

Table of Contents

EasySIGN 5

Wprowadzenie.....	5
Wprowadzenie	5
Konwencja EasySIGN.....	5
Konwencja EasySIGN.....	5
Wsparcie dla produktu.....	6
Wsparcie dla produktu.....	6
Praca z EasySIGN	7
Praca z EasySIGN	7
Ekran EasySIGN.....	7
Ekran EasySIGN.....	7
Okna dialogowe EasySIGN.....	9
Okna dialogowe EasySIGN.....	9
Rozpoczęcie i zakończenie pracy.....	10
Rozpoczęcie i zakończenie pracy.....	10
Wprowadzanie kodów	14
Wprowadzanie kodów	14
Oglądanie arkusza roboczego.....	15
Oglądanie arkusza roboczego.....	15
Narzędzia powiększania.....	15
Narzędzia powiększania.....	15
Organizacja i transformowanie obiektów.....	16
Organizacja i transformowanie obiektów	16
Przenoszenie obiektów	16
Przenoszenie obiektów	16
Podpowiedzi.....	18
Podpowiedzi.....	18
Obracanie obiektów	18
Obracanie obiektów.....	18
Pochylenie obiektu.....	20
Pochylenie obiektu	20
Odbijanie lustrzane obiektów.....	22
Odbijanie lustrzane obiektów.....	22
Skalowanie i zniekształcanie obiektu.....	23
Skalowanie i zniekształcanie obiektu	23
Duplikowanie obiektów.....	26
Duplikowanie obiektów.....	26
Usuwanie obiektu.....	26
Usuwanie obiektu.....	26
Wyrównanie obiektów	26
Wyrównanie obiektów	26
Komendy wyrównania	27
Komendy wyrównania	27
Linijki.....	28
Linijki.....	28
Siatka.....	28
Siatka	28
Linie prowadzące	28
Linie prowadzące.....	28
Podpowiedzi.....	30
Podpowiedzi.....	30
Grupowanie i rozgrupowanie obiektów.....	30
Grupowanie i rozgrupowanie obiektów.....	30
Składanie i rozłączanie obiektów.....	30
Składanie i rozłączanie obiektów.....	30
Kolejność nałożonych obiektów.....	31
Kolejność nałożonych obiektów.....	31
Powielanie obiektów.....	32
Powielanie obiektów.....	32
Skala i narzędzie miary	32
Skala i narzędzie miary	32
Edycja map bitowych.....	33
Edycja map bitowych	33
Praca z warstwami	35
Praca z warstwami	35
Dodawanie drukarek	36
Dodawanie drukarek	36
Importowanie i zapisywanie plików.....	38
Importowanie i zapisywanie plików.....	38
Ustawienie i kalibracja drukarki	40
Ustawienie i kalibracja drukarki	40

Dodawanie ploterów	46
Dodawanie ploterów	46
Ustawienia plotera	47
Ustawienia plotera	47
Drukowanie w systemie Windows	49
Drukowanie w systemie Windows	49
Wsad - RIP	49
Wsad - RIP	49
Ustawienie wsadu - RIP	49
Ustawienie wsadu - RIP	49
Dodawanie zadań	51
Dodawanie zadań	51
Drukuj & tnij	52
Drukuj & tnij	52
Zgodność z PostScriptem	52
Zgodność z PostScriptem	52
Maskowanie	54
Maskowanie	54
Narzędzia rysowania	54
Narzędzia rysowania	54
Narzędzie do rysowania Beziera	55
Narzędzie do rysowania Beziera	55
Narzędzie do gryzmożenia	55
Narzędzie do gryzmożenia	55
Narzędzie do rysowania prostokątów	56
Narzędzie do rysowania prostokątów	56
Narzędzie do rysowania okręgów	57
Narzędzie do rysowania okręgów	57
Narzędzie do rysowania gwiazdek	57
Narzędzie do rysowania gwiazdek	57
Narzędzie do rysowania wielokątów	58
Narzędzie do rysowania wielokątów	58
Narzędzia do rysowania strzałek	58
Narzędzia do rysowania strzałek	58
Edytowanie narzędzia do przeciągania i	59
Edytowanie narzędzia do przeciągania i	59
Panelowanie	62
Panelowanie	62
Skanowanie	65
Skanowanie	65
Zarządzanie kolorem	66
Zarządzanie kolorem	66
Znaczniki przycięcia	69
Znaczniki przycięcia	69
Specyficzne dla robienia znaków	70
Specyficzne dla robienia znaków	70
Stronicowanie	70
Stronicowanie	70
Przecięcie	71
Przecięcie	71
Łączenie	71
Łączenie	71
Fotokreslenie	73
Fotokreslenie	73
Tekst	73
Tekst	73
Wstawianie tekstu	73
Wstawianie tekstu	73
Paragrafy i tabulatory	75
Paragrafy i tabulatory	75
Umieszczanie tekstu na okręgu	78
Umieszczanie tekstu na okręgu	78
Tekst na ścieżce	79
Tekst na ścieżce	79
Ogólne funkcje edytorskie na ścieżce i okręgu	80
Ogólne funkcje edytorskie na ścieżce i okręgu	80
Cienie	82
Cienie	82
Efekty specjalne	86
Efekty specjalne	86
Linie wymiarowe	88
Linie wymiarowe	88
Obrzeża	90
Obrzeża	90
Wektoryzacja	92
Wektoryzacja	92

