

GRAPHTEC

Instrukcja obsługi Cutting Master 2

Wersja 1.00

Spis treści

Wstęp.....	1	Zapis projektu do pliku	21
Używanie oprogramowania.....	1	Wczytywanie zapisanego projektu z pliku.....	21
Obsługiwane aplikacje	1	Wysyłanie projektów do plotera tnącego	21
Instalacja i konfiguracja.....	2	Anulowanie przetwarzania projektu	21
Zalecane wymagania sprzętowe.....	2	Kasowanie projektów	22
Przed instalacją oprogramowania	2	Wycinanie konturów przy użyciu Cutting Master 2.....	23
Instalacja oprogramowania (Windows)	2	Tworzenie projektu do wirtualnej realizacji hybrydowej	23
Deinstalacja oprogramowania (Windows).....	3	Dodawanie znaczników do projektu wydruku	23
Instalacja oprogramowania (Macintosh)	3	Automatyczne dodawanie znaczników	24
Deinstalacja oprogramowania (Macintosh)	3	Zastępowanie prostokąta znacznikami	25
Tworzenie profilu urządzenia wyjściowego	4	Usuwanie znaczników.....	25
Używanie menedżera preferencji.....	4	Wysyłanie części projektu przeznaczonych do druku	25
Zapis zestawu ustawień	4	Załadunek zadrukowanego materiału do plotera tnącego ..	25
Wczytywanie zestawu ustawień.....	4	Wysyłanie konturów do plotera tnącego	26
Przywracanie ustawień fabrycznych oprogramowania....	4	Indeks	27
Zamykanie menedżera preferencji	4		
Tworzenie projektu w aplikacji projektującej	5		
Wskazówki do tworzenia projektu	5		
Otwieranie okna Cut/Plot	5		
Wprowadzanie wartości liczbowych.....	6		
Korzystanie z wbudowanych operacji matematycznych .	6		
Automatyczne wykorzystanie wprowadzonych			
wartości i arytmetyki.....	6		
Ustawianie parametrów projektu	7		
Ustawianie parametrów zakładki General	7		
Ustawianie parametrów zakładki Layering	9		
Ustawianie parametrów zakładki Panel.....	11		
Ustawianie parametrów zakładki Advanced	15		
Wysyłanie projektów do Cutting Master 2	16		
Realizacja projektów z Cutting Master 2.....	17		
Podstawowe elementy Cutting Master 2.....	17		
Nagłówki kolumn	17		
Pasek narzędzi.....	17		
Ustawianie parametrów aplikacji.....	17		
Tworzenie profilu urządzenia wyjściowego w Cutting Master 2.	18		
Tworzenie profilu urządzenia wyjściowego po raz pierwszy	18		
Zmiana profilu urządzenia wyjściowego	19		
Edycja ustawień urządzenia wyjściowego	19		
Wykonywanie cięcia testowego	20		
Realizacja projektów z Cutting Master 2	21		

Umowa użytkowania oprogramowania

Dokładnie zapoznaj się z poniższymi warunkami umowy.

Dokument stanowi prawną umowę pomiędzy Tobą, użytkownikiem końcowym (osoba fizyczna lub prawna), oraz Scanvec Amiable, Inc. Jeżeli nie zgadzasz się z poniższymi ustaleniami, niezwłocznie zwróć produkt. Używanie programu oznacza Twoją akceptację niżej wymienionych warunków.

Załączony program komputerowy, "Oprogramowanie", jest licencjonowany, nie sprzedawany, Tobie przez Scanvec Amiable, Inc., do użytku na zasadzie braku wyłączności i możliwości przekazania, tylko w zgodzie z poniższymi ustaleniami, a Scanvec Amiable, Inc., zastrzega sobie wszelkie prawa nie przeniesione wyraźnie na Ciebie. Nie wolno Tobie ujawniać osobom trzecim żadnych informacji poufnych związanych z Oprogramowaniem lub Scanvec Amiable, Inc. lub używać takowych informacji poufnych na szkodę Scanvec Amiable, Inc.

1. Licencja.

Oprogramowanie chronione jest prawem autorskim Stanów Zjednoczonych oraz klauzulami traktatów międzynarodowych. Tym samym, musisz traktować Oprogramowanie w taki sam sposób, jak każdy inny materiał objęty prawami autorskimi, taki jak książka. Licencja pozwala Tobie na:

(a) Utworzenie jednej kopii Oprogramowania w formie nośnika cyfrowego; przy założeniu, że taka kopia oryginału może być używana wyłącznie w celach zapasowych. Jasno postawionym ustaleniem Licencji jest konieczność przeniesienia na każdą kopię Scanvec Amiable, Inc., informacji o prawach autorskich oraz wszelkich innych oznaczeń własności z oryginału dostarczonego przez Scanvec Amiable, Inc.

(b) Przekazanie Oprogramowania oraz wszystkich praw objętych Licencją innemu podmiotowi wraz z kopią niniejszej Licencji oraz wszystkimi materiałami na piśmie dołączonymi do Oprogramowania, tylko przy założeniu, że przekażesz Scanvec Amiable, Inc., pisemną informację o przekazaniu własności, a inny podmiot zapozna się z warunkami niniejszej Licencji i zaakceptuje je.

(c) Użytkowanie Oprogramowania tylko na jednym komputerze, z możliwością przeniesienia go na inny komputer przy założeniu, że Oprogramowanie będzie użytkowane jednocześnie tylko na jednym komputerze. Na "Użytkowanie" składa się załadowanie Oprogramowania do pamięci czasowej (tj. RAM) lub trwałej (np. dysk twardy, CD-ROM lub inny nośnik danych) komputera.

2. Ograniczenia.

NIE możesz rozpowszechniać kopii Oprogramowania lub elektronicznie przenosić go z jednego komputera na drugi przez sieć. Nie możesz dekompilować, rozmontowywać lub w jakikolwiek sposób rozkładać Oprogramowania na formę edytowalną przez człowieka. Nie możesz modyfikować, przystosowywać, przekazywać, wypożyczać płatnie/bezpłatnie, odsprzedawać dla zysku, rozpowszechniać, przysyłać siecią Oprogramowania lub tworzyć projekty oparte na Oprogramowaniu lub jego dowolnej części.

3. Rozwiązanie.

Licencja pozostaje w pełnej mocy prawnej aż do jej rozwiązania. License zostanie rozwiązana natychmiast w chwili złamania przez Ciebie dowolnego z jej postanowień. Przy rozwiązaniu, musisz zwrócić Oprogramowanie, oraz wszystkie jego kopie, do Scanvec Amiable, Inc., ponadto możesz w ten sposób w dowolnej chwili rozwiązać Licencję.

4. Zapewnienia praw eksportowych.

Potwierdzasz, że ani Oprogramowanie, ani żaden jego bezpośredni produkt nie będzie przekazywany lub eksportowany, bezpośrednio lub nie, do kraju zakazanego przez Ustawę o Zarządzaniu Eksportem Stanów Zjednoczonych (United States Export Administration Act) lub przez żadne z praw eksportowych, wraz z jego zakazami i ustaleniami, ani nie będzie użytkowany do żadnego z celów zakazanych przez Ustawę lub prawa.

5. Ograniczenie odpowiedzialności gwarancyjnej, środków naprawczych i szkód.

W żadnym przypadku Scanvec Amiable, Inc. nie będzie prawnie odpowiedzialne za uszkodzenia, w tym naruszenia, utratę danych, utratę zysków, koszty pokrycia lub inne specjalne, przypadkowe, następujące lub pośrednie szkody wynikające z użytkowania programu jakkolwiek spowodowane lub na podstawie jakiegokolwiek domniemania odpowiedzialności. Ograniczenie to pozostaje w mocy nawet, jeżeli Scanvec Amiable, Inc. lub autoryzowany sprzedawca lub dystrybutor został powiadomiony o prawdopodobieństwie takiego uszkodzenia. SCANVEC AMIABLE, Inc. NIE UDZIELA GWARANCJI, BEZPOŚREDNIEJ LUB DOMNIEMANEJ, WZGLĘDEM OPROGRAMOWANIA, ORAZ ZRZEKA SIĘ, BEZ OGRANICZEŃ, JAKIEJKOLWIEK DOMNIEMANEJ GWARANCJI PRZYDATNOŚCI HANDLOWEJ LUB PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU. Scanvec Amiable, Inc. nie udziela gwarancji na żadne sterowniki do kreślenia, skanowania lub dla innych urządzeń. Sterowniki te dostarczane są naszym klientom tylko w formie usługi, zostały utworzone przy użyciu informacji nam przekazanej w danej chwili przez producentów urządzeń.

Scanvec Amiable, Inc. nie jest odpowiedzialne za żadne błędy typograficzne producentów oprogramowania lub dokumentacji.

6. Ogólne.

Jeżeli jesteś użytkownikiem końcowym Rządu Stanów Zjednoczonych, niniejsza Licencja Oprogramowania niesie za sobą tylko "OGRANICZONE PRAWA" a jej użytkowanie, ujawnianie oraz powielanie podlegają ustaleniom Federal Acquisition Regulations, 52.227-7013(c)(1)(ii). Niniejsza Licencja interpretowana będzie zgodnie z prawami stanu Pennsylvania, z wyłączeniem rodziny praw zajmujących się konfliktami z prawem, w przypadku zakupu w USA, lub praw jurysdykcji miejsca zakupu, w przypadku zakupu poza granicami USA. Jeżeli jakiegokolwiek postanowienie Licencji zostanie uznane przez sąd odpowiedniej jurysdykcji za niezgodne z prawem, postanowienie to niniejszej Licencji pozostanie w pełni mocy prawnej.

© Copyright 2006 przez Scanvec Amiable, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej publikacji nie może być reprodukowana, przechowywana w systemie odzyskiwania lub przekazywana, w dowolnej formie lub dowolnym sposobem, elektronicznym, mechanicznym, fotokopii, rejestracji lub innym, bez uprzedniej pisemnej zgody wydawcy. Wydrukowano w Stanach Zjednoczonych Ameryki. Informacje podane w niniejszej instrukcji mogą ulec zmianie bez powiadomienia i nie odzwierciedlają wkładu Scanvec Amiable, Inc.

Acrobat® Reader Copyright© 1987-2006 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. Adobe i Acrobat są znakami towarowymi Adobe Systems Incorporated, które może być zarejestrowane w pewnych jurysdykcjach. PostScript® software Copyright© 1984-1998 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-Pro, FlexiSIGN Plus, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server,

PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop, i/lub inne produkty Scanvec Amiable wymienione w instrukcji są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Scanvec Amiable, Inc. Illustrator jest zastrzeżonym znakiem towarowym Adobe Systems Incorporated. FreeHand jest zastrzeżonym znakiem towarowym Macromedia Corporation. CorelDRAW! jest znakiem towarowym Corel Systems Corporation. AppleTalk, ImageWriter, LaserWriter i Macintosh są zastrzeżonymi znakami towarowymi Apple Computer, Inc. Windows jest zastrzeżonym znakiem towarowym Microsoft Corporation. Nazwy firm i produktów wymienionych w instrukcji mogą być znakami towarowymi i/lub zastrzeżonymi znakami towarowymi ich odpowiednich właścicieli. Adobe® jest znakiem towarowym Adobe Systems Incorporated lub jego podmiotów zależnych i może być zarejestrowany w pewnych jurysdykcjach. PostScript® jest znakiem towarowym Adobe Systems Incorporated lub jego podmiotów zależnych i może być zarejestrowany w pewnych jurysdykcjach.

SA International
International Plaza Two, Suite 625
Philadelphia, PA 19113-1518

Wstęp

Cutting Master 2 jest programem umożliwiającym wysyłanie projektów bezpośrednio z aplikacji projektującej do plotera tnącego.

