



Руководство пользователя MatDesigner™ 6.0: Редактор

В настоящем документе используются следующие наименования. В скобках указаны используемые сокращения:

Integrated Framer® Retail Management (IFRM) (управление продажами)

Integrated Framer® Content Management (CM) (управление содержанием)

Integrated Framer® Visualization (IFV) (визуализация)

Wizard™ International, Inc.

4600 116th. Street Southwest

Mukilteo, WA 98275-0066 USA (США)

За информацией о нашей продукции и услугах, а также за технической поддержкой звоните в

Wizard по телефону 1-888-855-3335 или заходите на наш сайт www.wizardint.com

Авторские права © 2000 - 2010, Wizard International, Inc.

Настоящий продукт и данная документация защищаются авторским правом и подлежат распространению на основании лицензии, ограничивающей их использование, копирование, распространение и декомпиляцию. Никакая часть данного программного продукта не может быть скопирована, воспроизведена или разобрана на части без письменного разрешения Wizard International, Inc. и ее лицензиаров, если таковые имеются.

Торговые марки: MatDesigner™ и Integrated Framer® являются торговыми марками компании Wizard International, Inc.

ДОКУМЕНТАЦИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ НА УСЛОВИЯХ "КАК ЕСТЬ" И МЫ ОТКАЗЫВАЕМСЯ ОТ ВСЕХ ЯВНО ВЫРАЖЕННЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ УСЛОВИЙ, ПРЕДСТАВЛЕНИЙ И ГАРАНТИЙ, ВКЛЮЧАЮЩИХ ЛЮБЫЕ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ ГОДНОСТИ ДЛЯ ПРОДАЖИ, СООТВЕТСТВИЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ ИЛИ ПАТЕНТНОЙ ЧИСТОТЫ, ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ТЕХ СЛУЧАЕВ, КОГДА ТАКИЕ ОТКАЗЫ ПРИЗНАЮТСЯ ЮРИДИЧЕСКИ НЕДЕЙСТВИТЕЛЬНЫМИ



Руководство пользователя MatDesigner: Редактор Wizard™ MatDesigner и СМС Содержание

Введение: Редактор	5
Математическое преобразование – натуральных дробей в десятичные	5
Ограничения размера паспарту	5
Перемещение между полями и экранами	6
Щелчок левой кнопкой мыши/щелчок правой кнопкой мыши	6
Быстрые клавиши на клавиатуре.....	6
Введение чисел.....	7
Документация	7
Помощь – Контекстно-зависимая помощь	7
Экран Помощь.....	8
Сайт	10
Курсоры	10
Редактор/Рабочее пространство	11
Отображение рабочего пространства	11
Вырезание внешнего пространства/отказ от вырезания внешнего пространства.....	11
Вырезание внешнего пространства.....	11
Отказ от вырезания внешнего пространства.....	11
Панель меню редактора	12
Сохранение оформления паспарту	15
Сохранить как паспарту для MatDesigner	15
Сохранить как путь.....	16
Вкладка окон (Выберите новые окна)	16
Поместить окно в рабочее пространство	16
Выбор шаблона.....	17
Копирование окна по сетке.....	17
Другие окна	18
Добавить инструмент CutArt.....	18
Добавить окно TTF (шрифт True Type).....	21
Добавить LetterMat.....	21
Добавить V-образный желобок	23

Специальные шаблоны	25
Обратный скос.....	25
Открытый V-образный желобок	26
Смешанный	27
Ободок	28
Резервная область.....	29
Сектор.....	30
Вкладка свойства (Редактировать свойства объекта).....	31
Редактировать свойства внешнего пространства	31
Размеры внешнего пространства.....	31
Вырезать внешнее пространство.....	32
Плавающий слой.....	32
Овальное внешнее пространство.....	33
Слои: номер паспарту.....	33
Дополнительная информация.....	34
Редактировать окно шаблона	34
Настройки объекта.....	38
Свойства группы	39
Вкладка выравнивания (Разместить объекты).....	42
Распределение.....	42
Выравнивание	43
Положение (X,Y).....	47
Вкладка продвинутого уровня (Продвинутое редактирование объекта)	47
Вращение	47
Расположить объекты веером	48
Другие настройки	49
Инструменты	51
Вырезать паспарту.....	51
Разместить окно по центру.....	52
Отмена.....	52
Новая измерительная лента	52
Удалить.....	53
Переключатели (Переключатели выравнивания).....	54
Динамическое внешнее пространство	54
Границы	54
Направляющие.....	55
Размещение (Направляющие).....	58
Панель состояния.....	58
Распечатать с размерами.....	59
Загрузить новое изображение.....	59
Вкладка daVinci (Применение графических элементов).....	60

Руководство пользователя MatDesigner: Редактор

Введение: Редактор

Добро пожаловать в удивительный мир Wizard MatDesigner. Редактор позволяет Вам редактировать и определять оформление объектов. Данное Руководство пользователя для редактора поможет Вам разобраться в разных функциях и характеристиках программы. Выделите несколько минут для изучения программы MatDesigner и уже совсем скоро вы будете создавать паспарту, изготовление которых вручную занимает несколько часов или даже дней.

Все измерения приводятся в британской имперской и метрической (см) системе мер, но на снимках экрана все значения в имперской системе.

Математическое преобразование – натуральных дробей в десятичные

Натуральная дробь (Дюймы)	Десятичная дробь (Дюймы)	Сантиметры (Метрические единицы)	Миллиметры (Метрические единицы)
1/16	0,0625	0,159	1,59
1/8	0,125	0,32	3,2
3/16	0,1875	0,48	4,8
1/4	0,25	0,64	6,4
5/16	0,3125	0,8	8,0
3/8	0,375	0,95	9,5
7/16	0,4375	1,1	11,0
1/2	0,5	1,27	12,7
9/16	0,5625	1,43	14,3
5/8	0,625	1,59	15,9
11/16	0,6875	1,75	17,5
3/4	0,75	1,9	19,0
13/16	0,8125	2,1	21,0
7/8	0,875	2,22	22,2
15/16	0,9375	2,38	23,8
1	1	2,5	25,0

Ограничения размера паспарту

Чтобы верхняя часть не упиралась в ползунок, должна быть предусмотрена граница минимум 1,5" (3,8см). Невырезаемая область выделяется темно-синим в редакторе.

Если граница меньше 1,5" (3,8 см), необходимо вырезать по внешнему пространству паспарту либо использовать прокрутку (Информация по прокрутке приведена в *Предварительный просмотр вырезания - Настройки*).

Самое большое вырезание в 8000/8500e/9000

Верхняя часть не может перемещаться более чем на 58,5" (148,5см) вправо от левого края паспарту, и более чем на 38,5" (97,5см) от нижней части паспарту.

Максимально возможный размер окна для паспарту в один слой без вырезания внешнего пространства составляет 57x37" (при использовании внешнего пространства 60x40) с границами 1,5" со всех сторон (144x93 см на 152x101 см с границей 5 см со всех сторон). На это значение могут повлиять изменения конфигурации.

Примечание: При вырезании с обратным скосом или вырезании спереди, минимальная граница у ползунка составляет 1,5625" (4 см) от края паспарту до ближайшего объекта.

Перемещение между полями и экранами

Щелчок левой кнопкой мыши/щелчок правой кнопкой мыши

Под щелчком левой кнопки мыши понимается щелчок левой кнопкой мыши. Под щелчком правой кнопки мыши понимается щелчок правой кнопкой мыши.

Быстрые клавиши на клавиатуре

Tab: (Все) Перейти к следующему полю или позиции.

Alt+F4: (Все) Закрывает текущий экран.

Shift+Tab: (Все) Перейти к предыдущему полю или позиции.

Ctrl+Tab: (Все) Перемещение по панелям во вкладках.

Shift+Ctrl+Tab: (Все) Обратное перемещение по панелям во вкладках.

Стрелки вверх/вниз: (Редактировать ячейки) Увеличивать/уменьшать текущую величину с интервалом ,0625 (,1 см).

Ctrl+Стрелки вверх/вниз: (Редактировать ячейки) Округлить до ,25" в большую сторону и увеличивать/уменьшать текущую величину с интервалом ,25 (,5 см).

Стрелки – все: (Рабочее пространство) Перемещать (размещать) объект (ы) с интервалом ,0625 (,1 см).

Ctrl+Стрелки - все: (Рабочее пространство) Округлить до ,25" в большую сторону и перемещать (размещать) объект (ы) с интервалом 0,25 (,5 см).

Shift+Стрелки вверх/вниз: (Рабочее пространство) Увеличивать/уменьшать высоту объекта с интервалом ,0625 (,1 см).

Shift+Стрелки вправо/влево: (Рабочее пространство) Увеличивать/уменьшать ширину объекта с интервалом ,0625 (,1 см).

Ctrl+Shift+Стрелки вверх/вниз: (Рабочее пространство) Округлить до ,25" в большую сторону и увеличивать/уменьшать высоту объекта с интервалом 0,25 (,5 см).

Ctrl+Shift+Стрелки вправо/влево: (Рабочее пространство) Округлить до ,25" в большую сторону и увеличивать/уменьшать ширину объекта с интервалом 0,25 (,5 см).

PgUp/PgDn: (Рабочее пространство) Прокручивать объекты, если какой-либо объект выбран; если выбрано более одного объекта, прокручивается главный объект.

F1: (Редактор) Контекстно-зависимая помощь.

F4: (Редактор) Перейти к ячейке редактирования размещения на вкладке выравнивания.

F5: (Редактор) Включить/выключить динамическое внешнее пространство.

F6: (Редактор) Включить/выключить границы.

F7: (Редактор) Включить/выключить направляющие.

F8: (Редактор) Включить функцию размещения между верхним слоем/нижним слоем.

F11: (Редактор) Перейти к предварительному просмотру печати (daVinci).

F12: (Редактор) Перейти к предварительному просмотру вырезания.

F12: (Предварительный просмотр вырезания) Перейти к редактору.

Удалить: (Рабочее пространство) Удалить выделенный (ые) объект (ы).

ESC: (Рабочее пространство) Отказаться от выделения объекта (ов).

ESC: (Выравнивание верхней части) Отменяет операцию вырезания.

Любая клавиша: (Предварительный просмотр вырезания) Прерывает текущую операцию вырезания; приведет к потере подачи питания к моторам.

Пробел: (Предварительный просмотр вырезания) Сделать паузу в текущем вырезании.

Ctrl+A: (Рабочее пространство) Выбрать все объекты.

Ctrl+C: (Рабочее пространство) Скопировать выделенный (ые) объект (ы) в память (буфера обмена), не удаляя.

Ctrl+D: (Рабочее пространство) Отказаться от выделения объекта (ов).

Ctrl+S: (Рабочее пространство) Сохранить текущее оформление в файл (аналогично Файл > Сохранить паспарту).

Ctrl+S: (Предварительный просмотр вырезания) Возобновить вырезание после замены лезвия.

Ctrl+Щелчок левой кнопкой мыши: (Рабочее пространство) Выбрать более одного объекта или отказаться от выделения объекта.

Ctrl+V: (Рабочее пространство) Вставить последний (ие) объект (ы) из памяти (буфера обмена) (помещенные туда сочетанием клавиш Ctrl+X или Ctrl+C).

Ctrl+X: (Рабочее пространство) Вырезать выделенный (ые) объект (ы), удалив и поместив в память (буфера обмена).

Ctrl+Z: (Все) Отменить предыдущее действие.

Shift+Щелчок левой кнопкой мыши: (Рабочее пространство) Выбрать более одного объекта или отказаться от выделения объекта.

Введение чисел

Числовые значения могут вводиться в десятичных и в натуральных дробях (а именно 1,5 или 1 1/2).

Документация

Все руководства есть на установочном диске и внутри программ MatDesigner и могут быть распечатаны на любом принтере.

В редакторе левой кнопкой мыши щелкните *Помощь*.

А на большинстве компьютеров для получения доступа к руководствам нажмите *Пуск*, затем *Все программы*, затем путь, где находится *Wizard*, затем *Помощь*.

На экран будет выведен список различных руководств.

Чтобы открыть и распечатать руководство, щелкните по нему два раза левой кнопкой мыши.

Помощь – Контекстно-зависимая помощь

Существует несколько способов открыть экран помощи.

Кнопка Помощь на панели Меню

Для перехода к контекстно-зависимой помощи левой кнопкой мыши нажмите [?] на панели меню (Рис А).

Курсор поменяется на знак вопроса (Рис В).

Левой кнопкой мыши щелкните по нужной позиции, например кнопка вырезать.

Откроется экран контекстно-зависимой помощи с описанием нужной темы.



Рис А.



Рис В.

Быстрая клавиша F1 - Помощь

Активная позиция подсвечивается желтым.

При нажатии F1 открывается контекстно-зависимая помощь по теме активной позиции.

Меню Помощь

Левой кнопкой мыши щелкните *Помощь* в редакторе и выберите

Контекстно-зависимая помощь (Рис С).

Откроется контекстно-зависимая помощь.

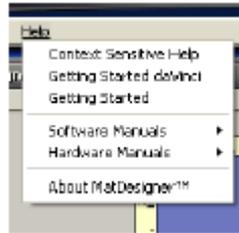


Рис С.

Экран Помощь

Откроется экран контекстно-зависимой помощи с описанием нужной темы (Рис D).

Текущая тема подсвечивается в списке тем слева.

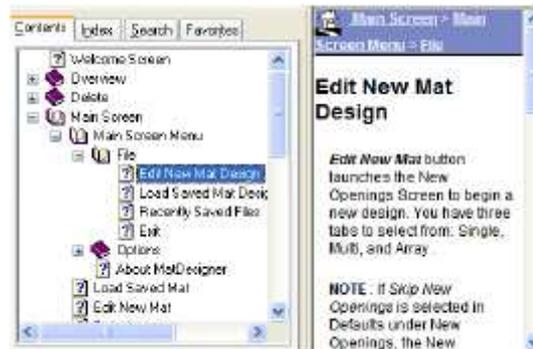


Рис D.

Содержание

Для отображения помощи левой кнопкой мыши выберите тему во вкладке содержание (Рис E).

Щелкните +, чтобы раскрыть тему.

Щелкните -, чтобы свернуть тему.

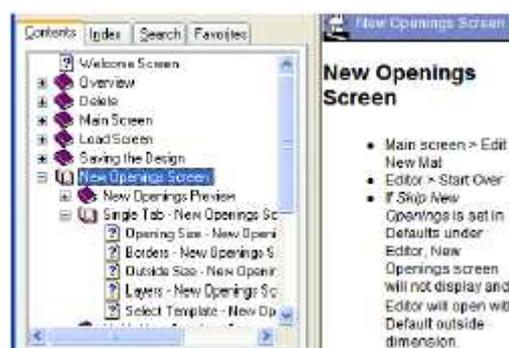


Рис E.

Указатель

Для отображения помощи двойным щелчком левой кнопки мыши выберите тему во вкладке указателя (Рис F).

ИЛИ

Впечатайте ключевое слово для поиска и щелкните **Показать** внизу экрана.

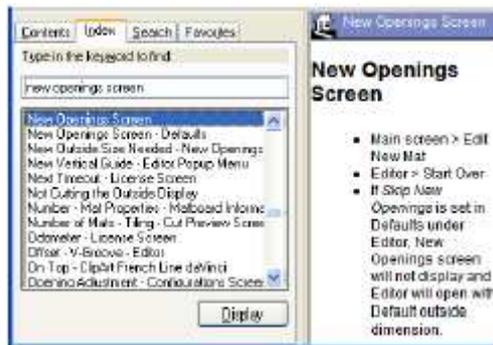


Рис F.

Поиск

Впечатайте ключевое слово для поиска (Рис G) и щелкните **Показать темы**.

Выберите тему из списка и щелкните **Показать** для отображения информации.

Дополнительно определите параметры поиска внизу экрана:

Искать среди предыдущих результатов поиска

Похожие слова

Искать только в названиях

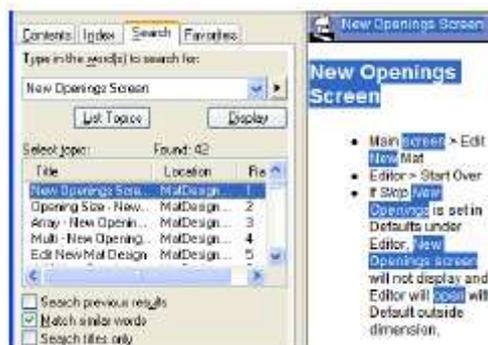


Рис G.

Избранное

Сохраните темы во вкладке избранное (Рис Н), чтобы их было легко найти впоследствии.