Obrysowywanie obiektów	94
Obrysowywanie obiektów	94
Optymalizacja programu	97
Optymalizacja programu	97
Zarządzanie czcionkami	97
Zarządzanie czcionkami	97
WYLACZENIE REKOJMII	98
WYŁĄCZENIE REKOJMII	98
Nowości w wersji 3 programu EasySIGN	99
Nowości w wersji 3 programu EasySIGN	99
Numeryczne wprowadzanie linii	99
Numeryczne wprowadzanie linii	99
Łączenie arkuszy roboczych	100
Łączenie arkuszy roboczych	100
Określanie klawiszy skrótów	101
Określanie klawiszy skrótów	101
Autonumerowanie	102
Autonumerowanie	102
Powiel po okręgu	103
Powiel po okręgu	103
Powiel po spirali	104
Powiel po spirali	104
Edytowanie znaczników cięcia	106
Edytowanie znaczników cięcia	106
Mapy bitowe	106
Mapy bitowe	106
Kolor rejestracyjny	107
Kolor rejestracyjny	107
Rozgrupowywanie wielokrotne	107
Rozgrupowywanie wielokrotne	107
Zapisywanie zaznaczenia z arkusza roboczego	107
Zapisywanie zaznaczenia z arkusza roboczego	107
Inteligentne rozdzielanie	107
Inteligentne rozdzielanie	107
Dopasowanie do łuku	108
Dopasowanie do łuku	108
Ulepszona praca z tekstem	110
Ulepszona praca z tekstem	110
Zaznaczanie i edycja znaków	112
Zaznaczanie i edycja znaków	112
Dodatki do edytora tekstów	114
Dodatki do edytora tekstów	114
Ustawienia tekstu	114
Ustawienia tekstu	114
Orientacja tekstu	115
Orientacja tekstu	115
Importowanie tekstu	115
Importowanie tekstu	115
FPerspektywa płaska	115
FPerspektywa płaska	115
Wypełnienie gradientowe	117
Wypełnienie gradientowe	117
Asystent transformacji	123
Asystent transformacji	123
Zaznaczanie selektywne – klawisz CTRL + kliknięcie	124
Zaznaczanie selektywne – klawisz CTRL + kliknięcie	124
Menedżer obiektów	126
Menedżer obiektów	126
Menedżer obiektów i spawanie	128
Menedżer obiektów i spawanie	128
Menedżer obiektów i obrysy	130
Menedżer obiektów i obrysy	130
Wskazówki dotyczące korzystania z menedżera obiektów	131
Wskazówki dotyczące korzystania z menedżera obiektów	131
Obiekty menedżera obiektów otwieranie i zamykanie	131
Obiekty menedżera obiektów: otwieranie i zamykanie	131
Panelowanie przy plotowaniu	132
Panelowanie przy plotowaniu	132
Efekt formowania	133
Efekt formowania	133
Inne zmiany i usprawnienia w wersji 3	135
Inne zmiany i usprawnienia w wersji 3	135

Archive 136

Archive	136
Archive.....	136
Różne tryby.....	136
Różne tryby	136
Środowisko robocze.....	138
Środowisko robocze.....	138
Menu.....	138
Menu.....	138
Okno informacyjne	140
Okno informacyjne	140
Archive via EasySIGN.....	141
Archive via EasySIGN.....	141
Nowosci w wersji 2 programu EasySIGN	141
Nowości w wersji 2 programu EasySIGN	141
Ostatni klienci.....	141
Ostatni klienci.....	141
Rada dotycząca sporządzania kopii zapasowych	142
Rada dotycząca sporządzania kopii zapasowych.....	142
Wyszukiwanie arkusza roboczego	142
Wyszukiwanie arkusza roboczego.....	142
Przenoszenie danych klientów	142
Przenoszenie danych klientów	142

Wprowadzenie



Zapraszamy do korzystania z EasySIGN, najbardziej kompletnego pakietu do profesjonalnego tworzenia napisów. EasySIGN jest całkowicie obiektowo zorientowanym programem, który oferuje wszystkie udogodnienia związane ze środowiskiem Windows'95/98 i Windows NT.

Twórcy 16-bitowego programu EasySIGN całkowicie przepisali EasySIGN oferując prawdziwie 32-bitowy pakiet.

"Otwarta" struktura EasySIGN

Dzięki otwartej strukturze EasySIGN oraz wielu możliwościom importu i opcjonalnego PostScript RIP, EasySIGN jest w stanie przetworzyć prawie każdy typ pliku.

EasySIGN kompletny program

Wiele cech zawartych w programie czyni EasySIGN programem w pełni kompletnym. Dostępne są wszystkie funkcje potrzebne do projektowania, plotowania, kolorowego wielkoformatowego drukowania oraz wycinania.

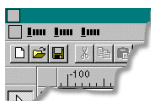
EasySIGN program kompatybilny

EasySIGN obsługuje dużą liczbę ploterów i wielkoformatowych kolorowych drukarek, a lista ta ciągle rośnie. Przy zakupie nowego sprzętu, prawdopodobnie istnieje możliwość ściągnięcia (jeśli nie są już zawarte na CD) sterowników z naszej strony w internecie (<http://www.easysign.com>).

Konwencja EasySIGN

Przed rozpoczęciem pracy z EasySIGN ważne jest zapoznanie się z terminologią zawartą w podręczniku.

