

# Instalacja

Przed rozpoczęciem instalacji aplikacji, zapoznaj się z poniższymi wymaganiami sprzętowymi. Dla zapewnienia optymalnego działania, sugeruje się, aby system spełniał zalecane wymagania sprzętowe. Podobnie jak przy innym oprogramowaniu, systemy z szybszymi procesorami, większą ilością RAM, oraz większą ilością wolnego miejsca pozwalają na pracę z większymi projektami oraz redukcję czasu przetwarzania.

## Zalecane wymagania sprzętowe

	Windows
Procesor	Pentium II 350 MHz
RAM	256 MB
Przeźród instalacyjna	200 MB
Przeźród dyskowa pracy	4 GB
System operacyjny	Windows 98/ME/2000/XP
Wideo	Monitor o rozdzielczości 1024x768 z 16 bit kolorem
Inne	Napęd CD-ROM lub DVD Wolny port USB lub LPT dla klucza hardware Wolny port dla urządzenia wyjściowego

## Przed instalacją QuickCut

Proszę upewnić się, że wszystkie potrzebne dyski i urządzenia zostały zainstalowane i poprawnie funkcjonują. Przed włączeniem programu instalacyjnego, urządzenie tnące musi zostać podłączone do komputera przy użyciu odpowiednich kabli oraz musi zostać włączone.

## Instalacja aplikacji do projektowania

Należy zainstalować wszystkie obsługiwane aplikacje do projektowania przed instalacją QuickCut.

## Instalacja Visual Basic for Applications (Corel 10, 11 oraz 12)

Dodatkowy komponent (Visual Basic for Applications) wymagany jest w celu dodania Cut/Plot do pasków narzędzi CorelDRAW 10, 11 oraz 12. Komponent ten nie jest domyślnie instalowany. Wykonaj poniższe kroki w celu instalacji Visual Basic for Applications.

1. Włóż płytę CorelDRAW CD do napędu CD-ROM. Instalacja rozpocznie się automatycznie.
2. Wybierz **Install CorelDRAW, Corel R.A.V.E.**. Zostanie wyświetlony Corel Setup Wizard.
3. Wybierz **Add New Component** i kliknij na **Next**.
4. Wybierz **Visual Basic for Applications 6.0 and IE 5 z Main Applications > Productivity Tools** i kliknij na **Next**.
5. Kontynuuj instalację Corel, wyłącz i włącz ponownie komputer po jej zakończeniu.

## Instalacja vba6.msi (tylko CorelDRAW 10 wersja japońska)

Jeżeli używasz japońskiej wersji CorelDRAW 10, musisz zainstalować poniższy plik przed instalacją QuickCut:

[Napęd CD-ROM ]:\Corel\Graphics 10\Config\Redist\vba6\vba6.msi

5

Aby zainstalować plik, przenieś się do tej lokacji w Windows Explorer i dwukrotnie kliknij na plik.

Tylko japońska wersja CorelDRAW 10 wymaga przeprowadzenia tego kroku: inne wersje instalują plik **vba6.msi** jako część VBA for Applications.

## Procedura instalacji

1. Odinstaluj poprzednie wersje oprogramowania.
2. Włóż płytę instalacyjną.
3. Wybierz język i naciśnij OK.
4. Wybierz żądany produkt i język, następnie naciśnij OK.

5. W oknie Welcome naciśnij **Next**, aby kontynuować.
6. Przeczytaj umowę użytkownika oprogramowania i naciśnij **Yes** w celu jej akceptacji.
7. Wybierz komponenty oprogramowania, które chcesz zainstalować. Możesz również zmienić folder, do którego zostanie zainstalowane oprogramowanie. Naciśnij **Next**.
8. Wybierz folder menu **Start**, gdzie zostanie umieszczony skrót do oprogramowania. Domyślnie, dla oprogramowania zostanie stworzony nowy folder. Naciśnij **Next**.
9. Zdecyduj, czy zostaną utworzone dodatkowe skróty do oprogramowania:
  - a. Zaznacz **Install to desktop** w celu umieszczenia skrótu do oprogramowania na pulpicie.
  - b. Naciśnij **Next**.
10. Jeżeli CorelDRAW został zainstalowany, zostaniesz powiadomiony o lokalizacji foldera **Scripts** dla każdej zainstalowanej wersji CorelDraw.
  - a. W razie konieczności, naciśnij **Browse** i wybierz lokalizację foldera. Lokalizacje domyślne:
    - Dla CorelDRAW 10: **C:\Program Files\Corel\Graphics10\Draw\Scripts\Misc.**
    - Dla CorelDRAW 11: **C:\Program Files\Corel\Corel Graphics11\Draw\Scripts.**
    - Dla CorelDRAW 12: **C:\Program Files\Corel\Corel Graphics12\Draw\Scripts.**
  - b. Po wybraniu lokalizacji foldera, naciśnij **Next**.
11. Naciśnij **Yes** w celu wyczyszczenia ustawień.
12. Naciśnij **Yes** oraz **OK** w celu ponownego uruchomienia komputera.

## Ustawianie Quick Cut

Po restarcie komputera, włącz QuickCut przez podwójne kliknięcie na ikonę znajdującą się na pulpicie. Zostaniesz zapytany o wybór urządzenia wyjściowego.

1. Wybierz z listy **Manufacturer** (Producent) oraz **Model Name** (Nazwa modelu) urządzenia wyjściowego.
2. Kliknij **Next**.
3. Edytuj **Setup name** urządzenia.
4. Kliknij **Next**.
5. Wybierz **Port**, którego urządzenie wyjściowe używa do komunikacji. W razie konieczności, edytuj ustawienia komunikacji wybranego portu.
6. Kliknij **Finish**.

## Konfiguracja menu CorelDRAW 8 oraz 9

CorelDRAW 8 oraz 9 wymaga dodatkowych czynności w celu dodania Cut/Plot do menu File. Wykonaj poniższe kroki w celu konfiguracji menu File w CorelDraw 8 oraz 9.

1. Wybierz **Options** z menu **Tools**.
2. Wybierz **Workspace>Customize>Menus**.
3. Rozwiń **Applications Scripts** z listy **Commands** i wybierz **CutPlot.csc**.
4. Wybierz **&File** z listy **Menu**.
5. Kliknij **Add**.
6. Kliknij **OK** w celu zamknięcia okna Options.