Для этого после вывода на экран нужной темы левой кнопкой мыши щелкните **Добавить** внизу вкладки избранного.

Новая тема добавлена к избранному.

Для просмотра темы выберите тему во вкладке избранного и щелкните **Показать**.

Для удаления темы из избранного выберите ее и левой кнопкой мыши щелкните **Удалить**.

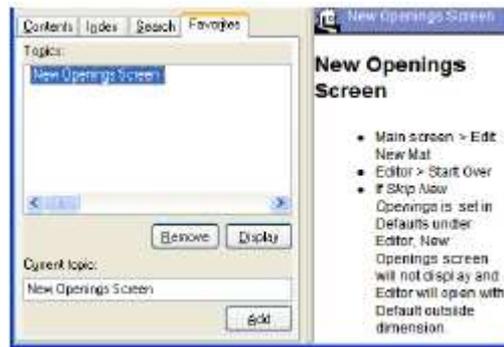


Рис Н.

Печать

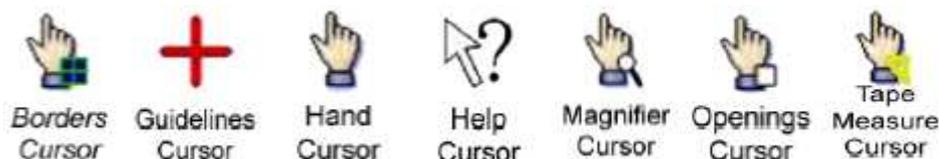
Для распечатки текущей темы щелкните по иконке **Печать** вверху экрана помощи.

Сайт

За дополнительной помощью и полезными статьями обращайтесь к нашему сайту в интернете по адресу www.wizardint.com.

Курсоры

Контекстно-зависимая помощь отображается при наведении на объекты, направляющие, границы и т.д. и служит визуальным руководством.



Редактор/Рабочее пространство

На экран редактора (Рис А) выводятся функции и элементы, позволяющие размещать и редактировать окна на паспорту.

Рабочее пространство (Рис В) представляет собой визуальное отображение оформления паспорту во время работы над ним.

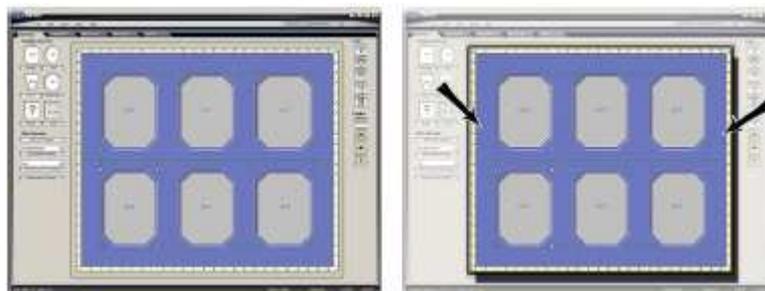


Рис А.

Рис В.

Отображение рабочего пространства

Вырезание внешнего пространства/отказ от вырезания внешнего пространства

Левой кнопкой мыши щелкните рабочем пространстве, затем выберите вкладку свойств.

Выберите или откажитесь от выбора *Вырезать внешнее пространство*.

Вырезание внешнего пространства

При вырезании внешнего пространства (Рис А), рабочее пространство закрашивается сплошным цветом (Рис В).

При вырезании внешнего пространства (Рис С), границы могут быть менее 1,5" (3,8 см) (Рис D).

Отказ от вырезания внешнего пространства

При отказе от вырезания внешнего пространства невырезаемая область 1,5" (3,8см) выделяется более темным цветом.

При отказе от вырезания внешнего пространства минимальная граница должна составлять 1,5" (3,8см), чтобы верхняя часть паспорту не упиралась в ползунок.

При вырезании с обратным скосом или вырезании спереди, минимальная граница у ползунка составляет 1,5625" (4 см) от края паспорту до ближайшего объекта.

Если оформленное паспорту больше по размеру, чем СМС может вырезать, невырезаемая область отображается более темным цветом.

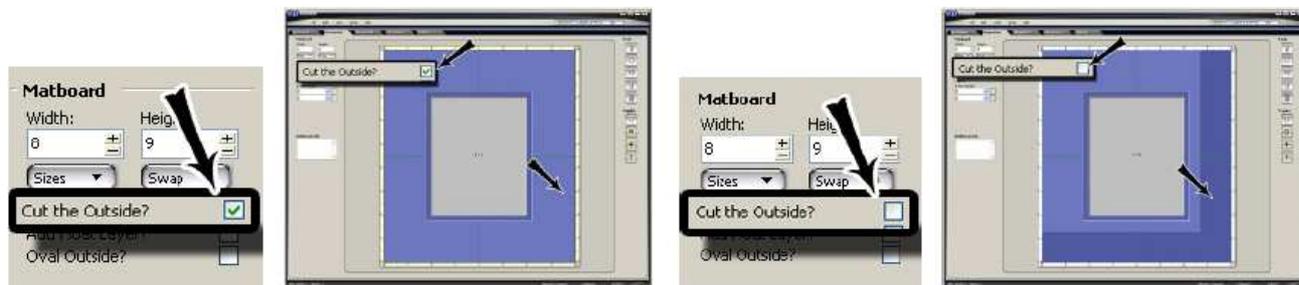


Рис А.

Рис В.

Рис С.

Рис D.

Панель меню редактора

Файл

Новое оформление паспарту: Для создания нового паспарту выберите *Новое оформление паспарту* (Рис А).

Загрузить оформление паспарту: Чтобы загрузить сохраненное паспарту, выберите *Загрузить сохраненное паспарту*.

Сохранить паспарту: Чтобы сохранить текущее паспарту, выберите *Сохранить паспарту*.

Сохранить паспарту как: Чтобы сохранить существующее паспарту под другим именем файла, выберите *Сохранить паспарту как*.

Сохранить путь как: Чтобы сохранить паспарту как путь для редактирования в PathTrace, выберите *Сохранить путь как*.

Сохранить оформление изображения: Чтобы сохранить текущее оформление в виде файла с расширением *.jpg, выберите *Сохранить оформление изображения*.

Загрузить новое изображение. Чтобы загрузить изображение в MatDesigner, где будет производиться его визуализация, выберите *Загрузить новое изображение*.

Вырезать паспарту: Чтобы перенести текущее оформление в предварительный просмотр вырезания, выберите *Вырезать паспарту*.

Размеры для печати паспарту: Чтобы напечатать схему и таблицу размеров и размещения каждого объекта, выберите *Размеры для печати Паспарту*.

Печать паспарту в daVinci: Чтобы перенести текущее оформление в предварительный просмотр печати daVinci и впоследствии распечатать, выберите *Печать паспарту в daVinci*.

Выход: Чтобы выйти из главного экрана, выберите *Выход*.



Рис А.

Редактировать

Отменить: Чтобы отменить последнюю команду, выберите *Отменить* (Рис В).

Вырезать: Чтобы вырезать выделенный (ые) объект (ы), выберите *Вырезать*.

Копировать: Чтобы скопировать выделенный (ые) объект (ы), выберите *Копировать*.

Вставить: Чтобы вставить выделенный (ые) объект (ы), выберите *Вставить*.

Выбрать все: Выберите *все окна*, *Направляющие* или *Рулетки* из выпадающего меню.

Изменить границы: Для редактирования границ выберите *Изменить границы*.

Изменить размер паспарту: Для редактирования размеров внешнего пространства выберите *Изменить размер паспарту*.

Очистить оформление паспарту: Чтобы начать с начала, выберите *Очистить оформление паспарту*.

Предупреждение: Напоминание сохранить текущее паспарту не выводится.



Рис В.

Инструменты

Добавить увеличительное стекло: Чтобы поместить увеличительное стекло в рабочее пространство, выберите *Добавить увеличительное стекло* (Рис С).

Размер увеличительного стекла может быть изменен перетягиванием его за угол/край с помощью мыши.

Правой кнопкой мыши щелкните на увеличительном стекле и выберите *Удалить увеличительное стекло*, чтобы удалить его.

Добавить новые направляющие: Чтобы поместить направляющие вертикально и горизонтально по центру рабочего пространства, выберите *Добавить новые направляющие*.

Показать решетку?: Чтобы вывести на рабочее пространство решетку, выберите *Показать решетку*. Ниже определите размер решетки.

Размер решетки: Выберите *Размер решетки* из выпадающего меню: ,0625, ,125, ,25, ,5, 1.

Точка отсчета ("X" в нижней левой части объекта) подтянется к точкам решетки даже, если последняя не отображается.

Увеличить: Выберите значение *Увеличить* в процентах: Варианты: 100%, 150%, 200%, 250% и 300%.

Чтобы помочь просмотреть текущее оформление, предусмотрены полосы прокрутки.

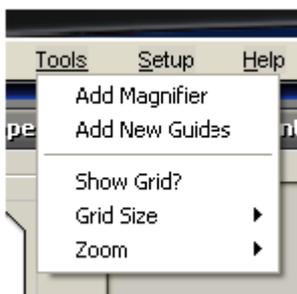


Рис С.

Установка

Чтобы открыть экран конфигурирования для корректировки вырезания СМС, левой кнопкой мыши щелкните *Конфигурации панели* (Рис D) .

Эти значения являются заводскими настройками, но они могут быть откорректированы конечным пользователем.

С учетом того, что как правило изменение конфигурации происходит во время вырезания, эта процедура описывается в разделе *Инструменты предварительного просмотра вырезания* в *Инструкции пользователя: Предварительный просмотр вырезания*.

Чтобы отобразить информацию о пользователе и лицензии, левой кнопкой мыши щелкните *Показать лицензию*.

Этот экран также можно вывести с помощью кнопки лицензии на предварительном просмотре вырезания.



Рис D.

Помощь

Выберите нужное руководство из меню помощи (Рис E). Более подробная информация по контекстно-зависимой помощи приведена в *Помощь – Контекстно-зависимая помощь*.



Рис E.

Запустить с начала

Для создания нового паспарту на экране новых окон левой кнопкой мыши щелкните *Запустить с начала* (Рис A).

Появится напоминание сохранить текущее паспарту.

Если на компьютере установлен модуль Integrated Framer Retail Management, вместо этой кнопки появится *Отправить в IF-RM* (Рис B), описание которой приводится в инструкции IF Retail Management.



Рис A.



Рис B.

Отправить в IF-V/Отправить в IF-RM

Чтобы перенести текущий проект в Integrated Framer Visualization для его визуализации, левой кнопкой мыши щелкните **Отправить в IF-V** (Рис С).

Эта кнопка не отображается, если программа IF Visualization не установлена. Чтобы перенести текущий проект в Integrated Framer Retail Management, левой кнопкой мыши щелкните **Отправить в IF-RM** (Рис D).

Эта кнопка будет заменена на кнопку Запустить с начала, если программа IF Retail Management software не установлена.



Рис С.

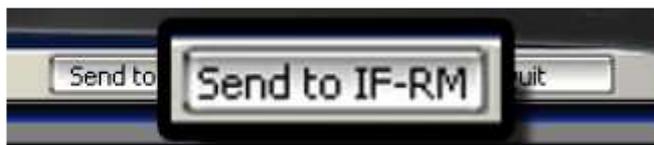


Рис D

Выход

Чтобы вернуться к главному экрану, левой кнопкой мыши щелкните **Выход** (Рис E). Появится напоминание сохранить текущее паспорту.

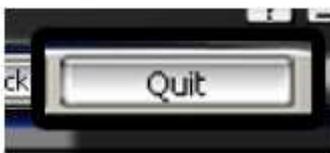


Рис E.

Сохранение оформления паспорту

Сохранить как паспорту для MatDesigner

Чтобы сохранить паспорту для последующего вырезания, в редакторе щелкните **Файл**, затем **Сохранить паспорту** (Рис A).

Присвойте ему имя файла (Рис B) и левой кнопкой мыши щелкните **Сохранить**.

Не используйте в имени файла знаки препинания.

На экран будет выведено окно подтверждения; левой кнопкой мыши щелкните **Ok** (Рис C).

Как вариант, чтобы сохранить паспорту под другим именем файла, выберите **Файл**, затем **Сохранить как**.



Рис A.

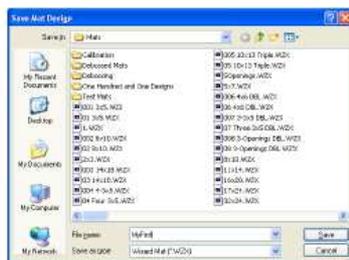


Рис B.

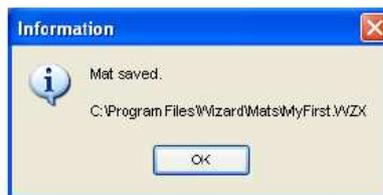


Рис C.

Если во время сохранения появится ошибка (Рис D), вернитесь и проверьте оформление.



Рис D.

Сохранить как путь

Сохраните оформление как путь для дальнейшего редактирования в PathTrace. Более подробная информация приведена в руководстве по PathTrace.

В редакторе левой кнопкой мыши щелкните *Файл*, затем *Сохранить путь* (Рис A).

Присвойте ему имя файла (Рис B) и левой кнопкой мыши щелкните *Сохранить*.

Не используйте в имени файла знаки препинания.

На экран будет выведено окно подтверждения; левой кнопкой мыши щелкните *Ок* (Рис C).

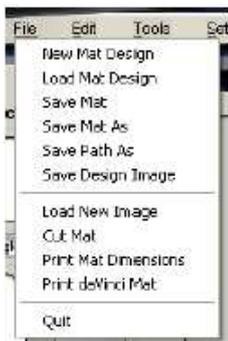


Рис A.

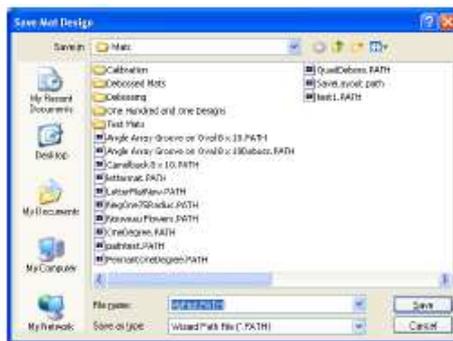


Рис B.



Рис C.

Вкладка окон (Выберите новые окна)

Редактор открывается во вкладке окон, где можно выбирать из имеющихся в нем окон.

Поместить окно в рабочее пространство

Левой кнопкой мыши щелкните на эскизе шаблона (Рис A).

Окно будет помещено в центре паспарту (Рис B).

Или, левой кнопкой мыши нажмите на эскиз и, удерживая кнопку мыши нажатой, перетяните окно в рабочее пространство.

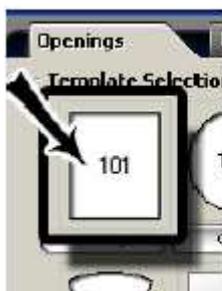


Рис A.

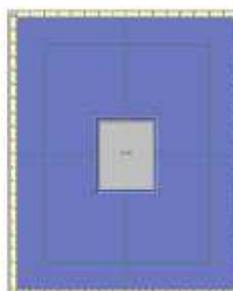


Рис B.

Выбор шаблона

Левой кнопкой мыши щелкните на кнопке названия шаблона (Рис А), а именно прямоугольного. Откроется библиотека шаблонов.

Чтобы посмотреть оформление, выберите одну из вкладок 1-9.

Чтобы выбрать эскиз нового шаблона, левой кнопкой мыши щелкните на новом шаблоне (Рис В). Старый шаблон будет заменен на новый (Рис С).

Для каждой из шести позиций могут выбираться разные шаблоны.

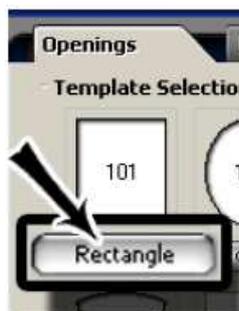


Рис А.



Рис В.



Рис С.

Копирование окна по сетке

Правой кнопкой мыши щелкните по эскизу шаблона (Рис А).

Откроется экран новых окон во вкладке сетки (Рис В).

Размер окна: Введите ширину/высоту окна.

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните *Размеры*.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку *Поменять местами*.

окон: Введите нужное количество окон.

Колонки: Введите количество колонок, в которых должны размещаться окна.

Ряды: Введите количество рядов, в которых должны размещаться окна.

Интервал: Введите горизонтальный или вертикальный интервал между окнами. Выберите шаблон, введите ряды, выберите картриджи.

По окончании левой кнопкой мыши щелкните **Ok**.

Окна появятся в редакторе (Рис С).