Menu



Poziomy pasek u góry ekranu reprezentuje menu i zawiera takie komendy jak "Plik" i "Edycja". Jeśli klikniesz na jedną z tych komend, ukaze się tak zwane "menu rozwijalne", z którego następnie można wybrać dalsze opcje takie jak: "Nowy", "Zachowaj" itd. Kliknięcie na jednej z komend aktywuje wybraną opcję.

Menu podręczne



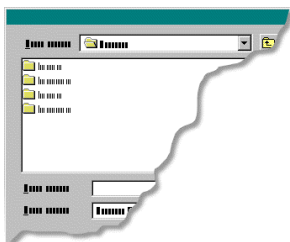
Jest to w zasadzie to samo co "Menu", z tą różnicą, że "Menu podręczne" nie jest widoczne dopóki, dopóty nie zostanie użyty na obiekcie, bądź polu pracy, prawy przycisk myszy.

Kursor



Kursor jest widoczny jako "strzałka" na ekranie, która zmienia pozycję kiedy ruszasz myszką.

Dialog



Okno dialogowe jest to okno, w którym można zmienić ustawienia programowe.

Arkusz roboczy

Arkusz roboczy jest centralną częścią programu na którym tworzone są projekty i rysunki.

Aktywne okno

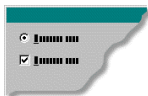
Jest to cały obszar w oknie, który znajduje się pomiędzy suwakami i linijkami, zawiera on arkusz roboczy wraz z otoczeniem.

Przyciski



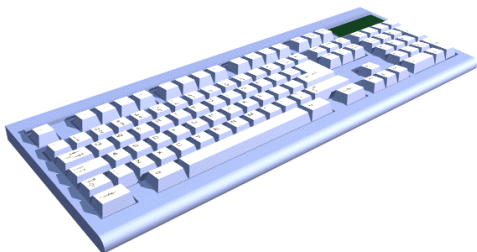
Kiedy pojawia się napis "Kliknij przycisk OK", oznacza to polecenie kliknięcia lewym przyciskiem myszy na "OK"

Opcje



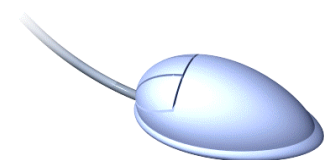
Opcja w oknie dialogowym jest aktywna jeżeli kwadrat stojący przed opcją jest zaznaczony, bądź kółko umieszczone przed opcją jest czarne.

Klawiatura



Jeżeli używasz klawiatury do wprowadzania komend, "Ctrl+S" oznacza, że musisz przycisnąć i trzymać klawisz Control równocześnie przyciskając klawisz "S".

Myszka



EasySIGN używa obu przycisków myszy, traktując klawisz lewy jako główny.

Wsparcie dla produktu

Jeżeli masz jakieś pytania dotyczące EasySIGN, zajrzyj do podręcznika. Jeśli w dalszym ciągu nie jesteś w stanie rozwiązać problemu, skontaktuj się z dostawcą programu.

Kiedy kontaktujesz się z dostawcą oprogramowania, bądź w pobliżu swego komputera oraz miej stosowną dokumentację pod ręką. Upewnij się także, że będziesz w stanie odpowiedzieć na następujące pytania.

Jaki jest numer seryjny twojej wersji EasySIGN ?

Którą wersję programu posiadasz?

Zapisz wszystkie pojawiające się na ekranie komunikaty o błędach, lub użyj kombinacji klawiszy "Alt+PrintScreen" w celu zrzucenia obrazu ekranu, wraz z komunikatem, do bitmapy.

Co się stało i co robiłeś w czasie pojawienia się problemu ?

Czy próbowałeś rozwiązać problem? Jeśli tak, to jak?

Jakie urządzenia peryferyjne są podłączone do twojego systemu?

Czy masz zainstalowane jakieś specjalne karty w swoim komputerze? Jeśli tak, to jakie?

Praca z EasySIGN

Instalowanie EasySIGN

Nawet dla najbardziej niedoświadczonego użytkownika instalowanie EasySIGN jest łatwą i nieskomplikowaną procedurą. Patrz: podręcznik instalowania.

Usuwanie EasySIGN

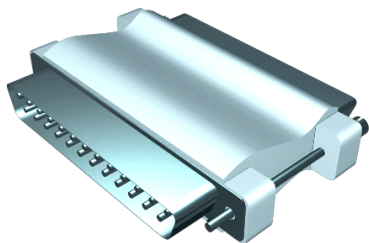
W celu usunięcia EasySIGN z systemu należy wybrać komendę "EasySIGN uninstall" z grupy programów EasySIGN (Windows menu "Start", "Programy", "EasySIGN").

Rozpoczęcie pracy z EasySIGN

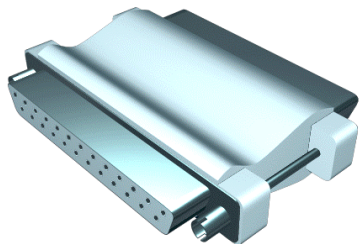
Po uruchomieniu programu "Setup", grupa programowa "EasySIGN" ukazuje się w menu "Start" , "Programy". Grupa ta zawiera także ikonę EasySIGN. Przez kliknięcie na tą ikonę program EasySIGN zostaje uruchomiony.

Ważne

Wraz z programem na CD i podręcznikiem otrzymałeś tak zwany "klucz sprzętowy" (patrz ilustr.).