## Konfiguracja pasków narzędzi CorelDRAW 10,11 oraz 12

Aby dodać ikonę Cut/Plot na pasek narzędzi CorelDRAW 10,11 oraz 12:

1. Włącz CorelDRAW i otwórz nowy dokument.
2. Wybierz **Tools > Customization**. Zostanie wyświetlone okno Options.
3. Wybierz **Commands**.
4. Wybierz **Macros** z listy komend.

5. Wybierz **CutPlot.CutPlotProc.CutPlot** i przeciągnij go na pasek narzędzi. Po puszczeniu przycisku myszy w miejscu, gdzie nie znajduje się żaden pasek narzędzi, zostanie utworzony nowy pasek narzędzi.

**Note:** Poniższe kroki a do c wymagane są tylko przy użyciu wersji CorelDRAW 10.410. Jeżeli zainstalowano SP1 (Service Pack 1) lub używany jest CorelDRAW 11 lub 12, należy przejść do kroku 6.

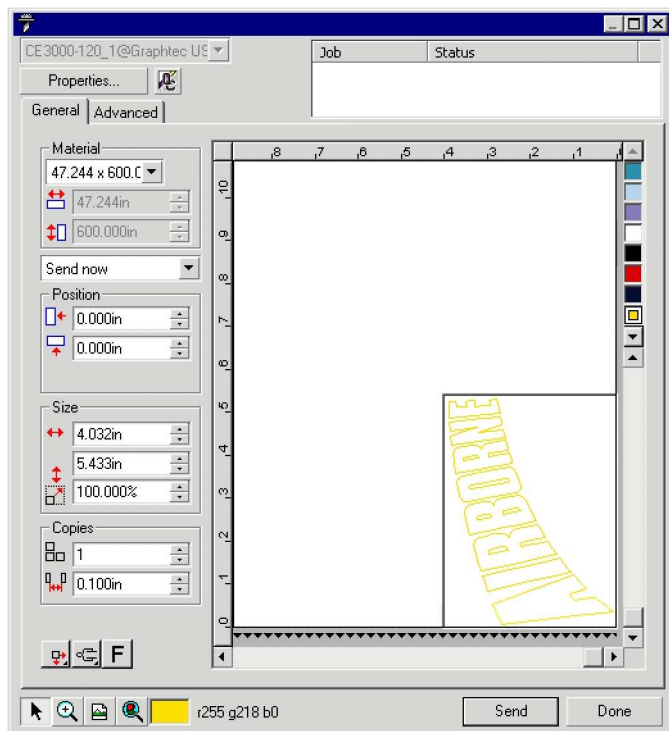
- a. Kliknij OK w celu zamknięcia okna Options.
  - b. Zamknij CorelDRAW.
  - c. Powtórz kroki 1 do 4 i wybierz z listy **CutPlot.CutPlotProc.CutPlot**.
6. Wybierz zakładkę Appearance i naciśnij przycisk **Import**. Zostanie wyświetlona lista ikon.
  7. Naciśnij przycisk **Files** z listy ikon.
  8. Otwórz odpowiedni folder:
    - Dla CorelDRAW 10, otwórz **C:\Program Files\Corel\Graphics10\Draw\Scripts\Misc**.
    - Dla CorelDRAW 11, otwórz **C:\Program Files\Corel\Corel Graphics1 1\Draw\Scripts**.
    - Dla CorelDRAW 12, otwórz **C:\Program Files\Corel\Corel Graphics12\Draw\Scripts**.
  9. Wybierz **CutPlot.bmp** i naciśnij **Open**.
  10. Naciśnij **OK** w celu zamknięcia okna Options.

## Używanie QuickCut

Wysłanie projektu do plotera tnącego przy użyciu QuickCut wymaga wykonania poniższych kroków:

1. Utwórz projekt w aplikacji do projektowania.
2. Otwórz okno Cut/Plot.
3. Dokonaj ustawień Cut/Plot i wyślij projekt do QuickCut.
4. QuickCut wysła projekt do plotera tnącego.

## Używanie okna Cut/Plot



Okno Cut/Plot daje pełną kontrolę nad sposobem produkcji projektu. Zostaje ono wyświetlone przy włączaniu QuickCut z aplikacji do projektowania.

## Dostęp do okna Cut/Plot z aplikacji do projektowania

### Dostęp do okna Cut/Plot z CorelDRAW

1. Włącz CorelDRAW.
2. Otwórz nowy dokument i utwórz projekt lub otwórz istniejący plik projektu do wysłania.
  - Obiekty na warstwach ukrytych nie będą wycinane.
3. Otwórz okno Cut/Plot:
  - Przy użyciu CorelDRAW 8 lub 9, wybierz **Cutplot.csc** z menu **File**.
  - Przy użyciu CorelDRAW 10, 11 lub 12, naciśnij przycisk **Cut/Plot** na pasku narzędzi.
  - Komenda menu i ikona narzędzia będą dostępne tylko po wyborze "Configuring the CorelDRAW 8 and 9 Menu" lub "Configuring the CorelDRAW 10 and 11 Toolbar".
4. Przy pierwszym otwarciu okna Cut/Plot, zostaniesz poproszony o dodanie banku pamięci ustawień dla urządzenia wyjściowego.

Zobacz "Tworzenie banku ustawień dla urządzenia wyjściowego" na stronie 15.
5. W razie konieczności zmień ustawienia projektu w zakładkach **General** i **Advanced** okna Cut/Plot.
6. Naciśnij przycisk **Send** w celu wysłania projektu do urządzenia wyjściowego.
7. Naciśnij **Done** w celu zamknięcia okna Cut/Plot po zakończeniu.