Składa się z dwóch części:

- Plug-in Cut/Plot pozwalający na ustawienie parametrów projektu cięcia z poziomu aplikacji projektującej i wysyłający projekt do Cutting Master 2.
- Program Cutting Master 2 odbierający projekt z plug-inu Cut/Plot i wysyłający go do plotera tnącego.

Używanie oprogramowania

Aby przesłać projekt do plotera tnącego przy użyciu Cutting Master 2:

1. Utwórz projekt w aplikacji projektującej.
2. Jeżeli chcesz, dodaj do projektu znaczniki.
3. Otwórz okno Cut/Plot.
4. Dostosuj parametry projektu w oknie Cut/Plot.
5. Prześlij projekt do Cutting Master 2.
6. Użyj Cutting Master 2 w celu przesłania projektu do plotera tnącego.

Obsługiwane aplikacje

Na platformie Windows, Cutting Master 2 obsługuje poniższe aplikacje projektujące:

- Corel CorelDRAW 10, 11, 12, X3
- Adobe Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2

Na platformie Macintosh OS X, Cutting Master 2 obsługuje poniższe aplikacje projektujące:

- Adobe Illustrator 10, CS, CS2

Instalacja i konfiguracja

Zanim rozpoczniesz instalację oprogramowania, zapoznaj się z poniższymi wymaganiami sprzętowymi. Sugerujemy, aby twój system spełniał podane wymagania dla osiągnięcia optymalnej wydajności. Jak w przypadku każdego oprogramowania, systemy z szybszymi procesorami, większą ilością RAM oraz większą ilością przestrzeni dyskowej pozwalają na pracę z większymi plikami i skracają czas przetwarzania informacji.

Zalecane wymagania sprzętowe

	Windows	Macintosh
Procesor	Pentium III 600 MHz	G4 lub nowszy
RAM	256 MB	
Przebieżnia instalacyjna	100 MB	
System operacyjny	Windows 98SE & ME Windows 2000 & XP	OSX 10.2 lub nowszy
Video	Monitor o rozdzielczości 800x600 z kolorem 16 bitowym	
Inne	4x napęd CD-ROM lub DVD	
	Dostępny port dla urządzenia wyjściowego	
	Połączenie z internetem	

Przed instalacją oprogramowania

Przed instalacją oprogramowania wykonaj poniższe czynności:

- Zainstaluj wszystkie aplikacje projektujące.
- Zainstaluj wszelkie dodatkowe sterowniki wymagane przez posiadane plotery tnące, takie jak sterowniki USB.
- Ustaw tryb pracy plotera na GPL. Więcej informacji znajdziesz w dokumentacji plotera.

Instalacja oprogramowania (Windows)

Aby zainstalować Cutting Master 2:


1. Odinstaluj wszelkie starsze wersje oprogramowania.
2. Włóż CD-ROM instalacyjny.
3. Wybierz język i kliknij **OK**.
4. Wybierz produkt i język do instalacji, następnie kliknij **Next**.
5. W ekranie powitalnym kliknij **Next**.
6. Przeczytaj Umowę Użytkownika Oprogramowania i kliknij **Yes**, aby ją zaakceptować.
7. Wybierz składniki oprogramowania, które chcesz zainstalować. Możesz także chcieć zmienić folder, w którym oprogramowanie zostanie zainstalowane. Naciśnij **Next**.
8. Wybierz folder menu **Start**, w którym ma zostać utworzony skrót do oprogramowania. Domyślnie, dla produktu zostanie utworzony nowy projekt. Naciśnij **Next**.
9. Zdedyduj, czy dla oprogramowania zostaną utworzone dodatkowe skróty:
 - a. Zaznacz **Install to desktop**, aby umieścić skrót do oprogramowania na pulpicie.
 - b. Kliknij **Next**.
10. Kliknij **Next**, aby rozpocząć instalację oprogramowania.
11. Jeżeli instalowałeś Adobe Illustrator, zostaniesz zapytany o lokalizację folderu **Plug-ins** dla każdej zainstalowanej wersji programu Illustrator.
 - a. Jeżeli trzeba, kliknij **Browse** i wybierz lokalizację folderu.
12. Kliknij **Yes** w celu wyczyszczenia ustawień.
13. Wybierz **Finish**.

Deinstalacja oprogramowania (Windows)

1. Zamknij Cutting Master 2 wybierając **Exit** z menu **File**.
2. W panelu sterowania Windows dwukrotnie kliknij ikonę **Dodaj/usuń programy**.
3. Wybierz z listy Cutting Master 2 i naciśnij przycisk **Zmień/Usuń**.
4. W ekranie powitalnym wybierz **Remove** i kliknij **Next**.
5. Kliknij **Yes**, aby odinstalować oprogramowanie.

Instalacja oprogramowania (Macintosh)

W celu instalacji oprogramowania wykonaj poniższe kroki:

1. Włóż CD-ROM instalacyjny.
2. Dwukrotnie kliknij ikonę **Installer**.
3. Wybierz język i kliknij **OK**.
4. Wybierz produkt i język do instalacji, następnie kliknij **OK**.
5. Przeczytaj Umowę Użytkowania Oprogramowania i kliknij **Accept**.
6. Kliknij **Next**.
7. Wybierz **Install Location** i kliknij **Install**.
 Oprogramowanie jest instalowane. Kliknij **Stop** w celu wstrzymania instalacji.
8. Kliknij **Yes** w celu wyczyszczenia ustawień.
9. Kliknij **OK**.
10. Kliknij **Quit**.

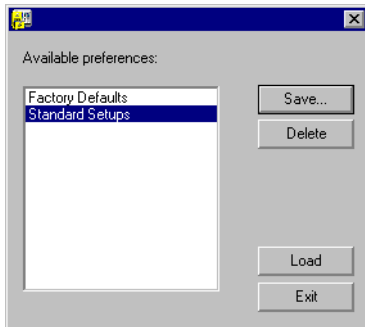
Deinstalacja oprogramowania (Macintosh)

1. Zamknij Cutting Master 2 wybierając **Quit** z menu **File**.
2. Przeciagnij profil Cutting Master 2 z pulpitu do Kosza.
3. Przeciagnij folder, w którym zainstalowano Cutting Master 2 do Kosza.

Tworzenie profilu urządzenia wyjściowego

Przy pierwszym uruchomieniu Cutting Master 2, zostaniesz poproszony o utworzenie profilu urządzenia wyjściowego. Zobacz "Tworzenie profilu urządzenia wyjściowego w Cutting Master 2" na stronie 17, aby uzyskać więcej informacji.

Używanie menedżera preferencji



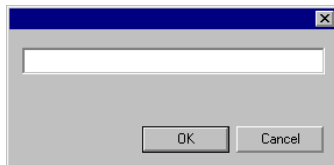
Menedżer preferencji jest narzędziem pozwalającym na zapisanie wszelkich ustawień oprogramowania do pliku, łącznie ze wszystkimi profilami urządzenia wyjściowego oraz ustawieniami aplikacji.

Nie możesz wczytać zestawu ustawień, jeżeli aplikacja projektująca lub Cutting Master 2 jest włączony. W dowolnej chwili możesz zapisać ustawienia.

Zapis zestawu ustawień

Aby zapisać obecny zestaw ustawień do pliku:

1. Uruchom **Preference Manager**.
2. Kliknij **Save**.



3. Wprowadź w pole nazwę dla zestawu ustawień i kliknij **OK**.


Wczytywanie zestawu ustawień

Aby wycząć uprzednio zapisany zestaw ustawień:

1. Zamknij aplikację.
2. Uruchom **Preference Manager**.
3. Wybierz zestaw ustawień, który chcesz wczytać.
4. Kliknij **Load**.

Przywracanie ustawień fabrycznych oprogramowania.

Fabryczne ustawienia oprogramowania przechowywane są w zestawie ustawień **Factory Defaults**. Przywrócenie ustawień fabrycznych może okazać się szczególnie przydatne w przypadku wykrywania usterek związanych z pracą z Cutting Master 2.

 Wczytanie tego zestawu ustawień usunie profil urządzenia wyjściowego w Cutting Master 2.

Aby wyczyścić ustawienia przechowywane w systemie:

1. Zamknij aplikację.
2. Uruchom **Preference Manager**.
3. Wybierz **Factory Defaults**.
4. Kliknij **Load**.

Zamykanie menedżera ustawień

Aby zamknąć menedżera preferencji, kliknij **Exit**.

Tworzenie projektu w aplikacji projektującej

Pierwszym krokiem w procesie realizacji projektu przy użyciu Cutting Master 2 jest utworzenie projektu w aplikacji projektującej.

Wskazówki do tworzenia projektu

Przy tworzeniu projektu, pamiętaj o poniższych wskazówkach:

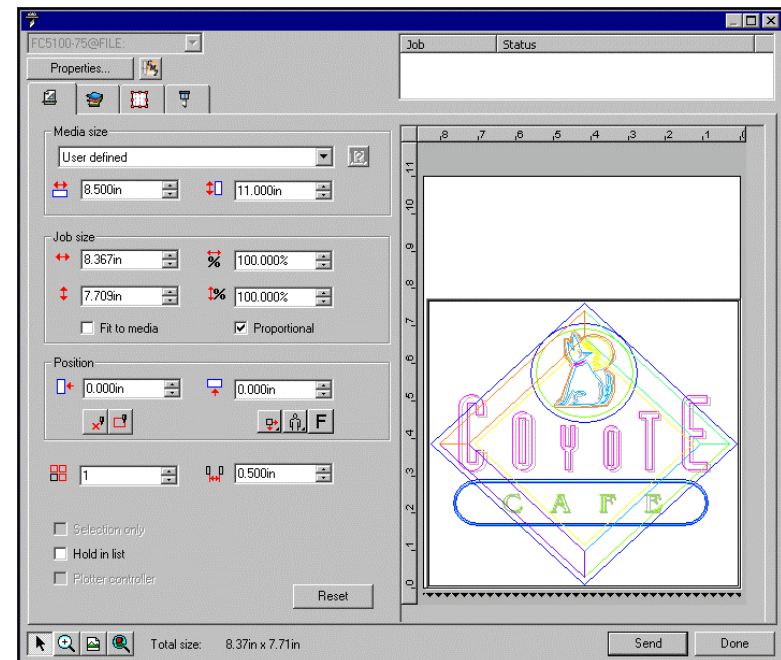
- Wykonaj konwersję całej grafiki rastrowej na wektorową. Cutting Master 2 wysyła tylko grafikę wektorową.
- Obiekty nie mogą posiadać wypełnienia wzorem, bitmapą, efektów soczewkowych, gradientów lub innych rodzajów wypełnień. Wszelkie obiekty z takimi wypełnieniami zostaną pominięte przez Cutting Master 2 i nie pojawią się w oknie Cut/Plot.
- Użyj kolorów lub warstw w celu oddzielenia obiektów, które chcesz wysłać w różnym czasie. Możesz następnie użyć zakładki Layering okna Cut/Plot w celu wyboru, które kolory lub warstwy zostaną wysłane.
- Nie ma potrzeby tworzenia duplikatów projektu w aplikacji projektującej. Cutting Master 2 potrafi w prosty sposób powielić dowolny projekt, a nawet umieścić wiele kopii na jednej stronie.
- Nie przejmuj się obiektami jednego koloru zachodzącymi na siebie. Funkcja Auto-Weld potrafi automatycznie połączyć zachodzące na siebie obiekty.
- Jeżeli istnieje potrzeba utworzenia wielu przejść cięcia, możesz zdefiniować liczbę przejść w zakładce Advanced okna Cut/Plot. Nie ma potrzeby rozmieszczania wielu kopii obiektu w celu wymuszenia wielu przejść cięcia.