Более подробная информация по вкладке Сетка приведена в *Руководстве пользователя: Главный экран* в пункте *Новое оформление шаблона: Сетка*.

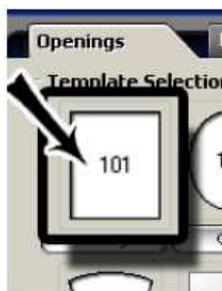


Рис А.

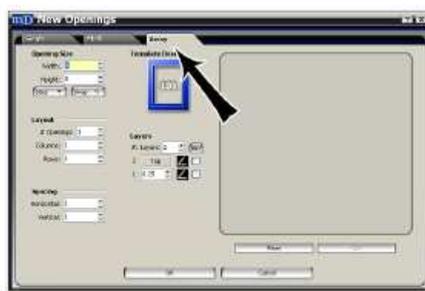


Рис В.

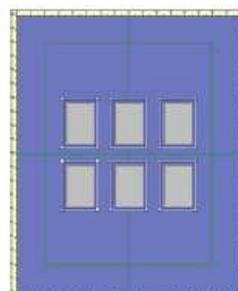


Рис С.

Другие окна

Добавить инструмент CutArt

Во вкладке окон левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Добавить окно CutArt** (Рис А).

Чтобы открыть его, щелкните два раза левой кнопкой мыши на нужной директории.

Левой кнопкой мыши щелкните на нужном файле CutArt (Рис В).

На панели предварительного просмотра появится CutArt.

Дополнительно, впечатайте имя файла CutArt в поле имени файла внизу экрана.

Дополнительно, чтобы открыть папку */Wizard/CutArt*, левой кнопкой мыши щелкните **Папка CutArt по умолчанию**.

Чтобы поместить CutArt в рабочее пространство, левой кнопкой мыши щелкните **Ok** (Рис С).



Рис А.



Рис В.

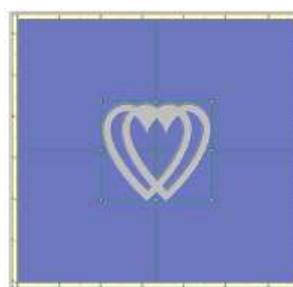


Рис С.

Поиск файлов CutArt

Указатель CutArt

В редакторе левой кнопкой мыши щелкните *Помощь*, затем *Руководства по программам*, после этого *Указатель CutArt*.

Откроется весь указатель CutArt.

Для поиска левой кнопкой мыши щелкните *Редактировать* > *Поиск* и впечатайте нужное название.

Библиотека CutArt

В редакторе левой кнопкой мыши щелкните *Помощь*, затем *Руководства по программам*, после этого *Библиотека CutArt*.

Откроется вся библиотека CutArt.

Для поиска левой кнопкой мыши щелкните *Редактировать* > *Поиск* и впечатайте нужное название.

Распечатка библиотеки CutArt

В редакторе левой кнопкой мыши щелкните *Помощь*, затем *Руководства по программам*, после этого *Библиотека CutArt*.

Откроется библиотека CutArt.

Для распечатки библиотеки левой кнопкой мыши щелкните *Файл* > *Печать*.

Назначение быстрой клавиши CutArt

Во вкладке окон левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Добавить окно CutArt**.

Откроется экран Загрузить CutArt.

Левой кнопкой мыши щелкните на нужном CutArt (Рис D).

На панели предварительного просмотра появится CutArt.

Чтобы назначить быструю клавишу CutArt, левой кнопкой мыши щелкните по стрелке под быстрыми клавишами (Рис E).



Рис F.



Рис G.

Удалить быструю клавишу CutArt

Назначьте быстрой клавише новый CutArt .

ИЛИ

Чтобы удалить быструю клавишу, правой кнопкой мыши щелкните по быстрой клавише и после чего левой кнопкой мыши щелкните **Да**.

Использовать быструю клавишу CutArt

Левой кнопкой мыши нажмите нужную быструю клавишу, после чего также левой кнопкой мыши щелкните **Ок**. CutArt загружается в рабочее пространство.

Редактировать CutArt

Когда CutArt выделен, левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Окно CutArt

Имя: Отображается имя файла текущего CutArt (Рис F).

Значок: Введите значок для данного CutArt.

Изменить CutArt: Чтобы выбрать другой CutArt, левой кнопкой мыши щелкните **Изменить CutArt**.

CutArt сохранен вместе с паспорту в виде ссылки на место нахождения CutArt; фактически CutArt не сохраняется вместе с паспорту. Следовательно, при переносе паспорту на другой компьютер необходимо убедиться, что CutArt находится в той же директории, что и на первом компьютере, в противном случае у сохраненного паспорту не будет возможности отображать/вырезать CutArt.

Если CutArt не отображается, левой кнопкой мыши щелкните по метке-заполнителю CutArt (прямоугольник рядом с именем CutArt), после чего левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Изменить CutArt** и определите для него текущее местонахождение.

Чтобы подтвердить действие, левой кнопкой мыши щелкните **Ок**.

Размеры

Ширина/Высота: Измените ширину/высоту CutArt (Рис G).

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните **Размеры**.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку **Поменять местами**.

Дополнительно

Отразить CutArt: Чтобы перевернуть CutArt по горизонтали, выберите *Отразить CutArt*.

Сохранить пропорцию: Чтобы сохранить пропорцию CutArt при изменении размеров, выберите *Сохранить пропорцию*.

Чтобы изменять высоту/ширину независимо друг от друга, отожмите *Сохранить пропорцию*.

Использовать оригинальный размер: Чтобы вернуть выбранному CutArt размеры по умолчанию (как правило минимально возможные), левой кнопкой мыши щелкните **Использовать оригинальные размеры**.

ПРИМЕЧАНИЕ: CutArt обычно помещается в рабочее пространство в оригинальном размере.

Выбор картриджа: Левой кнопкой мыши щелкните **Выбор картриджа** и выберите из выпадающего меню нужный для данного CutArt Картридж (Рис H).

По умолчанию определен картридж с нормальным скосом 45°.

Если картридж не лицензионный, он будет неактивным.

Тип: Выберите необходимый скос из выпадающего меню.

Нормальный скос: Вырезайте объект с нормальным скосом.

Обратный скос: Вырезайте объект с обратным скосом.

V-образный желобок: Вырезайте объект с V-образным желобком.

Выпадение: Выберите выпадение, если хотите, чтобы объект выпадал.

Два слоя: Для вырезания выпадающих окон объекта на нижнем слое, а остальной части объекта на верхнем слое выберите два слоя.



Рис F.

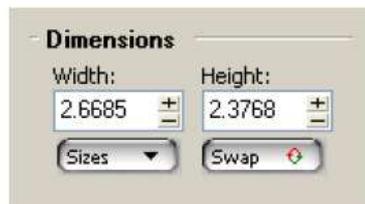
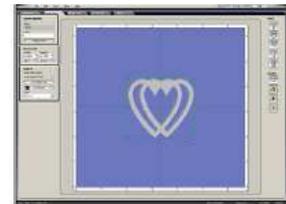


Рис G.



Рис H.



Добавить окно TTF (шрифт True Type)

TrueType (TTF) является стандартным контурным шрифтом, используемым в Windows.

Шрифты обычно находятся в директории /windows/font.

Данная опция позволяет пользователям получать доступ к различным шрифтам/размерам/Wingdings и т.д. С учетом сложности и многочисленности доступных шрифтов TTF Wizard не может гарантировать удовлетворительных результатов во всех случаях. Попробуйте поэкспериментировать.

Во вкладке окон левой кнопкой мыши щелкните **Добавить окно шрифта True Type** (Рис А).

TTF размещается в таком месте рабочего пространства, где он может редактироваться (Рис В).

Редактирование TTF аналогично LetterMat. Более подробная информация приведена в *Руководство пользователя: Редактор: Добавить LetterMat*.



Рис А.

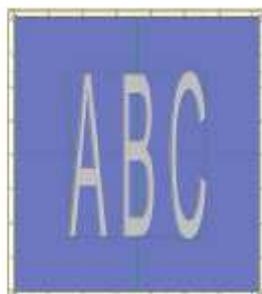


Рис В.

Добавить LetterMat

Левой кнопкой мыши щелкните на LetterMat во вкладке окон (Рис А).

LetterMat размещается в таком месте рабочего пространства, где он может редактироваться (Рис В).

ПРИМЕЧАНИЕ: Для получения оптимальных результатов используйте LetterMat при нажатой опции *Сохранить формат изображения*.



Рис А.

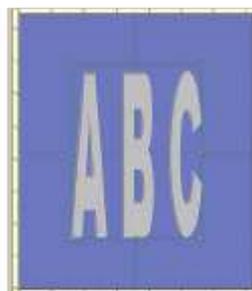


Рис В.

Редактировать окно LetterMat

Когда LetterMat/TTF выделен, левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Окно LetterMat/TTF

Текст: Введите нужный текст для LetterMat/TTF (Рис С).

[?] (Только TTF): Чтобы открыть стандартную таблицу символов Windows, из которой можно выбрать дополнительные символы TTF, левой кнопкой мыши щелкните знак вопроса [?]. Помните, что не все дополнительные символы доступны.

Имя шрифта: Выберите нужный шрифт из выпадающего меню, щелкнув на новый шрифт.

Размеры

Ширина/Высота: Введите ширину/высоту LetterMat/TTF (Рис D).

Размер текста: Отредактируйте размер текста под общую ширину и высоту.

Размер букв: Отредактируйте размер отдельных букв.

Параметры/Настройки

Сохранить формат изображения (только LetterMat): Чтобы сохранить пропорцию ширины/высоты шрифта, выберите *Сохранить пропорцию*.

Чтобы изменять высоту/ширину независимо друг от друга, отожмите *Сохранить пропорцию*.

Минимальная высота (только LetterMat): Отображается минимальная высота, при которой можно вырезать этот шрифт.

Кернинг: Чтобы добавить пространство между буквами, увеличьте значение *Кернинга*, и наоборот уменьшите, чтобы уменьшить пространство между буквами.

Интервал: Чтобы добавить пространство между словами, увеличьте значение *Интервала*, и наоборот уменьшите, чтобы уменьшить пространство между словами.

Направление (только LetterMat): Выберите направление для LetterMat: *Горизонтальное* или *Вертикальное*.

Выровнять (только LetterMat): Для вертикальных LetterMats выберите выравнивание *По левому краю*, *По правому краю* или *По центру*.

Выбор картриджа: Левой кнопкой мыши щелкните *Выбор картриджа* и выберите из выпадающего меню нужный для данного LetterMat/TTF Картридж (Рис E).

По умолчанию определен картридж с нормальным скосом 45°.

Если картридж не лицензионный, он будет неактивным.

Тип: Выберите необходимый скос из выпадающего меню.

Нормальный скос: Вырезайте объект с нормальным скосом.

Обратный скос: Вырезайте объект с обратным скосом.

V-образный желобок: Вырезайте объект с V-образным желобком.

Выпадение: Выберите выпадение, если хотите, чтобы объект выпадал.

Два слоя: Для вырезания выпадающих окон объекта на нижнем слое, а остальной части объекта на верхнем слое выберите два слоя.



Рис C.

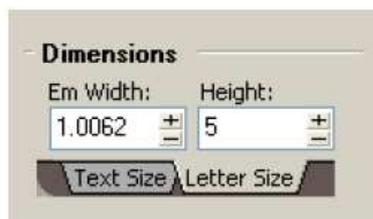


Рис D.

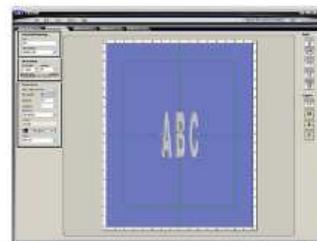


Рис E.

Добавить V-образный желобок

Во вкладке окон левой кнопкой мыши щелкните *Добавить окно_V-образного желобка* (Рис А).

Если выбран объект, Вы увидите экран корректировки V-образного желобка (Рис В).

Введите расстояние от текущего объекта, на котором должен находиться V-образный желобок и левой кнопкой мыши щелкните *Ok*.

V-образный желобок будет помещен в рабочее пространство (Рис С).

Если объект не выделен, V-образный желобок размещается по центру рабочего пространства.



Рис А.



Рис В.

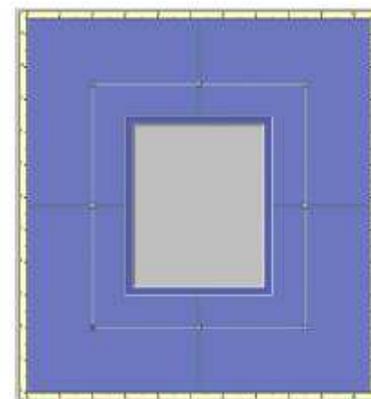


Рис С.

Редактирование окна V-образный желобок

Оставьте V-образный желобок выделенным и левой кнопкой мыши щелкните вкладку свойств.

Окно V-образного желобка

Значок: Введите значок для данного V-образного желобка.

Изменить на шаблон: Чтобы выбрать другой шаблон вместо V-образного желобка, левой кнопкой мыши щелкните *Изменить на шаблон* (Рис А).

Необходимо помнить, что эта функция отличается от кнопки *Изменить* ниже, которая используется для выбора другой *формы* шаблона для V-образного желобка.

Размеры

Ширина/Высота: Измените ширину/высоту V-образного желобка (Рис В).

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните *Размеры*.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку *Поменять местами*.



Рис А.

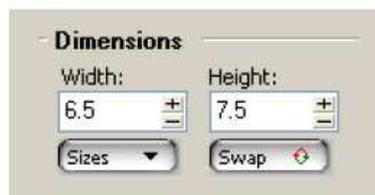


Рис В.

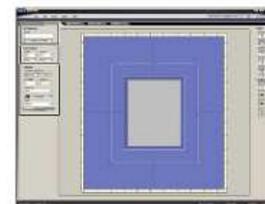
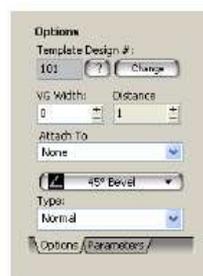


Рис С.

Настройки

оформления шаблона: Под # оформления шаблона выводится текущий номер шаблона (Рис С).

Введите новый номер шаблона, чтобы изменить форму V-образного желобка.

[?]: Чтобы вывести схему шаблона, левой кнопкой мыши щелкните знак вопроса [?].

Изменить: Чтобы выбрать новую форму шаблона для V-образного желобка, левой кнопкой мыши щелкните **Изменить** (Рис D).

Из библиотеки шаблонов выберите новый шаблон, такой как #103 *Восьмиугольник* (Рис E).

Теперь V-образный желобок принял восьмиугольную форму (Рис F).

Примечание: Не все шаблоны можно использовать в данной функции.

Ширина V-образного желобка: Выберите ширину для V-образного желобка.

Ширина, равная нулю (0), превращает его в *Закрытый V-образный желобок* (вырезать сверху).

Ширина, больше нуля (0), превращает его в *Открытый V-образный желобок* (вырезать снизу/сверху).

ПРИМЕЧАНИЕ: Здесь **НЕЛЬЗЯ** корректировать ширину V-образного желобка, если он вырезает слишком узко/широко. Более подробная информация приведена в *Руководстве по конфигурациям*.

Расстояние: *Расстояние* – это пространство между V-образным желобком и паспарту/объектом, к которому он будет прикладываться. V-образный желобок должен быть приложен к паспарту/объекту, чтобы определить расстояние.

При изменении размера паспарту/объекта также изменяется размер V-образного желобка, при этом расстояние, указанное в соответствующем поле, сохраняется.

Приложить к: Выберите объект, к которому будет прикладываться V-образный желобок из выпадающего меню.

При изменении размера паспарту/объекта также изменяется размер V-образного желобка, при этом расстояние, указанное в соответствующем поле, сохраняется.

Иконка картриджа: Щелкните на Иконку картриджа и выберите нужный для данного V-образного желобка Картридж.

По умолчанию определен картридж с нормальным скосом 45°.

Если картридж не лицензионный, он будет неактивным.

Тип: Выберите необходимый скос из выпадающего меню.

Нормальный скос: Вырезайте объект с нормальным скосом.

Обратный скос: Вырезайте объект с обратным скосом. Эта опция становится активной после выставления ширины V-образного желобка более нуля (0).

Вкладка параметров (Настройки)

Откорректируйте параметры для текущего шаблона по желанию (Рис G).

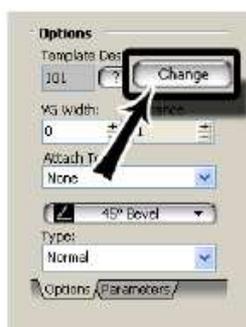


Рис D.