## Ustawianie opcji cięcia/kreślenia

### Ustawianie właściwości urządzenia wyjściowego

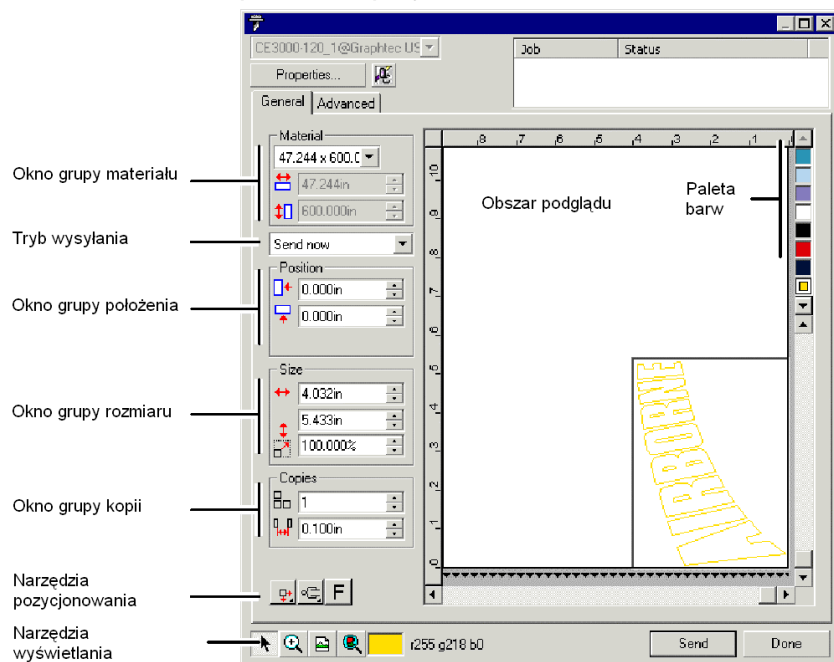
Aby edytować ustawienia właściwości urządzenia wyjściowego, naciśnij **Properties**.

### Dostęp do QuickCut

Aby uzyskać dostęp do QuickCut, naciśnij klawisz **Activate QuickCut** obok klawisza Properties. 

### Ustawianie opcji zakładki General

Zakładka General jest miejscem, gdzie można określić wielkość oraz położenie projektu na materiale.



 **Notatka:** Dolna krawędź obszaru podglądu stanowi kierunek poboru materiału.

## Obszar podglądu

Obszar podglądu wyświetla podgląd obecnego projektu.

Domyślnie, wyświetlane są tylko wybrane elementy związane z wybranym kolorem. Jeżeli zaznaczono pole **Send all colors** w zakładce **Advanced**, wyświetlane będą wszystkie kolory.

## Paleta barw


Wybierz kolor wyświetlany w obszarze podglądu. Tylko wyświetlany kolor będzie przetwarzany. Wybranie pojedynczych kolorów nie będzie możliwe, jeżeli pole **Send all colors** w zakładce **Advanced**.

Aby zmienić kolejność wysyłania po zaznaczeniu pola **Send all colors**, zaznacz i przeciągnij kolory w paletce barw zakładki General. Kolory będą drukowane w kolejności od góry do dołu.

### Ustawianie widoczności kolorów

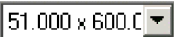

Kliknięcie prawym klawiszem myszki na kolor w paletce barw pozwala na włączanie i wyłączenie ustawienia **Visible**.



Kolory, które nie zostały ustawione na **Visible** nie będą wyświetlane po zaznaczeniu pola **Send all colors**. Nie będą one także wysyłane.

 Jeżeli chcesz wysłać wszystkie kolory oprócz jednego, zaznacz pole **Send All Colors** w zakładce **Advanced**, następnie wyłącz ustawienie **Visible** dla koloru, którego nie chcesz wysłać.

## Ustawienia materiału

Okno grupy materiału pozwala na określenie rozmiaru materiału używanego w urządzeniu wyjściowym oraz wprowadzenie szerokości i wysokości materiału. Rozmiar materiału używany jest do umieszczenia projektu większego od materiału.

	Wybierz rozmiar materiału z listy lub określ rozmiar dowolny wybierając <b>User Defined</b>
	<b>Poll Size:</b> ucina rozmiar materiału załadowanego do plotera tnącego. Funkcja ta działa tylko, jeżeli urządzenie i port

	obsługują obustronne połączenia.
 51.000in	Szerokość materiału.
 600.000in	Wysokość materiału.

## Tryb wysyłania

Lista wysyłania pozwala na wybór działania po dotarciu projektu do kolejki zarządzania produkcją.

<b>Send now</b>	Projekt jest automatycznie przetwarzany i wysyłany do urządzenia wyjściowego.
<b>Hold in list</b>	Projekt pozostaje w kolejce QuickCut, aż do ręcznego wysłania do urządzenia wyjściowego z QuickCut.

## Położenie

Okno grupy położenia pozwala na określenie miejsca wycinania projektu na materiale. Można również określić liczbę kopii.


Jeżeli chcesz ręcznie umiejscowić projekt na materiale, przeciągnij go do nowego położenia w obszarze podglądu.

## Narzędzia położenia

Okno grupy położenia pozwala na określenie miejsca wysłania projektu na materiale.

 0.000in	Odległość przesunięcia poziomego
 0.000in	Odległość przesunięcia pionowego




Możesz również umiejscowić projekt przez zaznaczenie i przeciągnięcie:

- Wybierz narzędzie **Select** z paska narzędzi okna Cut/Plot. 
- Zaznacz i przeciągnij projekt do nowego położenia.




## Rozmiar

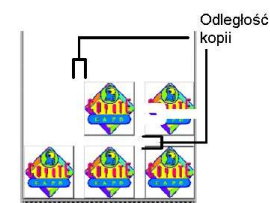
Okno grupy rozmiaru pozwala na zmianę rozmiaru projektu.

 20.200in	Szerokość projektu.
 20.862in	Wysokość projektu.
 100.000%	Skala.

## Ustawienia kopii

Okno grupy kopii pozwala na ustawienie liczby kopii i odstępów pomiędzy kopiami.

 1	Liczba kopii.
 0.100in	Odległość pomiędzy kopiami.

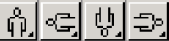



Kopie są automatycznie układane w celu optymalizacji zużycia materiału.






## Narzędzia pozycjonowania

Narzędzia pozycjonowania pozwalają na obrót, lustrzane odbicie oraz umiejscowienie projektu.