Otwieranie okna Cut/Plot

Następnym krokiem po utworzeniu projektu jest otwarcie okna Cut/Plot dialog.

Aby otworzyć okno Cut/Plot Cutting Master 2:

- Jeżeli korzystasz z Adobe Illustrator, wybierz **Cutting Master 2**, a następnie **Cut/Plot** z menu **File**.
- Jeżeli korzystasz z CorelDRAW, wybierz **Cut/Plot** z Corel Application Launcher. Corel Application Launcher jest listą w podstawowym pasku narzędzi pozwalającą na uruchomienie aplikacji z poziomu CorelDRAW. Korzysta z poniższych ikon, w zależności od posiadanej wersji CorelDraw:



Wprowadzanie wartości liczbowych

Cutting Master 2 wyposażony jest w wiele unikalnych rozwiązań ułatwiających wprowadzanie wartości liczbowych.

Korzystanie z wbudowanych operacji matematycznych

Oprogramowanie potrafi wykonać szereg obliczeń po każdym wprowadzeniu wartości liczbowej.

Automatyczna konwersja jednostek

Jeżeli wprowadzisz wartość przy użyciu innej jednostki pomiaru niż jednostka domyślna, oprogramowanie automatycznie skonwertuje tę wartość na jednostkę domyślną.

Przykładowo, jeżeli domyślną jednostką są cale, możesz wprowadzić wartość **1 ft**, a program skonwertuje ją na **12 in**. Obsługiwanyymi jednostkami są:

in, "	cal
ft, '	stopa
mm	milimetr
cm	centymetr
m	metr
pt	punkt

Obliczanie stosunku

Jeżeli podasz stosunek w postaci **A:B**, oprogramowanie przeskala pierwotną wartość pola przez podany stosunek.

Przykładowo, jeżeli ustawiono wartość **12** i wprowadzono stosunek **2:3**, nową wartością będzie **8**.

Obliczanie procentów

Jeżeli podasz procent w postaci **X%**, oprogramowanie przeskala pierwotną wartość pola przez podany procent.

Przykładowo, jeżeli ustawiono wartość **10** i wprowadzono **90%**, nową wartością będzie **9**.

Podstawowe operacje arytmetyczne

Jeżeli podasz podstawowe wyrażenie arytmetyczne, oprogramowanie obliczy wynik wyrażenia i poda wartość w polu.

Dostępnyymi operatorami arytmetycznymi, w kolejności pierwszeństwa, są:

/	Dzielenie
*	Mnożenie
+	Dodawanie
-	Odejmowanie






Przykładowo, jeżeli podasz **1/8**, obliczoną wartością będzie **0.125**. Pierwszeństwo operatorów określa kolejność, w której operacje arytmetyczne są obliczane, w przypadku określenia więcej niż jednej operacji. W powyższej liście, operatory przedstawione są od góry do dołu w kolejności pierwszeństwa. Przykładowo, jeżeli podasz **6/2*3**, oprogramowanie wpierv obliczy **6/2**, a następnie pomnoży wynik przez **3**, dając ostateczny wynik równy **9**.

Automatyczne wykorzystywanie wprowadzonych wartości i arytmetyki

Przy każdym wprowadzeniu wartości liczbowej, stosunku lub wyrażenia arytmetycznego w polu liczbowym, oprogramowanie automatycznie wprowadzi tę wartość po krótkiej chwili.

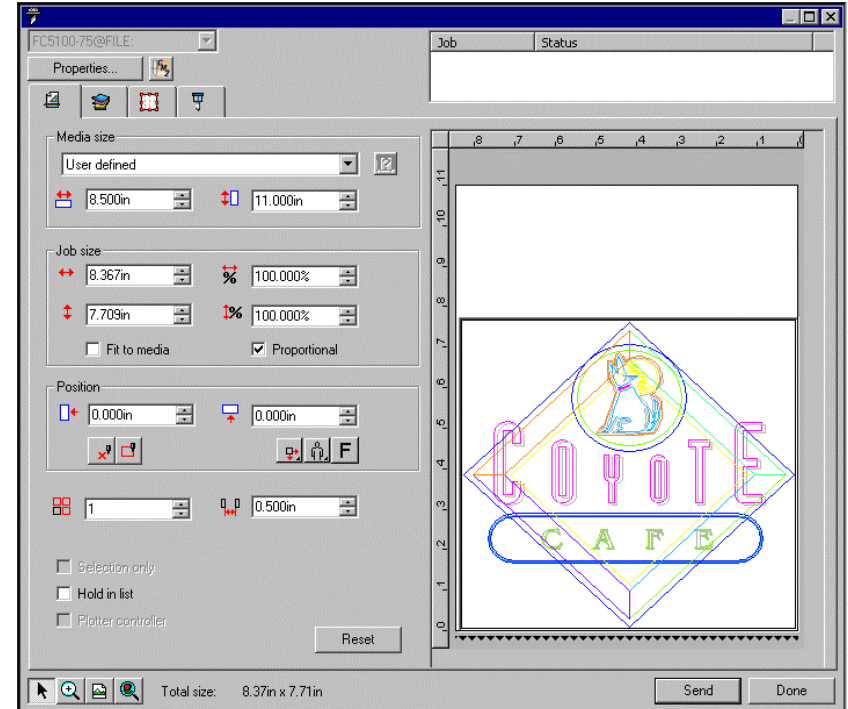
Ustawianie parametrów projektu

Poniższe kontrolki dostępne są we wszystkich zakładkach okna Cut/Plot:




- Properties** Kliknij, aby dostosować ustawienia. Zobacz "Editing Output Device Settings" na stronie 19, aby uzyskać więcej informacji.
-  Kliknij, aby uruchomić Cutting Master 2.
-  Kliknij, aby wybrać narzędzie **Select**. (Przez większość czasu narzędzie to jest domyślnie używane)
-  Kliknij, aby wybrać narzędzie **Zoom**. Kliknij i przeciągnij w obszarze podglądu projektu, aby zaznaczyć obszar projektu, który chcesz przybliżyć lub oddalić. Przytrzymaj klawisz **CTRL** i kliknij, aby oddalić.
-  Kliknij, aby wybrać **Zoom to Width**. Obszar podglądu zostanie automatycznie dopasowany, aby cała szerokość materiału była widoczna.
-  Kliknij, aby wybrać **Zoom to All Objects**. Obszar podglądu zostanie automatycznie dopasowany tak, aby wszystkie obiekty były widoczne.
- Reset** Kliknij, aby przywrócić parametry projektu do ich ustawień domyślnych.
- Send** Wyślij projekt do Cutting Master 2 przy obecnych ustawieniach.
- Done** Zamknij okno Cut/Plot i powróć do aplikacji projektującej.

Ustawianie parametrów zakładki General

Zakładka General umożliwia określenie rozmiaru materiału, wymiarów projektu oraz miejsca realizacji na materiale.



Dostępne są poniższe ustawienia:

- Media Size** Rozmiar materiału załadowanego w urządzeniu wyjściowym. Wybierz jeden z domyślnych rozmiarów lub podaj poniżej własne żądane rozmiary.
-  **Poll size:** pyta o rozmiar materiału załadowanego w ploterze tnącym. Funkcja ta działa tylko wtedy, gdy urządzenie i port obsługują komunikację w dwóch kierunkach
-  Szerokość i wysokość materiału. W przypadku podania własnego zestawu rozmiarów, jest on automatycznie dodawany do listy rozmiarów domyślnych.
- Job Size** Wybranie jednej z poniższych opcji pozwala na zmianę rozmiaru wysłanego projektu oraz ułożenia strony.
-  Szerokość i wysokość projektu.



Szerokość i wysokość projektu wyrażona jako procent oryginału.

Fit to Media

Skaluje projekt proporcjonalnie tak, aby był możliwie największy, mieszcząc się jednak w zakresie obszaru cięcia urządzenia wyjściowego.

Proportional

Po zaznaczeniu opcji wysokość i szerokość projektu są wspólnie zmieniane, aby zachować oryginalne proporcje.

Position

Ustawienia te zmieniają położenie projektu na materiale.



Odległość pomiędzy projektem a górnym i dolnym marginesem obszaru cięcia. Możesz zmienić te ustawienia również przeciągając projekt w obszarze podglądu.



Interactive: przesuwa oprawkę ostrza, gdy zmieniasz pozycję projektu w oknie podglądu.



Show me: rysuje obrys projektu bez opuszczania narzędzia.



Umieszcza projekt w określonej odległości od dolnej i górnej krawędzi obszaru cięcia materiału.



Umieszcza projekt w połowie szerokości obszaru cięcia.



Umieszcza projekt w środku obszaru cięcia. Dostępne tylko dla materiału akrylowego.



Obraca obraz na materiale w przyrostach 90-stopniowych. Naciskaj przycisk aż do otrzymaniażądanego ułożenia.



Przekształca wybrany obraz względem osi pionowej, przez co podczas realizacji powstanie lustrzane odbicie obrazu.



Liczba tworzonych kopii.



Ilość wolnego miejsca, które będzie istniało pomiędzy różnymi obiektami i/lub kopiami, które zostaną zrealizowane jako część projektu.

Selection Only

Wyślij tylko zaznaczone obiekty, a nie cały projekt. Opcja ta jest dostępna, jeżeli wybrałeś obiekty po otwarciu okna.

Hold in list

Jeżeli pole jest zaznaczone, projekt będzie trzymany w kolejce Cutting Master 2, zamiast zostać automatycznie wysłany. Projekt będzie musiał zostać ręcznie wysłany z Cutting Master 2. Zobacz "Realizacja projektów z Cutting Master 2" na stronie 21, aby uzyskać więcej informacji.

Plotter Controller

Jeżeli pole jest zaznaczone, Cutting Master 2 wyśle, po naciśnięciu przycisku **Send**, obecny projekt do aplikacji Graphtec Plotter Controller w celu realizacji. Opcja ta jest dostępna, jeżeli ustawień dokonano dla urządzenia obsługiwane przez aplikację Plotter Controller. Ustawione urządzenie musi korzystać z połączenia USB. Jeżeli Plotter Controller nie jest zainstalowany, opcja jest niedostępna. Zobacz dokumentację Plotter Controller, aby uzyskać więcej informacji na temat realizacji projektów tej aplikacji.

Po zaznaczeniu opcji, poniższe pola w oknie Cut/Plot staną się niedostępne:

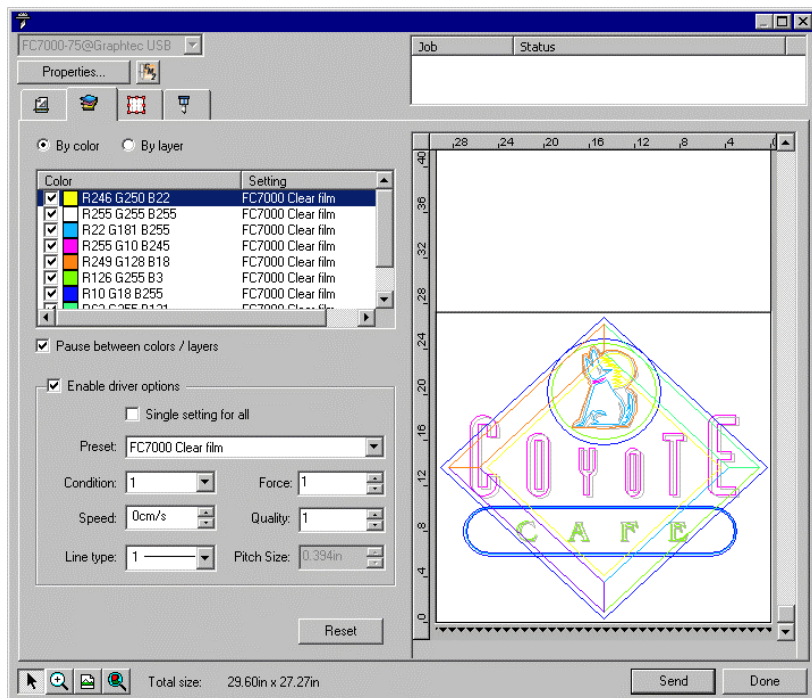
- Job width
- Job height
- Percent width
- Percent height
- Fit to media
- Proportional
- Copies
- Copy spacing
- Use registration marks
- Hold in list
- After output

Dodatkowo, ustawienie Rotation zostanie ograniczone do opcji 0 i 90 stopni przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.