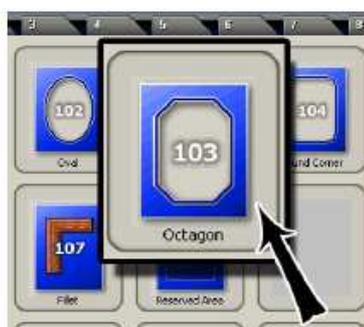


Рис E.

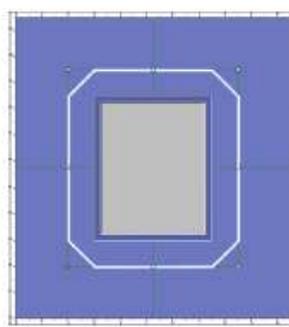


Рис F.



Рис G.

Специальные шаблоны

Обратный скос

Левой кнопкой мыши щелкните на окне шаблона на рабочем пространстве, затем выберите вкладку свойств.

Обратный скос: В настройках выберите Обратный скос, чтобы применить обратный скос к текущему слою окна шаблона (Рис А).

Или как вариант выберите из библиотеки шаблонов прямоугольный обратный скос #806.

Редактирование окна шаблона обратного скоса

Окно шаблона

оформления шаблона: Под # оформления шаблона выводится текущий номер шаблона.

Введите новый номер шаблона, чтобы присвоить окну шаблона новый номер шаблона.

[?]: Чтобы вывести схему шаблона, левой кнопкой мыши щелкните знак вопроса [?].

Значок: Введите *Значок* для данного объекта по желанию.

Изменить шаблон: Чтобы выбрать новый шаблон из библиотеки шаблонов, левой кнопкой мыши щелкните *Изменить шаблон*.

Размеры

Ширина/Высота: Измените ширину/высоту окна.

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните *Размеры*.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку *Поменять местами*.

Вкладка отображения (Настройки)

слоев: Выберите количество слоев.

Отображение: Введите значение отображения.

Иконка картриджа: Щелкните на Иконку картриджа и выберите нужный для слоя Картридж.

По умолчанию определен картридж с нормальным скосом 45°.

Если картридж не лицензионный, он будет неактивным.

ОС (Обратный скос): Для применения обратного скоса к текущему слою для большинства шаблонов выберите ОС.

Вкладка параметров (Настройки)

По желанию откорректируйте параметры.

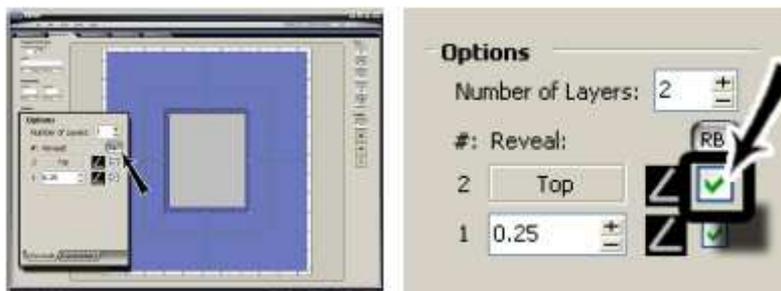


Рис А.

Открытый V-образный желобок

Изменение закрытого V-образного желобка на открытый V-образный желобок

Смотрите раздел *Добавить V-образный желобок*.

Измените ширину V-образного желобка на любую больше нуля (0) (Рис А).

V-образный желобок, ширина которого больше (0), будет вырезать открытый v-образный желобок снизу.

Выбрать шаблон открытого V-образного желобка

Как вариант выберите из библиотеки шаблонов #801 *Открытая буква V* или любой другой шаблон открытого V-образного желобка (Рис В).

Когда открытый V-образный желобок выделен, левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Левой кнопкой мыши щелкните вкладку параметров внизу.

Откорректируйте *Смещение* и *Ширину V-образного желобка* по желанию.

Шаблон открытой буквы v вырезается как обычное окно снизу паспарту.

Редактировать открытый V-образный желобок

Оставьте открытый V-образный желобок выделенным и левой кнопкой мыши щелкните вкладку свойств. Некоторые поля могут не отображаться, в зависимости от того, является окно шаблона V-образного желобка или измененным закрытым V-образным желобком.

Окно V-образного желобка

Значок: Введите *Значок* для данного объекта по желанию.

Изменить шаблон: Чтобы выбрать новый шаблон из библиотеки шаблонов, левой кнопкой мыши щелкните кнопку *Изменить шаблон*.

Необходимо помнить, что эта функция отличается от кнопки *Изменить* ниже, которая используется для выбора другой *формы* шаблона для V-образного желобка.

Размеры

Ширина/Высота: Измените ширину/высоту окна (Рис С).

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните *Размеры*.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку *Поменять местами*.

Вкладка отображения (Настройки)

оформления шаблона: Под # оформления шаблона выводится текущий номер шаблона. Введите новый номер шаблона, чтобы присвоить окну шаблона новый номер шаблона.

[?]: Чтобы вывести схему шаблона, левой кнопкой мыши щелкните знак вопроса [?].

Изменить: Чтобы выбрать новую форму шаблона из библиотеки шаблонов для V-образного желобка, левой кнопкой мыши щелкните кнопку *Изменить*.

Ширина V-образного желобка: Ширина открытого V-образного желобка.

Ширина, больше нуля (0), превращает его в Открытый V-образный желобок.

Расстояние: *Расстояние* – это пространство между открытым V-образным желобком и паспарту/объектом, к которому он будет прикладываться. V-образный желобок должен быть приложен к паспарту/объекту, чтобы определить расстояние.

При изменении размера паспарту/объекта также изменяется размер открытого V-образного желобка, при этом расстояние, указанное в соответствующем поле, сохранится.

Приложить к: Выберите объект, к которому будет прикладываться открытый V-образный желобок из выпадающего меню.

При изменении размера паспарту/объекта также изменяется размер открытого V-образного желобка, при этом расстояние, указанное в соответствующем поле, сохранится.

Иконка картриджа: Щелкните на Иконку картриджа и выберите нужный для данного открытого V-образного желобка Картридж.

По умолчанию определен картридж с нормальным скосом 45°.

Если картридж не лицензионный, он будет неактивным.

Тип: Выберите необходимый скос из выпадающего меню.

Нормальный скос: Вырезайте объект с нормальным скосом.

Обратный скос: Вырезайте объект с обратным скосом.

Вкладка параметров (Настройки)

Отредактируйте параметры для текущего шаблона (Рис D).



Рис А.

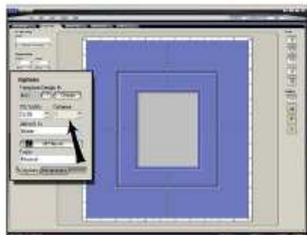


Рис В.

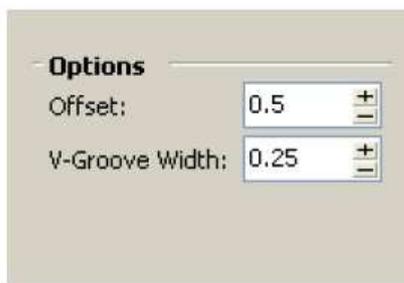


Рис С.

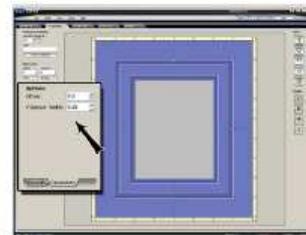


Рис D.

Смешанный

Смешанный шаблон позволяет выбирать разные шаблоны для каждого слоя.

Выберите #106 Смешанный из библиотеки шаблонов и поместите его в рабочее пространство.

Редактирование окна Смешанный

Когда Смешанный выделен, левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Во вкладке отображения под # ID выберите номер шаблона для каждого слоя (Рис А).

Левой кнопкой мыши щелкайте и перетягивайте номера шаблонов с одного слоя на другой для перемещения.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке параметров и откорректируйте параметры для каждого слоя по желанию.

ПРИМЕЧАНИЕ: Не все шаблоны можно использовать в данном оформлении.

ПРИМЕЧАНИЕ: Ободок является подкомпонентом окна #106 Смешанный. Вы можете выбрать окно #106 Смешанный и выбрать #107 Ободок для второго и далее слоя, ИЛИ выбрать #107 Ободок в качестве окна, которое автоматически поместит его внутри #106 Смешанный.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы измените какой-либо шаблон на Смешанный, программа попытается использовать новый шаблон, если ей будет разрешено, в противном случае используется значение по умолчанию #101 Прямоугольник.

Окно Смешанный

Значок: Введите Значок для данного объекта по желанию.

Изменить на шаблон: Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы выбрать другой шаблон из библиотеки шаблонов.

Размеры

Ширина/Высота: Измените ширину/высоту окна.

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните **Размеры**.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку **Поменять местами**.

Вкладка отображения (Настройки)

слоев: Выберите количество слоев.

#ID: Под # оформления шаблона выводится номер шаблона текущего слоя.

Чтобы получить доступ к библиотеке шаблонов и выбрать новый шаблон, щелкните стрелку вниз.левой кнопкой мыши щелкайте и перетягивайте номера шаблонов с одного слоя на другой.

Отображение: Введите значение отображения.

Иконка картриджа: Щелкните на Иконку картриджа и выберите нужный для слоя Картридж. По умолчанию определен картридж с нормальным скосом 45°.

Если картридж не лицензионный, он будет неактивным.

Обратный скос: Чтобы применить к слою обратный скос, выберите ОС.

Вкладка параметров (Настройки)

Откорректируйте параметры для текущего шаблона по желанию (Рис В).

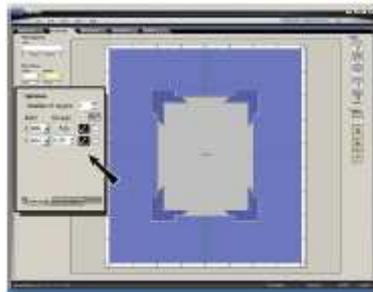


Рис А.

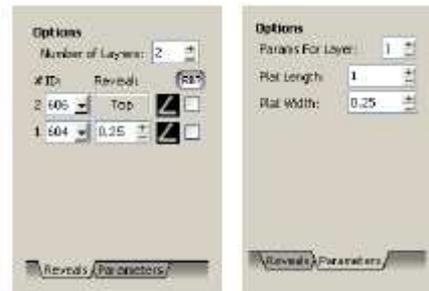


Рис В.

Ободок

Ободок накладывается в виде скрытого отображения для области ободка (отображается в виде пунктирной линии).

Для ободка требуется минимум два слоя; верхний слой с обратным скосом и слой Ободка.. Выберите #107 Ободок из библиотеки шаблонов и поместите его в рабочее пространство. ПРИМЕЧАНИЕ: Поддерживаются только прямоугольные Ободки.

ПРИМЕЧАНИЕ: Ободок фактически является подкомпонентом окна #106 Смешанный. Вы можете выбрать окно #106 Смешанный и выбрать #107 Ободок для второго и далее слоя, ИЛИ выбрать #107 Ободок в качестве окна, которое автоматически поместит его внутри #106 Смешанный.

Редактирование ободка

левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств (Рис А).

Помните, что верхний слой автоматически определяется с обратным скосом (Рис В).

Введите значение отображения и любые дополнительные слои.

Окно Смешанный

Значок: Введите Значок для данного объекта по желанию.

Изменить на шаблон: Щелкните левой кнопкой мыши, чтобы выбрать другой шаблон из библиотеки шаблонов.

Размеры

Ширина/Высота: Измените ширину/высоту ободка.

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните **Размеры**.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку **Поменять местами**.

Вкладка отображения (Настройки)

слоев: Выберите количество слоев.

#ID: Под # оформления шаблона выводится номер шаблона текущего слоя.

Чтобы получить доступ к библиотеке шаблонов и выбрать новый шаблон, щелкните стрелку вниз.

Левой кнопкой мыши щелкайте и перетягивайте номера шаблонов с одного слоя на другой.

Для ободка верхний слой - ОС #101, а второй слой - #107 Ободок.

Отображение: Введите значение отображения.

Иконка картриджа: Щелкните на Иконку картриджа и выберите нужный для слоя Картридж.

По умолчанию определен картридж с нормальным скосом 45°.

Если картридж не лицензионный, он будет неактивным.

Обратный скос: Чтобы применить к слою обратный скос, выберите ОС.

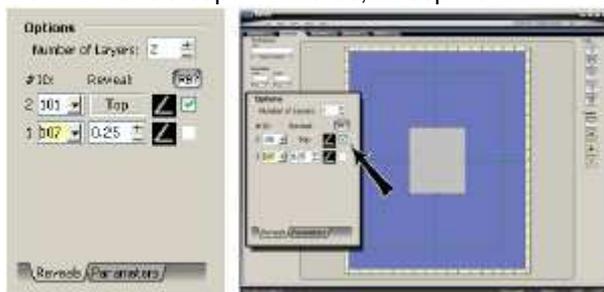


Рис А.

Рис В.

Резервная область

Функция резервной области позволяет зарезервировать прямоугольную область под вырезание, но не вырезать, а использовать ее для размещения на ней объектов во время оформления паспарту. Выберите #108 *Резервная область* из библиотеки шаблонов и поместите его на рабочее пространство. Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств и отредактируйте по желанию.

ПРИМЕЧАНИЕ: Резервные области не могут быть сгруппированы с другими объектами.

Резервная область

Значок: Введите *Значок* для объекта по желанию.

Изменить на шаблон: Чтобы выбрать другой шаблон, левой кнопкой мыши щелкните **Изменить на шаблон**.

Размеры

Ширина/Высота: Измените ширину/высоту окна (Рис А).

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните **Размеры**.
Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку **Поменять местами**.

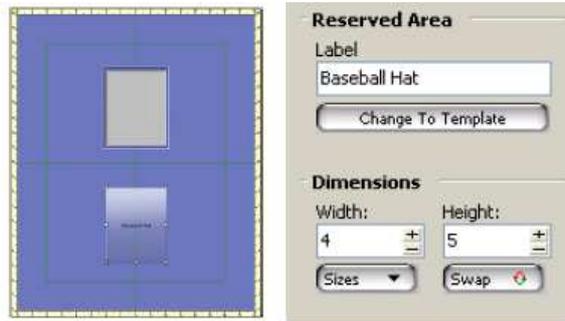


Рис А.

Сектор

Шаблон Сектор позволяет использовать другой шаблон в секторе окна.

Выберите *#111 Сектор* из библиотеки шаблонов и поместите его на рабочее пространство.

Редактирование Сектора

Когда Сектор выделен, левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке Секторы.

Чтобы выбрать новый шаблон из библиотеки шаблонов, левой кнопкой мыши щелкните эскиз сектора.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке параметров и откорректируйте параметры для каждого сектора по желанию.

ПРИМЕЧАНИЕ: Не все шаблоны можно использовать в данном оформлении.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы измените какой-либо шаблон на Сектор, программа попытается использовать новый шаблон, если ей будет разрешено, в противном случае используется значение по умолчанию #101 Прямоугольник.

Окно Сектора

Значок: Введите значок для данного объекта по желанию.

Изменить на шаблон: Чтобы выбрать другой шаблон из библиотеки шаблонов, левой кнопкой мыши щелкните **Изменить на шаблон**.

Размеры

Ширина/Высота: Измените ширину/высоту окна (Рис А).

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните **Размеры**.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку **Поменять местами**.

Вкладка отображения (Настройки)

слоев: Выберите количество слоев.

Отображение: Введите значение отображения.

Иконка картриджа: Щелкните на Иконку картриджа и выберите нужный для слоя Картридж.

По умолчанию определен картридж с нормальным скосом 45°.

Если картридж не лицензионный, он будет неактивным.

Обратный скос: Чтобы применить к слою обратный скос, выберите *ОС*.

Вкладка параметров (Настройки)

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке параметров, чтобы откорректировать параметры для каждого сектора по желанию.

Секторы

Выберите шаблон для каждого сектора, левой кнопкой мыши щелкая по эскизу сектора и выбирая шаблон из библиотеки шаблонов (Рис В).

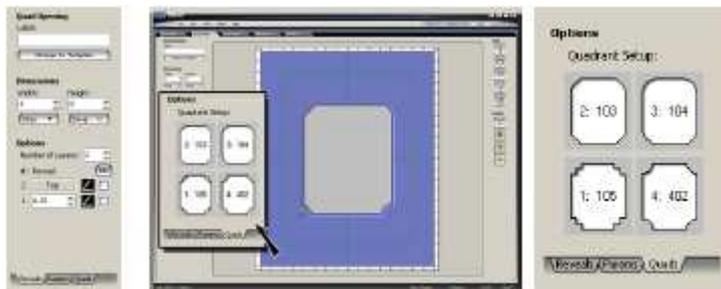


Рис А.

