepassen

Selecteer een object en vervolgens de optie "Maatlijnen" uit de gereedschapsbalk.



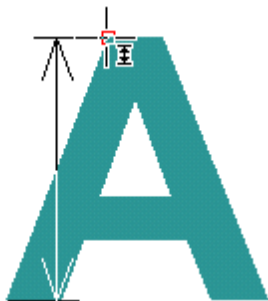
De cursor zal dan als volgt veranderen.



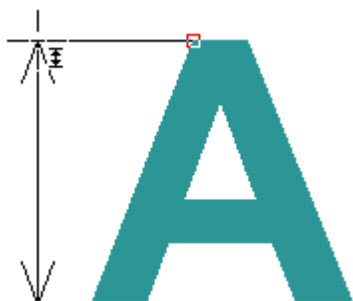
Met deze cursor selecteert u een van de punten die u wilt meten en klikt hier met de muis op.



Vervolgens beweegt u de muis (met de muisknop nog steeds ingedrukt) naar het volgende punt en klikt hier nogmaals.



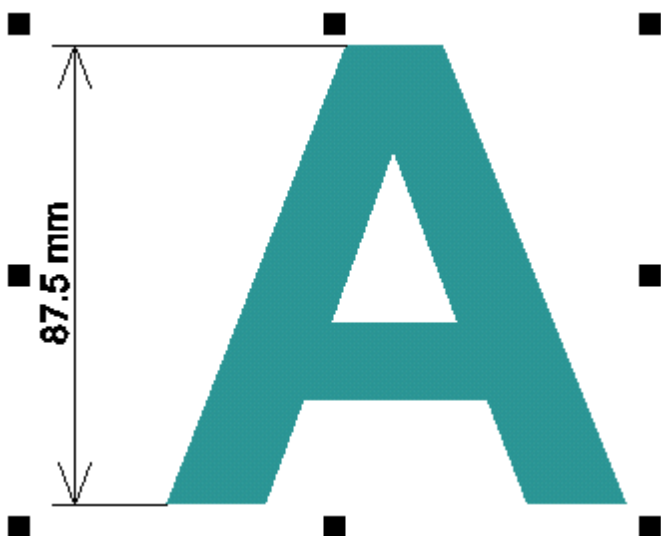
Laat dan de muisknop los en beweeg de "pijl" naar de afstand waarop u de maatlijn wilt plaatsen.



Wanneer u nu de muisknop loslaat zal hier een maatlijn geplaatst worden met de maat weergegeven in een zogenaamd label.

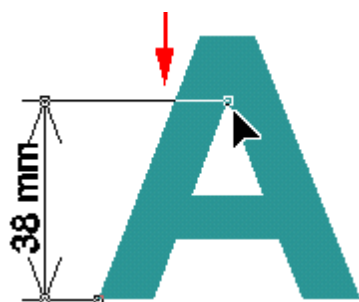


Wanneer u de maatlijn samen met het object selecteert en vervolgens schaaft zal de weergave van het label automatisch worden aangepast naar de nieuwe maatvoering.

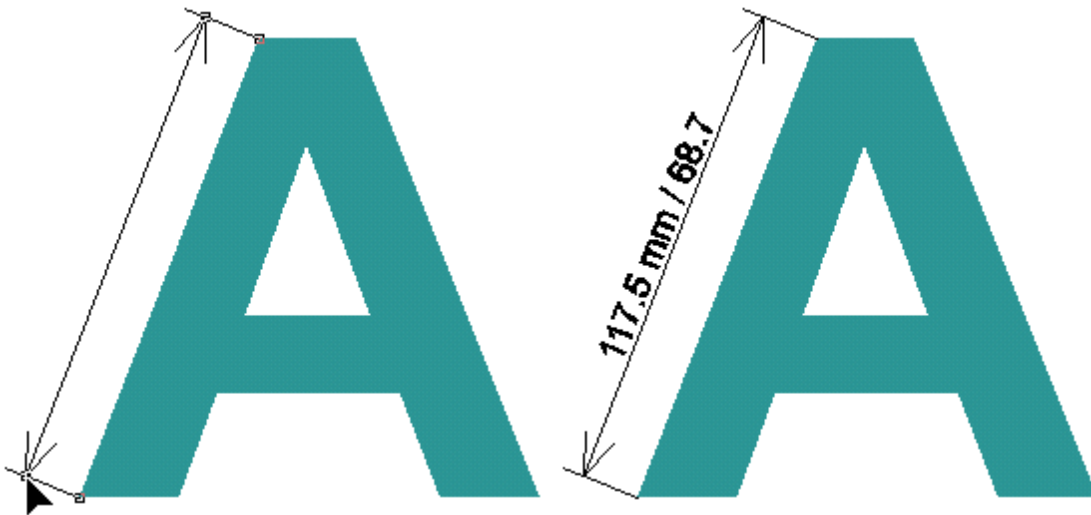


Veranderen van maatlijnen

Aanpassingen zijn mogelijk door het rechtstreeks op het scherm te doen, met behulp van een speciale dialoog of door het rechtermuisknop menu. Om de maatlijn rechtstreeks op het scherm aan te passen dient u het sleepgereedschap te selecteren. Met het sleepgereedschap kunt u een van de besturingspunten van de maatlijn selecteren en deze aanpassen.

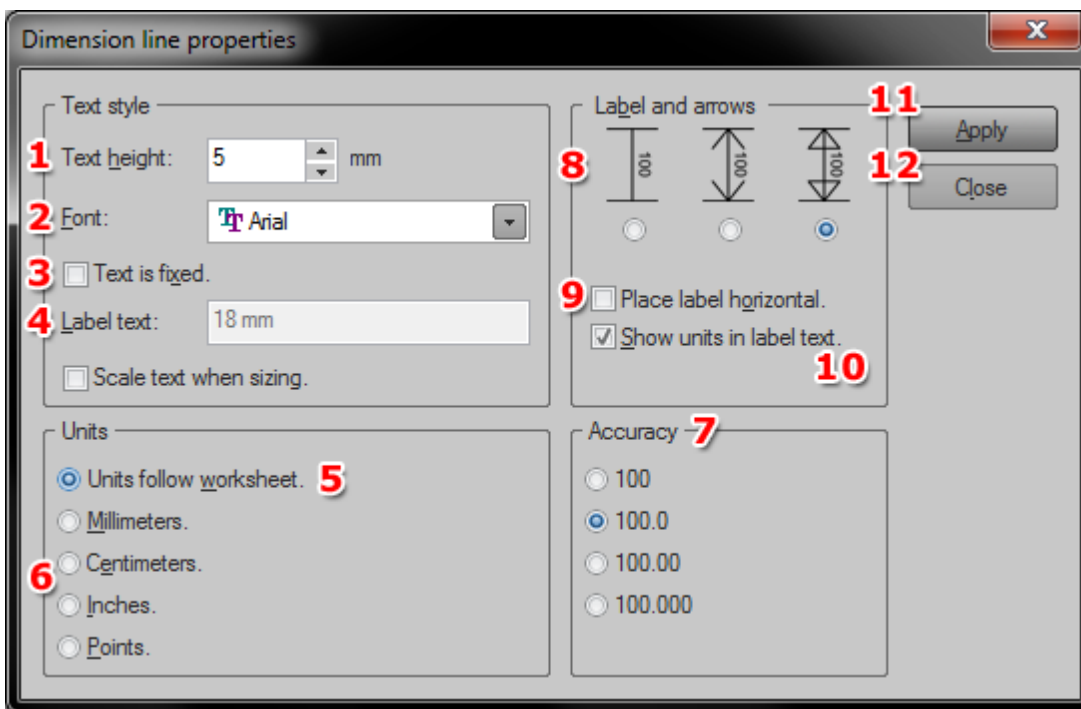


Wanneer u een besturingspunt bij een pijluiteinde versleept kunt u de maatlijn schuinzetten door de shift toets in te drukken tijdens het verslepen.



Bij een schuine maatlijn wordt er ook de hoek van de lijn weergegeven.

Door op een geselecteerde maatlijn met de rechtermuisknop te klikken roept u een popup menu op. In dit popup menu vindt u enkele directe opdrachten zoals de verandering van eenheid die in de maatlijn wordt gehanteerd en de opdracht "Eigenschappen". De opdracht "Eigenschappen" roept de volgende dialoog op.



- 1 Teksthoogte
Hier kunt u de grootte van de tekst opgeven.
- 2 Lettertype
- 3 Tekst is vast
Wanneer u deze optie activeert kunt u bij "Labeltekst" (4) opgeven welke tekst er moet worden afgebeeld in plaats van de automatisch berekende tekst.
- 4 Labeltekst
Hier kunt u uw eigen tekst opgeven voor een label.
- 5 Eenheden hetzelfde als het werkblad
Wanneer u deze optie activeert zal de eenheid worden gekoppeld aan die van het werkblad.
- 6 Specifieke eenheden
Wanneer u deze optie activeert zal het label altijd de gekozen eenheid weergeven ongeacht de eenheid in het werkblad.
- 7 Nauwkeurigheid
Hier kunt u selecteren hoeveel getallen achter de komma moeten worden gebruikt om de maat af te beelden.
- 8 Hier kunt u de vorm van de pijl opgeven.
- 9 Plaats label horizontaal
Wanneer u deze optie activeert zal het label altijd horizontaal worden afgebeeld ongeacht de hoek van de maatlijn.

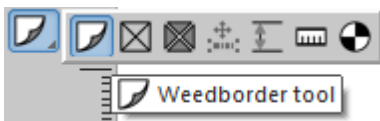
- 10 Toon eenheden in labeltekst
Wanneer u deze optie activeert worden er in het label ook de gebruikte eenheden afgebeeld.
- 11 Toepassen
Deze knop past de gemaakte instellingen toe en toont deze direct op het werkblad.
- 12 Sluiten
Deze knop sluit de dialoog.

Pelkaders

Pelkaders worden gebruikt om bij het snijden van vinyl het verwijderen van de overtollige vinyl te vergemakkelijken. Op het scherm kunnen de pelkaderlijnen door de tekst en/of afbeelding lopen, maar bij het plotten wordt enkel in de overtollige vinyl gesneden. Dus voor tekst houdt dit in dat er tussen en niet door de letters een lijn gesneden wordt. De binnencontouren van letters worden hierbij natuurlijk niet gesneden.

Pelkader toevoegen

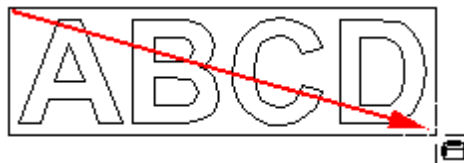
Dit kunt u op twee manieren doen. U kunt dit handmatig doen door uit de gereedschapsbalk de optie "Pelkaders" te selecteren.



De cursor zal dan als volgt veranderen.



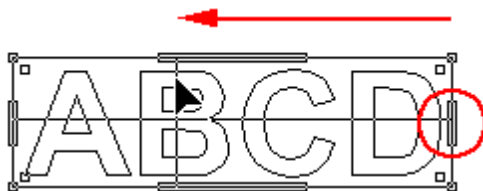
U kunt nu op dezelfde manier als u een rechthoek zou tekenen het pelkader rond het gewenste object zetten.



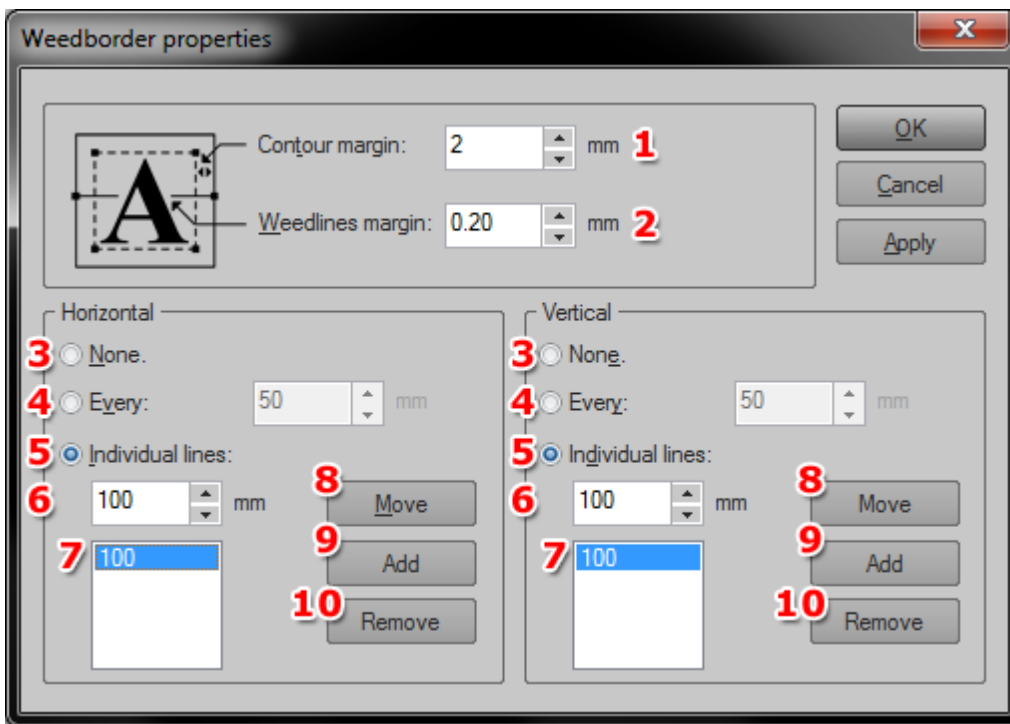
U heeft nu het kader getekend maar nu moeten nog snijlijnen worden toegevoegd. Hiervoor dient u het sleepgereedschap te selecteren. Het pelkader zal er dan als volgt gaan uitzien.



Met het sleepgereedschap kunt u uit de verdikkingen op de horizontale en verticale lijnen de pellijnen slepen.



Wanneer u nu weer het selectiegereedschap selecteert kunt u door middel van het rechtermuisknopmenu de volgende dialoog oproepen door de optie "Eigenschappen" te selecteren.

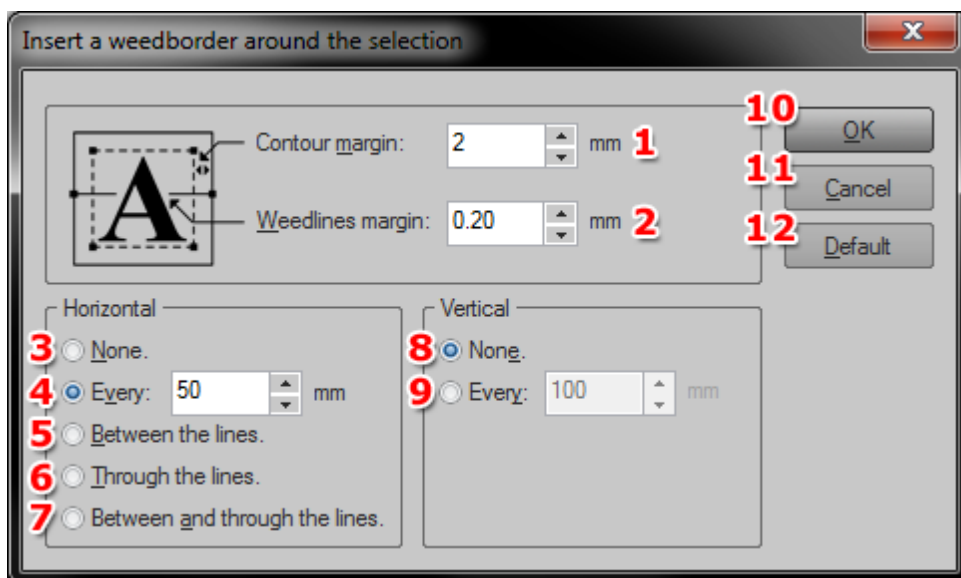


- 1 Marge contour
De ruimte tussen het buitenste gedeelte van het te plotten object en het pelkader.
- 2 Marge pellijnen
Een instelbare veiligheidsmarge voor het insnijden van objecten.

Horizontale en verticale pellijnen

- 3 Geen
Er worden geen pellijnen getekend.
- 4 Iedere
Om een instelbare afstand heen worden pellijnen getekend.
- 5 Individueel instelbaar
Elke pelliijn is afzonderlijk in te stellen.
- 6 Hier worden pellijnen getoond die geselecteerd zijn uit de lijst eronder. Bestaande snijlijnen kunnen worden aangepast en nieuwe kunnen worden getypt.
- 7 Hierin worden alle aanwezige pellijnen getoond.
- 8 Verplaatsen
Verplaatsen van een bestaande pelliijn.
- 9 Toevoegen
Toevoegen van een nieuwe pelliijn.
- 10 Verwijderen
Verwijderen van een bestaande pelliijn.

U kunt ook met behulp van een invoeg dialoog pelkaders en pellijnen toevoegen aan geselecteerde objecten. Selecteer hiervoor een object en vervolgens uit het menu "Invoegen", "Productie" de optie "Pelkader rond selectie". De volgende dialoog zal dan verschijnen.



- 1 Marge contour
De ruimte tussen het buitenste gedeelte van het te plotten object en het pelkader.
- 2 Marge pellijnen
Een instelbare veiligheidsmarge voor het insnijden van objecten.

Horizontaal

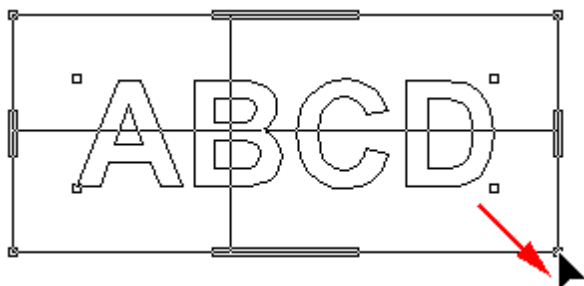
- 3 Geen
Er worden geen pellijnen getekend.
- 4 Iedere
Om een instelbare afstand heen worden pellijnen getekend.
- 5 Tussen de regels
Wanneer er een tekst is geselecteerd kan er automatisch tussen elke regel een pellijn geplaatst worden.
- 6 Door de regels
Pellijnen worden door tekstregels heen geplaatst.
- 7 Tussen én door de regels
Onderdeel 5 en 6 worden tegelijk toegepast.

Verticaal

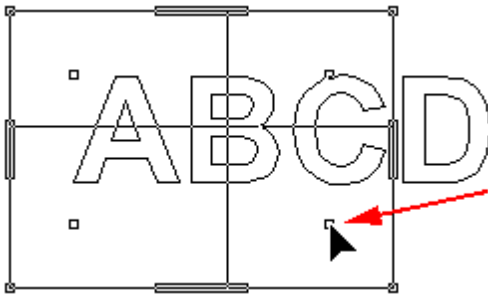
- 8 Geen
Er worden geen pellijnen getekend.
- 9 Iedere
Om een instelbare afstand heen worden pellijnen getekend.
- 10 OK
Pas alle gemaakte instellingen toe en sluit de dialoog.
- 11 Annuleren
Sluit de dialoog zonder gemaakte instellingen toe te passen.
- 12 Standaardwaardes
Herstelt alle instellingen in de dialoog naar de standaardwaardes.

Aanpassingen op het pelkader

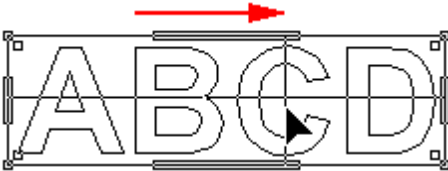
Met behulp van het sleepgereedschap kunt u allerlei directe aanpassingen op het pelkader en de pellijnen uitvoeren.



Wanneer u één van de buitenste controlepunten versleept kunt u de marge van de contour aanpassen.



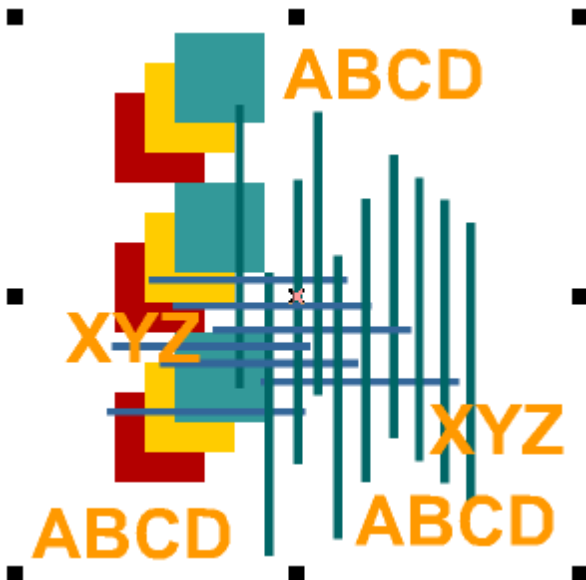
Door één van de binnenste controlepunten te verslepen kunt u de positie en schaling ten opzicht van het object bepalen.



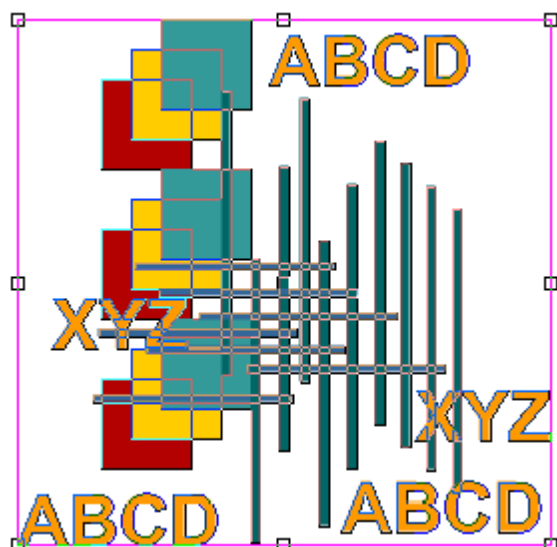
Reeds geplaatste pelijnen kunt u met behulp van het sleepgereedschap verplaatsen. U kunt de pelijnen ook verwijderen door ze weer terug te slepen in de verdikkingen op de horizontale en verticale lijnen van een pelkader.

Bloknesting

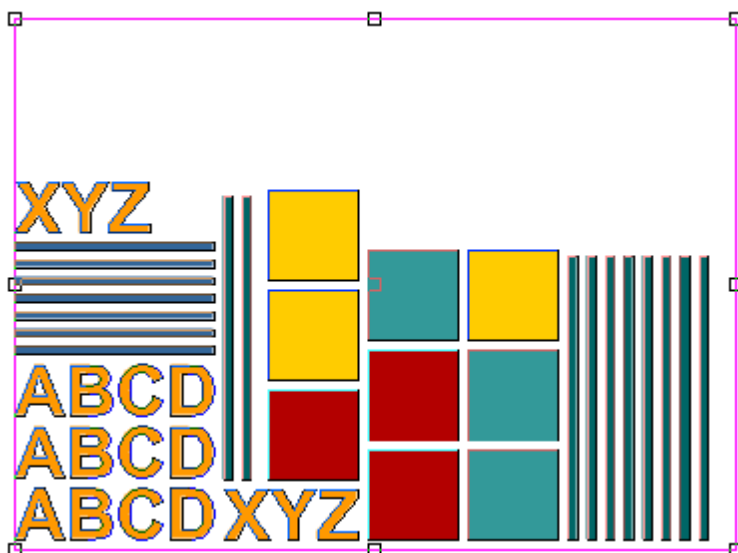
Bloknesting is een snel en eenvoudig toe te passen effect dat alle geselecteerde objecten zo optimaal mogelijk verdeelt om materiaal te sparen. Bloknesting is object georiënteerd, u kunt dus na het toepassen van een bloknesting altijd weer terugkeren naar de originele situatie en zelfs nog objecten toevoegen aan een bestaande bloknesting.



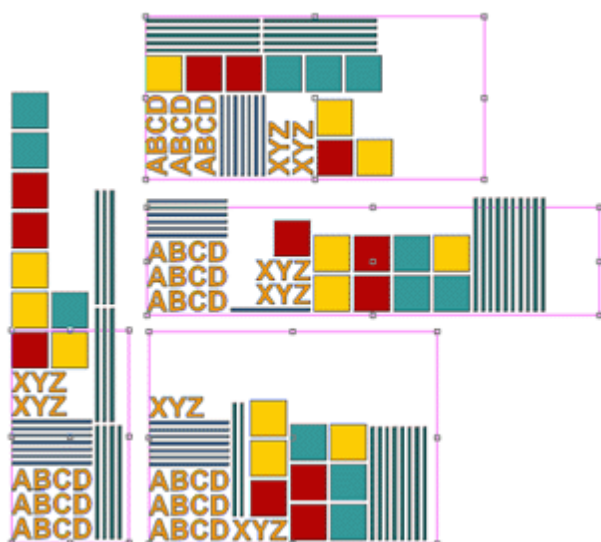
Selecteer de opdracht "Effecten, Bloknesting"



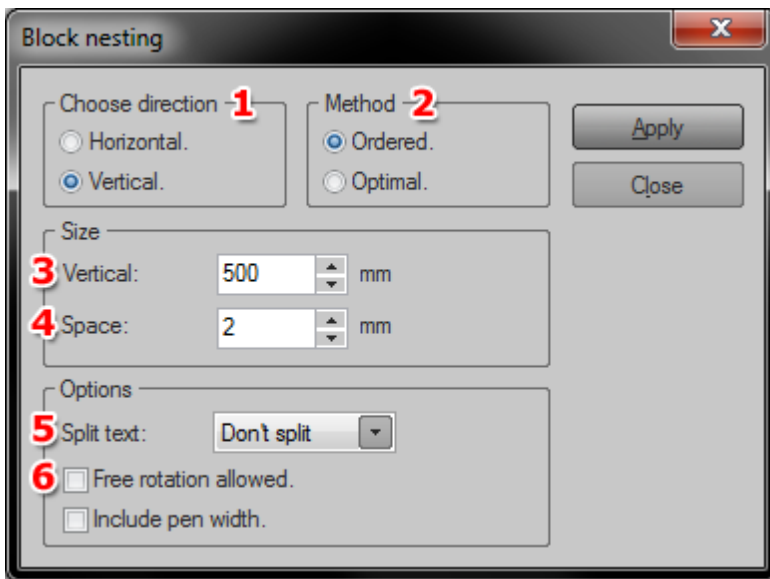
Om de geselecteerde objecten ziet u nu een effect besturingsvorm. Door deze nu te verslepen zullen de objecten zich zo optimaal mogelijk binnen de verhoudingen van deze besturingsvorm plaatsen.



U kunt deze vorm net zo lang blijven verslepen totdat u vindt dat de objecten voor uw doel zo optimaal mogelijk verdeeld zijn.



Vindt u dat het resultaat nog beter kan, dan kunt u uit het context menu van het object de optie "Eigenschappen" selecteren. Dit opent de volgende dialoog.



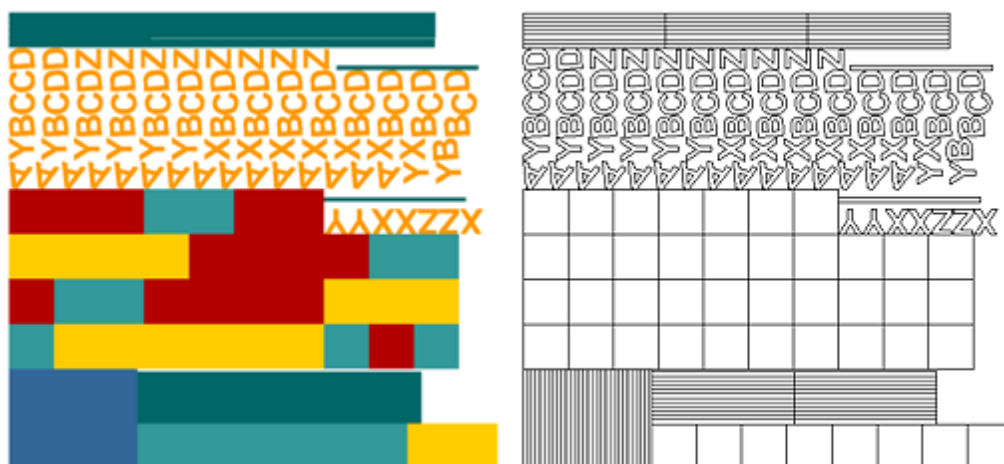
- 1 Hier kunt u de horizontale of verticale richting vastleggen.
- 2 Hier kunt u tussen de methode optimaal of geordend kiezen. Optimaal geeft de meeste materiaal besparing maar is ook een tragere berekening.
- 3 Hier kunt u de horizontale of verticale afstand instellen.
- 4 Hier kunt u de ruimte tussen de objecten bepalen. Bovenstaande afbeeldingen hebben bijvoorbeeld allemaal 2 mm tussenruimte. In de onderstaande afbeelding is gekozen voor een afstand van 0 mm.



- 5 Hier kunt u kiezen om tekst te splitsen in regels, woorden of karakters. De tekst blijft tekst, wanneer u later het effect verwijderd heeft u uw originele teksten weer terug.



- 6 Wanneer u deze optie aanvinkt zal het programma ook de objecten roteren om nog meer materiaal te besparen. Deze optie komt het meest tot zijn recht bij meerdere objecten en een tussenafstand van 0 mm.

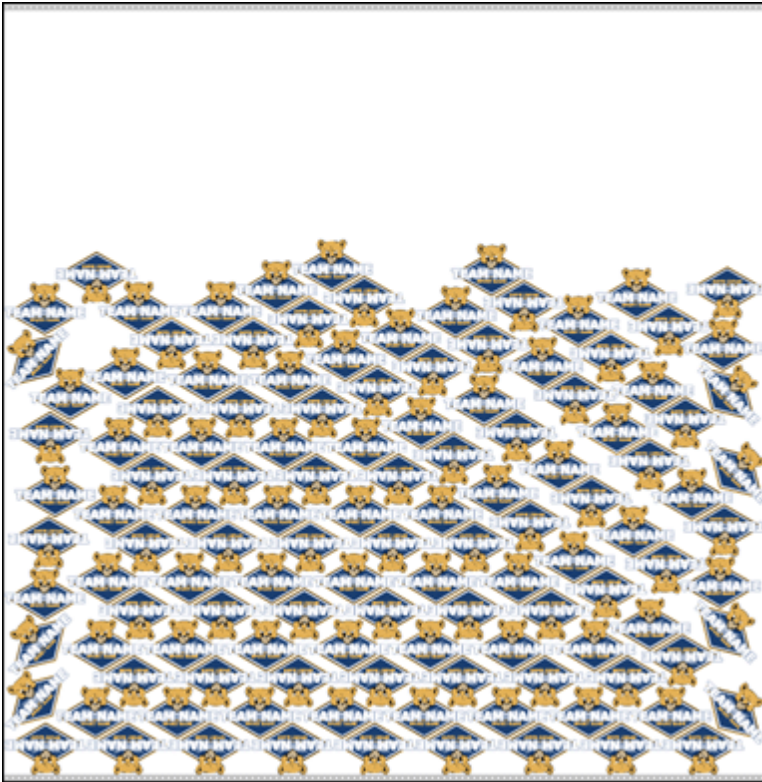


True shape nesting

'True shape nesting' is een geautomatiseerde methode om media gebruik te minimaliseren. 'True shape nesting' positioneert objecten dusdanig dat lege ruimte tussen de objecten wordt geminimaliseerd. Deze functionaliteit is kosten efficiënt en milieuvriendelijk (door minder materiaal verbruik). De objecten, op het onderstaande werkblad zijn geplaatst met behulp van de 'vermenigvuldigen' functionaliteit.



Vergelijk deze plaatsing met de onderstaande plaatsing, deze is automatisch gegenereerd met 'True shape nesting'.



Voor sommige objecten kan de materiaal besparing nog veel groter zijn zoals bijvoorbeeld in onderstaande afbeeldingen:



Handmatige of automatische plaatsing.



'True shape nesting' in dit voorbeeld bespaart u ongeveer 50% van de materiaal kosten.

Workflow

Het gebruik van 'True shape nesting' is vrij eenvoudig. Voordat u echter kunt beginnen met het gebruiken van 'True shape nesting' is het nodig te weten hoe men objecten dient voor te bereiden.

Vorbereiden van de Objecten die u wilt nesten

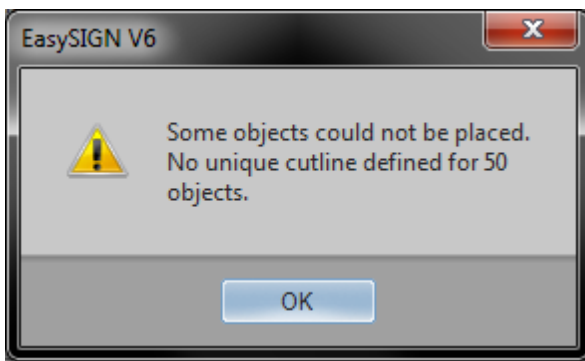
'True shape nesting' vereist dat de objecten, die men wilt gaan nesten, voldoen aan bepaalde eisen. De objecten dienen te zijn omvat in een 'Sticker contour' en de optie 'Connect' dient bij voorkeur te zijn aangevinkt.

Waarom moet de optie 'Connect' worden aangevinkt?

Het antwoord op deze vraag geven we door middel van de onderstaande voorbeelden. Het eerste voorbeeld is een object met 'Sticker contour' toegepast. Voor de duidelijkheid is de 'Sticker contour' aangegeven door middel van een rode lijn.



In eerste instantie lijkt er niets mis te zijn met deze situatie. Echter, als we de the 'True shape nesting' uitvoeren met 50 duplicaten dan krijgen we de volgende foutmelding.



Sommige objecten konden niet worden geplaatst. Geen unieke snijlijn gedefinieerd voor 50 objecten.

Een unieke snijlijn is één aaneengesloten lijn die alle objecten, die men wilt nesten omvat. Het bovenstaande voorbeeld bestaat uit 3 woorden met tussenliggende ruimtes. Er zijn daardoor 3 verschillende snijlijnen, één voor elk woord, en is er hier dus geen sprake van één aaneengesloten lijn. Het is natuurlijk mogelijk om de afstand van de 'Sticker contour' te vergroten totdat de lijnen elkaar raken. Zoals men in het onderstaande voorbeeld kan zien is dit vaak niet de gewenste oplossing.



De witte ruimte rond het object is veel groter dan was bedoeld (of vereist door de klant). Het is eenvoudiger en consistent om de software een optimale snijlijn te laten zoeken. Dit doet men door de optie 'Verbind losse vormen' in de 'Sticker contour' dialoog aan te vinken. Het aanvinken van deze optie geeft het onderstaande resultaat.



Indien u vindt dat het resultaat van 'Verbind losse vormen' nog teveel extra ruimte/materiaal gebruikt, dan kunt u het object manueel aanpassen om nog meer ruimte te besparen. Bijvoorbeeld, door de openingen tussen de woorden aaneen te sluiten door objecten die niet worden geplot of geprint.



Verwijder de 'Sticker contour' van het object (indien aanwezig).



Teken enkele eenvoudige figuren om de openingen te overbruggen. Penstijl of kleur zijn hier niet van belang.

Met de nieuwe objecten geselecteerd, selecteer het menu '**Bewerken > Omzetten naar > Lijn type > Sign Blank**'. 'Sign Blank' is een lijn type dat niet wordt geprint of gesneden, het is daarom een onzichtbaar object voor elke soort van uitvoer.

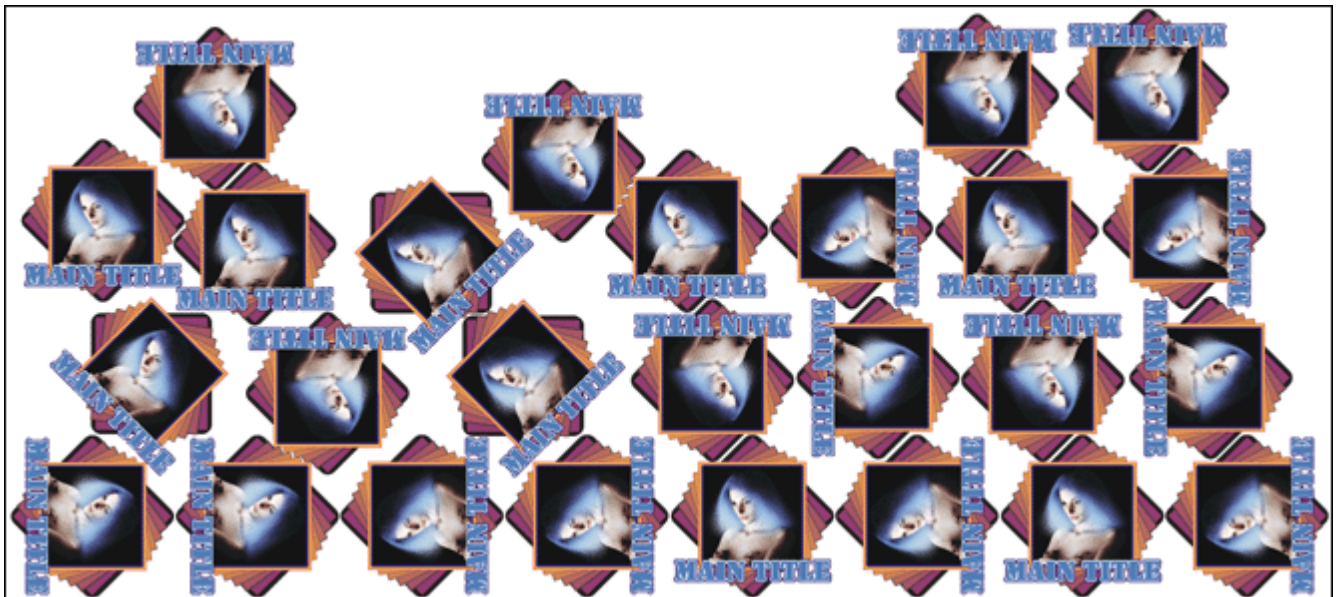
- Selecteer het originele object inclusief de nieuwe objecten en groepeer deze.

- Selecteer het menu '**Effecten > Sticker contour**' en pas 'Sticker contour' toe op de groep.

De eigenlijke workflow

Binnen de workflow onderscheiden we twee scenario's. Een scenario waarin u een object heeft dat meerdere keren gedupliceerd moet worden en daarna moet worden genest en een scenario waarin veel verschillende objecten genest moeten worden.

Eén object meerde malen



- 1 Importeer of open het object dat u wilt gebruiken.
- 2 Pas de pagina grootte aan op basis van de grootte van het te gebruiken materiaal. Gebruik hiervoor het menu '**Beeld > Instellingen**'. Selecteer de tab 'Pagina' en pas de paginagrootte aan.
- 3 Bereid de objecten voor zoals beschreven in het bovenstaande hoofdstuk 'Voorbereiden van de Objecten die u wilt nesten'.
- 4 Vermenigvuldig de objecten door middel van het menu '**Ordenen > Vermenigvuldigen**'. In de

dialogoog die opent voer het aantal duplicaten in en zorg dat de optie 'Aanpasbaar' niet is aangevinkt.

- 5 Plaats de objecten buiten het werkblad omdat 'True shape nesting' is gebaseerd op de dimensies van het werkblad en de geneste objecten op het werkblad worden geplaatst.
- 6 Selecteer de objecten die u wilt gebruiken voor 'True shape nesting'.
- 7 Selecteer het menu '**Effecten > True shape nesting > True shape nesting**'. Selecteer de opties die u wilt gebruiken in de dialoog die wordt geopend.
- 8 In de 'True shape nesting' dialoog druk op 'OK' om het nesten te starten.

Meerdere objecten



- 1 Importeer de verschillende objecten die u wilt gebruiken in één werkblad.
- 2 Pas de pagina grootte aan op basis van de grootte van het te gebruiken materiaal. Gebruik hiervoor het menu '**Beeld > Instellingen**'. Selecteer de tab 'Pagina' en pas de paginagrootte aan.
- 3 Bereid de objecten voor zoals beschreven in het bovenstaande hoofdstuk 'Voorbereiden van de Objecten die u wilt nesten', maar pas de 'Sticker contour' nog niet toe. Dit stellen we uit omdat het toepassen van 'Sticker contour' op een groot aantal objecten, die verder geen voorbereiden nodig hebben, onnodig veel werk is wanneer u dit per object gaat doen.
- 4 Plaats de objecten buiten het werkblad omdat 'True shape nesting' is gebaseerd op de dimensies van het werkblad en de geneste objecten op het werkblad worden geplaatst.
- 6 Selecteer de objecten die u wilt gebruiken voor 'True shape nesting'.
- 7 Selecteer het menu '**Effecten > True shape nesting > Voorbereiden True shape nesting**'. Selecteer de opties die u wilt gebruiken in de dialoog die wordt geopend.
- 8 In de 'Voorbereiden True shape nesting' dialoog druk op 'Toepassen' om de 'Sticker contour' toe te passen op de geselecteerde objecten (elk object krijgt zijn eigen 'Sticker contour').
- 9 Selecteer het menu '**Effecten > True shape nesting > True shape nesting**'. Selecteer de opties die u wilt gebruiken in de dialoog die opent.
- 10 In de 'True shape nesting' dialoog druk op 'OK' om te starten.

Optioneel

Stel dat u de 'Sticker contour' alleen nodig heeft om uw objecten te nesten en niet om deze te snijden na het printen. De afstand van de 'Sticker contour' is dan een optie en niet een klanteneis. Als u de afstand wilt aanpassen dan moet u eerst de 'Sticker contour' verwijderen en vervolgens opnieuw toepassen met gebruikmaking van de 'Voorbereiden True shape nesting' dialoog. Dit is een eenvoudig vier stappen proces.

- 1 Selecteer alle objecten op het werkblad die al genest zijn.
- 2 Selecteer het menu '**Effecten > verwijder effect**', dit zal de 'Sticker contour' verwijderen van alle geselecteerde objecten.
- 3 Met de objecten nog steeds geselecteerd, open het menu '**Effecten > True shape nesting > Voorbereiden True shape nesting**' en pas 'Sticker contour' toe met de nieuwe instellingen.
- 4 Pas de 'True shape nesting' opnieuw toe door het menu '**Effecten > True shape nesting > True shape nesting**' te selecteren.

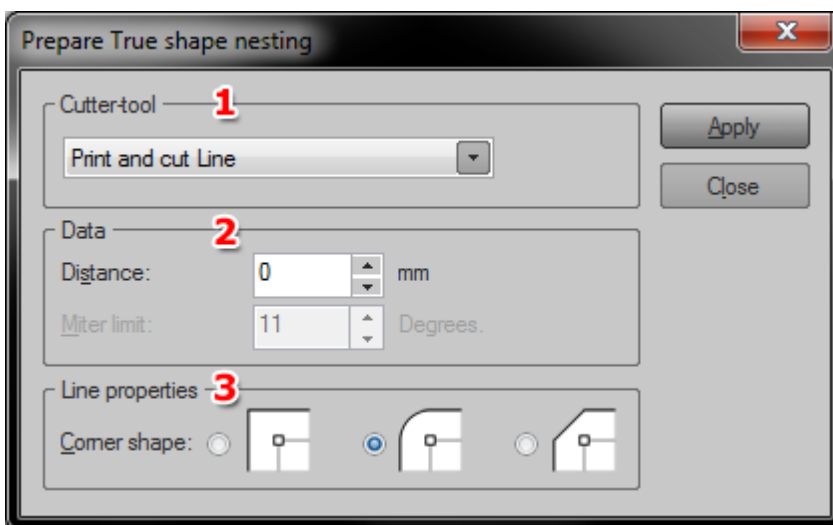
Tip

Stel u heeft meerdere objecten met verschillende snij typen en/of afstanden en u wilt deze objecten gebruiken voor Printen & Snijden. Gebruik deze objecten zoals ze zijn en pas 'Sticker contour' op ze toe met een afstand van '0' (of een andere gewenste afstand) en het lijn type 'Sign Blank'.



De bovenstaande objecten hebben beide een Print & Snij lijn toegepast op een 'Inline' effect (weergegeven door de groene lijn) en een 'Sticker contour' voor 'True shape nesting' met een afstand '0' and 'Sign Blank' als lijn type (weergegeven door de rode lijn).

De 'Voorbereiden True shape nesting' dialoog



1 Snij-gereedschap

Hier kunt u het lijn type selecteren dat u wilt gebruiken. Er zijn verschillende voorgedefinieerde opties waaruit u kunt kiezen.

2 Gegevens

Hier kunt u afstand tussen het object en de 'Sticker contour' instellen.

Als u de eerste 'Vorm hoeken' optie gebruikt dan wordt de optie 'Verstek limiet' beschikbaar gemaakt. Deze optie bepaald hoe ver de hoek mag 'overschieten'.

In de afbeelding beneden van links naar rechts is de 'Verstek limiet' ingesteld op respectievelijk 11, 72 en 125.



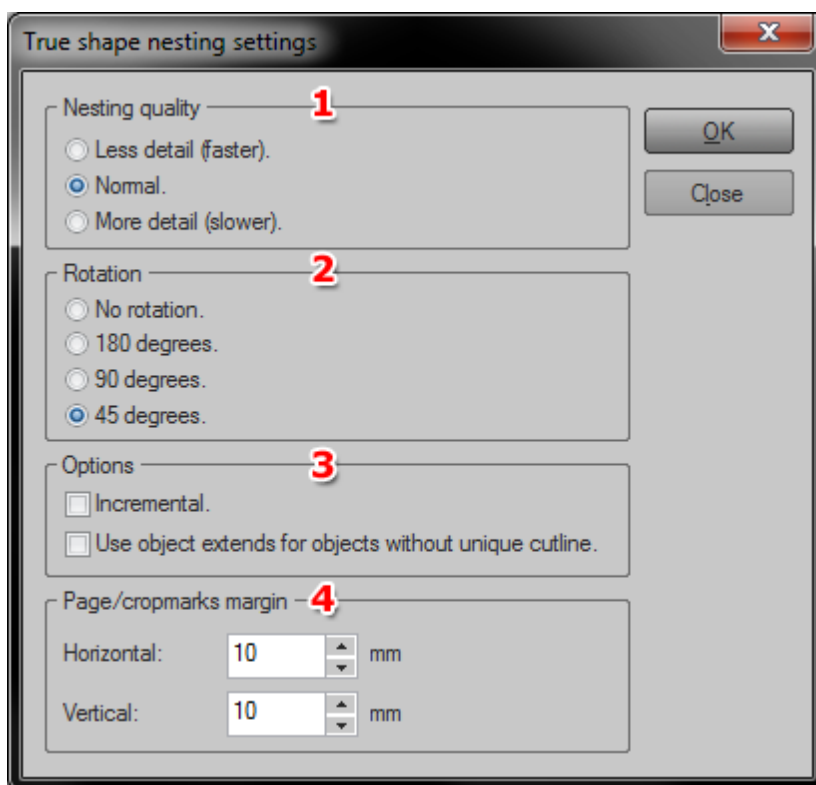
3 Lijneigenschappen

Hier kunt u de vorm van de hoeken kiezen. In de afbeelding beneden van links naar recht de eerste, tweede en derde optie.



De tweede optie is de meest gebruikte omdat deze de beste resultaten geeft voor bijna alle vormen.

De 'True shape nesting' dialoog



1 Nesting kwaliteit

Hier kunt u de kwaliteit van de 'True shape nesting' instellen. De meest gebruikte instelling is 'Normaal'. Deze instellingen geeft zeer goede resultaten en gebruikt maar 25% van het geheugen welke de 'Meer detail' optie gebruikt. De optie 'Minder detail' is zeer snel en gebruikt nog minder geheugen. De resultaten zijn minder goed als van 'Normaal', maar nog zeer acceptabel.

2 Rotatie

Hier kunt u de rotatie instellen die toegestaan is tijdens het nesten.

3 Opties

De belangrijkste instelling is hier 'Incremental'. Wanneer deze optie is aangevinkt dan zal 'True shape nesting', tijdens zijn berekeningen, rekening houden met objecten die al op het werkveld zijn geplaatst.

De optie 'gebruik extensies van de objecten zonder unieke snijlijn' doet precies wat er staat. Het gebruikt de object extensies tijdens de berekening van de nesting en niet de werkelijke vorm van het

object.

4 Pagina/paskruizen marge

'True shape nesting' gebruikt het werkblad als werkgebied of, wanneer aanwezig, de binnenkant van de aanlijnpaskruizen. Vooral met aanlijnpaskruizen, maar ook met een werkblad, wilt u niet helemaal tot aan de rand van het werkgebied gaan. Hier kunt u de ruimte opgeven van de buitenste geneste objecten en de rand van het werkgebied.

Niet genoeg geheugen

'True shape nesting' is werkgeheugen intensief. Als u te veel objecten selecteert en probeert te nesten kan men een 'Niet genoeg geheugen' melding krijgen. Om dit te ondervangen heeft 'True shape nesting' een 'Incrementeel' optie, deze optie werkt samen met objecten die al genest zijn op het werkblad. Deze optie kunt u gebruiken om een heel groot aantal objecten te nesten. Dit doet u als volgt.

- 1 Plaats alle objecten die u wilt nesten buiten het werkblad.
- 2 Selecteer een kleiner aantal objecten. Bijvoorbeeld, als u met 1000 objecten een 'Niet genoeg geheugen' melding kreeg selecteer u nu bijvoorbeeld 100 objecten.
- 3 Start 'True shape nesting' met de gewenste instellingen. De geselecteerde objecten worden geplaatst op het werkblad.
- 4 Selecteer vervolgens de volgende 100 objecten en start 'True shape nesting' met de gewenste instellingen en activeer de optie 'Incrementeel'.
- 5 Herhaal stap 4 totdat alle objecten zijn genest.

Bitmap vervormingen (effecten)

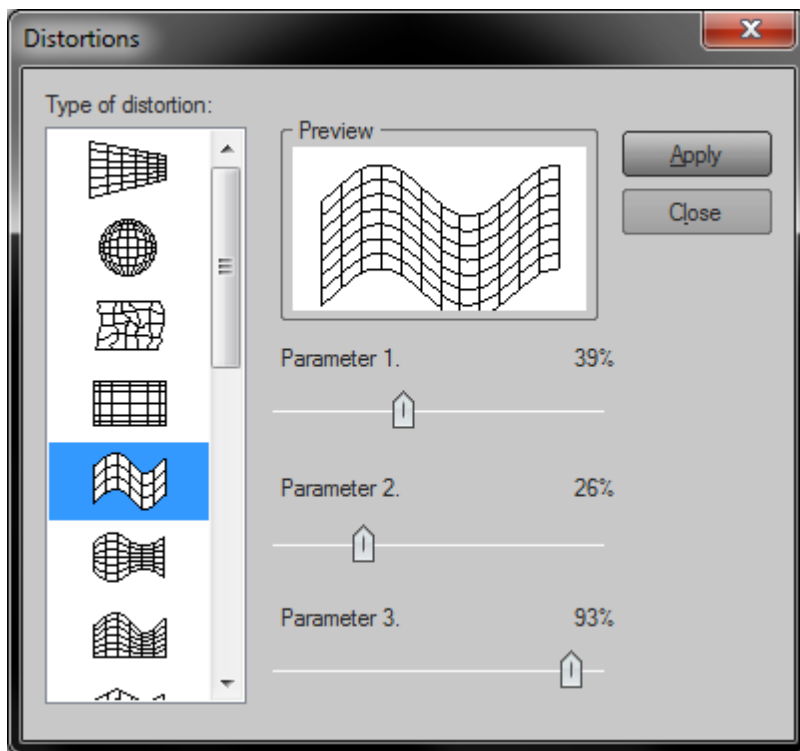
In EasySIGN zijn de meeste speciale effecten die op vectoren toe te passen zijn ook geschikt voor bitmaps. Een unieke eigenschap is dat de vervormingen tegelijkertijd op bitmap en vectoren toe te passen zijn.

Om dit beter te illustreren geven we een voorbeeld van deze toepassing.

Importeer een bitmap en plaats daar een tekst overheen en eventueel nog wat andere vector objecten. U hoeft hierbij niet binnen de begrenzing van de bitmap te blijven.



Selecteer de bitmap en de rest van de objecten en vervolgens het menu "Effecten, Speciale effecten".



Selecteer hier een effect naar keuze en klik op "Toepassen".



U kunt hier overheen nog een ander effect plaatsen zoals de "Boogvervorming"



Zoals de meeste functies in EasySIGN is dit niet destructief. U kunt ten allen tijden nog aanpassingen maken op de tekst, de bitmap en de vector objecten, u kunt zelfs nieuwe objecten toevoegen via de Object Manager. Het eindresultaat wordt automatisch herberekend.



Houd er echter wel rekening mee dat hoe groter de bitmap is hoe langer het duurt om het eindresultaat uit te rekenen.

Instellingen voor bitmap vervormingen

Selecteer het menu "Bestand, Algemene instellingen" en ga naar het tabblad "Varia". Daar vindt u de instelling "Bitmap effect - resolutie tijdens editeren". Hoe hoger u deze waarde instelt hoe langer u moet wachten na elke aanpassing.

Vectoriseren

Vectoriseren

Iets eenvoudigers als vectoriseren binnen EasySIGN bestaat er niet. Of u nu een "Middellijn", "Contourlijn" of "Kleuren" vectorisatie wilt uitvoeren, het enigste wat u hiervoor nodig heeft is een bitmap. Vectorisaties blijven ten alle tijde bewerkbaar u kunt altijd weer een nieuwe instelling proberen door simpelweg de opdracht "Vectorisatie" opnieuw te selecteren. Wanneer u uit het menu "Bewerken", "Omzetten naar" de opdracht "Curven" selecteert kunt u het vectorisatie object omzetten naar bewerkbare curven. U kunt dan echter niet meer opnieuw de opdracht "Vectorisatie" selecteren.

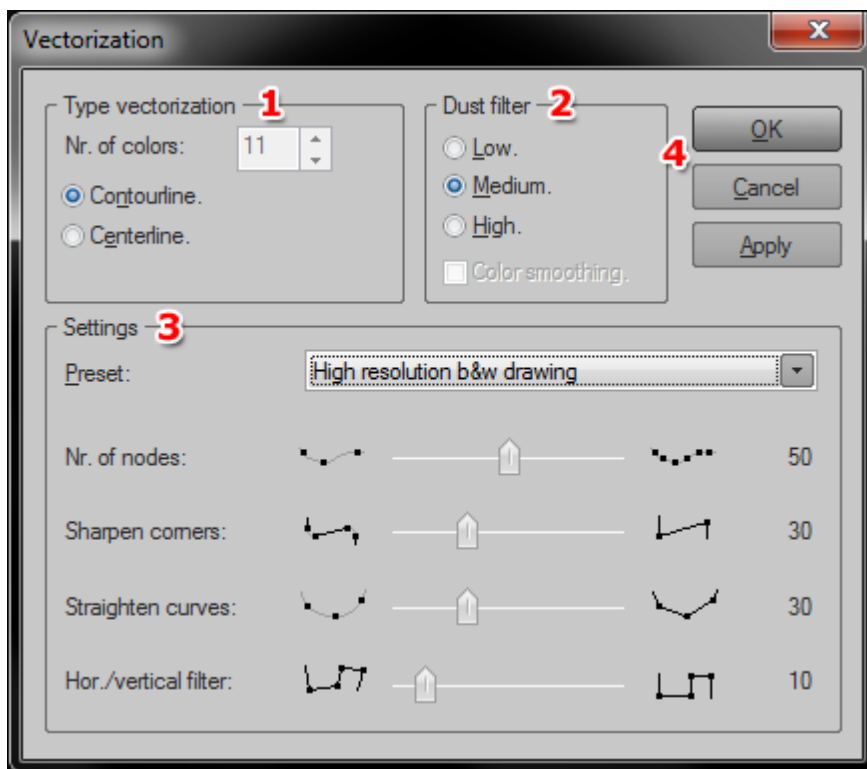
Voor een "Centerline" of "Outline" vectorisatie heeft u een zwart/wit bitmap nodig. Voor een kleurenvectorisatie een RGB kleurenbitmap.

Contourlijn vectorisatie

Importeer of scan een zwart/wit bitmap van bijvoorbeeld een logo en zorg ervoor dat deze geselecteerd is.



Selecteer nu uit het menu "Bestand", "Scannen" de opdracht "Vectorisatie", de volgende dialoog wordt dan geopend.



Bij "Type vectorisatie" (1) kiest u de optie "Contourlijn". Bij "Stoffilter" (2) kunt u de mate selecteren waarop EasySIGN "Stof" verwijdert. Onder "Stof" wordt verstaan bij bijvoorbeeld een bitmap met een logo en een overwegend witte achtergrond de niet gewenste delen voor een vectorisatie (vuiltjes op het glas van de scanner, vingerafdrukken op het origineel enz.). Bij "Instellingen" (3) heeft u de keuze uit verscheidene onderdelen.

Voorkeurinstellingen

Hier kunt u een selectie maken uit verscheidene voorkeurinstelling. Deze instellingen geven voor een bepaald type bitmap het beste resultaat. In dit geval (een zwart/wit bitmap) kiezen we voor de instellingen "Hoge resolutie zwart/wit tekst". De schuiven onder de combobox zullen zich aanpassen naar de voorkeurinstelling. Wilt u deze instelling aanpassen kunt u uit de combobox de optie "Bepaald door gebruiker" selecteren. U kunt dan de schuiven naar eigen inzicht aanpassen.

Aantal knooppunten



Met deze instelling kunt u de nauwkeurigheid bepalen waarmee EasySIGN tijdens het vectoriseren de vectoren moet opbouwen. Hoe meer knooppunten hoe accurater de vorm. Dit is echter geen gulden regel. Bij een erg slecht origineel is het misschien soms beter om wat minder knooppunten te selecteren omdat anders elke afwijking ook daadwerkelijk wordt gevectoriseerd. Een kleiner aantal knooppunten resulteert in zo'n geval meestal in een vloeiender resultaat.

Hoeken aanscherpen



Aangezien er tijdens het scannen afhankelijk van de resolutie rechte hoeken worden afgerond of dat het origineel een gedrukt exemplaar is en dat daarbij hoeken bijna nooit recht zijn is er de mogelijkheid binnen EasySIGN om dit te corrigeren.

Rechte lijnen



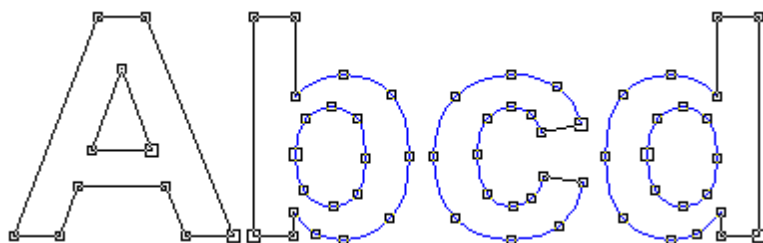
Dit filter zet licht gebogen lijnen om naar rechte lijnen. Hoe hoger de instelling hoe meer gebogen lijnen hierdoor worden beïnvloed.

Horizontaal/Verticaal filter



Lijnen die enigszins horizontaal of verticaal lopen worden door dit filter echt horizontaal en verticaal gezet. Hoe hoger de instelling hoe meer lijnen hierin worden meegenomen.

Nadat u uw instellingen heeft gemaakt kunt u bij (4) op de knop "Toepassen" klikken om eerst het resultaat te bekijken of u kunt meteen op de knop "OK" klikken zodat de dialoog na het vectoriseren meteen wordt gesloten. Het resultaat zal er dan ongeveer als volgt uitzien.