	Projekt nie jest wyśrodkowany.
	Projekt jest wyśrodkowany na szerokości materiału.
	Projekt jest wyśrodkowany na arkuszu materiału.
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Położony w miejscu początkowym</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Wyśrodkowany na szerokości materiału.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Wyśrodkowany na arkuszu materiału.</p> </div> </div>

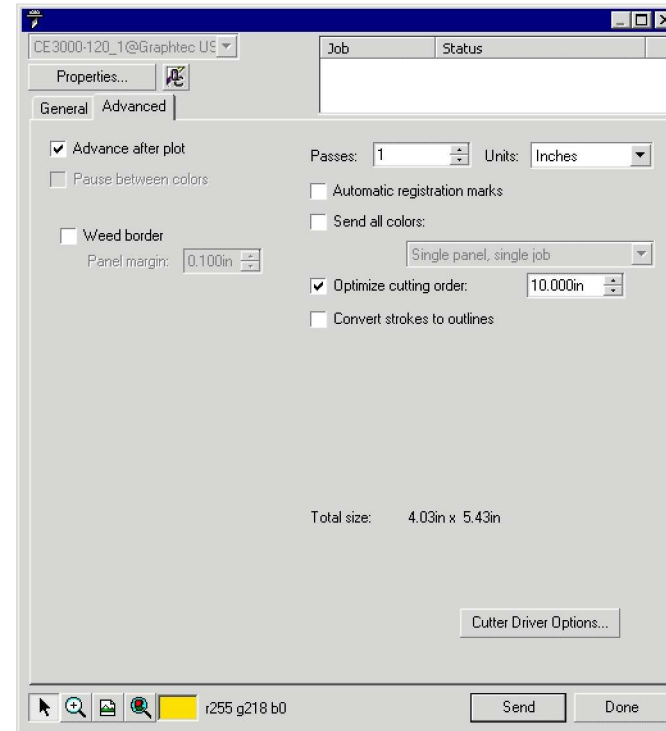
	Obróć projekt w przyrostach 90 stopniowych.
	Zrób pionowe lustrzane odbicie projektu.

## Narzędzia wyświetlania




	Zmienia położenie projektu na materiale poprzez zaznaczenie i przesunięcie podglądu projektu.
	Przybliża lub oddala. Trzymaj klawisz CTRL w celu oddalenia.
	Przywraca obszar podglądu do wyglądu domyślnego.
	Przybliża w celu zmieszczenia wszystkich obiektów w obszarze podglądu.
	Wyświetla obecnie wybrany kolor w obszarze podglądu, razem z nazwą koloru. Jeżeli wybrano wszystkie kolory, pole będzie przekreślone.

## Ustawianie opcji zakładki Advanced

Zakładka Advanced zawiera więcej ustawień związanych z przetwarzaniem pliku projektu.

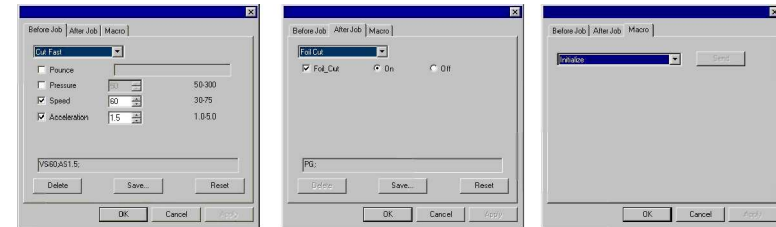


<b>Advance after plot</b>	Przesuwa materiał i ponownie ustawia punkt wyjściowy.
<b>Pause between colors</b>	Decyduje, czy zarządzanie produkcją powinno przerwać po przetworzeniu każdego koloru, pozwalając na zmianę pisaka lub materiału. Opcja ta może zostać wybrana tylko po zaznaczeniu pola Send all colors.
<b>Weed border</b>	Wycina granicę wokół grupy obiektu tego samego koloru.
<b>Panel margin</b>	Szerokość Weed border.
<b>Passes</b>	Określa liczbę razy, jaką ostrze ciąć będzie jeden ślad. Ustaw tę opcję, jeżeli używasz grubego lub twardego materiału, który nie może zostać przecięty po jednym przejściu ostrza.
<b>Units</b>	Ustawia jednostkę używaną do pomiarów.

<b>Automatic Registration Marks</b>	<p>Dodaje małe prostokąty na rogach każdej warstwy w celu ułatwienia pozycjonowania każdego kawałka.</p> <p>Automatyczne znaczniki są w łatwy sposób umieszczane w rogach każdej warstwy. Jeżeli warstwy mają różne rozmiary, automatyczne znaczniki nie ułożą się w linii. Jeżeli chcesz użyć automatycznych znaczników w celu ułożenia obiektów o różnych kolorach, musisz użyć Send All Colors z włączoną opcją pojedynczego panelu.</p>	
<b>Send all colors</b>	<p>Zaznacz opcję <b>Send All Colors</b> w celu wysłania wszystkich kolorów. Po zaznaczeniu opcji można wybrać sposób obróbki każdego koloru.</p>	
	<b>Single Panel, Single Job</b>	<p>Projekt wysyłany jest jako pojedynczy plik i przetwarzany przy użyciu jednego rozmiaru panelu dla wszystkich kolorów.</p>
		
	<b>Single Panel, Separate Jobs</b>	<p>Dla każdego koloru tworzony jest oddzielny plik projektu, ale kolory przetwarzane są przy użyciu jednego rozmiaru panelu dla wszystkich kolorów.</p>
		
	<b>Separate Panels, Separate Jobs</b>	<p>Dla każdego koloru tworzony jest oddzielny plik projektu, można określić rozmiar panelu oddzielnie dla każdego koloru.</p>
		
<b>Optimize cutting order</b>	<p>Jeżeli opcja nie jest zaznaczona, obiekty są wycinane lub kreślone w kolejności, w jakiej zostały stworzone. Po zaznaczeniu, aplikacja przetwarza obiekty w zakresie określonej długości sekcji przed przesunięciem się do następnej sekcji.</p>	
<b>Convert stroke to outlines</b>	<p>Jeżeli zaznaczono tę opcję, posunięcia będą wycinane oddzielnie jako obiekty.</p>	

## Ustawianie opcji sterownika plotera tnącego

Opcje sterownika plotera tnącego pozwalają na zarządzanie parametrami działania urządzenia wyjściowego, takich jak prędkość cięcia, siła nacisku oraz wykonanie prostych zadań (przesunięcie w przód, przesunięcie w tył, przejście do punktu wyjściowego) z poziomu komputera.



**Zakładka Before Job    Zakładka After Job    Zakładka Macro**

Ustawienia dostępne w opcjach sterownika plotera tnącego zmieniają się w zależności od urządzenia wyjściowego.