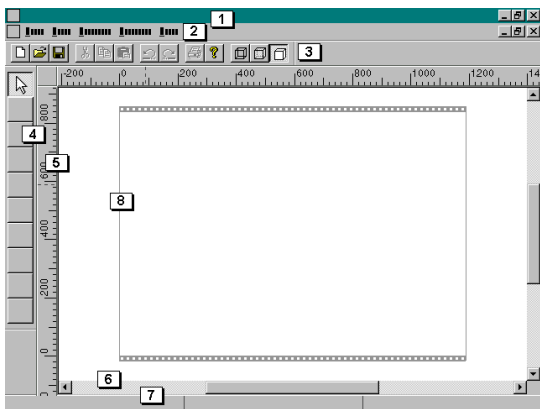
Klucz sprzętowy musi być włożony do portu równoległego w komputerze. Dołącz inne urządzenia zewnętrzne (drukarka, zip itd.) do klucza.



Bez klucza startowego niemożliwe jest uruchomienie programu.

Ekran EasySIGN

Po wystartowaniu programu na ekranie ukaże się następujący obraz. Najważniejsze jego elementy zostaną szczegółowo omówione w dalszej części.



1 Pasek tytułowy

Na pasku tytułowym znajduje się w kolejności nazwa programu, nazwa ostatnio otwartego pliku, a także pewna liczba przycisków.



Górny rząd trzech przycisków jest umieszczony na pasku tytułowym, dolny rząd przynależy do otwartego arkusza roboczego.

☒ Ten przycisk minimalizuje program. Po jego kliknięciu program przybiera postać ikony na pasku zadań Windowsa.



W celu ponownego otwarcia programu kliknij na ikonę.

Mniej czasu zabiera zminimalizowanie programu niż jego otwarcie czy zamknięcie.

Kiedy używasz przycisku minimalizacji na otwartym arkuszu roboczym, zostaje zminimalizowany tylko ten arkusz.



☒ Przycisk ten oraz miejsce w którym się znajduje mówią o stanie okna dlatego też obraz na przycisku może ulec zmianie.



Kiedy wygląd i kolejność przycisków wygląda tak jak na powyższej ilustracji, oznacza to, że okno jest "Zmaksymalizowane"



Kiedy wygląd i kolejność przycisków wygląda tak jak na powyższej ilustracji, oznacza to, że okno jest otwarte.



Kiedy wygląd i kolejność przycisków wygląda tak jak na powyższej ilustracji, oznacza to, że okno jest "Zminimalizowane"

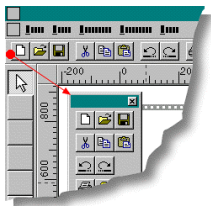
☒ W zależności od tego, jaki przycisk jest użyty, zamyka się arkusz roboczy, bądź program.

2 Pasek menu

Na pasku menu znajdują się nazwy innych menu. Każde z nich zawiera szereg podmenu z komendami programu.

3 Pasek narzędziowy

Pasek ten zawiera najczęściej używane komendy menu, które są kontrolowane przez wciśnięcie odpowiedniego przycisku. Pasek ten (podobnie jak wszystkie paski na tym poziomie) może być przeciągnięty z menu.



Program zawiera wiele "unoszących się belek narzędziowych" zwanych tak dlatego, ponieważ, w przeciwieństwie do okien dialogowych, w trakcie ich używania można prowadzić edycję na arkuszu roboczym.

4 Pole narzędziowe

Pole narzędziowe zawiera najczęściej wykonywane operacje. Wystarczy kliknąć przycisk narzędzia w celu wykonania operacji. Przycisk TAB odgrywa rolę skrótu klawiszowego, który pozwala na przełączenie się pomiędzy ostatnio używanym narzędziem a narzędziem selekcji (strzałką).

5 Linijki

Linijki są umieszczone na po lewej stronie oraz na górze arkusza roboczego programu. Pomagają one zorientować się w położeniu i rozmiarach obiektów położonych na arkuszu roboczym.

6 Suwaki

Na dole i po prawej stronie arkusza roboczego widoczne są dwa suwaki. Pozwala to na przesuwanie arkusza roboczego w pionie i w poziomie.

W celu przesunięcia ekranu można także wcisnąć przycisk spacji. Cursor zmieni się tak jak uwidocznione jest to poniżej.



Przez ruszanie myszką (wraz ze spacją i przez kliknięcie i trzymanie lewego przycisku myszy) można także przesuwać arkusz roboczy.

7 Pasek stanu

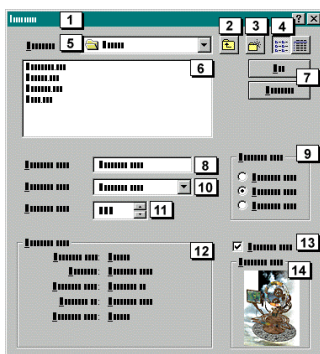
Pasek stanu umiejscowiony jest u dołu ekranu i wyświetla informacje o wybranym obiekcie.

8 Arkusz roboczy

Biały obszar na ekranie to arkusz roboczy, reprezentowany jest przez kwadrat z dwoma perforowanymi paskami po obu stronach. Perforacja ma za zadanie wskazanie orientacji urządzenia wyjściowego

Okna dialogowe EasySIGN

Okna dialogowe umożliwiają wprowadzenie komend takich jak otwarcie plików, importowanie plików i transformacje. Na poniższej ilustracji uwidocznione jest okno dialogowe z najczęściej powtarzającymi się zadaniami.