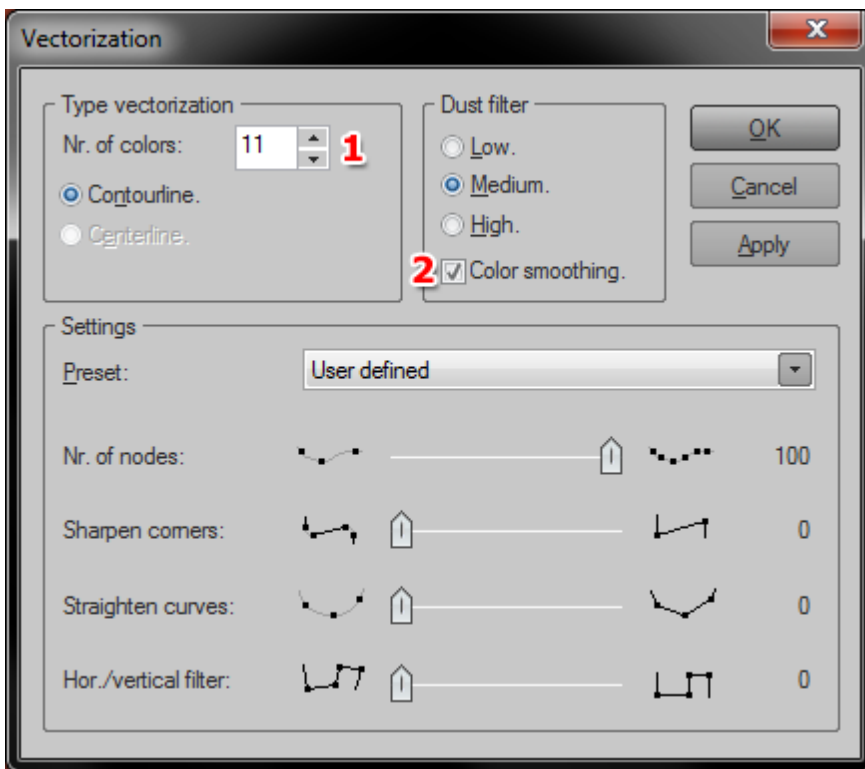


Middellijn vectorisatie

Een van de prettigste eigenschappen van vectoriseren binnen EasySIGN is niet alleen dat deze altijd weer bewerkbaar is maar ook dat alle types van vectoriseren op dezelfde manier werken. Voor middellijn vectorisatie is het enigste verschil met de contourlijn vectorisatie dat u bij "Type vectorisatie" (1) in de dialoog de optie "Middellijn" moet activeren.

Kleuren vectorisatie

Deze vorm van vectoriseren heeft enkele instellingen meer als de contourlijn en middellijn vectorisatie maar werkt verder identiek aan de contourlijn vectorisatie. Kleurenvectorisatie werkt alleen op RGB bitmaps, wanneer u dus een afbeelding inscand om te vectoriseren dient u ervoor te zorgen dat uw scanner is ingesteld op RGB.

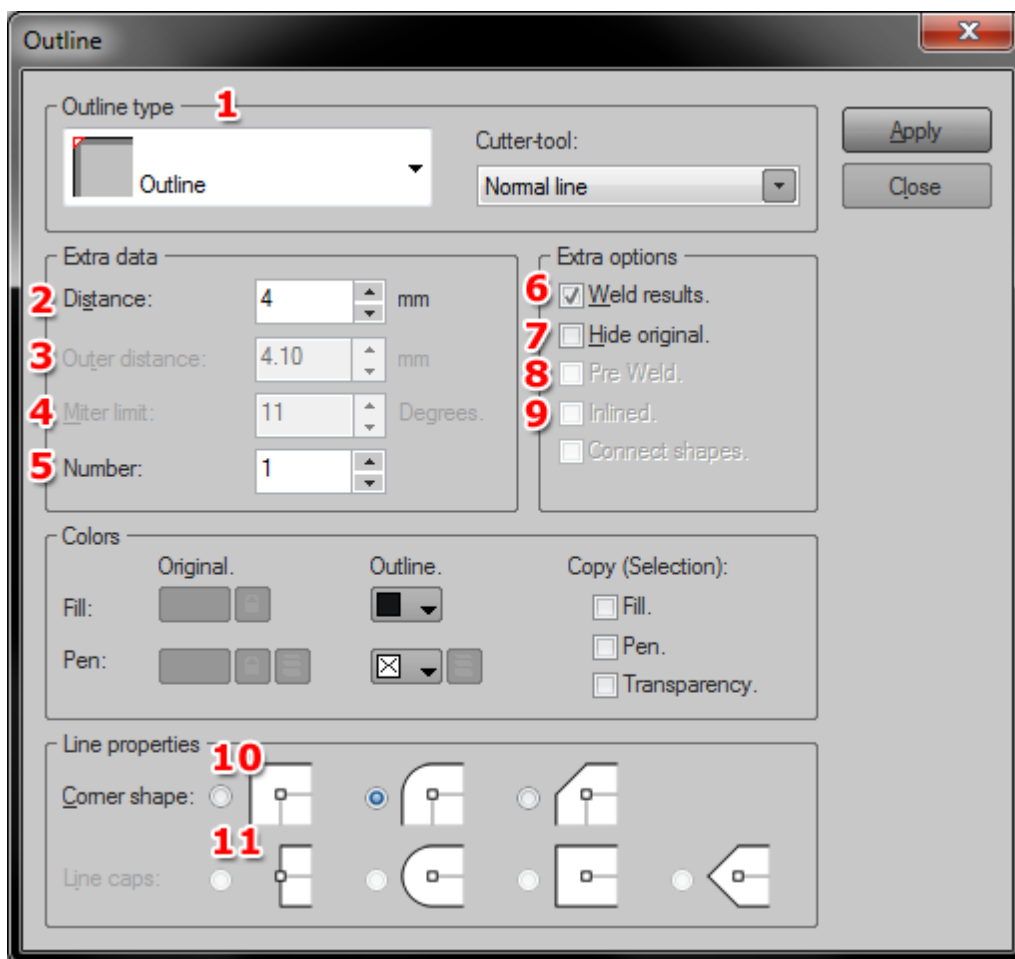


- 1 Aantal kleuren
Hier kunt u het aantal kleuren instellen dat in de vectorisatie moet worden meegenomen.
- 2 Kleurmiddeling
Kleurmiddeling maakt van dicht bij elkaar liggende kleuren één kleur. Het voordeel hiervan is dat vage overgangen tussen kleuren op deze manier verdwijnen. Vage overgangen zijn meestal na vectorisatie erg onregelmatige lijnen.

Objecten een omtrek geven (Outline)

Vanaf versie 5 is deze functionaliteit flink uitgebreid. Er zijn nieuwe opties bijgekomen en bijna alle opties hebben de mogelijkheid om meerdere stappen in één keer uit te voeren. De huidige mogelijkheden laten zich het best uitleggen door middel van voorbeelden. Selecteer een object en vervolgens één van de omtrekmogelijkheden uit het menu "Effecten". De volgende mogelijkheden staan (afhankelijk van uw licentie/versie of OEM type) tot uw beschikking:

- Outline
- Outline (vierkant)
- Outline (cirkel)
- Outline (dubbel)
- Inline
- Inline (dubbel)
- Lijnen uitbreiden
- Stickercontour
- Rubberen band



- 1 Type
- Extra gegevens**
- 2 Afstand
- 3 Buitenste afstand
- 4 Verstek afstand
- 5 Aantal
- Extra opties**
- 6 Versmelt resultaten
- 7 Verberg origineel
- 8 Voorversmelten
- 9 Afstand negatief
- Lijneigenschappen**
- 10 Vorm hoeken
- 11 Lijnuiteinden

Lijneigenschappen

Alle soorten omtrekken hebben gedeelde eigenschappen die betrekking hebben op de hoeken en/of lijnuiteinden. Welke beschikbaar zijn is afhankelijk van het geselecteerde omtrektype.

Hoeken (10)



Rechte hoeken

Deze optie tekent een verstekhoek waarin de twee samenkomende lijnen worden verlengd totdat zij elkaar snijden. Om te vermijden dat de hoekpunten al te ver achter de eigenlijke hoek getekend worden, kunt u de instelling "Verstekafstand" aanpassen.



A



B



C

A : Origineel
B : Verstekafstand 10
C : Verstekafstand 1

Ronde hoeken

Deze optie tekent aan het lijnuiteinde een cirkel met een diameter die gelijk is aan de lijndikte.



A



B

A : Origineel
B : Voorbeeld

Verstekhoek

Deze optie vlakkt een hoek af van de twee samenkomende lijnen door een stuk van de verlenging af te hakken. Dit komt ongeveer overeen met een rechte hoek waarvan de verstekafstand "0" is.



A



B

A : Origineel
B : Voorbeeld

Lijnuiteinden (11)



Verstek

Deze optie vlakkt de lijn af bij de lijnuiteinden, zodat er geen projectie is voorbij de lijnuiteinden.



A



B

A : Origineel
B : Voorbeeld

Rond

Deze optie tekent aan het lijnuiteinde een halve cirkel met een diameter die gelijk is aan de lijndikte.



A



B

A : Origineel
B : Voorbeeld



Recht

Deze optie vlakkt de lijn af en verlengt ze voorbij het lijnuiteinde, over een afstand die gelijk is aan de helft van de lijndikte.



A : Origineel
B : Voorbeeld



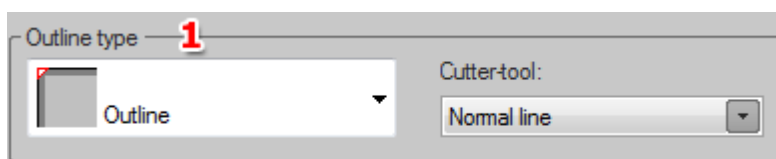
Spits

Deze optie tekent een punt aan een lijnuiteinde waarbij de afstand tot het einde van de originele lijn gelijk is aan de halve lijndikte.



A : Origineel
B : Voorbeeld

Type (1)



Hier kan men het gewenste type selecteren. Deze mogelijkheid heeft men wanneer men de omtrek (voor het eerst) maakt en ook wanneer men de eigenschappen opvraagt van een bestaand object met een omtrek. Men kan dus wanneer men wil het type omtrek veranderen. Bevinden zich bovenop de omtrek nog andere effecten, dan worden deze automatisch aangepast.



- A Een tekst met daaroverheen een Outline, daaroverheen opvolgend een Boogvorming, Plat Perspectief en een Perspectief Schaduw.
- B Het type is van "Outline" naar "Outline (Dubbel)" veranderd. Alle bovenliggende effecten hebben zich op het nieuwe type aangepast.

Type, Extra gegevens en Extra opties

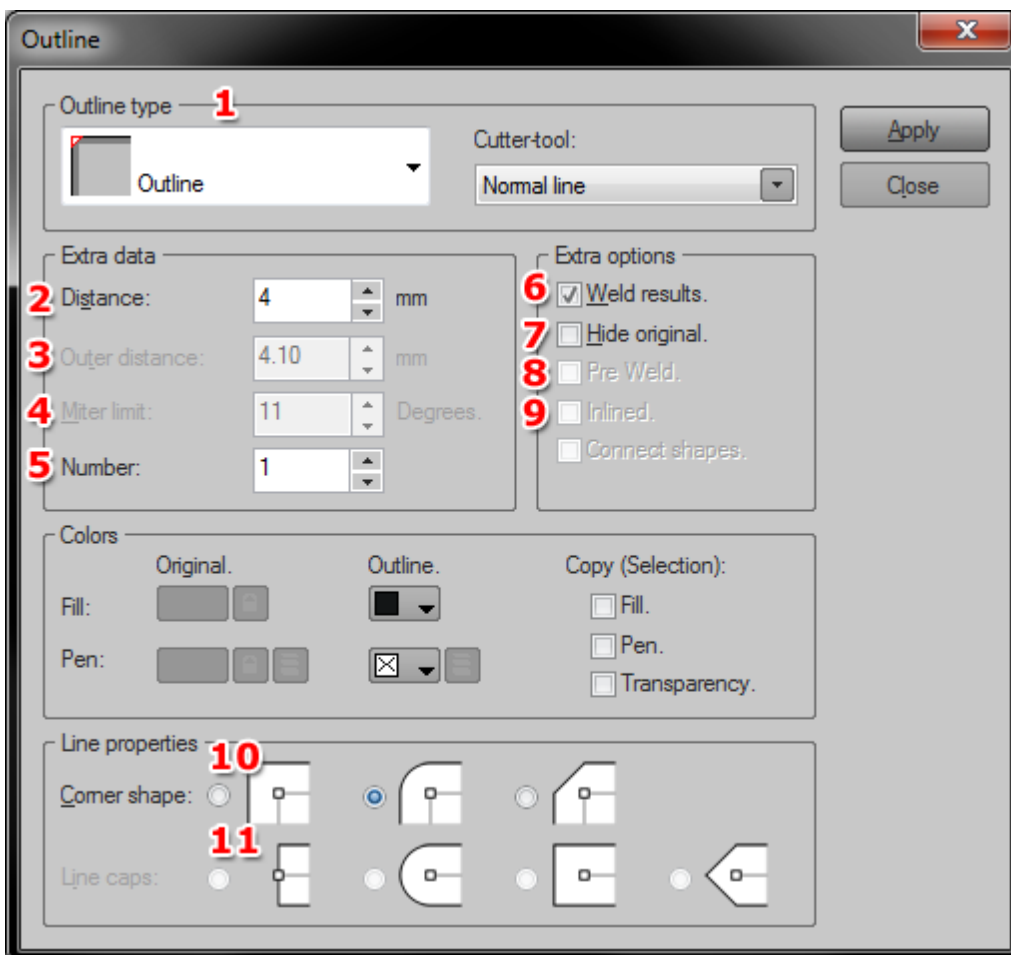
Door middel van enkele voorbeelden laten wij een gedeelte van de mogelijkheden zien. U kunt tijdens het werken met omtrek voor objecten zelf een groot aantal combinaties maken. Besteed vooral aandacht aan het feit dat u ongelimiteerd verschillende typen over elkaar heen kunt plaatsen.



In bovenstaande afbeelding ziet u van links naar rechts verschillende typen omtrekken op elkaar geplaatst. Indien u nu de tekst aanpast, worden alle op elkaar gestapelde omtrekken automatisch herberekend (zie onderstaande afbeelding).



Selecteer een van de omtrek-opties zoals "Outline" uit het menu "Effecten".



- A : Origineel
- B : Verberg origineel (7) staat uit.
- C : Verberg origineel (7) staat aan.

Outline

hg

A

hg

B

hg

C

Afstand (2) staat op 1 en Aantal (5) op 1.

hg

hg

Zelfde als eerste optie maar nu met ronde hoeken.

hg

hg

Zelfde als tweede optie maar nu met Aantal (5) op 3.

**Outline
(vierkant)**
Outline (cirkel)



Twee varianten die de Outline niet baseren op de buitenvorm van een object of objecten maar op de selectie begrenzinglijnen. U heeft de keuze tussen een vierkant of een cirkel.

**Outline
(dubbel)**

hg

A

hg

B

hg

C*Afstand (2) staat op 3, Buitenste afstand (3) op 5 en Aantal (5) op 1.*

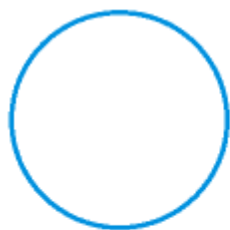
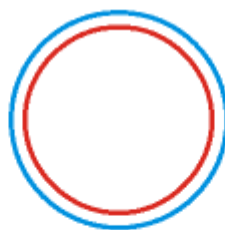
hg

hg

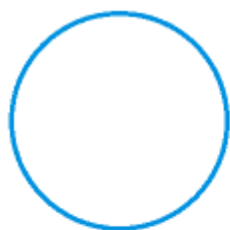
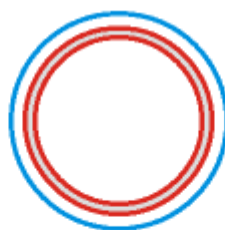
Zelfde als eerste optie maar nu met ronde hoeken.

hg hg

Zelfde als tweede optie maar nu met Aantal (5) op 3.

Inline**A****B****C***Afstand (2) staat op 3 en Aantal (5) op 1.*

Zelfde als eerste optie maar nu met Aantal (5) op 3.

Inline (Dubbel)**A****B****C**

Afstand (2) staat op 3, Buitenste afstand (3) op 5 en Aantal (5) op 1.



Zelfde als eerste optie maar nu met Aantal (5) op 3.

Lijnen uitbreiden**A****B****C**

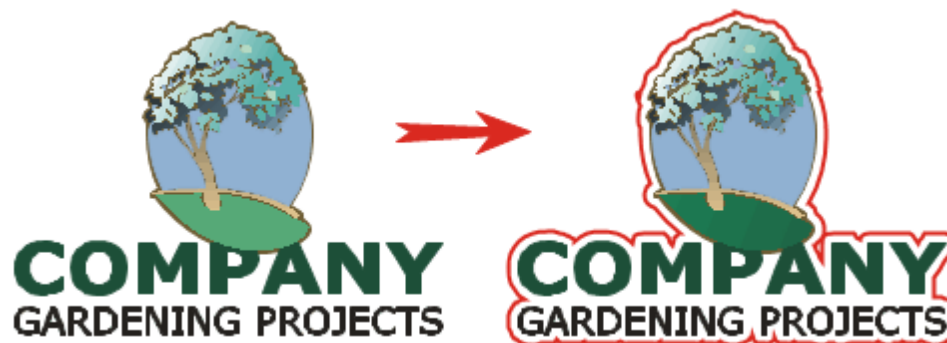
Afstand (2) staat op 2 en Verstek afstand (4) op 1.



Zelfde als eerste optie maar nu met ronde hoeken.

Stickercontour

Zoals de naam het al zegt kunt u hiermee snijcontouren voor stickers produceren (alhoewel daar het toepassingsgebied niet tot beperkt is).



U kunt de afstand van de Stickercontour tot de originelen zowel positief als negatief (9)

instellen. U kunt het resultaat zelfs op de afstand (2) "0" zetten zodat de Stickercontour de exacte buitenvorm volgt.

Rubberen band De Rubberen band is een werkelijk unieke functie. U kunt zich het resultaat voorstellen als objecten waar men een elastiek (rubberen band) omheen heeft gespannen. Dit is bijvoorbeeld een goed alternatief voor de Stickercontour wanneer u een snijcontour voor een sticker wilt maken die geen "inhammen" heeft en dus veel minder snijlijnen produceert.



U kunt de afstand van de Rubberen band tot de originelen zowel positief als negatief (9) instellen. U kunt het resultaat zelfs op de afstand (2) "0" zetten zodat de Rubberen band de exacte buitenvorm volgt.

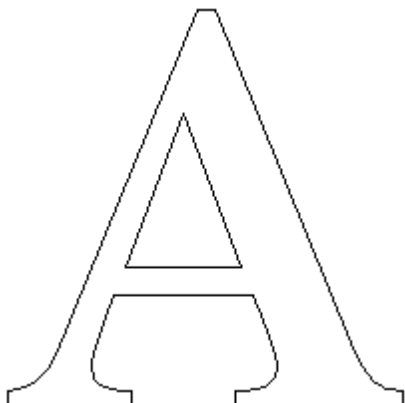
Deze functie is tevens zeer geschikt om objecten met elkaar te verbinden.



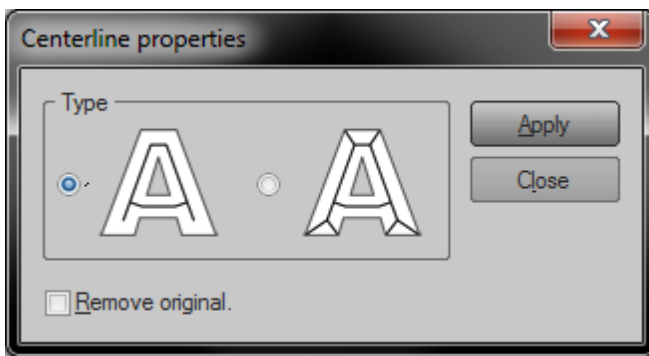
Wanneer u bovenstaand voorbeeld uit de hand zou moeten tekenen bent u wel even bezig om de aansluitingen tussen de twee cirkels perfect te krijgen. Met de Rubberen band en de afstand (2) op "0" is dit een kwestie van een druk op de knop.

Centerlijn

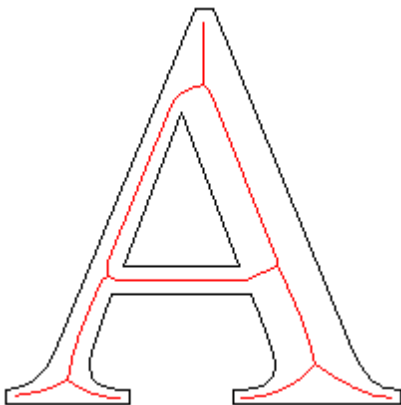
Een object georiënteerde manier om de centerlijn van elk object te bepalen.



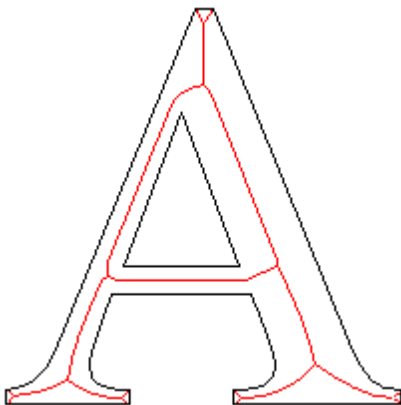
Selecteer een object en vervolgens de opdracht "Effecten, Centerlijn".



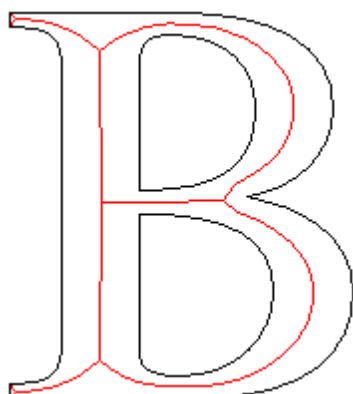
In de dialoog kunt u kiezen tussen twee vormen van centerlijn, en of dat u het origineel wil verbergen. Wij kiezen voor de eerste optie en het origineel zichtbaar houden.



Aangezien het resultaat een object is kunt u de eigenschap hiervan veranderen. Kies hiervoor uit het contextmenu de opdracht "Eigenschappen" en selecteer nu de tweede optie.



Het effect is nu opnieuw berekent. Ook wanneer we het origineel veranderen (in dit geval tekst) dan wordt het effect opnieuw berekent.

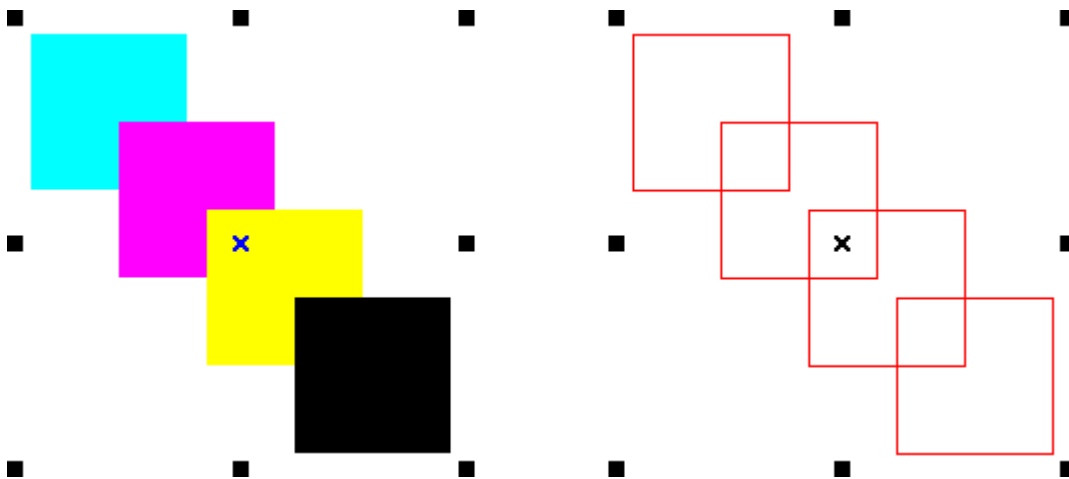


Bent u tevreden met het resultaat kunt u in de eigenschappen dialoog kiezen voor de optie "Verberg origineel" en het object bijvoorbeeld graveren. Wilt u nog aanpassingen maken op de vorm dient u deze naar curven te converteren (CTRL+Q). De vorm is dan te bewerken maar echter niet meer gekoppeld aan het origineel.

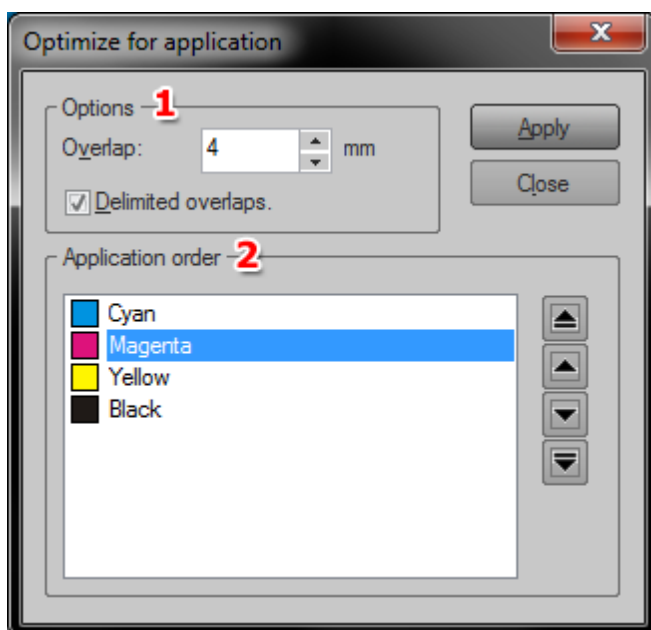
Optimaliseren voor applicatie (Overdrukken)

Vooraf wanneer men vinyl op een lichtbak moet aanbrengen is het onmogelijk om twee sluitende stukken koud tegen elkaar te plakken (zonder overlap direct tegen elkaar). En zelfs wanneer dit wel zou lukken zorgt de rek en krimp er wel voor dat het na enige tijd niet meer past. Om die redenen moet men dan werken met een overlap. Deze overlap dient echter wel minimaal te zijn en moet zonder problemen en hinderlijke grote donkere overlap randen aan te brengen zijn. Voor dit soort situaties heeft EasySIGN een speciale functie, het zogenaamde "Optimaliseren voor applicatie". Deze functie is zeer eenvoudig in gebruik en heeft ook de mogelijkheid om de overlappings in te snijden. Het insnijden van overlappings is handig wanneer u twee gelijk grootte objecten tegen elkaar moet plakken. Wanneer de overlapping niet is ingesneden bestaat de kans dat de overlapping van het onderste object onder het bovenliggende object uitkomt.

Selecteer de objecten die u wilt optimaliseren, om de resultaten beter te kunnen laten zien zijn de afbeeldingen ook in draadmodel weergegeven.

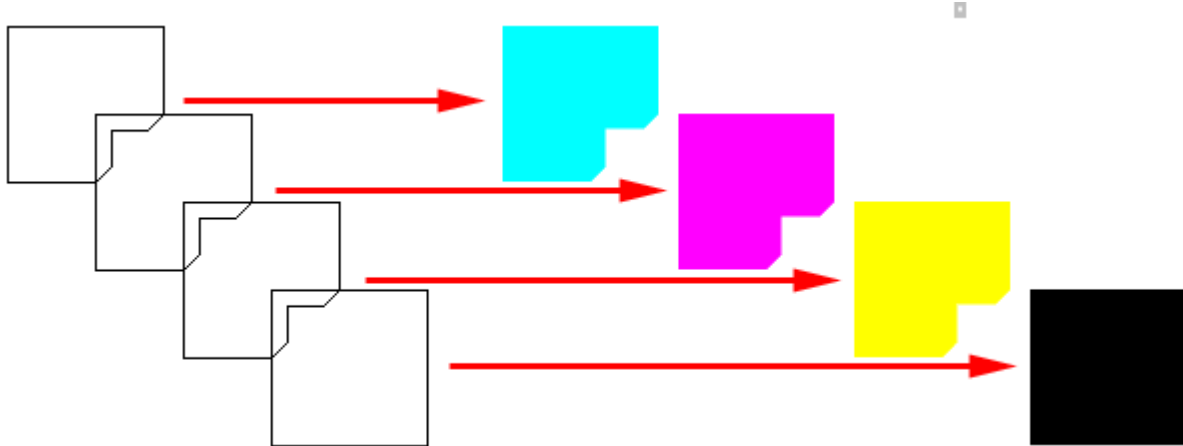


Kies vervolgens uit het menu 'Bewerken' de opdracht "Optimaliseren voor applicatie", de volgende dialoog zal dan verschijnen.

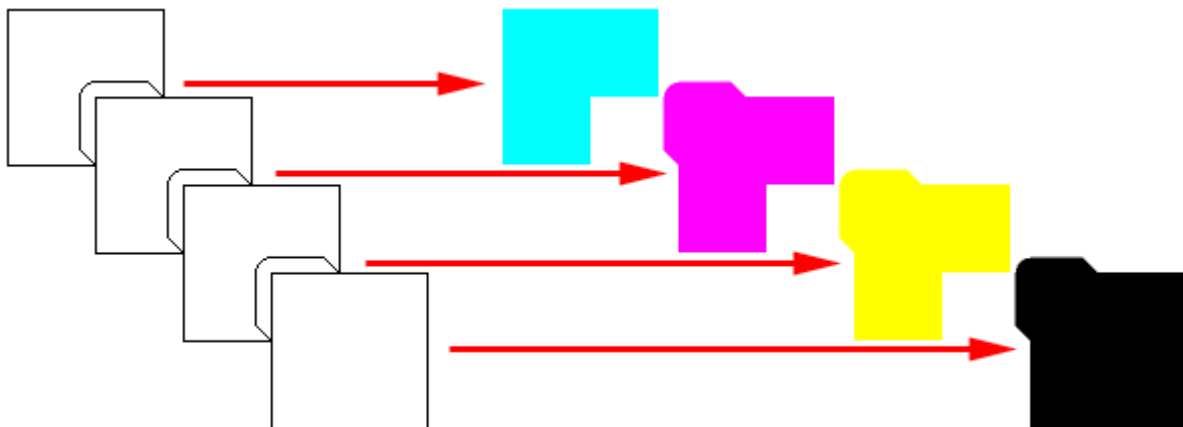


In de dialoog kunt u onder "Opties" (1) de overlap breedte ingeven, wanneer u "Overlappend insnijden" wilt gebruiken

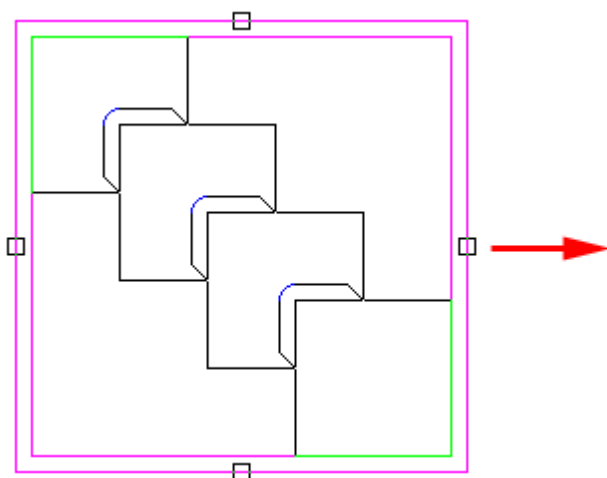
kunt u deze optie aanvinken. Bij "Applicatievolgorde" (2) kunt u de stapelvolgorde van de kleuren aanpassen. Met de bovenstaande instellingen zal het resultaat er als volgt uitzien.



Het resultaat is object georiënteerd, dat wil zeggen dat u wanneer u niet tevreden bent met het resultaat u de eigenschappen van het object kunt aanpassen. Selecteer hiervoor het object en vervolgens uit het context menu de optie "Eigenschappen". Verander in de dialoog de stapelvolgorde van de kleuren en klik op toepassen. Het resultaat ziet er als volgt uit.

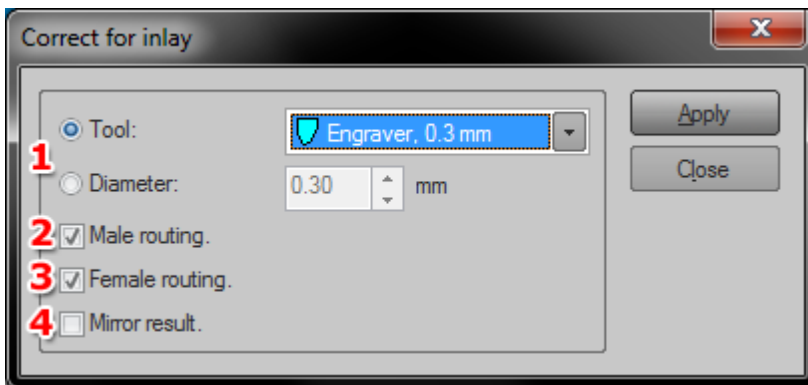


De breedte van de overlap kunt u met het sleepgereedschap direct op het werkblad aanpassen.



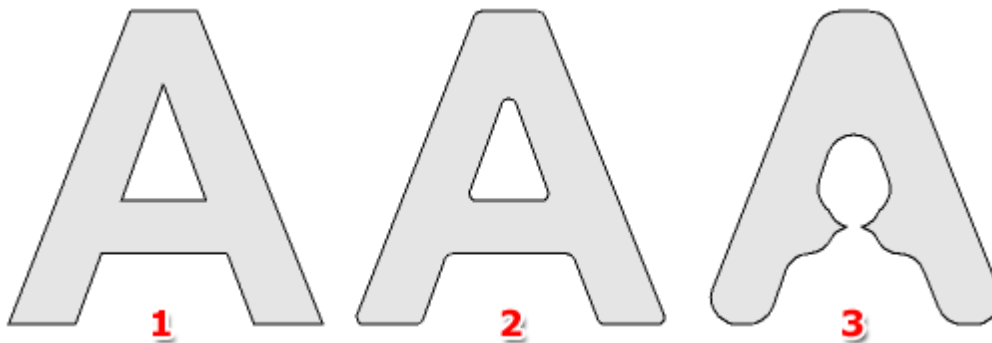
Optimalisatie voor inbedding

Met deze functie kunt u een object georiënteerde inbedding maken. Selecteer een vector vorm en vervolgens het menu "Bewerken, Optimaliseren voor inbedding".



- 1 Hier kunt u kiezen voor een bestaand gereedschap uit de bibliotheek of een numeriek in te voeren diameter.
- 2 Mannelijk frezen
- 3 Vrouwelijk frezen
- 4 Spiegel resultaat

Met het sleepgereedschap kunt u het resultaat direct op het scherm aanpassen. Wanneer het gereedschap of de diameter niet geschikt is voor het object kunt u dit direct op het werkblad zien.

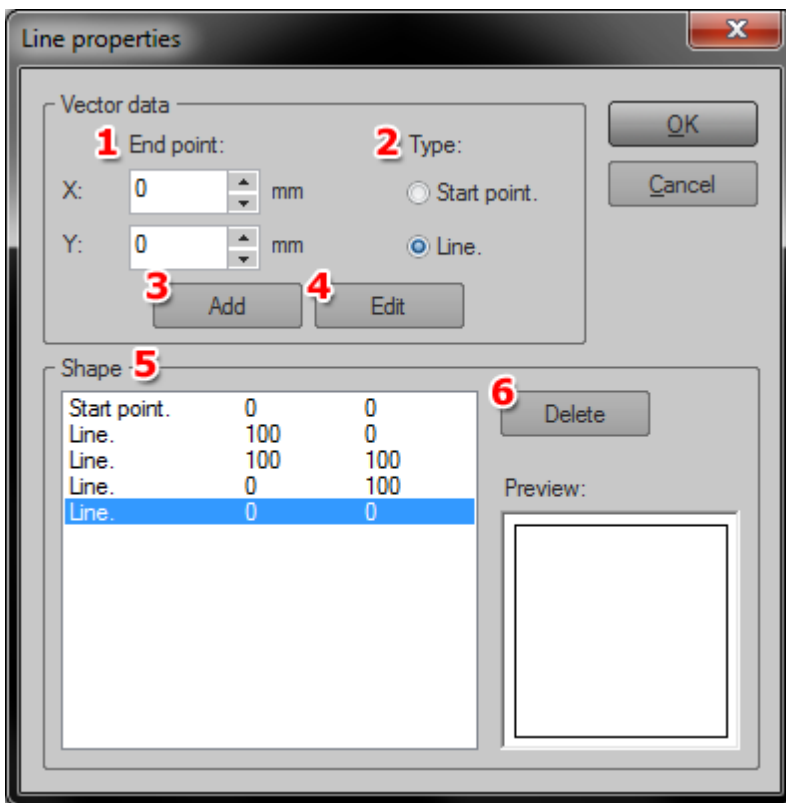


- 1 Origineel
- 2 Correcte inbedding
- 3 Gereedschap niet geschikt, diameter is hier te groot.

Numeriek invoegen van lijnen

EasySIGN heeft op vele verzoek een methode toegevoegd voor het numerieke invoer van lijnen. Vooral mensen die gewerkt hebben in een "CAD" omgeving zullen deze manier van werken herkennen en waarderen.

Selecteer het menu "Invoegen, Figuren, lijn". Deze opdracht opent de volgende dialoog.



- 1 Eindpunt
Hier kunt u de "X" en "Y" coördinaten van het lijnstuk invoeren.
- 2 Type
Hier kunt u selecteren of het ingevoerde coördinaat een "Startpunt" of een "Lijn" moet zijn. Elke lijn bestaat altijd minimaal uit een start- en een eindpunt (lijn). Wanneer u bijvoorbeeld alleen coördinaten heeft ingevuld met als eigenschap "Lijn" zal de dialoog wanneer u op de "OK" knop klikt een waarschuwing genereren waar u een fout in de invoer heeft gemaakt zodat u deze kunt herstellen.
- 3 Toevoegen
Wanneer u de coördinaten hebt ingevoerd klikt u op deze knop om ze aan de "Vorm" lijst toe te voegen.
- 4 Wijzigen
Wanneer u in de "Vorm" lijst een invoering heeft geselecteerd worden deze waarden getoond in de invoervelden van de "X" en "Y" coördinaten en kunt u deze wijzigen. Een druk op deze knop past de wijzigingen toe in de lijst.
- 5 Vorm
In deze lijst kunt u de ingevoerde coördinaten selecteren om te verwijderen of te wijzigen.
- 6 Verwijderen
Deze knop verwijdert een geselecteerde invoering uit de actieve lijst.

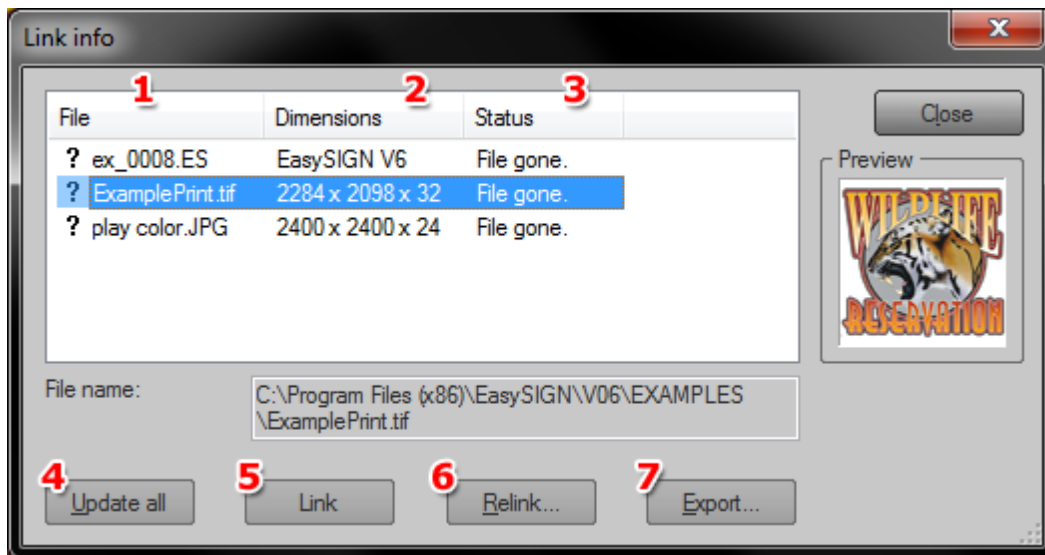
Koppelen van werkbladen

In de importdialoog van EasySIGN is de optie "Importeer koppeling" erbij gekomen. Wanneer u een EasySIGN werkblad in deze dialoog heeft geselecteerd wordt deze optie actief. Wanneer u deze optie aanzet wordt het geselecteerde werkblad als een koppeling geïmporteerd. Het gekoppelde bestand zal dan als een "preview" getoond worden. U kunt een gekoppeld bestand direct herkennen aan het "koppel symbool" in de linker onderkant van de "preview".



Waarom koppelen?

Stel u heeft een onderdeel wat u in meerdere werkbladen wilt gebruiken. Dit onderdeel is echter regelmatig aan verandering onderhevig. Om nu niet elke keer het onderdeel opnieuw te moeten importeren, schalen, positioneren enz. kunt u dit beter als koppeling importeren. Wanneer u het origineel heeft veranderd wordt dit bij het openen van een werkblad met een koppeling geconstateerd en verschijnt er automatisch de koppelingen-dialoog.



In deze dialoog kunt u dan kiezen om de koppeling bij te werken door op de knop "Bijwerken" (4) te klikken.

De linkeronderkant van een koppeling is de plaatsbepaler. Wanneer u in het origineel bestand het object heeft verschaald zal een aanpassing in bijvoorbeeld de grootte worden berekend vanuit dit punt.

Door dubbel te klikken op een koppeling opent u het originele werkblad (wanneer u dubbel klikt op een gekoppelde bitmap wordt het externe programma voor bitmaps geopend zoals u deze heeft ingesteld in Windows™ zelf).

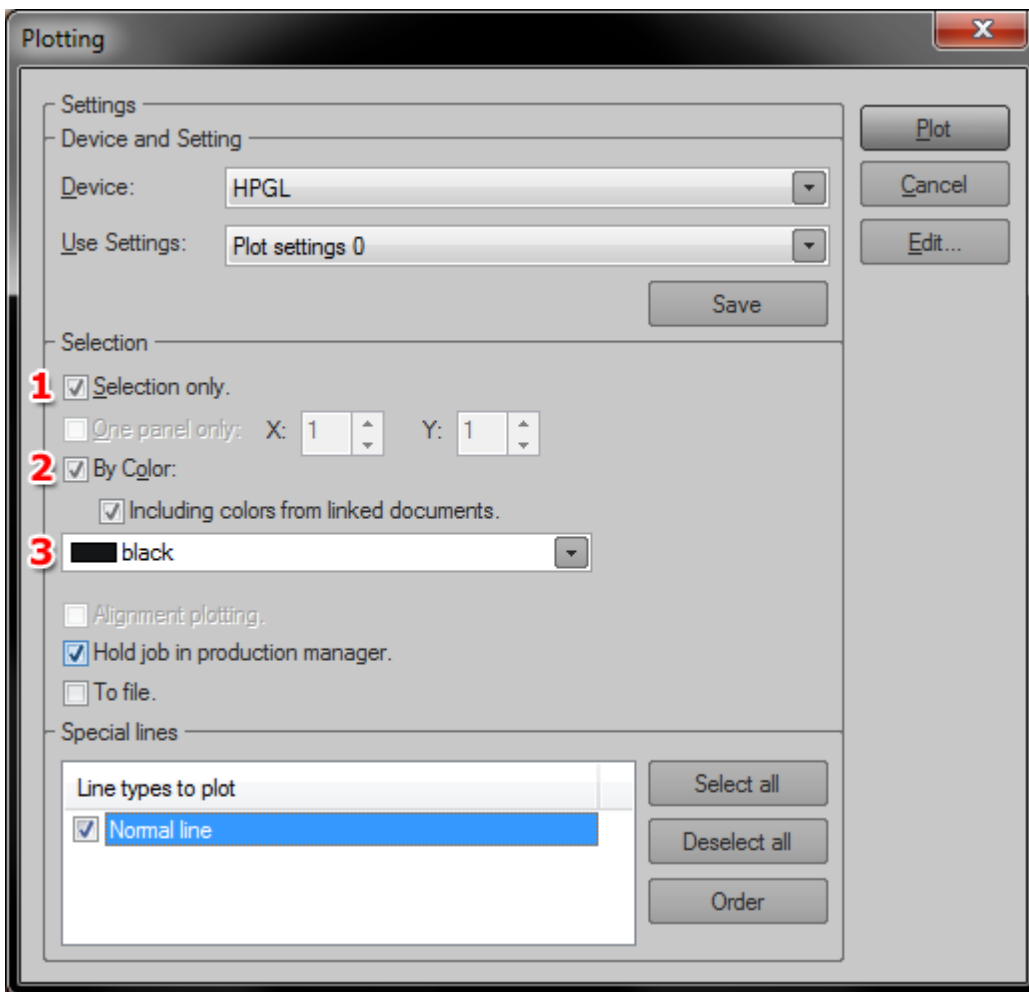
Wanneer u een gekoppeld werkblad wilt insluiten (de koppeling opheffen en het origineel in het werkblad plaatsen) kunt u dit doen door uit het rechter muisknop menu van het object de optie "Koppeling info" te kiezen. De koppelingendialoog zal geopend worden waarin u de opdrachtknop "Insluiten" (5) hiervoor kunt gebruiken. U kunt hierin tevens kiezen om het bestand opnieuw te koppelen (wanneer het bestand bijvoorbeeld naar een andere locatie op de harde schijf is verplaatst) door de knop "Opnieuw koppelen" (6) te kiezen. De opdracht "Exporteren" (7) is alleen beschikbaar voor bitmap-afbeeldingen.

Koppelingen binnen koppelingen

Wanneer u in gekoppelde werkbladen ook nog eens gekoppelde bitmaps (of andere gekoppelde werkbladen) heeft geplaatst dient u ervoor te zorgen dat deze koppelingen in het origineel up-to-date zijn. Het programma kan detecteren of de koppeling naar het originele werkblad up-to-date is maar kan niet detecteren of er in het origineel weer andere koppelingen niet up-to-date zijn. Het originele werkblad dient dus altijd up-to-date te zijn.

Uitvoer van koppelingen

Wanneer men een werkblad gaat plotten ziet men in de plotdialoog verscheidene opties waarvan er eentje speciaal voor gekoppelde werkbladen is, "Inclusief kleuren uit gekoppelde documenten" (3).



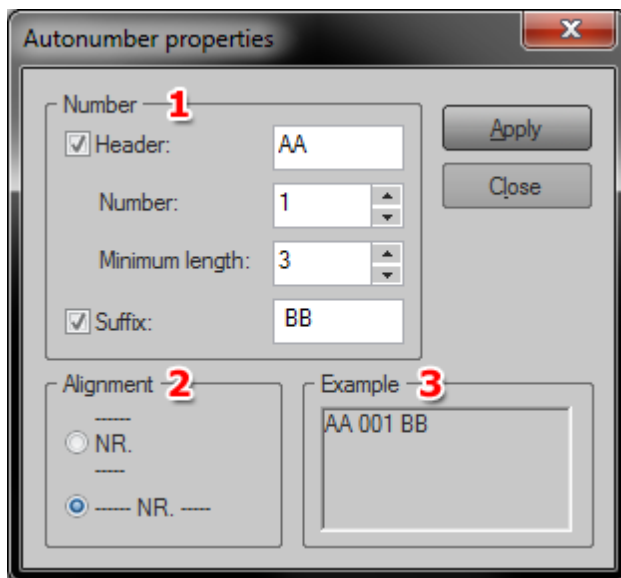
- 1 Alleen selectie
Indien u in het werkblad iets heeft geselecteerd zal bij het openen van deze dialoog die optie automatisch worden aangezet. Tevens wordt, wanneer deze optie aan staat, de lijst bij "Kleurgescheiden" beperkt tot alleen de kleuren die binnen uw selectie vallen.
- 2 Kleurgescheiden
Wanneer u voor deze optie kiest wordt alleen de geselecteerde kleur geplot.
- 3 Inclusief kleuren uit gekoppelde documenten
Deze optie is alleen actief wanneer u kiest voor "Kleurgescheiden". Alle kleuren uit de gekoppelde werkbladen worden dan eveneens in de selectielijst opgenomen.

Controle van koppelingen

Tijdens het openen van een werkblad wordt gecontroleerd of de koppelingen nog up-to-date zijn. Is dit niet het geval dan zal een dialoog verschijnen waarin u deze koppelingen kunt bijwerken. Negeert u het bijwerken dan zal tijdens het plotten of printen toch de koppeling, indien mogelijk, worden bijgewerkt. Om verrassingen te voorkomen (groottes en plaatsingen binnen koppelingen die veranderd zijn kunnen onverwachte resultaten opleveren) kunt u beter de koppelingen in orde maken voor u gaat plotten of printen. Ontbreekt een koppeling dan zal u voor dat het printen of plotten begint hiervoor worden gewaarschuwd. Gaat u dan toch door dan zullen bij het printen deze koppelingen als een lage resolutie afbeelding worden geprint en zal bij het plotten de ontbrekende koppeling worden genegeerd.

Autonummering

EasySIGN ondersteunt automatisch doornummeren. De toepassing hiervan is zeer eenvoudig. U kiest het menu "Invoegen, Figuren, Autonummering" waarna de volgende dialoog verschijnt en een autonummering object op het werkblad verschijnt.



In deze dialoog heeft u de volgende instelmogelijkheden.

- 1 Nummer
 - Hier kunt u bij "Voorvoegsel" opgeven of u een vaste tekst wil gebruiken die voor de autonummering geplaatst wordt.
 - Bij "Nummer" kunt u opgeven bij welk getal de autonummering dient te beginnen.
 - Bij "Minimale lengte" kunt u opgeven of het getal moet worden opgevuld met nullen voor de autonummering. Wanneer u hier de lengte "1" opgeeft wordt alleen het getal gebruikt zonder nullen ervoor.
 - Bij achtervoegsel kunt u opgeven of er achter de autonummering nog een vaste tekst dient te komen.
- 2 Bij "Uitlijning" kunt u kiezen of u de autonummering onder elkaar of naast elkaar uitgelijnd wil hebben.
- 3 Hier kunt u een voorbeeld zien van de instellingen die u in deze dialoog gemaakt heeft.

U kunt ten alle tijden weer terugkeren naar deze dialoog door met de rechter muistoets de eigenschappen op te vragen van een autonummering en hier vervolgens de eigenschappen in te wijzigen. Na klikken op de knop "OK" wordt de dialoog gesloten en worden de instellingen overgebracht naar de autonummering.

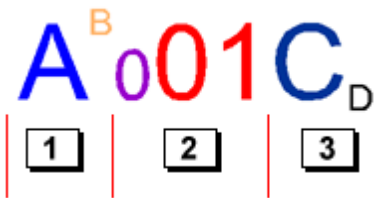
AB001CD

Wat men nu heeft is een basis-object. Men kan nu door het object te dupliceren, te verplaatsen met achterlating van origineel, door de functie "Vermenigvuldigen", kortom door elke bewerking die het object vermenigvuldigt, de autonummering laten ophogen. Het maakt hierbij niet uit of het object een onderdeel is van een groep of ontwerp zoals bijvoorbeeld een sticker om containers te nummeren. Het object zal automatisch doornummeren. Men kan ook duplicaten kiezen die al hoger genummerd zijn en hier weer een duplicaat van maken. De nummering zal dan doorlopen vanaf het punt van het gekozen object.

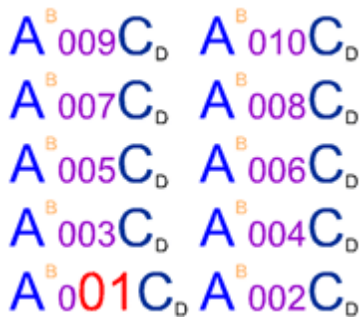
Een snelle manier om een autonummering te maken is door een autonummering te verplaatsten en tijdens deze verplaatsing eenmaal op de rechter muistoets te klikken om een origineel achter te laten. Door vervolgens het benodigde malen de sneltoets CTRL+R (Herhalen) te gebruiken kan men binnen enkele seconden een complexe autonummering genereren.

AB009CD AB010CD
 AB007CD AB008CD
 AB005CD AB006CD
 AB003CD AB004CD
 AB001CD AB002CD

U kunt ook de eigenschappen van de tekst veranderen zoals u dit met een gewone tekst zou doen met echter enkele beperkingen.



- 1 Van het "Voorvoegsel" kunt u elk karakter afzonderlijk aanpassen wat betreft eigenschappen en kleur.
- 2 Van de eigenlijke autonummering kunt u elk karakter aanpassen maar bij vermenigvuldiging worden de eigenschappen van alle karakters van de autonummering gebaseerd op het eerste karakter van de autonummering.



- 3 Van het "Achtervoegsel" kunt u elk karakter afzonderlijk aanpassen wat betreft eigenschappen en kleur.

Voor alle drie de onderdelen geldt dat u met tekst bewerken geen karakters kunt toevoegen of verwijderen. Dit dient te gebeuren via de eigenschappen dialoog van het object. Wanneer u een autonummering object achteraf via de eigenschappen dialoog van het object aanpast, veranderen na het toepassen de eigenschappen van de karakters naar het eerste karakter van het object.



AA002CD

Wanneer u het object niet meer als een autonummering wilt gebruiken, kunt u met behulp van het rechter muisknop menu de autonummering omzetten naar een tekst-object.

Een selectie uit een werkblad opslaan

Wanneer u een werkblad heeft aangemaakt en een selectie daaruit als een nieuw werkblad wil opslaan, kunt u hiervoor de opdracht "Bestand, Exporteren" selecteren. In de dialoog die dan geopend wordt, selecteert u het formaat "EasySIGN" en vervolgens de optie "Alleen selectie".

Object manager

Object manager

Wat is een Object manager?

De Object manager geeft u de mogelijkheid om praktisch elke object op uw werkblad terug te brengen tot zijn originele staat. Elke bewerking zoals het toevoegen van een effect, het uitstansen van meerdere objecten enz., tasten namelijk het origineel niet aan. Elk origineel blijft intern bewaard. Een tekst waar bijvoorbeeld meerdere effecten op zijn toegepast zou normaal niet meer te bewerken zijn of alle effecten zouden eerst verwijderd moeten worden en vervolgens weer opnieuw toegepast. Met de Object manager kunt u direct de tekst bewerken zonder eerst alle effecten te verwijderen, de effecten die zijn gebruikt worden automatisch aan de nieuwe tekst aangepast.

Belangrijk

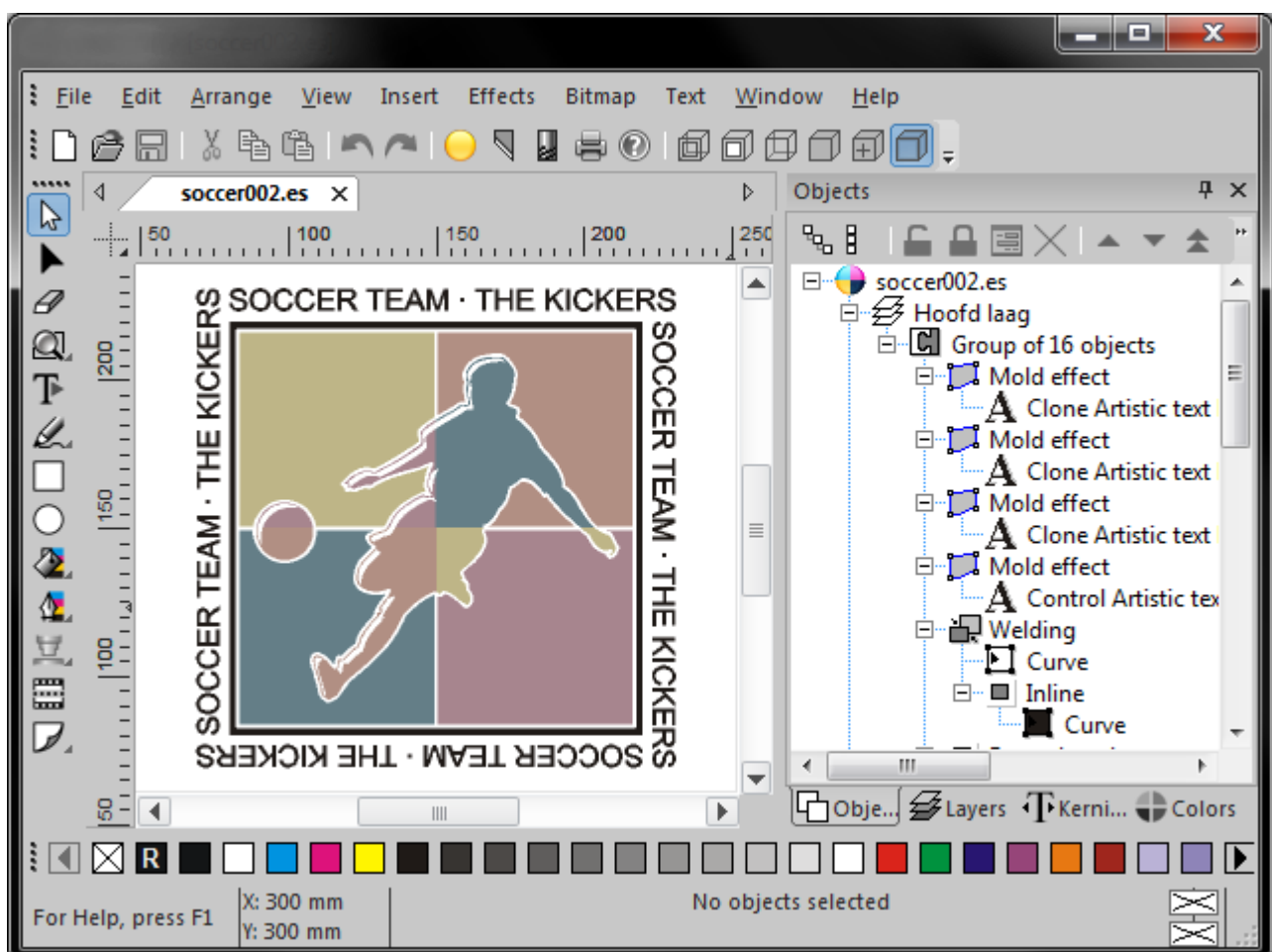
Wanneer de Object manager in gebruik is wordt er in plaats van een eindresultaat een nieuw object gecreëerd. Elk object binnen dit nieuwe object heeft nog steeds alle specifieke eigenschappen die het had voor dat het tot dit nieuwe object behoorde. Vindt u de Object manager echter te ingewikkeld om meteen aan de slag te kunnen kunt u via het menu "Bestand", Algemene instellingen", "Object manager" deze eigenschap van enkele onderdelen uitschakelen. Elk object wat dan wordt gemaakt is een definitief object zoals u het gewend bent uit vorige versies. U kunt op de tijd die u zelf bepaalt deze optie weer inschakelen, uitproberen, er mee bekend raken en pas definitief in gebruik nemen wanneer u er prettig mee kunt werken.

Ook objecten die via de Object manager zijn gemaakt kunnen altijd nog naar definitieve (niet meer via de Object manager bewerkbare) objecten worden omgezet door de opdracht "Bewerken", "Omzetten naar", "Curven" (CTRL+Q) te gebruiken.

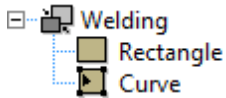
Hoe werkt de Object manager

Wat een Object manager voor u kan betekenen en hoe dit in zijn werk gaat laat zich het beste door een werkvoorbeeld illustreren.

Indien deze nog niet zichtbaar is kunt u via het menu "Beeld", "Object manager" deze tonen of verbergen. In dit venster vindt u alle objecten die zich op een werkblad bevinden, terug.



Elk object heeft een eigen symbool en beschrijving, een tekstobject ziet er bijvoorbeeld altijd als volgt uit.



Hier wordt altijd het eerste gedeelte van de tekst weergegeven plus het icoon voor tekst, tevens wordt het icoon weergegeven in de kleur van de tekst zelf. Een effect heeft bijvoorbeeld weer altijd de naam van het effect achter het icoon staan.

Voor het volgende voorbeeld beginnen we met een nieuw werkblad.

- 1 Type een tekst met een fout erin bijvoorbeeld "ERRAR" in plaats van "ERROR", pak hiervoor een vette letter van ongeveer 19 mm hoog.

ERRAR

- 2 Ga naar het menu "Effecten", "Lijnen uitbreiden". Zet in de dialoog de optie "Vermelt resultaten" en "Verwijder origineel" aan en vul bij "Afstand" plus minus 0.6 mm in en klik op toepassen.