Рис В.

Вкладка свойства (Редактировать свойства объекта)

Во вкладке Свойства можно редактировать объекты и паспарту.

Редактировать свойства внешнего пространства

Размеры внешнего пространства

Левой кнопкой мыши щелкните на рабочем пространстве, не на объекте.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Отредактируйте ширину/высоту картона для паспарту (Рис А).

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните **Размеры**.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку **Поменять местами**.

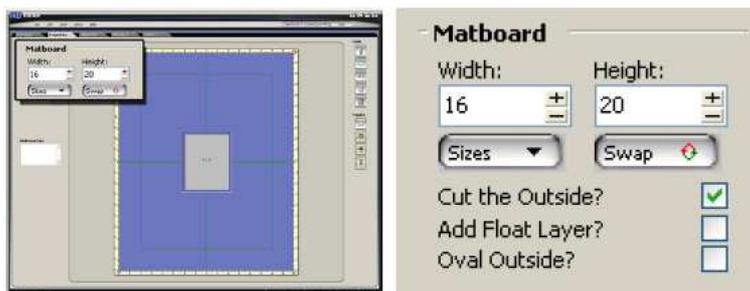


Рис А.

Вырезать внешнее пространство

Левой кнопкой мыши щелкните на рабочем пространстве, не на объекте.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Чтобы вырезать внешнее пространство паспарту, выберите *Вырезать внешнее пространство* (Рис А).

При вырезании внешнего пространства границы могут быть менее 1,5" (3,8 см) (Рис В).

Чтобы отказаться от вырезания внешнего пространства паспарту, отожмите *Вырезать внешнее пространство* (Рис С).

При отказе от вырезания внешнего пространства минимальная граница между внешним пространством и объектом (ами) должна составлять 1,5" (3,8см).

Невырезаемая область выделяется более темным цветом (Рис D).



Рис А.

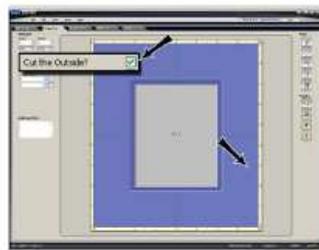


Рис В.



Рис С.

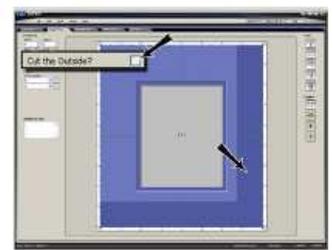


Рис D.

Плавающий слой

Левой кнопкой мыши щелкните на рабочем пространстве, не на объекте.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Чтобы добавить нижнее паспарту без окна, выберите *Плавающий слой* (Рис А).

Плавающий слой не вырезается, если не выбрана функция *Вырезать внешнее пространство* (Рис В).

Примечание: Если окно состоит из шести слоев, плавающий слой временно деактивируется, пока один слой не будет удален, так как допускается максимум шесть слоев.

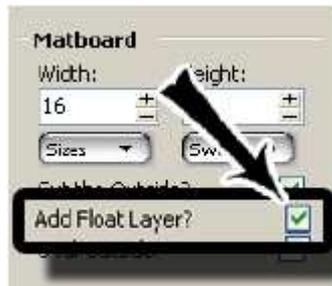


Рис А.

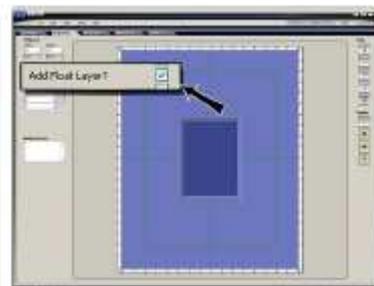


Рис В.

Овальное внешнее пространство

Левой кнопкой мыши щелкните на рабочем пространстве, не на объекте.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Выберите *Вырезать внешнее пространство* (Рис А).

Чтобы вырезать внешнее пространство по форме овала, выберите *Овальное внешнее пространство* (Рис В).

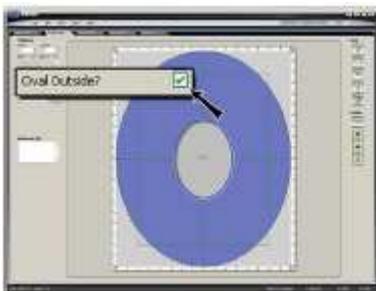


Рис А.

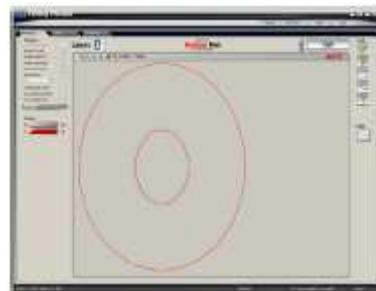


Рис В.

Слой: Номер паспарту

Левой кнопкой мыши щелкните на рабочем пространстве, не на объекте.

Выберите необходимый SKU паспарту (Рис А) из выпадающего меню.

Появится SKU картона для паспарту (Рис В).

Если для выбранного паспарту можно определить толщину, при вырезании появится сообщение о глубине лезвия для данного слоя во время вырезания.

Если для выбранного паспарту нельзя определить толщину, используется глубина лезвия по умолчанию и при вырезании появится напоминание для пользователя выбрать глубину лезвия для данного картона для паспарту во время вырезания.

Если имеется, будет отображен цвет картона для паспарту.

Если цвет картона для паспарту отсутствует, паспарту будет отображаться в цветах по умолчанию.

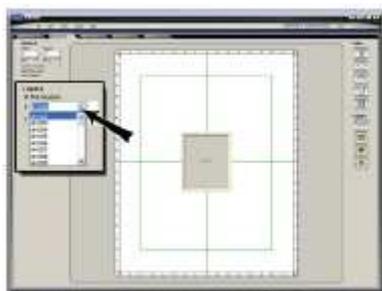


Рис А.

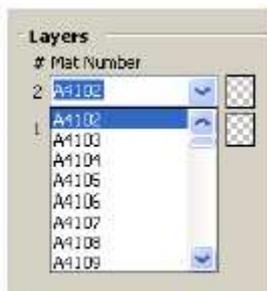


Рис В.

Дополнительная информация

Левой кнопкой мыши щелкните на рабочем пространстве, не на объекте.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Введите любые комментарии в *Дополнительной информации* (Рис E).

Дополнительные примечания будут отображены в предварительном просмотре вырезания во вкладке *Дополнительной информации* (Рис F) и сохранены вместе с файлом.

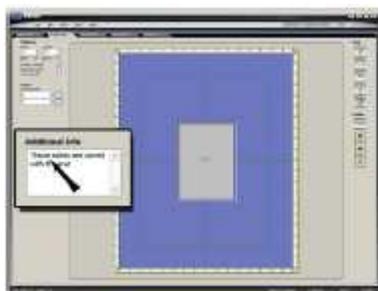


Рис E.

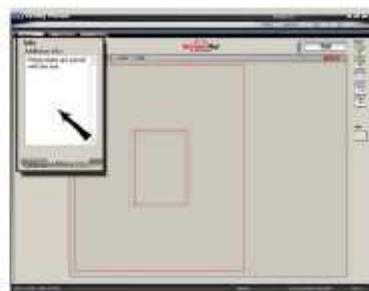


Рис F.



Редактировать окно шаблона

Левой кнопкой мыши щелкните на окне шаблона, после чего левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Информация по редактированию окон других типов приведена в разделе *Другие окна*.

Окно шаблона

оформления шаблона:

Под # оформления шаблона выводится текущий номер шаблона (Рис A).

Введите новый номер шаблона, чтобы присвоить окну шаблона новый номер шаблона.

[?]:

Чтобы вывести схему шаблона, левой кнопкой мыши щелкните знак вопроса [?].

Дополнительная информация приведена в разделе *Подробной схеме шаблона*.

Значок:

Введите значок для данного окна шаблона.

Изменить на шаблон:

Чтобы выбрать другой шаблон из библиотеки шаблонов, левой кнопкой мыши щелкните **Изменить на шаблон**.

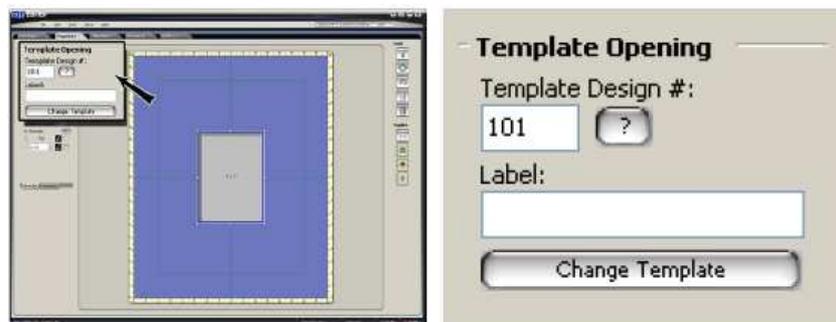


Рис A.

Размеры

Отредактируйте ширину/высоту окна (Рис В).

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните **Размеры**.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку **Поменять местами**.

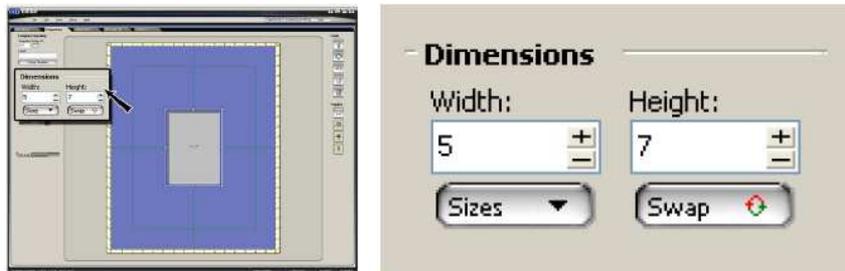


Рис В.

Вкладка отображения (Настройки)

слоев

Выберите количество слоев.

Отображение

Введите значение отображения.

Иконка картриджа

Щелкните на Иконку картриджа и выберите нужный для слоя Картридж.

По умолчанию определен картридж с нормальным скосом 45°.

Если картридж не лицензионный, он будет неактивным.

ОС (Обратный скос)

Для применения обратного скоса к текущему слою поставьте флажок ОС (Рис С).

Для применения обратного скоса ко всем слоям левой кнопкой мыши нажмите на кнопку **ОС**.

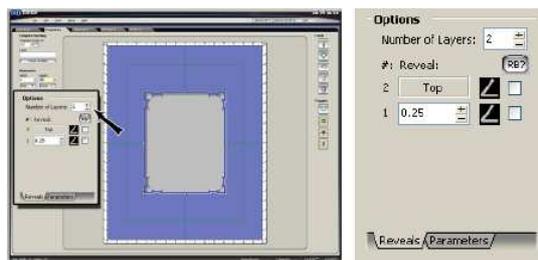


Рис С.

Вкладка параметров (Настройки)

У нескольких шаблонов параметры можно корректировать.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств, когда окно выделено.

Левой кнопкой мыши щелкните на параметрах (Рис D).

По желанию откорректируйте параметры (Рис E).

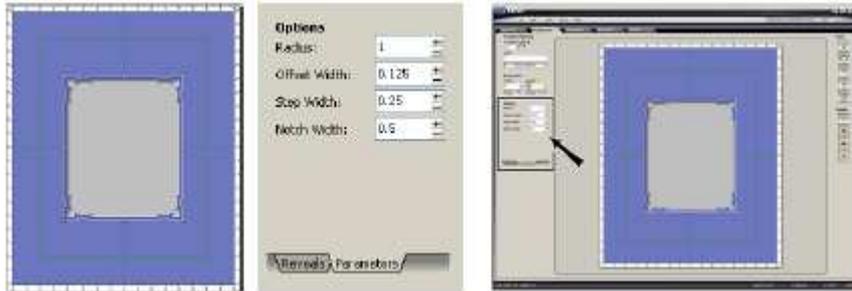


Рис D.

Рис E.

Подробная схема шаблона

Чтобы вывести схему шаблона, в которой описываются параметры, левой кнопкой мыши щелкните знак вопроса [?] (Рис G).

Через панель меню экран может быть перетянут в удобное место.

Чтобы закрыть экран схемы, щелкните по нему.



Рис F.

Рис G.

Отображение параметров шаблона

У некоторых шаблонов можно редактировать каждый угол по-отдельности.

Некоторые шаблоны отображаются в библиотеке шаблонов с помощью эскизов (Рис H), отличных от эскизов в редакторе (Рис I), например #201 4-Лестница.

В других шаблонах углы одного или более шаблонов отображаются не так как другие углы, например #204 4-треугольник (Рис J-K).



Рис H.

Рис I.

Рис G.

Рис K.

Для редактирования окон шаблонов такого типа левой кнопкой мыши щелкните на окне, а потом еще на вкладке свойств.

В данном примере введите другой тип угла, выбрав соответствующее число (Рис L).

Позэкспериментируйте с разными параметрами, позволяющими редактировать шаблоны. Чтобы вывести схему шаблона (Рис N), левой кнопкой мыши щелкните знак вопроса [?] (Рис M).

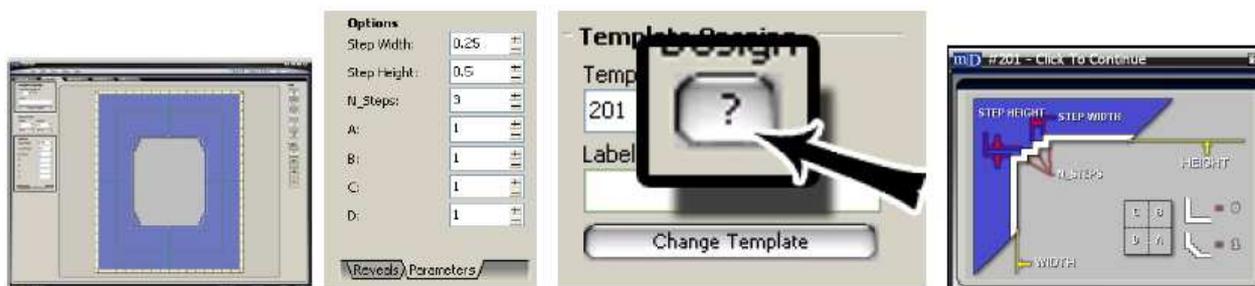


Рис L.

Рис M.

Рис N.

Ключ

У некоторых шаблонов есть ключевые окна (Рис O).

Левой кнопкой мыши щелкните на окне шаблона с ключом, после чего левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств для редактирования ключевого окна (Рис P).

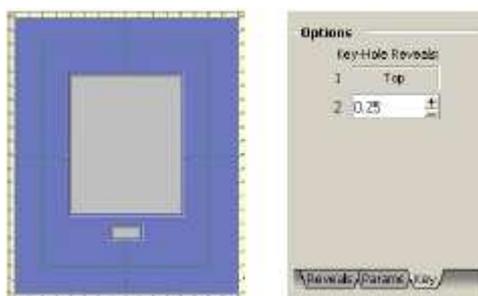


Рис O.

Рис P.

По желанию отредактируйте параметры (Рис Q).

Чтобы вывести схему шаблона (Рис S), левой кнопкой мыши щелкните знак вопроса [?] (Рис R).

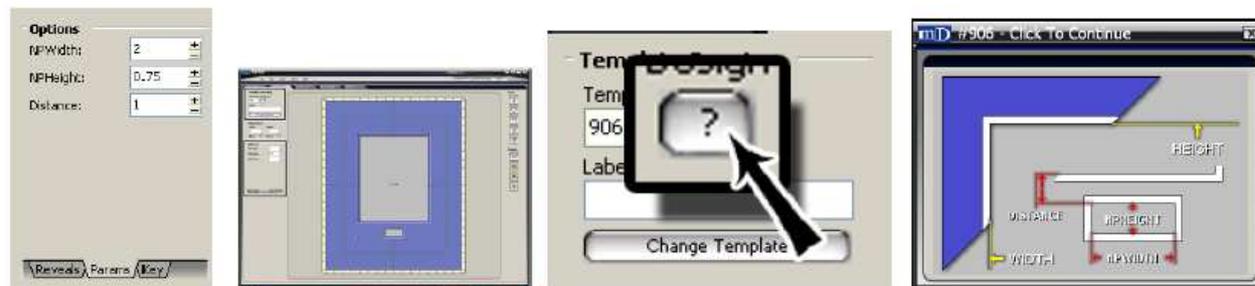


Рис Q.

Рис R.