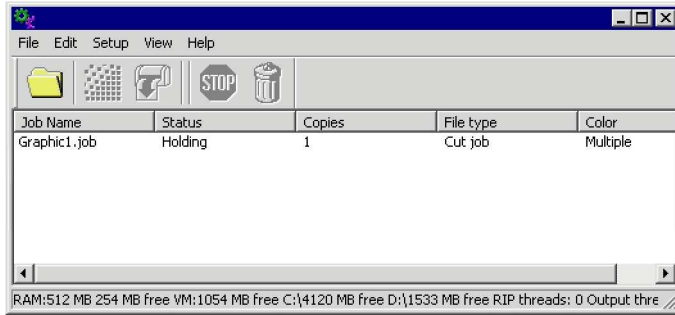
Każde polecenie posiada pole wyboru dla jego włączenia lub wyłączenia. Po włączeniu, można zmienić wartość, a polecenie zostanie wysłane do urządzenia wyjściowego nadpisując ustawienia urządzenia wyjściowego. Jeżeli nie zaznaczono opcji, używane są ustawienia urządzenia wyjściowego.

<b>Save</b>	<p>Zapisuje zmiany wykonane jako nowe polecenie.</p>
<b>Delete</b>	<p>Usuwa wybrane polecenie z listy (można usunąć wyłącznie polecenia dodane przy użyciu polecenia Save).</p>
<b>Reset</b>	<p>Przywraca wszystkie ustawienia do ich wartości domyślnych (wszelkie polecenia dodane przez użytkownika zostaną usunięte).</p>
<b>Before Job</b>	<p>Określa komendy, które zostaną wysłane przed przetworzeniem projektu.</p>
<b>Cut Fast / Medium / Slow / None</b>	<p>Określa zbiór ustawień dla wysokiej, średniej oraz niskiej prędkości cięcia. Wybierz None, jeżeli chcesz korzystać z ustawień urządzenia wyjściowego.</p>
<b>Pressure / Force</b>	<p>Określa siłę nacisku noża tnącego.</p>
<b>Speed</b>	<p>Określa prędkość poruszania się ostrza.</p>
<b>Tool</b>	<p>Określa narzędzie w przypadku możliwości wyboru wielu narzędzi lub przełącza pomiędzy cięciem a kreśleniem.</p>

<b>After Job</b>	Określa polecenia, które zostaną wysłane po przetworzeniu projektu.
<b>Cut Media / Auto Cut</b>	Decyduje, czy materiał będzie wycinany po cięciu lub kreśleniu.
<b>Macro</b>	Pozwala na wykonanie prostych poleceń, których użycie normalnie wymaga użycia panelu sterowania plotera tnącego.
<b>Initialize</b>	Włącza urządzenie wyjściowe.
<b>Roll Forward /Backward</b>	Przesuwa materiał do przodu lub do tyłu.
<b>Go to origin</b>	Przesuwa karetkę do punktu wyjściowego.

Upewnij się, że podczas ustawienia makr, w pobliżu urządzenia wyjściowego nie znajdują się żadne osoby, gdyż nóż tnący może zacząć się poruszać i skaleczyć operatora.

## Zarządzanie projektami w QuickCut







QuickCut pozwala na pracę z projektami i konfigurację urządzeń wyjściowych.

QuickCut sprawdza po włączeniu, czy został utworzony bank pamięci ustawień. Jeżeli nie utworzono banku pamięci ustawień, program automatycznie otwiera okno Create Setup. Zobacz "Tworzenie banku ustawień", aby uzyskać więcej informacji.

Projekty wysłane do QuickCut przy użyciu trybu wysyłania **Send Now** są automatycznie przetwarzane i wysyłane do plotera tnącego po otrzymaniu.

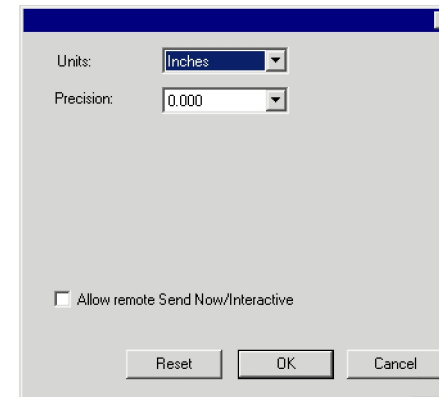
## Przyciski zarządzania

Przyciski zarządzania umożliwiają łatwy dostęp do prostych zadań w oknie zarządzania produkcją. Zobacz "Praca z projektami" na stronie 18, aby uzyskać więcej informacji o każdym poleceniu.

	<b>Add Job</b>	Dodaje projekt do kolejki.
	<b>Send Job</b>	Wysyła wybrany projekt do urządzenia wyjściowego.
	<b>Abort</b>	Zatrzymuje przetwarzanie wybranego pliku.
	<b>Delete</b>	Kasuje wybrany projekt lub projekty.

## Ustawianie opcji QuickCut

Aby ustawić opcje QuickCut, wybierz **Preferences** z menu **Edit**.



Dostępne są poniższe ustawienia:

<b>Units</b>	Wyświetlane są jednostki pomiarowe.
<b>Precision</b>	Stożek precyzji używany przy pomiarach.
<b>Allow remote Send Now/Interactive</b>	Jeżeli włączono tę opcję, aplikacja umożliwi operacje Send Now oraz Interactive z oddalonej stacji do projektowania.

## Tworzenie banku ustawień dla urządzenia wyjściowego.

Bank ustawień urządzenia wyjściowego zawiera poniższe informacje:

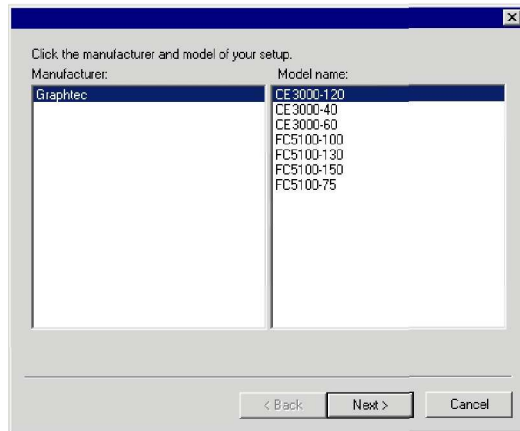
- Typ używanego urządzenia wyjściowego.
- Sposób komunikacji z urządzeniem.
- Szczegóły dotyczące sposobu przetwarzania nadchodzących projektów.
- Domyślne ustawienia projektu, które zostaną użyte dla nowego projektu.