ERRAR

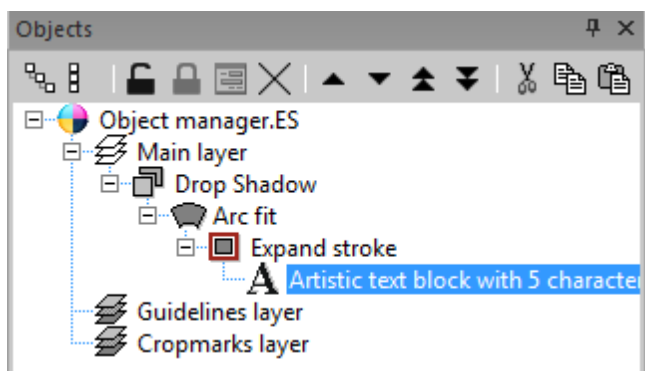
- 3 Pas vervolgens een effect (in dit geval een "Boog vervorming") hierop toe.

ERRAR

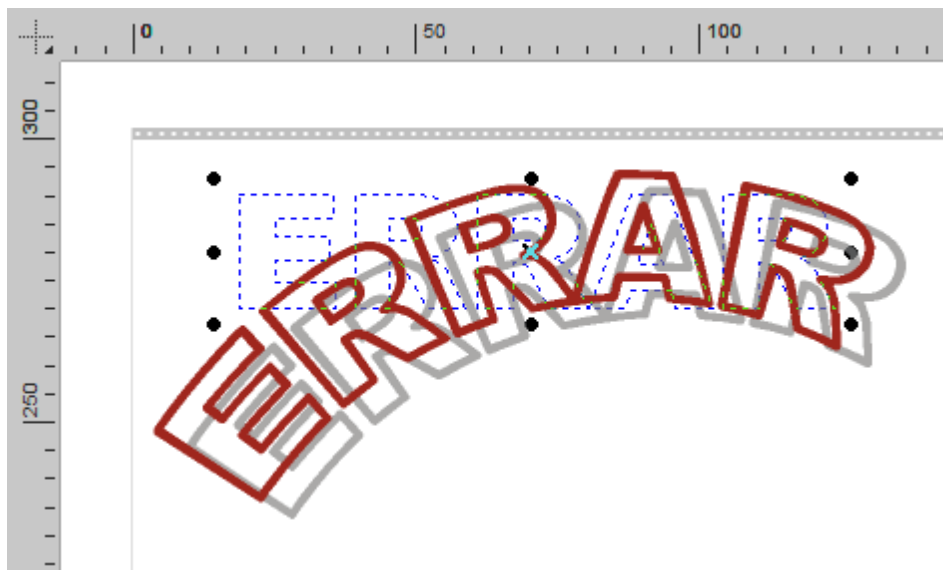
- 4 Pas wederom een effect (in dit geval een "Valschaduw") hierop toe.

ERRAR

De originele tekst bevat nu dus een fout, in plaats van alle effecten te verwijderen, de tekst aan te passen en vervolgens weer proberen exact dezelfde effecten terug te krijgen kunt u ook de Object manager hiervoor gebruiken. Selecteer in de Object manager het symbool voor de tekst.



Ook op het werkblad is nu de tekst geselecteerd.

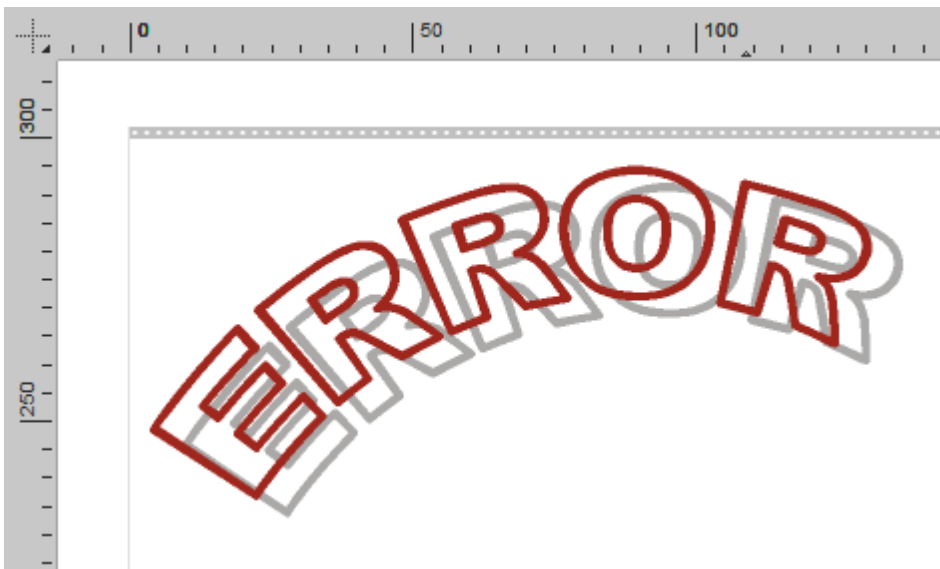


U kunt nu met het tekstgereedschap deze corrigeren.



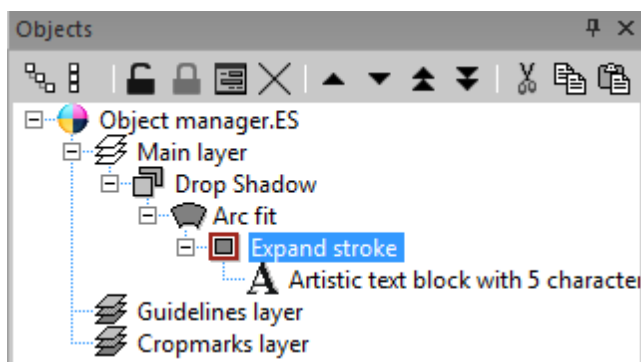


Wanneer u nu het selectiegereedschap kiest worden alle effecten opnieuw berekend. U heeft nu om het hele object aan te passen alleen de tekst hoeven te veranderen.

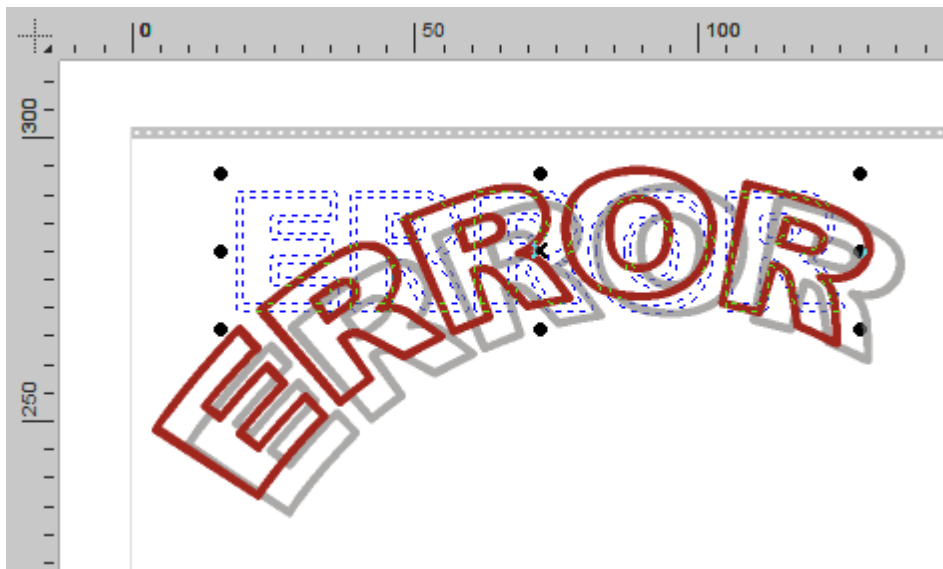


Natuurlijk is niet alleen de tekst aan te passen. Wilt u bijvoorbeeld geen transparante maar gevulde tekst kunt u het volgende doen.

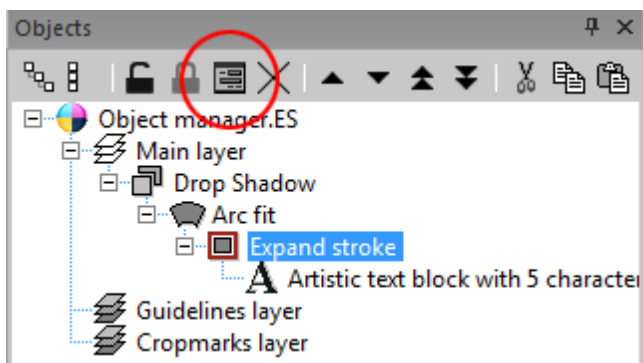
- 1 Selecteer in de Object manager het symbool voor de outline.



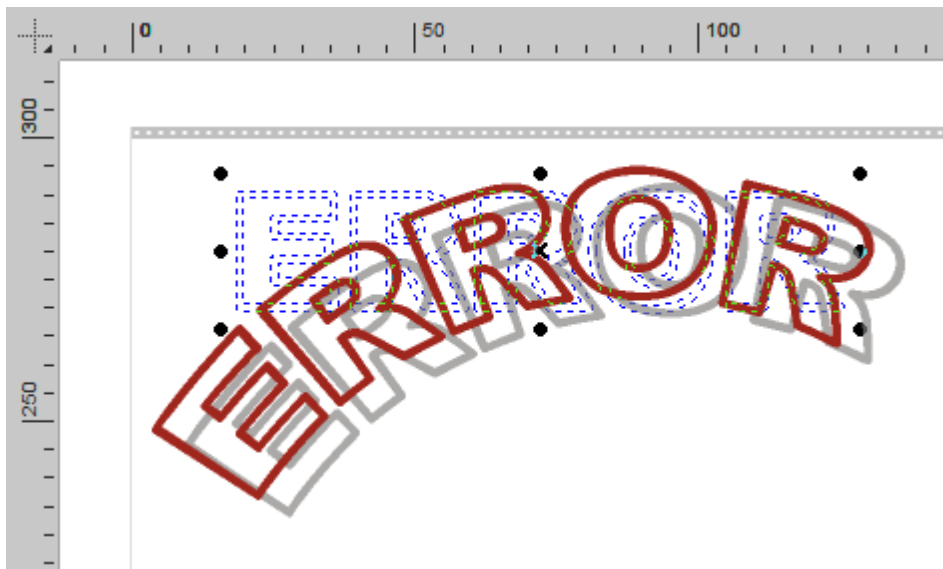
- 2 Op het werkblad is nu de outline geselecteerd.



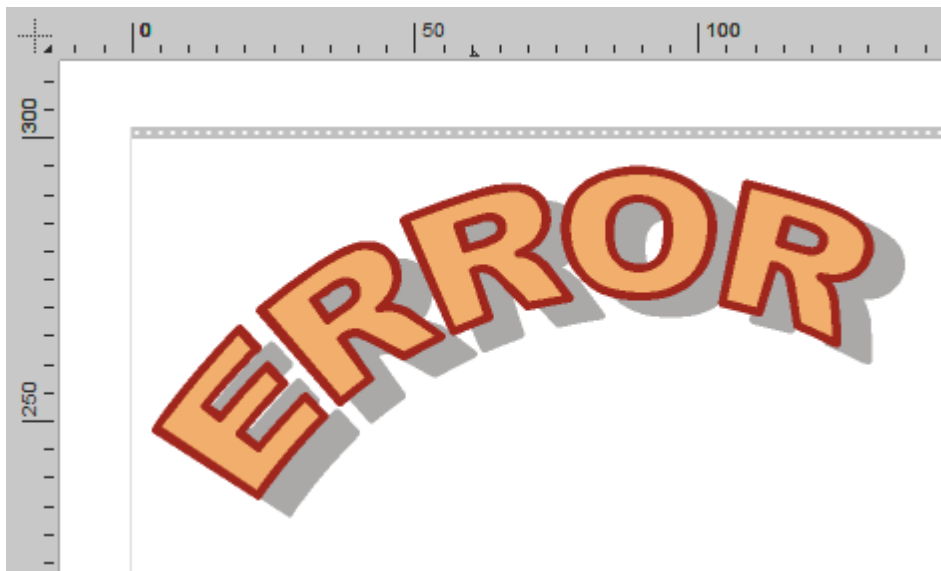
- 3 Selecteer in de balk van de Object manager het symbool voor "Eigenschappen".



- 4 De eigenschappen dialoog van de outline wordt geopend, schakel hierin de optie "Verwijder origineel" uit.



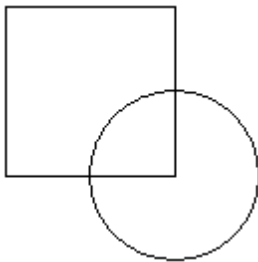
- 5 De tekst en de schaduw zijn nu beiden "vol". U kunt nu wederom de tekst selecteren in de Objectmanager en alleen de kleur van de tekst veranderen.



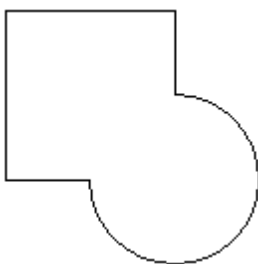
Object manager en Overvloeien

Elk onderdeel in EasySIGN profiteert van de Object manager. Een functie als het overvloeien toont hier echter opvallend duidelijk de voordelen. Om dit beter te illustreren werken we in het volgende voorbeeld in draadmodel.

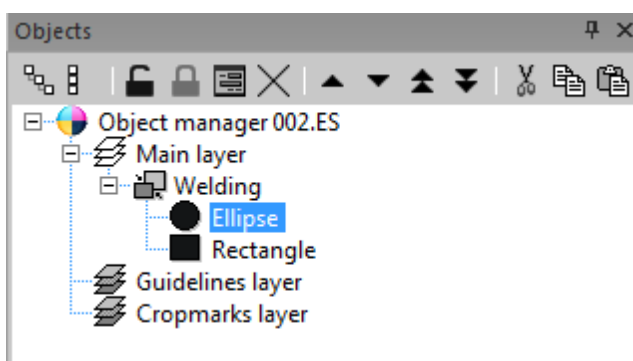
- 1 Teken een rechthoek en een cirkel en plaats deze op elkaar.

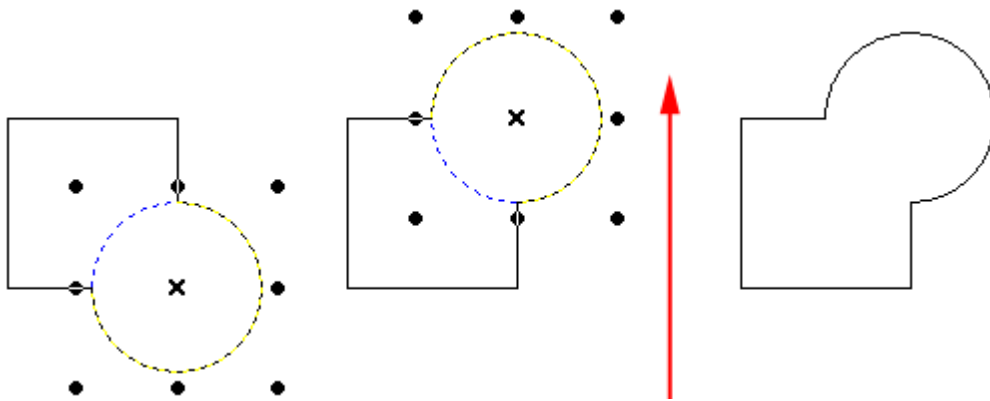


- 2 Pas vervolgens de opdracht "Bewerken", "Overvloeien", "Versmelten" toe.



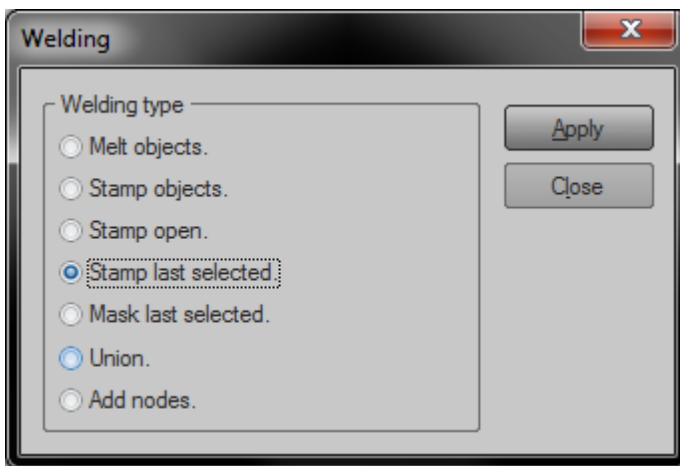
- 3 Door een van de twee objecten in de Object manager te selecteren kunt u deze op het scherm verplaatsen.





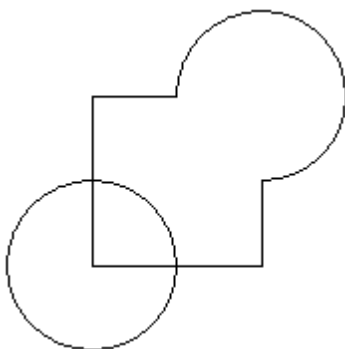
Het object wordt opnieuw uitgerekend, u heeft nu dus de vorm aangepast zonder deze opnieuw te hebben moeten samenstellen.

U kunt ook de eigenschappen van het object veranderen. Wanneer u via het contextmenu de opdracht "Eigenschappen" kiest opent er een dialoog waarin u een ander type overvloeïing van kunt maken door deze simpelweg te selecteren.

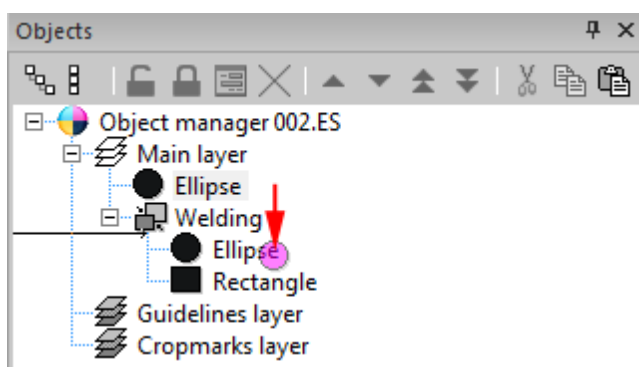


U kunt niet alleen makkelijk objecten aanpassen maar hier ook onderdelen aan toevoegen.

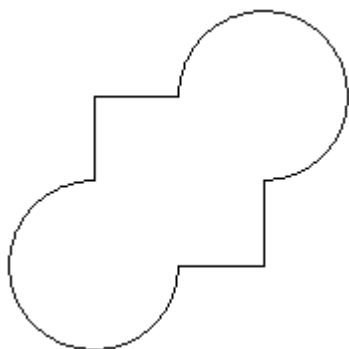
- 1 Maak van het object weer een versmelting en plaats een nieuwe cirkel op het object.



- 2 Selecteer nu de cirkel in de object manager en sleep deze in de overvloeïing.



De cirkel is nu een onderdeel van de overvloeiing geworden.



U kunt op dit resultaat weer elk willekeurig effect toepassen zoals een schaduw.



Wanneer u dan via de Object manager een onderdeel van de overvloeiing aanpast wordt het effect automatisch herberekend.



Object manager en Outline

Elk onderdeel in EasySIGN profiteert van de Object manager. Een functie als de outline toont echter duidelijk de voordelen. Hoe vaak heeft u niet gehad dat na het toepassen van een outlinefunctie deze net niet helemaal de correcte maat of type was? Dankzij de Object manager kunt u dit ten alle tijden herstellen.

- 1 Teken een willekeurig object.



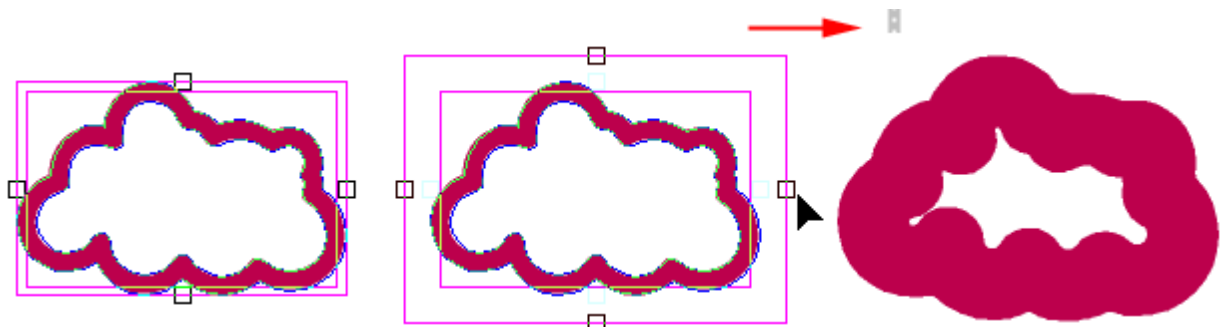
- 2 Pas hierop de opdracht "Lijnen uitbreiden" toe.



- 3 Indien u nu geen rechte hoeken maar ronde wilt hoeft u alleen maar de eigenschappen dialoog via het contextmenu op te roepen en deze instelling aanpassen.



- 4 Wanneer u niet tevreden bent met de breedte van de lijn uitbreiding kunt u of de dialoog weer oproepen en het hier aanpassen of u kies het sleepgereedschap en past direct op scherm de breedte aan.



- 5 U kunt elke eigenschap van het object ten alle tijden aanpassen. In het onderstaande voorbeeld is de eigenschap van de outline veranderd in een "Dubbele outline".



Object manager tips

Niet elk object kan direct "snij klaar" zijn in de objectmanager, dit is echter geen probleem. Hiervoor maakt u een duplicaat van het origineel en gebruikt vervolgens de opdracht "Bewerken", "Omzetten naar", "Curven" (CTRL+Q). Dit maakt van het object een eindresultaat. Hier kunt u dan de uitvoerfuncties van EasySIGN op toepassen. U hebt dan altijd nog het origineel voor eventuele wijzigingen achteraf.

Aangezien alle objecten op het werkblad in de Object manager worden weergegeven kan het bij een vol werkblad soms niet eenvoudig zijn om het gewenste subobject te vinden. De eenvoudigste methode is om het hoofdobject op het werkblad te selecteren, dit object wordt dan automatisch in de Object manager geselecteerd, direct daaronder bevindt zich dan het gewenste subobject.

Soms kan het veranderen van een eigenschap niet het gewenste resultaat geven omdat het simpelweg niet mogelijk is om dit direct binnen een bestaand object te doen. In de Object manager kunt u dan het object selecteren en even uit het effect slepen, de eigenschap aanpassen en vervolgens weer terug slepen in het effect. Aangezien door slepen in de Object manager niet de locatie op het werkblad beïnvloedt komt het object (of de objecten) altijd weer op dezelfde locatie terug.

Wanneer u een object niet kunt selecteren in de Object manager, kijk dan eerst even of u dit object niet op een laag hebt staan die vergrendeld is.

Object manager objecten openen en sluiten

In de Object manager (evenals in het menu) bevinden zich twee opdrachten:



Open object



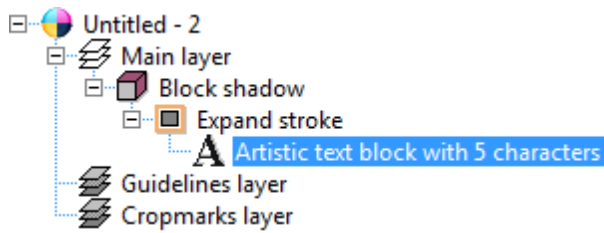
Sluit object

Wanneer men via de Object manager een object bewerkt wat onderdeel is van een complexe vorm kan de rekentijd oplopen. Wanneer men dus een moeilijke bewerking wil uitvoeren kan men het beste het object in de object manager selecteren en vervolgens op de knop voor het openen van een object klikken.

Onderstaand voorbeeld is een tekst met een schaduw, dit is geen complex object maar het illustreert wel duidelijk het voordeel van het openen van objecten in sommige gevallen.



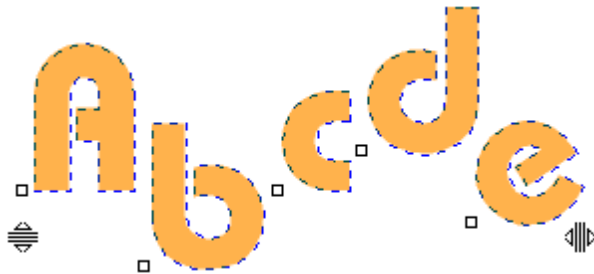
Wanneer men hier de kerning van de tekst wil aanpassen zou bij elke keer dat men een karakter versleepte de schaduw opnieuw berekend worden. In dit geval kan men beter het object openen. Selecteer hiervoor in de Object manager het symbool voor de tekst.



Vervolgens selecteert men "Bewerken", "Open object" of klikt op de knop hiervoor in de Object manager. Alleen het geselecteerde object wordt getoond en de rest van de effecten wordt tijdelijk genegeerd.



Men kan nu meerdere bewerkingen hierop uitvoeren zonder dat het object herberekend wordt.



Het opnieuw berekenen van alle effecten wordt pas uitgevoerd wanneer u op de knop voor sluiten van het object hebt geklikt in plaats van na elke sleep actie.



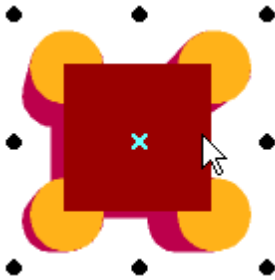
CTRL+CLICK oftewel subselectie

EasySIGN ondersteunt subselecties binnen groepen en effecten. Een subselectie wil zeggen dat men een onderdeel van bijvoorbeeld een groep kan selecteren (en bewerkingen op uitvoeren) zonder dat men eerst hoeft te degroeperen of het effect te verwijderen.

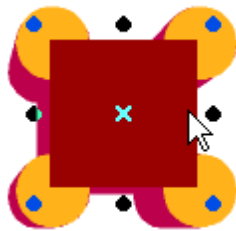
Stel men heeft de volgende situatie.



In bovenstaande afbeelding zijn de 4 gele cirkels een groep, daaroverheen staat een donkerrood vierkant en vervolgens is op beide een perspectief schaduw toegepast. Wil men nu het vierkant een andere kleur geven zou men normaal eerst het effect moeten verwijderen, vervolgens de kleur toekennen en dan weer het effect opnieuw toepassen. Men kan het ook als volgt doen, men drukt de CTRL-toets in en klikt vervolgens op het vierkant.



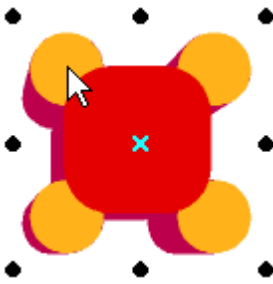
Men heeft nu direct het vierkant geselecteerd. Men kan aan de selectiehandels ook zien of men een subselectie heeft omdat deze in plaats van rechthoekig nu rond zijn. Aangezien CTRL+CLICK volgens toepassingsvolgorde wordt afgewerkt (de volgorde waarin effecten, groeperingen e. d. zijn toegepast) heeft men niet altijd direct het gewenste object geselecteerd maar bijvoorbeeld eerst een van de effecten die eventueel over het object heen zijn geplaatst..



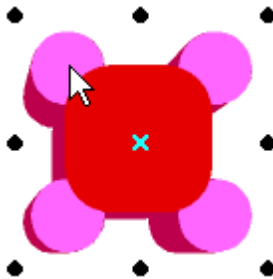
De subselectie (het vierkant) kan men vervolgens met het sleepgereedschap afronden, eventueel een andere kleur aan toekennen, transformaties op uitvoeren enz.



Selecteer nu een van de gele cirkels met de Ctrl- toets.



U hebt nu de groep van 4 cirkels geselecteerd. Deze kunt u nu bijvoorbeeld als groep van kleur veranderen.



Wanneer u nu nog eenmaal klikt hebt u alleen de cirkel onder de muiscursor geselecteerd en kunt u hier bewerkingen op uitvoeren.



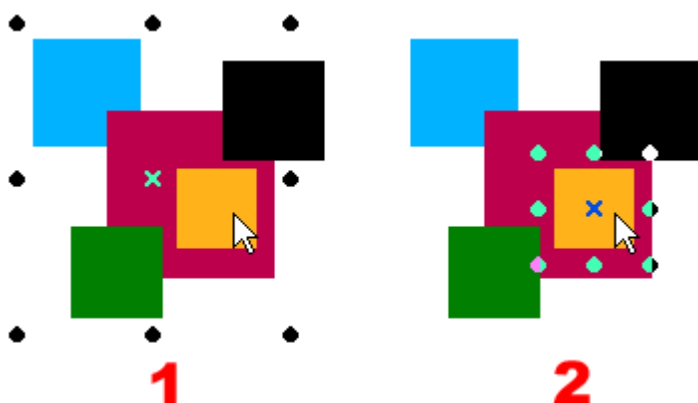
Waar u op dient te letten bij het selecteren met de Ctrl-toets is dat de selectie wordt afgehandeld via de toepassingsvolgorde van effecten, groeperingen en bewerkingen. Het onderstaand voorbeeld is een groep van 4 voorwerpen.



Wanneer men nu met gebruik van de Ctrl-toets het gele rechthoekje selecteert heeft men direct deze als een subselectie te pakken.



In de onderstaande figuur gebruiken we hetzelfde voorwerp alleen nu met een extra rechthoekje gegroepeerd, een groep binnen een groep dus. Wanneer men nu hetzelfde gele vlak wil selecteren moet men eerst "door" de extra groep heen klikken. In deze situatie moet men dus twee maal klikken met de Ctrl-toets om het gele vlak te selecteren.



Belangrijk bij verplaatsingen met de Ctrl-toets

Wanneer men de verplaatsing van een groep of effect in de horizontale of verticale richting wil beperken moet men eerst beginnen met het object te verplaatsen en pas wanneer de verplaatsing al in gang is gezet de Ctrl-toets indrukken. Doet men dit niet dan verplaatst men alleen de geselecteerd subselectie en niet de hele groep of het effect.

Boogvervorming

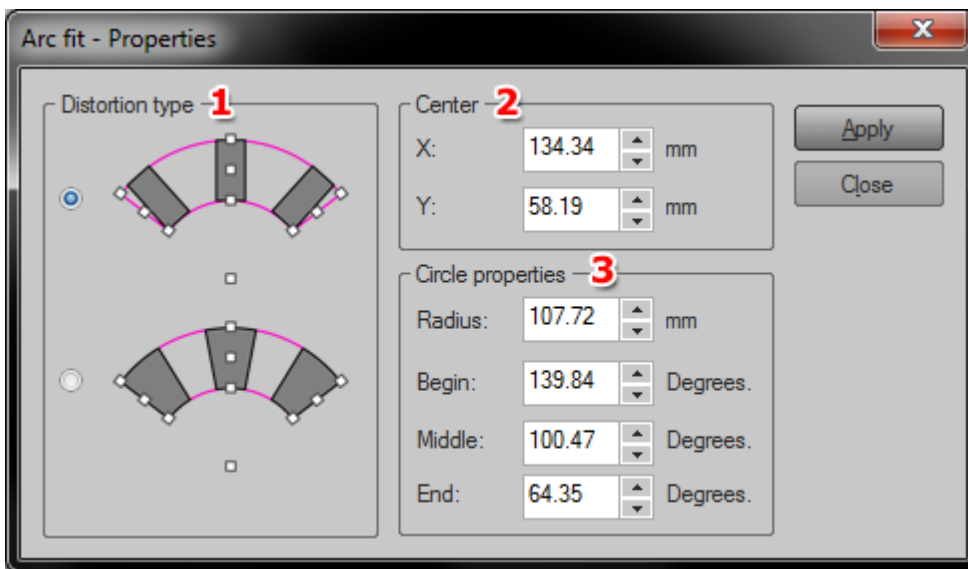
Met de opdracht "Effecten, Boogvervorming" kunt u tekst (en objecten) op een cirkel zetten. Vooral scriptteksten zoals onderstaand voorbeeld of Arabische teksten hebben het nadeel dat wanneer men ze op de gangbare manier op een cirkel zet de verbindingstukken van de letters niet meer op elkaar aansluiten.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Met de functie "Boogvervorming" heeft u de optie om eindpunten van scriptteksten en Arabische lettertypes op elkaar aan te laten sluiten.

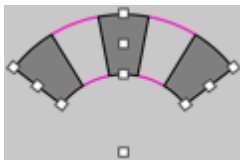


Zoals u in bovenstaande illustratie kunt zien, zijn de aansluitingen van de scriptteksten net als bij een gangbare tekst op cirkel los van elkaar komen te staan. Om dit aan te passen, selecteert u uit het rechtermuisknop menu de opdracht eigenschappen.



- 1 Type vervorming
Hier kunt u selecteren hoe de objecten op de boog zich moeten gedragen.
- 2 Centrum
Hier kunt u de locatie van het object aanpassen.
- 3 Cirkel-eigenschappen
Hier kunt u de straal, het begin, midden en einde van de boog instellen.

Om de aansluiting van de letters aan te passen activeert u onder "Type vervorming" de tweede optie en klikt u op "OK".





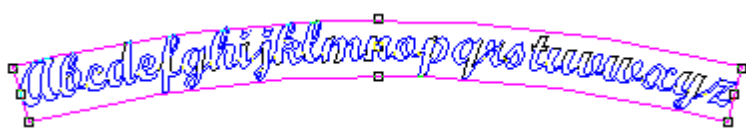
Zoals u nu kunt zien sluiten alle verbindingstukken weer perfect op elkaar aan. Om dit te kunnen verwezenlijken worden alle letters enigszins vervormd. Hoe meer tekst u op een boogvorming gebruikt des te minder de vervorming zal zijn.

Werkwijze

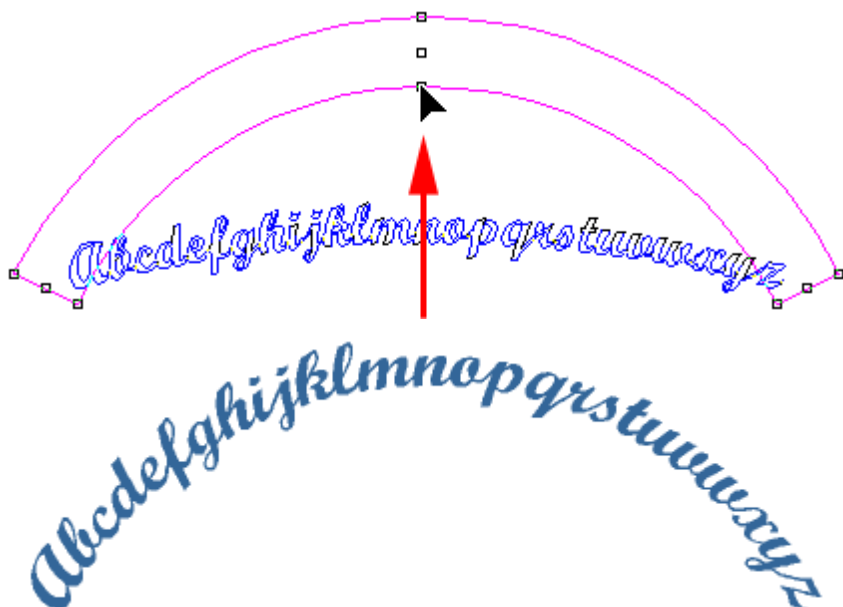
Boogvormingen zijn het eenvoudigst rechtstreeks op scherm te wijzigen. Met behulp van het sleepgereedschap kunt u op een eenvoudige manier de vorm van de boog aanpassen.

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

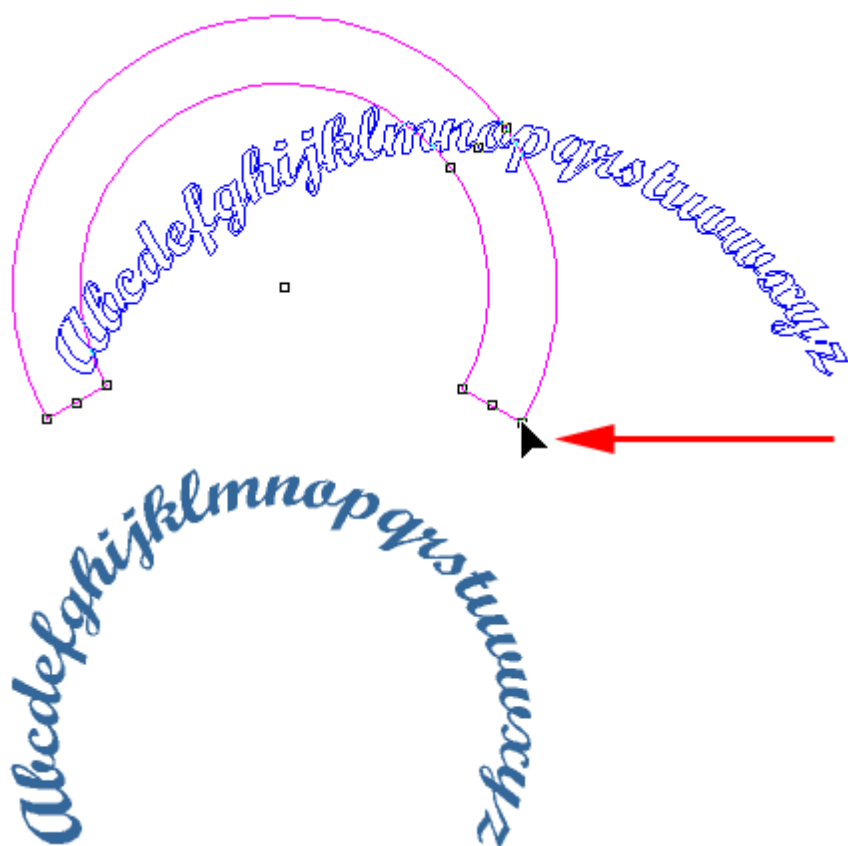
Het originele object.



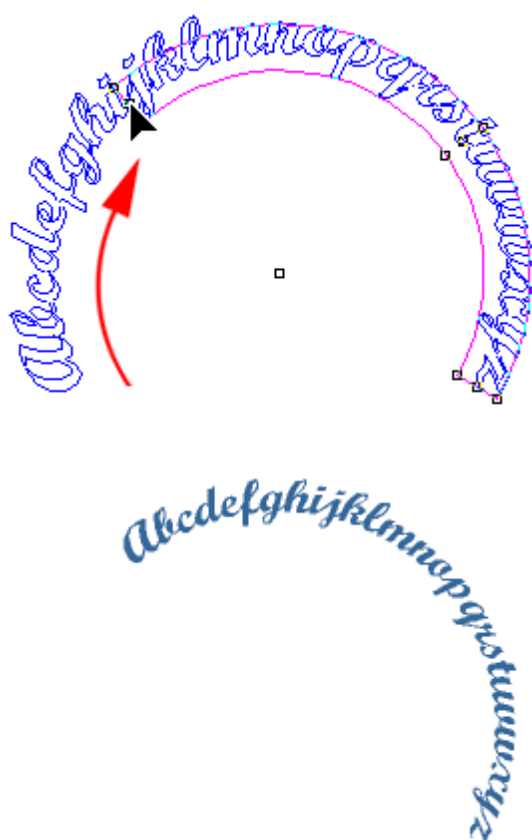
Na de opdracht "Effecten, Boogvorming".



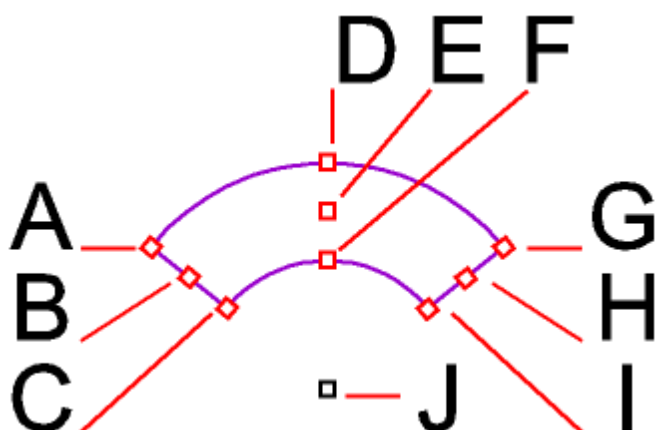
De spanning van de boog aanpassen.



De straal aanpassen.



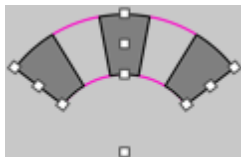
De breedte van de boog aanpassen.



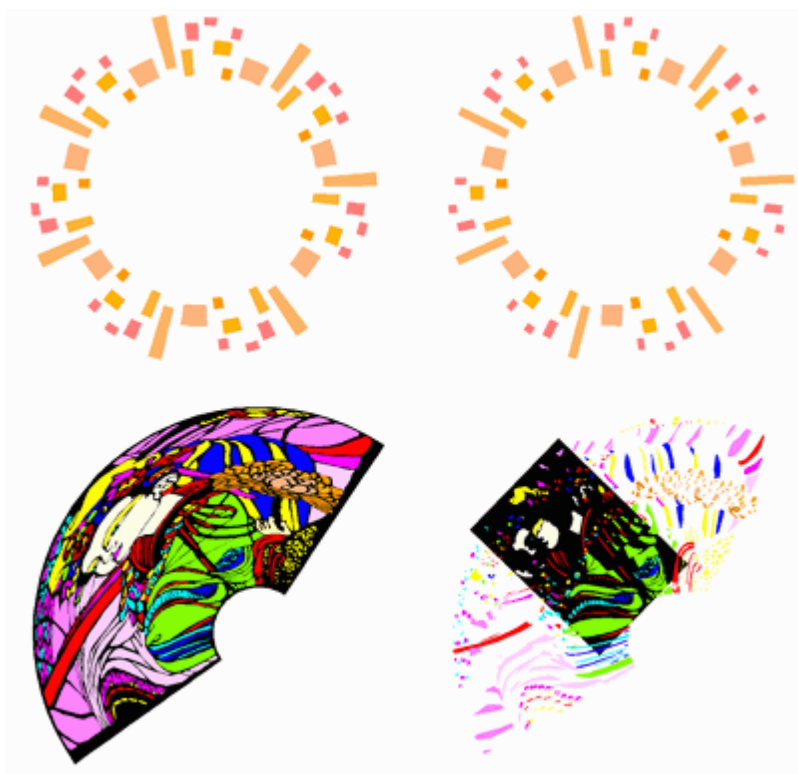
- A Roteren en schaal vergroten rond punt "I".
Met gebruik van control-toets vergroten vanuit punt "J" waarbij punt "I" onder een gelijke hoek blijft.
- B Lengte en hoogte van de boog aanpassen.
Met gebruik van control-toets roteren rond punt "J" zonder de straal aan te passen.
- C Gelijk gedrag als "A"
- D Spanning van boog aanpassen.
- E Verplaatsen besturingspunten.
Met gebruik van control-toets roteren rond punt "J" zonder de straal aan te passen.
- F Gelijk gedrag als "D".
- G Roteren en schaal vergroten rond punt "A".
- H Gelijk gedrag als "B".
- I Gelijk gedrag als "G".
- J Verplaatsen van het boogobject in sleep mode.

Objecten op boog

Vervorming

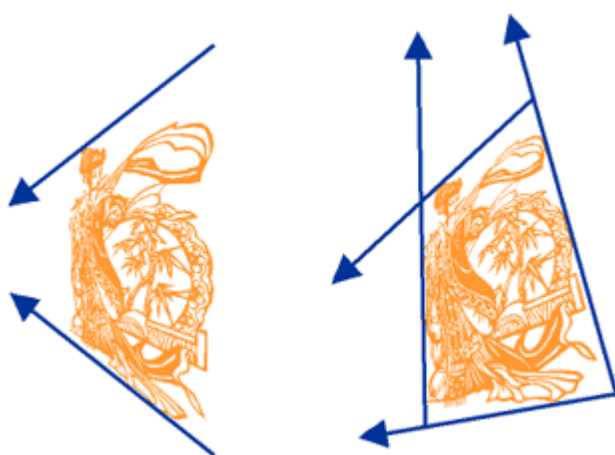


In onderstaande illustratie kunt u de verschillen bij objecten op boog zien wanneer u de optie "Vervorming" gebruikt. In de linker illustraties is de optie "Vervorming" toegepast en bij de rechter illustraties niet.



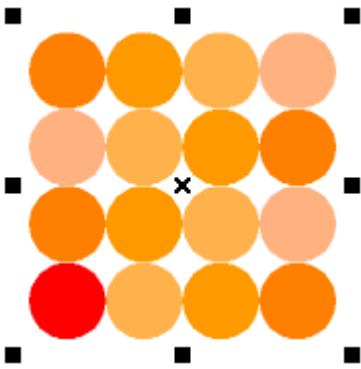
Plat perspectief

Plat perspectief kunt u op één of meerdere vectorobjecten tegelijkertijd toepassen. U kunt met deze opdracht een 1 of 2 puntsperspectief maken, dat wil zeggen dat het object 1 of 2 verdwijnpunten kan hebben.

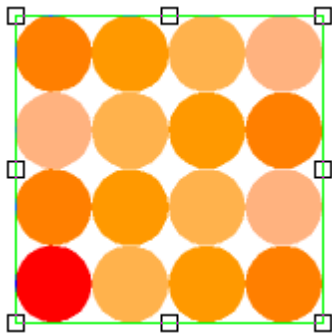


Hoe pas ik Plat perspectief toe?

Selecteer een object waarop u dit effect wilt toepassen.

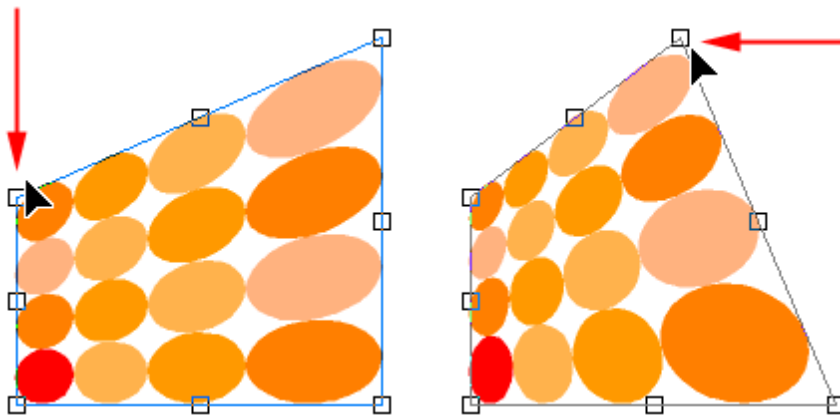


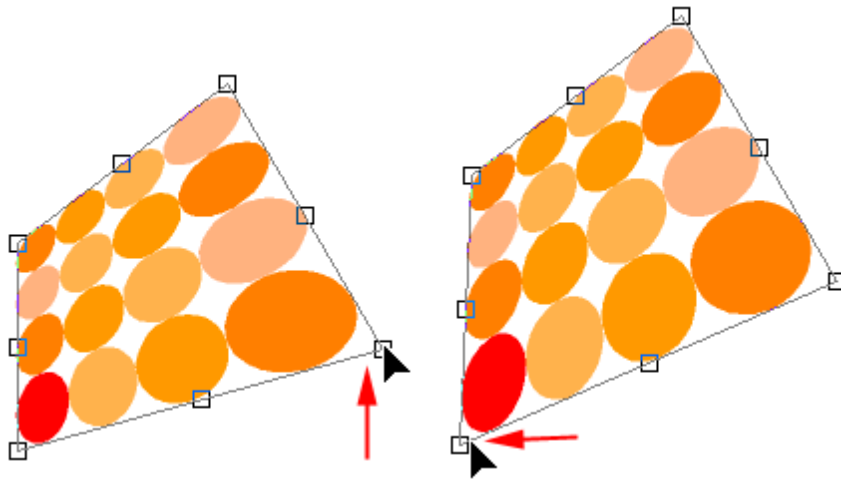
Vervolgens selecteert u het menu "Effecten", "Plat perspectief".



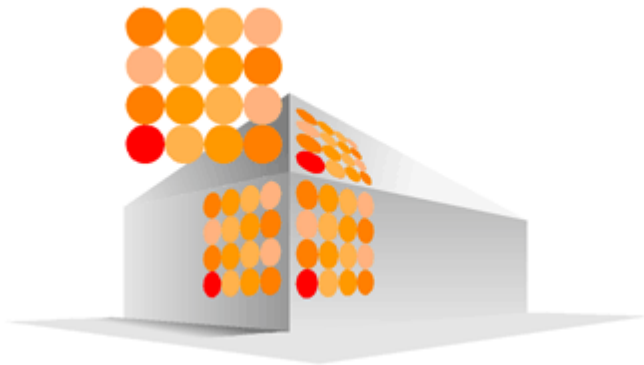
Rond het object ziet u nu 8 besturingspunten verschijnen. De besturingspunten op de hoekpunten bepalen in belangrijke mate de perspectivische vervorming. Voor alle besturingspunten geldt de control-toets als beperkingtoets. Wanneer u de control-toets gebruikt bij het verslepen van de besturingspunten wordt de verplaatsing horizontaal of verticaal beperkt.

Door de hoekpunten te verslepen kunt u de perspectivische pasvorm aanpassen.

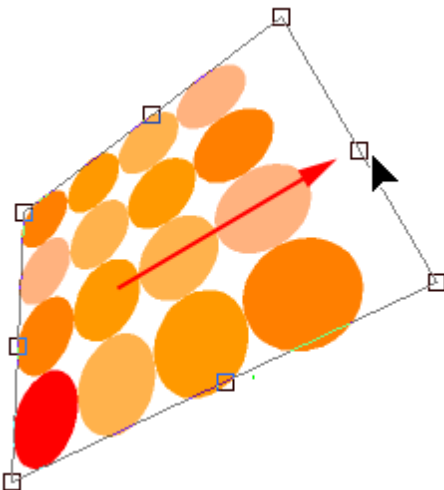


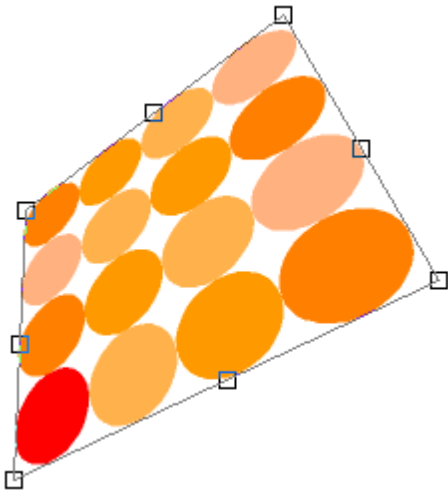


Op deze manier kunt u elk denkbaar plat perspectief maken. U kunt bijvoorbeeld een logo op de motorkap van de foto van een auto of gebouw plaatsen en dit mee laten lopen met het perspectief van de foto, een ideaal hulpmiddel om presentaties van ontwerpen te vervolmaken. Alle besturingspunten kunnen magnetisch vastklikken op hulplijnen of de knooppunten van andere objecten.

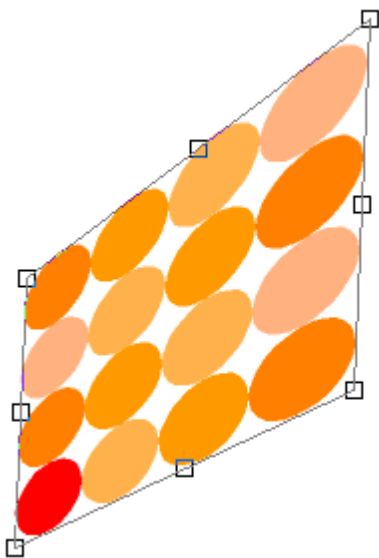
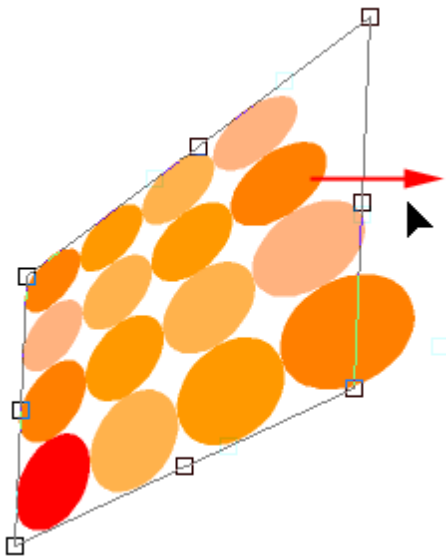


Door een van de besturingspunten op het midden van een lijn te verslepen kunt u deze lijn verplaatsen zodat de onderlinge verhouding tussen de twee aangrenzende besturingspunten gelijk blijft.

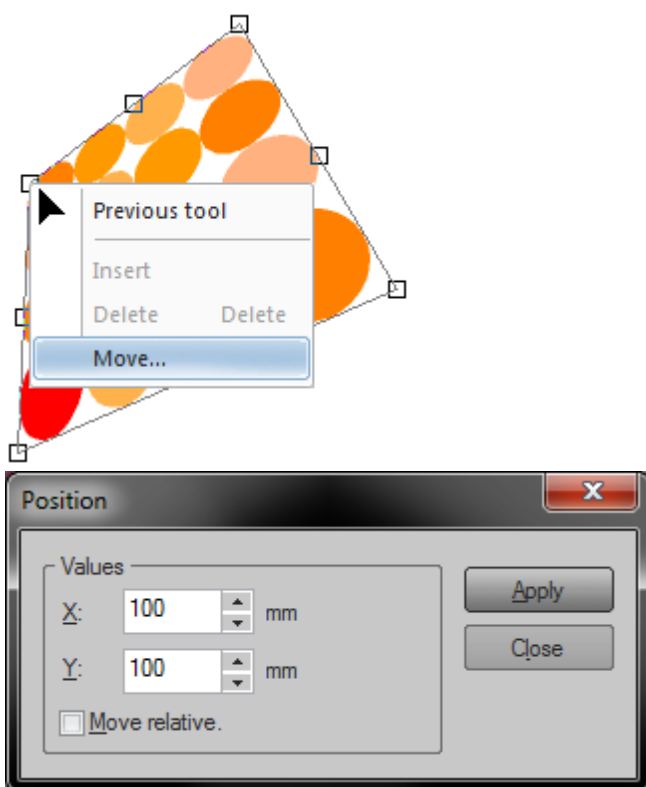




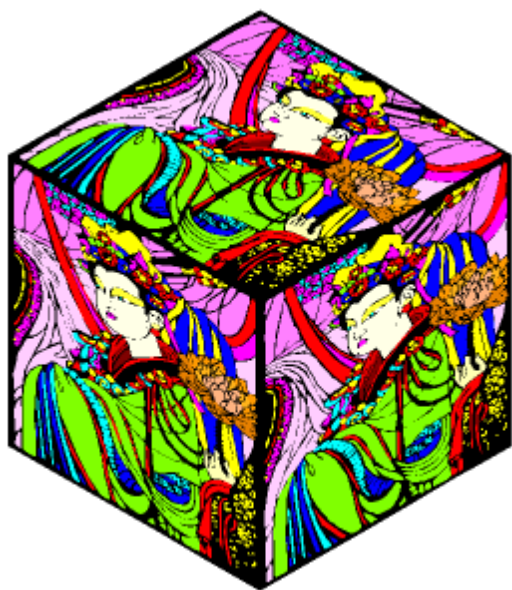
Door een besturingspunt op een lijn te verslepen terwijl u de shift-toets heeft ingedrukt kunt u die lijn evenwijdig slepen aan de tegenoverliggende lijn.



Door met de rechter muisknop op een van de controlepunten te klikken krijgt u een dialoog te zien waarin u de positie van dat punt numeriek kunt wijzigen.



Een plat perspectief kan op elk vectorobject worden toegepast.



Boetseer effect

Met het boetseer effect kunt u elk vectorobject in een andere vorm kneden zonder het origineel aan te tasten. Het boetseer effect wordt verder als voorbeeld beschreven.

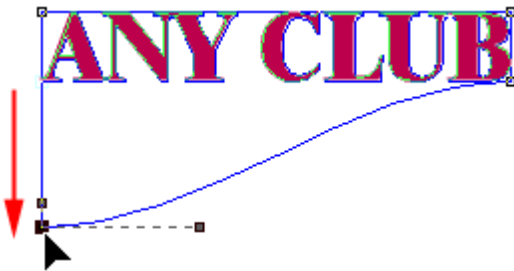
Selecteer een object.



Kies het menu "Effecten", "Boetseer effect".



Om het object heen staat nu een rechthoek met 4 besturingsknooppunten. Deze besturingsknooppunten kunt u in elke willekeurige richting verslepen met het sleepgereedschap. Het gebruik van de Ctrl-toets beperkt het slepen in de horizontale of verticale richting.



Wanneer u de muistoets loslaat past het object zich aan de vorm van boetseer effect aan.



Met de hendels van de besturingsknooppunten kunt u het boetseer effect verder bewerken.

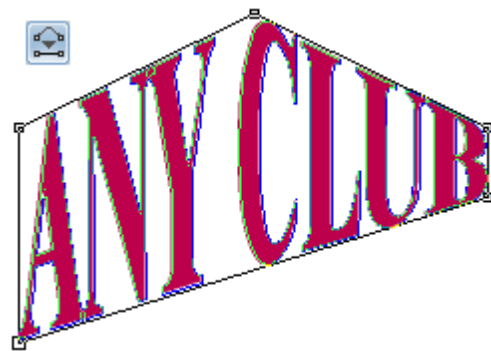


Wanneer u met het boetseer effect bezig bent is tegelijkertijd de dialoog voor knooppunten zichtbaar. Op het boetseer effect kunnen namelijk normale vectorbewerkingen zoals het toevoegen van knooppunten, veranderen van eigenschappen, het verwijderen van knooppunten enz. ook uitgevoerd worden.

Aan het boetseer effect gaan we nu een knooppunt toevoegen en deze verslepen.



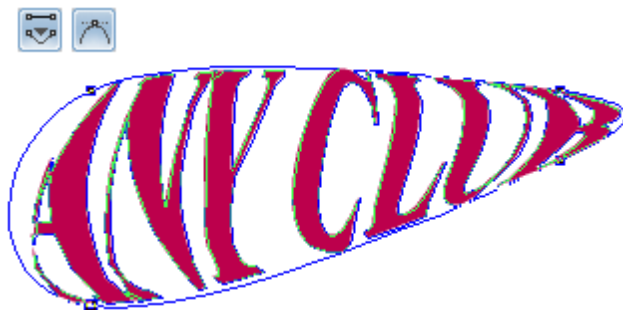
Vervolgens selecteren we alle knooppunten en kiezen de optie "Naar lijn" om van alle curven een rechte lijn te maken.



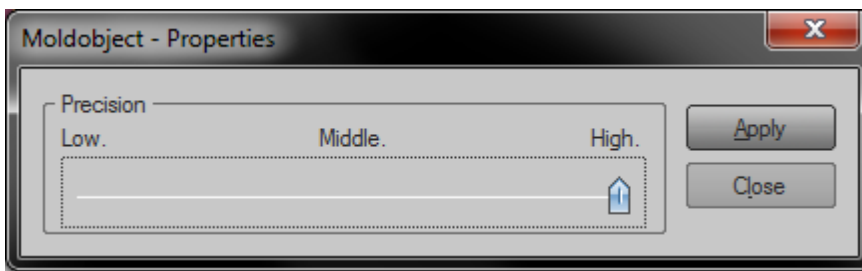
Het object wordt er niet mooier op maar het illustreert wel dat knooppuntbewerkingen op het boetseer effect mogelijk zijn. Het zojuist toegevoegde knooppunt gaan we nu weer verwijderen door het te selecteren en op "Delete" te klikken of de optie hiervoor in de dialoog voor knooppunten te selecteren.



We selecteren nu de overgebleven knooppunten, vervolgens de optie "Naar krommen" en "Symmetrisch maken".



Een object volgt altijd ongeveer de vorm van het boetseer effect. Het is namelijk niet mogelijk deze 100% exact te volgen. U kunt echter wel de nauwkeurigheid verhogen door uit het contextmenu van het object de optie "Eigenschappen te kiezen. Dit opent een dialoog waar u dit kunt instellen.



Wanneer u in deze dialoog de precisie hoger zet zal het object de boetseervorm nauwkeuriger volgen, dit heeft echter wel invloed op de rekentijd van het effect. Het beste kan men eerst het object boetseren met een lage precisie en pas wanneer u ongeveer de gewenste vorm heeft de precisie verhogen en de laatste aanpassingen maken.

Lage precisie



Hoge precisie



Natuurlijk is het mogelijk om het boetseer effect op meerdere en/of complexe objecten toe te passen.



Het meest effectieve gebruik van het boetseergereedschap ligt echter in het boetseren van teksten. Hier zijn de mogelijkheden schier eindeloos.



Met de opdracht "Bewerken", "Omzetten naar", "Curven" (CTRL+Q) kunt u het object definitief maken en met de opdracht "Effecten", "Verwijder effect" kunt u het originele object terugkrijgen door het effect te verwijderen.