Ustawianie parametrów zakładki Layering

Zakładka layering pozwala na przypisanie różnych parametrów cięcia różnym kolorom lub warstwom w ramach projektu. Przykładowo, można wycinać jeden kolor wolniej niż drugi.



Dostępne są poniższe ustawienia:

- By color/ By layer** Organizuje projekt wg koloru lub warstwy. "Warstwa" odnosi się do warstw w aplikacji projektującej, a nie zachodzących na siebie warstw folii.=
- Przy wyborze **By color**, wszystkie obiekty o jednym kolorze zostaną wycięte w tej samej chwili, jeżeli nie zaznaczono **Pause between colors/layers**. Jeżeli istnieją zachodzące na siebie obiekty o tym samym kolorze, powstaną nakładające się cięcia konturów.
 - Przy wyborze **By layer**, projekt będzie wycinany warstwa po warstwie. Wszystkie obiekty w obrębie jednej warstwy zostaną wycięte w tej samej chwili, jeżeli nie zaznaczono **Pause between colors/layers**. Jeżeli istnieją zachodzące na siebie obiekty na jednej warstwie, powstaną nakładające się cięcia konturów.

Pause between colors/ layers

W przypadku zaznaczenia, realizacja będzie pauzowana pomiędzy kolorami lub warstwami. Pozwoli to na załadowanie folii o innym kolorze do plotera. W przypadku odznaczenia, projekt zostanie wysłany jako pojedyncza warstwa. Opcja **Single setting for all** zostanie automatycznie zaznaczona, a dla całego projektu zostaną użyte te same ustawienia sterownika. Jeżeli włączono linie odcięcia, dla całego projektu powstanie tylko jeden ich zestaw.

Enable driver options

Zaznacz, aby ustawić w oprogramowaniu poniższe opcje. W przypadku odznaczenia opcji, zostaną użyte ustawienia urządzenia wyjściowego.

Ustawień można dokonać indywidualnie dla każdego koloru lub warstwy wybierając kolor lub warstwę z listy i zmieniając poniższe parametry (zobacz jednak **Single setting for all**).

Single setting for all

W przypadku zaznaczenia, dla wszystkich kolorów lub warstw zostaną użyte te same ustawienia sterownika.

Jeżeli odznaczono **Pause between colors/layers**, automatycznie zaznaczane bez możliwości zmiany jest **Single setting for all**. Dzieje się tak, gdyż projekt jest automatycznie wysyłany jako pojedyncza warstwa, jeżeli nie zaznaczono **Pause between colors/layers**.

Preset

Zestawy ustawień sterownika pozwalają na zapisanie wszystkich ustawień sterownika dla często stosowanego rodzaju projektu i włączanie ich w jednym kroku. Zobacz "Praca z zestawami ustawień sterownika" poniżej, aby uzyskać więcej informacji.

Condition

Numer banku ustawień plotera. Numery są w zakresie od 1 do 8. Zobacz dokumentację plotera tnącego, aby uzyskać informacje, jakie numery są dostępne.

Speed

Prędkość, z jaką głowica tnąca lub pisak porusza się po materiale.
Ustaw **0**, aby użyć ustawienia plotera tnącego.

Force

Wartość siły nacisku wywieranej przez głowicę lub pisak.
Ustaw **0**, aby użyć ustawienia plotera tnącego.

Quality

Ustawienie Quality zarządza maksymalnym przyspieszeniem gowicy tnącej lub pisaka. Niższe ustawienia dają wyższą jakość kosztem wydłużonego czasu cięcia.
Ustaw **0**, aby użyć ustawienia plotera tnącego.

Line Type	Wybierz rodzaj linii.
	Standardowo dostępne są poniższe rodzaje linii:
	1 —————
	2
	3 - - - - -
	4 - - - - -
	5 - - - - -
	6 - - - - -
	7 - - - - -
	8 - - - - -
	9 - - - - -
	Możesz również stworzyć 3 własne rodzaje linii. Zobacz "Edycja własnych rodzajów linii" na stronie 10, aby uzyskać więcej informacji.
Pitch Size	Długość, po jakiej wzór linii jest powtarzany, jeżeli wybrano linię inną niż ciągłą.

Praca z zestawami ustawień sterownika

Zestawy ustawień sterownika pozwalają na zapisanie wszystkich ustawień sterownika dla często stosowanego projektu i włączanie ich w jednym kroku.

Tworzenie zestawów

Aby zapisać obecne ustawienia sterownika jako nowy zestaw ustawień.

1. Wybierz **Save as** z listy **Preset**.



2. Wprowadź nazwę nowego zestawu.
3. Kliknij **OK**.

Aktualizowanie zestawów

Aby aktualizować obecnie wybrany zestaw ustawień przez obecnie wybrane parametry sterownika, wybierz **Save** z listy **Preset**.

Korzystanie z zestawu

Aby skorzystać z zapisanych ustawień sterownika w obecnym projekcie, wybierz zestaw z listy **Preset**.

Zmianie nazwy zestawu

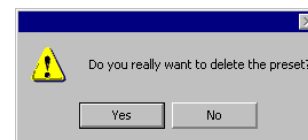
Aby zmienić nazwę zestawu:

1. Wybierz zestaw, którego nazwę chcesz zmienić z listy **Preset**.
2. Wybierz komendę **Rename** z listy **Preset**.
3. Wprowadź nową nazwę i naciśnij **OK**.

Kasowanie zestawu

Aby skasować zestaw:

1. Wybierz zestaw do skasowania z listy **Preset**.
2. Wybierz komendę **Delete** z listy **Preset**.

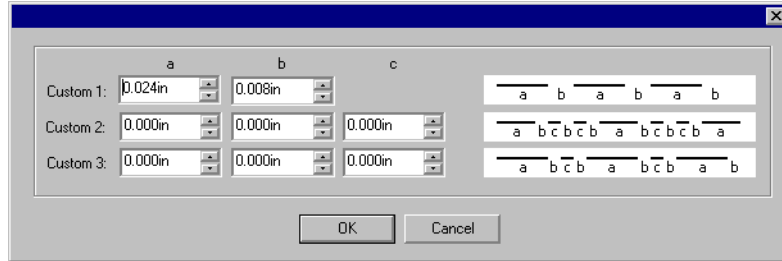


3. Kliknij **Yes**.

Edycja własnych rodzajów linii

Aby edytować własne rodzaje linii:

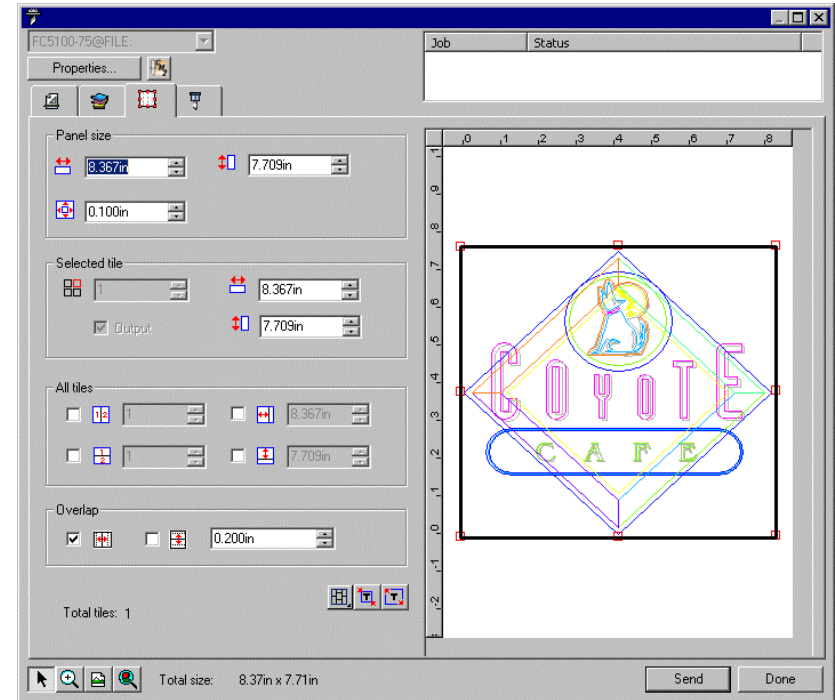
1. Wybierz **Edit** z listy **Line Type**.






2. Określ 3 własne rodzaje linii podając długości segmentów liniowych oraz przerwy tworzące linię:
 - a Długość pierwszego segmentu liniowego w linii.
 - b Długość przerwy pomiędzy segmentami liniowymi.
 - c Długość drugiego i trzeciego segmentu liniowego, jeżeli takie są. **Custom 1** składa się z jednego powtórnego segmentu liniowego, **Custom 2** posiada dwa segmenty liniowe powtarzające się we wzorze, a **Custom 3** posiada trzy takie segmenty.
3. Kliknij **OK**.

Ustawianie parametrów zakładki Panel

Zakładka Panel umożliwia podział projektu na kilka mniejszych płyt, które są następnie oddzielnie wysyłane.



Dostępne są poniższe ustawienia:

- Panel Size** Panel jest częścią projektu, która zostanie podzielona na płyty i wysłana przez oprogramowanie. Jeżeli rozmiar panelu zostanie tak zmniejszony, że nie obejmie on swoim zasięgiem całego projektu, wysłane zostaną tylko części nim objęte.
-  Ukazuje szerokość i wysokość panelu. W celu dostosowania wprowadź wartość lub użyj strzałek.
 -  Rozmiar marginesu. Margines jest częścią panelu wychodzącą poza granice projektu.
- Selected Tile** Decyduje, szerokość i długość której płyty wyświetlane są w poniższych oknach.
-  Wybiera płytę do edycji. Wybrana płyta jest podświetlona w obszarze podglądu.



Ukazuje szerokość i wysokość zaznaczonej płyty. W celu zmiany wprowadź wartość lub użyj strzałek.

Output W przypadku zaznaczenia, wybrana płyta zostanie wysłana wraz z resztą projektu. W przypadku odznaczenia, płyta będzie zacieniowana w oknie podglądu i nie zostanie wysłana.

All Tiles Ustawienia te stosowane są do wszystkich płyt, pozwalają na proste ustawienie automatycznych płyt jednakowego rozmiaru.



Wybranie tej opcji spowoduje podział projektu na podaną liczbę kolumn jednakowej szerokości.



Wybranie tej opcji spowoduje podział projektu na podaną liczbę rzędów jednakowej wysokości.



Jeżeli potrzebne są płyty określonego rozmiaru, wprowadź tutaj ich szerokość i wysokość. Wszystkie płyty zostaną przystosowane do podanego rozmiaru.

Overlap Określa szerokość zachodzenia rzędów i kolumn. Dzięki zachodzeniu możliwe jest wyeliminowanie przerw pomiędzy płytami podczas konstrukcji ostatecznego projektu. Zachodzenie mierzone jest jako całkowita wartość zachodzenia na siebie kolumn lub rzędów.