1 Pasek tytułowy

Służy do wyświetlenia nazwy okna dialogowego.

2 Poziom w górę

Przycisk ten umożliwia przejście o jeden poziom wyżej w strukturze folderów dysku twardego.

3 Utwórz nowy folder

Przycisk pozwala stworzyć nowy folder bez potrzeby opuszczania programu.

4 Widok

Grupa przycisków pozwalająca na zmianę wyglądu plików i folderów z normalnego na szczegółowy.

5 Wybór Sterownika

W miejscu tym widoczna jest lista dostępnych sterowników w komputerze.

6 Lista plików i folderów

Wyświetlona aktualną zawartość dysku twardego, który został wybrany jako dysk bieżący.

7 Przyciski dialogu

Mogą występować różnice w funkcji i oznaczeniu przycisków w zależności od dialogu. Najczęściej spotykane oznaczenia przycisków zostały pokazane poniżej.

OK : Ten przycisk wprowadza ustawienia, które zostały wprowadzone w oknie dialogowym, po czym okno zostaje zamknięte.

Zastosuj : Ten przycisk wprowadza ustawienia, które zostały wprowadzone w oknie dialogowym bez jego zamykania.

Zamknij : Ten przycisk zamyka okno dialogowe.

Anuluj : Ten przycisk zamyka okno dialogowe, a wprowadzone zmiany są pomijane.

Następny : W "Kreatorach" (okna dialogów pomocy) przycisk ten pozwala przejść do następnego okna.

Poprzedni : W "Kreatorach" (okna dialogów pomocy) przycisk ten pozwala przejść do poprzedniego okna.

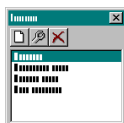
8 Okno Tekstowe

Pozwala na wprowadzenie tekstu.

- 9 Przyciski opcji**
Pozwalają na wybranie tylko jednej opcji z dwóch lub większej ilości dostępnych.
- 10 Lista rozwijalna**
Pozwala na wybranie pomiędzy różnymi podanymi pozycjami; w tym miejscu możliwe jest jedynie dokonanie wyboru.
- 11 Wprowadzenie numeryczne**
Pole numeryczne można zawsze rozpoznać przez "obrotowe przyciski" umieszczone po prawej jego stronie.
- 12 Informacje**
W tym miejscu można znaleźć informacje takie jak wielkość pliku, lokalizacja na dysku twardym oraz oryginalną nazwę.
- 13 Kratka**
Używany do zaznaczenia bądź odznaczenia występowania danych opcji. Jeżeli pole zostało zaznaczone, opcja jest aktywna.
- 14 Przykład**
W tym oknie zostaje wyświetlona miniatura aktywnego pliku.

Unoszące się okna dialogowe

Podczas występowania na ekranie normalnych okien dialogowych, możliwe jest przeprowadzanie operacji jedynie w ich zakresie, arkusz roboczy oraz wszystkie inne elementy programu są niedostępne kiedy okno dialogu jest otwarte. Jednakże unoszące się okna dialogowe pozwalają na wykonywanie działań na arkuszu roboczym oraz jego otoczeniu. Okna te są również interaktywne, jeżeli obiekt nie został wybrany, w oknie nie ukażą się żadne opcje związane z tym obiektem. Opcje w oknie dialogowym, nie będące bezpośrednio związane z selekcją obiektu zostaną uaktywnione w momencie kiedy staną się dostępne.



Unoszące się okna dialogowe mogą być porównane z unoszącymi się paskami menu.

Rozpoczęcie i zakończenie pracy

W celu lepszego zapoznania się z programem, w następnej części omówione zostanie komponowanie arkusza roboczego. Omówione zostaną różne aspekty dotyczące programu.

Nowy arkusz roboczy

W momencie uruchomienia programu zawsze zostaje otwarty nowy, czysty arkusz roboczy. Ponieważ program pozwala na pracę jednocześnie na wielu dokumentach możliwe jest otwarcie kilku arkuszy roboczych w tym samym czasie.

Import

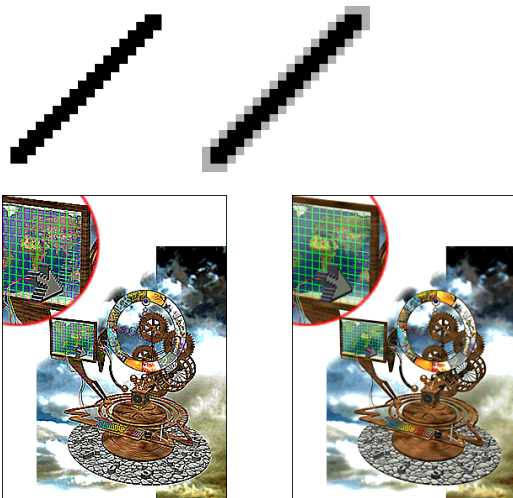
W celu przygotowania zadania drukowania niezbędne są obrazy, które można wydrukować. EasySIGN obsługuje dużą liczbę importowanych formatów plików. Jeżeli jest to możliwe wskazane jest stosowanie formatu "TIFF" jako mapy bitowej. Tagged-Image File Format (TIFF) jest używany w celu wymiany dokumentów pomiędzy różnymi programami oraz platformami systemowymi. Użytkownik komputera Macintosh jest w stanie przeczytać TIFF-a z komputera PC i vice versa. Jeżeli jesteś w stanie stwierdzić, że TIFF zapisany jest w standardzie RGB, zawsze może być odczytany bez żadnych problemów. Niektóre z programów podczas eksportu formatu TIFF mają możliwość użycia opcji "Anti-aliasing". W takim przypadku wskazane jest jej użycie.