Рис S.

Именная табличка

У некоторых шаблонов есть окна с именными табличками (Рис Т).

Левой кнопкой мыши щелкните на окне, после чего левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств, затем на именной табличке (Рис U).

Чтобы вывести схему шаблона (Рис W), левой кнопкой мыши щелкните знак вопроса [?] (Рис V).

Для размещения именной таблички по центру левой кнопкой мыши щелкните на кнопке <=> в поле *горизонтальное расстояние* в настройках.

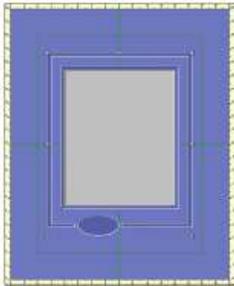


Рис Т.

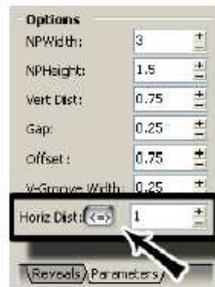


Рис U.



Рис V.

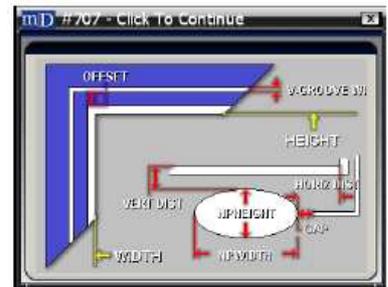


Рис W.

Настройки объекта

Щелчок правой кнопкой мыши на объекте

Правой кнопкой мыши щелкните на объекте, чтобы появилось всплывающее меню (Рис А).

Не все настройки можно использовать для всех объектов.

Редактировать: Чтобы открыть вкладку свойств для редактирования выбранного (ых) объектов, выберите *Редактировать*.

Удалить: Чтобы удалить выделенный (ые) объект (ы), выберите *Удалить*.

Сделать размер объекта текущим: Чтобы сделать размер выбранного объекта временным размером по умолчанию для новых объектов, выберите *Сделать размер объекта текущим*. Размер по умолчанию восстановится, когда программа MatDesigner будет снова открыта.

Изменить шаблон: Чтобы выбрать новый шаблон из библиотеки шаблонов, выберите *Изменить шаблон*. Функция может использоваться только на окнах шаблонов.

Загрузить изображение: Чтобы поместить изображение в текущий объект, выберите *Загрузить изображение*.

Сгруппировать выбранные объекты: Для группировки/разгруппировки выбранных объектов выберите *Сгруппировать выбранные объекты*. Функция работает при выборе группы совместимых объектов.

Восстановить выделение с именем: Чтобы загрузить повторно сохраненный объект, выберите *Восстановить выделение с именем*. Функция используется, только если сохранено выделение под именем.

Присвоить выделению имя: Чтобы присвоить текущему выделению имя для повторной его загрузки впоследствии, выберите *Присвоить выделению имя*. Функция работает при выборе группы совместимых объектов.

Вырезать: Чтобы удалить выделенный (ые) объект (ы), выберите *Вырезать*.

Копировать: Чтобы скопировать выделенный (ые) объект (ы), выберите *Копировать*.

Вставить: Чтобы вставить выделенный (ые) объект (ы), выберите *Вставить*.

Новая вертикальная направляющая: Выберите Новую вертикальную направляющую, затем выберите положение относительно текущего объекта для помещения туда вертикальной направляющей.

Новая горизонтальная направляющая: Выберите Новую горизонтальную направляющую, затем выберите положение относительно текущего объекта для помещения туда горизонтальной направляющей.

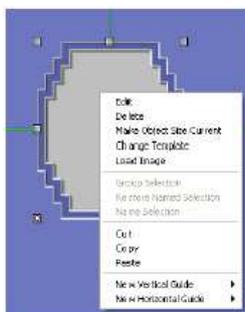


Рис А.

Свойства группы

Свойства выбора группы применяются к окнам шаблона, хотя отдельные настройки могут использоваться и для окон других объектов.

Главный в группе

Нажимайте *Page Up/Page Down*, таким образом меняя главного в группе выбранных окон.

Главный в группе отмечен желтыми значками (показано в увеличенном виде) (Рис А).

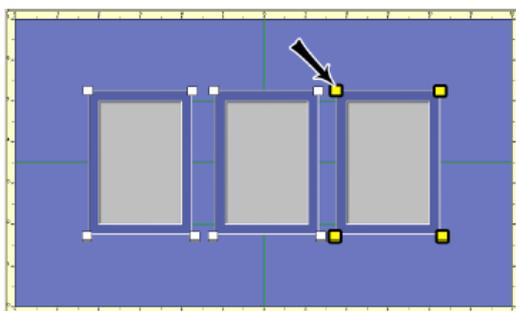


Рис А.

Оформление группы

Чтобы применить новый шаблон к выбранным окнам:

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более окон.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Левой кнопкой мыши щелкните **Изменить** и выберите новый шаблон из библиотеки шаблонов.

В окнах появится новый шаблон.

Чтобы изменить выбранные окна в соответствии с главным в группе:

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более окон.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Нажимайте *Page Up/Page Down*, таким образом подбирая нужное главное окно.

Левой кнопкой мыши щелкните **Применить оформление** (Рис А).

Теперь у всех окон главным в группе будет один шаблон.



Рис А.

Размеры группы

Чтобы применить новый размер к выбранным окнам:

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более окон.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Введите новую ширину и высоту.

Ширина/высота окон будет изменена.

Чтобы изменить размер выбранных окон в соответствии с главным в группе:

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более окон.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Нажимайте *Page Up/Page Down*, таким образом подбирая нужное главное окно.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Применить размеры** (Рис В).

Теперь у всех окон будет тот же размер, что и у главного в группе.

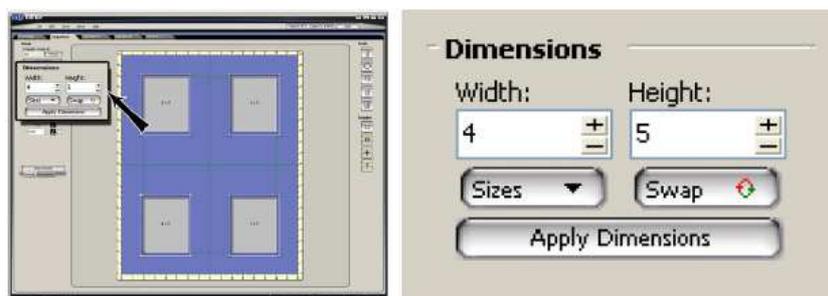


Рис В.

Отображение группы/Выбор картриджа

Чтобы изменить отображение/выбор картриджа для выбранных окон:

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более окон.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Введите новое значение отображения и/или выбор картриджа для изменения отображения всех окон.

Теперь у всех окон новое значение отображения/выбор картриджа.

Чтобы изменить отображение/выбор картриджа для выбранных окон в соответствии с главным в группе:

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более окон.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Нажимайте *Page Up/Page Down*, таким образом подбирая нужное главное окно.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Применить отображение** (Рис С).

Теперь у всех окон будет то же отображения/выбор картриджа, что и у главного в группе.

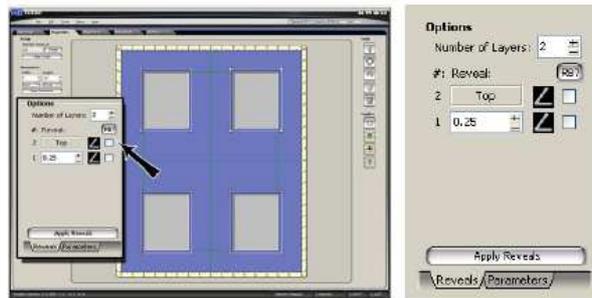


Рис С.

Параметры группы

Чтобы изменить параметры выбранных окон:

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более окон одного шаблона.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Левой кнопкой мыши щелкните вкладку параметров под настройками.

Измените необходимые значения параметров.

Ко всем окнам будут применены новые значения параметров.

Чтобы изменить параметры в соответствии с главным в группе:

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более окон одного шаблона.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Нажимайте *Page Up/Page Down*, таким образом подбирая нужное главное окно.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Применить параметры** (Рис D).

Теперь у всех окон будут те же значения параметров, что и у главного в группе.

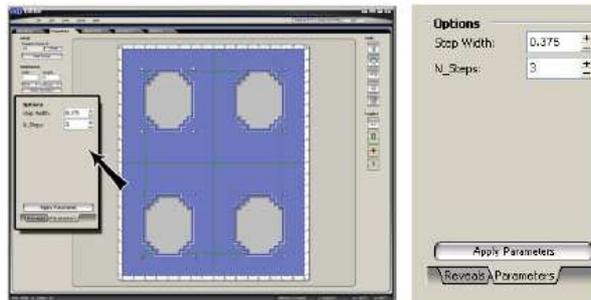


Рис D.

Вкладка выравнивания (Разместить объекты)

Во вкладке выравнивания содержатся инструменты для выравнивания/размещения объектов.

Распределение

Распределить окна по горизонтали

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите три или более объектов по горизонтали.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Распределить окна по горизонтали** (Рис A).

Объекты будут распределены равномерно между внешними объектами.

Распределить окна по вертикали

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите три или более объектов по вертикали.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Распределить окна по вертикали**.

Объекты будут распределены равномерно между внешними объектами.

Горизонтальный интервал

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более объектов по горизонтали.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Введите нужный интервал между объектами.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Горизонтальный интервал**.

Объекты будут размещены соответствующим образом; самый левый объект останется на месте.

Вертикальный интервал

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более объектов по вертикали.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Введите нужный интервал между объектами.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Вертикальный интервал**.

Объекты будут размещены соответствующим образом; самый нижний объект останется на месте.

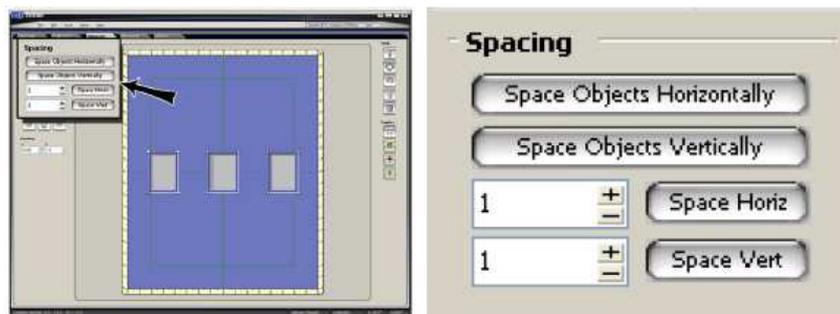


Рис А.

Выравнивание

Кнопки расположения по центру

Первый ряд кнопок выравнивания используется для расположения объектов по центру (Рис А).

Если выбраны несколько объектов, они располагаются по центру фиксированной группой.

Выберите объект (ы).

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Чтобы расположить объект (ы) горизонтально по центру паспарту, левой кнопкой мыши щелкните **Расположить окна горизонтально по центру паспарту**.

Чтобы расположить объект (ы) горизонтально и вертикально по центру паспарту, левой кнопкой мыши щелкните **Расположить окна горизонтально/вертикально по центру паспарту**.

Чтобы расположить объект (ы) вертикально по центру паспарту, левой кнопкой мыши щелкните **Расположить окна вертикально по центру паспарту**.

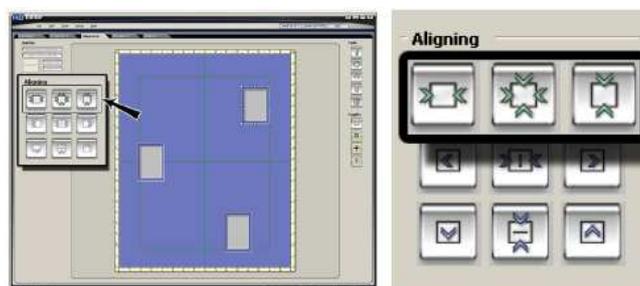


Рис А.

Кнопки выравнивания

Второй/третий ряды кнопок выравнивания активируются, когда выбраны два или более объектов (Рис В).

Второй ряд кнопок выравнивания используется для выравнивания объектов по горизонтали внутри группы выбранных объектов.

Третий ряд кнопок выравнивания используется для выравнивания объектов по вертикали внутри группы выбранных объектов.

Эти кнопки обращаются к самым краям *группы объектов*.

Обведите окна прямоугольником. Объекты будут перемещены внутри контрольной области в этот виртуальный прямоугольник (Рис С-D).

ПРИМЕЧАНИЕ: Подсвечиваемый прямоугольник отображается как контрольный объект; они не появляются на экране.

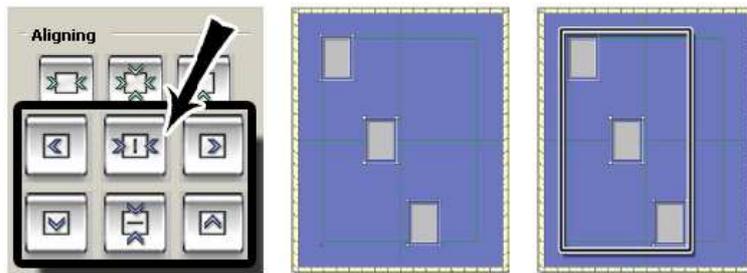


Рис В.

Рис С.

Рис D.

Выровнять окна по левому краю

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более объектов.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Выровнять окна по левому краю (Рис E)**.

Объекты выровнены по самому левому краю выделения (Рис F-G).

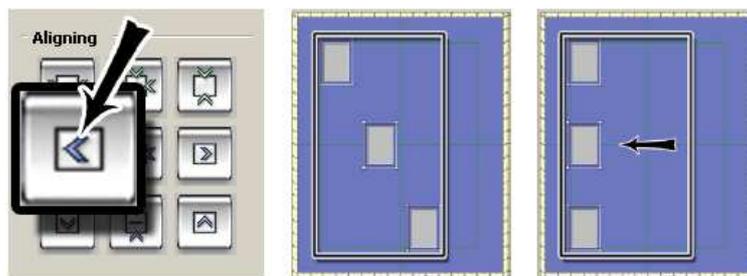


Рис E.

Рис F.

Рис G.

Выровнять окна по центру

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более объектов.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Выровнять окна по центру** (Рис Н).

Объекты выровнены по горизонтальному центру выделения (Рис I-J).

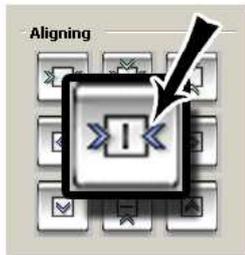


Рис Н.

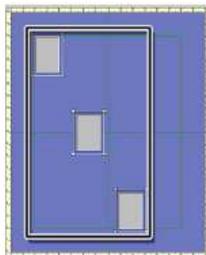


Рис I.

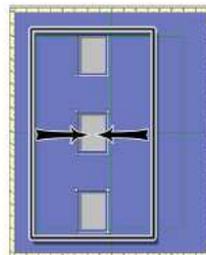


Рис G.

Выровнять окна по правому краю

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более объектов.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Выровнять окна по правому краю** (Рис К).

Объекты выровнены по правому краю выделения (Рис L-M).



Рис К.

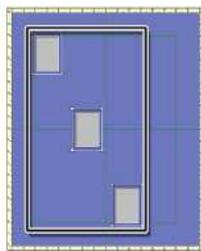


Рис L.

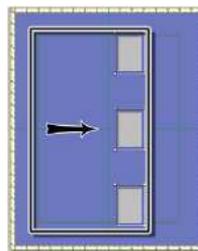


Рис M.

Выровнять окна по нижнему краю

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более объектов.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Выровнять окна по нижнему краю** (Рис N).

Объекты выровнены по нижнему краю выделения (Рис O-P).

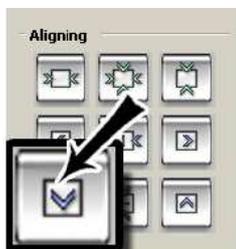


Рис N.

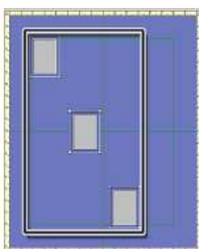


Рис O.

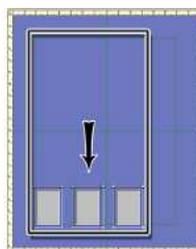


Рис P.

Выровнять окна по середине

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более объектов.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Выровнять окна по середине** (Рис Q).

Объекты выровнены по середине выделения (вертикально) (R-S).