Zaznacz, aby utworzyć zakładkę na pionowych krawędziach płyt.



Zaznacz, aby utworzyć zakładkę na górnej i dolnej krawędzi każdej płyty.

0.200in

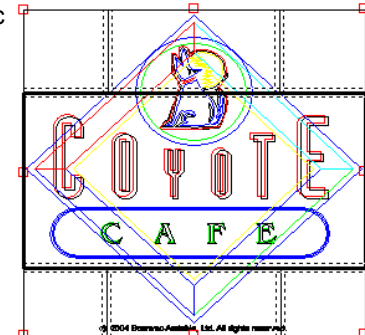
Szerokość zakładki. Podaj wartość ujemną, aby pozostawić odstęp pomiędzy płytami.



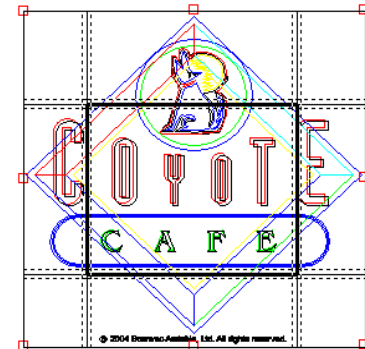
Blokuje kolumny, umożliwiając zmianę ustawień płyt w kolumnie jako grupy.



Blokuje rzędy, umożliwiając zmianę ustawień płyt w rzędzie jako grupy.



Blokuje rzędy i kolumny, umożliwiając zmianę ustawień całych kolumn lub rzędów jako grupy.





Auto-tile: Automatycznie zostanie utworzona płyta zawierająca wszelkie zaznaczone obiekty. Jeżeli nie zaznaczono obiektów, zawarte zostaną wszystkie obiekty w projekcie. Jeżeli projekt nie zmieści się na wskazanym materiale, zostanie automatycznie podzielony na płyty o maksymalnym rozmiarze. Auto-tile nie próbuje dzielić całej strony, lecz projekt lub zaznaczone obiekty.




Tile to Border: Cała strona projektu jest automatycznie dzielona na płyty. Jeżeli strona nie mieści się na wyznaczonym materiale, zostanie automatycznie podzielona na płyty o maksymalnym rozmiarze.

Podział projektu na płyty






Początkowo projekt stanowi jedna duża płyta obejmująca cały projekt. Płyta ta jest domyślnie zaznaczona.

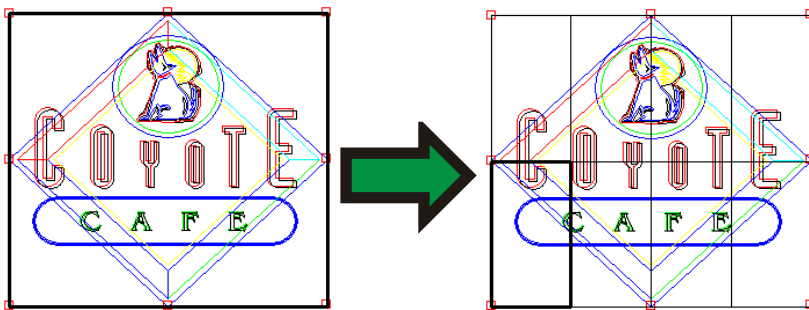
Aby podzielić projekt na płyty, zmniejsz szerokości i/lub wysokość pierwszej płyty przy użyciu pól  i  w części **Selected Tile**. Nowe płyty zostaną automatycznie utworzone w celu pokrycia odsłoniętych części projektu.

Przykładowo, aby podzielić projekt o wymiarach 30x25 na dwie pionowe płyty, ustaw pole  na 15, zmniejszając rozmiar pierwszej płyty do 15x25. Druga płyta o rozmiarach 15x25 zostanie automatycznie utworzona

Podział projektu na jednakowe rzędy i kolumny płyt






Aby podzielić projekt na określoną liczbą jednakowych rzędów i kolumn płyt:

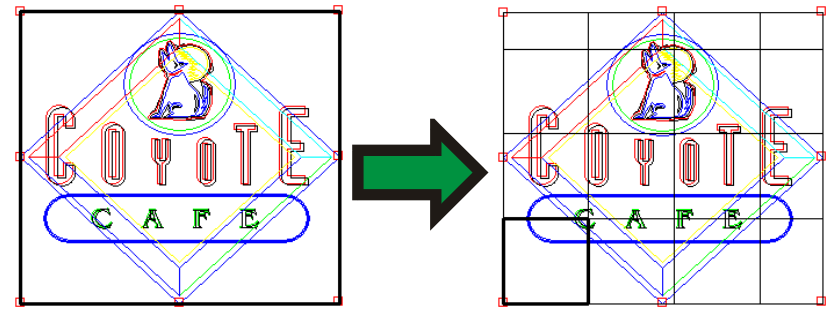
1. Zaznacz  lub , aby podzielić projekt pionowo lub poziomo.
2. Wprowadź liczbę kolumn płyt w polu .
3. Wprowadź liczbę rzędów płyt w polu .
4. Ustaw szerokość zachodzenia pomiędzy płytami w polu .



Podział projektu na jednakowe płyty o określonym rozmiarze

Aby podzielić projekt na jednakowe płyty o określonym rozmiarze:

1. Zaznacz  i , aby ustawić jeden rozmiar dla wszystkich płyt w projekcie.
2. Ustaw pola  i  zgodnie z żądaną szerokością i wysokością płyt.
3. Ustaw szerokość zachodzenia pomiędzy płytami w polu .





Jeżeli ustawione płyty nie obejmują całego projektu, płyty przy krawędzi prawej i krawędzi górnej zostaną zmniejszone tak, aby wypełniły lukę.

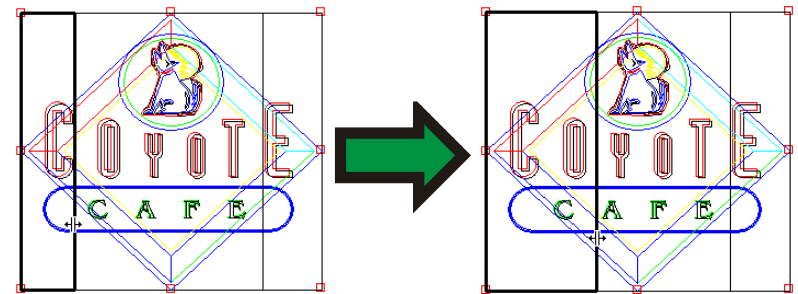
Wybór płyty

Aby wybrać płytę, kliknij na nią w oknie podglądu lub zaznacz ją przy użyciu pola  w części **Selected Tile** zakładki Tile.



Edycja płyt

Aby zmienić rozmiar wybranej płyty, zmień wartości w polach  i .

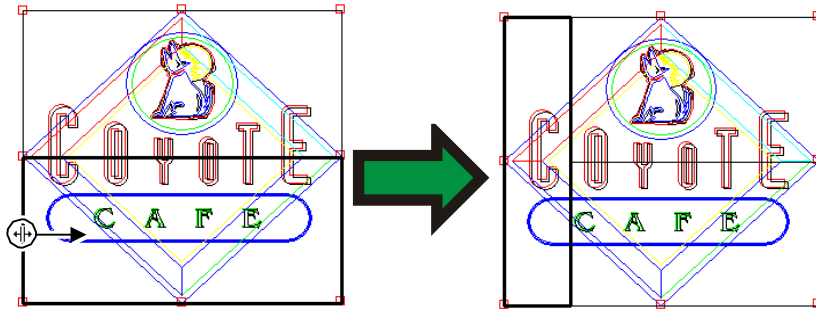
Możesz również zmienić rozmiar płyt przeciągając ich krawędzie w oknie podglądu.



Aby zmienić rozmiar, przeciągnij i upuść krawędzie.

Jeżeli zaznaczono dowolne z pól **All Tiles**, pola  i  mogą być niedostępne. W takim przypadku, nadpisano pola w celu zachowania jedności płyt. Płyty nie można także edytować za pomocą okna podglądu.

Jeżeli przeciągniesz krawędzie panelu tak, że część projektu zostanie odsłonięta, zostanie utworzona nowa płyta, aby zakryć odsłonięty fragment projektu. Wyjątkiem jest sytuacja, w której zmieniasz rozmiar panelu przy użyciu narzędzi przycinania (zobacz "Przycinanie projektu" na stronie 14).



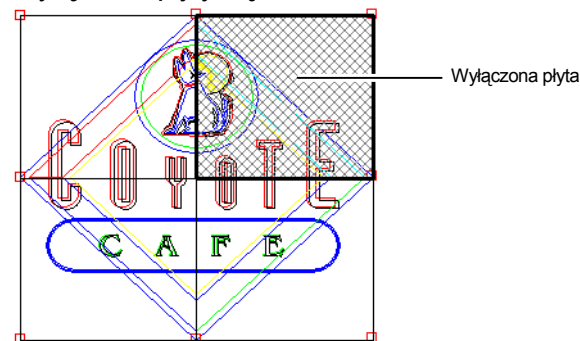
Kliknij i przeciągnij krawędź panelu w celu dodania nowej płyty.

Blokowanie wysyłania płyt

Aby wyłączyć płytę i zablokować jej wysyłanie wraz z resztą projektu, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Dwukrotnie kliknij na płytę w oknie podglądu.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy na płytę w oknie podglądu.

Wyłączone płyty są zacieniowane.



Aby odblokować wysyłanie wyłączonej płyty, ponownie dwukrotnie kliknij lub kliknij prawym przyciskiem myszy na płytę w oknie podglądu.

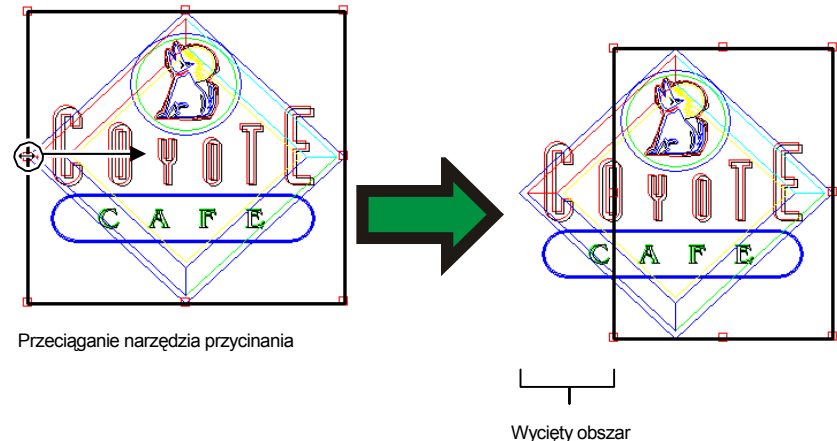
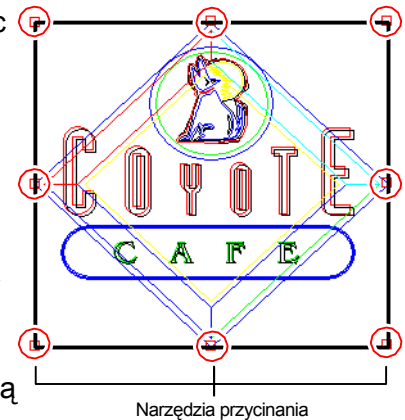
W dowolnym projekcie zawsze musi pozostać co najmniej jedna włączona płyta. W przypadku próby wyłączenia wszystkich płyt, jedna z pozostałych płyt zostanie ponownie włączona.