Anti-aliasing

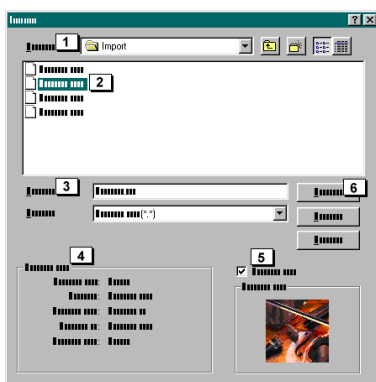
Co to jest "Anti-aliasing". Podczas zbytniego powiększania obrazu można zobaczyć jego "pikselizację". Obraz mapy bitowej składa się z pikseli (małych kwadratów), które razem tworzą obraz. Różnokolorowe piksele położone obok siebie sugerują oku różne kolory. Jeżeli ustawimy obok i powyżej siebie wiele czerwonych pikseli, oko zobaczy czerwony obszar. Jeżeli zamiast używania jedynie czerwonych pikseli umieścimy żółty piksel po każdym czerwonym, oko ujrzy mieszanek kolorów (tym przypadku pomarańczowy). Na przykład prosta czarna linia jest to kompozycja czarnych pikseli ułożonych w pewien wzorec. Jeżeli w twoim rysunku zostało użytych wiele linii, wyeksportowana mapa bitowa będzie wyglądać na bardzo postrzępioną, co spowodowane jest kompozycją pikseli. Przez anti-aliasing wrażenie postrzępienia w dużym stopniu zniknie. W przypadku czarnej linii na białym tle anti-aliasing spowoduje umieszczenie wokół linii pikseli o kolorze pośrednim między linią a tłem. Optycznie linia będzie wydawać się mniej postrzępiona i bardziej neutralna w zetknięciu z białym tłem.

Nie zastosowany anti-aliasing

Zastosowany anti-aliasing



Z menu "Plik" wybierz komendę "Import". Ukaże się następujące okno dialogowe



W danym oknie dialogowym wybierz korzystając z "Przełączaj" (1) folder z którego będzie importowana mapa bitowa. Po znalezieniu folderu wybierz nazwę TIFF z okna poniżej (2). Po wybraniu opcji "Podgląd" (5) ukazane zostanie w okienku zmniejszony obraz pliku. Wciśnij przycisk "Import" (6).

Jeżeli plik jest większy niż 1 MB pokaże się następujące okno alarmowe.



Dialog ten ostrzega przed rozmiarem danego pliku i pyta czy utworzyć powiązanie do mapy bitowej, czy też załadować ją w całości.

Dlaczego tworzyć powiązania z mapą bitowej.

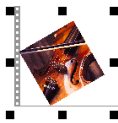
- Wyobraź sobie, że masz 4 pliki o wielkości 40 MB każdy. Chciałbyś połączyć je na arkuszu roboczym w celu stworzenia jednego obrazu. W sumie pliki te zabierają 160 MB na dysku twardym. Jeżeli dokonasz importu każdego z nich jako kompletnej mapy bitowej, a następnie zachowasz arkusz roboczy, na dysku pojawia się dodatkowe 160 MB, w sumie 320 MB. Gdy potrzebujesz wszystkich lub kilku z map bitowych w innym pliku, wówczas ponownie na dysku pojawia się kilkaset dodatkowych MB. Jeżeli importujesz te same pliki jako połączenia do nich, w arkuszu roboczym zostaje zachowany jedynie "Podgląd" mapy bitowej o wielkości nie większej niż 1 MB.
 - Importowałeś dwadzieścia lub trzydzieści map bitowych używając ich do stworzenia skomplikowanego obrazu. Po wydruku okazało się, że jedna lub więcej map bitowych nie przedstawia się tak jak się tego spodziewałeś i musisz wprowadzić zmiany. Po poprawieniu map bitowych trzeba by importować je ponownie, zmieniać i komponować obraz raz jeszcze.
- Jeżeli te same mapy bitowe importowane zostały jako połączenia, nie trzeba importować ich ponownie czy też przetwarzać obraz. Powinno być możliwe "odświeżenie" połączeń przez użycie komendy "Powiązanie z mapą bitową" z menu "Plik"

W tym przypadku importuj mapy bitowe używając połączenia. Została wybrana strona o formacie 200x200 mm; mapa bitowa będzie miała ten sam wymiar. Wybierz mapę bitową i kliknij na niej raz prawym przyciskiem myszy.

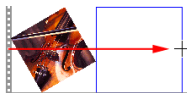
Ukaże się podręczne menu. Wybierz opcję "Transformacja" a następnie "Pozycja" z podmenu. W oknie dialogowym na ekranie wprowadź liczbę 300 w miejscu gdzie jest uwidocznione "Przesuń", w polu obok "X" oraz włącz opcję "Pozostaw oryginał". W taki sposób powstanie mapa bitowa, która nie znajduje się na stronie, i którą można później przesunąć do początkowej pozycji.

Ponownie wybierz mapę bitową, która jest na stronie i kliknij prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierz opcję "Transformacja" a z podmenu "...". W polach "X" i "Y" wstaw wartość 20.