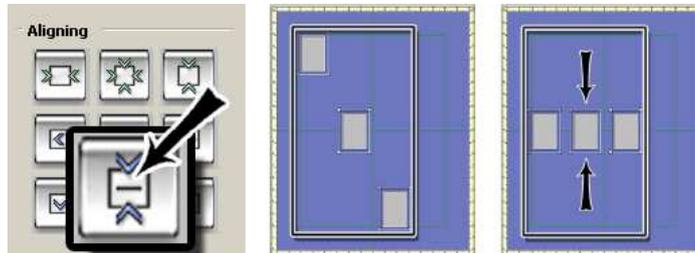


Рис Q.

Рис R.

Рис S.

Выровнять окна по верхнему краю

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите два или более объектов.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Выровнять окна по верхнему краю** (Рис T).

Объекты выровнены по верхнему краю выделения (Рис U-V).

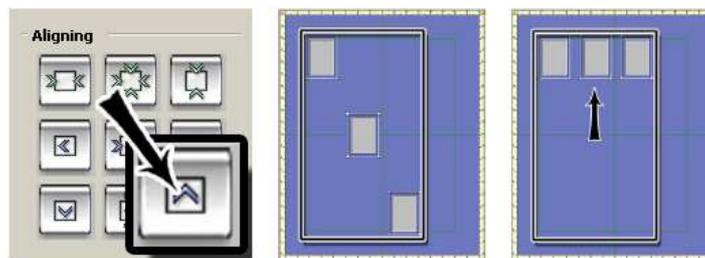


Рис T.

Рис U.

Рис V.

Положение (X,Y)

Выберите объект (ы).

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке выравнивания.

Введите координаты X и Y, чтобы переместить выбранный (ые) объект (ы) на паспарту (Рис А).

Контрольная точка объекта выделяется ручкой в нижнем левом углу.

Координаты нижнего левого угла рабочего пространства составляют 0,0.

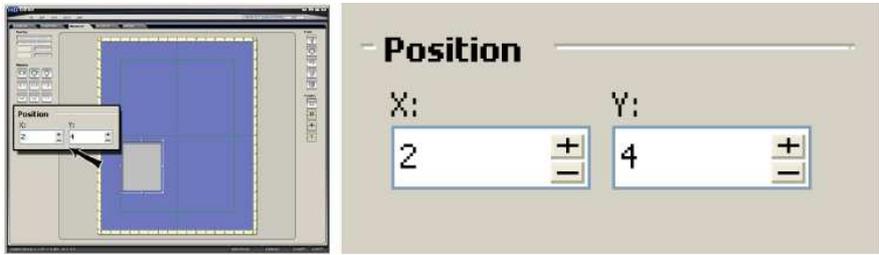


Рис А.

Вкладка продвинутого уровня (Продвинутое редактирование объекта)

Во вкладке продвинутого уровня производится управление продвинутыми функциями.

Вращение

Выберите объект (ы).

Левой кнопкой мыши щелкните вкладку продвинутого уровня.

Для вращения объекта левой кнопкой мыши щелкните и потяните ползунок вращения (Рис А).

ИЛИ

Введите в поле *Вращать* угол вращения в градусах.

ИЛИ

Левой кнопкой мыши щелкните на соответствующем значении угла кнопки вращения.

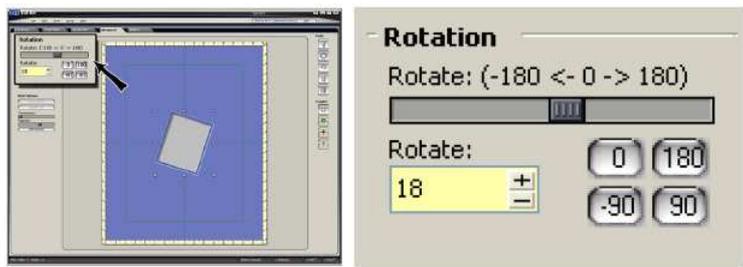


Рис А.

Расположить объекты веером

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите три или более объектов.

Левой кнопкой мыши щелкните вкладку продвинутого уровня.

Горизонтальное веерное расстояние

Введите высоту веера как *Горизонтальное веерное расстояние* (Рис А).

Расстояние веера – это высота веера от центра конечных объектов.

При положительном значении объекты раскладываются веером вверх, при отрицательном – веером вниз.

Левой кнопкой мыши щелкните **Определить веер** (Рис В).

Также для корректировки веера можно щелкнуть левой кнопкой мыши по средней ручке и, удерживая кнопку мыши нажатой, перемещать курсор.

Если веер не выбран (пользователь нажал левой кнопкой мыши в любом другом месте), выберите объекты повторно и левой кнопкой мыши щелкните **Определить веер**.



Рис А.

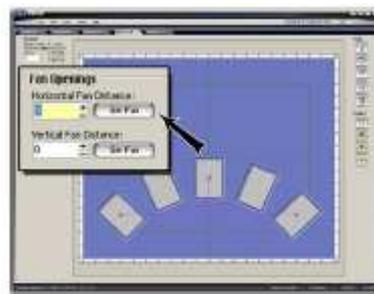


Рис В.

Вертикальное веерное расстояние

Введите ширину веера как *Вертикальное веерное расстояние* (Рис С).

Расстояние веера – это ширина веера от центра верхнего и нижнего конечных объектов.

При положительном значении объекты раскладываются веером вправо, при отрицательном – веером влево.

Левой кнопкой мыши щелкните **Определить веер** (Рис D).

Также для корректировки веера можно щелкнуть левой кнопкой мыши по средней ручке и, удерживая кнопку мыши нажатой, перемещать курсор.

Если веер не выбран (пользователь нажал левой кнопкой мыши в любом другом месте), выберите объекты повторно и левой кнопкой мыши щелкните **Определить веер**.



Рис С.

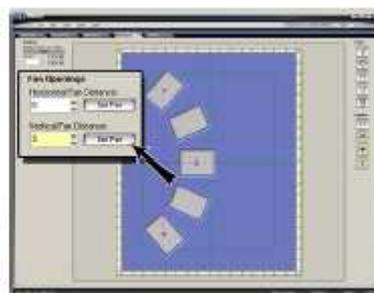


Рис D.

Другие настройки

Удерживая клавишу shift нажатой, выберите три или более объектов.

Левой кнопкой мыши щелкните вкладку продвинутого уровня.

Для группировки выберите **Сгруппировать выбранные объекты** (Рис А).

Теперь объекты сгруппированы в единое целое.

Накладывающиеся объекты сливаются вместе (Рис В).

Использование инструмента *Сгруппировать выбранные объекты* следует отличать от простого выбора нескольких объектов для образования группы. Функция *Сгруппировать выбранные объекты* группирует объекты, и если выбирается объект за пределами группы, сгруппированные окна не разгруппируются.

Для разгруппировки выберите **Разгруппировать выбранные объекты**.

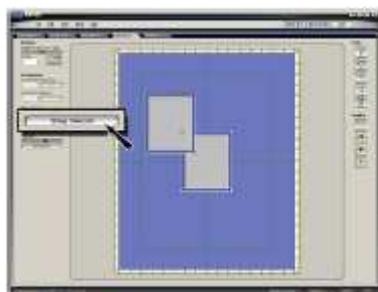


Рис А.

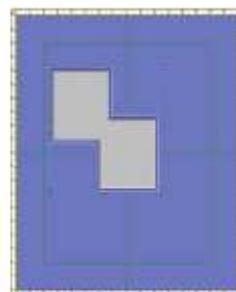


Рис В.

Редактировать группу

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку группировки выбранных объектов.

Левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств.

Объединенные окна

В объединенных окнах показывается, сколько объектов было объединено.

Для разгруппировки выберите **Разгруппировать окна** (Рис С).

Теперь объекты разгруппированы.

Размеры

Отредактируйте ширину и высоту сгруппированного окна (Рис D).

Выберите *последний* или *стандартный* размер, для чего левой кнопкой мыши щелкните **Размеры**.

Чтобы поменять значения между полями ширины/высоты, нажмите кнопку **Поменять местами**.

Настройки: Объединить путь

После группировки наползающие друг на друга окна объединяются автоматически.

Чтобы разъединить сгруппированные объекты, отмените *Объединить путь* (Рис E).

Теперь наползающие друг на друга окна не будут сливаться.

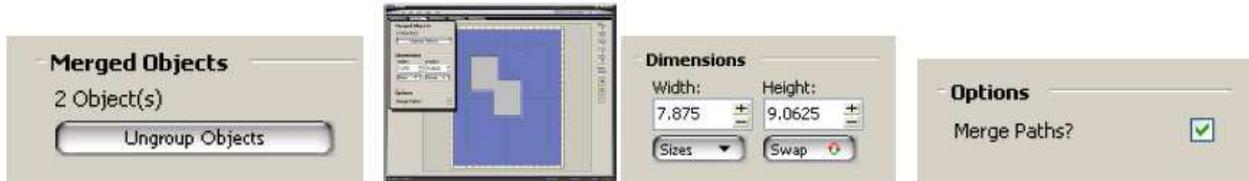


Рис C.

Рис D.

Рис E.

Разбить шрифт

Разбиение шрифта позволяет разбить LetterMat/TTF на отдельные буквы, которые могут редактироваться по-отдельности.

Выберите LetterMat/TTF.

Левой кнопкой мыши щелкните вкладку продвинутого уровня.

Левой кнопкой мыши щелкните кнопку *Разбить шрифт* (Рис A).

Теперь каждая буква является отдельным объектом (Рис B), который может редактироваться индивидуально, например при выкладывании веером (Рис C).



Рис A.

Рис B.

Рис C.

Прозрачность

Выберите объект (ы).

Левой кнопкой мыши щелкните вкладку продвинутого уровня.

Переместите ползунок *Прозрачность* (Рис A) вправо, чтобы выбранный (ые) объект (ы) стали прозрачными, и можно было рассмотреть объекты под ними (Рис B).

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: При перемещении ползунка слишком сильно вправо текущий (ие) объект (ы) *пропадут* из области обзора редактора, но по-прежнему будут существовать и *могут быть* вырезаны. Прозрачные объекты отображаются на предварительном просмотре вырезания.

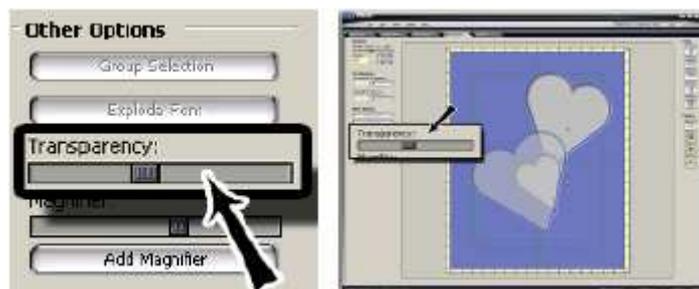


Рис A.

Рис B.

Добавить увеличительное стекло

Левой кнопкой мыши щелкните вкладку продвинутого уровня.

Чтобы добавить увеличительное стекло в рабочее пространство, левой кнопкой мыши щелкните **Добавить увеличительное стекло** (Рис А).

Как вариант левой кнопкой мыши щелкните **Инструменты**, затем **Добавить увеличительное стекло**, чтобы стекло было добавлено.

Размер увеличительного стекла может быть повторно изменен перетягиванием его за углы/края с помощью мыши.

Объекты можно редактировать непосредственно под стеклом, если увеличительное стекло не закрывает всего объекта.

Переместите ползунок **Увеличительного стекла** (Рис В) для приближения и удаления.

Чтобы удалить увеличительное стекло, щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Удалить увеличительное стекло**.



Рис А.

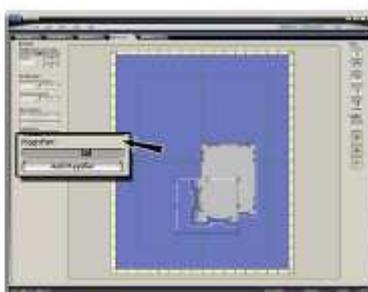


Рис В.

Инструменты

Вырезать паспарту

Чтобы перенести текущее оформление в предварительный просмотр вырезания (Рис В), левой кнопкой мыши щелкните **Вырезать паспарту** (Рис А).



Рис А.



Рис В.

Разместить окно по центру

Чтобы разместить выбранный (ые) объект (ы) (Рис В) по центру паспарту (Рис С), левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Разместить по центру** (Рис А).

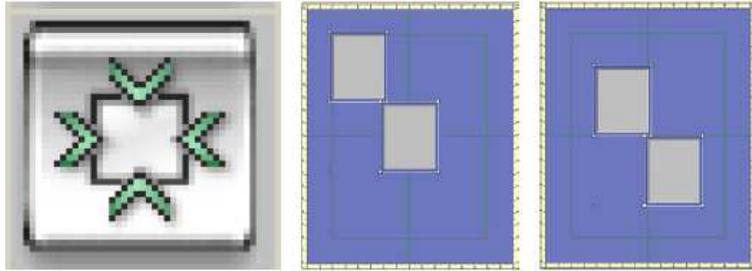


Рис А.

Рис В.

Рис С.

Отмена

Левой кнопкой мыши щелкните **Отмена** (Рис А), чтобы отменить предыдущее действие.

Например выполните оформление паспарту (Рис В).

Удалите объект (Рис С).

Левой кнопкой мыши щелкните Отмена (Рис А).

Объект восстановлен (Рис D).

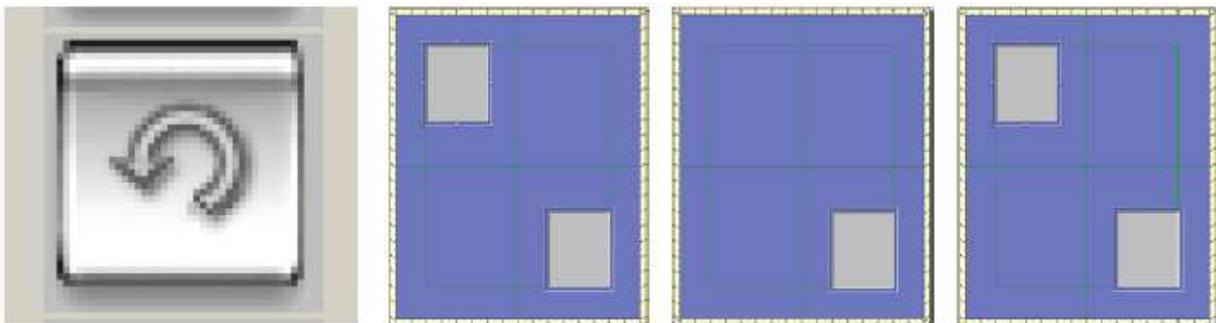


Рис А.

Рис В.

Рис С.

Рис D.

Новая измерительная лента

Чтобы добавить измерительный инструмент, который может использоваться для горизонтальных, вертикальных и диагональных измерений, левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Новая измерительная лента** (Рис А).

При подтягивании к углу, центру или среднему краю объекта точки становятся красными.

Одновременно могут использоваться несколько измерительных лент.

Редактировать измерительную ленту

Левой кнопкой мыши щелкните на измерительной ленте.

Для редактирования измерительной ленты левой кнопкой мыши щелкните на свойствах (Рис В).

Точка 1 – верхняя контрольная точка.

Точка 2 – нижняя контрольная точка.

Правый щелчок мыши для вызова меню измерительной ленты

Правой кнопкой мыши щелкните на измерительной ленте (Рис С) и выберите один из вариантов:

Редактировать измерительную ленту: Редактировать измерительную ленту

Удалить измерительную ленту: Удалить измерительную ленту.

Вырезать: Вырезать измерительную ленту.

Копировать: Копировать измерительную ленту.

Вставить: Вставить измерительную ленту.

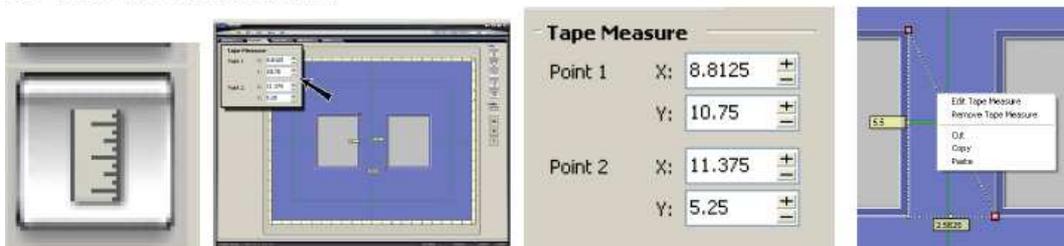


Рис А.

Рис В.

Рис С.

Удалить

Чтобы удалить выделенный (ые) объект (ы), левой кнопкой мыши щелкните кнопку **Удалить** (Рис А).