QuickCut pozwala na jednoczesne używanie tylko jednego banku pamięci ustawień. Stworzony nowy bank pamięci zastępuje istniejący bank.

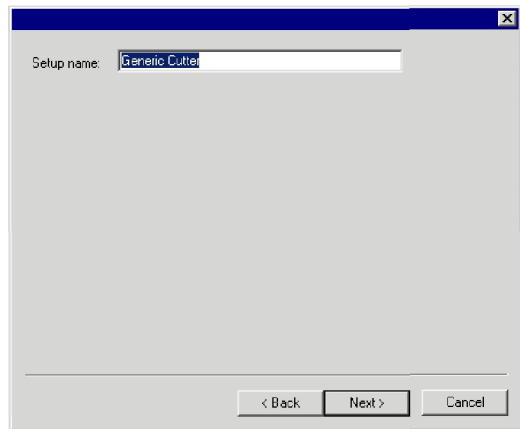
## Tworzenie banku ustawień

Aby stworzyć nowy bank ustawień:

1. Wybierz **Change Setup** z menu **Setup**.



2. Wybierz z listy **Model Name** urządzenia wyjściowego.
3. Naciśnij **Next**.



4. Edytuj **Setup name** urządzenia.
5. Naciśnij **Next**.
6. Wybierz **Port**, którego urządzenie wyjściowe używa do komunikacji. W razie konieczności, edytuj ustawienia komunikacji wybranego portu. Zobacz "Editing Setup Properties", aby uzyskać więcej informacji na temat ustawień komunikacji.

Jeżeli dla sieciowego urządzenia wyjściowego dostępne jest TCP/IP, używaj TCP/IP. W przeciwnym wypadku, należy używać LPR lub FTP.

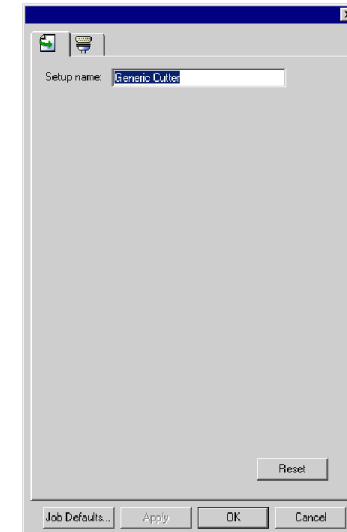
7. Naciśnij **Finish**.

## Edycja właściwości banku ustawień

Aby edytować właściwości związane z bankiem ustawień urządzenia wyjściowego, wybierz **Setup Properties** z menu **Setup**.

Dostępne są poniższe ustawienia:

Zakładka **Job Workflow**



**Setup name**

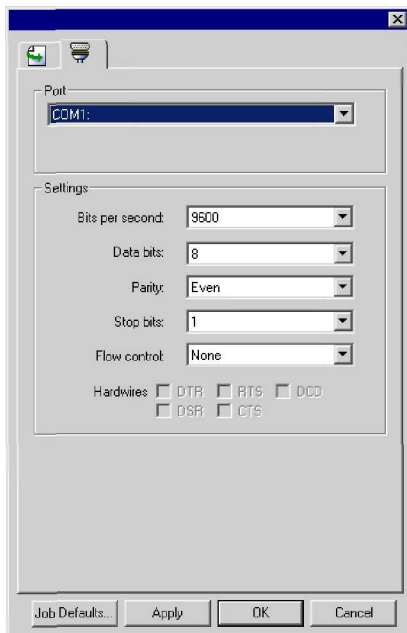
Nazwa banku ustawień

## Zakładka Communication

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

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

Domyślnie wybierany jest standardowy port dla urządzenia. Jednakże może zaistnieć potrzeba dokonania pewnych ustawień portu.



**Port** Wybierz port, do którego podłączone jest urządzenie wyjściowe. Lista portów ograniczona jest do portów obecnie włączonych w komputerze oraz obsługiwanych przez urządzenie wyjściowe.

**LPT** Port równoległy jest najczęstszą metodą podłączania drukarek do komputera. Dostępne są poniższe ustawienia:

**Transmission buffer** Rozmiar bufora przesyłu w bitach

**Check port state before sending** Po zaznaczeniu, aplikacja prześle pakiet danych do drukarki w celu sprawdzenia istnienia połączenia przed rozpoczęciem drukowania projektu.

## Use standard LPT driver

Jeżeli istnieje możliwość, aplikacja używa dopasowanego sterownika LPT w celu poprawy działania portu LPT.

Po zaznaczeniu, aplikacja użyje standardowego sterownika LPT Windows. Działanie zostanie pogorszone, ale może poprawić się niezawodność.

Poniższe ustawienia są dostępne podczas używania dopasowanego sterownika:

**Mode** Użyj **ECP** (Enhanced Capabilities Mode) dla najszybszego możliwego przesyłu. **EPP** (Enhanced Parallel Port) jest wolniejsze, ale może być bardziej kompatybilne.

**ECP uses DMA** Używanie DMA z ECP może zwiększyć Maksymalny transfer z 2 mbps do 4 mbps.

**Yield if device is busy** Po zaznaczeniu, aplikacja zwolni dodatkowe zasoby systemowe używane przez dopasowany sterownik, kiedy drukarka pracuje. Może to poprawić ogólne działanie.

**TCP/IP** Użyj tego portu, jeżeli urządzenie wyjściowe obsługuje połączenia sieciowe.

**TCP/IP address** Adres TCP/IP urządzenia wyjściowego (wymagane).

**Port Number** Numer portu używanego do komunikacji z urządzeniem wyjściowym. Wybierz z listy lub wprowadź własny numer.

**USB** Sterowniki USB dołączone są do urządzenia wyjściowego. Upewnij się, że zainstalowano odpowiednie sterowniki podczas używania tych portów.