Obróć obiekt o 30 stopni używając okna dialogowego "Obrót". Przesuń obiekt do pozycji zerowej strony używając dialogu "Przesuń".



Następnie odbij obiekt przez wybranie uchwytu po lewej stronie i przeciągnij go na prawą mając cały czas wciśnięty na klawiaturze przycisk Control.



Jeżeli w trakcie przesuwania obiektu klikniesz prawym przyciskiem myszy, oryginał pozostanie na miejscu.



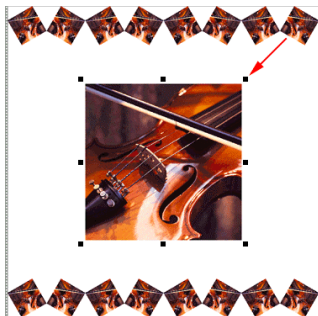
Powtarzaj tę czynność dopóty dopóki ostatnia mapa bitowa znajdzie się na zewnątrz strony. Zaznacz cały rząd map bitowych i wybierz opcję "Rozmiar" z Menu Podręcznego.



W tym oknie dialogowym wprowadź wartość "200" w polu obok "X" (szerokość strony). Po wykonaniu tych czynności należy zgrupować cały szereg przez wybranie "Grupa" z menu "Rozmieść". Otwórz dialog ponownie w celu sprawdzenia pozycji i przemieść grupę na pierwszy plan strony, pozostawiając oryginał na miejscu.



Wybierz mapę bitową, która znajduje się poza stroną i przesuń ją 300 jednostek w lewo.

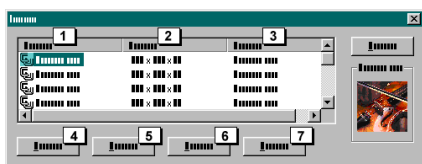


Wybierz uchwyt na jednej z krawędzi, przeciągając go i trzymając równocześnie wciśnięty klawisz Shift, zmniejsz mapę bitową. W ten sposób obraz będzie się zmniejszać w kierunku centrum.

Poniższe postępowanie ilustruje możliwości wykorzystania powiązania z mapą bitową.

- 1 Używając Eksploratora Windows, przesuń lub skopiuj bieżącą mapę bitową do innego miejsca na twardym dysku.
- 2 Zmodyfikuj mapę bitową wedle potrzeb lub zamień ją na inną o takim samym formacie i właściwościach.

Po wykonaniu tych dwóch kroków wybierz z menu opcję "Plik", a następnie "Powiązanie z mapą bitową". Ukaże się następujące okno dialogowe.

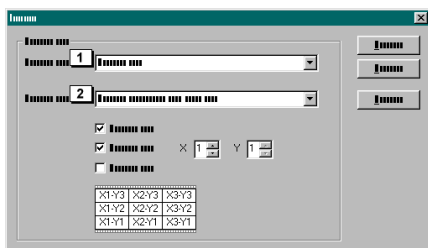


W oknie tym uwidocznione jest okno dialogowe, w którym po lewej stronie widać nazwę mapy bitowej (1), następnie format (2) oraz status po prawej stronie (3). Kliknij na przycisk "Zmień" (4).



Wszystkie powiązane mapy bitowe w arkuszu roboczym zostały zastąpione przez nowe ilustracje. Obraz jest gotowy do druku zakładając, że drukarka została uprzednio zainstalowana.

Wybierz "Plik" z menu a następnie opcję "Drukowanie w pełnym kolorze". Ukaże się następujące okno dialogowe.



W polu "Nazwa" (1) wybierz drukarkę, której masz zamiar użyć. Z pola "Ustawienia" (2) wybierz ustawienie dla atramentu drukarki oraz dla materiału, które się w niej obecnie znajduje. Zadanie można kontynuować jedynie w przypadku kiedy co najmniej jedna z kalibracji została wprowadzona.

Do tej pory przedstawiono tylko kilka z cech EasySIGN. W celu zapoznania się ze wszystkimi możliwościami programu zalecane jest przeczytanie podręcznika oraz eksperymentowanie z programem.

Otwieranie istniejących arkuszy roboczych.

W celu otwarcia istniejącego arkusza roboczego należy wybrać opcję "Otwórz" z menu "Plik". Zostaje otwarte okno dialogowe, w którym można przeglądać i wybierać arkusze robocze.

Komendy Cofnij

Program zapamiętuje zadania wykonane w danej sesji. Jeżeli popełnisz błąd lub zechcesz cofnąć ostatnią komendę, możesz powrócić do poprzedniego stanu przez użycie komendy "Cofnij" z menu "Edycja". Następujące komendy nie mogą zostać cofnięte.

- Niektóre operacje na plikach jak "Otwórz" i "Zachowaj"
- Wybranie obiektu.
- Zmiany w widoku (powiększanie itd.)
- Umieszczanie linii konstrukcyjnych i zmiana niektórych ustawień.
- Operacje na liniach okna.
- Przesuwanie specjalnych znaków rejestrujących.

Przez przejście do menu "Plik, Ustawienia" można ustawić preferowaną liczbę operacji jaką można cofnąć.

Natychmiast po wydaniu komendy "Cofnij" aktywuje się komenda "Anuluj Cofnij". W ten sposób można cofnąć operację po raz wtóry.
Cofnij



Klawisze skrótu "CTRL+Z"

Powtórz



Klawisze skrótu "CTRL+A"

Ustawienia preferencji

Można użyć komendy "Ustawienia" z menu "Plik" oraz komendy "Ustawienia" z menu "Widok". Komendy te pozwalają na modyfikowanie właściwości arkusza roboczego, siatki, określenie globalnych jednostek miar programu oraz wiele innych.