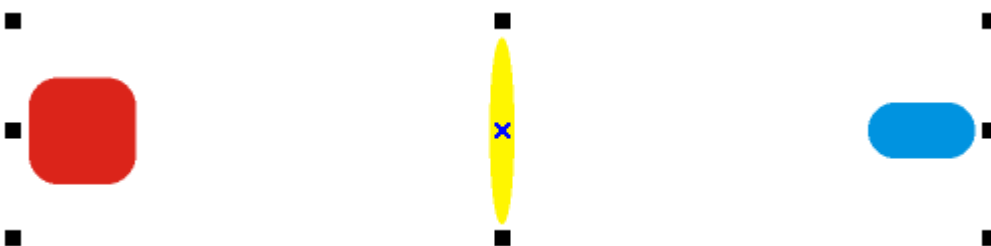
Blend (objecten overvloeien)

Met deze functie kunt u objecten in elkaar laten overvloeien.

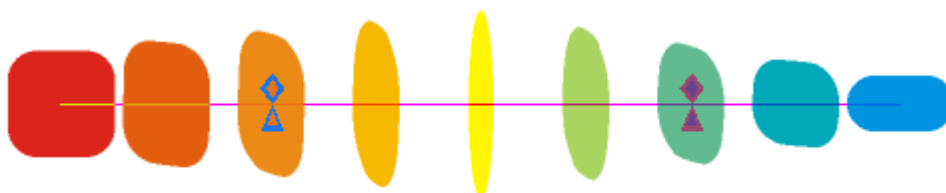


Bij het overvloeien wordt rekening gehouden met de vorm, vulling en de lijnstijl (kleur en breedte).

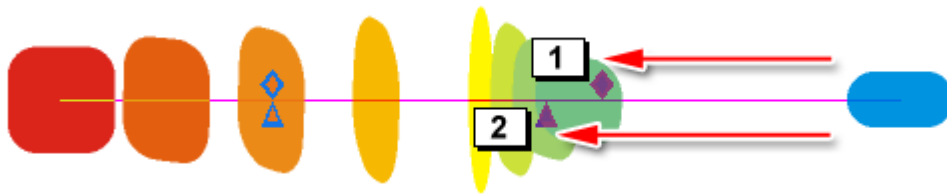
Hoe maak ik een blend



Selecteer twee of meerdere objecten en vervolgens het menu "Effecten, Blend".



De laatst gebruikte instellingen worden vervolgens toegepast en het pakket wisselt naar de sleepgereedschap-mode.



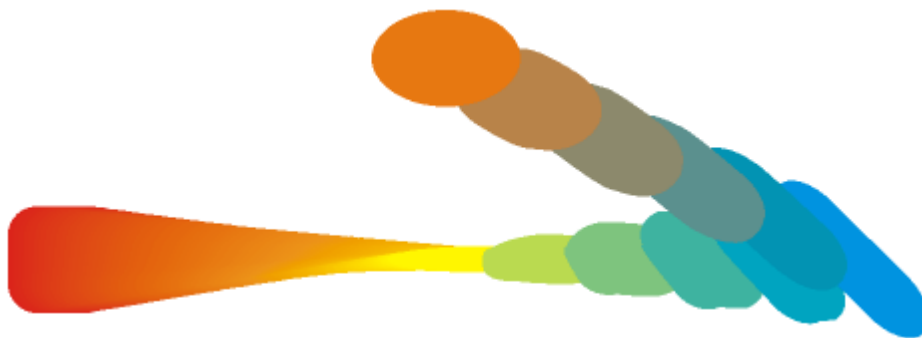
Door het "ruitje" (1) te verslepen kunt u bepalen of de kleuren dichterbij het eerste of tweede object moeten liggen. Door het "driehoekje" (2) te verslepen kunt u bepalen of de vervorming van de objecten dichterbij het eerste of tweede object moeten liggen.



Door met de rechter muisknop op het object te klikken en uit het context menu de opdracht "Eigenschappen" te selecteren, opent u de eigenschappendialoog. Hierin kunt u bijvoorbeeld het aantal stappen aanpassen.



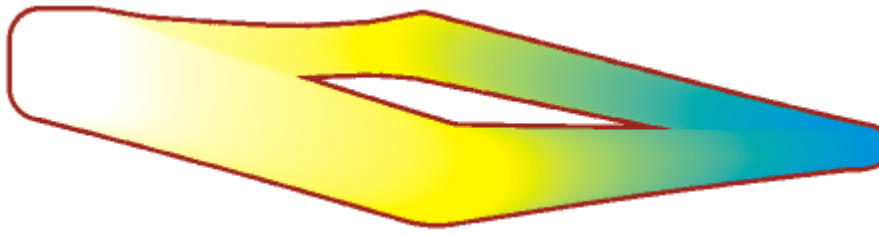
Door met "CTRL+CLICK" op een van de originelen te klikken (of deze in de objectmanager te selecteren) kunt u het geselecteerde object aanpassen (roteren, schalen etc.), waardoor de het effect opnieuw wordt uitgerekend. Via de eigenschappendialoog kunt u bijvoorbeeld de sleepgereedschap aanpassingen ongedaan maken en per blendpaar het aantal stappen bepalen.



Via de objectmanager kunt u objecten aan het effect toevoegen door deze in het effect te slepen. U kunt tevens via de objectmanager objecten uit het effect verwijderen.

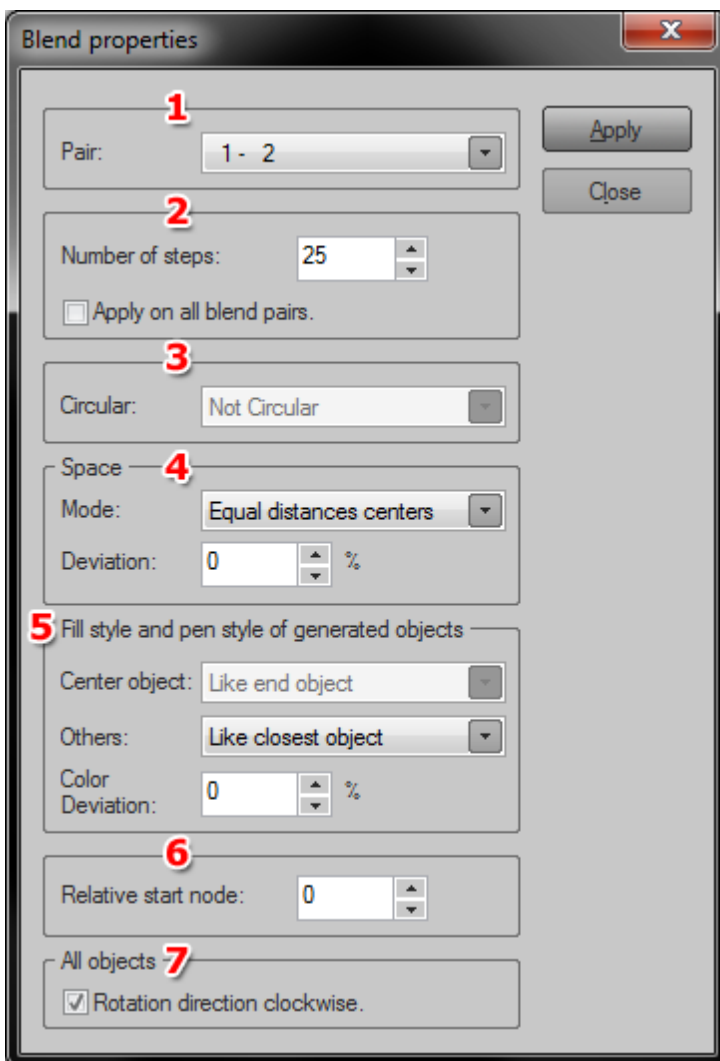


Door uit de eigenschappendialoog de optie "Circular" te selecteren kunt u het eerste en het laatste object met elkaar verbinden.



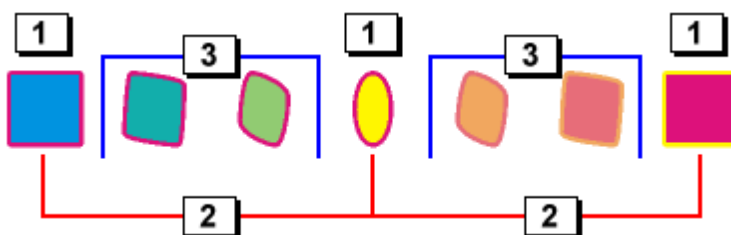
Ook nu kunt u van de originelen de vorm, locatie kleur etc. veranderen en zelfs nog andere effecten (zoals hier een "Outline") op het blendeffect toepassen.

De blend dialog



1 Paar

Hier kunt u de verschillende blendparen selecteren. Bestaat het blendeffect uit maar twee originelen dan komt er maar één blendpaar voor in de lijst, bij 3 originelen twee blendparen etc.



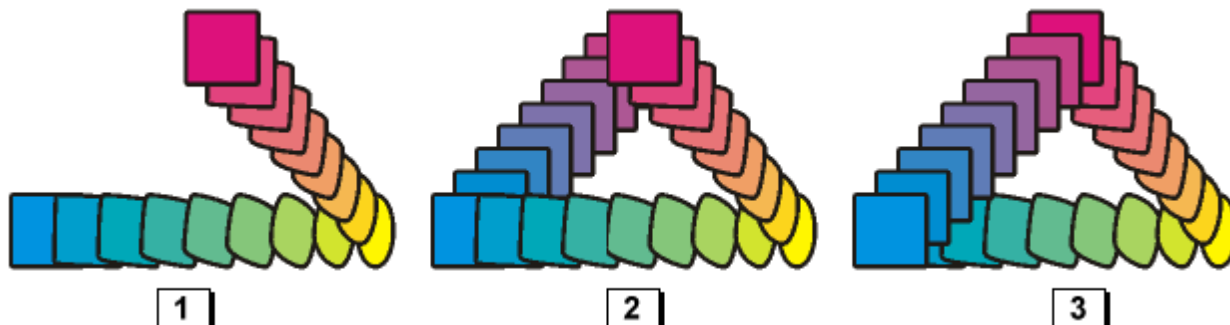
Originelen (1), blendparen (2), en de resultaten (3).

2 Aantal stappen

Hier kunt u het aantal stappen per blendpaar opgeven. Indien u de optie "Toepassen op alle blendparen" activeert, wordt het opgegeven aantal stappen op alle blendparen in het effect toegepast.

3 Circulair

Hier kunt u opgeven of het eerste en laatste object ook een blendpaar moeten vormen.

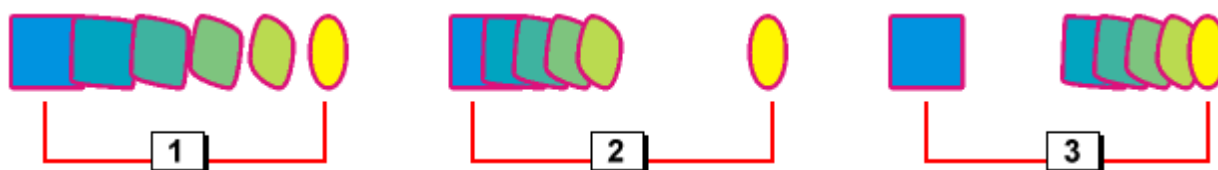


- 1 : Niet circulair
- 2 : Onder
- 3 : Boven

4 Tussenruimte

Uit de combobox onder "Mode" kunt u selecteren of de tussenruimte tussen de originelen gebaseerd moet zijn op het centrum van de originelen of de tussenruimte.

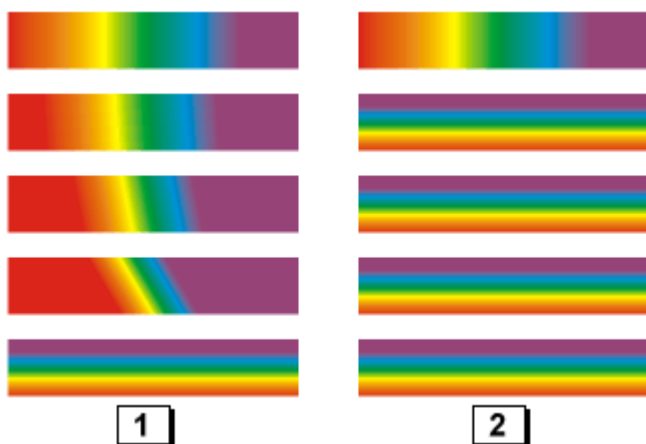
Onder "Deviatie" kunt u opgeven bij welk object de vervorming het dichtst moet liggen.



- 1 : 0%
- 2 : -50%
- 3 : 50%

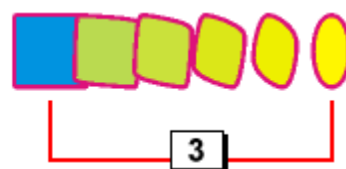
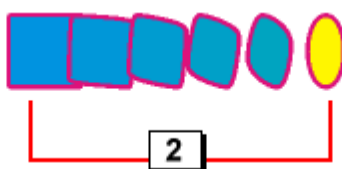
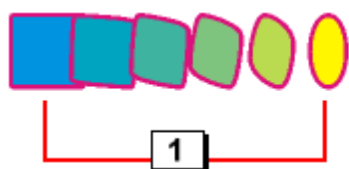
5 Vulling en penstijl van gegenereerde objecten

Met de comboboxen onder "Middelste" en "Overigen" kunt u bij verlooptinten en tegelvullingen bepalen hoe de vulling van de gegenereerde objecten zich moeten gedragen.



- 1 : Standaard, beide op "Non-Autofit".
- 2 : "Overigen" op "als start object".

Onder "Deviatie" kunt u opgeven bij welk object de kleur het dichtst moet liggen.



- 1 : 0%
2 : -75%
3 : 75%

6 Relatief start knooppunt

Deze optie laat per blendpaar het relatief start knooppunt bepalen. Het beste laat zich dit duidelijk maken door een eenvoudig voorbeeld.



- 1 : Knooppunt 0 (standaard).
2 : Knooppunt 1
3 : Knooppunt 2
4 : Knooppunt 3

7 Alle objecten

Draairichting kloksgewijs. Deze optie stelt alle objecten in een blendeffect op dezelfde draairichting in.

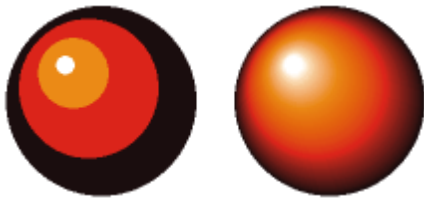
Enkele voorbeelden van blend toepassingen



Striping, de bovenste afbeelding heeft als instelling "Gelijke afstanden centra" en de onderste "Gelijke tussenruimte".



De bovenste tekst heeft een verlooptint en van de onderste tekst heeft elke letter een andere kleur.



Links ziet u de originele objecten en rechts dezelfde objecten maar nu met een blendeffect.



Een combinatie van blend en andere effecten.



Logo-ontwerp met blendeffecten.



Blendeffect op lijnen.

Hoe maak ik een Neon effect met het blendeffect

NEON

Type een tekst met een vet lettertype, hier is een "Verdana" van 20mm hoog gebruikt met letters die 150% verbreedt zijn .

NEON

Geef deze "Geen vulling" en een lijnstijl van 6 mm breed. Geef de lijnstijl de volgende kleur:
CMYK : 0-100-100-100

NEON

Selecteer "Bewerken, Klonen, Op origineel". Klonen is niet perse noodzakelijk maar wel heel erg handig als later de rest veranderd moet worden. Maak de lijnstijl 2 mm breed en geef deze de volgende kleur:
CMYK : 0-100-100-0

NEON

Selecteer "Bewerken, Dupliceren op origineel". Maak de lijnstijl 1 mm breed en geef deze de volgende kleur:
CMYK : 0-0-0-0

NEON

Teken een zwart rechthoek met afgeronde hoeken achter de tekst.

NEON

Selecteer de tekstobjecten en pas een blendeffect toe.



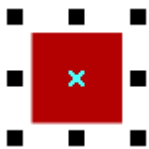
Heeft u klonen gebruikt, dan hoeft u alleen de "Besturingstekst" aan te passen om het hele effect zichzelf te laten herberekenen.

Klonen

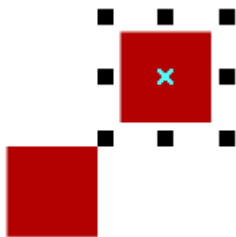
Een kloon is een kopie van een object waarvan de eigenschappen van de kopie gekoppeld zijn aan het origineel. Elke eigenschap die men van de kloon wijzigt wordt losgekoppeld van het origineel.

Dit principe laat zich het beste uitleggen door een eenvoudig voorbeeld.

Teken een rechthoek.



Selecteer de opdracht "Bewerken, Klonen, Verschoven"



Vervolgens kopiëren we de kloon nog enkele malen. Wanneer een kloon wordt gekopieerd zijn deze automatisch gekoppeld aan het origineel van de eerste kloon.



Veranderen we nu de kleur van het origineel dan wordt dit ook op alle klonen toegepast.



Nu veranderen we de kleur van een van de klonen en koppelen daarmee de eigenschap "Kleur" los.



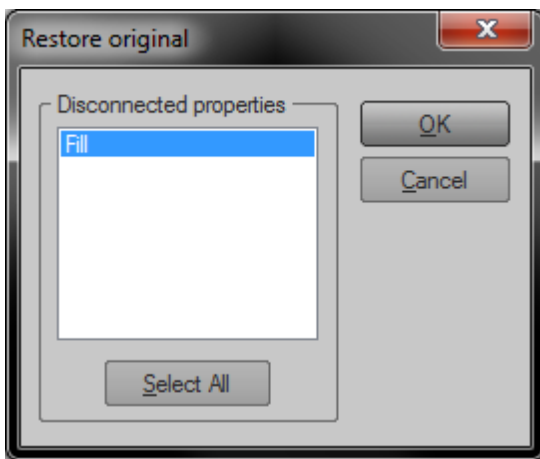
Veranderen we nu de kleur van het origineel, wordt van alle klonen behalve diegene waarvan de kleur is losgekoppeld de kleur weer aangepast.



Alleen de kleur is losgekoppeld, veranderen we nu de vorm van het origineel wordt dus de vorm van alle klonen aangepast.



Wil men de kleur van het object met de losgekoppelde kleur toch weer aan het origineel gekoppeld hebben kan dit door uit het contextmenu de optie "Origineel herstellen" te kiezen. Dit opent de volgende dialoog.



In deze dialoog ziet u in een lijst (1) welke eigenschappen losgekoppeld zijn van een object. Selecteer de eigenschappen die u weer wilt koppelen aan het origineel (in dit geval de kleur) en druk op "OK".



Wanneer men nu weer een vorm en kleurwijziging toepast op het origineel worden deze op alle klonen ook uitgevoerd.



Het origineel is een rechthoek, wanneer men deze omzet naar curven worden ook de klonen omgezet naar curven. Elke sleepgereedschap bewerking die men dan op het origineel uitvoert wordt ook op de klonen toegepast



Klonen en tekst

Klonen van tekst hebben een extra eigenschap. Wanneer men de tekst van het origineel wijzigt wordt ook de tekst van de kloon gewijzigd.

**Klonen en effecten**

Men kan een effect niet klonen maar men kan wel een effect op een kloon toepassen.



De kloon in het effect reageert dan nog op de wijzigingen van het origineel.



Striping

Met behulp van deze functionaliteit kunt u vectoren, effecten, bitmaps en combinaties daarvan opdelen in verschillende stukken. U kunt zelfs meerdere "Stripings" over elkaar heen zetten om eigen effecten te creëren. Aangezien de "Striping" een effect is, worden de originele objecten niet aangetast. U kunt te allen tijde de "Striping" weer verwijderen.

Het hieronder getoonde voorbeelden laten de mogelijkheid zien om meerdere "Stripings" over meerdere objecten te kunnen plaatsen.

STRIPING

Origineel

STRIPING

Met horizontale "Striping"

STRIPING

Met horizontale en verticale "Striping"

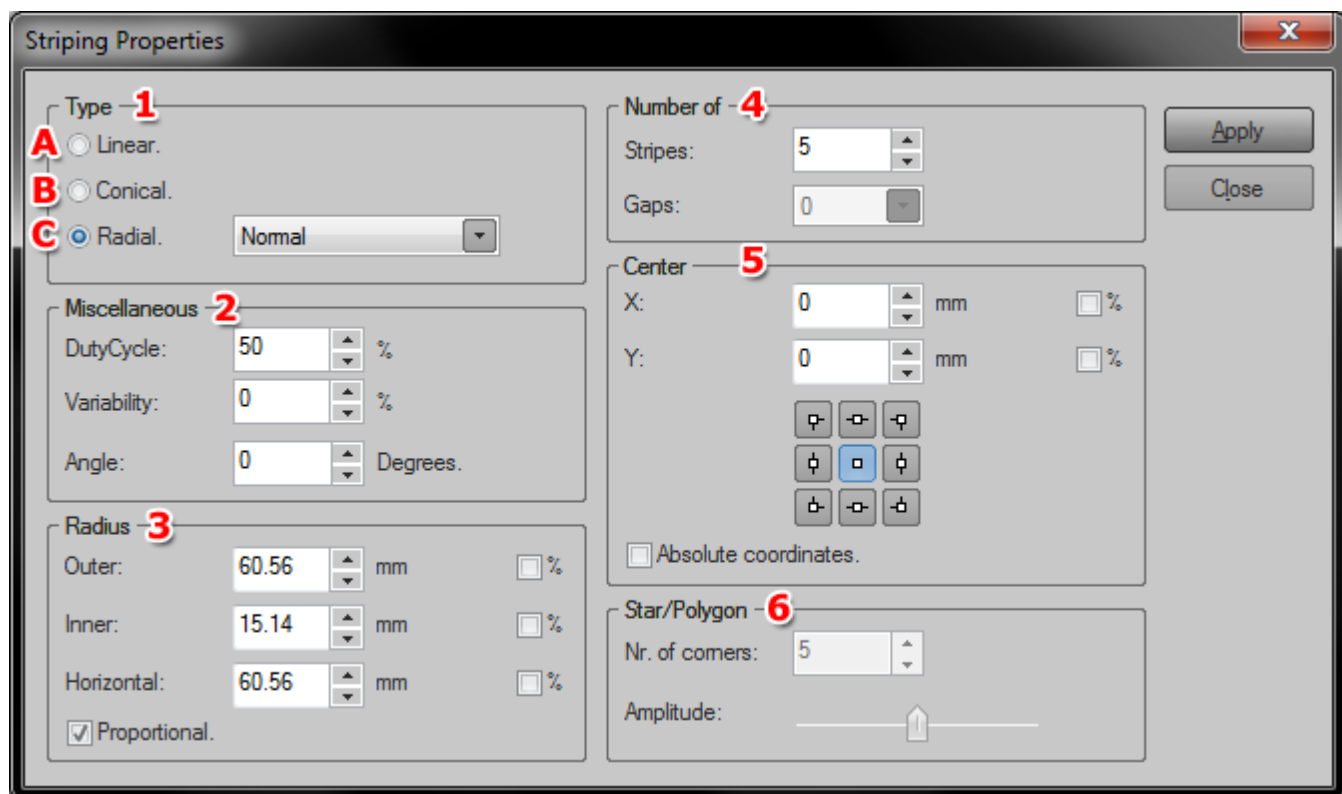
STRIPING

Met horizontale, verticale en radiale "Striping"

Striping toepassen

Selecteer het object (of de objecten) waar u een "Striping" op wil toepassen. Selecteer vervolgens het menu "Effecten, Striping, een van de submenus".

De laatst gebruikte "Striping" wordt toegepast op de geselecteerde objecten. Om deze "Striping" aan te passen selecteert u de optie "Eigenschappen" uit het contextmenu. U kunt de "Striping" ook rechtstreeks op het scherm bewerken door middel van de controlepunten, maar via de dialoog heeft u meer opties en een betere controle.



Onder "Type" (1) vindt u de drie hoofdgroepen van de "Striping". Bij het selecteren van één van de hoofdgroepen worden elke keer andere opties actief in de dialoog.



Originele object, de extra zwarte outline is om de begrenzing aan te geven.

A Lineair

2 Overigen

DutyCycle

Deze optie bepaalt de verhouding tussen de strepen en de witruimte.



DutyCycle : 50%



DutyCycle : 25%



DutyCycle : 75%

Variabiliteit

Deze optie bepaalt de verhouding tussen de breedte van de begin- en eindstreep.



Variabiliteit : 0%



Variabiliteit : 100%

Hoek

Met deze optie kunt u de hoek instellen.



Hoek : 0 graden



Hoek : 45 graden

4 Aantal
Strepen

Het aantal strepen dat gebruikt moet worden.



Strepen : 4



Strepen : 8

Tussenruimten

Met deze optie kunt u opgeven of de "Striping" een tussenruimte moet toevoegen of verwijderen. Op deze manier heeft u een grotere controle over hoe de "Striping" een object vult.



Tussenruimte : 0, evenveel strepen als tussenruimten



Tussenruimte : -1, één tussenruimte minder



Tussenruimte : +1, één tussenruimte meer

B Conisch

2 Overigen

Zie "Lineair" voor meer informatie.

Enkele voorbeelden:



DutyCycle : 50, Variabiliteit : 0%, Hoek : 0 graden



DutyCycle : 50, Variabiliteit : 50%, Hoek : 15 graden

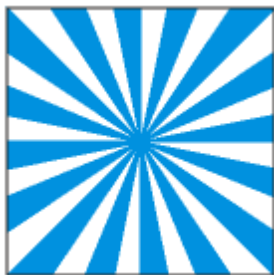


DutyCycle : 75, Variabiliteit : 0%, Hoek : 0 graden

4 Aantal

Zie "Lineair" voor meer informatie.

Met een conische "Striping" kunt u hier alleen het "Aantal" veranderen.



Strepen : 16

5 Centrum

Hier heeft u meerdere opties om het centrum van de "Striping" te beïnvloeden. In onderstaand voorbeeld is het centrum op x : -50% en y : +50% geplaatst. U kunt hier percentages van de selectie-breedte en hoogte, numerieke waarden, absolute of relatieve (t.o.v. de selectie) coördinaten gebruiken.



C Radiaal

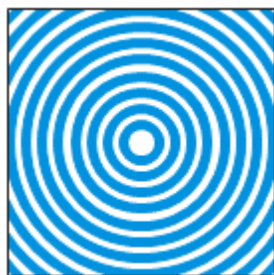
Deze optie kan weer onderverdeeld worden in "Normaal", "Veelhoek" en "Ster".

2 Overigen

Zie "Lineair" voor meer informatie.

3 Straal

Hier kunt u de (verticale) buiten- en binnenstraal opgeven, alsmede de horizontale straal. De verhouding tussen de buitenstraal en horizontale straal bepaalt de verhouding verticaal: horizontaal.



Buiten : 100%, Binnen : 5%, Horizontaal : 100%



Buiten : 100%, Binnen : 5%, Horizontaal : 200%



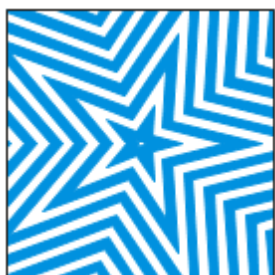
Buiten : 200%, Binnen : 5%, Horizontaal : 100%

6 Ster/Veelhoek

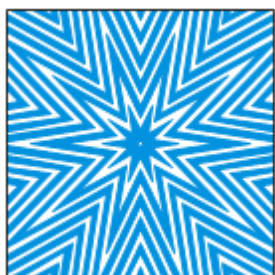
Wanneer u een "Ster" of "Veelhoek" heeft geselecteerd, wordt deze optiereeks actief.

Aantal hoeken

Stelt het aantal hoekpunten in.



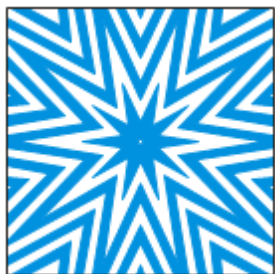
Aantal hoeken : 5



Aantal hoeken : 10

Amplitude

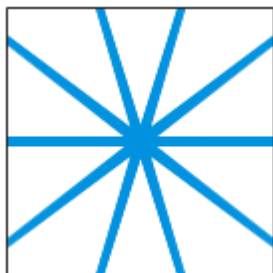
Deze instelling beïnvloedt de binnenvorm van de "Ster" of "Veelhoek".



Amplitude : 50%



Amplitude : 0%



Amplitude : 100%

Aangezien de "Striping" zo veelzijdig is en op praktisch alle objecten toepasbaar is, is deze functie tevens een sterke ontwerpfunctie en zeker niet beperkt tot alleen snij opdrachten.

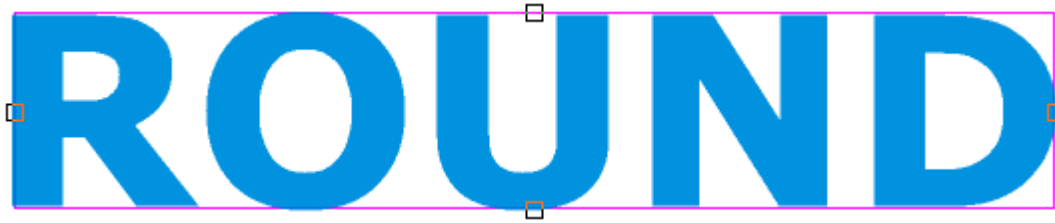


Afronden

Hoeken van vectorvormen kunnen afgerond worden zonder dat het origineel wordt aangetast. Ook wanneer een rechte lijn op een curve aansluit wordt deze afgerond. Selecteer een object waar u de hoeken van wilt afronden.



Selecteer vervolgens uit het menu "Effecten" de optie "Afronden".



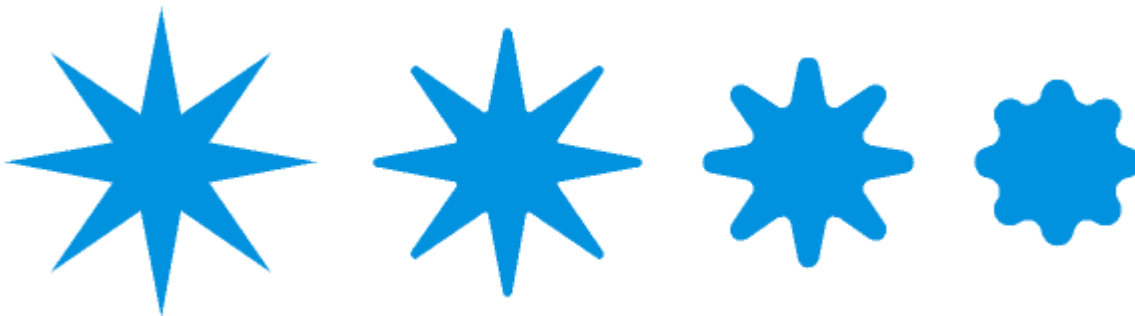
De cursor verandert in het sleepgereedschap en rond het object verschijnen de besturingspunten voor het afronden. De laatst gebruikte afronding word automatisch toegepast. U kunt ook via een dialoog de afronding aanpassen, tevens heeft u in deze dialoog de keuze tussen ronde hoeken of de zogenaamde "bevel" hoeken.



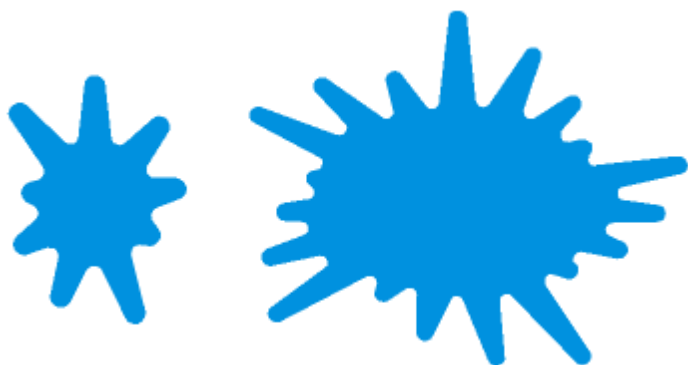
Door de afronding sterk te overdrijven kunt u zelfs compleet nieuwe vormen creëren.



Het afronden is toepasbaar op elk vectorobject, dus ook met standaard objecten zoals de "Ster" kunt u nieuwe vormen creëren.



Aangezien het afrondeffect, zoals alle effecten, niet de originele objecten aantast, kunt u via CTRL+CLICK of via de objectmanager het origineel aanpassen.



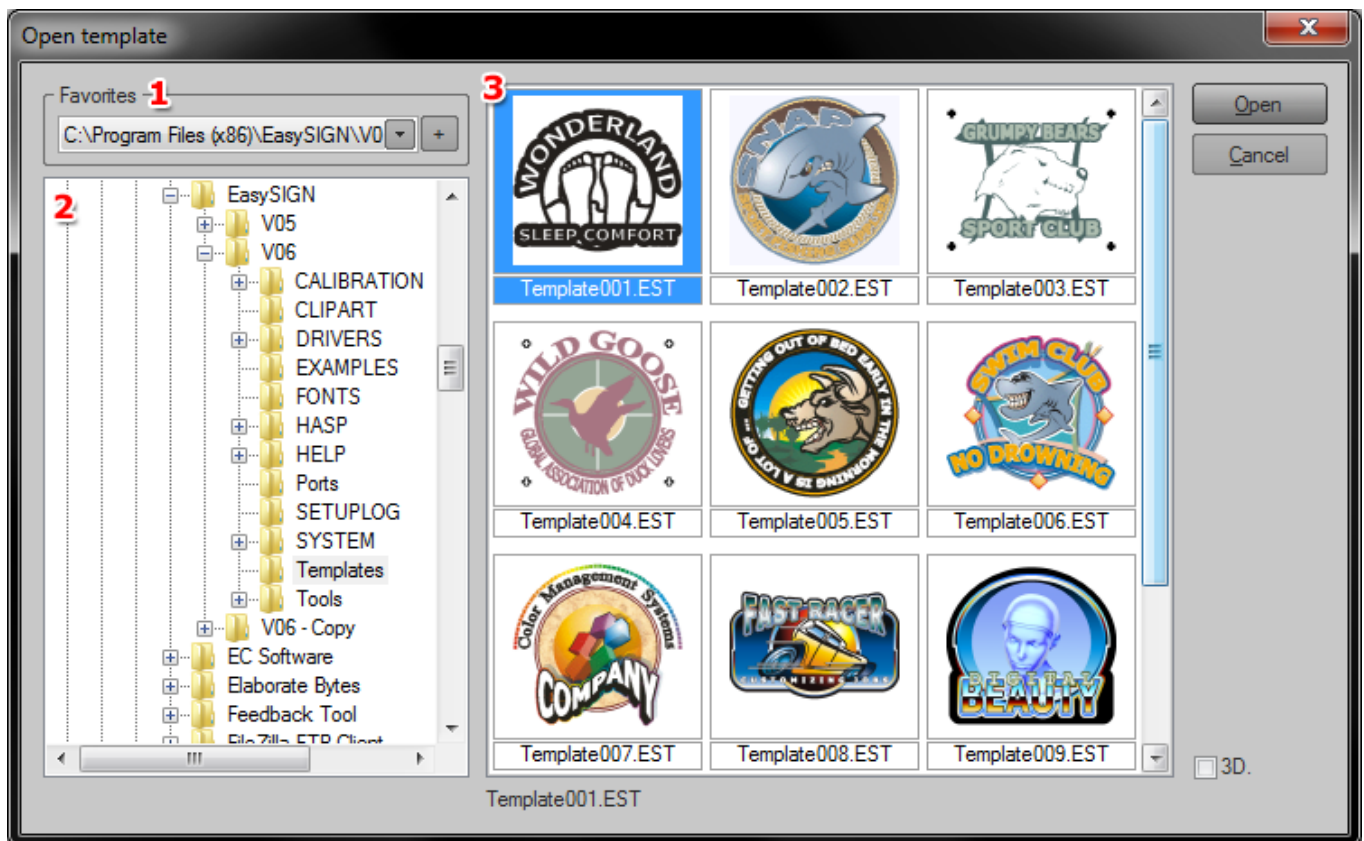
Sjablonen

Sjablonen Wizard

Met de Sjablonen Wizard kunt u eenvoudig een van de vele meegeleverde sjablonen of een eigen gemaakt sjabloon aanpassen. U kunt zowel teksten als objecten in een sjabloon vervangen door eenvoudigweg een tekst in te voeren of een clipart bestand te selecteren. U kunt ook via de sjablonen Wizard het pagina formaat aanpassen, het ontwerp vermenigvuldigen of een vooraf gedefinieerd formaat toepassen.

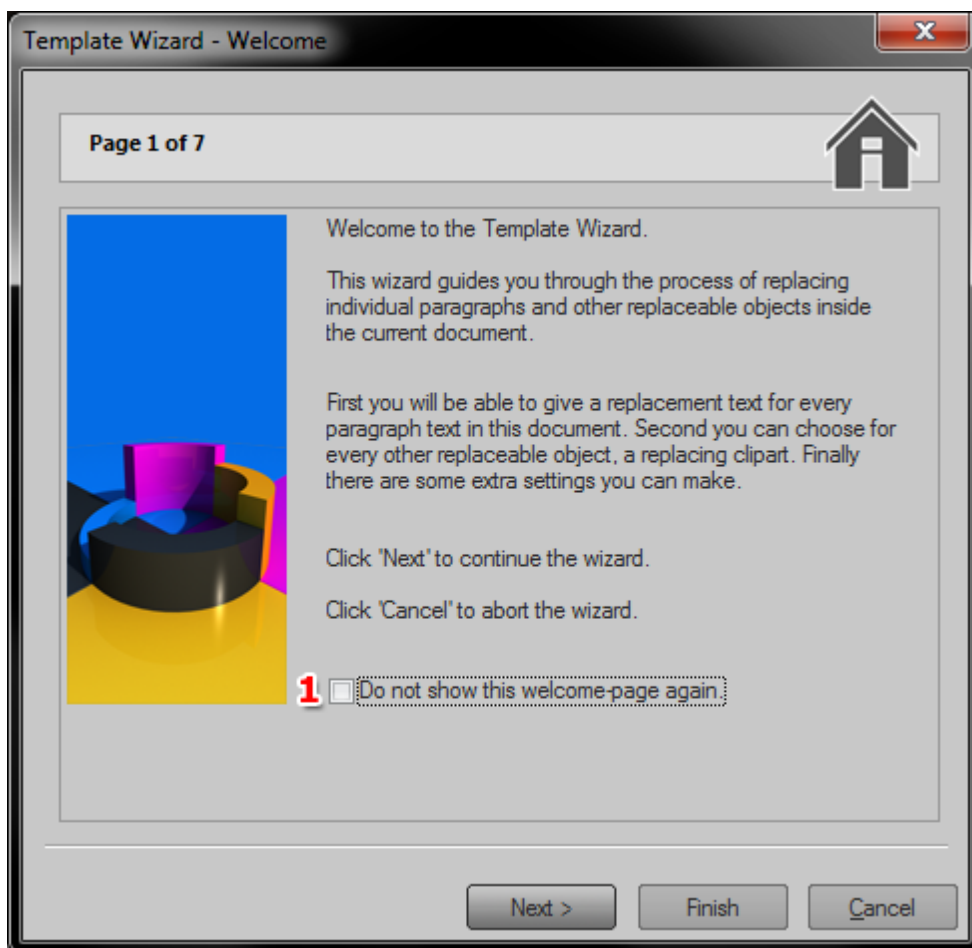


Selecteer de opdracht "Bestand, Nieuw van sjabloon", dit opent een dialoog die u previews van sjabloon bestanden laat zien.



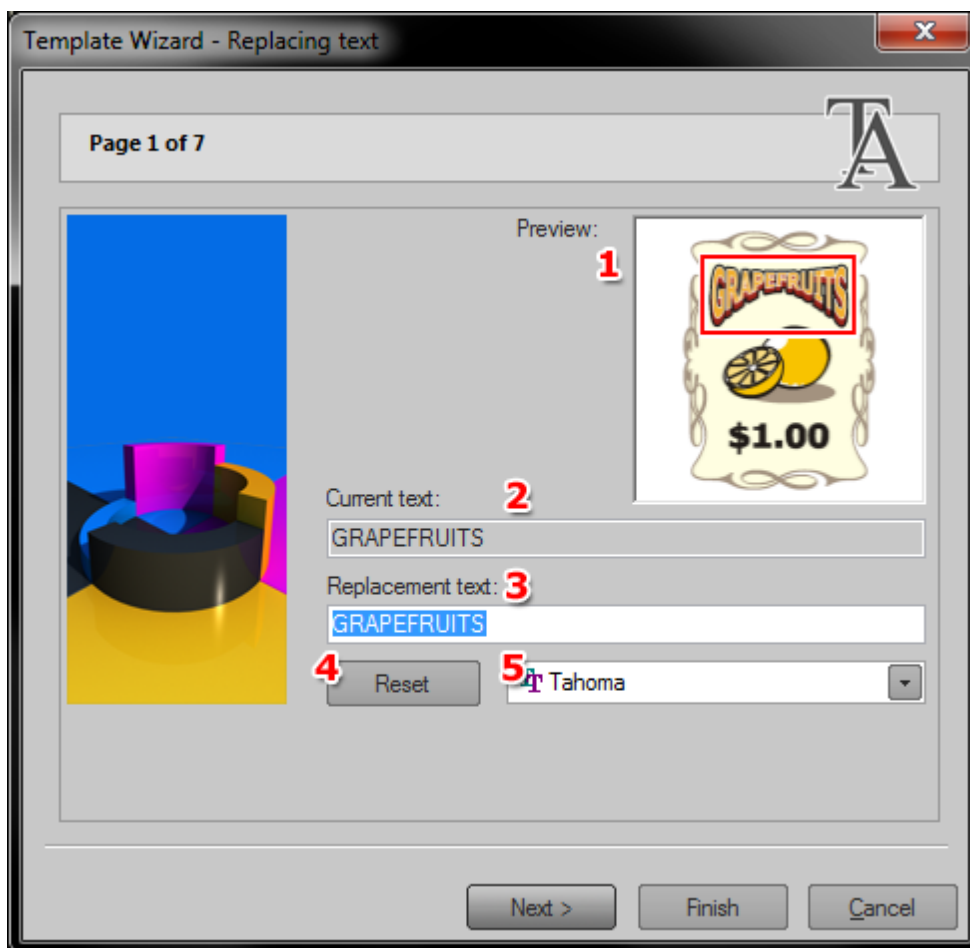
- 1 Favorieten, door op de "+" te klikken wordt de huidige folder aan de lijst toegevoegd. De volgende keer wanneer u de dialoog opent kunt u direct naar een folder gaan door deze uit de lijst met favorieten te selecteren.
- 2 Hier kunt u door de folders van uw computer bladeren.
- 3 Hier worden de voorbeelden van de templates in de geselecteerde folder getoond.

Kies uit deze dialoog het gewenste sjabloon en druk op "OK".



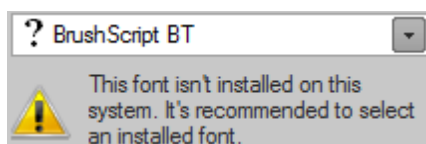
De eerst keer dat u een sjabloon opent krijgt u een welkomspagina te zien. Wilt u deze voortaan niet meer zien dan kunt u het veld bij (1) activeren. Het aantal pagina's dat u in de Wizard te zien krijgt is afhankelijk van het aantal objecten dat in het sjabloon vervangbaar zijn en van de keuzes die u op een pagina maakt.

Voor elk tekst object in het sjabloon die de eigenschap "vervangbaar" heeft wordt een pagina getoond waarin u deze tekst en het lettertype kunt vervangen (of ongewijzigd laten).

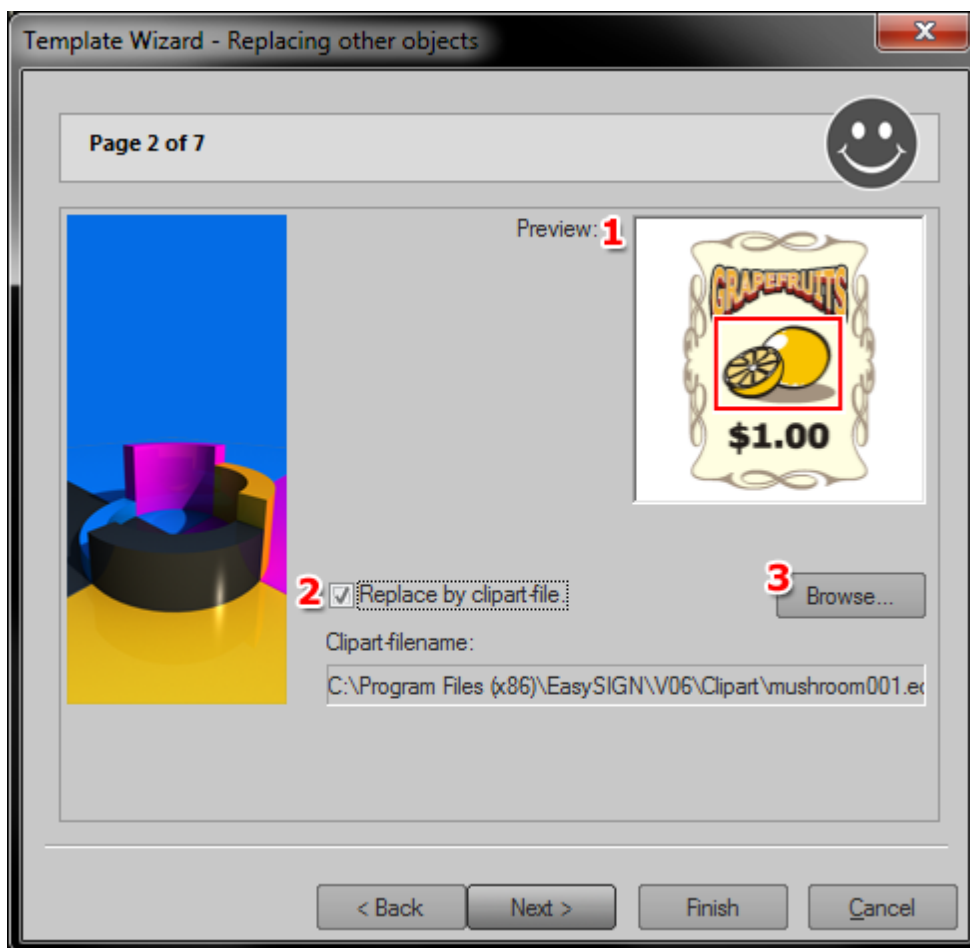


- 1 Laat in een preview zien waar de tekst zich in de sjabloon bevind.
- 2 De tekst uit het origineel.
- 3 Hier kunt u de tekst veranderen.
- 4 Hiermee herstelt u de tekst naar de beginwaarde.
- 5 Hier kunt u een andere lettertype kiezen.

Wanneer een lettertype zich niet op uw systeem bevindt zal er in de combobox een vraagteken voor het lettertype verschijnen en er wordt geadviseerd hier een bestaand lettertype voor te kiezen.

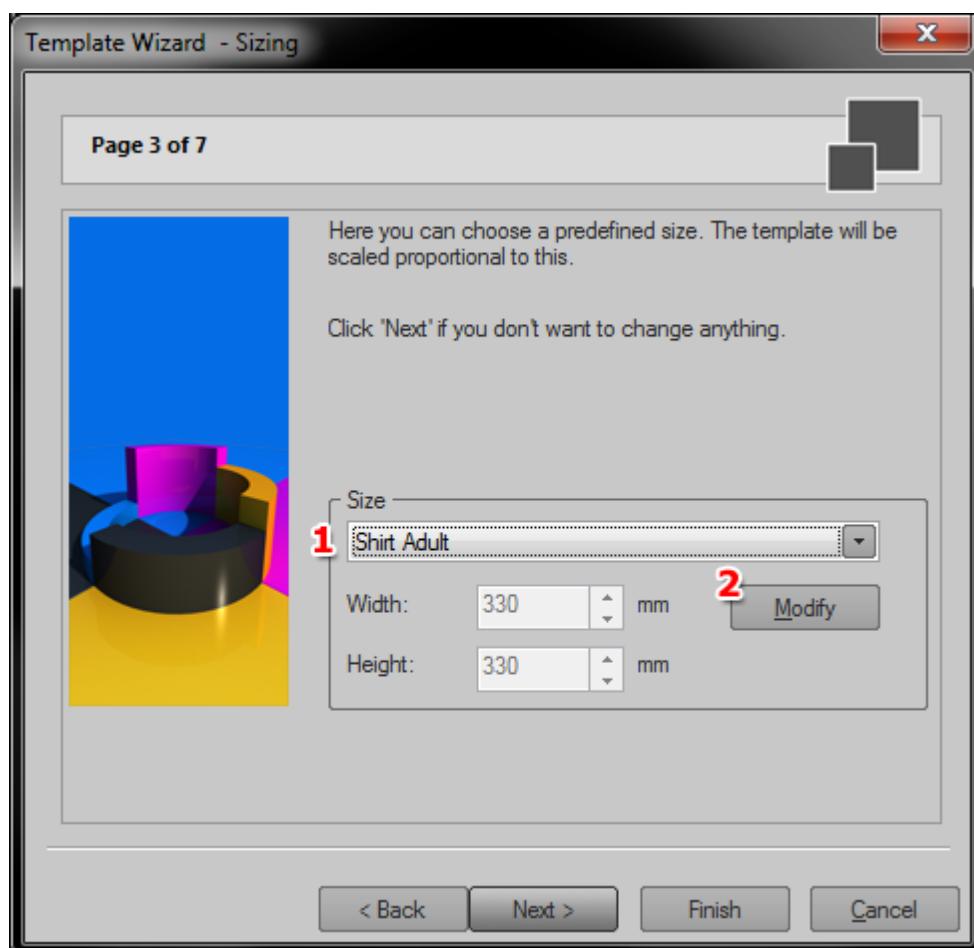


Wanneer u alle tekstobjecten in het sjabloon verwerkt heeft krijgt u een pagina met de eventueel vervangbare clipart te zien. Deze pagina wordt alleen getoond wanneer het sjabloon vervangbare clipart bevat.

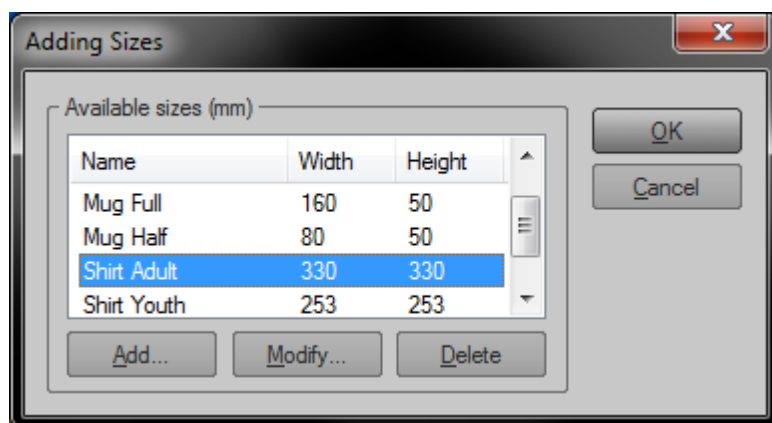


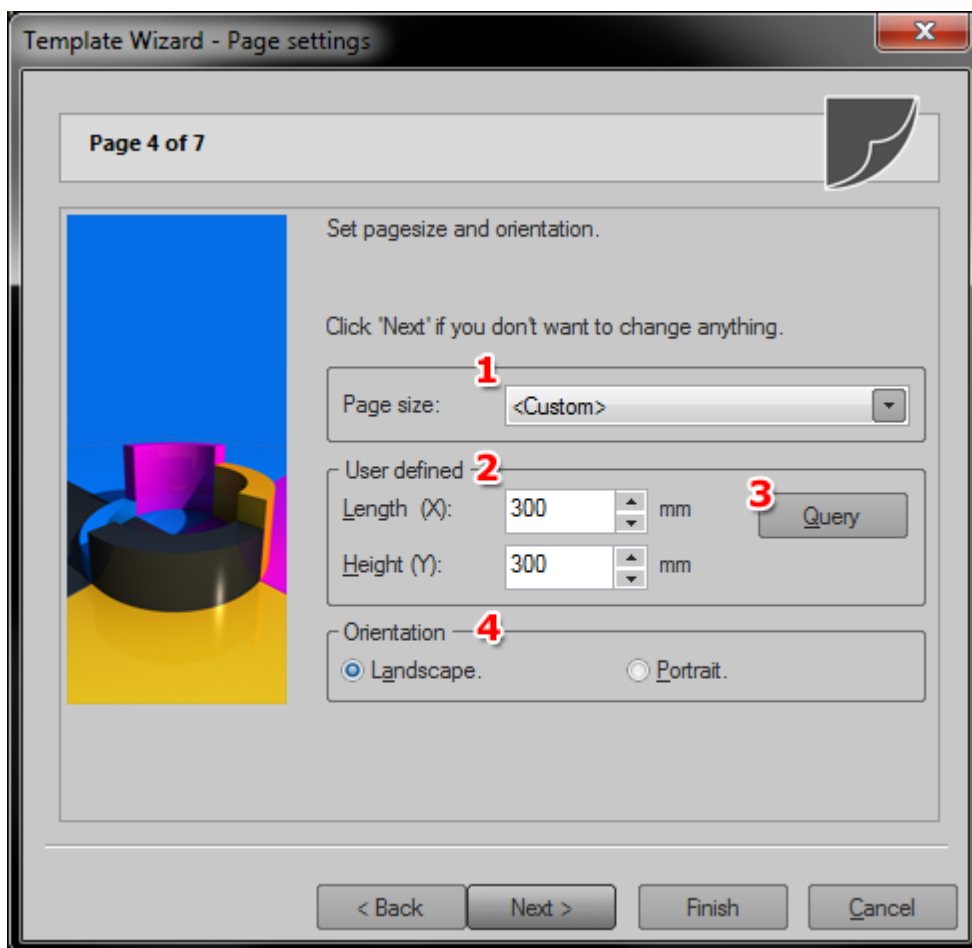
- 1 Laat in een preview zien waar de clipart zich in de sjabloon bevind.
- 2 Hier kunt u selecteren of u de clipart wilt vervangen.
- 3 Opent een dialoog waar u met behulp van previews het gewenste clipart bestand kunt selecteren.

Indien u geen ander clipart bestand selecteert wordt het bestand uit het sjabloon gebruikt.



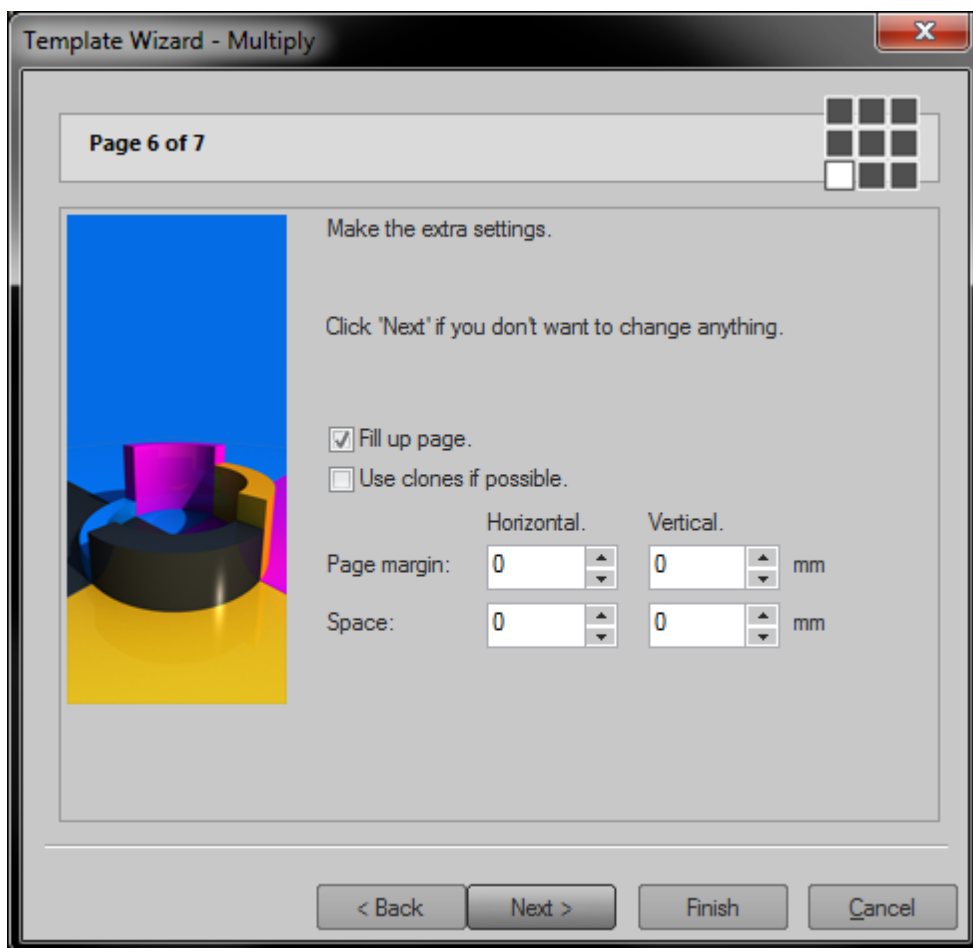
- 1 Hier kunt u een vooraf gedefinieerde maat selecteren.
- 2 Hier opent u een dialoog om vooraf gedefinieerde maten in te voeren.





- 1 Hier kunt u een vooraf gedefinieerde paginagrootte selecteren.
- 2 Hier kunt u een eigen paginagrootte definiëren.
- 3 Hiermee kunt u de paginagrootte opvragen van uw uitvoerapparaten.
- 4 Hier kunt u de oriëntatie van de pagina opgeven.

Wanneer u op bovenstaande pagina niets wijzigt worden de paginagrootte uit het sjabloon bestand gebruikt.



Op deze pagina kunt u het sjabloon vermenigvuldigen door zelf een aantal op te geven of door de inhoud van de sjabloon automatisch de pagina te laten opvullen door het aantal wat op de geselecteerd paginagrootte past. U kunt hier ook de marge van de pagina en ruimte tussen de kopieën opgeven.

Wanneer u op bovenstaande pagina niets wijzigt wordt alleen het sjabloon bestand gebruikt.

Zelf sjablonen maken

Zelf sjablonen maken is heel eenvoudig. Elke tekst die u nieuw invoert in uw werkblad is automatisch te vervangen door de Sjablonen Wizard. U kunt de vervangbaar optie van tekst uitschakelen door via het menu "Ordenen, Sjablonen" deze optie uit te schakelen. Wanneer u andere objecten vervangbaar wilt maken selecteer u het object en vervolgens "Ordenen, Sjablonen, Maak vervangbaar".

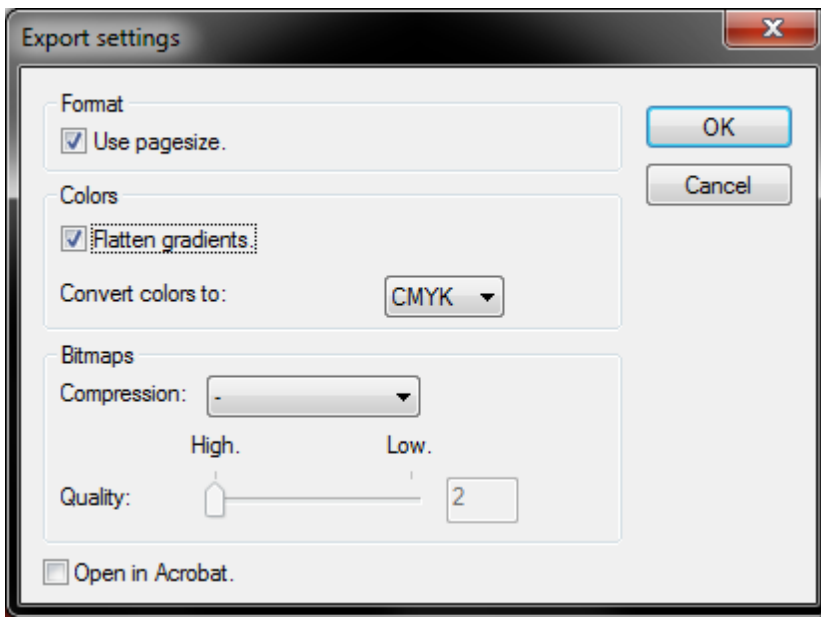
Sla nu het bestand op als een sjabloon bestand. Voor elk object en tekst met de eigenschap "Vervangbaar" wordt er in de Sjablonen Wizard een pagina getoond die de vervanging van objecten en tekst afhandeld.