<b>LPR</b>	Niektóre urządzenia sieciowe nie obsługują TCP/IP, tylko protokół LPR.
<b>Host name or IP address</b>	Nazwa hosta lub adres IP przypisany do urządzenia wyjściowego (wymagane).
<b>Printer/ queue name</b>	W zależności od urządzenia wyjściowego, ustawienie oznacza nazwę drukarki, przykładowo <b>PR1</b> , lub ścieżkę do kolejki drukowania UNIX. Zobacz powyższą listę <b>FTP</b> z nazwami spotykanych drukarek.
<b>COM</b>	Szeregowy port komunikacji, obsługiwany tylko przez plotery tnące.  Oprócz standardowych ustawień portu szeregowego, takich jak transfer, bity danych, parzystość, bity stopu i kontrola przepływu hardware/software, istnieją pola włączające/ wyłączające poniższe przewody:
<b>DTR</b>	Data Terminal Ready
<b>DSR</b>	Data Set Ready
<b>RTS</b>	Request To Send
<b>CTS</b>	Clear To Send
<b>DCD</b>	Data Carrier Detect

### Ustawianie domyślnych właściwości projektu

Przycisk **Job Defaults** pozwala na ustawienie domyślnych właściwości projektu dla obecnego banku ustawień. Wszystkie projekty ręcznie dodane do banku ustawień posiadać będą domyślne właściwości projektu.

Można także ustawić domyślne właściwości projektu poprzez naciśnięcie przycisku **Save as Default** w oknie Job Properties.

Aby uzyskać więcej informacji na temat właściwości projektu, zobacz "Ustawianie właściwości projektu" strona 19.


## Praca z projektami

Można dodać, usunąć lub zmienić właściwości projektów w kolejce zarządzania produkcji.

### Dodawanie projektów z pliku PLT

Jeżeli posiadasz projekt zapisany w pliku .PLT, możesz dodać go bezpośrednio do kolejki QuickCut.

Aby dodać plik .PLT jako nowy projekt:

- Otwórz okno Add Job na jeden z podanych sposobów:
  - Wybierz **Add Job** z menu **File**.
  - Naciśnij ikonę Add Job na pasku narzędzi. 
- Wybierz żądany plik i naciśnij Open.

### Wybór projektu

Wybierz projekt z listy klikając na jego pozycję.

Można zaznaczyć wiele projektów przy użyciu klawiszy **CTRL** oraz **SHIFT**:

- Naciśnij **CTRL** w celu oddzielnego wybrania wielu projektów.
- Przytrzymaj **SHIFT** w celu wybrania zakresu projektów poprzez kliknięcie na pierwszy i ostatni projekt z zakresu.

Aby wybrać projekty, wybierz **Select All** z menu **Edit**.

### Kasowanie projektu

Aby skasować projekt, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Naciśnij klawisz **Delete** lub **Backspace** na klawiaturze.
- Wybierz projekt w menu **Edit**, naciśnij **Delete**.
- Zaznacz projekt, następnie naciśnij klawisz **Delete** na pasku narzędzi.
- Naciśnij prawym klawiszem myszki na projekt, następnie wybierz **Delete** z menu.

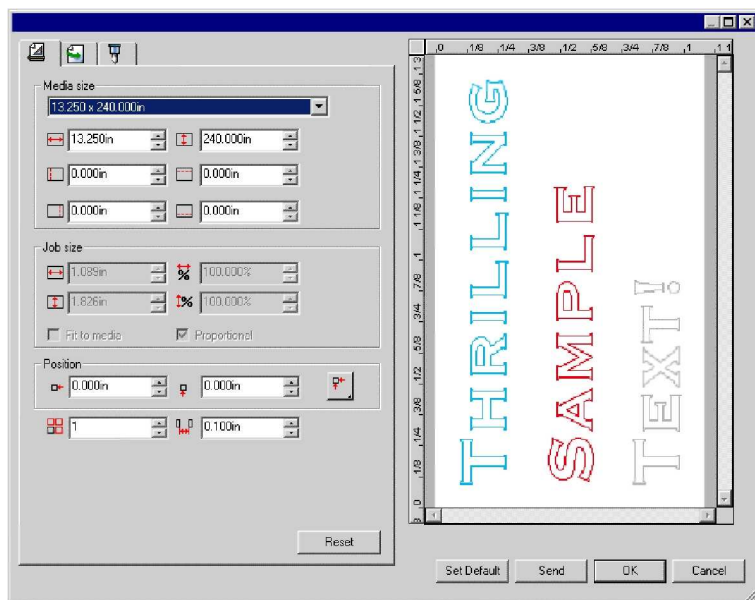
## Ustawianie właściwości projektu

Okno Job Properties pozwala na edycję dużej ilości ustawień decydujących o sposobie wysłania projektu.

### Otwieranie okna Job Properties

Aby otworzyć okno Job Properties, wybierz projekt i wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Dwukrotnie kliknij projekt.
- Wybierz **Job Properties** z menu **File**.
- Naciśnij prawym klawiszem myszki na projekt, następnie wybierz **Job Properties**.



Lewa strona okna zawiera zakładki, w których można dokonać ustawień. Prawa strona zawiera obszar podglądu przedstawiający projekt w sposób, w jaki pojawi się on na materiale.

## Ustawianie domyślnych właściwości projektu

Aby ustawić właściwości obecnego projektu jako domyślne ustawienia dla nowych projektów dodawanych do banku ustawień, naciśnij **Set Default**. Zostaniesz poproszony o potwierdzenie zmiany w ustawieniach domyślnych.

### Ustawianie właściwości projektu

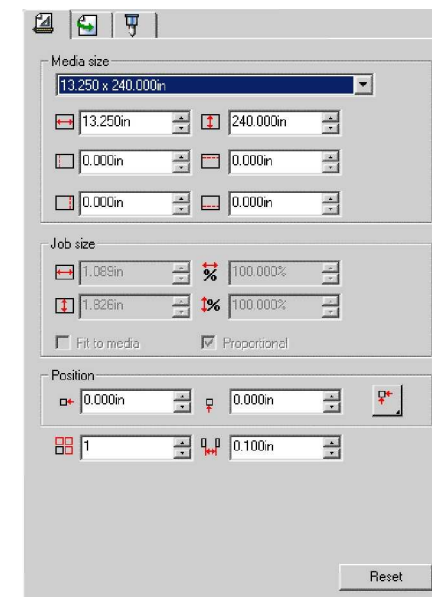
Zakładki w oknie Job Properties pozwalają na ustawienie opcji wyświetlania, segmentowania, kalibracji kolorów, opcji i etykiet dostosowania kolorów.