Przycinanie projektu

Aby wyciąć część projektu, blokując tym samym jej wysyłanie:

1. Otwórz okno Job Properties z poziomu projektu.
2. Wybierz widok Tiling Preview projektu.
3. Przeciągnij czerwone narzędzia przycinania tak, aby wyciąć żądane części projektu.

Wycięte części projektu nie będą wysyłane.



Możesz również przyciąć projekt zmniejszając rozmiar projektu przy użyciu pól ,  i  w części **Panel Size** zakładki **Tile** tab.

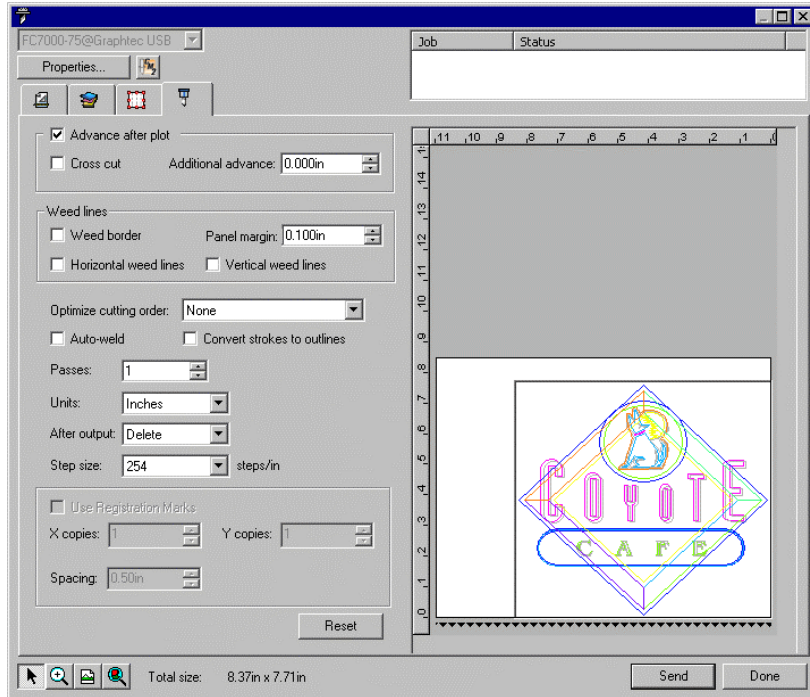
Usuwanie efektów podziału na płyty i przycięcia

Aby usunąć efekty podziału na płyty i przycięcia i uczynić ponownie z projektu jedną całość, naciśnij przycisk **Reset**.


- 📄 Jeżeli projekt jest większy niż materiał, zostanie podzielony na płyty w celu dopasowania go do rozmiaru materiału.

Ustawianie parametrów zakładki Advanced

Zakładka Advanced pozwala na ustawienie kilku opcji charakterystycznych dla projektów cięcia.



Dostępne są poniższe ustawienia:

- Advance after plot** Przesuwa materiał po realizacji projektu i wyzerowuje pozycję punktu wyjściowego.
- Cross cut** W przypadku zaznaczenia, po wycięciu projektu, ostrze przetnie materiał nad projektem, oddzielając go od reszty materiału.
- W przypadku projektu wielostronicowego, ostrze wykona odcięcie po każdej stronie projektu.
-  Opcja ta jest dostępna tylko dla ploterów tnących ją obsługujących.
- Additional advance** Przesuwa materiał o dodatkową długość po realizacji projektu.

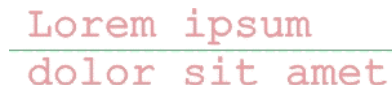
Weed Border Wycina obwiednię z określonym **Panel margin** dookoła wszystkich obiektów w określonym kolorze i warstwie.



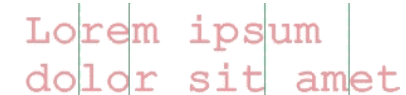
Obwiednia zawsze jest linią ciągłą, niezależnie od ustawień dokonanych w zakładce Layering.

Panel Margin Margines panelu używany przy ustawianiu obwiedni.

Horizontal weed lines Dodaje linie obwodzące pomiędzy liniami tekstu (lub obiektami).



Vertical weed lines Dodaje linie obwodzące pomiędzy znakami (lub obiektami).



Linie obwodzące są zawsze liniami ciągłymi, niezależnie od ustawień dokonanych w zakładce Layering.

Optimize cutting order Ustal kolejność, w której wycinane będą obiekty z projektu:

None Obiekty są cięte/kreślone w kolejności, w jakiej zostały utworzone.

Speed Priority Obiekty są cięte w kolejności maksymalnie zwiększającej prędkość cięcia.

Restrict Media Movement Obiekty są cięte w kolejności maksymalnie ograniczającej potrzebny ruch materiału.

Auto-weld Usuwa zachodzące na siebie obiszary obiektów tego samego koloru.

Convert strokes to outlines Decyduje, czy pociągnięcia będą wycinane oddzielnie jako obiekt.

Passes Określa liczbę powtórzeń przejścia ostrza po tej samej ścieżce. Ustaw tę opcję, jeżeli korzystasz z grubego lub twardego materiału, który nie zostanie przecięty jednym przejściem ostrza.

Units	Określa jednostki używane do pomiarów
After output	Decyduje, co stanie się z plikiem po wysłaniu danych. Wybierz Delete (skasuj) lub Hold (zatrzymaj).
Step size	Stopka na jednostkę długości obecnie ustawiona w ploterze tnącym.
Use Registration Marks	W przypadku zaznaczenia, ploter spróbuje wykryć znaczniki wydrukowane na materiale i użyć je w celu dopasowania rozmiaru i pozycji projektu cięcia. Po zaznaczeniu opcji niektóre pola staną się niedostępne.
X copies	Liczba kolumn kopii.
Y copies	Liczba rzędów kopii.
Spacing	Przeźreń pomiędzy kopiami.

Wysyłanie projektów do Cutting Master 2

Wby wysłać obecny projekt do Cutting Master 2 do realizacji, kliknij przycisk **Send** w oknie Cut/Plot. Aby zamknąć okno Cut/Plot, kliknij **Done**.

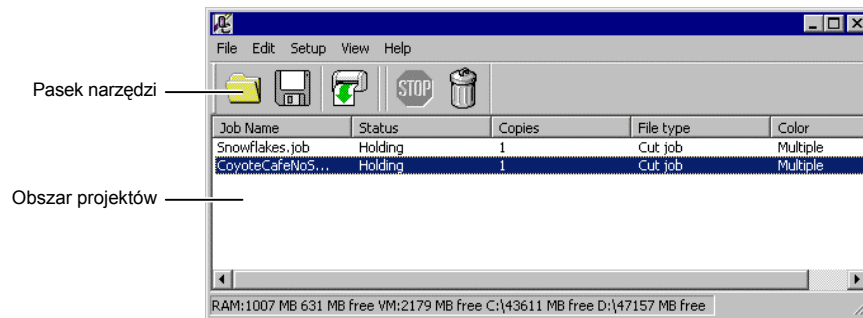
Po wysłaniu do Cutting Master 2, projekt zostanie natychmiast zrealizowany, jeżeli nie zaznaczono opcji **Hold in List** w zakładce General okna Cut/Plot. Jeżeli zaznaczono opcję **Hold in List**, projekt będzie musiał być ręcznie zrealizowany. Zobacz "Realizacja projektów z Cutting Master 2" na stronie 21, aby uzyskać więcej informacji.

Po realizacji, projekt zostanie skasowany lub przechowany w kolejce, w zależności od ustawienia **After Output** w zakładce **Advanced** okna Cut/Plot. Zobacz "Ustawianie parametrów zakładki Advanced" na stronie 15, aby uzyskać więcej informacji.

Realizacja projektów z Cutting Master 2

Podstawowe elementy Cutting Master 2

Poniżej przedstawiono podstawowe elementy Cutting Master 2:



Nagłówki kolumn




Zwróć uwagę na nagłówki kolumn w obszarze projektów:

- Job Name** Nazwa pliku projektu.
- Status** Obecny status projektu.
- Copies** Liczba kopii do realizacji.
- File Type** Rodzaj projektu.
- Color** Określony dla materiału kolor. Jeżeli określono kilka kolorów, w polu widnieć będzie **Multiple**.

Pasek narzędzi

Pasek narzędzi umieszczony jest w górnej części głównego okna. Zawiera narzędzia do najczęściej używanych funkcji.

Aby pokazać lub schować pasek narzędzi, wybierz **Toolbar** z menu **View**. Narzędziami paska są:

-  **Add Job** Dodaje projekt do wybranego urządzenia wyjściowego.
-  **Save As** Zapisuje wybrany projekt do pliku.
-  **Send Job** Wysyła wybrany projekt do urządzenia wyjściowego.



Abort

Blokuje wysłanie danego pliku.

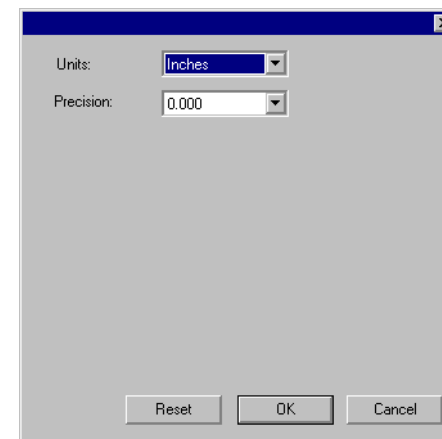


Delete

Kasuje wybrany projekt/projekty.

Ustawianie parametrów aplikacji

Aby ustawić parametry aplikacji, wybierz **Preferences** z menu **Edit**.



Dostępne są poniższe ustawienia:

- Units** Jednostka wyświetlanych pomiarów.
- Precision** Stopień dokładności używany przy pomiarach.

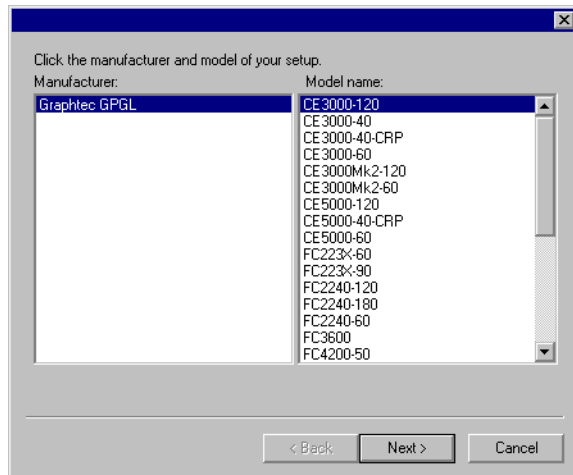
Tworzenie profilu urządzenia wyjściowego w Cutting Master 2

Profil urządzenia wyjściowego zapewnia komunikację pomiędzy oprogramowaniem a urządzeniem wyjściowym. Zawiera on poniższe informacje:

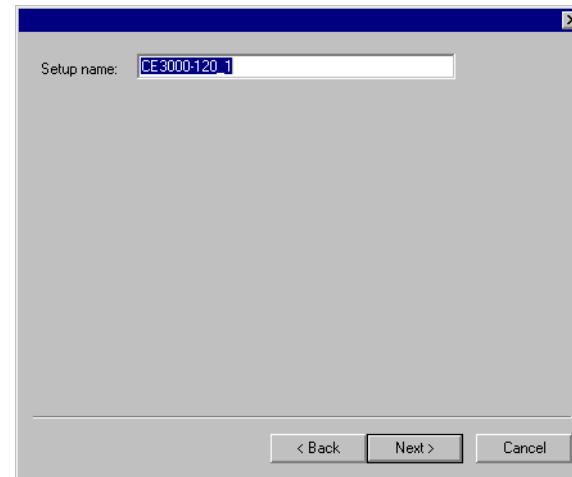
- Rodzaj używanego urządzenia wyjściowego.
- Sposób komunikacji z urządzeniem.