Import en Export speciaal

Adobe™ PDF export

U kunt elk werkblad uit EasySIGN exporteren naar een PDF bestand (Portable Document Format). U dient er wel rekening mee te houden dat alleen objecten die op de pagina staan worden geëxporteerd. PDF kan namelijk geen objecten buiten een pagina formaat weergeven.

Selecteer de opdracht "Bestand, Exporteren". Selecteer in de export dialoog bij "Bestandstypen" de optie "PDF (Portable Document Format) (*.PDF)" en het PDF bestand wat u wilt exporteren. Wanneer u op de knop "Exporteren" klikt verschijnt de volgende dialoog.



1 Verlooptinten

Gebruik vectoren beneden ... stappen.

PDF heeft een eigen compacte manier van verlooptinten weergeven. Deze verlooptinten zijn een stuk kleiner dan vector verlopen maar ze zijn echter niet altijd identiek aan de verlooptint in het werkblad. Indien u de exacte verlooptint in het PDF bestand wilt gebruiken vul dan bij het aantal stappen een aantal in wat hoger ligt dan het aantal stappen wat uw verlooptinten in het werkblad hebben. Bij standaard gebruik is 300 stappen voldoende.

Converteer verlooptinten naar...

PDF kent alleen RGB of CMYK verlooptinten. Eventueel gebruikte HSB verlooptinten moeten dus geconverteerd worden naar een aan PDF bekende kleurruimte, meestal is CMYK de beste en meest nauwkeurige methode.

2 Bitmaps

Compressie

U hebt de keuze tussen "Geen" of "JPG" compressie. Wanneer u het PDF bestand wilt gebruiken als werktekening naar een servicebureau kunt u het beste "Geen" selecteren. Het bestand wordt dan vele malen groter maar de bitmaps in uw werkblad komen bij het servicebureau exact hetzelfde over als in uw werkblad, bij compressie kunnen er gegevens verloren gaan.

Kwaliteit

Hier kunt u de mate van compressie bepalen.

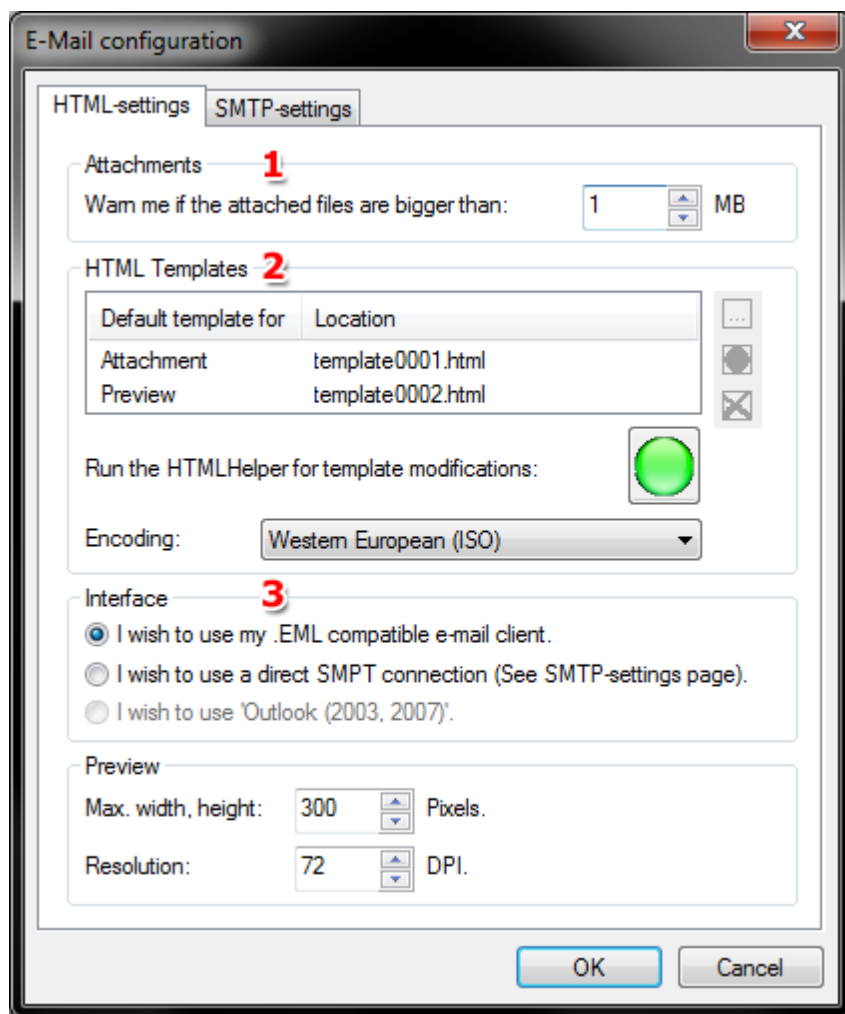
E-mail

E-mail instellingen

Met het e-mail systeem van EasySIGN kunt u snel en gemakkelijk een actief werkblad als bijlage in een e-mail verzenden of een schermafbeelding van het werkblad ter goedkeuring naar uw klant sturen.

Voor dat u van deze functionaliteit gebruik kunt maken moet u enkele instellingen maken. Selecteer het menu "Bestand, Verzenden naar, E-mail instellingen".

Tabblad HTML-instellingen



1 Hier kunt u instellen wanneer de software u moet waarschuwen indien bijlagen te groot zijn. Houd er rekening mee dat de meeste providers een limiet aan de grootte van een e-mail stellen en dat tevens uw klanten liever geen e-mail van enkele MB's groot wensen te ontvangen.

2 HTML

Bijlage:

Hier kunt u selecteren of, en welk sjabloon u wilt gebruiken wanneer u het werkblad als bijlage in een e-mail verstuurt.

Voorbeeld:

Hier kunt u het sjabloon selecteren dat u wilt gebruiken wanneer u het werkblad als preview in een e-mail verstuurt.

Codering:

Hier selecteert u de landcode van het gebied waarin u woont. Deze selectie dient overeen te komen met de instelling in het HTML sjabloon dat u gebruikt. Zie de standaard instellingen en de meegeleverde HTML sjablonen als voorbeeld.

3 Interface

EML compatible:

Hiermee wordt de e-mail geopend in uw .EML compatible toepassing. Op de meeste computers is dit Outlook Express™. Het voordeel van deze optie is dat u voordat de e-mail verzonden wordt de inhoud nog op elke gewenste manier kunt aanpassen. U kunt de instellingen op het tabblad "SMTP-instellingen" negeren, deze instellingen dient u te maken in uw .EML compatible toepassing.

Directe SMTP:

Hiermee wordt de e-mail geopend in de werkomgeving van EasySIGN. U kunt voor het verzenden nog een ander sjabloon selecteren. Indien u deze optie selecteert dient u de instellingen op het tabblad "SMTP-instellingen" in te vullen.

4 Voorbeeld:

Geef hier de maximale breedte in pixels en de resolutie op van het werkblad voorbeeld.

Tabblad SMTP-instellingen

Alleen uit te voeren wanneer u onder het tabblad "HTML-instellingen" voor de optie "directe SMTP verbinding" hebt gekozen.

U hoeft deze instellingen alleen te wijzigen indien u niet over een .EML (Outlook Express) compatible cliënt beschikt, of deze niet wilt gebruiken. We raden u aan om bij problemen contact op te nemen met uw Internet provider. Die kan u voorzien van de benodigde gegevens.

Gebruikt u onze software in een bedrijfsnetwerk met een Exchange Server, neem dan contact op met uw netwerkbeheerder.

1 Afzender

Naam:

Vul hier de naam in die wordt weergegeven in het veld : "Van" van een e-mail, meestal zal dit uw bedrijfsnaam zijn.

E-mail adres:

Vul hier uw e-mail adres in.

Aanmeld methode:

De manier van aanmelden bij uw provider.
Kies een van de volgende methoden:

NONE: Indien uw provider anoniem aanmelden ondersteunt. Dit zal echter bijna nooit voorkomen.

CRAM MD5: Deze methode heeft u nodig indien u aan wilt melden bij een LDAP server.

AUTH LOGIN: Deze methode zal in de meeste gevallen voldoen. Uw gebruikersnaam en wachtwoord worden gecodeerd verstuurd.

PLAIN LOGIN: Zelfde als AUTH LOGIN, alleen worden nu uw gebruikersnaam en wachtwoord ongecodeerd als tekst verstuurd. Deze optie is niet aan te raden.

Account:

Voer hier uw user-account in. Dit kunt u vinden in de brief van uw e-mail provider. Kunt u het nergens meer vinden, neem dan contact op met uw provider.

Wachtwoord:

Voer hier uw wachtwoord in. Ook dit kunt u vinden in de brief van uw e-mail provider. Kunt u het nergens meer vinden, of heeft u het inmiddels veranderd, neem dan contact op met uw provider.

2 Server**Host name/adres:**

Voer hier de naam van uw smtp server in. Meestal is dat 'smtp.domain.com' waarin u domain vervangt door de naam van uw provider. Ook dit gegeven kunt u vinden op de brief van uw e-mail provider. Werkt u in een bedrijfsnetwerk, dan kunt u hier ook het IP-adres of de WINS naam van de server invullen.

Port number:

Voer hier de poort in die de smtp server gebruikt voor het ontvangen van e-mail berichten. Meestal is dit 25. Neem bij problemen contact op met uw provider.

3 Adres boek**WAB:**

Selecteer deze optie wanneer u het Windows™ adresboek wilt gebruiken.

Outlook™ contact personen:

Selecteer deze optie wanneer u de contactpersonen uit Outlook™ wilt gebruiken.

4 Verbinding:

Vink deze optie aan wanneer u wilt dat het programma zich automatisch aanmeldt bij uw e-mail provider indien er nog geen verbinding openstaat.

E-mail HTML-sjablonen

Het e-mail systeem van EasySIGN maakt gebruik van HTML-sjablonen. Door middel van een HTML-sjabloon kunt u alle gewenste bedrijfsinformatie opnemen in de presentatie van een ontwerp naar uw klant toe.

Bij de installatie van EasySIGN worden enkele voorbeeld-HTML-sjablonen in de subfolder "\\HtmlTemplates\\" van de programma directory geïnstalleerd. Deze sjablonen bevatten zogenaamde "neptekst" en een voorbeeld-logo. Afbeeldingen zoals het voorbeeld-logo of een achtergrond zijn geplaatst in de subfolder "\\HtmlTemplates\\images\\". U dient een sjabloon eerst aan te passen voor dat u het gaat gebruiken, uw klant zou anders vreemd opkijken van de neptekst die in de voorbeelden worden gebruikt. U kunt wel een test uitvoeren door een bestaand sjabloon naar uzelf te sturen via e-mail.

Aanpassen/Maken van een HTML-sjabloon

In het aanpassen of maken van een HTML-sjabloon bent u volkomen vrij. Het minimale dat een HTML-sjabloon dient te bevatten is de (exacte) tekst:

```
<<|InsertWorksheetImageHere|>>
```

Deze tekst wordt gebruikt om aan te geven waar het programma in het HTML-sjabloon het werkblad-voorbeeld (afbeelding) dient te plaatsen.

Verder is er nog een "plaatsbepaler" die u kunt gebruiken om voor het versturen van een e-mail extra niet standaard tekst toe te voegen. Deze tekst komt altijd op een vaste plek in de e-mail terecht en wordt in het HTML-sjabloon aangeduid door de onderstaande (exacte) tekst:

```
<<|InsertAdditionalBodyHere|>>
```

Waar u op moet letten

Waar u op moet letten, om eventuele problemen te vermijden, is het correcte gebruik van HTML-syntax. Het gebruik van een professionele HTML-editor zoals bijvoorbeeld "Dreamweaver™" is aan te raden. Mochten er zich bij het converteren van een HTML-sjabloon naar een e-mail problemen voordoen, controleer dan de HTML-syntax. Een incorrecte HTML-syntax is praktisch het enige wat eventueel een probleem kan veroorzaken.

Aangezien u het HTML-sjabloon voor een e-mail maar éénmaal hoeft aan te maken kunt u ook, wanneer u zelf niet met HTML-overweg kunt, een extern bureau inschakelen om dit voor u uit te voeren.

Indien geen van de bovenstaande opties tot uw mogelijkheden behoort kunt u het HTML-sjabloon "basic.htm" gebruiken. Dit sjabloon bevat alleen een plaats bepaler voor de voorbeeldafbeelding van uw werkblad en een plaatsbepaler voor extra tekst. Deze extra tekst kunt u in de mail dialoog van EasySIGN bij elke nieuwe e-mail opnieuw naar wens invullen.

Ik gebruik al andere e-mail sjablonen, wat nu?

Indien u al bedrijfssjablonen gebruikt in bijvoorbeeld Outlook™ (niet te verwarren met het gratis Outlook Express™) kunt u toch eenvoudig een voorbeeld van uw werkblad opnemen in deze sjablonen. Selecteer hiervoor op het werkblad het onderdeel (of het hele werkblad) welke u als afbeelding wilt meenemen in uw sjabloon. Selecteer vervolgens de menu-opdracht "Bewerken, Kopiëren speciaal, Als bitmap naar klembord". Zoals de naam van dit menu al zegt, wordt uw werkblad als bitmap naar het klembord gekopieerd zodat u de afbeelding vervolgens in uw e-mail kunt plakken. Beschikbaarheid van dit menu item is afhankelijk van de licentie van EasySIGN.

E-mail in gebruik nemen

Volg de volgende stappen bij het in gebruik nemen van het e-mail systeem in EasySIGN.

Stap 1

Maak de benodigde instellingen, dit hoeft u maar éénmaal te doen. Zie het hoofdstuk "E-mail instellingen".

Stap 2

Maak een bedrijfsconform HTML sjabloon, dit hoeft u maar éénmaal te doen. Zie het hoofdstuk "E-mail HTML sjablonen".

Stap 3

Het actieve werkblad als bijlage versturen

Deze optie heeft alleen nut wanneer u het werkblad verstuurt naar iemand die ook EasySIGN in zijn/haar bezit heeft. Een klant aan wie u een ontwerp wil presenteren heeft niets aan een EasySIGN bestand als bijlage in een e-mail. Gebruik voor een presentatie naar een klant de tweede methode.

Selecteer het menu "Bestand, Verzenden naar, E-mail adres (als bijlage)".

Bij een .EML compatible e-mail cliënt

Uw .EML compatibele cliënt wordt geopend met daarin het huidige werkblad als bijlage. Indien u deze optie heeft geselecteerd, wordt er voor de body van de e-mail een sjabloon gebruikt.

Bij een directe SMTP verbinding

Er wordt een dialoog in EasySIGN geopend met daarin de mogelijkheid e-mail instellingen zoals "Aan", "CC" en "BCC" in te vullen. Hier kunt u alsnog een sjabloon voor de body van de e-mail selecteren.

Zie "SMTP dialoog" voor werkwijze.

Indien u geen sjabloon gebruikt bij deze methode heeft het geen zin het veld "Extra tekst" in te vullen aangezien dit alleen bij een sjabloon wordt gebruikt.

Het actieve werkblad (of onderdeel hiervan) als voorbeeld naar uw klant sturen

Gebruik deze optie als u een afbeelding van het werkblad ter goedkeuring/impressie naar uw klant wilt sturen. Iedereen met een e-mail cliënt die HTML e-mails kan ontvangen (bijna elke moderne e-mail cliënt) kan de afbeelding bekijken.



Selecteer het menu "Bestand, Verzenden naar, E-mail adres (voorbeeld in sjabloon)".

Bij een .EML compatible e-mail client

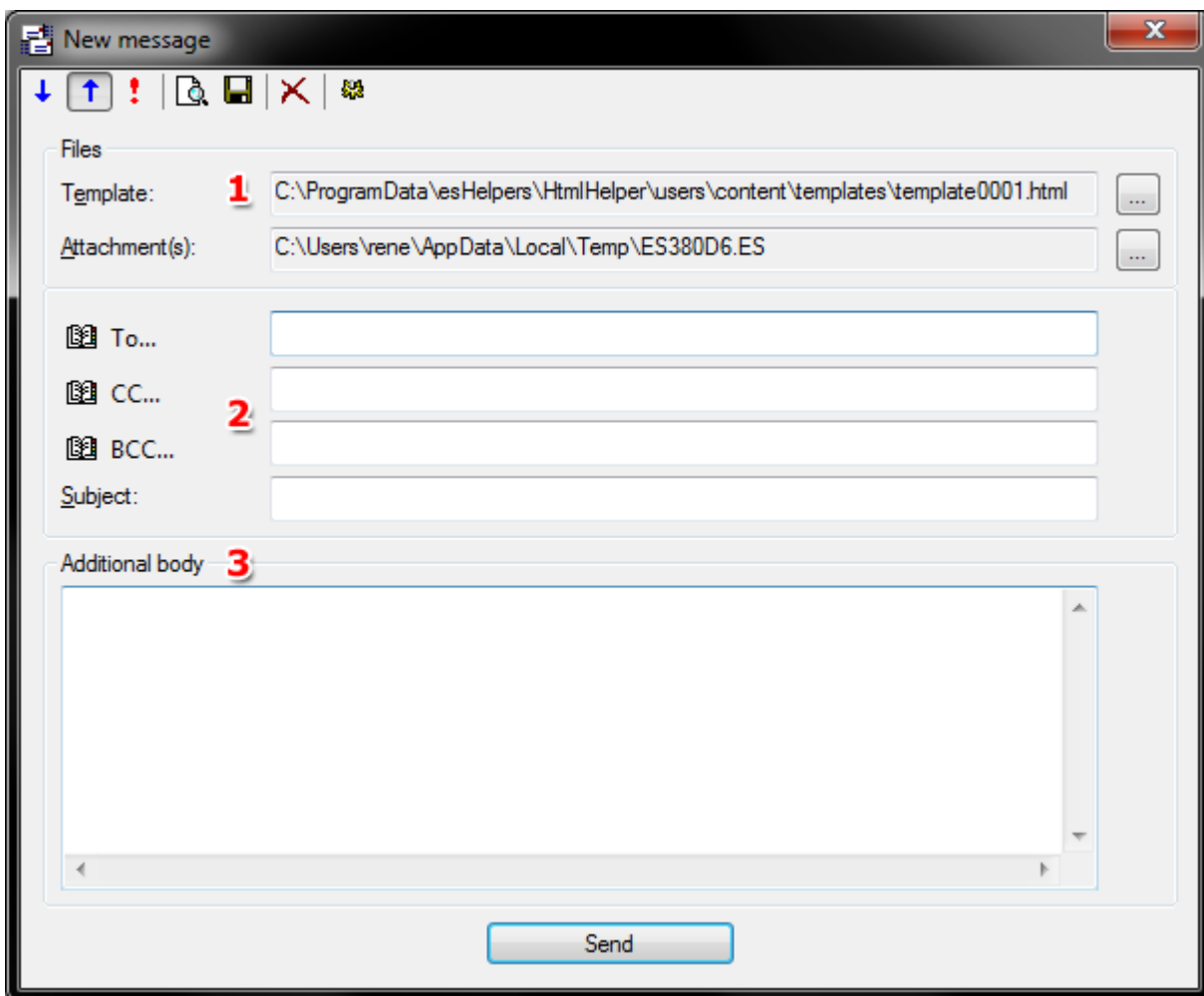
Uw .EML compatibele cliënt wordt geopend met daarin een afbeelding van het huidige werkblad ingevoegd op de locatie van de plaatsbepaler voor afbeeldingen (<<|InsertWorksheetImageHere|>>).

Bij een directe SMTP verbinding

Er wordt een dialoog in EasySIGN geopend met daarin de mogelijkheid e-mail instellingen zoals "Aan", "CC" en "BCC" in te vullen. Hier kunt u alsnog een sjabloon voor de body van de e-mail selecteren. In de definitieve e-mail zal de plaatsbepaler voor afbeeldingen (<<|InsertWorksheetImageHere|>>) zijn vervangen door een afbeelding van het actieve werkblad. Zie "SMTP dialoog" voor werkwijze.

SMTP dialoog

Hieronder ziet u de SMTP dialoog plus de afzonderlijke onderdelen afgebeeld.



- E-mail prioriteit "Laag".
- E-mail prioriteit "Normaal".
- E-mail prioriteit "Hoog".
- Opent een voorbeeld van de e-mail in de Internet Explorer™.
- Slaat de e-mail op harde schijf op als een .EML bestand.
- Maakt het veld "Bijlage(n)" leeg.
- Opent de instellingen dialoog.

1 Sjabloon:

Hier kunt u het gewenste sjabloon selecteren.

2 Bijlage(n):

Hier kunt u eventuele bijlage(n) selecteren.

3 Gegevens:

Hier kunt u standaard e-mail gegevens invullen, klikken op de knoppen "Aan", "CC", "BCC" opent een adresboek.

4 Extra tekst:

Dit veld invullen heeft alleen nut als u in een HTML sjabloon de plaatsbepaler <<|InsertAdditionalBodyHere|>> gebruikt. De tekst uit dit veld wordt dan ingevoegd op de locatie waar deze plaatsbepaler staat.

Transparantie

Transparantie vectoren en bitmaps

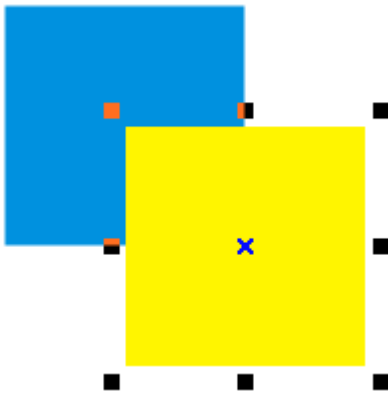
EasySIGN beschikt over enkele zeer geavanceerde en nauwkeurige methoden om transparantie toe te passen en te beheren. Transparantie is toe te passen op elk object op het werkblad (inclusief groepen, effecten en de lijnstijl van objecten). Er zijn verschillende vormen van transparantie toepasbaar.

- 1 Uniforme transparantie
- 2 Transparant verloop
- 3 Transparant patroon
- 4 Bitmap transparantie met alpha kanalen (alleen bitmaps)

1 : Uniforme transparantie

Deze vorm van transparantie is op elk object toe te passen, de werkwijze is als volgt.

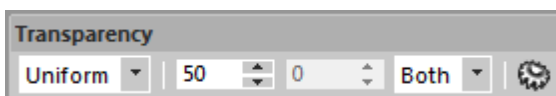
Selecteer het object (of objecten) waar u een transparantie op toe wilt passen.



Selecteer vervolgens het gereedschap voor transparantie uit de gereedschapsbalk.



Er opent dan een zwevende dialoog waarin u de transparantie kunt beheren.



Standaard staat de transparantie op "Geen", wijzig dit in "Uniform".



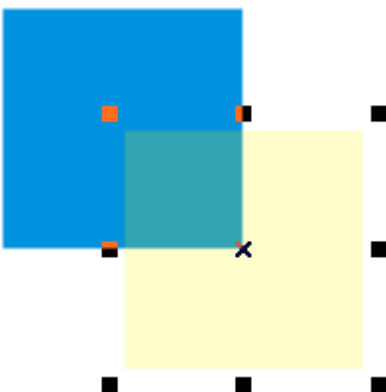
Op het werkblad is de transparantie van het object de standaardwaarde van 50%. Veranderd u nu de waarde naar 20% wordt het object minder transparant. U verandert de waarde door het getal "20" in te voeren en vervolgens op de "Enter" toets te drukken.



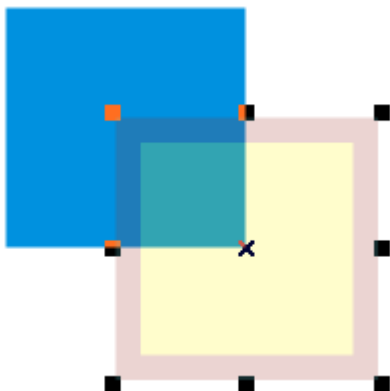
Veranderd u de waarde naar 80% is het object al bijna niet meer zichtbaar en 100% is compleet transparant.



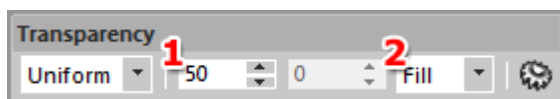
Selecteer nu even het selectiegereedschap uit de gereedschapsbalk (of druk op "ESC").. De transparantie dialoog is nu verdwenen en het object is weer geselecteerd.



Geef nu het transparante object een lijnstijl in een andere kleur.



Zoals u kunt zien is ook de lijnstijl transparant. We gaan nu de transparante eigenschappen wijzigen. Deze methode is altijd hetzelfde, selecteer een transparant object en vervolgens het gereedschap voor transparantie uit de gereedschapsbalk.



Wijzig de transparantie naar 50% (1).



Selecteer in de combobox (2) "Vulling". Nu is alleen de vulling transparant.



Selecteer in de combobox (2) "Pen". Nu is alleen de lijnstijl transparant.



U kunt de transparantie van een object verwijderen door het object te selecteren, vervolgens het gereedschap voor transparantie en in de eerste combobox de optie "Geen" te selecteren.



Hierboven ziet u links een groep van complexe objecten met rechts daarvan dezelfde groep maar dan transparant.

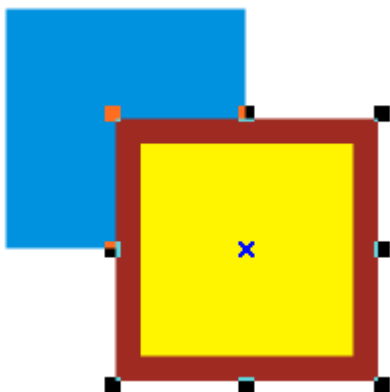


Transparantie kan natuurlijk ook op een bitmap of een combinatie van bitmaps en vectoren toegepast worden.

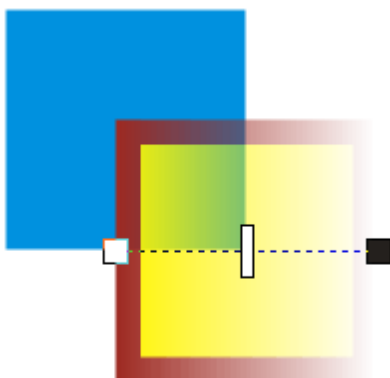
2 : Transparant verloop

De werkwijze om een transparant verloop toe te passen is gelijk aan dat van een uniform verloop toepassen. Een transparant verloop heeft echter nog enkele opties meer.

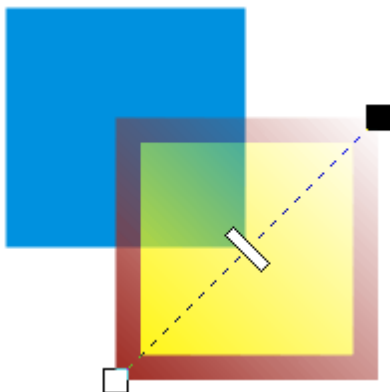
Selecteer het object waar u een transparant verloop aan wilt toekennen.



Selecteer vervolgens het gereedschap voor transparantie uit de gereedschapsbalk en selecteer als optie een van de verlooptinten (Lineair, Radiaal Vierkant of Conisch).



U kunt nu net als bij normale verlooptinten de hendels verslepen om de richting van het verloop aan te geven. Dit kunt u rechtstreeks op het scherm uitvoeren of via de verlooptint dialoog.



In de dialoog voor transparantie heeft u nu de volgende opties.



- 1 Selecteren van verschillende typen transparantie.
- 2 Start transparantie in procenten.
- 3 Eind transparantie in procenten
- 4 Waar de transparantie op toegepast moet worden, Vulling, Lijnstijl of beide.
- 5 Extra opties. In het geval van een transparante vulling wordt de verlooptint dialoog geopend.



Hierboven ziet u links een groep van complexe objecten met rechts daarvan dezelfde groep maar dan met een transparant verloop.



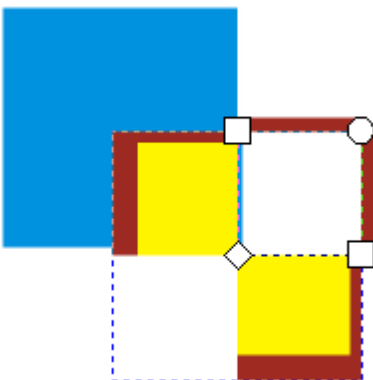
Een transparant verloop kan natuurlijk op een bitmap of een combinatie van bitmaps en vectoren toegepast worden.

3 : Transparant patroon

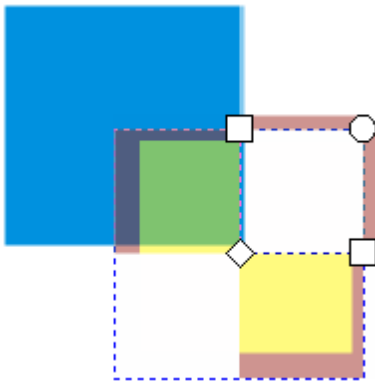
Een transparant patroon is op dezelfde manier toe te passen als een uniforme of verlooptint transparantie.



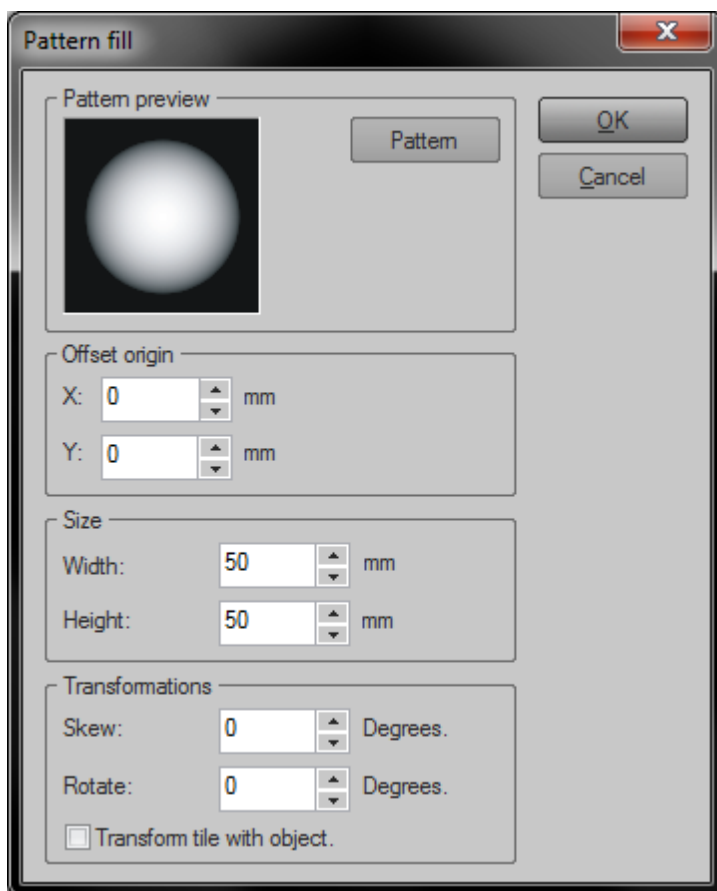
Selecteer bij (1) het type "Patroon".



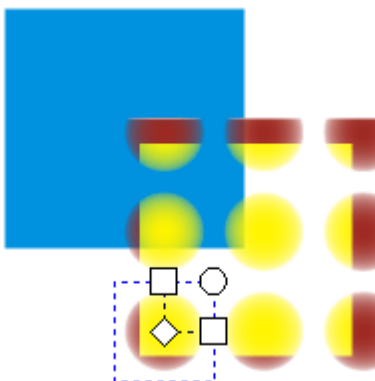
Wanneer de optie "Patroon" wordt geselecteerd, wordt standaard een zwart/wit bitmap als transparantie patroon gebruikt. Wanneer een zwart/wit bitmap wordt gebruikt zijn de opties (2) en (3) in de dialoog beschikbaar. Hiermee kunt u de dekking van de zwarte en witte pixels opgeven. In onderstaande afbeelding is 50% voor de witte pixels ingevuld.



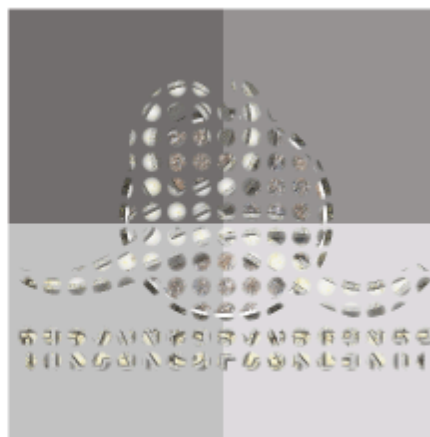
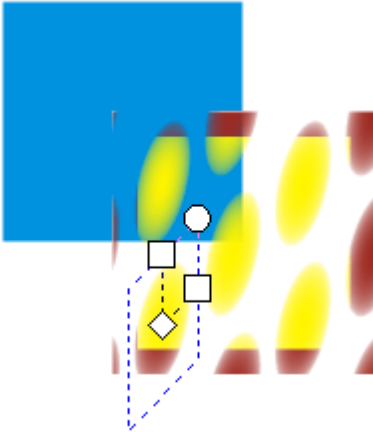
Selecteer nu de knop voor extra opties (5) om de tegelvulling dialoog te openen en een andere transparantie toe te passen.



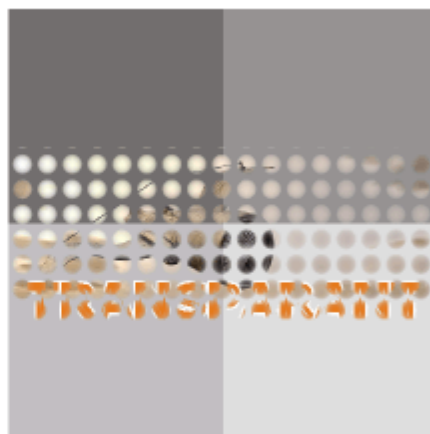
De gekozen bitmap is een grijstintwaarde, de opties (2) en (3) uit de dialoog zijn nu niet meer beschikbaar.



U kunt de eigenschappen rechtstreeks op het scherm aanpassen of via de dialoog voor tegelvullingen.



Hierboven ziet u links een groep van complexe objecten met rechts daarvan dezelfde groep maar dan met een transparant patroon.



Een transparant patroon kan natuurlijk op een bitmap of een combinatie van bitmaps en vectoren toegepast worden.

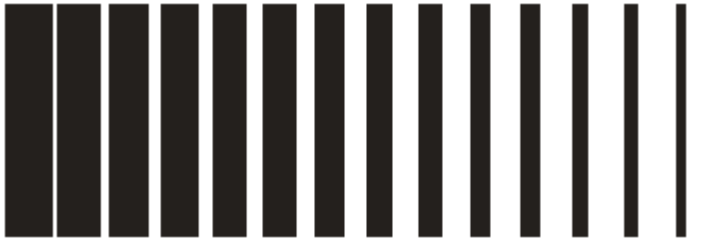
4 : Bitmap transparantie met alpha kanalen

EasySIGN ondersteunt niet alleen het importeren van bitmaps met een alpha kanaal maar u kunt deze alphakanalen ook zelf aanmaken. Een intern alpha kanaal kunt u met elk willekeurig object maken.

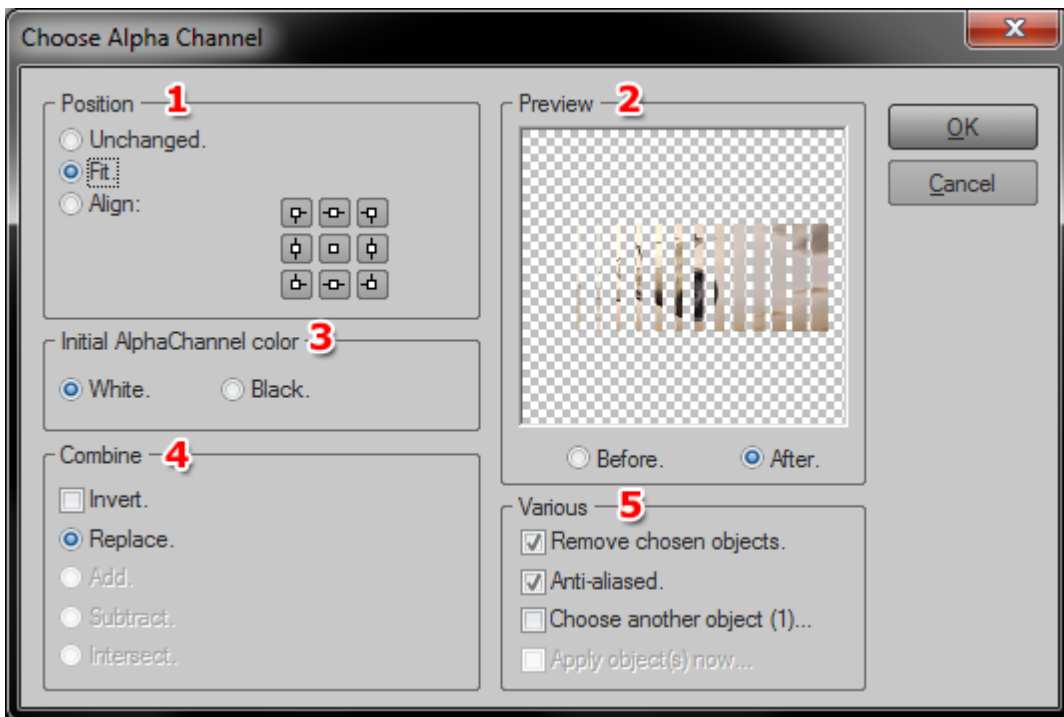
Importeer eerst een bitmap (dit kan een bitmap met of zonder alpha kanaal zijn).



Maak nu een eenvoudige "Blend" tussen twee rechthoeken van verschillende breedte. Deze "Blend" hoeft niet op de bitmap te liggen, maar kan ergens willekeurig op het werkblad gemaakt worden.



Selecteer nu de bitmap en vervolgens het menu "Bitmap, Transparantie, Kies". De muis is nu van vorm veranderd, selecteer hiermee de "Blend".



1 Positie

Ongewijzigd

Deze optie gebruikt u het best wanneer de objecten voor een alpha kanaal al op de correcte locatie op de bitmap zijn geplaatst.

Passend maken

Deze optie past de geselecteerde objecten voor het alpha kanaal aan op de hoogte en breedte van de bitmaps.

Uitlijnen

Deze optie lijnt de geselecteerde objecten voor het alpha kanaal uit aan de hand van de selectie die u maakt in het palet voor uitlijnen.



2 Voorbeeld

Hier krijgt u een voorbeeld te zien van het eindresultaat, u kunt de optie "Voor" en "Na" selecteren.

3 Initiële Alphakanaal kleur

Dit is afhankelijk van de kleur van de geselecteerde objecten voor het alpha kanaal. U heeft hier de keuze tussen Wit en Zwart.

4 Combineren

Inverteren

Eenvoudig gezegd maakt deze optie alle witte objecten zwart en omgekeerd. Deze optie houdt echter ook nog rekening met alle tussenliggende grijswaarden.

Vervangen

Het is mogelijk om onbeperkt objecten aan een alpha kanaal toe te voegen. Selecteert u echter deze optie dan wordt het reeds aanwezige alpha kanaal vervangen door de actieve selectie.

Optellen

Wanneer er al een alpha kanaal aanwezig is wordt de nieuwe selectie bij het huidige alpha kanaal opgeteld.

Aftrekken

Wanneer er al een alpha kanaal aanwezig is wordt de nieuwe selectie van het huidige alpha kanaal afgetrokken.

Intersectie

Wanneer er al een alpha kanaal aanwezig is gaat de nieuwe selectie een intersectie aan met het huidige alpha kanaal.

5 Diversen

Keuze verwijderen

Verwijdert de actieve selectie voor het alpha kanaal van het werkblad.

Ongekarteld (anti-aliased)

Deze optie is zeker aan te bevelen. Indien u deze optie niet gebruikt kan er trapvorming ontstaan in het alpha kanaal. Wanneer u echter objecten gebruikt die enkel bestaan uit horizontale en verticale zijden (zoals een rechthoek) kunt u deze optie de-activeren.

Kies nog een object

Met deze optie aan kunt u meteen na het selecteren van de knop "OK" een ander object selecteren.

Object(en) direct toepassen

Deze optie is alleen beschikbaar wanneer u de optie "Kies nog een object" heeft geselecteerd. Met deze optie wordt eerst de actieve selectie als alpha kanaal toegepast voor dat u een nieuwe selectie kunt maken.

Voor het alpha kanaal in ons voorbeeld hebben wij de volgende instellingen gebruikt.

- 1 Passend maken
- 2 Wit
- 3 Inverteren/Vervangen
- 5 Ongekarteld



Teken nu een ellips, selecteer de bitmap en vervolgens weer het menu "Bitmap, Transparantie, Kies".

Selecteer de volgende opties.

- 1 Passend maken
- 2 Wit

- 3 Inverteren/Optellen
- 5 Ongekarteld



In het menu "Bitmap, Transparantie..." heeft u de volgende opties.

Toon

Hiermee kunt u bepalen of het alpha kanaal wel of niet gebruikt moet worden.

Keer om

Hiermee investeert u de transparantie.

Uitsnede

Deze optie maakt een bitmap waar een alpha kanaal op is toegepast zo klein mogelijk.

Kies

Zie de uitgebreide omschrijving hierboven.

Ontkoppel

Deze optie koppelt het alpha kanaal los van de bitmap.

Deze opties zijn ook via het contextmenu van een bitmap bereikbaar.

Transparantie instellingen

Wanneer u transparantie wilt printen en/of exporteren naar een andere applicatie dient u even te kijken naar de instellingen hiervoor. Selecteer het menu "Bestand, Algemene instellingen", selecteer vervolgens het tabblad "Uitvoer". U ziet daar een groep genaamd "Transparantie/Patroonvulling" met de volgende keuzes.

Uitrekenen als	<i>RGB of CMYK</i> Bepaald of de transparantie in de RGB of CMYK kleurruimte wordt uitgerekend. Voor de meest nauwkeurige berekening selecteert u CMYK.
Resolutie	<i>Aantal DPI</i> De optimale uitvoer is 300 DPI, maar met grotere werkbladen zoals voor bijvoorbeeld groot formaat kleuren printen kan vaak volstaan worden met 72 DPI. Zeker wanneer het eindresultaat op een grotere afstand wordt bekeken zoals een billboard.
Volledige intersectie als bitmap	Wanneer deze optie aanstaat wordt de transparantie optimaal berekend. Indien u deze optie niet gebruikt kunnen er bij complexe werkbladen kleurverschillen optreden bij overlappingsen van transparante objecten.
Ongekarteld	Deze optie geeft de mooiste afbeelding, het resultaat is dan anti-aliased. Gebruikt u deze optie niet dan kan er "trapvorning" ontstaan.

De transparantie in EasySIGN wordt zeer nauwkeurig uitgerekend om ook bij export naar andere formaten nog steeds de hoogste uitvoer kwaliteit te kunnen garanderen. Dit komt echter wel met een prijs. Wanneer een werkblad heel veel transparante objecten bevat kan de berekening langere tijd in beslag nemen. U kunt deze tijd aanzienlijk verkorten door bijvoorbeeld een lagere resolutie in te stellen voor de uitvoer.

Compatibility

Compatibility Setup

Het installeren van "Compatibility" voor elk programma wat ondersteund wordt geschied tijdens de Setup van EasySIGN. Tijdens deze Setup kunt u kiezen voor welk pakket u de "Compatibility" wilt installeren.

Na de installatie

U kunt "Compatibility" starten via "Start, Programma's, Compatibility" of rechtstreeks vanuit EasySIGN via het menu "Bestand, Compatibility".

Omgaan met "Compatibility"

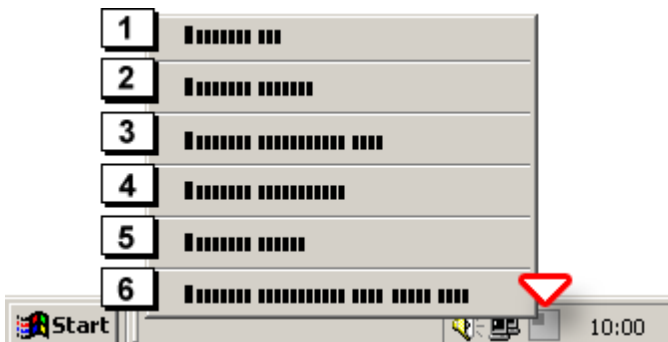
Start "EasySIGN", selecteer via het menu "Bestand, Compatibility", het gewenste programma.

In de systeemplafond van de taakbalk zal een icoon verschijnen wanneer "EasySIGN" en het geselecteerde programma (in dit voorbeeld CorelDRAW™ 8) is gestart. Wordt het gewenste programma niet gestart of er verschijnt een melding dat het programma niet gevonden kan worden, dan start eerst het gewenste programma en vervolgens pas "Compatibility".



Per ondersteunde software van derden verschilt dit icoon van kleur. Het icoon is alleen zichtbaar wanneer het geselecteerde programma is gestart en zichtbaar is.

Wanneer men op dit icoon klikt verschijnt een menu met de volgende onderdelen.



- 1 Annuleren
Sluit het menu.
- 2 Sluiten
Sluit het programma "Compatibility".
- 3 Open of toon EasySIGN.
- 4 Taal selecteren.
- 5 Sign Center (alleen in combinatie met CorelDRAW™) Dit onderdeel wordt later besproken.
- 6 Exporteren
Plaatst het actieve werkblad (of bitmap) direct in EasySIGN.

Uitzondering

Wanneer u het programma Macromedia Freehand™ 10 gebruikt verschijnt er geen icoon in de systeemplafond. Directe export naar EasySIGN geschied door in Freehand het menu "Xtras, EasySIGN, Export" te selecteren.

Per programma kan er eventueel een extra menu item zichtbaar zijn. In Adobe Illustrator™ heeft men bijvoorbeeld de mogelijkheid om alleen de snijdbare objecten in een werkblad naar EasySIGN te exporteren.

Vector software

Indien u "Compatibility" gebruikt met bijvoorbeeld Illustrator™ of CorelDRAW™ wordt een kopie van het actieve

werkbild geoptimaliseerd voor gebruik in EasySIGN en naar EasySIGN geëxporteerd.

Bitmap software

Indien u "Compatibility" gebruikt met bijvoorbeeld Photoshop™ of Corel PhotoPAINT™ wordt een kopie van de actieve bitmap geoptimaliseerd voor gebruik in EasySIGN en naar EasySIGN geëxporteerd.

Instellingen in CorelDRAW™

Wanneer u CorelDRAW heeft geïnstalleerd en nog niet heeft gebruikt dient u eenmaal een willekeurige export naar een Adobe Illustrator (.AI) formaat uit te voeren (Instellingen, locatie op de harde schijf of inhoud van de export is niet belangrijk) voor u de "Compatibility" optimaal kunt gebruiken. Deze handeling is nodig om de exportfilters van CorelDRAW™ te initialiseren.

Algemene beperkingen

Gebruik nooit meer dan een instantie van een pakket. Wanneer u bijvoorbeeld CorelDRAW™ 10 gebruikt zorg er dan voor dat u deze maar één keer open heeft staan.

Beperkingen voor Adobe™ producten

U kunt niet twee versies van hetzelfde product (bijvoorbeeld Adobe Illustrator™ versie 9 en 10 of Photoshop™ versie 6 en 7) tegelijkertijd open hebben staan, er mag maar één van de versies draaien wanneer u "Compatibility" gebruikt. Doet u dit wel kunnen onverwachte fouten in de afhandeling optreden.

Graveren/Frezen ---

Algemeen ---

De EasySIGN graveermodule is een product dat alle zogenaamde 2.5D werkmethodes bevat. Waar het bij het plotten alleen om 2 dimensionale informatie gaat, komt hier bij 2.5D nog een gegeven bij, namelijk de diepte. 2.5D is een erg breed begrip, het kan gaan om frezen, routen, graveren, of zelfs speciale toepassingen. Laten we daarom eerst definiëren wat er precies bedoeld wordt met deze termen.

Graveren

Het uitsnijden van teksten of logos uit materiaal, met het doel deze teksten leesbaar af te beelden. Meestal niet erg diep, en zeker niet door het materiaal heen. Veel graveermaterialen hebben een toplaag van een andere kleur, die weggekrast wordt, waardoor de tweede laag zichtbaar wordt. Denk hierbij aan naambordjes, typeplaatjes en dergelijke.

Frezen

Het door een materiaal heen snijden, met het doel gaten te maken in een materiaal, of juist vormen over te houden. Ook het gedeeltelijk weghalen van een vorm, tot een bepaalde diepte, valt hier onder.

Als we een curve-object of een tekst nemen, bevat deze informatie genoeg om te kunnen plotten. Voor het frezen hebben we extra informatie nodig, in de vorm van een productiestijl. Deze productiestijl kunt u koppelen aan een voorwerp, en hierin zit alle extra informatie die nodig is om te kunnen doen wat u wilt. Als u een vorm wilt graveren, zult u aan moeten geven hoe u deze wilt opvullen, met welk gereedschap, hoe diep, hoe snel etc. Ook voor routen is extra informatie nodig: wilt u aan de binnenkant of aan de buitenkant routen, gereedschap, snelheid. Al deze informatie kunt u opgeven in de productie stijl.

Toekennen van een productiestijl

Een productiestijl kan op twee manieren aan een vorm worden toegekend. Dit kan handmatig gebeuren, maar er is ook een productie stijl Wizard, die u kan ondersteunen bij veel voorkomende taken.

Handmatige productiestijl

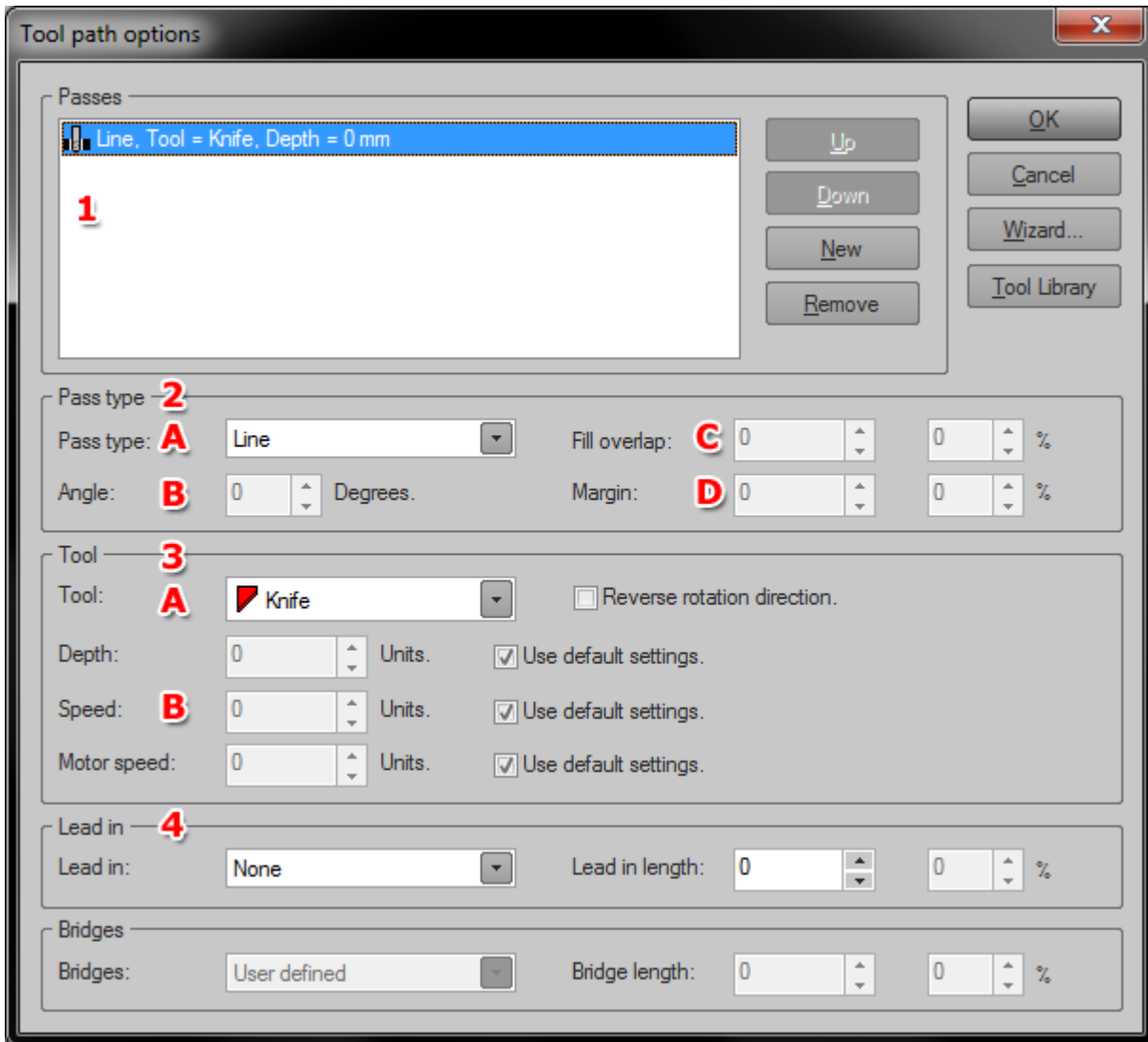
Selecteer een vorm, en klik op het productiestijl-icoon.



De volgende flyout wordt zichtbaar:



Selecteer hieruit de eerste optie (1).



1 productiestijl

Iedere productiestijl bestaat uit een of meer doorgangen. In veel gevallen is één doorgang genoeg, maar als men bijvoorbeeld een dik materiaal wilt frezen, kan het zijn dat dit niet in één keer gedaan kan worden. De verschillende doorgangen worden getoond in (1). Na het aanklikken van een van de doorgangen worden in de dialoog de verschillende gegevens van deze doorgang getoond.

2 Doorgang type

A Doorgang type

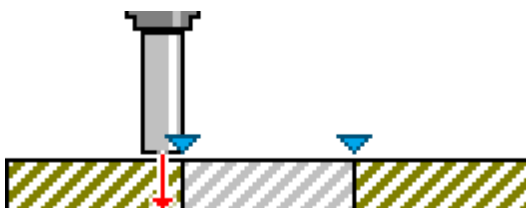
Dit bepaalt het type van de doorgang. Ieder type heeft een specifiek doel, u bepaald hiermee wat er met een vorm gedaan wordt. Deze kan de onderstaande waardes hebben.

Lijn

Een 'lijn' doorgang volgt precies het origineel.

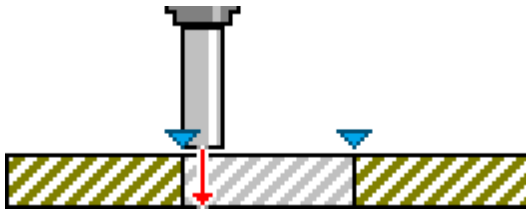
Mannelijk

Deze doorgang loopt aan de buitenkant van een vorm, waardoor de getekende vorm 'over blijft' uit het materiaal.

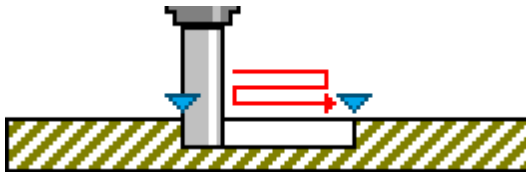


Vrouwelijk

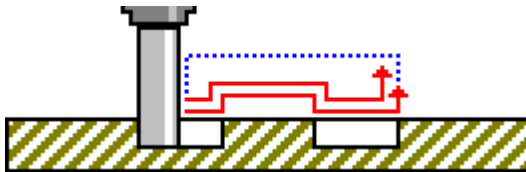
Deze doorgang loopt aan de binnenkant van een vorm, waardoor de vorm verwijderd wordt uit een stuk materiaal.

*'S' Vulling*

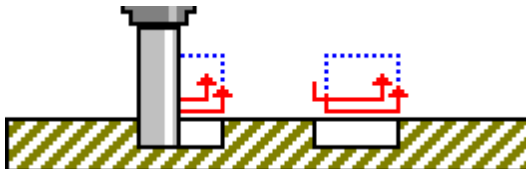
De doorgang haalt de binnenkant van een vorm geheel weg, en loop in een S vorm heen en weer door een vorm. De vorm wordt verwijderd uit het materiaal, maar tot een bepaalde diepte.

*Lijn vulling*

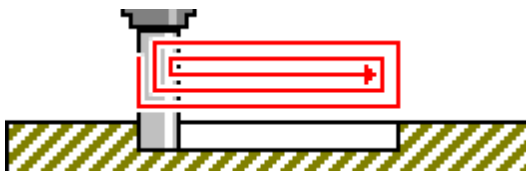
Een vorm wordt gevuld met een reeks rechte lijnen, waarbij er steeds heen en weer gesprongen wordt tussen verschillende vormen. Geschikt voor laser- en andere bewerkingen waarbij verhitting een probleem kan zijn.

*Lijn vulling, gesorteerd*

Als lijnvulling, maar hierbij wordt heen en weer gelopen via de kortst mogelijke weg.

*Eiland vulling*

De gehele binnenkant van een vorm wordt weggehaald, via een pad dat in concentrische cirkels naar binnen toe loopt.



- B **Hoek**
De hoek kan ingesteld worden bij vullingen, en bepaald de richting van de lijnen.
- C **Vulling overlap**
De overlap waarmee opeenvolgende lijnen van een vulling elkaar bedekken.
- D **Randspatie**
De afstand waarmee een vulling van de rand van een vorm wegblijft.

3 Gereedschap

- A *Gereedschap*

Een gereedschap uit de bibliotheek waarmee deze doorgang uitgevoerd wordt.

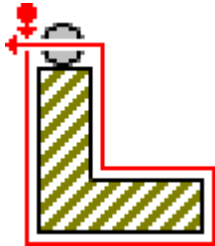
B *Diepte, snelheid en motorsnelheid*

In principe worden deze waardes ingesteld door het kiezen van een instelling tijdens het graveren zelf. In deze dialoog kunnen de instellingen worden overschreven. Gebruik dat als een bepaalde doorgang een andere instelling nodig heeft dan standaard.

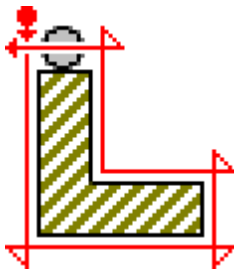
4 Doorlopen

Doorlopen

Als een vorm gefreesd gaat worden is het soms nodig om niet precies op de hoek van een vorm het gereedschap te laten zakken. Dit kan kleine deuken in het eindproduct veroorzaken. 'Doorlopen' voorkomt dit, door het freespad te beginnen op een veilige plaats binnen of buiten de vorm, en daarna met het gereedschap naar het beginpunt te lopen.