Dokładna liczba zakładek i obecnych w nich ustawień ulega zmianie w zależności od typu projektu oraz wybranego urządzenia wyjściowego, jak również od używanej wersji aplikacji.

#### Zakładka Layout



Zakładka Layout kontroluje sposób ułożenia projektu na materiale, jego rozmiar oraz rozplanowanie.



#### Media Size

Rozmiar materiału załadowanego do urządzenia wyjściowego. Wybierz z dostępnych rozmiarów lub podaj poniżej własne rozmiary.



Szerokość i wysokość materiału



Marginesy obszaru do zadrukowania

Jeżeli określany jest zestaw własnych rozmiarów, dodawany jest on automatycznie do listy dostępnych rozmiarów.

**Job Size** Wybór jednej z opcji umożliwia zmianę rozmiaru wysłanego projektu oraz ułożenie strony.



Szerokość i wysokość projektu.



Szerokość i wysokość projektu jako procent oryginału.

**Fit to Media** Proporcjonalnie skaluje projekt do największego mieszczącego się w obszarze do zadrukowania materiału.

**Proportional** Po zaznaczeniu, szerokość i wysokość projektu są wspólnie modyfikowane dla zachowania oryginalnej proporcji.

**Position** Ustawienia te zmieniają położenie projektu na materiale.



Odległość pomiędzy projektem a prawym i górnym marginesem obszaru do zadrukowania.



Umieszcza projekt w określonej odległości od dolnej i prawej krawędzi obszaru do zadrukowania materiału.



Wyśrodkowuje materiał zgodnie z szerokością obszaru do zadrukowania.



Wyśrodkowuje materiał w centrum obszaru do zadrukowania. Dostępne tylko dla materiału arkuszowego.



Liczba wysłanych kopii.



Przestrzeń pomiędzy segmentami, kopiami, i/lub zagnieżdżonymi projektami wysłanymi jako część projektu.

## Zakładka Workflow

Zakładka Workflow wyświetla ustawienia związane z czasem i porządkiem przetwarzania pracy.

The screenshot shows the Workflow tab interface. At the top, there's a 'Media size' section with a dropdown menu set to '13.250 x 240.000in'. Below it are four input fields for width and height in inches, with values 13.250in, 240.000in, 0.000in, and 0.000in. The 'Job size' section has two rows of input fields for width and height in inches, with values 1.099in and 1.826in, and percentage fields set to 100.000%. There are checkboxes for 'Fit to media' (unchecked) and 'Proportional' (checked). The 'Position' section has two rows of input fields for distance from margins in inches, with values 0.000in and 0.000in, and a 'Position' dropdown set to '1'. A 'Reset' button is located at the bottom right.

**After Output** Decyduje co zrobić z projektem po wysłaniu:

- Delete** Usuwa projekt z kolejki po wysłaniu
- Hold** Umieszcza projekty w kolejce Hold Queue za wysłanymi projektami lub na końcu kolejki.

## Zakładka Cut



Zakładka Cut jest widoczna tylko dla projektów wysyłanych na urządzenie wielofunkcyjne lub ploter tnący. Zakładka pozwala na dokonanie ustawień związanych z cięciem.

Resolution: 5000 steps/in  
Passes: 1  
 Advance alter plot  
 Send arc commands  
 Knife offset: 0.020in  
 Packet size: 8 KB  
Curve quality: High 0.001in  
Cutter Options... Reset

### Resolution

Ustawia rozdzielczość urządzenia tnącego. Została ustawiona wartość domyślna dla uzyskania wyników optymalnych. Nie należy zmieniać wartości, jeżeli nie występują problemy z wysyłanym projektem (rozmiar wysłanego plotera nie zgadza się z rozmiarem ustawionym).

### Passes

Określa liczbę przejść ostrza po jednej linii.

### Advance after plot


Zaznacz pole w celu przesunięcia materiału po wystaniu oraz ponownego ustawienia punktu wyjściowego.

### Send arc commands

Włącza wewnętrzną obsługę krzywych urządzenia.


### Knife offset

Zaznacz w celu wprowadzenia własnych wartości przesunięcia ostrza.

 Wartość ta powinna być zmieniana tylko przy użyciu plotera kreślącego jako urządzenia wyjściowego.

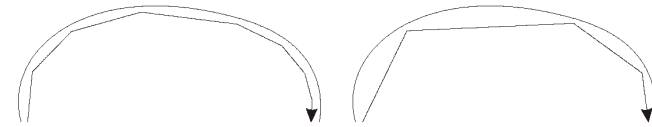
### Packet size

Zaznacz w celu wprowadzenia rozmiaru pakietu wysyłanego do urządzenia.

 Ustawienie stosowane jest dla niedużej liczby ploterów tnących, nie powinno być zmieniane, jeżeli urządzenie tego nie wymaga.

### Curve quality

Określa precyzję krzywych poprzez ustawienie maksymalnej dopuszczalnej przestrzeni pomiędzy krzywą a linią. Wyższa jakość wymaga większej ilości linii, co powoduje zwiększenie rozmiaru pliku kreślenia oraz wydłużenie czasu cięcia.



### Wyższa jakość

Została ustawiona wartość domyślna dla uzyskania wyników optymalnych.

### Niższa jakość

### Cutter Options

Wyświetla okno Cutter Driver Options.

### Reset

Przywraca ustawienia domyślne.

## Wysyłanie projektów do urządzenia wyjściowego

Aby wysłać projekt do urządzenia wyjściowego, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Zaznacz projekt, wybierz **Send** z menu **File**.
- Zaznacz projekt, naciśnij przycisk **Send** na pasku narzędzi.
- Naciśnij prawym klawiszem myszki na projekt, następnie wybierz **Send** z menu.

## Anulowanie przetwarzania projektu

Aby anulować przetwarzanie wysyłanego projektu, wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Zaznacz projekt, wybierz **Abort** z menu **File**.
- Zaznacz projekt, naciśnij przycisk **Abort** na pasku narzędzi.
- Naciśnij prawym klawiszem myszki na projekt, następnie wybierz **Abort** z menu.

Jeżeli projekt zostanie anulowany podczas przetwarzania, jego stopień wydruku zatrzymuje się na 0%.

## Wysyłanie projektów testowych

Aplikacja pozwala na wysłanie projektów testowych do odpowiednich urządzeń wyjściowych.

Aby wysłać projekt testowy, wybierz **Test Cut** z menu **Setup**.