ИЛИ

Правой кнопкой мыши щелкните на объекте и выберите удалить (Рис В).

ИЛИ

Нажмите клавишу удалить на клавиатуре, чтобы удалить выбранный (ые) объект (ы).

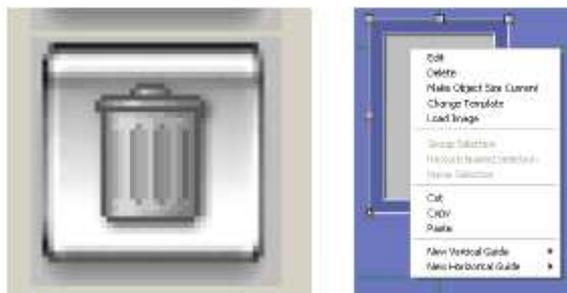


Рис А.

Рис В.

Переключатели (Переключатели выравнивания)

Динамическое внешнее пространство

Левой кнопкой мыши щелкните **Динамическое внешнее пространство** (Рис А), чтобы включить/выключить его.

Включенный переключатель становится ярче.

При включении **Динамического внешнего пространства** автоматически применяется размер границы к сетке объектов (Рис В), по необходимости корректируя размеры внешнего пространства (Рис С). При перетягивании нового объекта к краю паспарту размеры внешнего пространства будут корректироваться, так как границы формируются вокруг текущих объектов.

Для того, чтобы сделать размеры внешнего пространства постоянными, отожмите *Динамическое внешнее пространство*.



Рис А.

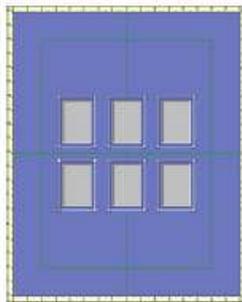


Рис В.

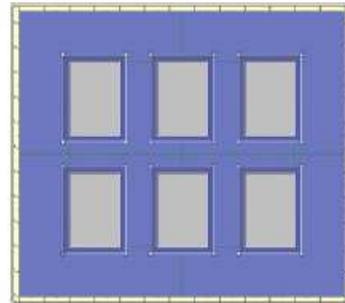


Рис С.

Границы

Левой кнопкой мыши щелкните **Границы** (Рис А), чтобы включить/выключить их.

Включенный переключатель становится ярче.

Если функция Границы включена, края/центры объекта будут подтягиваться к границам.

Если функция Границы отключена, края объекта не будут подтягиваться к границам.



Рис А.



Рис В.

Редактировать Границы

Левой кнопкой мыши щелкните на границе, затем выберите свойства (Рис В).

Или левой кнопкой мыши щелкните **Редактировать** в меню файл, затем **Изменить границы**.

Отредактируйте размеры границ в соответствующих полях (Рис В).

Границы считаются от края паспарту до объектов.

Настройки границы

Одинаковые границы: Выберите *Одинаковые границы*, после чего можно будет ввести одну величину, которая будет использована как ширина всех границ.

Отмените выбор *Одинаковых границ*, чтобы ввести разные значения для каждой границы.

Зафиксировать границы: Чтобы зафиксировать границы таким образом, чтобы они не могли быть изменены движением мыши, выберите *Зафиксировать границы*.

В зафиксированном виде точки управления границ меняют свой цвет с зеленого на белый.

Если активирована опция *Динамические границы*, последние подстраиваются под новые размеры внешнего пространства.

Чтобы можно было изменять границы с помощью мыши, отожмите *Зафиксировать границы*.

Расположение границ

Применить границы к: Выберите верхний слой (Рис С), который будет подтягиваться к границам (Рис D) (показано в увеличенном виде).

Выберите нижний слой (Рис E), который будет подтягиваться к границам (Рис F) (показано в увеличенном виде).



Рис С.

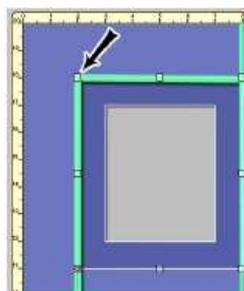


Рис D.



Рис E.

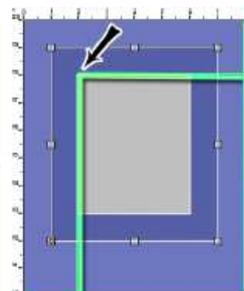


Рис F

Направляющие

Левой кнопкой мыши щелкните *Направляющие* (Рис А), чтобы включить/выключить их.

Включенный переключатель становится ярче.

Если функция *Направляющие* включена, края/центры объекта будут подтягиваться под направляющие.

Если функция *Направляющие* отключена, края объекта не будут подтягиваться под направляющие.

Ручная направляющая

Левой кнопкой мыши щелкните по краю линейки картона для паспарту и, удерживая кнопку нажатой, перетяните ее в рабочее пространство, чтобы разместить на нем направляющую.

Для редактирования направляющей левой кнопкой мыши щелкните на свойствах (Рис В-С).

Края объекта могут подтягиваться под направляющие или размещаться по центру относительно них.

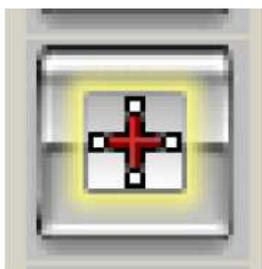


Рис А.

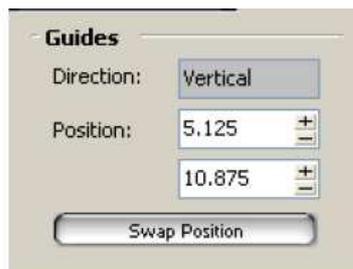


Рис В.

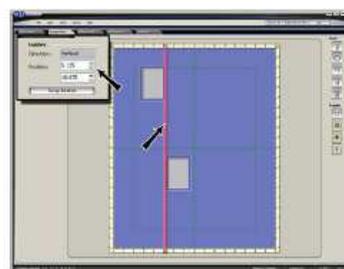


Рис С.

Направляющая относительно объекта

Правой кнопкой мыши щелкните на объекте

Выберите *Новая вертикальная направляющая* или *Новая горизонтальная направляющая* (Рис D).

Выберите определенное относительно положение, куда будет помещена направляющая.

Направляющая будет размещена относительно объекта (Рис E).



Рис D.

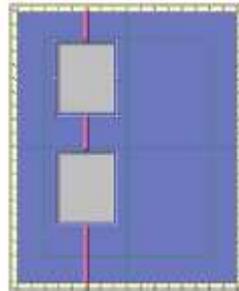


Рис E.

Относительное расстояние от направляющей до объекта

Правой кнопкой мыши щелкните на объекте

Выберите *Новая вертикальная направляющая* или *Новая горизонтальная направляющая* (Рис F).

В качестве относительного положения выберите значение *Другое*.

Выберите кнопку (ки) нужного направления (Рис G).

Введите определенное расстояние в поле соответствующего направления.

Левой кнопкой мыши щелкните **Ok** или нажмите enter на клавиатуре для размещения направляющей на определенном относительном расстоянии от объекта (Рис H).

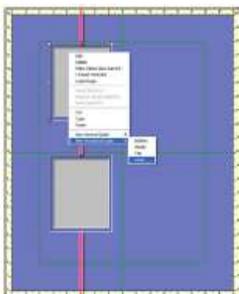


Рис F.



Рис G.

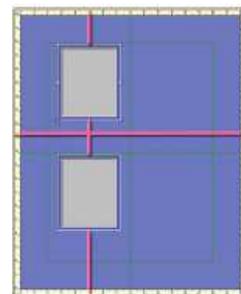


Рис H.

Редактировать направляющую

Левой кнопкой мыши щелкните по направляющей.

Для редактирования направляющей левой кнопкой мыши щелкните на вкладке свойств (Рис I).

Направление: Отображает направление направляющей.

Поле положения сверху: Показывает расстояние слева от паспарту на вертикальных направляющих. Показывает расстояние снизу от паспарту на горизонтальных направляющих.

Поле положения снизу: Показывает расстояние справа от паспарту на вертикальных направляющих. Показывает расстояние сверху от паспарту на горизонтальных направляющих.

Поменять положение: Чтобы поменять значения положения местами, левой кнопкой мыши щелкните *Поменять положение*.

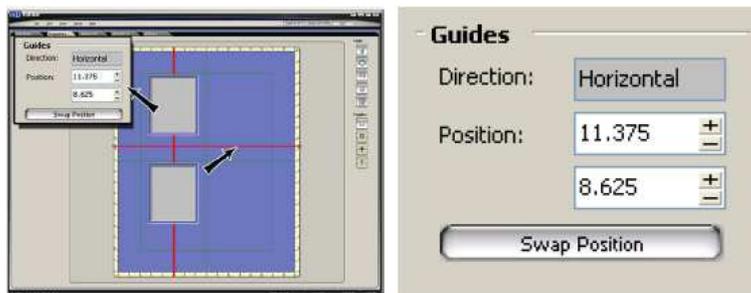


Рис I.

Щелчок правой кнопкой мыши для вызова меню направляющей

Редактировать направляющую (ие): Редактировать положение направляющей (их) (Рис J).

Удалить направляющую (ие): Удалить выбранную (ые) направляющую (ие).

Сделать направляющую (ие) пассивной (ыми): То же, что и нажатие левой кнопкой мыши кнопки переключателя направляющих.

Вырезать: Удалить направляющую (ие).

Копировать: Копировать направляющую (ие).

Вставить: Вставить скопированную направляющую (ие).

Сделать направляющую (ие) активной (ыми): То же, что и нажатие левой кнопкой мыши кнопки переключателя направляющих.

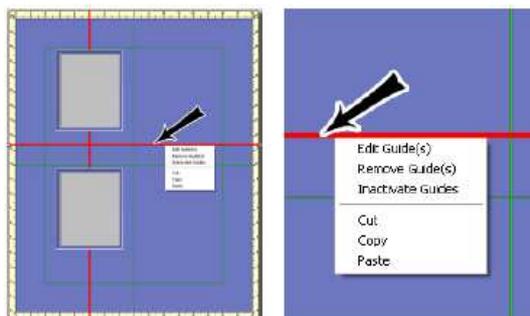


Рис J.

Разместить направляющие по центру

Левой кнопкой мыши щелкните *Инструменты* и выберите *Добавить новые направляющие* (Рис К).

Направляющие будут размещены горизонтально и вертикально по центру паспарту (Рис L).

Объекты могут быть выровнены или размещены по центру относительно направляющих.

Включенный переключатель направляющей становится ярче.

Примечание: При изменении размеров внешнего пространства эти центральные направляющие не перемещаются в новое центральное положение.



Рис К.

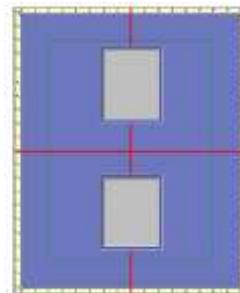


Рис L.

Размещение (Направляющие)

Для переключения между размещением относительно верхнего/нижнего паспарту и направляющими левой кнопкой мыши щелкните кнопку *Размещение*, как показано стрелочкой.

Стрелка вверх (Рис А) размещает/выравнивает объекты по направляющей с верхнего слоя (Рис В).

Стрелка вниз (Рис С) размещает/выравнивает объекты по направляющей с нижнего слоя (Рис D).



Рис А.

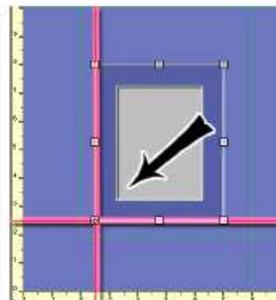


Рис В.



Рис С.

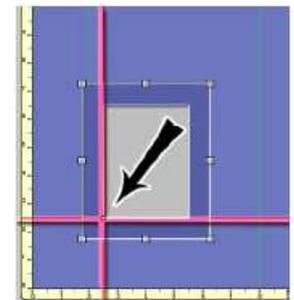


Рис D.

Панель состояния

На панели состояния внизу экрана (Рис А) отображается интерактивная информация о текущих объектах, включая тип, размер, положение, последнюю выполненную команду, количество объектов и положение курсора.



Рис А.

Распечатать с размерами

Чтобы распечатать оформление, левой кнопкой мыши щелкните *Файл*, затем *Распечатать с размерами*; будет распечатано две страницы.

На первой странице будет выведено графическое изображение паспорту (Рис А).

Будет показан ограничивающий прямоугольник для каждого объекта, отображения для каждого объекта, а также присвоенный каждому объекту номер.

На второй странице (Рис В) будет выведена числовая информация и расположение элементов оформления на паспорту.

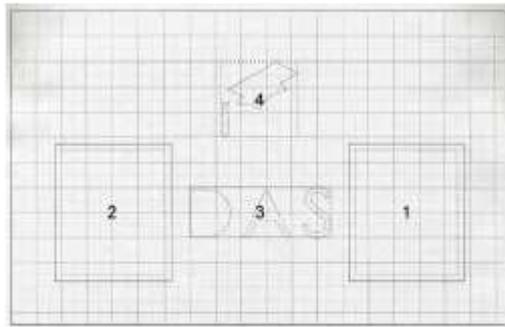


Рис А.

Bottom Layer			Distance From				Closest Opening From:			
#	Width	Height	Left	Top	Right	Bottom	# Left	# Top	# Right	# Bottom
1	4	3	13.5	5.5	2	3	2	7.5		
2	4	5	2	5.5	13.5	2			1	7.5

Top Layer			Distance From				Closest Opening From:				
#	Width	Height	Left	Top	Right	Bottom	# Left	# Top	# Right	# Bottom	
1	4.5	5.5	11.25	5.25	1.75	1.75	3	0.72			
2	4.5	5.5	1.75	5.25	13.25	1.75			3	0.7118	
3	5.5692	2	0.9619	8.9601	8.97	3.5069	2	0.7118	4	1.8931	
4	3.0275	3	8.2369	2	8.2363	7.6				3	1.8931

Outside Width	Outside Height	Unit of Measurement
19.5	12.6	Inches

Рис В.

Загрузить новое изображение

Данная функция позволяет визуализировать окно с определенной картинкой.

Чтобы открыть экран получения изображения, левой кнопкой мыши щелкните *Файл* > *Загрузить новое изображение*.

Как вариант, правой кнопкой мыши щелкните на окне и выберите *Загрузить изображение*.

Под именем файла левой кнопкой мыши щелкните на кнопке [...] (Рис А) и выберите нужное изображение. Левой кнопкой мыши щелкните *Открыть*.

При необходимости, перетяните метки обрезки в нужное положение (показаны пунктирными линиями). Откорректируйте ширину/высоту изображения или выберите DPI (количество точек на дюйм) изображения (если известно).

Для отмены изображения левой кнопкой мыши щелкните *Отмена*.

Чтобы добавить изображение, левой кнопкой мыши щелкните *Ok* (Рис В).

В окне появится изображение (Рис С).



Рис А.

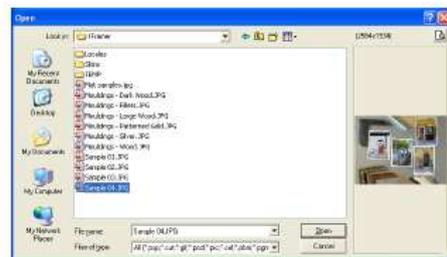


Рис В.

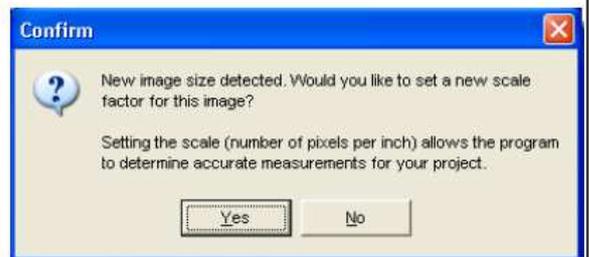


Рис С.

Если размер нового изображения отличается от размера окна, появится предупреждение (Рис D).

Левой кнопкой мыши щелкните **Да**, если хотите подогнать окно под размеры изображения.

Левой кнопкой мыши щелкните **Нет**, если хотите сохранить размеры окна и подогнать изображение под его размеры.



Рис D.

ПРИМЕЧАНИЕ: При вращении окна изображение помещается, как если бы окно было в исходном положении.

ПРИМЕЧАНИЕ: При группировании окна с изображением, изображение больше не отображается в окне. Однако, изображение может быть помещено в окно после группировки.

ПРИМЕЧАНИЕ: Использование файлов слишком большого размера будет замедлять работу компьютера.

Вкладка daVinci (Применение графических элементов)

Более подробная информация приведена в Руководстве пользователя daVinci.