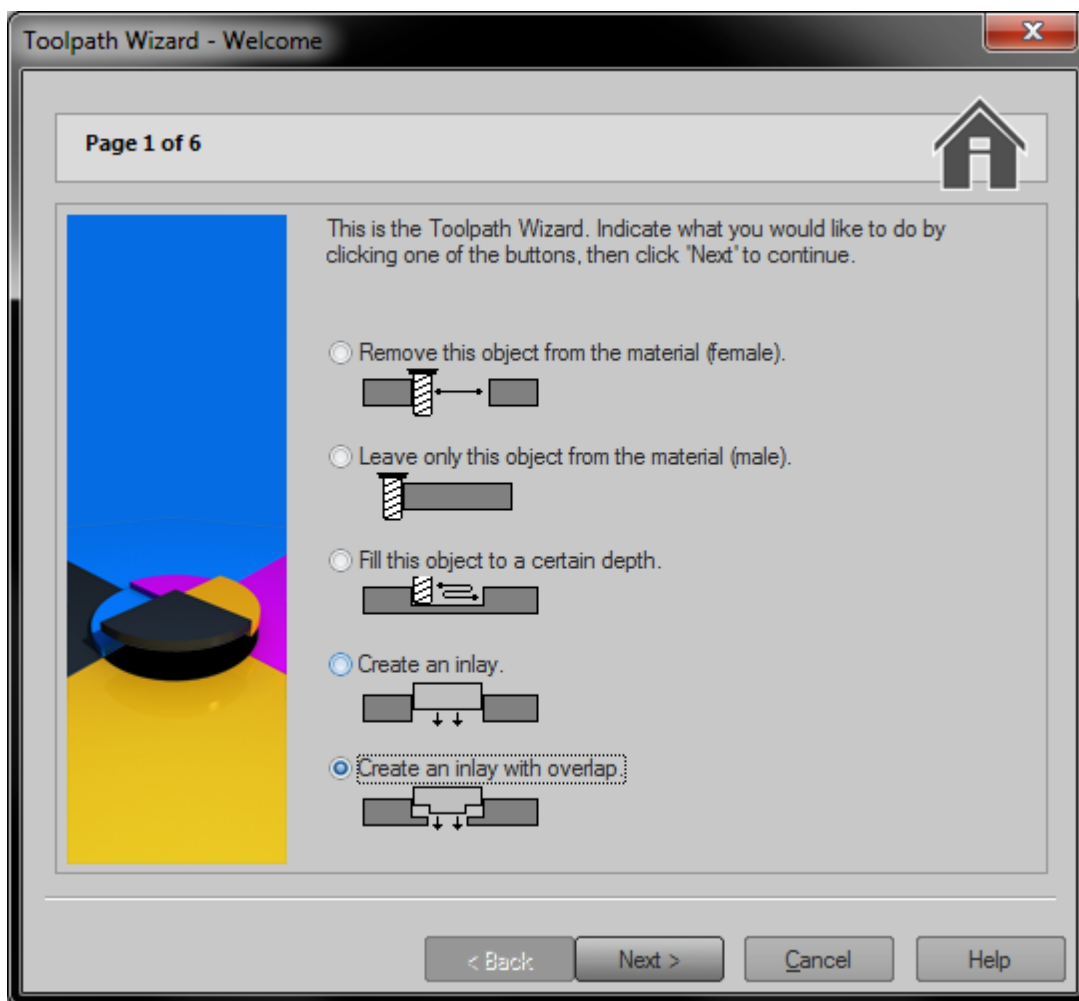


Ook kan dit worden gebruikt bij zachte materialen. Door het doorlopen in te stellen op "waar mogelijk" voorkomt u deuken op de plaatsen waar de frees afremt.



productiestijl via de Wizard

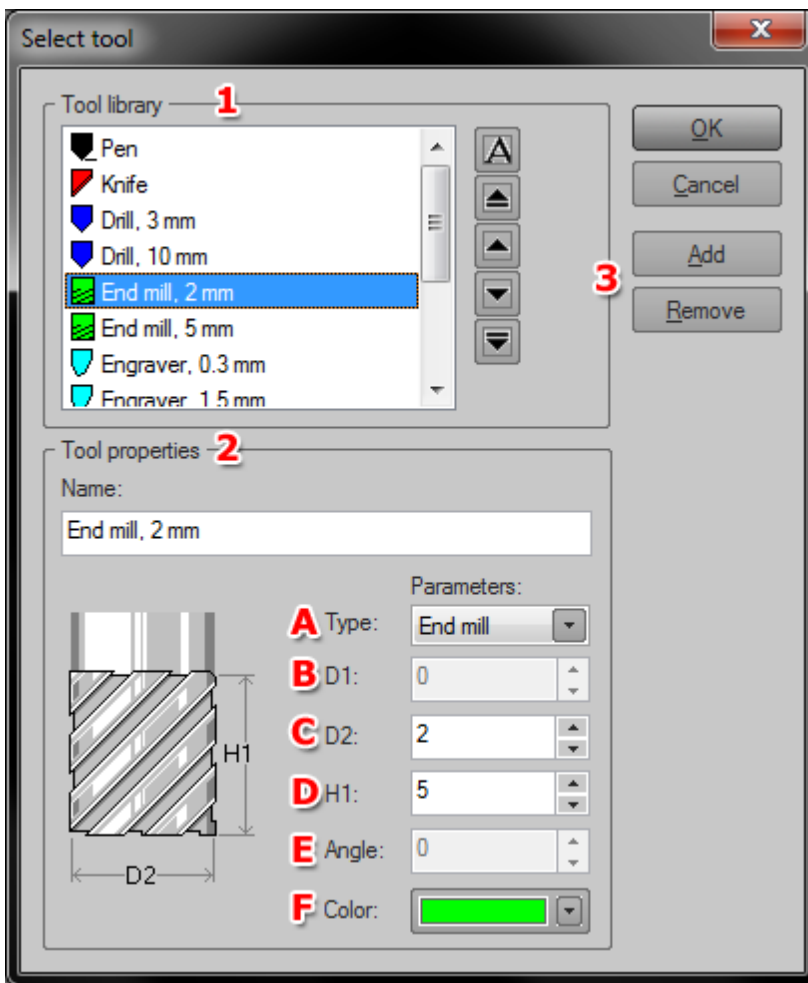
De frees pad Wizard is een hulpmiddel om snel een ingewikkeld frees pad aan te brengen. Een aantal van de veel voorkomende mogelijkheden met freespaden zijn hier in een simpel te volgen procedure opgenomen. Deze Wizard kan zowel via de normale knoppenbalk als via de productiestijl dialoog worden opgeroepen.



De Wizard zal u enkele vragen stellen, begeleid door tekeningen van wat er gaat gebeuren. Beantwoord deze vragen, en klik door totdat er "Voltooien" verschijnt. Als u de Wizard vanuit de toolbar heeft opgestart worden de freespaden automatisch aangemaakt. Als u deze dialoog heeft opgeroepen vanuit de freespad dialoog, dan komt u daar terug, waarna u nog aanpassingen kunt maken in het geheel.

Gereedschap bibliotheek

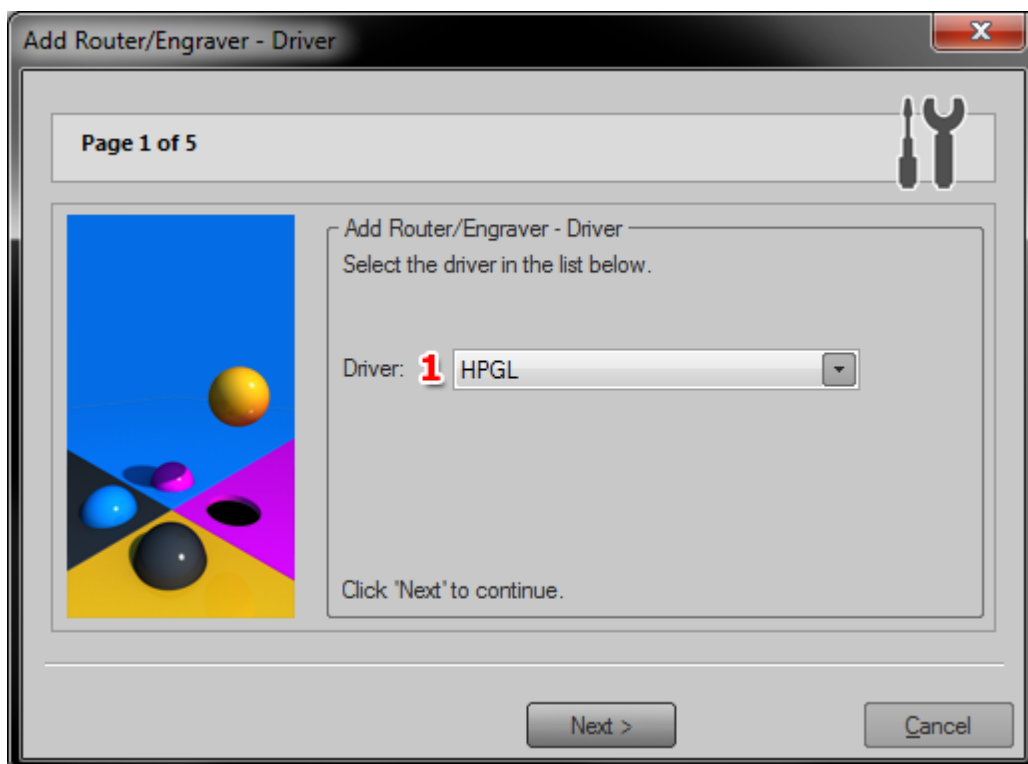
Hierin kunt u eigen gereedschappen in definiëren en opslaan. Selecteer het menu "Bestand, Gereedschap bibliotheek.



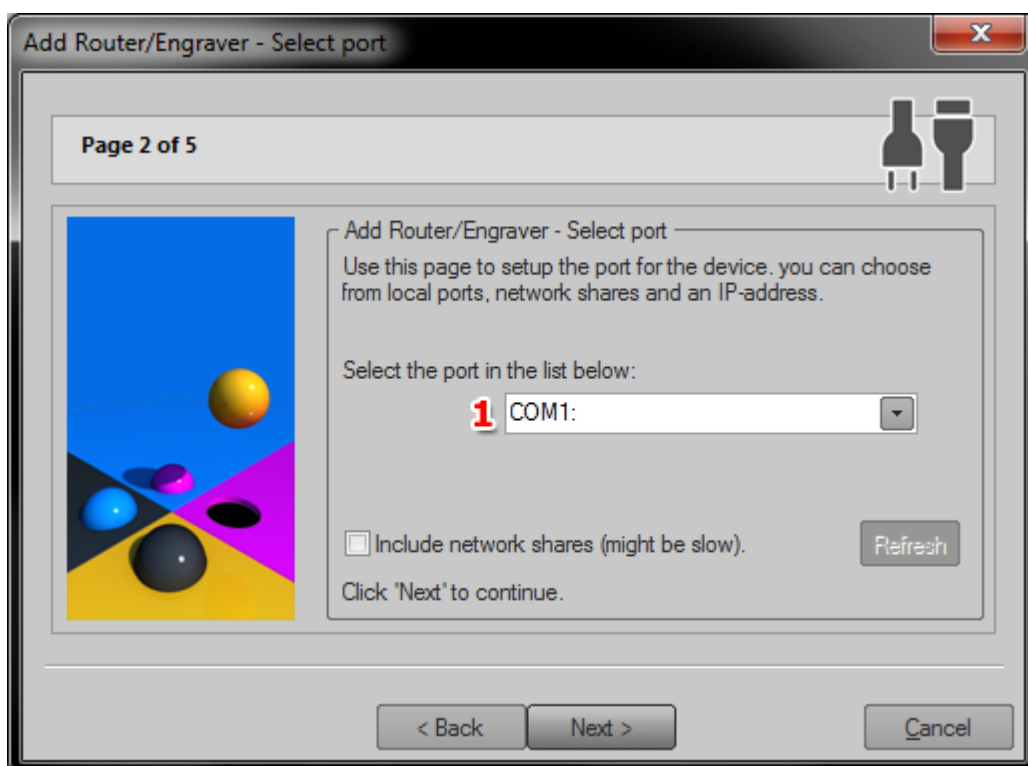
- 1 Gereedschap bibliotheek
Hier vindt u alle aanwezige gereedschappen terug. Wanneer u hier een gereedschap selecteert kunt u onder "Gereedschap eigenschappen" (2) alle eigenschappen van dit gereedschap aanpassen.
- 2 Gereedschap eigenschappen
 - A Breedte aan het einde van de schacht van het gereedschap. Indien de schacht overal even breed is, is deze optie uitgeschakeld.
 - B Breedte aan de punt van het gereedschap.
 - C Maximale diepte die het gereedschap in het materiaal kan.
 - D De hoek van de punt.
 - E Hier kunt u een kleur voor het gereedschap kiezen. De kleur van het gereedschap wordt in het werkblad gebruikt om eenvoudig de verschillende gereedschappen te kunnen herkennen. Het pad wat door dit gereedschap wordt aangemaakt wordt weergegeven in de hier geselecteerde kleur.
- 3 Hier kunt u een nieuw gereedschap toevoegen of een geselecteerd gereedschap verwijderen.

Graveerder/Router toevoegen

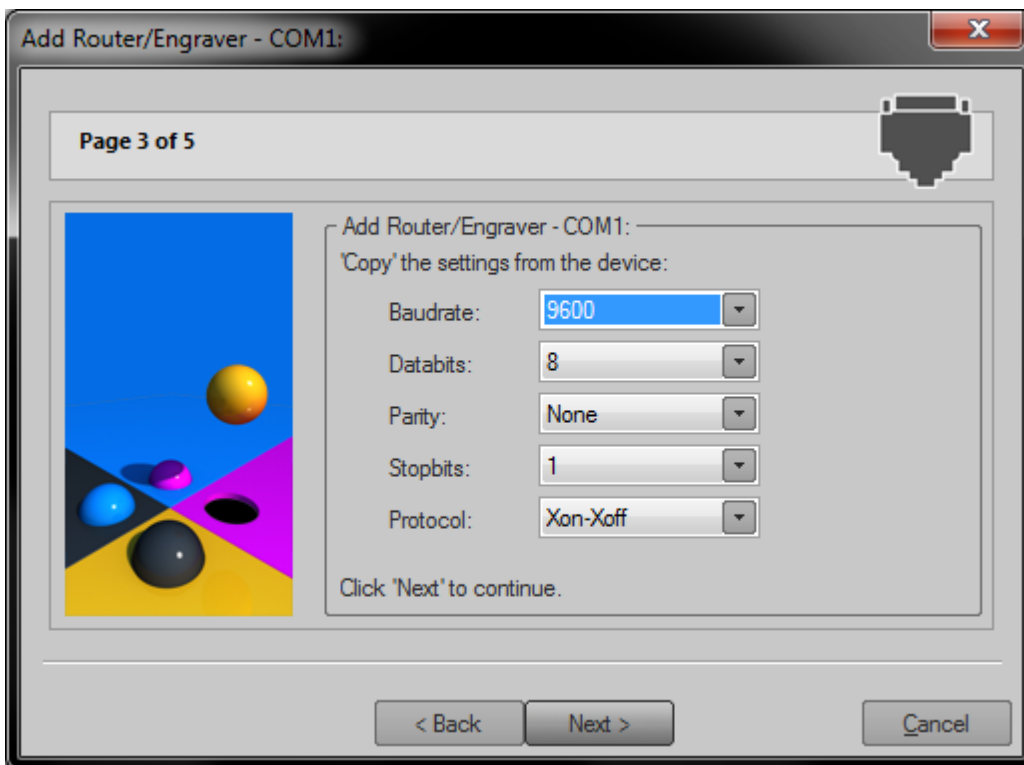
Om een Graveerder/Router toe te voegen kies het menu 'Bestand > Apparaat Instellingen > Wizard Router toevoegen'.



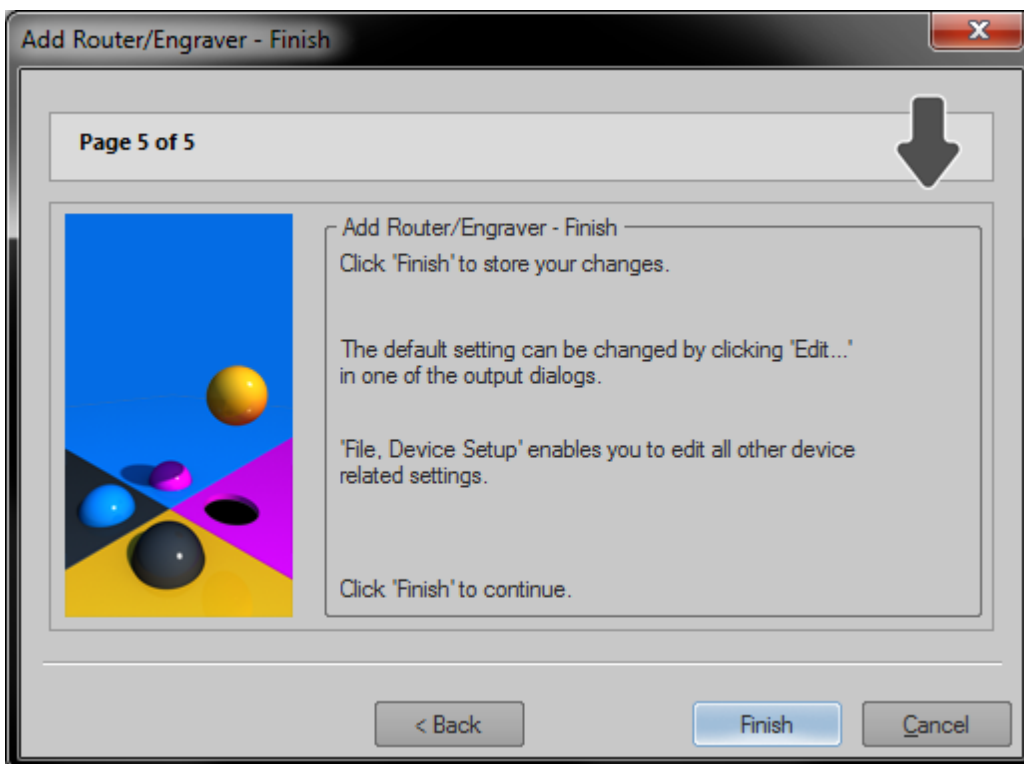
Selecteer uit de combo box voor drivers (1) het door u gewenste apparaat. Klik op 'Volgende'.



Selecteer uit de combo box voor poorten (1) de poort waar uw apparaat op aangesloten is. Klik op 'Volgende'.



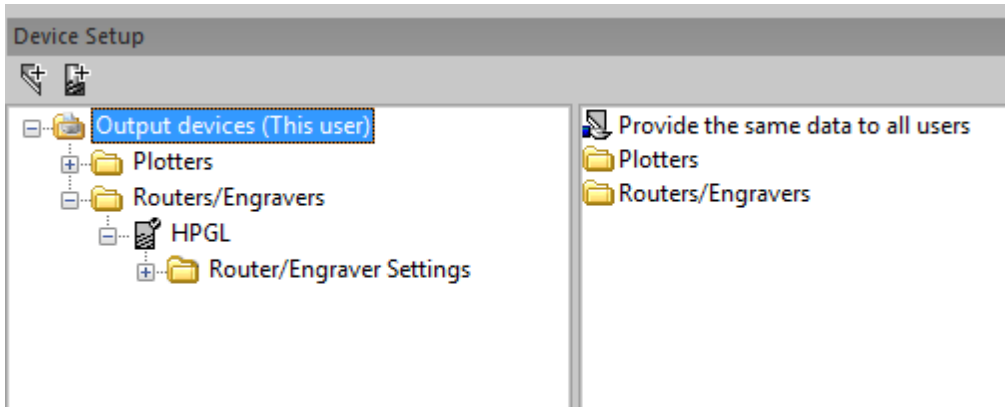
Hoe deze pagina er uit ziet is afhankelijk van het type poort wat u op de vorige pagina heeft gekozen. Maak op deze pagina de instellingen aan de hand van de handleiding die bij uw apparaat is meegeleverd. Klik op 'Volgende'.



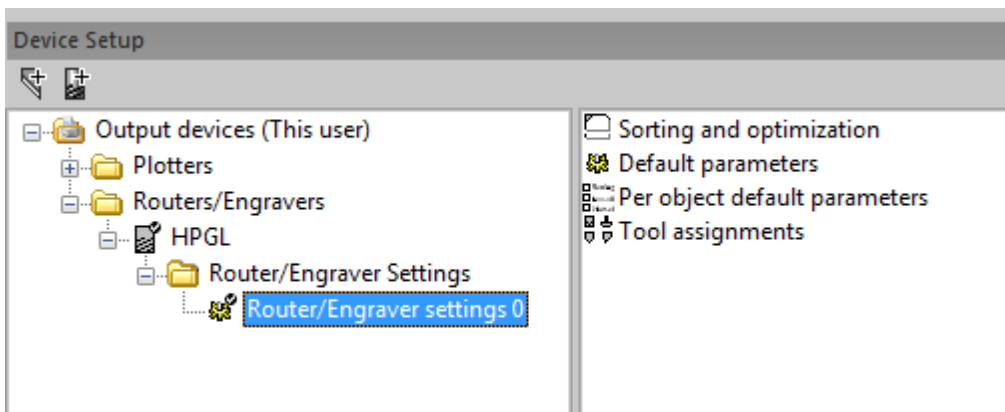
Om de installatie van uw apparaat te voltooien klik op de knop 'Voltooien'.

Apparaat instellingen

Selecteer het menu 'Bestand > Apparaat Instellingen > Openen...'. Het volgende venster wordt dan zichtbaar.

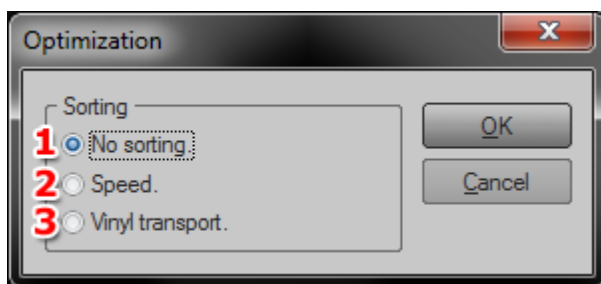


Open aan de linkerzijde de folder 'Routers/Engravers Instellingen' en klik op 'Router/Engraver Instellingen 0'. Aan de rechterzijde worden de verschillende instellingen zichtbaar.



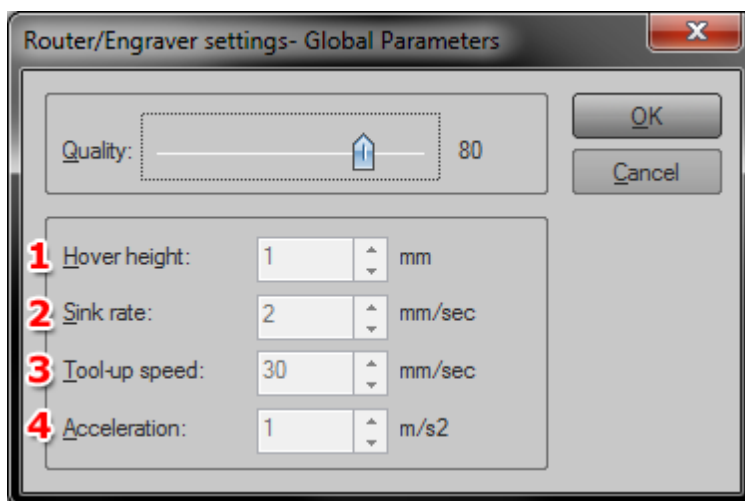
U ziet nu rechts 4 iconen verschijnen, dubbelklikken op een icoon opent een dialoog met instellingen:

A Sorteren en optimalisatie

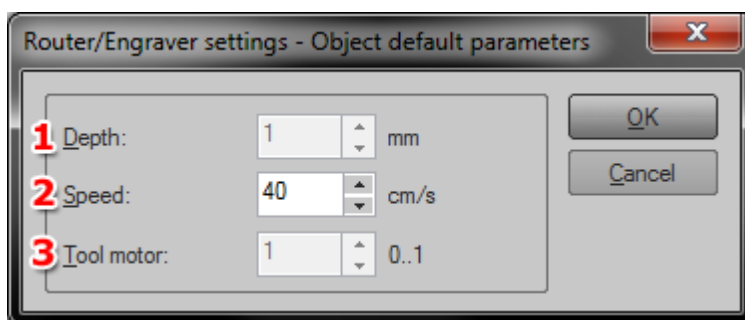


- 1 Niet sorteren
Het ontwerp wordt gegraveerd/geroute in de volgorde waar deze in getekend is.
- 2 Snelheid
Volgorde wordt aangepast voor een optimale snelheid.
- 3 Vinyl transport
Volgorde wordt aangepast voor een minimale beweging in de materiaalrichting.

B Standaard instellingen

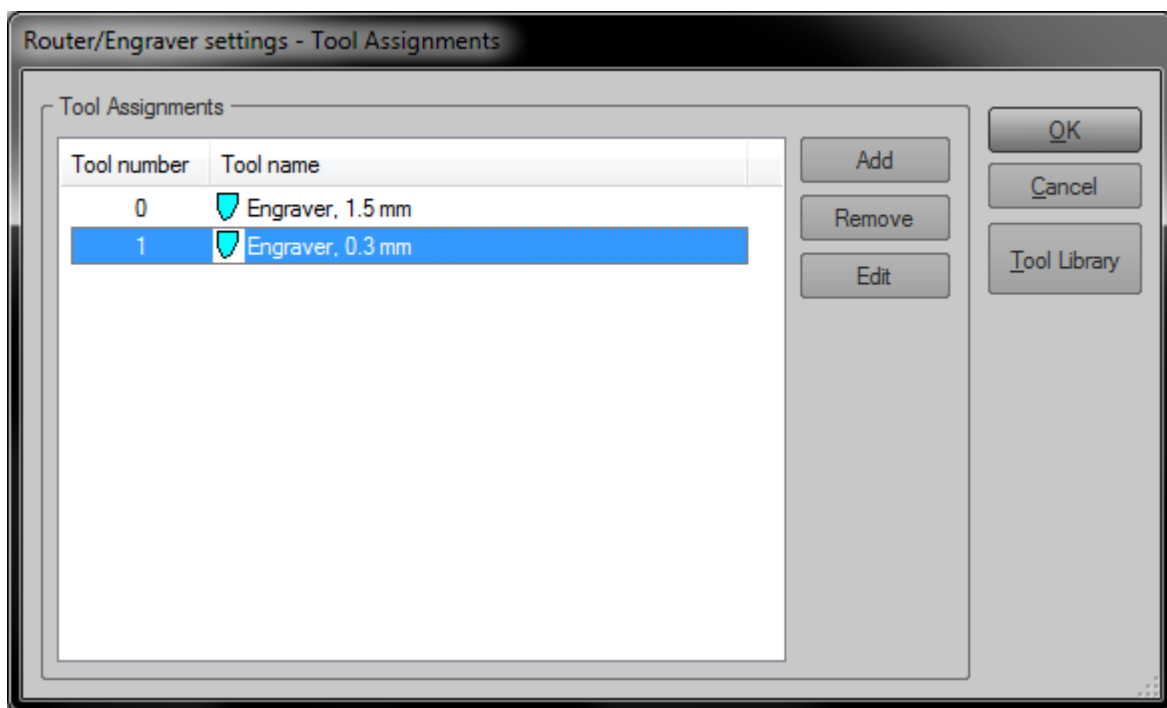


- 1 Zweef hoogte
De hoogte boven het materiaal bij een verplaatsing van het gereedschap.
 - 2 Daal snelheid
Snelheid waarmee het gereedschap in het materiaal zakt.
 - 3 "Tool-up" snelheid
Loopsnelheid boven het materiaal.
 - 4 Versnelling
Maximale versnelling van het gereedschap, dit is belangrijk bij bochten.
- C Voorkeur instellingen



Deze instellingen gelden op het moment dat de freespaden geen eigen instellingen hebben (wanneer u de optie "Gebruik voorkeurstellingen" in de dialoog voor freespad optie heeft geselecteerd).

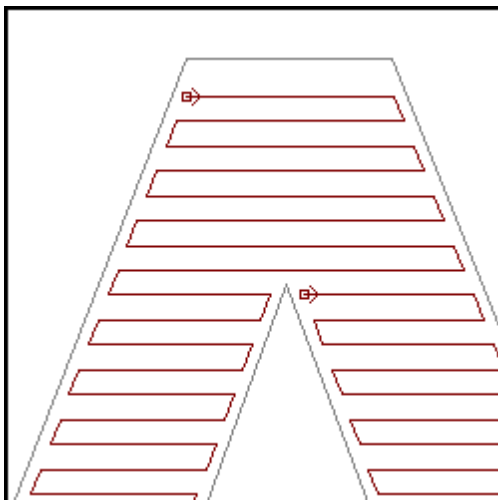
- 1 Diepte
Freesdiepte
 - 2 Snelheid
Freessnelheid
 - 3 Gereedschapsmotor
Torental waarmee het gereedschap ronddraait.
- D Gereedschap toewijzingen



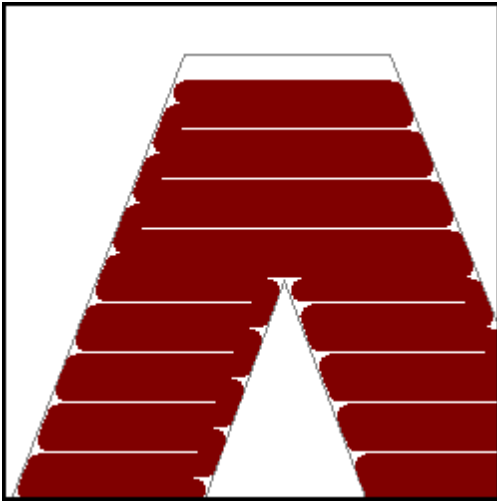
Indien u freesmachine is uitgerust met een automatische gereedschapswisselaar kunt u hier aangeven welk gereedschap u geplaatst heeft. De software zal dan automatisch het juiste gereedschap uitkiezen.

Weergave instellingen

Voor het graveren en routen zijn er twee beeldscherm weergaven toegevoegd.



“Beeld, Kwaliteit, Gereedschap pad”, deze weergave toont het gereedschap pad en de draairichting.



"Beeld, Kwaliteit, Gereedschap pad gevuld", deze weergave toont het gereedschap pad inclusief de dikte van het gebruikte gereedschap. Hier kunt u voor dat u begint met de uitvoer nog controleren of de vulling wel voldoet.

EasySIGN Print Server

EasySIGN Print Server, voor u begint

Voordat u kunt gaan printen met EasySIGN Print Server, zowel als stand-alone of in combinatie met EasySIGN, moeten er eerst wat instellingen gemaakt worden. In de komende hoofdstukken zullen we uitleggen wat iedere instelling doet. Voordat u de volgende hoofdstukken leest raden wij u aan eerst de "getting started" door te werken. We gaan er van uit dat alle stappen zijn doorlopen die in de "getting started" zijn beschreven. Deze "getting started" leert u de basis van EasySIGN Print Server. Ook moeten alle licenties ingevoerd zijn, wat ook daar wordt uitgelegd.

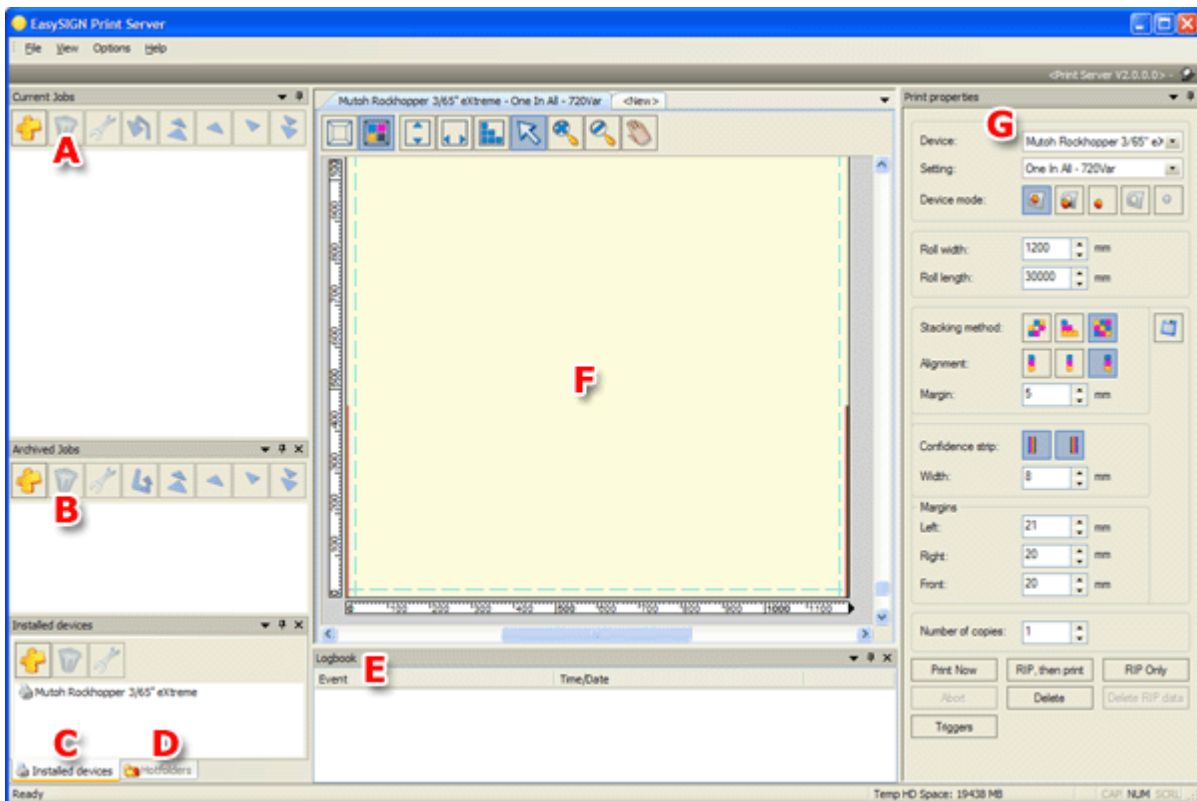
Nogmaals willen we benadrukken hoe belangrijk het is om de "getting started" door te werken, zodat u de volgende hoofdstukken kunt begrijpen. De EasySIGN Print Server is erg eenvoudig in het gebruik, maar we verwachten enig begrip van de basiswerking.

Opmerking

Indien u deze software heeft gedownload als een probeerversie, kunt u de "getting started" downloaden in PDF formaat vanuit het download menu op <http://www.easysign.com>.

Eerste gebruik en hoofdscherm

Als u de EasySIGN Print Server voor de eerste keer start, zal het hoofdscherm opkomen, dat er uit ziet als hieronder. Het is mogelijk dat er eerst een Wizard tevoorschijn komt die u om een ticket zal vragen. Als dat zo is dan verwijzen wij u naar de "getting started" die bij deze software wordt geleverd.



Ook zal er een Wizard opkomen die u door de installatie van een printer heen leidt indien er nog geen printer is geïnstalleerd. Deze Wizard is beschreven in (u raad het al) de "getting started" die bij deze software wordt geleverd.

Huidige opdrachten (A)

In dit venster worden alle opdrachten geplaatst die zijn toegevoegd, via een hotfolder of door ze handmatig toe te voegen. De lijst toont een kleine voorvertoning voor iedere opdracht, en de naam plus wat extra informatie. Vanuit deze lijst kunnen opdrachten bewerkt worden en op prints geplaatst.

Gearchiveerde opdrachten (B)

Zodra een opdracht is geprint, zal deze automatisch naar de gearchiveerde opdrachten worden verplaatst. Deze lijst gedraagt zich identiek aan de huidige opdrachten, wat betekent dat opdrachten nog steeds kunnen worden bewerkt, geplaatst en verwijderd. Alleen de naam "gearchiveerde opdrachten" geeft aan dat ze al eerder geprint zijn.

Geïnstalleerde apparaten (C)

In deze lijst worden alle geïnstalleerde apparaten getoond, en u kunt ieder detail verder instellen. Een printer die bezig is toont een rode lijn, wat betekent dat deze niet kan worden bewerkt op dit moment.

Hotfolders (D)

Een hotfolder is een map die de software bewaakt voor nieuwe bestanden om te printen. Door een bestand in deze map te plaatsen wordt een nieuwe printopdracht aangemaakt.

Logboek (E)

In het logboek worden alle significante gebeurtenissen getoond, zoals starten en beëindigen van een printopdracht, en eventuele foutmeldingen die optreden. Het logboek heeft een optie om deze boodschappen te e-mailen, zodat u dit in de gaten kunt houden vanaf een andere locatie.

Print voorvertoning (F)

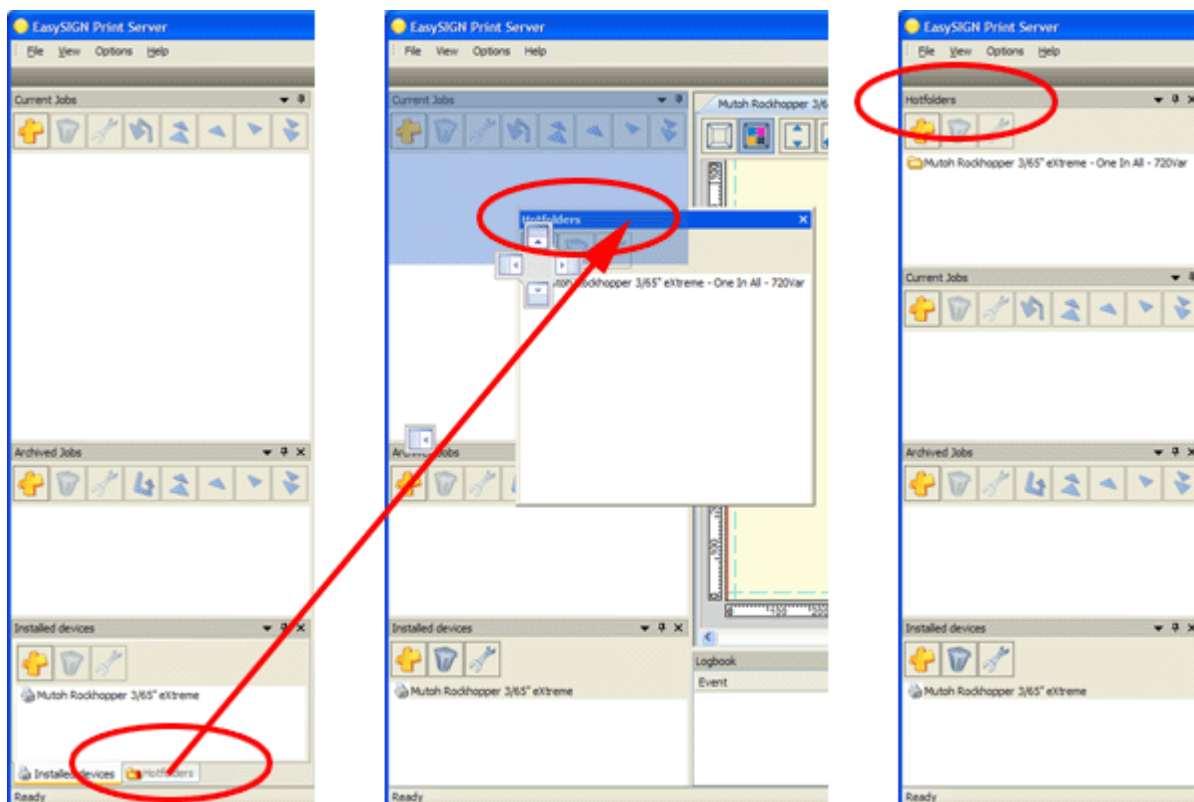
Het belangrijkste deel van de print server is de voorvertoning die het midden van het scherm in beslag neemt. Deze voorvertoning toont een lege rol materiaal, klaar om opdrachten op te plaatsen.

Print Eigenschappen (G)

Dit is waar de meeste interactie met de print plaatsvindt. Hier stelt u de breedte, hoogte, en plaatsing van de print in.

Gebruikers interface

De gebruikersinterface en plaatsing van ieder venster is instelbaar. Een venster kan bijna over worden geplaatst door op de naam te klikken en deze te verslepen naar de gewenste positie. Door te dubbelklikken op een venster dat is vastgezet zal deze zweven boven andere vensters. Om een zwevend venster weer vast te zetten kunt u de titel slepen naar een andere positie. De vensterplaatsing zal worden getoond in een blauwe, doorzichtige voorvertoning, en als deze is zoals u wenst kunt u de muisknop los laten om het venster vast te zetten.



Ieder venster kan zich in de volgende staat bevinden:

Zwevend

Het venster is geplaatst boven andere vensters, en bedekt de onderliggende vensters. Dubbelklik op de titel van een venster om het zwevend te maken.

Verankerd

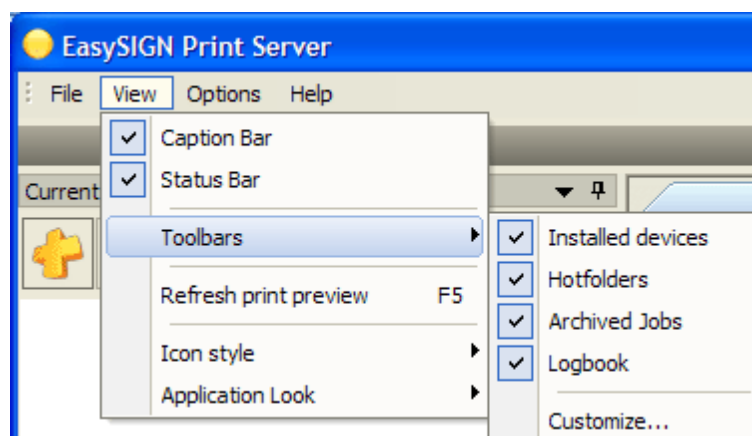
Het venster is vastgezet naast andere vensters. Sleep een venster aan de titelbalk om het ergens anders te verankeren, een blauwe transparante voorvertoning geeft aan waar de plaatsing zal worden.

Automatisch verbergen

Het venster wordt getoond door een tab met daarin de naam van het venster. Door met de muis boven de tab te gaan wordt het venster getoond. Om het venster vast te zetten kunt u aan de bovenkant op het punaisesymbool klikken.

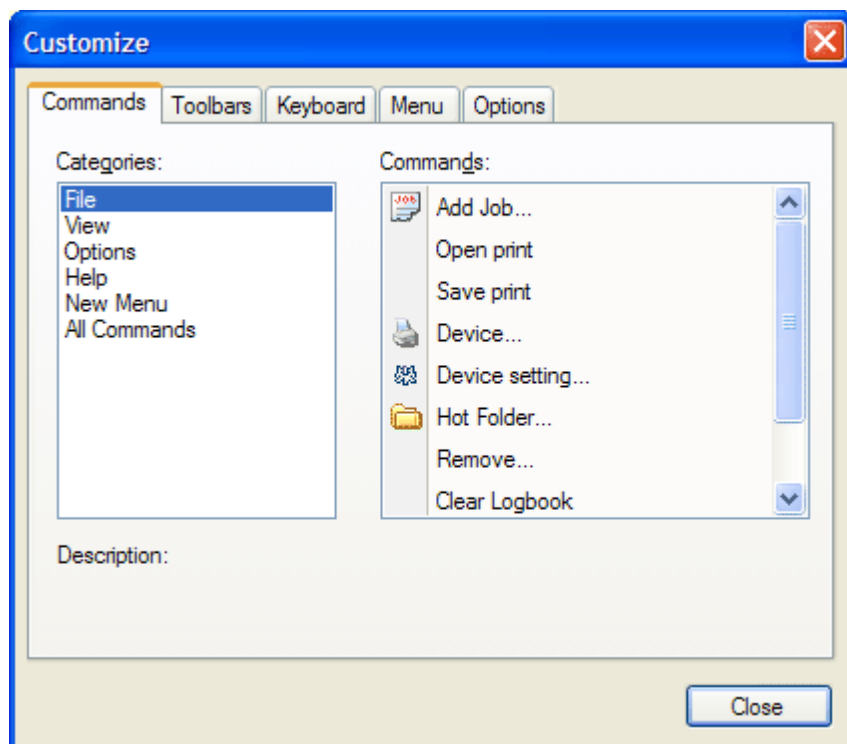
Verborgen

Een venster kan worden gesloten door op het kruisje in de titelbalk te klikken. Om het weer tevoorschijn te halen kunt u in het menu klikken op "Beeld > Werkbalken".



Ook is het mogelijk om het complete uiterlijk van de software te veranderen. Gebruik hiervoor in het hoofdmenu de opdracht "Beeld > Stijl van Iconen" en "Beeld > Programma uiterlijk".

En als dit onvoldoende is om de gebruikers interface naar uw wensen in te richten kunt u ook nog het hoofdmenu en de toolbars veranderen. Klik hiervoor met de rechter muistoets op het gebied rechts van het menu en kies "Aanpassen"... De volgende dialoog wordt dan getoond:



Via de tabs in dit menu kunt u alle menu's en werkbalken instellen naar uw wensen. Deze handleiding gaat niet zover om iedere optie tot in detail te beschrijven, wij willen u graag uitnodigen om te experimenteren totdat de gebruikersinterface naar uw wensen is ingericht. De meeste tabs hebben een "herstel alles" knop dat de originele situatie weer terugzet.

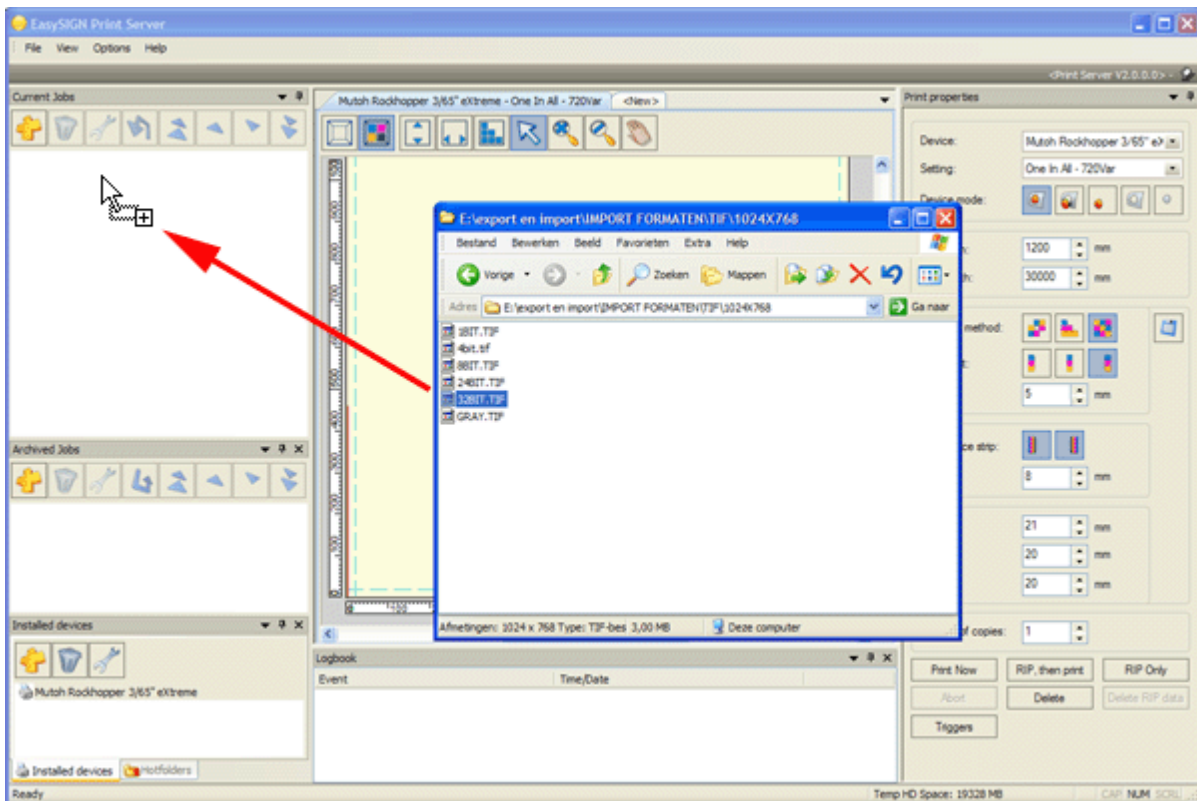
Werken met opdrachten

Het eerste wat moet gebeuren om te kunnen printen is het toevoegen van opdrachten. Een opdracht is een enkel bestand, zoals bijvoorbeeld een TIFF, PDF of JPG bestand. Een opdracht heft vele mogelijke instellingen die we in dit hoofdstuk zullen behandelen.

Toevoegen van een opdracht:

Een opdracht kan worden toegevoegd op drie verschillende manieren: door deze op een opdrachtvenster te slepen, door het gebruik van het hoofdmenu "bestand"> "Opdracht toevoegen" of door middel van een hotfolder. Hotfolders zullen in een later hoofdstuk besproken worden.

Om een bestand van de Windows verkenner naar de print server over te zetten kunt u het simpelweg slepen op het "Huidige Opdrachten" of "Gearchiveerde opdrachten" venster, zoals hier getoond:



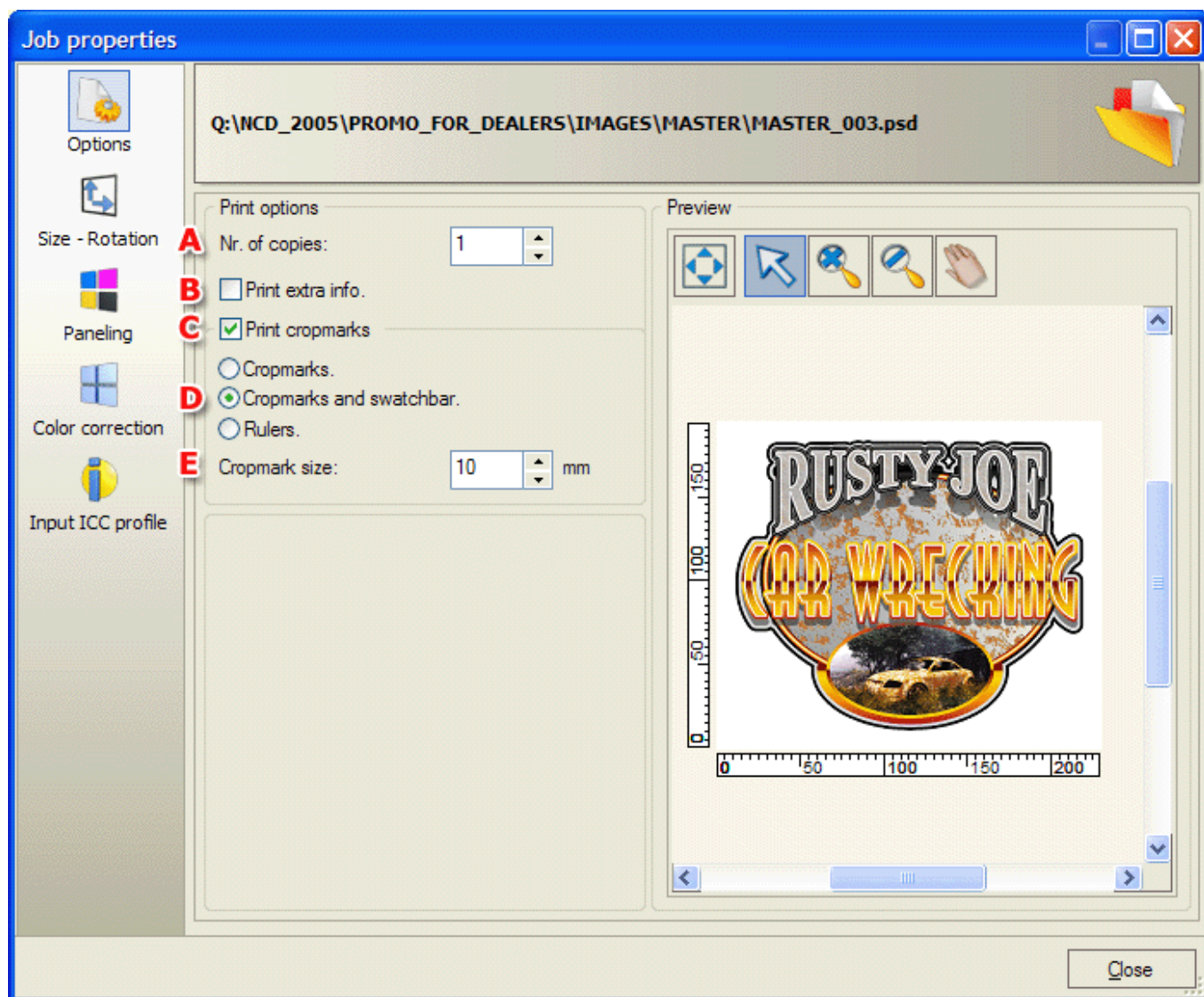
Of, klik op het hoofd menu en ga naar "Bestand" > "Opdracht toevoegen". Blader daarna naar het bestand dat u wilt toevoegen en klik het aan.

Nadat een bestand is toegevoegd, zal er een opdracht voor verschijnen in de "Huidige opdrachten" lijst. De printserver zal daarna een voorvertoning maken van het bestand en enige informatie erover verzamelen, zoals de grootte en het aantal pagina's. Het kan voorkomen dat een opdracht niet meteen voorvertoond wordt, dit kan soms enige tijd duren op grote bestanden. Gedurende de voorvertoning kan het bestand niet worden bewerkt, wij vragen u hierbij geduld te hebben.

Na een tijdje zal de opdracht "klaar voor printen" aangeven, waarna deze opdracht bewerkt kan worden. Dubbelklik om de opdracht te bewerken, of klik op het icon "bewerken" boven de lijst.

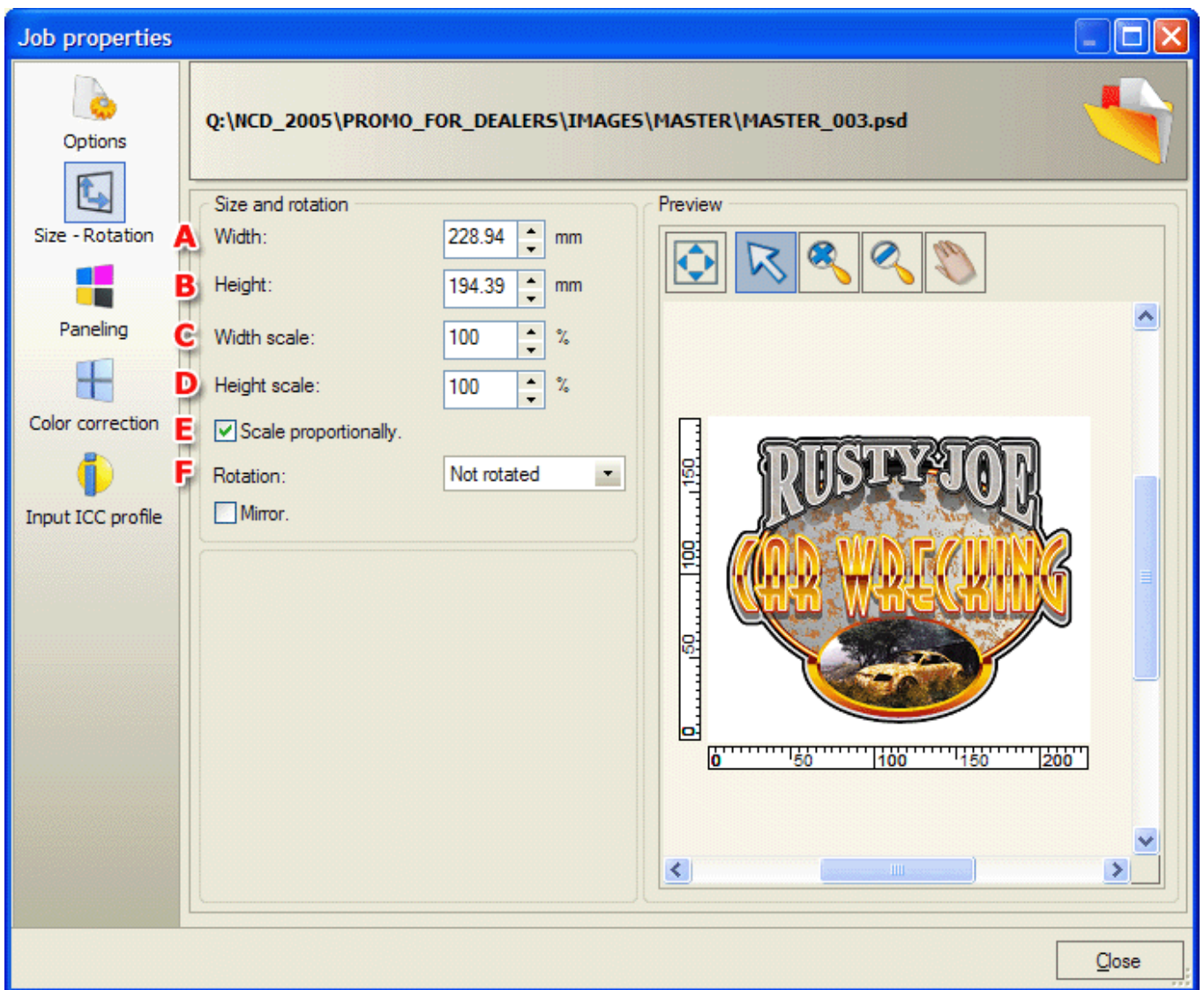


Dit zal de volgende dialog tonen:



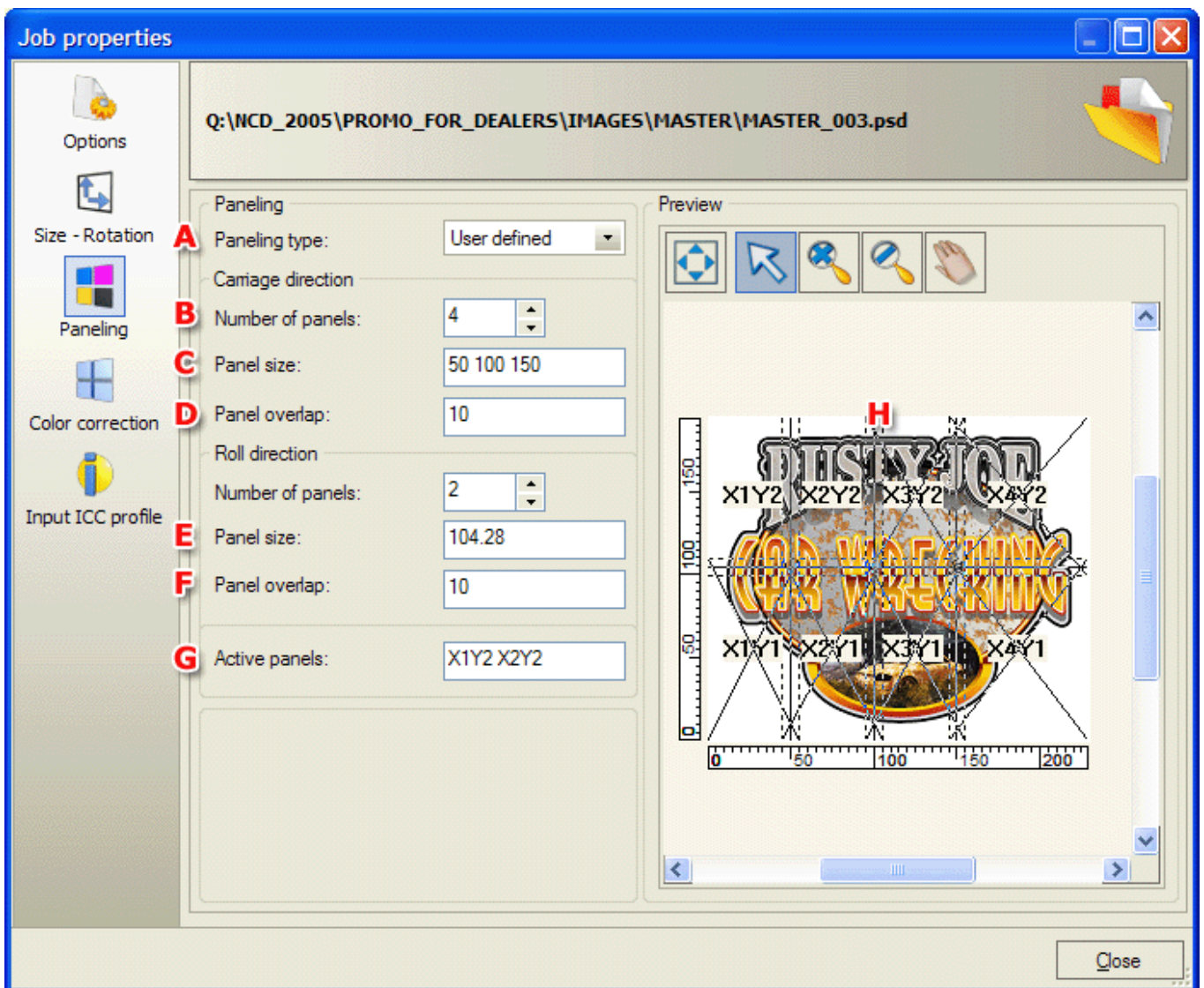
Options

- A Aantal kopieën**
Hoeveel keer de opdracht herhaald moet worden op de print.
- B Print extra informatie**
Vink dit aan als u extra informatie op de print wil. Dit print het gebruikte profile, printer, etcetera op de print.
- C Print paskruizen**
Vink dit aan om paskruizen op de print te zetten.
- D Paskruis type**
Kies de vorm "paskruizen", "paskruizen en swatchbalk", of "Linialen". Indien u gebruik maakt van panelen raden wij aan om "Linialen" te gebruiken om de panelen op de juiste plaats te kunnen leggen.
- E Paskruis grootte**
De grootte, rondom de print van de te printen paskruizen.