Tworzenie profilu urządzenia wyjściowego po raz pierwszy

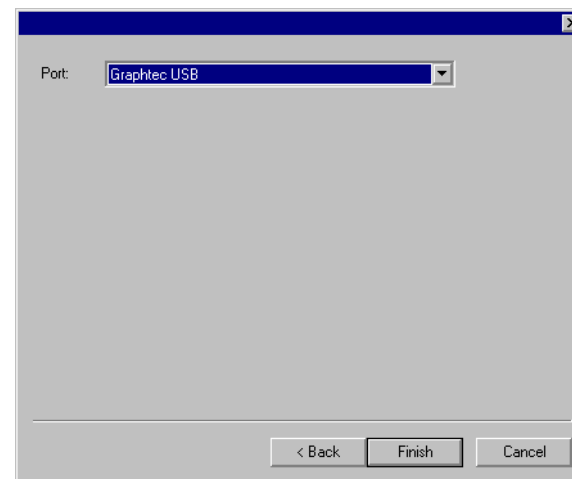
Przy pierwszym uruchomieniu oprogramowania zostaniesz poproszony o stworzenie pierwszego profilu urządzenia wyjściowego:



1. Wybierz producenta (**Manufacturer**) i nazwę modelu (**Model Name**) urządzenia wyjściowego z listy.
2. Kliknij **Next**.



3. Edytuj nazwę profilu (**Setup name**) urządzenia.
4. Kliknij **Next**.



5. Wybierz **Port**, którego urządzenie wyjściowe używa do komunikacji. Jeżeli jest to konieczne, zmień ustawienia połączeń wybranego portu.
6. Kliknij **Finish**.

Zmiana profilu urządzenia wyjściowego

Oprogramowanie dopuszcza jednocześnie używanie tylko jednego profilu urządzenia wyjściowego. Utworzenie nowego profilu usunie profil obecny.

Aby zmienić profil urządzenia wyjściowego, wybierz **Change Setup** z menu **Setup**.

Kroki potrzebne do utworzenia nowego profilu są takie same, jak w przypadku pierwotnego profilu.

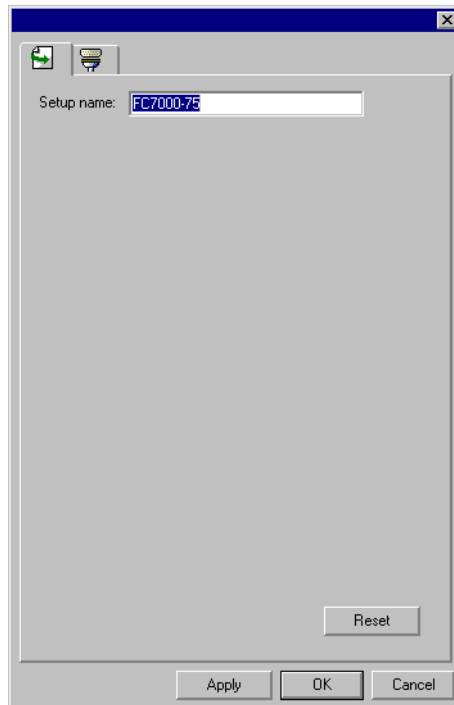
Edycja ustawień urządzenia wyjściowego

W celu edycji ustawień związanych z profilem urządzenia wyjściowego, wybierz **Setup Properties** z menu **Setup**.

Zakładka Job Workflow



Zakładka Job Workflow wyświetla informacje na temat urządzenia wyjściowego.



Setup name

Nazwa profilu.

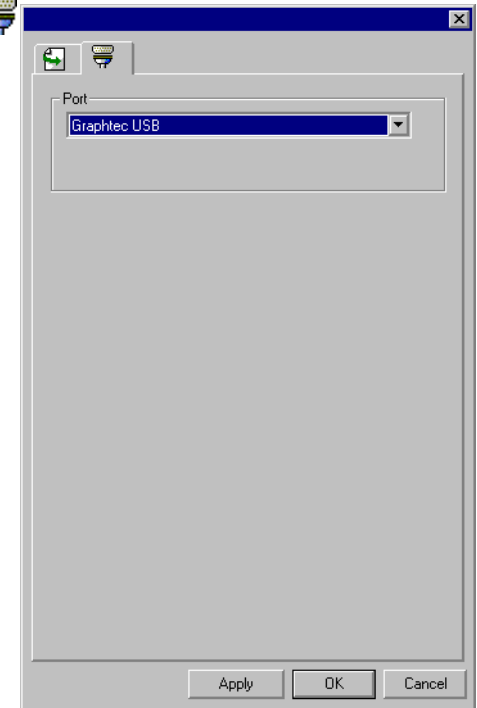
Zakładka Communication



Sekcja **Settings** tej zakładki zmienia się w zależności od portu używanego do połączenia z urządzeniem wyjściowym.

Porty przedstawione są w kolejności popularności dla każdego urządzenia. Wyświetlane są tylko porty obsługiwane przez urządzenie wyjściowe.

Domyslnie wybrany jest standardowy port dla urządzenia. Jednakże, niektóre ustawienia portu mogą stale wymagać edycji lub wprowadzenia.



Port Wybierz port, do którego podłączony jest ploter tnący. Lista portów ograniczona jest do portów obecnych w komputerze i obsługiwanych przez urządzenie wyjściowe.

LPT Port równoległy jest najczęstszą metodą podłączania ploterów tnących do komputera. Dostępne są poniższe ustawienia:

Transmission buffer Rozmiar bufora transmisji w bajtach.

Check port state before sending W przypadku zaznaczenia, oprogramowanie prześle pakiet danych do plotera, aby sprawdzić, czy ploter jest podłączony, przed rozpoczęciem wycinania projektu.

**Use
standard
LPT
driver**

Zawsze, gdy istnieje taka możliwość, aplikacja korzysta z dopasowanego sterownika LPT, aby zwiększyć wydajność portu LPT.

W przypadku zaznaczenia, aplikacja skorzysta ze standardowego sterownika Windows LPT. Wydajność zostanie zmniejszona, ale bezawaryjność może wzrosnąć.

Przy pracy z dopasowanym sterownikiem poniższe ustawienia stają się dostępne:

- Mode** Użyj **ECP** (trybu Enhanced Capabilities), aby osiągnąć najwyższą z możliwych prędkość przesyłu. **EPP** (Enhanced Parallel Port) jest wolniejszy, ale może być bardziej kompatybilny.
- ECP
uses
DMA** Używanie DMA z ECP może zwiększyć maksymalną szybkość transmisji bitów z 2 mbps do 4 mbps.
- Yield if
device
is
busy** W przypadku zaznaczenia, oprogramowanie wykorzysta dodatkowe zasoby systemowe używane przez dopasowany sterownik, gdy urządzenie wyjściowe będzie zajęte. Może to zwiększyć ogólną wydajność.

USB Wraz z urządzeniami wyjściowymi dostarczane są obsługujące je sterowniki USB. Upewnij się, że do obsługi portów zainstalowane są odpowiednie sterowniki.

COM Port szeregowy. Port ten obsługiwany jest tylko przez plotery tnące.

W dodatku do standardowych parametrów portu szeregowego dla bitów na sekundę, bitów danych, parzystości, bitów stopu i kontroli przepływu hardware/software, poniżej przedstawiono pola wyboru włączające/wyłączające poniższe kanały:

- DTR** Data Terminal Ready
DSR Data Set Ready
RTS Request To Send
CTS Clear To Send
DCD Data Carrier Detect

Wykonywanie cięcia testowego

Oprogramowanie pozwala na wysłanie testowych projektów cięcia dla odpowiednich urządzeń wyjściowych w celu upewnienia się, że urządzenie działa właściwie.

Aby wykonać cięcie testowe, wybierz **Test Cut** z menu **Setup**.

Realizacja projektów z Cutting Master 2

Jeżeli pole **Hold in list** w zakładce General okna Cut/Plot jest odznaczone, projekty wysłane do Cutting Master 2 będą realizowane automatycznie w chwilę po ich otrzymaniu.

Jeżeli pole **Hold in list** jest zaznaczone, projekt pozostanie w kolejce, aż nie zostanie ręcznie zrealizowany.

Zapis projektu do pliku

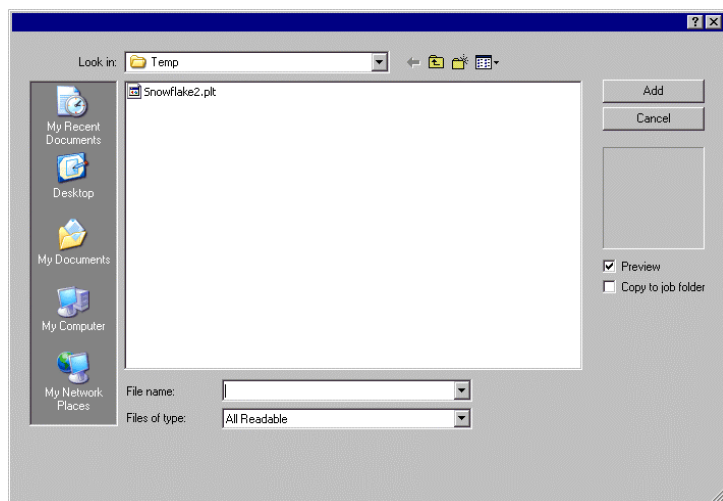
Aby zapisać projekt do pliku .PLT, wykonaj jedno z poniższych:

- Zaznacz projekt i wybierz **Save As** z menu **File**.
- Zaznacz projekt, następnie kliknij przycisk **Save As** na pasku narzędzi.
- Kliknij na projekt prawym przyciskiem myszy, następnie wybierz **Save As** z rozwijanego menu.

Wczytywanie zapisanego projektu z pliku

Aby wczytać zapisany projekt z pliku:

1. Wybierz **Add Job** z menu **File**.



2. Wybierz żądany plik.

3. Jeżeli chcesz skopiować plik do lokalnego folderu projektów, zaznacz **Copy to job folder**.

Jeżeli projekt znajduje się na dysku wymiennym lub sieciowym, skopiowanie go do folderu lokalnego pozwoli na obróbkę projektu po wyjęciu dysku lub wyłączeniu sieci.

4. Kliknij **Add**.

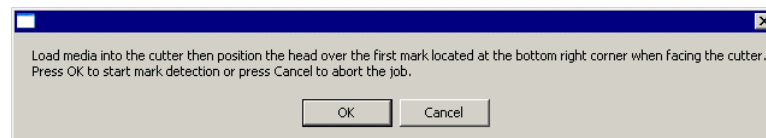
Wysyłanie projektów do plotera tnącego

Aby wysłać projekt do plotera, wykonaj jedno z poniższych:

- Zaznacz projekt i wybierz **Send** z menu **File**.
- Zaznacz projekt, następnie kliknij przycisk **Send** na pasku narzędzi.
- Kliknij na projekt prawym przyciskiem myszy, następnie wybierz **Send** z rozwijanego menu.

Wycinanie projektu na ploterze tnącym z automatyczną korelacją

Aby wyciąć projekt na ploterze z automatyczną korelacją:



1. Ustaw głowicę tnącą nad pierwszym automatycznym znacznikiem (dolny prawy, jeżeli nie zaznaczono) używając przycisków na panelu sterowania plotera.
2. Kliknij **OK**, aby wyciąć kontur.

Anulowanie przetwarzania projektu

Aby anulować przetwarzanie wycinanego projektu, wykonaj jedno z poniższych:

- Zaznacz projekt i wybierz **Abort** z menu **File**.
- Zaznacz projekt, następnie kliknij przycisk **Abort** na pasku narzędzi.
- Kliknij na projekt prawym przyciskiem myszy, następnie wybierz **Send** z rozwijanego menu.

Jeżeli projekt zostanie anulowany w trakcie wysyłania, jego status zatrzyma się na **0%**

Kasowanie projektów

Aby skasować projekt, wykonaj jedno z poniższych:

- Zaznacz projekt i naciśnij przycisk **Delete** lub **Backspace** na klawiaturze.
- Zaznacz projekt i wybierz **Delete** z menu **Edit**.
- Zaznacz projekt, następnie kliknij przycisk **Delete** na pasku narzędzi.
- Kliknij na projekt prawym przyciskiem myszy, następnie wybierz **Delete** z rozwijanego menu.

Wycinanie konturów przy użyciu Cutting Master 2

Cutting Master 2 pozwala na wykorzystanie plotera tnącego do wycięcia konturu wydrukowanego projektu utworzonego na oddzielnej drukarce. Daje to efekt identyczny jak w przypadku urządzenia hybrydowego drukarki/plotera.

Aby wyciąć kontur wydrukowanego projektu, wykonaj poniższe czynności:

1. Utwórz schemat dla projektu w aplikacji projektującej.
2. Dodaj znaczniki, które pozwolą Cutting Master 2 na dopasowanie wycinanego konturu do wydrukowanego projektu.
3. Zrealizuj drukowane części projektu.
4. Załaduj zadrukowany materiał do plotera tnącego.
5. Zrealizuj konturową część projektu na ploterze tnącym.

Tworzenie projektu do wirtualnej realizacji hybrydowej

Podczas tworzenia projektu do wirtualnej realizacji hybrydowej, najważniejszą rzeczą jest umiejętność oddzielenia drukowanych części projektu od części wycinanych.

Czynność tę można wykonać na dwa sposoby:

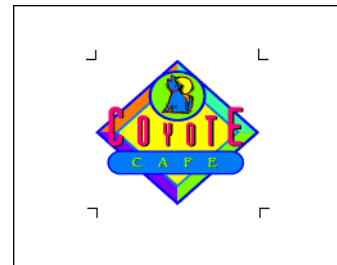
- Umieszczając elementy cięte i drukowane na oddzielnych warstwach i chowając warstwy, których nie chcesz wysłać.
- Ręcznie wybierając elementy, które chcesz drukować lub wycinać, następnie drukując lub wycinając tylko zaznaczone elementy.

Z dwóch powyższych metod, polecamy pierwszą, z uwagi na jej prostotę użycia w przypadku skomplikowanych projektów.

Dodawanie znaczników do projektu wydruku

Wtyczka Cutting Master 2 pozwala na dodanie znaczników do projektu. Znaczniki mogą zostać później użyte do korelacji wycinanego konturu z wydrukowanym projektem.

Znaczniki dodawane są w oddzielnej, zablokowanej warstwie projektu.



☰ Nie zmieniaj nazwy przypisanej do warstwy zawierającej znaczniki
Znaczniki muszą zostać wydrukowane, aby mogły być użyte do automatycznej korelacji wycinanego konturu. Same znaczniki nie stanowią części konturu.

Istnieją dwa sposoby dodania znaczników do projektu:

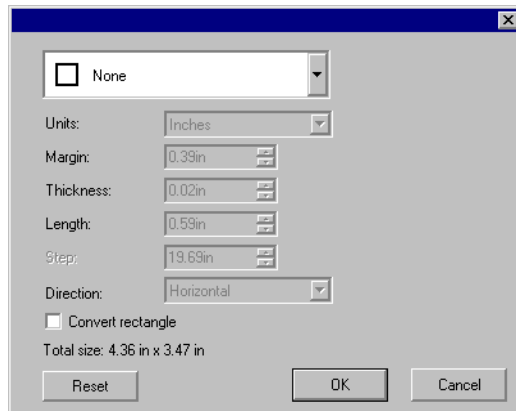
- Automatyczne dodanie znaczników.
 - Dodanie do projektu prostokąta i następnie zastąpienie go znacznikami.
- ☰ Jeżeli do projektu zostaną wprowadzone zmiany lub rozmiar projektu zostanie zmieniony po dodaniu znaczników, będziesz musiał usunąć znaczniki i dodać je ponownie, aby poprawnie zaznaczyć nowy rozmiar projektu. Znaczniki nie aktualizują się automatycznie przy edycji lub zmianie rozmiaru projektu.

Automatyczne dodawanie znaczników

Jeżeli nie zaznaczono żadnego obiektu, Cutting Master 2 automatycznie doda znaczniki obejmujące projekt.

Aby dodać do projektu znaczniki:

- Otwórz projekt w aplikacji projektującej.
- Otwórz okno Registration Marks na jeden z poniższych sposobów:
 - W Adobe Illustrator, wybierz **Cutting Master 2**, a następnie **Registration marks** z menu **File**.
 - W CorelDRAW, wybierz **Registration Marks** z Corel Application Launcher. Corel Application Launcher jest listą w podstawowym pasku narzędzi pozwalającą na uruchomienie aplikacji z poziomu CorelDRAW. Korzysta z poniższych ikon, w zależności od posiadanej wersji CorelDraw:



- Wybierz żądany znacznik z najwyższej listy.

	None (brak znaczników)
	Graphtec Type 1 Automatic

	Graphtec Type 2 Automatic
	Graphtec Segment Area Type 1
	Graphtec Segment Area Type 2

Znaczniki **Graphtec Segment Area Type 1** i **Graphtec Segment Area Type 2** działają tylko dla ploterów tnących CE5000 i FC7000.

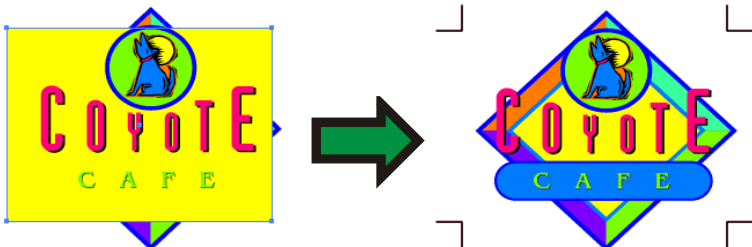
- Ustaw poniższe opcje:

Units	Jednostka pomiaru.
Margin	Odległość pomiędzy znacznikami a projektem.
Thickness	Grubość linii tworzącej znaczniki.
Length	Rozmiar znaczników, mierzony wzdłuż jednej krawędzi.
Step	Dla znaczników typu Segment Area, maksymalna odległość pomiędzy znacznikami.
Direction	W przypadku zaznaczenia, znaczniki typu Segment Area zostaną obrócone o 90 stopni.
Convert Rectangle	W przypadku zaznaczenia, znaczniki zostaną umieszczone na granicy wybranego prostokąta. Prostokąt zostanie następnie usunięty, pozostawiając tylko znaczniki.
Total size	Rozmiary obszaru objętego w sumie projektem i znacznikami.

- Kliknij **OK**.

Zastępowanie prostokąta znacznikami

Jeżeli w aplikacji projektującej utworzono prostokąt, oraz zaznaczono go przed otwarciem okna Registration Marks, Cutting Master 2 może użyć go jako przestrzeni ograniczającej dla znaczników. Znaczniki zostaną umieszczone na granicy prostokąta, prostokąt zostanie następnie usunięty, pozostawiając tylko znaczniki.



Aby zastąpić prostokąt znacznikami:

1. Otwórz projekt w aplikacji projektującej.
2. Narysuj prostokąt, który chcesz użyć jako przestrzeń ograniczającą.
3. Otwórz okno Registration Marks (zobacz poprzednie instrukcje).
4. Upewnij się, że zaznaczono opcję **Convert Rectangle**.
5. Ustaw wszelkie inne opcje (zobacz poprzednie instrukcje).
6. Kliknij **OK**.

Usuwanie znaczników

Aby usunąć znaczniki, wykonaj jedno z poniższych:

- Powtórz procedurę użytą do utworzenia znaczników, ale wybierz **None**.
- Odblokuj i usuń warstwę zawierającą znaczniki.

Wysyłanie części projektu przeznaczonych do druku

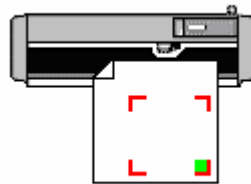
Aby wysłać części projektu przeznaczone do druku:

1. Schowaj warstwę/warstwy zawierające cięcia konturów.
2. Upewnij się, że warstwa/warstwy zawierające części przeznaczone do druku są widoczne.
3. Użyj standardowej funkcji drukowania aplikacji projektującej, aby wysłać projekt do drukarki.

Załadunek zadrukowanego materiału do plotera tnącego

Po wydrukowaniu części projektu do tego przeznaczonych, poczekaj na wyschnięcie atramentu (jeżeli jest to konieczne), następnie wyjmij materiał z drukarki i załaduj go do plotera tnącego.

Pamiętaj o takim ułożeniu zadrukowanego materiału, aby znaczniki nie były do góry nogami, gdyż może to powodować problemy.



Załaduj materiał do plotera, następnie ustaw głowicę nad znacznikiem znajdującym się w dolnym prawym rogu, patrząc od frontu plotera.

Wysyłanie konturów do plotera tnącego

Aby wysłać część projektu zawierającą kontury:

1. Schowaj warstwę/warstwy zawierające zadrukowane części projektu.
2. Upewnij się, że warstwa/warstwy zawierające kontury są widoczne.
3. Użyj okna Cut/Plot do wysłania projektu do Cutting Master 2.
4. Wyślij projekt cięcia do plotera tnącego z Cutting Master 2, jeżeli istnieje taka konieczność.

Indeks

automatyczna konwersja jednostek	6	obliczanie stosunku	6	obracanie	8	usuwanie podziału na płyty.....	14
automatyczne obliczanie	6	obracanie projektu	8	podział na płyty	11	używanie oprogramowania.....	1
procentów	6	odstęp między projektami	8	pozycjonowanie	8	wprowadzanie wartości	
stosunku	6	określanie stopnia dokładności	17	przycinanie.....	14	liczbowych	6
automatyczne wykorzystywanie		operacje arytmetyczne	6	ustawianie rozmiaru projektu	7	wymagania sprzętowe	2
wprowadzonych danych	6	paski narzędzi.....	17	usuwanie.....	17		
blokowanie wysyłania	17, 21	pierwszeństwo operatorów	6	wysyłanie	17		
blokowanie wysyłania płyt	14	Plotter Controller	8	zapis do pliku	17		
jednakowe płyty	13	podział na płyty.....	11	przekształć w poziomie.....	8		
jednostka pomiaru	17	edycja płyt.....	13	przycinanie projektu.....	14		
kasowanie projektu	17	blokowanie wysyłania płyt....	14	rozmiar materiału	7		
kolejki		usuwanie.....	14	rozmiar panelu.....	11		
nagłówki kolumn	17	wybór płyty	13	rozmiar projektu	7		
komunikacja.....	19	jednakowe płyty	13	stopień dokładności	17		
konwersja jednostek	6	porty.....	19	ustawienia domyślne			
liczba kopii	8	pozycjonowanie projektu	8	kasowanie.....	10		
lustrzane odbicie.....	8	projekt		edycja	10		
menedżer preferencji.....	4	anulowanie.....	21	zmiana nazwy	10		
obliczanie procentów	6	dodawanie	17	ustawienia portu równoległego .	19		
		dopasowywanie do materiału	8	ustawienia portu szeregowego	19		