Grootte - Rotatie

- A Breedte**
De breedte van de opdracht in de huidige eenheden. Om dit te veranderen, type een nummer of gebruik de scroll knop.
- B Hoogte**
De hoogte van de opdracht in de huidige eenheden.
- C Breedte schaling**
De huidige breedte van de opdracht als een percentage van het origineel.
- D Hoogte schaling**
De huidige hoogte als een percentage van de originele hoogte.
- E Proportioneel**
Indien dit actief is veranderen de breedte en de hoogte proportioneel.
- F Rotatie**
Selecteer de gewenste rotatie in 90 graden stappen vanuit de combo box.



Tegelen

A Tegel type

U kunt kiezen tussen "Geen" en "Eigen", eigen schakelt de tegelling aan.

B Aantal tegels

Door het veranderen van dit getal zal de opdracht opgedeeld worden in het gekozen aantal panelen.

C Tegelgrootte wagen richting

Verticale tegellijnen in de voorvertoning. Type de posities waar u wilt dat de tegellijnen geplaatst worden, bijvoorbeeld "50 100 150".

D Tegeloverlapping wagen richting

De overlap van de panelen, dit kan ook een negatieve waarde hebben. Het is mogelijk slechts één waarde in te geven, wat de overlap voor alle panelen gelijk maakt, of meerdere waarden indien u verschillende overlappen wilt. Door "0" in te geven wordt er geen overlap gemaakt.

E Tegelgrootte rol richting

De positie van de panelen in de rol richting.

F Tegeloverlapping rol richting

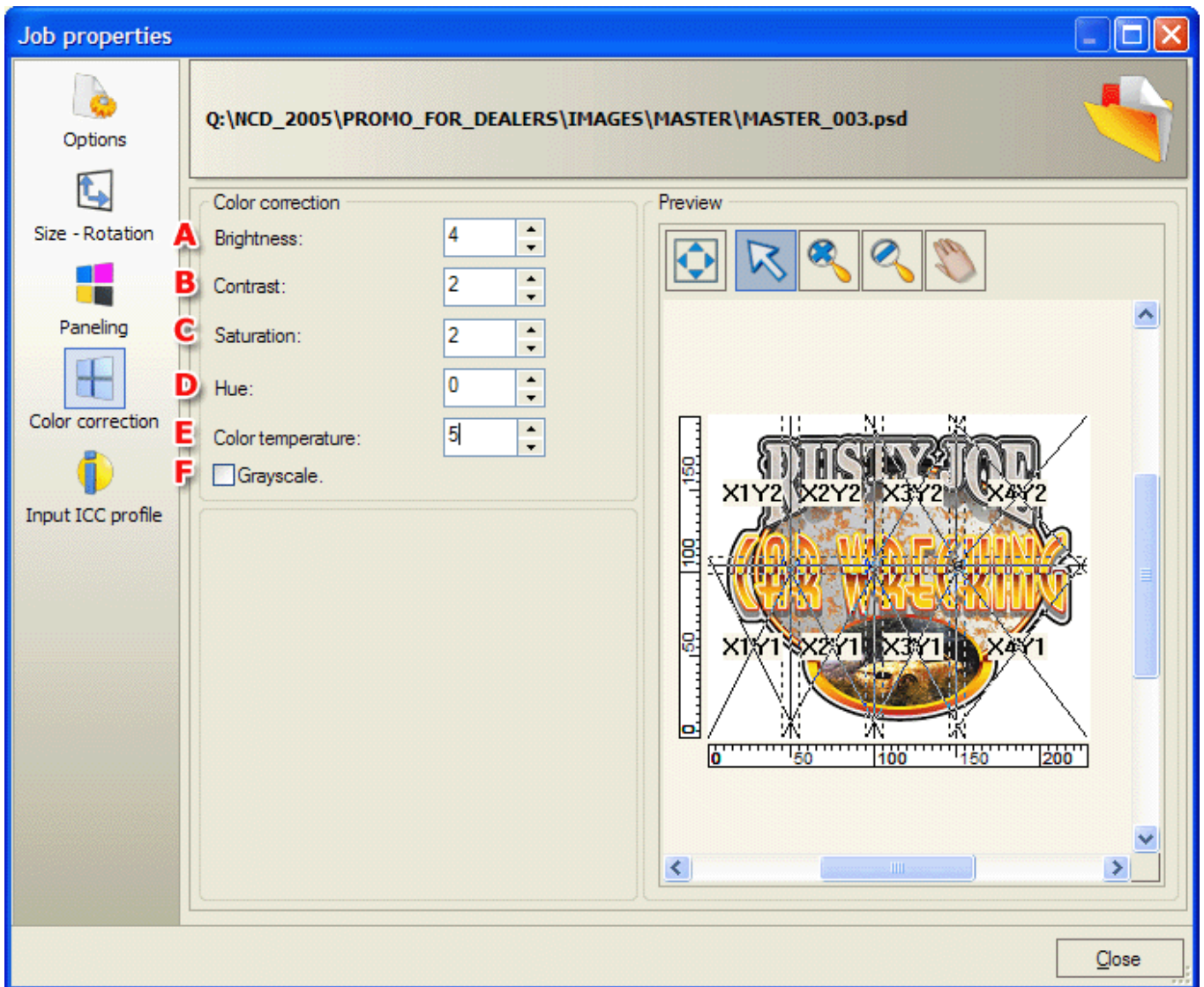
De overlap van de panelen in de rol richting.

G Actieve tegels

Als dit leeg is worden alle panelen geprint. Door ingeven van een of meerdere paneelnummers worden alleen deze geprint.

H Tegelen in de voorvertoning

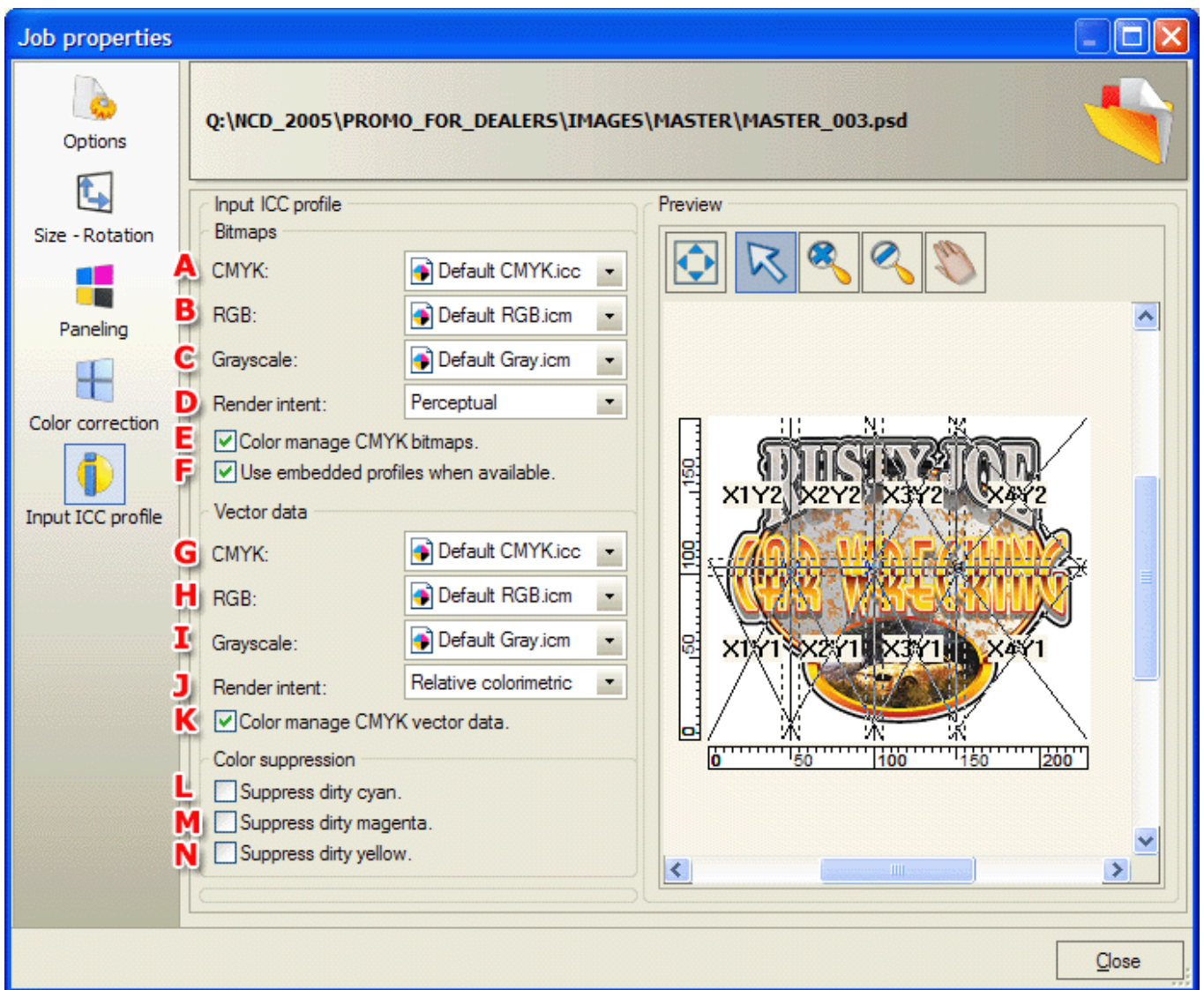
Panelen kunnen ook handmatig worden toegevoegd door met de rechter muistoets in de voorvertoning van de opdracht te klikken en dan te kiezen voor een horizontale of verticale tegellijn. Door te dubbelklikken wordt er ook een tegellijn toegevoegd, als de SHIFT toets wordt vastgehouden is dit in de rolrichting.



Kleur correctie

Alle kleurcorrectie opties worden toegepast over het bestaande kleurbeheer heen. Zoals met alle instellingen kunt u het resultaat zien in de voorvertoning. Dit kan enkele seconden duren, vooral als de opdracht erg groot is.

- A Helderheid**
De helderheid van de opdracht, het bereik loopt van -100 tot +100.
- B Contrast**
Het contrast van de opdracht, het bereik loopt van -100 tot +100.
- C Verzadiging**
De kleurverzadiging van de opdracht, het bereik loopt van -100 (geen kleur) to +100 (zeer versterkte kleuren).
- D Kleurschakering**
De tint (kleurverschuiving) van de opdracht, bereik loopt van -180 to +180 graden.
- E Kleur temperatuur**
De temperatuur ("warmte") van een opdracht, bereik loopt van -4000K (zeer warm) to +4000K (zeer koud).
- F Grijswaarden**
Door deze optie te activeren wordt de opdracht in zwart-wit uitgevoerd.



Invoer ICC profiel

De volgende instellingen hebben te maken met kleurbeheer, en deze handleiding is niet bedoeld als volledig overzicht. Voor een meer gedetailleerde uitleg, zie ook het document "Calibratie training".

A CMYK bitmap invoer profiel

Met deze combo kunt u het gewenste invoer profiel selecteren dat gebruikt wordt voor CMYK bitmaps. Alle profielen die op uw systeem staan, inclusief de profielen uit de EasySIGN "Shared" map worden hier getoond.

B RGB bitmap input profiel

Met deze combo kan het input profiel voor RGB bitmaps gekozen worden.

C Grijswaarde invoer icc profiel

Met deze combo kan het input profiel voor grijswaarde bitmaps gekozen worden.

D Bitmap render intentie

De render intentie voor bitmaps. U kunt kiezen uit de volgende opties:

Perceptueel

Alle kleuren in het gamma van een apparaat worden geschaald naar het gamma van de uitvoer. Hierbij wordt de relatie tussen kleuren intact gelaten. Deze methode wordt geadviseerd bij reproductie van gescande of geïmporteerde bitmaps.

Relatief colorimetrisch

Deze methode laat kleuren die passen in beide gamma's intact. Kleuren die buiten het gamma van het uitvoerapparaat vallen worden dusdanig aangepast zodat ze er daarna wel binnenvallen, dit met behoud van helderheid en kleur maar ten koste van de verzadiging. Deze methode wordt geadviseerd wanneer exacte kleurenrepresentatie gewenst is, bijvoorbeeld bij spotkleuren.

Verzadiging

Schaalt het gamma van de bron naar het gamma van de bestemming met behoud van verzadiging maar ten koste van kleurschakering. Dit houdt in dat bij schaling naar een kleiner gamma, de kleurschakering kan verschuiven. Deze render intentie is in de eerste plaats bedoeld voor zakelijke afbeeldingen, waar heldere en verzadigde kleuren belangrijker zijn dan exacte relaties tussen kleuren.

Absoluut colorimetrisch

Absoluut colorimetrische renderen, reproduceert in het gamma liggende kleuren exact, en verandert buiten het gamma liggende kleuren naar de dichtstbijzijnde reproduceerbare kleurschakering, dit ten koste van verzadiging en mogelijke kleurenlictheid. Deze methode houdt ook rekening met de kleur van het papier bij het printen.

E Pas kleurenbeheer toe op CMYK bitmaps

Moet er al dan niet kleurenbeheer worden toegepast op CMYK bitmaps.

F Gebruik ingesloten profiel van bitmap

Moet er al dan niet het in het bitmap bestand ingesloten profiel voor de opdracht worden gebruikt.

G CMYK vector invoerprofiel

Een combobox waarmee u het gewenste invoerprofiel kunt kiezen voor CMYK vector data.

H RGB vector invoerprofiel

Een combobox waarmee u het gewenste invoerprofiel kunt kiezen voor RGB vector data.

I Grijswaarde vector invoerprofiel

Een combobox waarmee u het gewenste invoerprofiel kunt kiezen voor grijswaarden vector data.

J Vector render intentie

De render intenties voor vector data. Kijk bij de beschrijving van "Bitmap render intentie" voor de beschikbare types.

K Pas kleurenbeheer toe op CMYK vectoren

Moet er al dan niet kleurenbeheer worden toegepast op CMYK vector data.

L Onderdruk vuil Cyaan

Indien actief wordt vuil cyaan onderdrukt. Gebruik dit wanneer u cyaan als zuiver cyaan inkt wilt afdrukken, zelfs na kleurenbeheer.

M Onderdruk vuil Magenta

Indien actief wordt vuil magenta onderdrukt.

N Onderdruk vuil Geel

Indien actief wordt vuil geel onderdrukt.

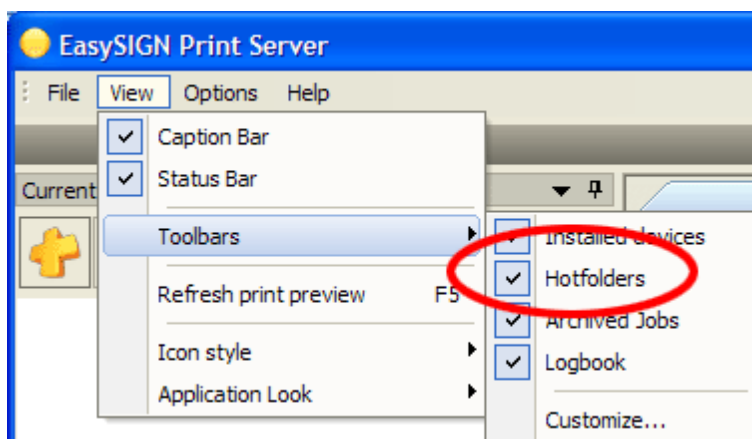
Werken met Hotfolders

Wat is een Hotfolder? Een hotfolder is een map op je harde schijf (of een server) die een printer en een printersetting representeert. Ieder bestand dat naar deze map wordt verslept, wordt automatisch verwerkt door de EasySIGN Print-Server en naar de printer gestuurd die met hotfolder is geassocieerd. Dus als u bijvoorbeeld een print wilt opzetten dat altijd gespiegeld is, of op 200% geprint wordt, dan kan dit met een hotfolder.

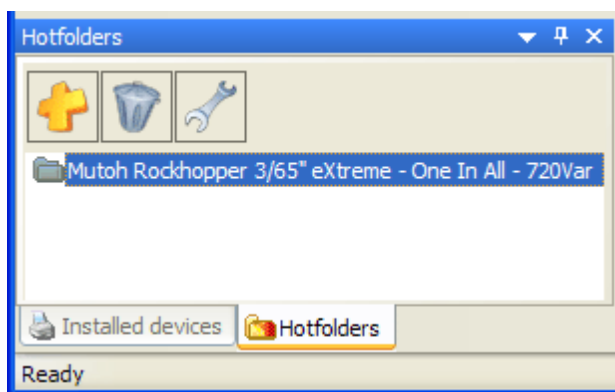
Ook als u iets wilt printen direct vanuit EasySIGN design software naar de Print Server, is een hotfolder nodig om de print opdracht over te brengen.

Toevoegen van een Hotfolder

Om een hotfolder toe te voegen, dient u eerst het venster met de naam "Hotfolders" te activeren. Indien dit niet zichtbaar is, ga dan naar "Beeld" > "Werkbalken" en zorg dat "Hotfolders" aangevinkt is.



Het hotfolder venster heeft de gebruikelijke drie knoppen voor toevoegen, verwijderen en editeren van de aangemaakte hotfolders.

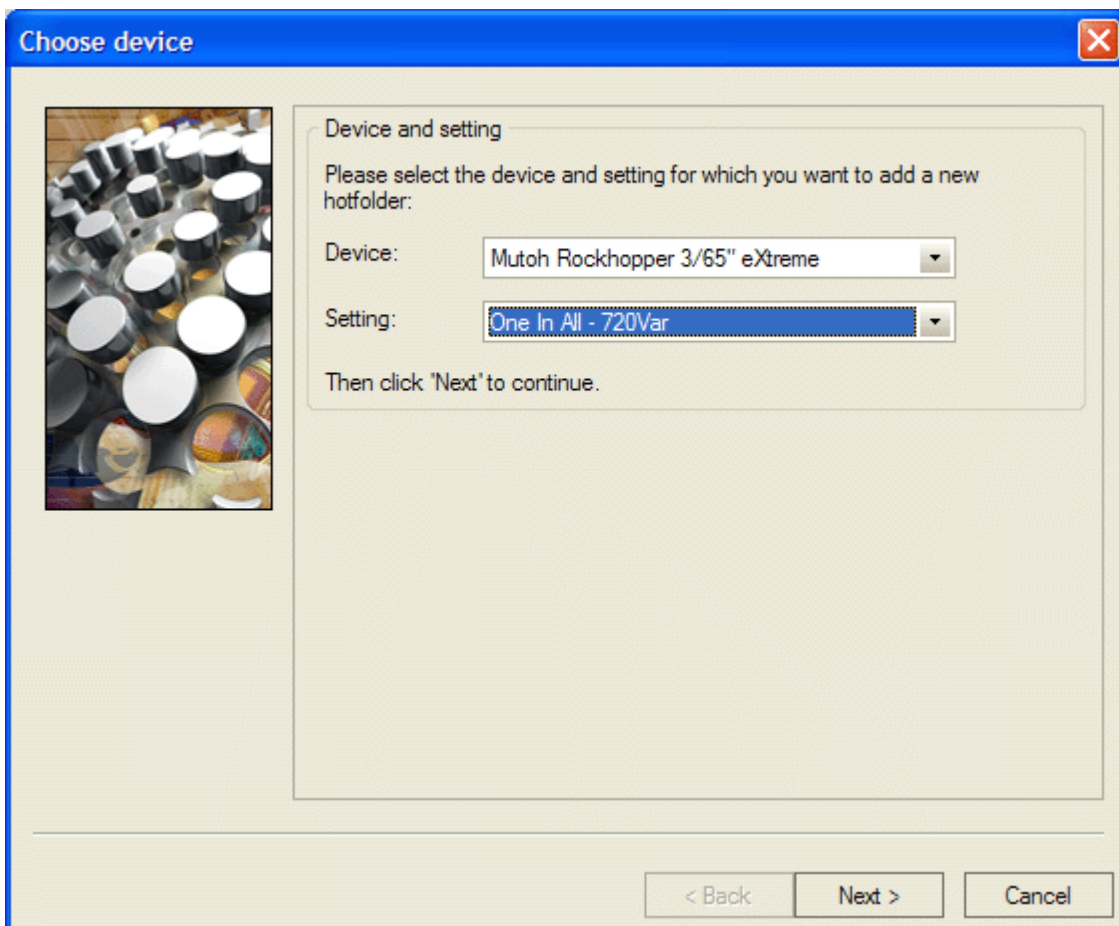


Door te klikken op de "toevoegen" knop zal er een Wizard opkomen die u door het proces van aanmaken van een nieuwe hotfolder zal leiden.

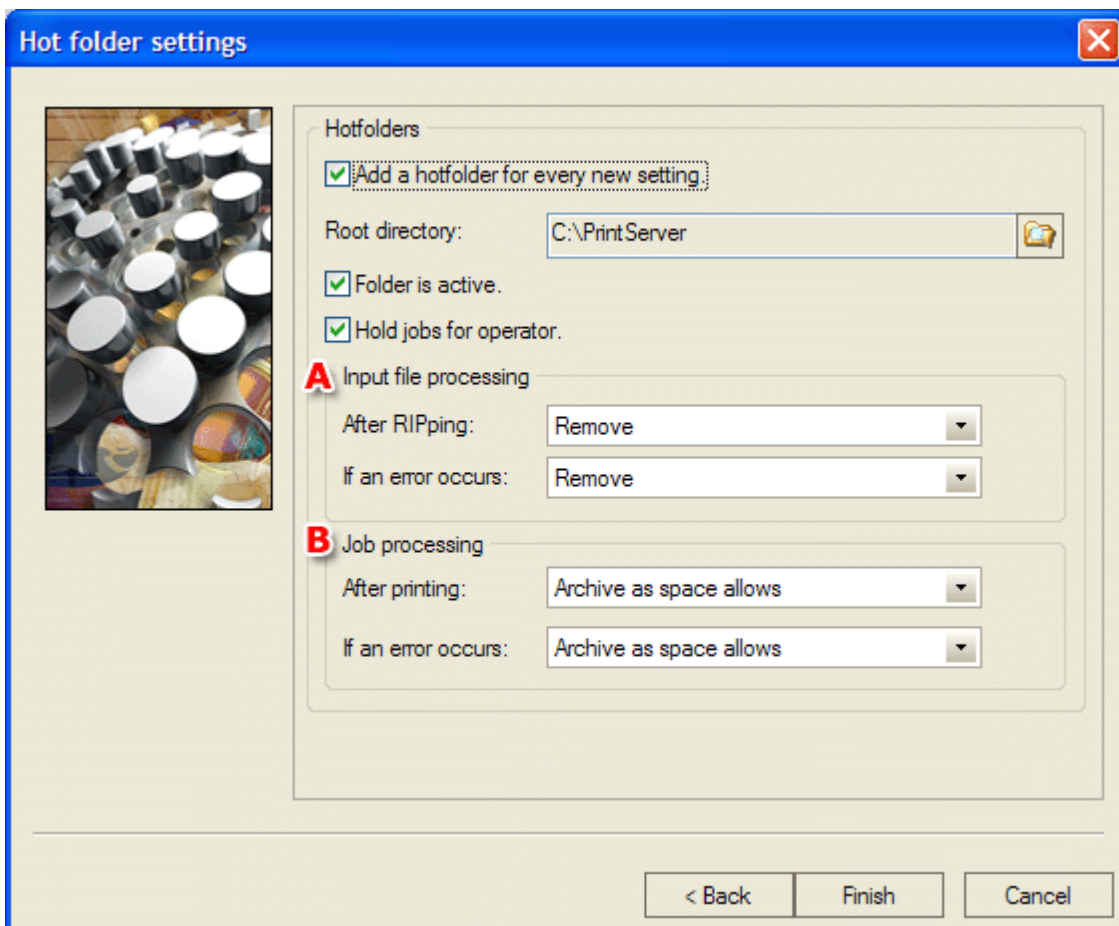
Stap 1. Kiezen van een apparaat en een instelling

Een hotfolder zal een binnenkomend bestand markeren met een apparaat en een instelling, wat betekent dat de opdracht bedoeld is om met dat apparaat en instelling geprint te gaan worden.

Ben u ervan bewust dat een hotfolder niets meer is dan een set van voorinstellingen. Iedere opdracht die binnenkomt krijgt deze instellingen mee, maar alles kan worden gewijzigd voordat een print gestart zal worden.



Controleer dat u de correcte printer en instelling heeft gekozen, en klik op "Volgende" om verder te gaan. Op de volgende pagina van de Wizard is de belangrijkste instelling de "Root directory". Dit is de hoofddirectory waarin alle hotfolders die aangemaakt worden, geplaatst zullen worden. Deze "root directory" kan daarna gedeeld worden over het netwerk, zodat andere computers er gebruik van kunnen maken.



In deze dialoog kunnen extra instellingen gemaakt worden:

A Invoerbestand verwerking

Als u een bestand plaatst in een hotfolder zal deze verwerkt worden. Als de verwerking gereed is, kunt u hier kiezen of het bestand verwijderd dient te worden of verplaatst naar een subdirectory genaamd "Processed" of "Error".

B Opdracht verwerking

Zodra een opdracht is geprint, kunt u hier kiezen of u het wilt bewaren in het archief. De volgende keuzes zijn beschikbaar:

Verwijderen

Zodra een opdracht is geprint zal deze direct verwijderd worden.

Archiveer als er voldoende ruimte is

De opdracht wordt bewaard, maar zal automatisch worden verwijderd als de software onvoldoende harddiskruimte heeft.

Archiveer permanent

De opdracht wordt bewaard in het archief tot ze verwijderd wordt door de gebruiker.

Zodra u op "Voltooien" klikt zal de hotfolder worden toegevoegd en zichtbaar worden in de lijst.

Instellen van Hotfolders

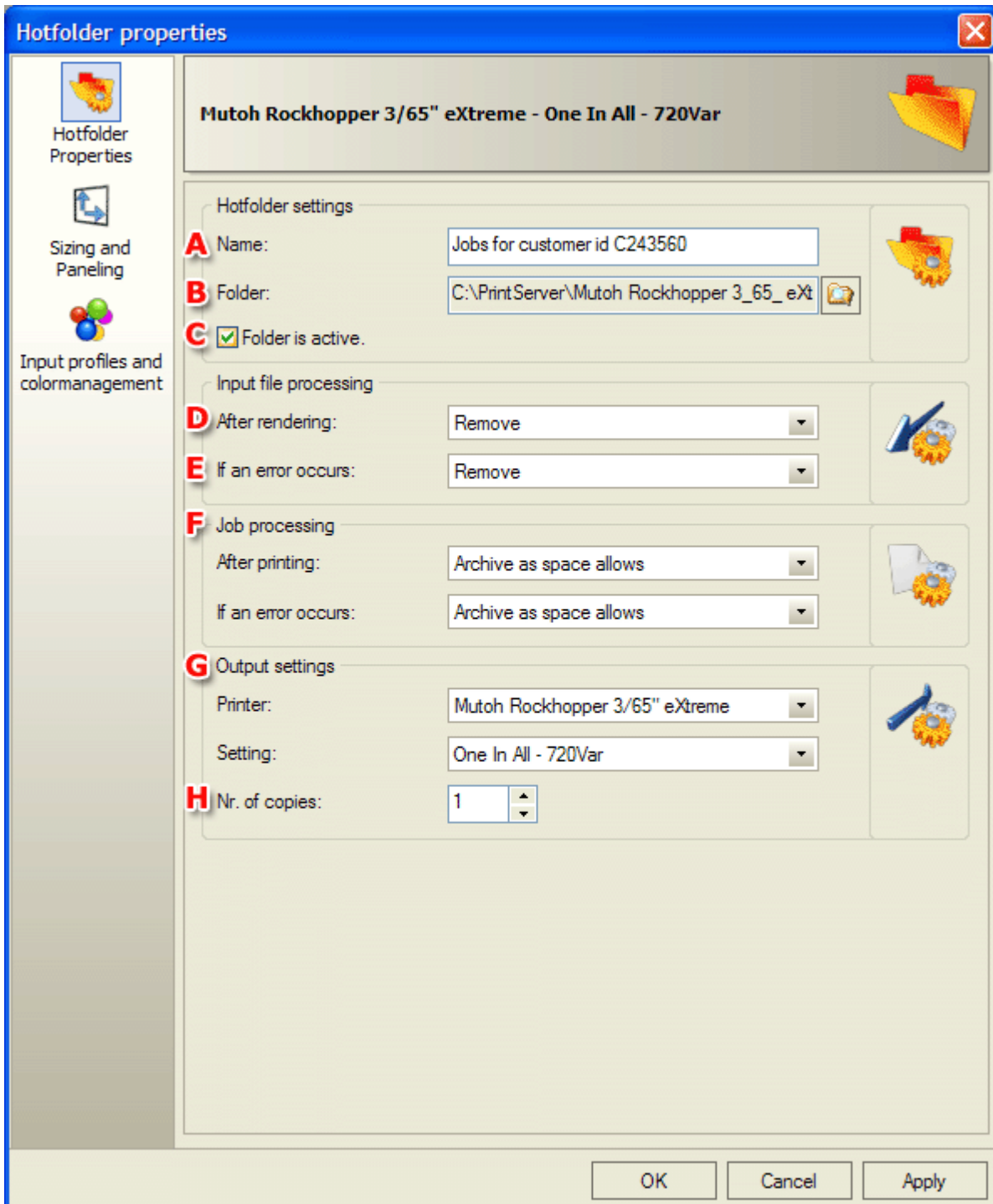
Iedere hotfolder kan zijn eigen standaard instellingen hebben, waarmee het aanmaken van hotfolders erg eenvoudig is, niet alleen voor ieder type materiaal maar zelfs voor bijvoorbeeld individuele klanten.

Maak de standaard instellingen eenmalig aan, en geef het een toepasselijke naam, waarmee dit erg handig is voor terugkerende opdrachten. Uiteraard kunnen binnenkomende opdrachten nog steeds gewijzigd worden voordat ze uiteindelijk worden geprint.



Bewerken van de instelling van een Hotfolder kan op de volgende manier gebeuren: selecteer de Hotfolder, klik op het "Bewerk" icoon in de gereedschapsbalk.

De volgende dialoog zal getoond worden.



Aan de linkerkant van de dialoog zijn drie iconen zichtbaar die de volgende tabs activeren.

Hotfolder eigenschappen.

- A Naam**
De naam en directory van deze Hotfolder. Hierin kan een betekenisvolle naam worden ingegeven.
- B Folder**
The actual directory that gets monitored for new files coming in. You can change this directory by clicking the "Browse" button on the right.
- C Folder is actief**
Activeert of deactiveert de Hotfolder.
- D Verwerken invoerbestand na renderen**

Sommige bestanden zullen door de RIP worden gerenderd, waarna het originele bestand niet meer nodig zal zijn, en het kan verwijderd worden. Gebruik "verwijderen" indien u kopieën in de hotfolders plaatst. Gebruik "verplaats naar verwerkt map" indien u de originele bestanden wilt behouden. De bestanden zullen dan naar de sub directory "verwerkt" worden verplaatst die door de software wordt aangemaakt onder de hotfolder.

E Verwerken invoerbestand wanneer een fout optreedt

Identiek aan hierboven, echter de bronbestanden zullen verplaats worden naar de "fout" sub directory.

F Opdracht verwerking

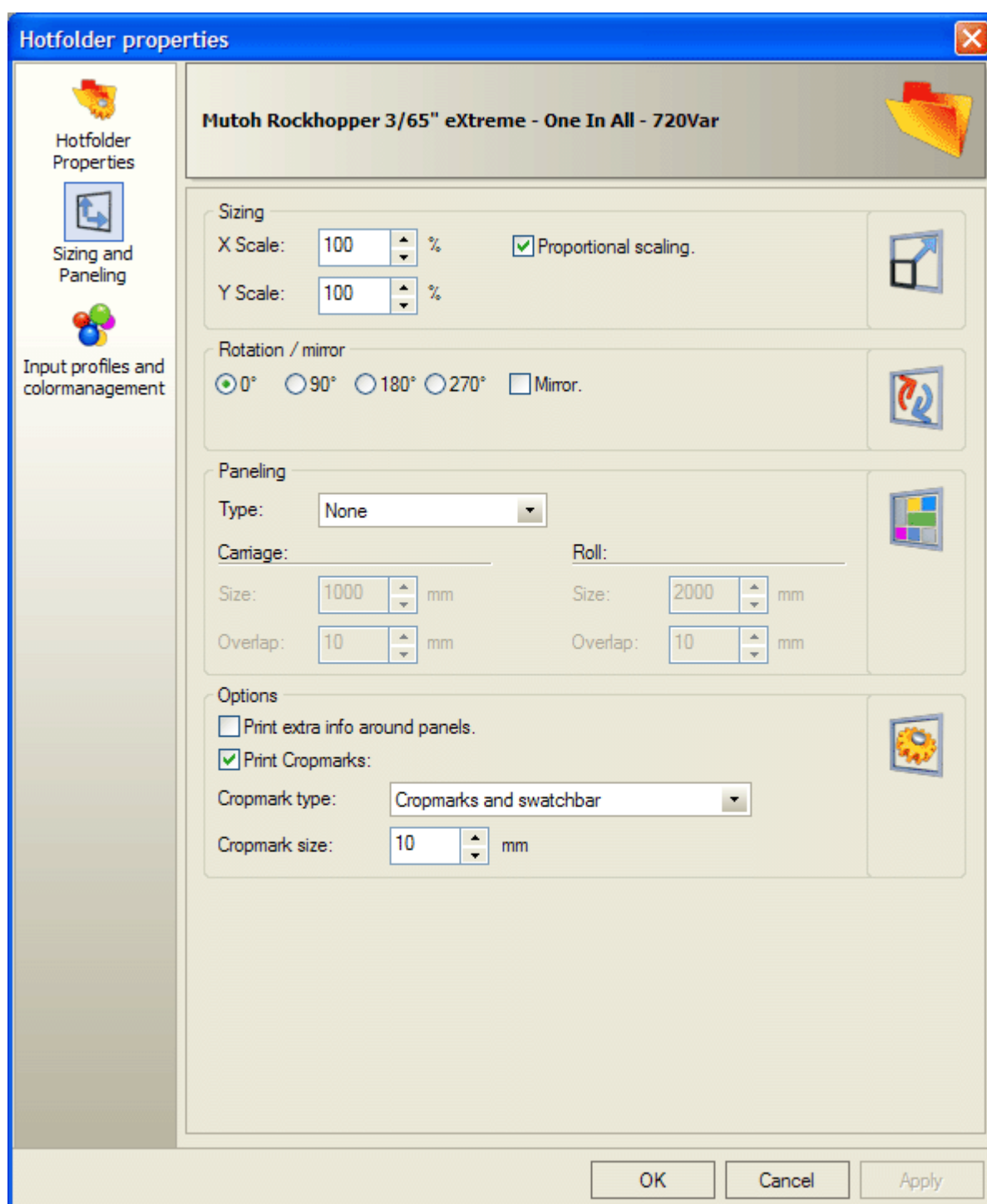
Zodra een opdracht is geprint, wordt deze automatisch naar het archief verhuisd, waar deze zal blijven staan.

G Uitvoer instellingen

De standaard printer en instelling waarmee deze opdracht geprint moet worden.

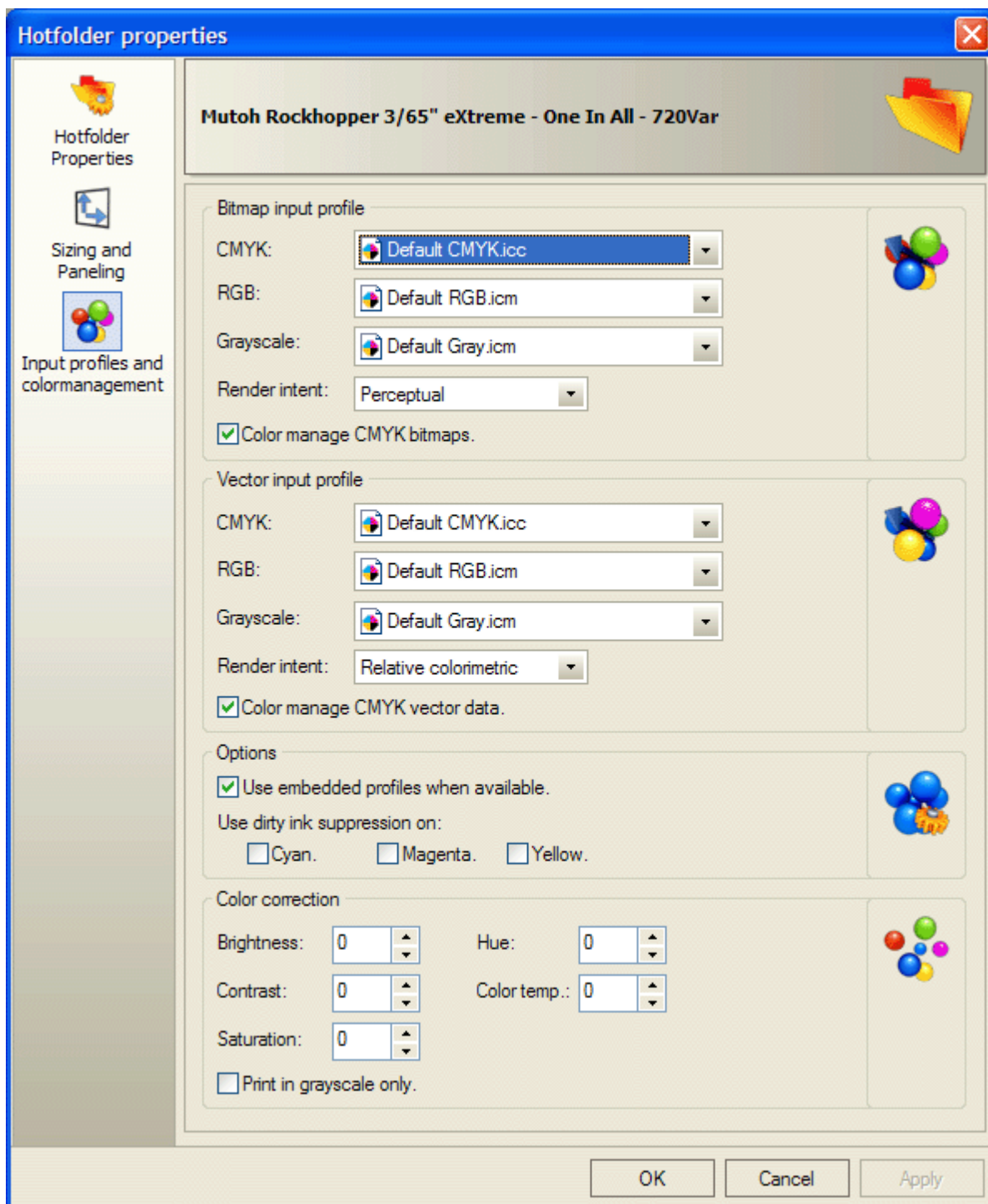
H Aantal kopieën

Aantal keren dat deze opdracht geplaatst gaat worden als ze op een print geplaatst wordt.



Schaling en tegelen

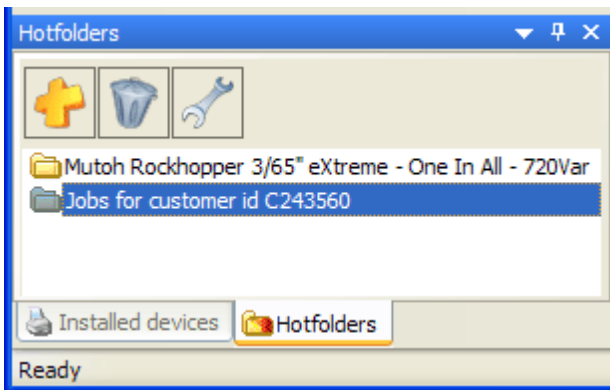
Deze pagina geeft u de mogelijkheid een binnenkomende opdracht in de correcte grootte en panelling op te zetten. Deze instellingen zijn identiek aan die van een individuele opdracht, voor meer informatie kunt u het hoofdstuk over de instellingen van opdrachten nog eens doornemen.



Input profielen en kleurbeheer

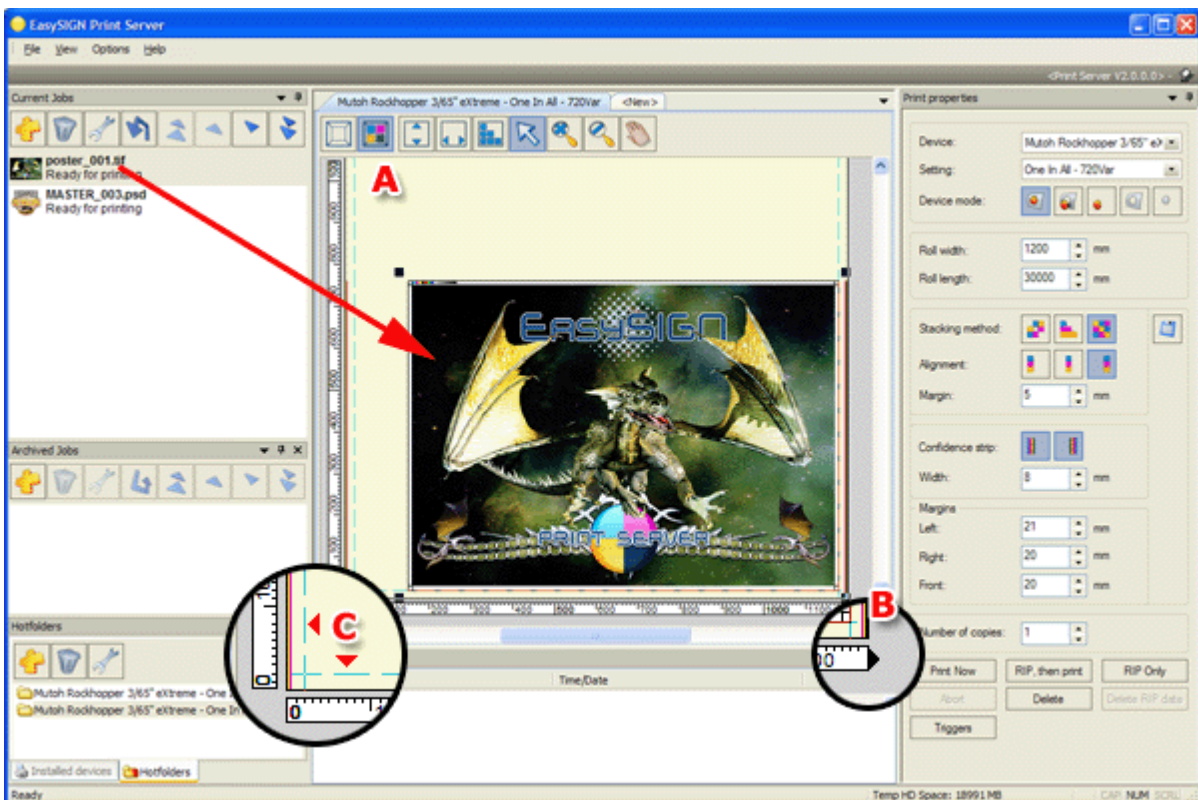
Ook deze instellingen zijn de standaardinstellingen voor nieuwe opdrachten die binnenkomen via de hotfolders. Ze zijn verder identiek aan de instellingen voor kleurbeheer van de resulterende opdrachten, ook hier verwijzen wij u naar het voorgaande hoofdstuk voor een gedetailleerde beschrijving van de werking van individuele instellingen.

Nadat u op "OK" heeft geklikt zal de hotfolder tab er als volgt uitzien:



Werken met prints

Hier komt alles samen: een print is het centrum waar u individuele opdrachten plaatst, ze indeelt, en naar de printer stuurt. De prints worden als volgt getoond:



A Print venster

Dit venster toont uw print zoals deze uit de printer zal gaan komen: een lange rol materiaal, die voorlopig nog leeg is. Om opdrachten in te delen, kunt u ze simpelweg slepen vanuit de opdrachten lijst op het printvenster.

Indien panelling is geactiveerd op de opdracht, zal deze automatisch worden getoond als de opdracht wordt gesleept.

Het print venster heeft zelf ook een aantal sleepbare items:

Materiaal grootte (B)

Door het verslepen van het pijltje aan de rechteronderkant van het print venster kan de grootte van de print worden veranderd.

Marges (C)

Aan de voorkant van het materiaal, zowel als aan de linker- en rechterzijde kan de marge van de print verslept worden. Deze marge wordt automatisch gebruikt als opdrachten worden geplaatst met een "stapel methode" geactiveerd.

Door op de schuifbalken te klikken of gebruik te maken van de gereedschapbalk bovenaan de print, kan de print verder worden bekeken. De functies van de individuele knoppen zijn:



Draadmodel

Toont geplaatste opdrachten in draadmodel, met informatie als tekst.



Gevuld

Toont opdrachten als een voorvertoning in kleur.



Zoom blad

Toont de volledige lengte van de print, inclusief lege ruimte.



Zoom begin

Toont de voorkant van de print, uitgezoomd tot de maximale breedte.



Zoom opdrachten

Toont alles (iedere opdracht) die is geplaatst op de print.



Selecteer en verplaats

Klik op deze knop om opdrachten te selecteren en te verplaatsen.



Zoom in

Klik op deze knop en sleep daarna over een gebied op de print om er op in te zoomen.



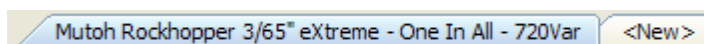
Zoom uit

Deze knop zoomt de print uit naar een voorgedefinieerde stand.

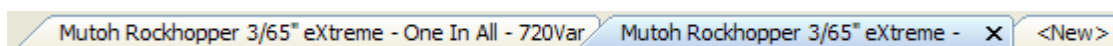


Sleep scherm

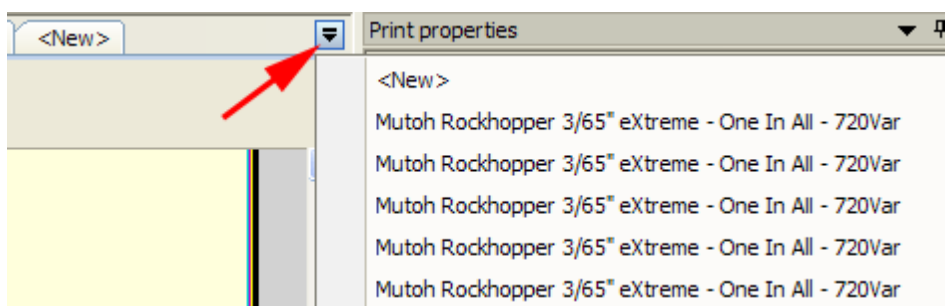
Activeer deze knop, en klik en sleep op het printvenster om deze te verplaatsen.



Er kan een onbeperkt aantal prints tegelijkertijd aangemaakt worden, dit maakt het mogelijk aan een nieuwe print te werken terwijl een vorige print bezig is met printen. Om dit te doen, kijk eerst naar de bovenkant van de print waar een lijst van actieve prints zichtbaar is.



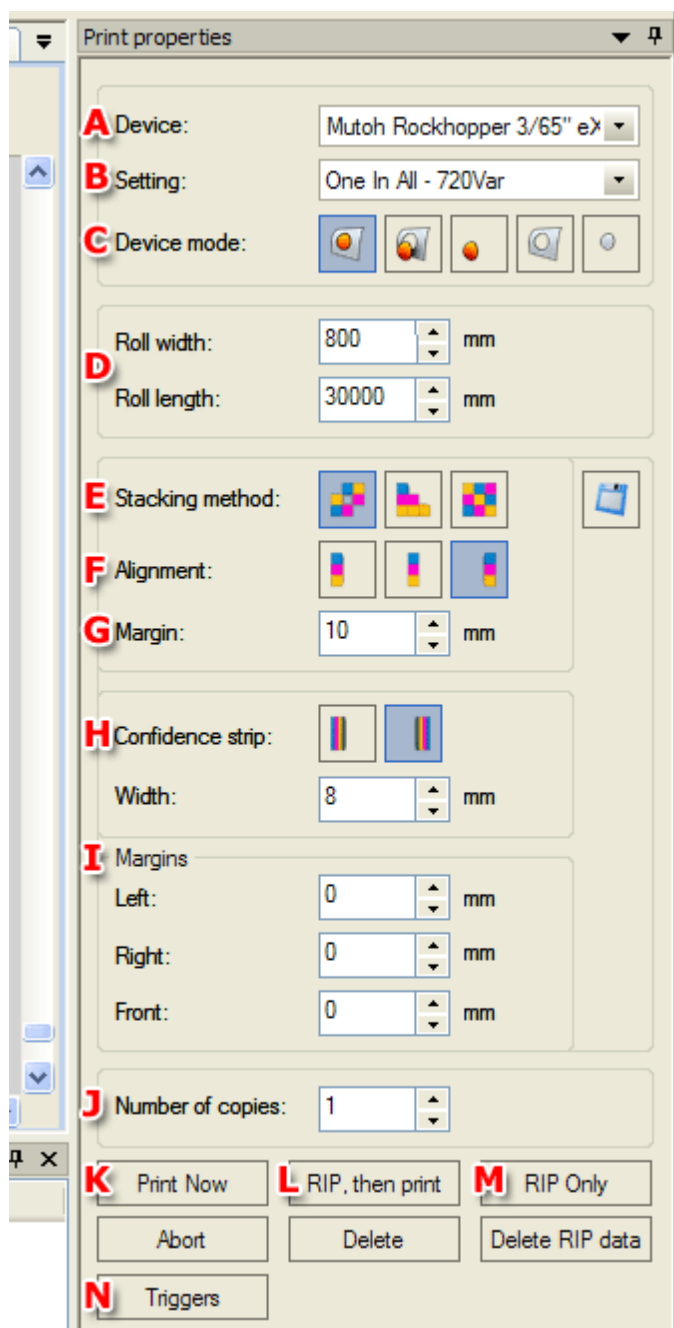
Na het toevoegen van een nieuwe print, kunt u op de namen klikken om ze individueel zichtbaar te maken. Het kruisje voor de naam van een print geeft de mogelijkheid om de print te sluiten. Dit is uiteraard alleen mogelijk als de print nog niet is gestart.



Zodra u meer dan een paar prints heeft gemaakt, kunnen ze niet meer allemaal tegelijkertijd worden getoond. In dat geval verschijnt er een pijltje dat alle prints toont als u er op klikt.

Print eigenschappen balk

Aan de rechterkant van een printvenster bevindt zich een grote dialoog die u controle geeft over de actieve print. Deze dialoog heeft de volgende opties:



A Apparaat

Het specifieke apparaat waar de print op uitgevoerd zal worden.

B Instelling

De instellingen die u wilt gebruiken voor dit apparaat.

C Apparaat mode

Er zijn vijf verschillende modi beschikbaar, plaats de muis boven de icons om een beschrijving te kunnen zien:

Print



Dit is de normale instelling, er wordt alleen geprint zelfs als er snijlijnen beschikbaar zijn.

Printen en snijden



Meteen na het printen wordt de opdracht ook gesneden. Alleen beschikbaar op hybride print&snij machines.

Printen en snijden – alleen print



Dit zal een opdracht printen met paskruizen, zodat deze herplaatst kan worden voor een snijopdracht. Alleen beschikbaar op hybride print en snij machines, en wordt gebruikt als u een printopdracht bijvoorbeeld wilt lamineren voordat deze gesneden wordt.

Printen en snijden – alleen snijden



Dit stuurt een prin en snij opdracht naar een hybride machine.

Alleen snijden



Dit snijdt een opdracht op een hybride print en snij machine zonder iets te printen.

Let er op dat de print en snij modi alleen gebruikt kunnen worden op hybride machines, dat wil zeggen machines die een ingebouwde snijplotter hebben. Wij verwijzen u naar de handleiding van de machine voor de correcte werkwijze.

Print en snij werkwijzes die werken met een aparte snijplotter kunnen natuurlijk ook worden gebruikt, maar de printserver behandelt deze als een normale printopdracht (natuurlijk met paskruizen) waardoor deze worden geprint in de standaard "print" modus.

D Rol breedte/lengte

De grootte van het materiaal in de printer. Deze grootte kan ook worden veranderd door het verslepen van het kleine zwarte pijltje aan de rechter-onderkant van de print.

E Stapel methode

Bij het plaatsen van opdrachten is het mogelijk om deze opdrachten automatisch aan te lijnen, een proces genaamd "nesting". Er zijn drie opties beschikbaar:

Simpel



Alle opdrachten worden achter elkaar geplaatst, verder wordt er geen optimalisatie toegepast.

Houd opdrachten bij elkaar



Meerdere kopieën van een opdracht worden bij elkaar genomen.
Multiple copies of a job will be nested, but they will not be mixed with other jobs.

Materiaal besparen



Een optimale plaatsing van opdrachten zal worden gemaakt, waarbij kopieën van opdrachten en panelen ook door elkaar zullen komen te staan.

De gekozen stapelmethode wordt getoond door deze knoppen. Als een opdracht individueel wordt verplaatst, zal de automatische stapeling uitgeschakeld worden, totdat er weer op een van deze knoppen wordt gedrukt.

F Alignment



All stacking methods can have a left, middle or right alignment. Click one of these buttons to choose, the default is right-alignment.

G

Marge

De afstand tussen gestapelde opdrachten.

H

Teststrook

Een teststrook kan worden aangeschakeld aan beide zijden van de print. Hiermee worden print koppen tijdens het printen beter open gehouden. De breedte kan worden ingesteld.

I

Marges

Een linker, rechter en voormarge kan hier worden ingegeven. Hiermee kan wat materiaal aan de randen van een print vrij worden gehouden.

J

Aantal kopieën

Het aantal keer dat deze print zal worden afgedrukt.

Print knoppen

Er zijn diverse manieren om een opdracht te starten. U kunt er voor kiezen direct te starten, of ietwat voorzichtiger te zijn en een print eerst voor te renderen. De knoppen hebben de volgende functies:

K Print nu

Begint met renderen, en als er een klein stuk af is zal de print starten. Dit kan worden gebruikt als u een snelle computer heeft, en u zeker weet dat de computer uw printer bij kan houden.

L RIP, dan print

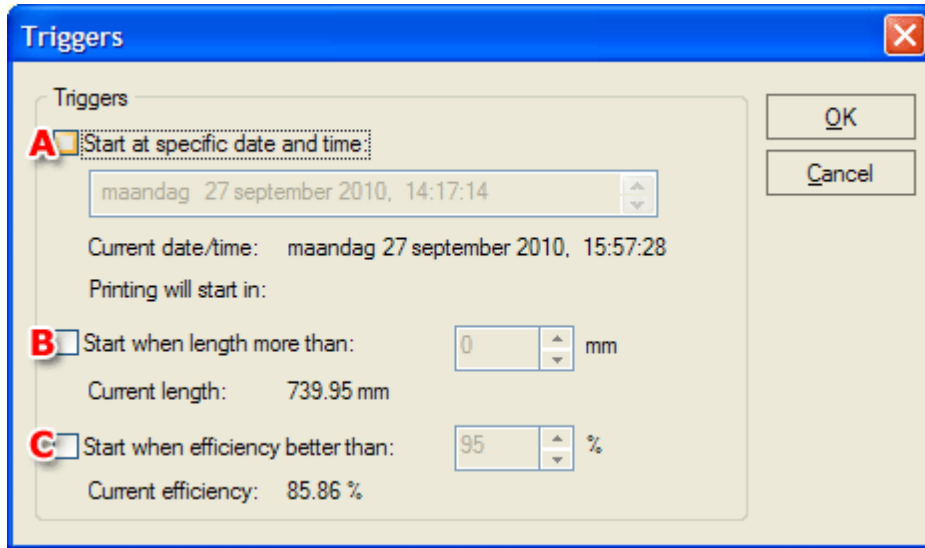
Dit rendert eerst de gegevens, en als dit proces klaar is zal de print automatisch starten. Dit kan gebruikt worden op tragere computers om er voor te zorgen dat de printer nooit hoeft te wachten.

M RIP alleen

Rendert alle data, maar print niet totdat "Print nu" wordt geklikt.

N Triggers

Het is mogelijk om een klaargezette print op een bepaalde tijd te starten. Door op deze knop te klikken verschijnt de volgende dialoog:



Begin op een specifieke datum en tijdstip (A)

Dit zorgt er voor dat de print start op het aangegeven tijdstip en datum

Begin bij een lengte meer dan (B)

Dit start de print als er voldoende opdrachten beschikbaar zijn.

Begin bij een efficiency beter dan (C)

Dit start de print als de automatische stapeling een print heeft geproduceerd die voldoende rendabel het materiaal gebruikt.

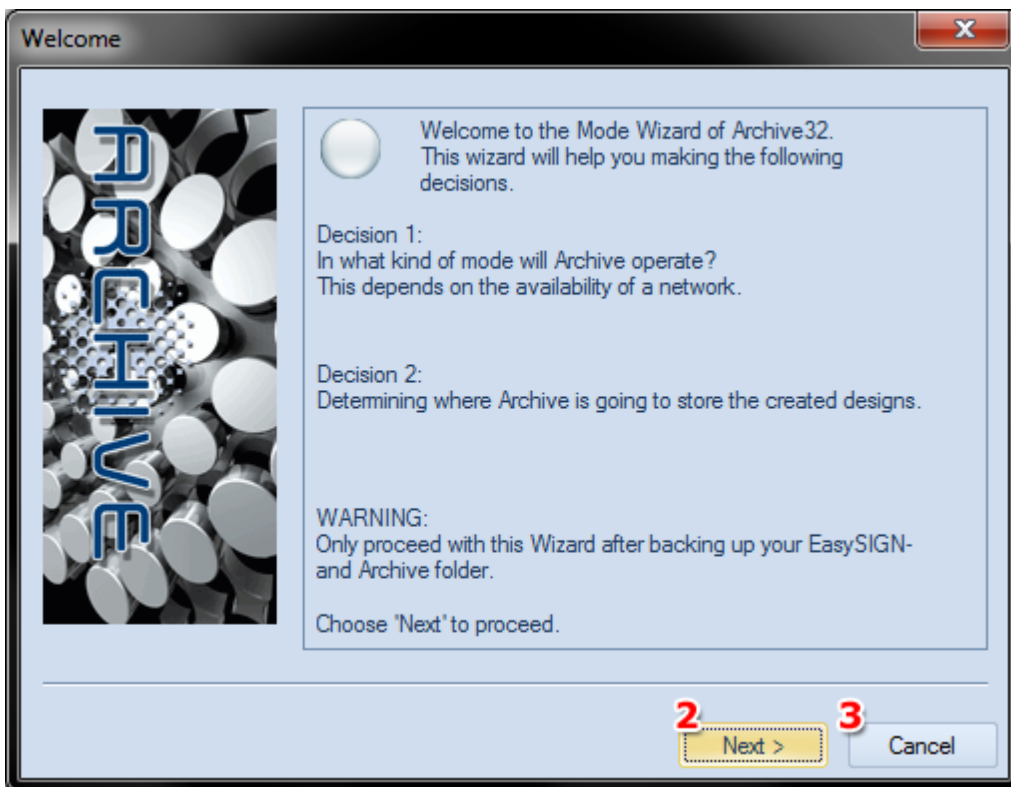
Archive

Archive

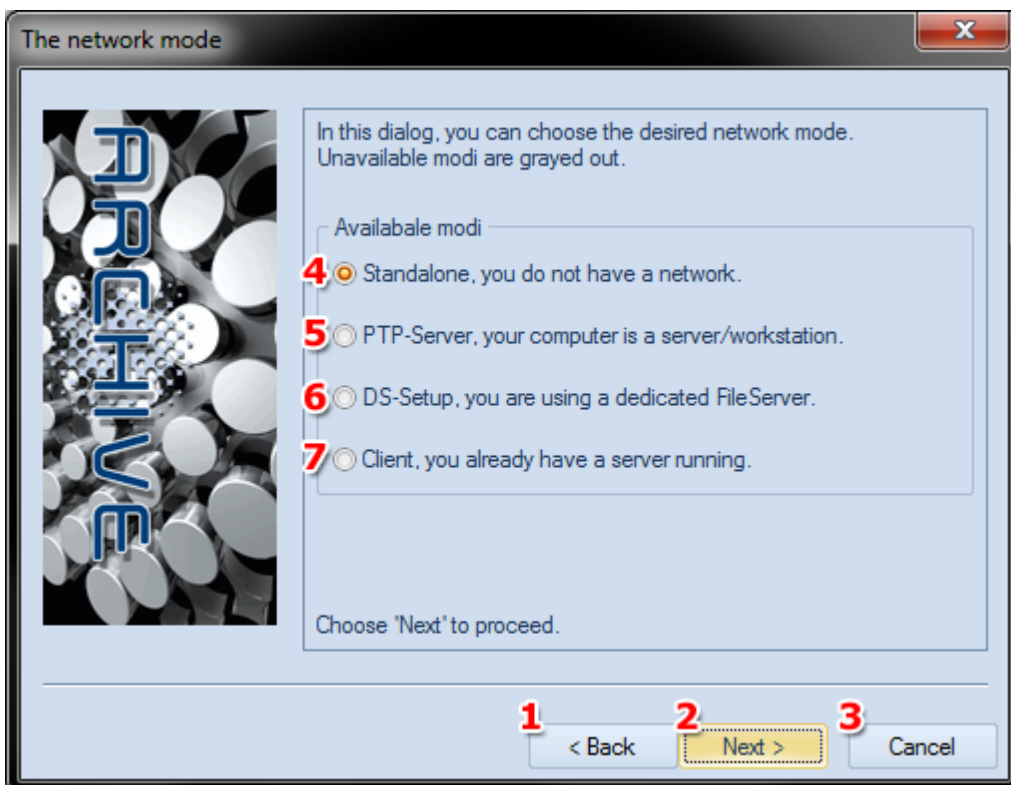
Archive is een hulp programma speciaal voor EasySIGN. Dit programma helpt u met het beheren van EasySIGN werkbladen en uw klantenbestand. U kunt per klant werkbladen opslaan vanuit EasySIGN. Het openen, importeren, beheren, klantgegevens verwerken enz. kun u via Archive afhandelen.

Eerste versie

Indien u nog nooit eerder een versie van Archive op uw systeem heeft gehad zal een "wizard" verschijnen die u bij de initialisatie van het programma zal begeleiden.



In de openingsdialoog van de "wizard" worden de stappen uitgelegd die u gaat volgen. U dient te gaan bepalen in welke mode u Archive gaat draaien, dit is afhankelijk van het feit of u in een netwerk werkt. Ook dient u de lokatie te gaan bepalen waar Archive de met EasySIGN gemaakte werkbladen gaat opslaan. Deze "wizard" kunt u ten alle tijden weer vanuit het eenmaal geïntialiseerde programma oproepen. Wanneer u dit doet en u reeds een Archive directory en EasySIGN werkbladen heeft wordt aangeraden van deze een backup te maken voor u verdergaat met de "wizard". U kunt wanneer u dit duidelijk is op de knop "Volgende" (2) klikken om verder te gaan.



In het volgende venster van de "wizard" kunt u de "modi" kiezen waarin u wilt werken.

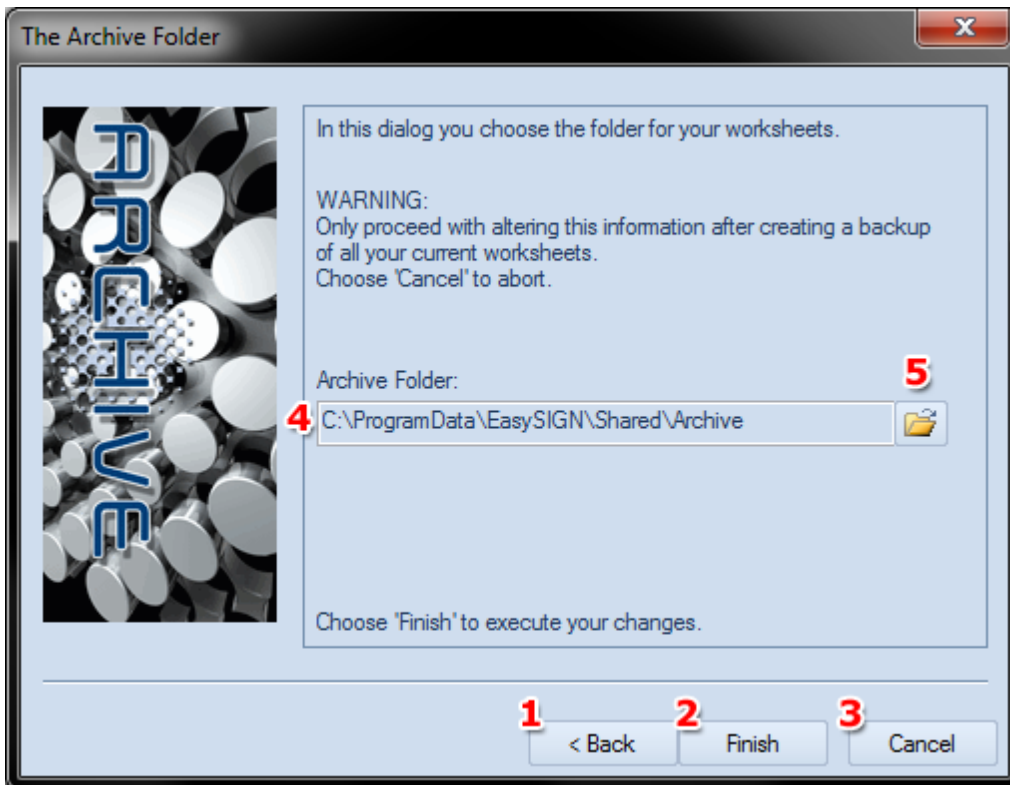
- 4 "Standalone"
Deze mode zult u gebruiken wanneer u niet in een netwerk werkt of daar geen gebruik van maakt en het

- programma op maar één computer gebruikt.
- 5 "PTP-Server"
- In dit geval is uw computer een Server en tevens een werkstation.
- 6 "DS-Setup"
- Wanneer u een "fileserver" gaat gebruiken.
- 7 "Client"
- Wanneer u een reeds een "fileserver" gebruikt.

De verschillende modi

Standalone

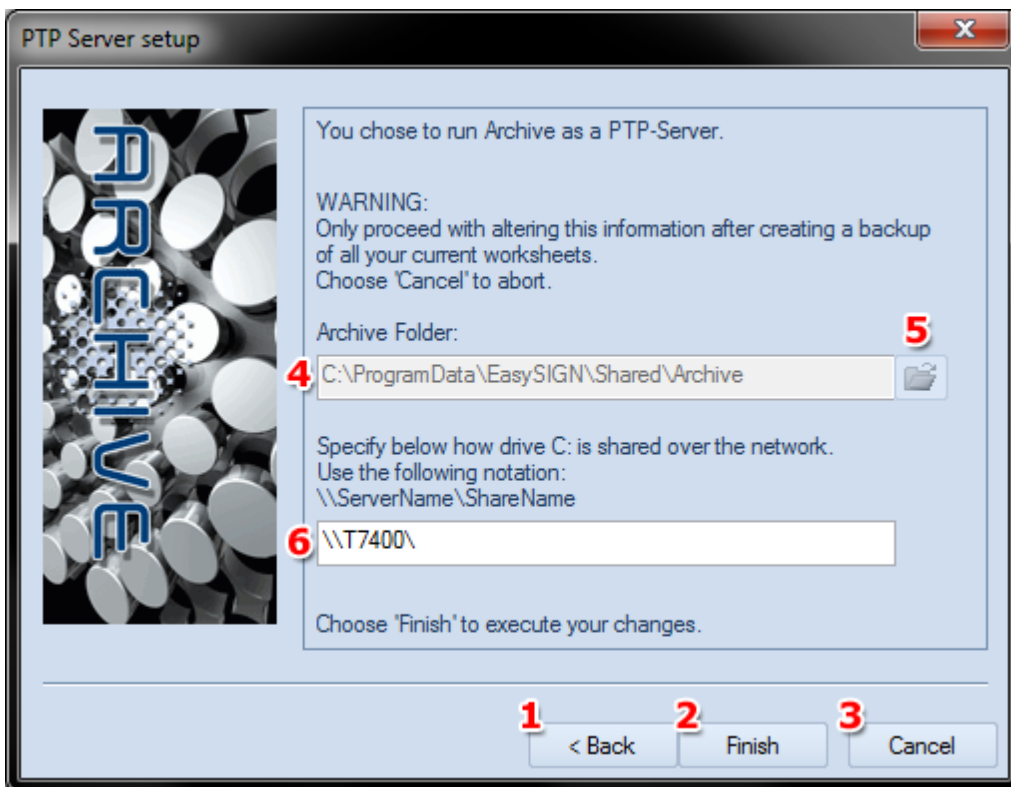
Indien u in de "wizard" voor deze optie heeft gekozen zal bij een klik op de knop "Volgende" het volgende venster verschijnen.



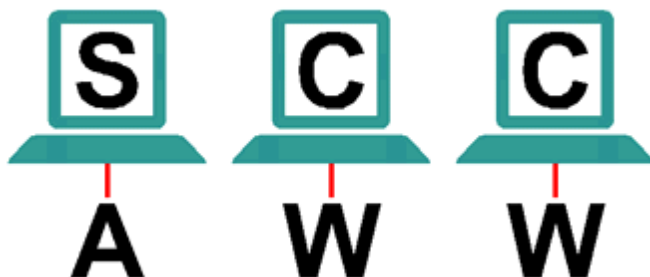
- 4 In dit veld zal het pad naar de standaard directory van Archive worden weergegeven. Het is aanbevolen dit pad te gebruiken. Indien u echter een ander pad wilt opgeven kunt u dit doen door het pad in te typen of met de bladerknop (5) een andere lokatie te zoeken.

PTP-Server

Deze optie kiest u indien uw netwerk géén "dedicated file server" bevat. Een van uw computers in het netwerk gedraagt zich als een server.



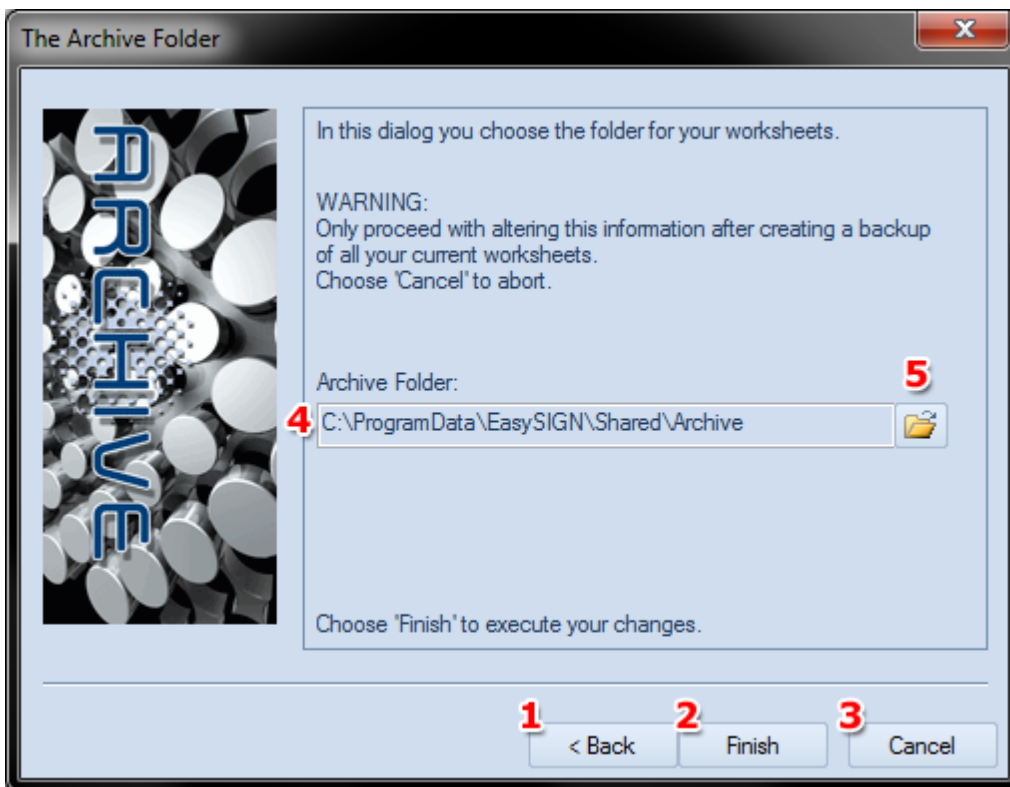
- 4 In dit veld dient u het pad naar de directory van Archive in te typen of met de bladerknop (5) een locatie te zoeken.
- 6 Indien de Archive directory op schijf C staat dient u hier op te geven hoe de schijf C over het netwerk gedeeld is.



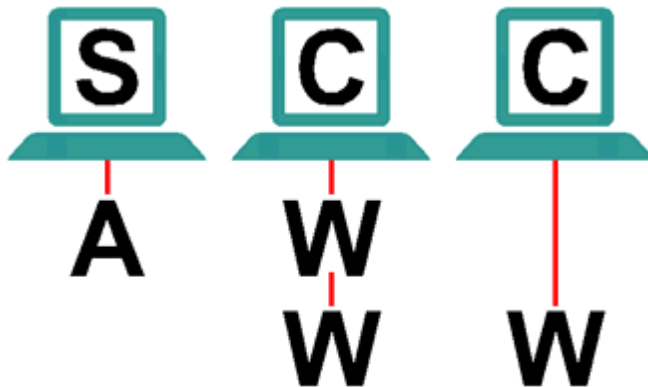
- S Server/workstation
Op deze computer wordt de PTP-Setup uitgevoerd. Hierop staat dan de gedeelde "Archive" map voor de andere werkstations (C) en een werkende versie van Archive.
- C Werkstation
- W Op de werkstations wordt de "Client setup" van Archive uitgevoerd en wordt de gedeelde map (A) op de server (S) als bron gebruikt.

DS-Setup

Deze optie gebruik u als uw netwerk een "dedicated file server" bevat, zoals bijvoorbeeld een NT server. De werkbladen worden centraal op deze server opgeslagen.



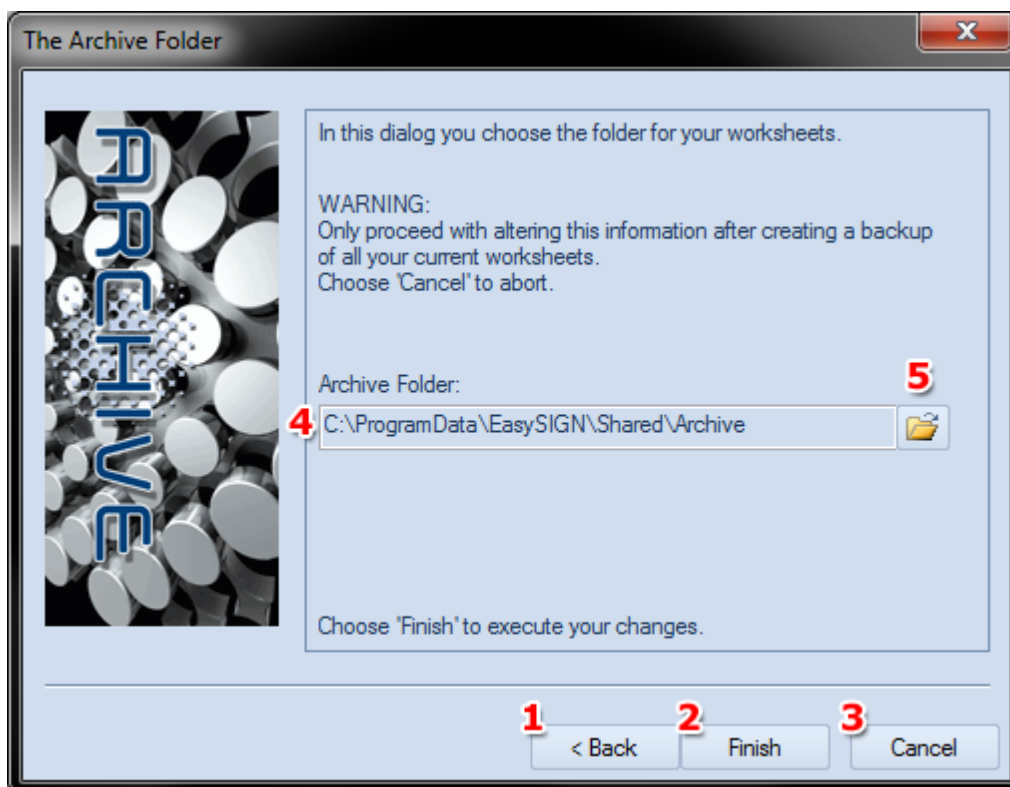
- 4 In dit veld dient u het pad naar de directory van Archive in te typen of met de bladerknop (5) een lokatie te zoeken.



- S Server
 C Werkstation
 W Op één van de werkstations wordt de "DS-Setup" uitgevoerd en de server (S) aangewezen als bron voor de "Archive" map (A). Deze computer is dan tevens een "client" geworden. Op de andere werkstations wordt een "Client setup" van Archive uitgevoerd en wordt de gedeelde map (A) op de server (S) als bron gebruikt.

Client setup

Deze optie gaat gebruik maken van een reeds gemaakte drive en gaat er van uit dat u de optie "DS-Setup" of "PTP-Setup" reeds op een andere computer een keer heeft uitgevoerd.

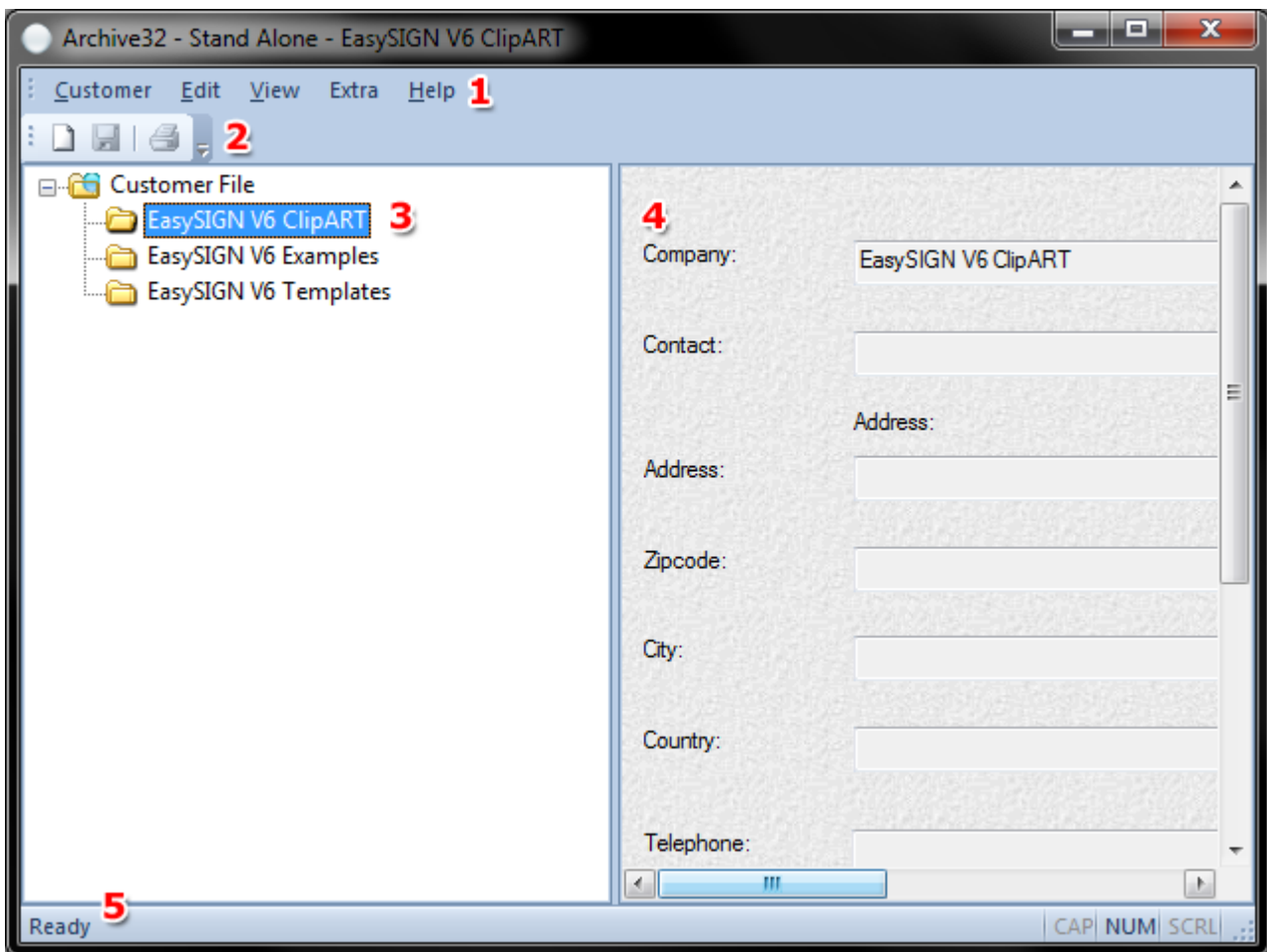


- 4 In dit veld dient u het pad naar de directory van Archive in te typen of met de bladerknop (5) een lokatie te zoeken.

Na de gemaakte instellingen dient u op de knop "Voltooien" (2) te klikken.

De werkomgeving

Wanneer u Archive geopend heeft zal het scherm er als volgt uitzien. Indien u er tijdens de setup van EasySIGN voor heeft gekozen om de voorbeelden te installeren, zijn deze in Archive onder een voorbeeld klant geplaatst.



- 1 Het menu
Alle onderdelen van het menu worden verderop uitgebreid besproken
- 2 De gereedschapsbalk
Hier vind u de meest gebruikte menu onderdelen direct bereikbaar via een knop
- 3 Overzicht venster
Hier bevinden zich alle aanwezige klanten weergegeven door middel van een boomstructuur.
- 4 Gegevens venster
Hierin kunt u klantgegevens invoeren of de werkbladen van de klanten bekijken.
- 5 Statusbalk

Het menu

Klant

Dit menu vindt u ook terug als een rechtermuisknopmenu van elk onderdeel in de boomstructuur.

Nieuw (CTRL+N)

Afhankelijk van wat u in de boomstructuur heeft geselecteerd wordt op een bepaald niveau een nieuwe klant geplaatst. Heeft u bijvoorbeeld de "Root" geselecteerd kunt u een groep aanmaken genaamd "Voetbalclubs". Selecteert u dan vervolgens de nieuwe map "Voetbalclubs" en klikt u weer op "Nieuw" dan wordt de nieuwe klant/map toegevoegd onder "Voetbalclubs". U kunt op deze manier al uw klanten gaan catalogiseren per type of werkzaamheden.

Verwijderen (DEL)

Deze opdracht verwijdert een geselecteerde map. Bevinden zich er echter nog werkbladen bij deze klant, dan kunt u die klant pas verwijderen wanneer u ook alle werkbladen heeft verwijderd.

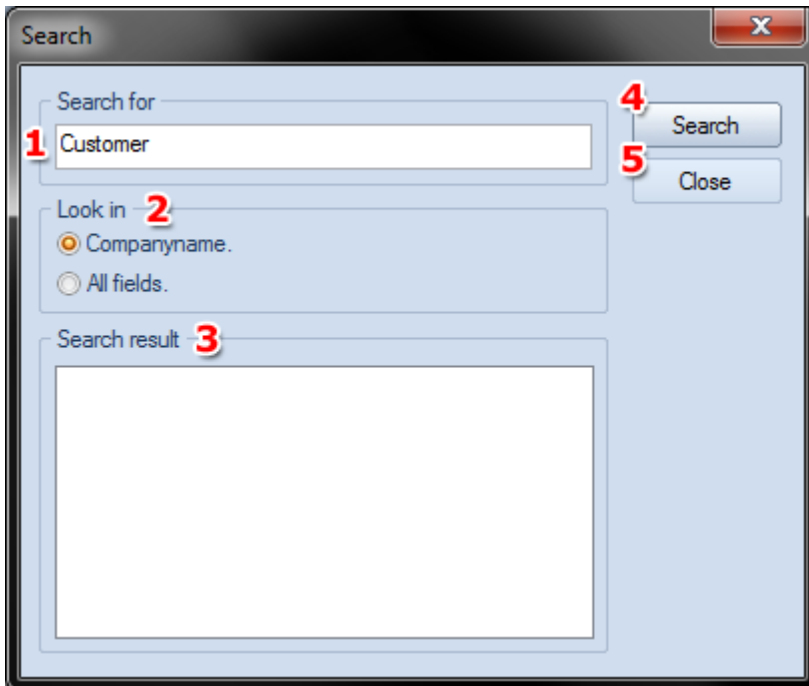
Wijzigen/Alleen lezen

Wanneer u het menu onderdeel "Wijzigen" selecteert kunt u de klantgegevens aanpassen. Op het moment waarop u klantgegevens aanpast is de database voor andere gebruikers vergrendeld. Op deze manier kunnen er nooit twee mensen tegelijkertijd dezelfde klantgegevens bewerken. Een andere gebruiker kan nog steeds werkbladen openen, hij kan dan alleen niet de gegevens van de klant wijzigen. Om het record weer vrij te geven dient u het menu

onderdeel "Alleen lezen" te selecteren. Wanneer er vijf minuten geen actie heeft plaatsgevonden wordt de database automatisch weer vrijgegeven voor andere gebruikers.

Zoeken

Deze opdracht opent een dialoog waarmee u naar aanwezige klanten kunt zoeken.



- 1 Zoeken naar
Hier kunt u de zoekcriteria invoeren.
- 2 Zoeken in
Hier kunt u bepalen in welk velden de zoekactie zal worden uitgevoerd.
- 3 Zoek resultaat
Hierin worden de resultaten van de zoekactie weergegeven. Wanneer u dubbelklikt op een van de onderdelen van deze lijst zal dit bestand het actieve bestand worden.
- 4 Zoeken
Hiermee start u de zoekactie.
- 5 Sluiten

Afsluiten

Deze opdracht sluit het programma.

Bewerken

Herstellen

Hiermee wordt wanneer u in de wijzig modus zit het huidig bewerkte record totaal hersteld.

Verwijderen

Deze opdracht verwijdert de geselecteerde werkbladen.

Alles selecteren

Deze opdracht selecteert alle werkbladen onder de geopende klant.

Selectie omkeren

Deze opdracht keert een reeds gemaakte selectie om.

Naam wijzigen

Met deze opdracht kunt u van een geselecteerde klant in de boomstructuur de naam wijzigen.

Beeld

Gereedschapsbalk

Toont of verbergt de gereedschapsbalk.

Statusbalk

Toont of verbergt de statusbalk.

Klantgegevens

Activeert in het gegevensveld de klantgegevens.

Grote pictogrammen

Toont in het gegevensvenster de aanwezige werkbladen als grote pictogrammen met de bijbehorende bestandsnaam.

Kleine pictogrammen

Alle werkbladen worden met een klein pictogram getoond.

Lijst

De werkbladen worden in lijstvorm getoond.

Details

Bij de werkbladen worden extra gegevens getoond zoals de datum waarop het werkblad het laatst gewijzigd is.

Previews

Alle werkbladen worden getoond met een afbeelding van het werkblad.

Vernieuwen (F5)

Deze opdracht vernieuwt het venster.

Extra**Mode Wizard**

Deze opdracht opent de mode wizard zoals eerder beschreven onder het gedeelte "Eerste versie".

Backup

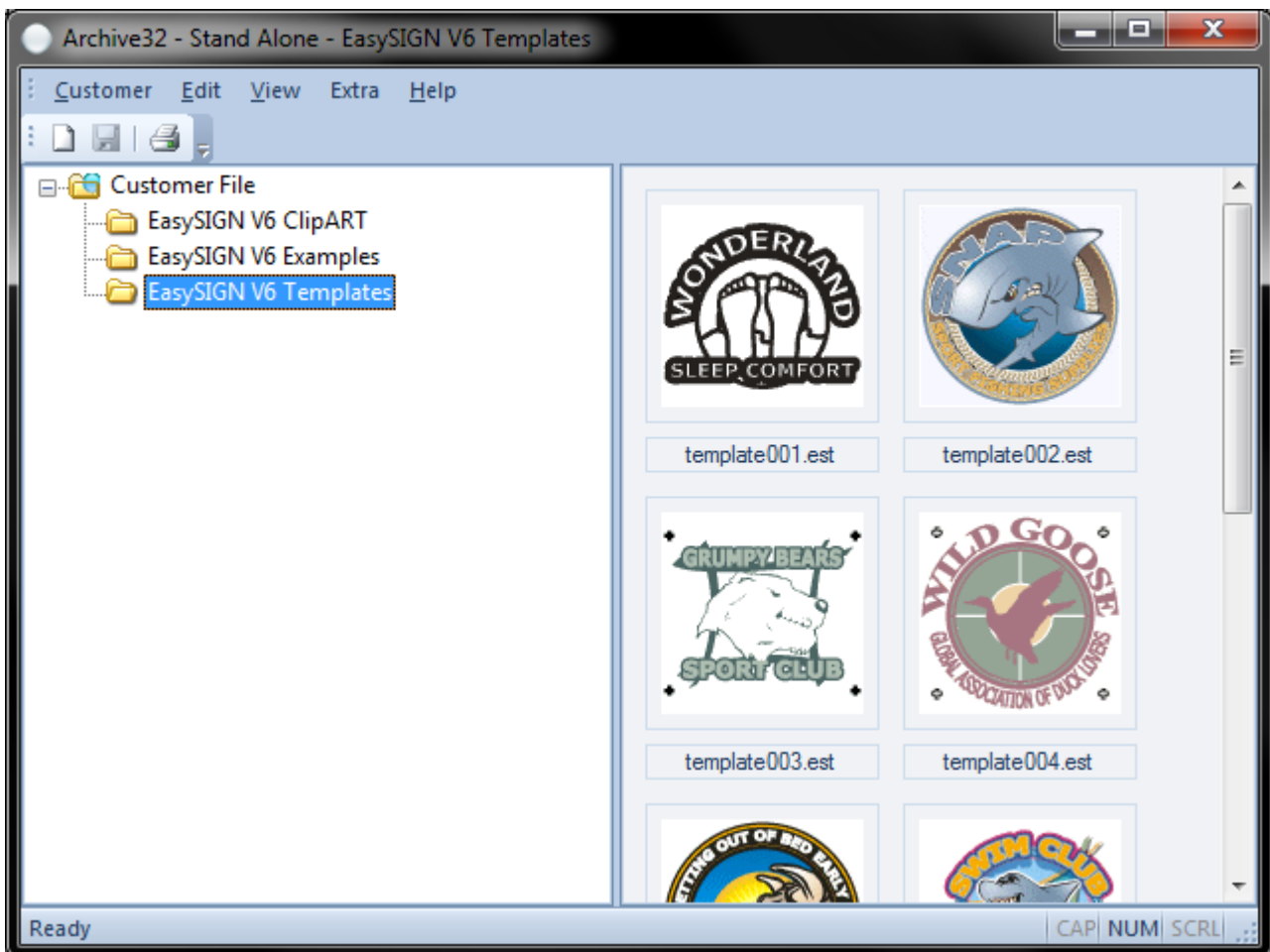
Dit menu item geeft u backup adviezen.

Hulp

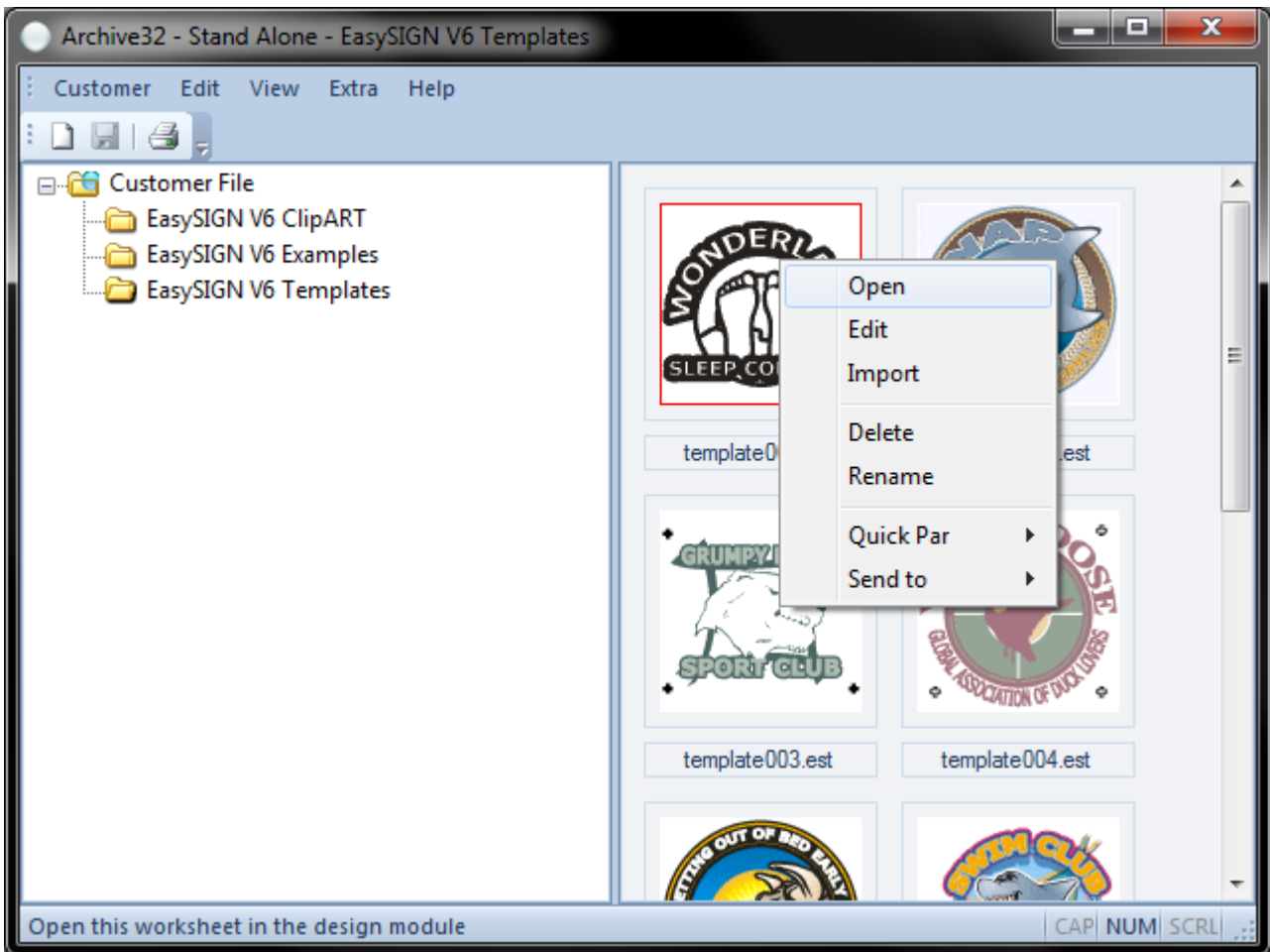
Onder dit menu vindt u alles met betrekking tot help en de digitale handleiding.

Gegevensvenster

In dit venster vindt u alle werkbladen terug die onder een bepaalde klant staan. Vanuit hier kunt u de werkbladen ook beheren.



U kunt meerdere werkbladen tegelijkertijd selecteren met gebruikmaking van de control toets om deze werkbladen bijvoorbeeld te verwijderen of te importeren in EasySIGN. Indien u een werkblad geselecteerd heeft kunt hier eenmaal met de rechtermuistoets op klikken om het rechtermuisknopmenu van dit werkblad op te roepen.



In dit popup menu vindt u de volgende opdrachten.

- 1 Openen
Deze opdracht opent het geselecteerde werkblad in EasySIGN. Indien EasySIGN niet openstaat zal deze automatisch geopend worden. Deze functie werkt ook door dubbel te klikken op het werkblad.
- 2 Importeren
Deze opdracht importeert in EasySIGN dit werkblad in het actieve werkblad.
- 3 Verwijderen
Deze opdracht verwijdert de geselecteerde werkbladen. Wanneer u per ongeluk een verkeerd werkblad heeft verwijderd kunt u via de prullenbak van Windows™ het bestand weer terugzetten.

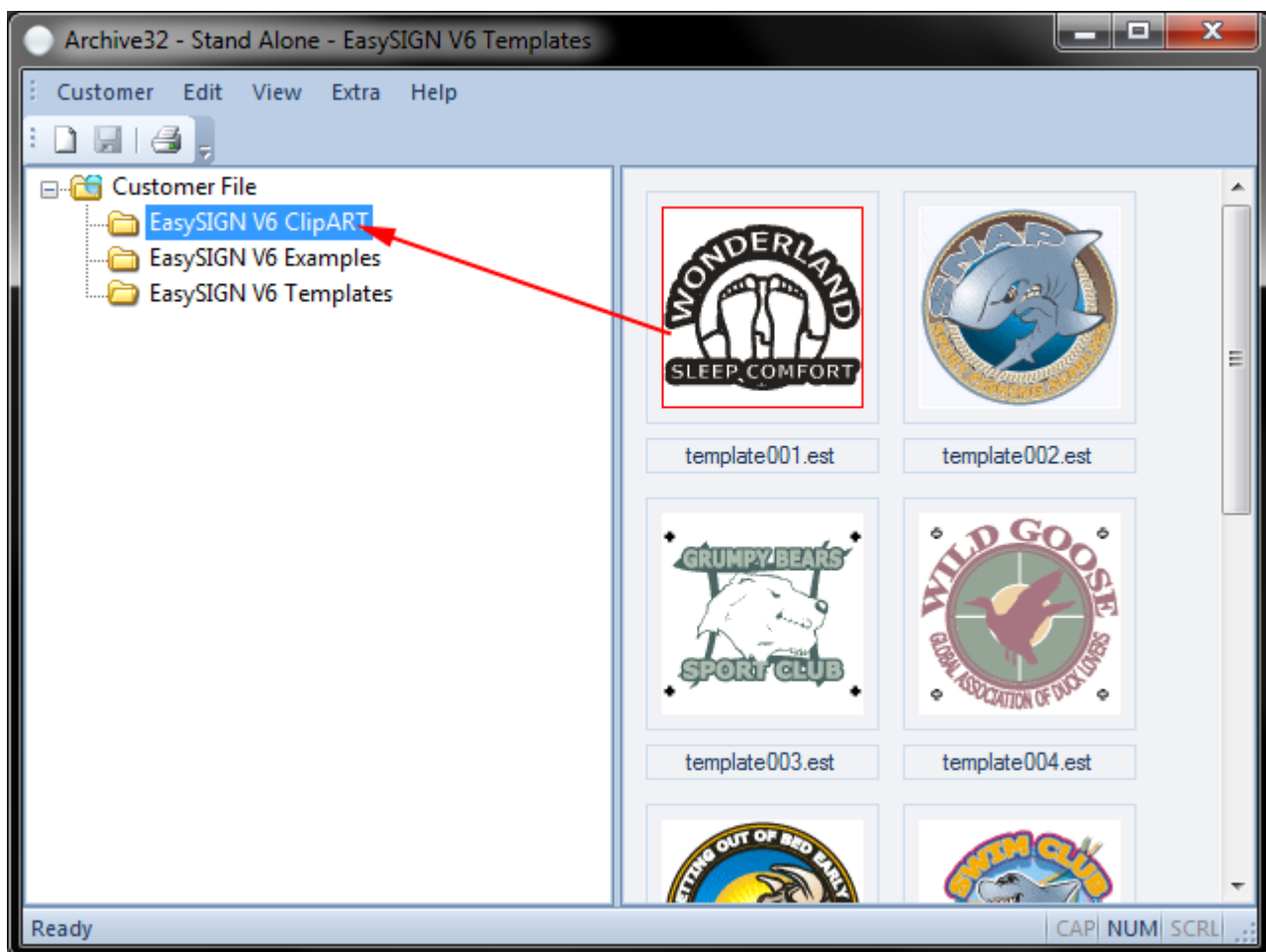
Indien Archive het programma EasySIGN niet kan vinden zal er een bericht getoond worden met de vraag of u de lokatie van het programma wilt aanwijzen. Indien u hier voor "Ja" kiest zal er een dialoog verschijnen waarin u het programma kunt opzoeken.

Alle bestanden verplaatsen

Wilt u het archief verplaatsen naar een andere schijf, sluit dan Archive en verplaats dan de complete directory "Archive" naar de nieuwe lokatie. Start dan Archive opnieuw op, u wordt dan gevraagd de database opnieuw aan te wijzen. Wijs dan de nieuwe lokatie aan en alle verwijzingen worden automatisch aangepast.

Drag & Drop

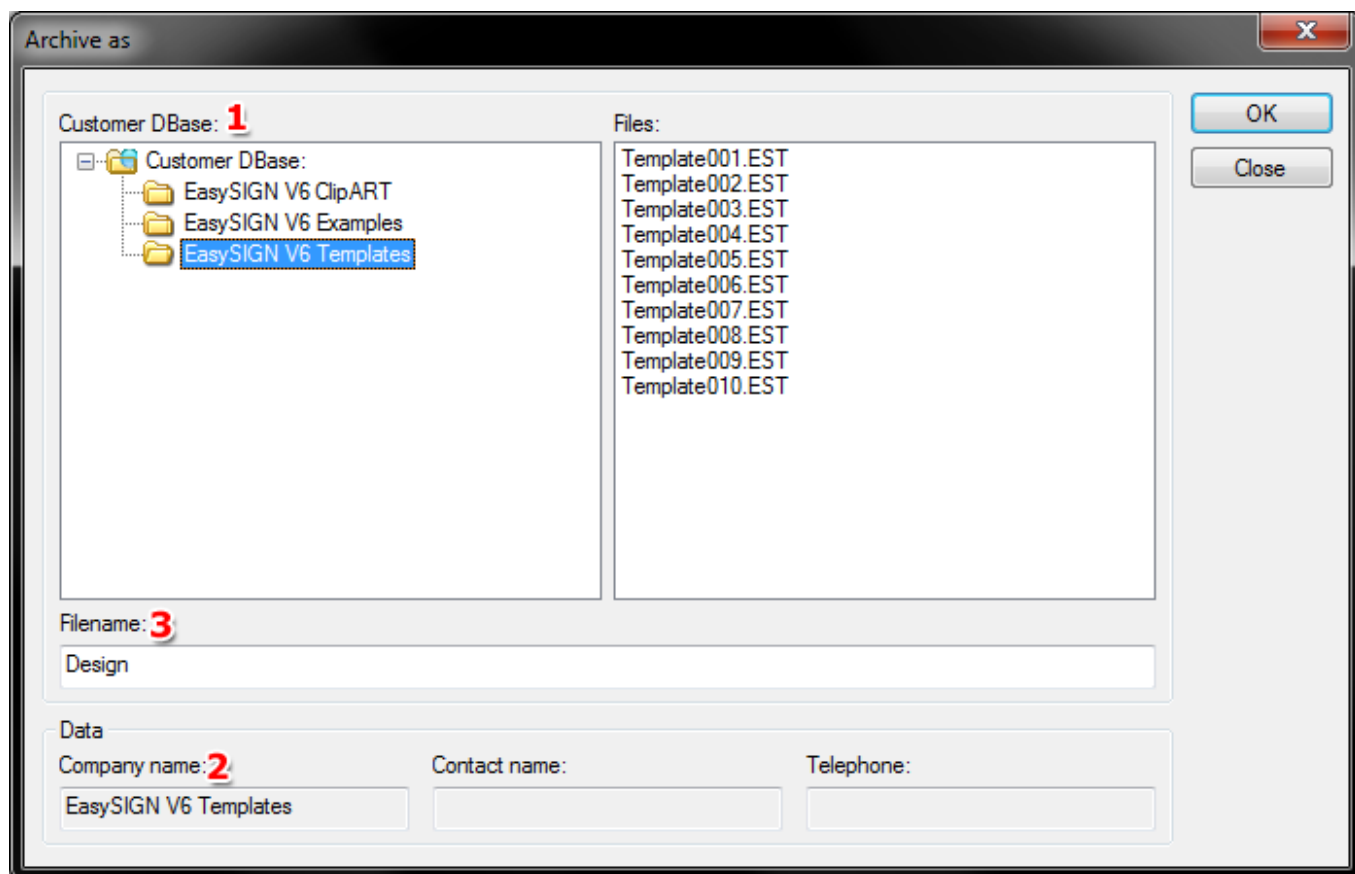
U kunt vanuit Archive een bestand naar de explorer slepen en omgekeerd. Ook kunt u vanuit Archive een bestand rechtstreeks naar EasySIGN slepen, wanneer u dit bestand loslaat wordt dit geopend of geïmporteerd. Binnen Archive kunt u bestanden van de ene naar de andere klant kopiëren door deze er naar toe te slepen, wanneer u tijdens het slepen de shift toets gebruikt kunt u het bestand (of de bestanden) verplaatsen.



Archive via EasySIGN

Via het menu "Bestand" van EasySIGN kunt u werkbladen archiveren. Er zijn hier 3 opties voor aanwezig.

- 1 Archiveren
Wanneer u een werkblad heeft geopend slaat deze opdracht de eventuele veranderingen op.
- 2 Archiveren als...
Deze opdracht opent een dialoog wanneer u een reeds gearchiveerd of een nieuw werkblad wilt opslaan onder een andere naam of bij een andere klant.



In de lijst bij (1) ziet u de klanten die aanwezig zijn in Archive en bij (2) enkele gegevens van een eventueel geselecteerde klant. In het veld bij (3) kunt u de naam voor het werkblad opgeven en vervolgens op OK klikken. Het werkblad zal bij de geselecteerde klant worden opgeslagen.

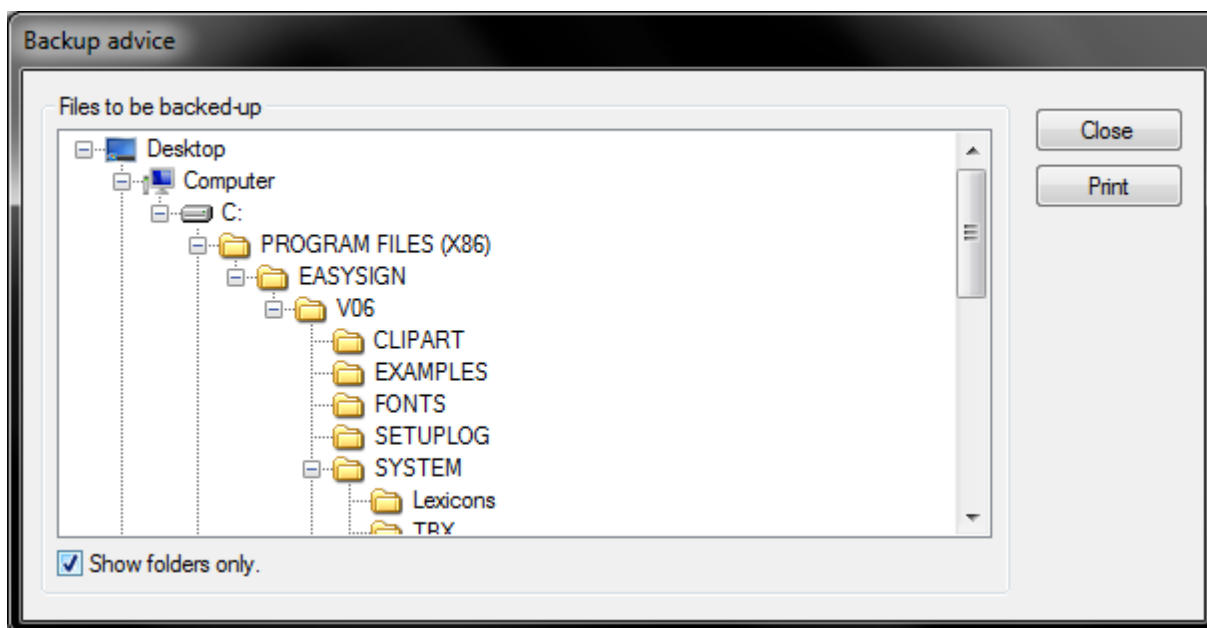
Recente klanten

In het menu "Bestand" is een lijst bijgekomen die u de laatste 10 geopende klanten toont. Zeker wanneer u een groot aantal klanten via Archive beheerd is dit een zeer handige manier om niet elke keer heel de lijst door te moeten bladeren of de opdracht "Zoeken" te moeten gebruiken.

Back-up voorstel

Niet het back-uppen zelf is vaak het probleem, maar weten van welke bestanden er een back-up gemaakt moet worden. Archive biedt een manier aan om te achterhalen van welke van al uw EasySIGN, Archive bestanden er een back-up gemaakt dient te worden. Dit zijn alle bestanden belangrijk voor EasySIGN en Archive die niet door een nieuwe installatie zouden worden vervangen, zoals met de hand toegevoegde exe's, werkbladen, eigen kleurentabellen enz.

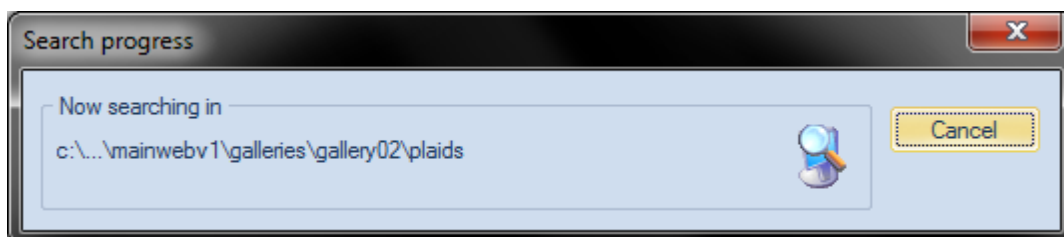
Via het menu "Help, Back-up advies" kunt u de dialoog voor deze operatie openen.



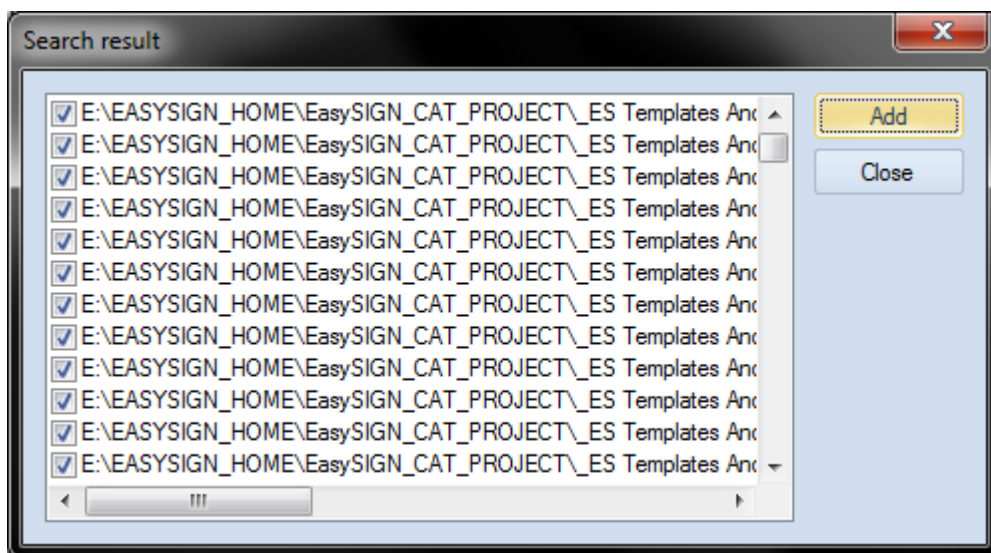
- 1 Reservekopie bestanden
Hier vindt u de bestanden terug die u dient te back-uppen
- 2 Toon alleen mappen
Wanneer u deze optie aanzet worden alleen de mappen getoond waarin zich de te back-uppen bestanden bevinden.
- 3 Afdrukken
Deze knop opent een tekstbestand met alle te back-uppen bestanden uit de dialoog.
- 4 Sluiten
Deze knop sluit de dialoog.

Werkbladen zoeken

De opdracht start een zoekfunctie die al uw harde schijven en netwerkverbindingen gaat doorzoeken naar EasySIGN werkbladen om ze vervolgens (na een selectie) aan het huidige klantenbestand toe te voegen. U start deze opdracht door het menu "Extra, Werkbladen zoeken..." te selecteren, vervolgens wordt er een zoekvoortgang dialoog getoond.



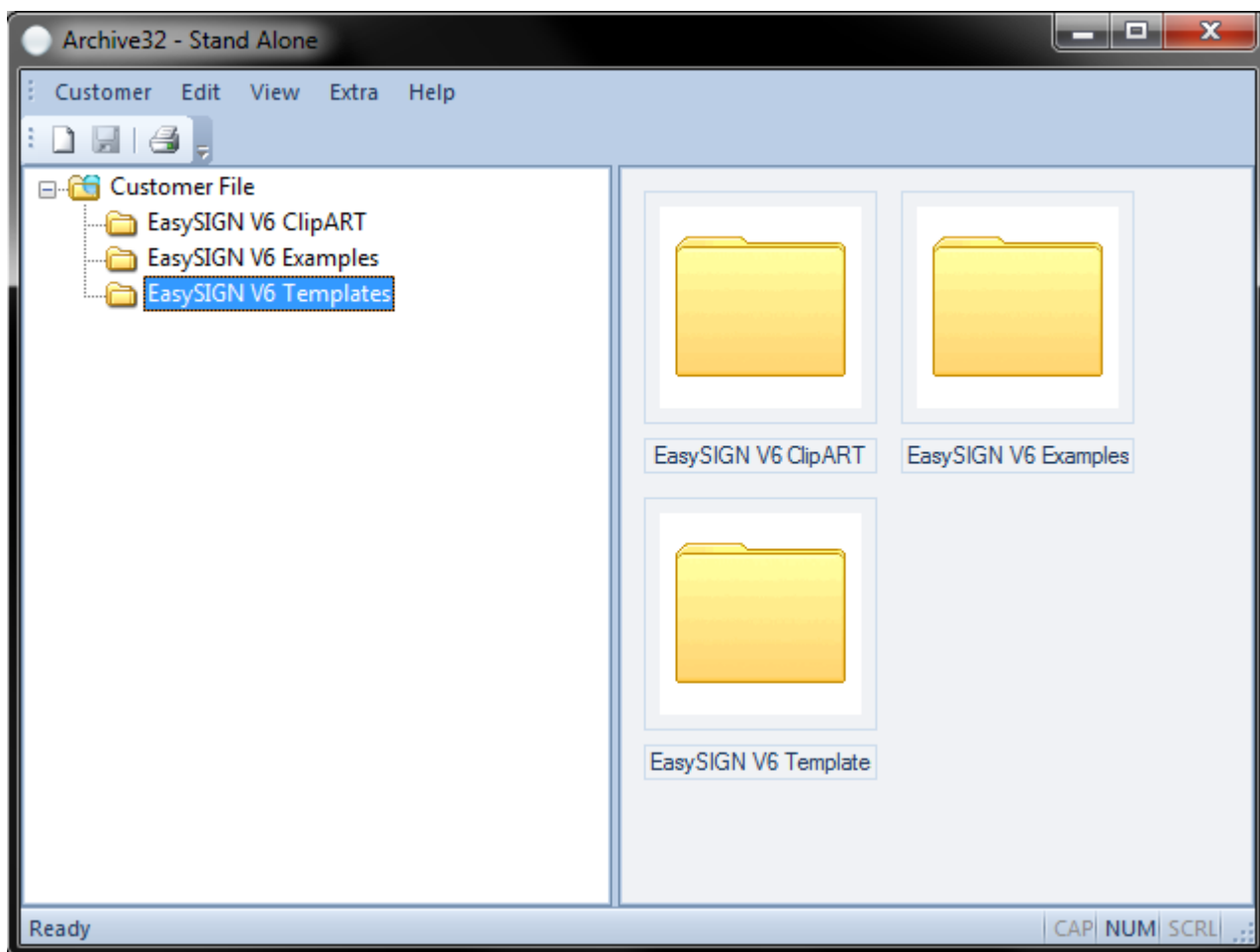
In deze dialoog kunt u op de knop "Afbreken" (1) klikken om het zoeken te stoppen. Wanneer alle schijven en netwerkverbindingen zijn doorzocht wordt er een dialoog geopend die alle mappen toont waarin zich EasySIGN (oude en nieuwe) werkbladen bevinden.



In deze dialoog kunt u een selectie maken van de mappen die u als nieuwe klant toegevoegd wil hebben aan de database van Archive.

Verplaatsen van klanten

U kunt klanten via het linker venster van Archive klanten verplaatsen. De locatie van uw werkbladen en mappen op uw harde schijf blijven onveranderd, alleen de klantgegevens worden verplaatst. U kunt klanten niet kopiëren.



Voorbeelden

Wilt u dat Archive niet alleen de Standard werkbladen toont maar tevens alle bestanden die de Windows™ Explorer kan tonen, dient u het volgende menu te activeren, "Beeld, Alle bestanden tonen".

Afwijzing van aansprakelijkheid

Afwijzing van aansprakelijkheid

Copyright © 2012 NCD Holding b.v. Alle rechten voorbehouden.

Niets uit dit document mag, op w elke w ijze of met w elke middelen dan ook, w orden verveelvoudigd of openbaar gemaakt door middel van druk, microfilm, het maken van opnamen, langs elektronische w eg of op w elke andere w ijze dan ook w orden opgeslagen in een retrieval-systeem of ander medium zonder voorafgaande schriftelijke toestemming NCD Holding b.v.

De softw are beschreven in deze publicatie w ordt beschermd onder licentie en mag alleen gekopieerd of gebruikt w orden overeenkomstig de Licentieovereenkomst van NCD Holding b.v.

Bepalingen en Garanties

De informatie vervat in deze publicatie is slechts bedoeld voor informatief gebruik en kan zonder voorafgaande kennisgeving w orden gew ijdgd. Niets hierin zal w orden uitgelegd als een verplichting van w elke aard dan ook van de zijde NCD Holding b.v.

DEZE PUBLICATIE IS SLECHTS BEDOELD OM ALS INFORMATIE TE WORDEN GEBRUIKT EN IS ZONDER ENIGE GARANTIE, EXPLICIET OF IMPLICIET, MET INBEGRIIP VAN, MAAR ZICH NIET BEPERKEND TOT, DE IMPLICIETE GARANTIE VAN VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL.

NCD HOLDING B.V. WIJST ELKE VERANTWOORDELIJKHEID EN AANSPRAKELIJKHEID VOOR VERGISSINGEN OF BEWERINGEN IN DEZE PUBLICATIE OF IN ANDERE DOCUMENTEN WAARNAAR IN DEZE PUBLICATIE VERWEZEN WORDT AF.

VERWIJZINGEN NAAR BEDRIJVEN, HUN DIENSTEN EN PRODUCTEN WORDEN GEMAAKT ZONDER DAT DAARBIJ ENIGE GARANTIES, EXPLICIET OF IMPLICIET WORDEN GEGEVEN. ONDER GEEN ENKELE OMSTANDIGHEID ZAL NCD HOLDING B.V. AANSPRAKELIJK GEHOUDEN KUNNEN WORDEN VOOR WELKE SPECIALE SCHADE, GEVOLGSCHADE, BIJKOMENDE OF INDIRECTE SCHADE DAN OOK, MET INBEGRIIP VAN, MAAR ZICH NIET BEPERKEND TOT, SCHADE ALS GEVOLG VAN GEDERFDE BEDRIJFSWINST, BEDRIJFSONDERBREKINGEN, VERLIES VAN BEDRIJFSINFORMATIE OF WELK ANDER FINANCIEEL OF ANDERSSOORTIG VERLIES DAN OOK, VOORTVLOEIEND UIT HET GEBRUIK OF HET NIET KUNNEN GEBRUIKEN VAN DE SOFTWARE ALS GEVOLG VAN OF IN SAMENHANG MET HET GEBRUIK VAN DEZE PUBLICATIE.

Deze publicatie kan technische of andere imperfecties en/of typografische fouten bevatten. Wijzigingen van de informatie hierin vervat worden regelmatig toegevoegd; deze wijzigingen zullen worden opgenomen in de nieuwe uitgaven van deze publicatie. NCD Holding b.v. behoudt zich het recht voor om te eniger tijd zonder voorafgaande kennisgeving wijzigingen en/of verbeteringen in de in deze publicatie beschreven producten en/of programma's aan te brengen.

EasySIGN is een geregistreerd handelsmerk c.q. woordmerk van NCD Holding b.v.

Alle andere merken en productnamen zijn handelsmerken, geregistreerde handelsmerken of servicemerken van hun respectieve eigenaren.

Een Nederlands Product