Zamykanie EasySIGN

W celu zakończenia sesji EasySIGN należy użyć komendy "Zakończ" z menu "Plik".

Wyobraź sobie, że masz 4 pliki o wielkości 40 MB każdy. Chciałbyś połączyć je na arkuszu roboczym w celu stworzenia jednego obrazu. W sumie pliki te zabierają 160 MB na dysku twardym. Jeżeli dokonasz importu każdego z nich jako kompletnej mapy bitowej, a następnie zachowasz arkusz roboczy, na dysku pojawia się dodatkowe 160 MB, w sumie 320 MB. Gdy potrzebujesz wszystkich lub kilku z map bitowych w innym pliku, wówczas ponownie na dysku pojawia się kilkaset dodatkowych MB. Jeżeli importujesz te same pliki

Wprowadzanie kodów

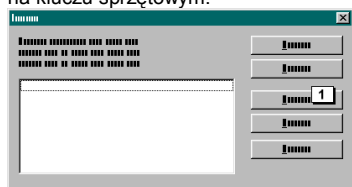
Program EasySIGN jest dostępny w różnych wersjach. Wszystkie zmiany mogą być wprowadzane przez wpisanie kodu. Skontaktuj się w tym celu z dostawcą programu.

Wprowadzanie kodu

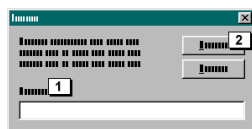
Kiedy uruchamiasz program po raz pierwszy ukazuje się komunikat o okresowym ograniczeniu działania programu. Oznacza to, że przestanie on funkcjonować w określonym czasie. Wszystko co należy uczynić to spytać dostawcę o kod do wprowadzenia w przewidzianym przedziale czasu. Nie czekaj z tym pytaniem do momentu kiedy zostanie ci tylko parę godzin, uczyni to natychmiast!

Jeżeli wprowadziłeś już kod w celu ponownego wejścia, program nie będzie pytał o następny kod. Możesz zawsze spytać o kod w razie potrzeby dokonania uaktualnienia programu. W celu wprowadzenia kodu należy postępować według następujących instrukcji:

- 1 Spytaj dostawcy o potrzebny kod.
- 2 Z menu wybierz "Pomoc", a następnie komendę "Wprowadź kod", ukaże się następujące okno dialogowe. Twój numer dostępu będzie wyświetlony na pasku tytułowym dialogu. Jest on potrzebny w czasie zapytania o kod. Numer ten znajduje się również na kluczu sprzętowym.



- 3 W oknie dialogowym kliknij przycisk "Dodaj kod" (1), ukaże się następujący dialog.



- 4 Wpisz kod w odpowiednim polu (1) i kliknij na przycisk "OK" (2).
- 5 Po udanym wpisaniu kodu należy uruchomić ponownie komputer w celu wprowadzenia zmian.

Uwaga!

Po otrzymaniu kodów od dostawcy programu, umieść je w bezpiecznym miejscu. Po zmianie komputera będziesz zmuszony ponownie wpisać kod. Bezpiecznym sposobem na jego zachowanie jest wciśnięcie przycisku "Archiwum" w oknie dialogowym. Zostanie otwarty "Notatnik" gdzie kod zostanie automatycznie zapisany.

Ogl'danie arkusza roboczego

EasySIGN ma trzy różne tryby ogl'adania projektu.

Grafika szkieletowa



Opcja ta pozwala na wyświetlenie wszystkich obiektów na arkuszu roboczym jako grafikę szkieletową. Żaden z obiektów nie jest wypełniony i może być zaznaczony jedynie przez kliknięcie na jego krawędź.

Wypełniony



Wszystkie obiekty mające wypełnienie zostaną tak wyświetlone.

Wysoka jakość



Opcja ta pozwala na wyświetlenie wszystkich obiektów w najwyższej możliwej jakości.

Przerysowanie okno

Jeżeli na ekranie widoczne są pozostałości z poprzednich operacji, można przerysować ekran przez wybór opcji "Odśwież" z menu "Okno".

Przycisk skrótu "F5"

Przesuwanie aktywnego okna

Suwaki

Przy pomocy poziomych i pionowych suwaków możliwe jest zobaczenie tych części rysunku, które pozostają poza granicami bieżącego aktywnego okna.



Strzałki suwaków

Kliknij na strzałkę suwaka w celu przesunięcia okna w niewielkim stopniu w pożądanym kierunku.

Paski

Kliknij na pasek w celu szybkiego przesunięcia okna w pożądanym kierunku.

Uchwyt suwaka

Uchwyt suwaka może być przeciągany w dwóch kierunkach.

Przeciąganie

Innym sposobem przewijania arkusza roboczego jest przyciśnięcie i trzymanie przycisku spacji. Cursor ulega zmianie w następujący sposób:



Trzymaj wciśnięty przycisk spacji i kliknij na arkuszu roboczym. Przesuń arkusz w pożądanym miejscu, następnie najpierw puść przycisk spacji, później przycisk myszy.

Narzędzia powiększania

Jeżeli chcesz użyć jednej z dostępnych opcji powiększania, kliknij następny przycisk na pasku narzędzi.



Ukaże się podmenu z następującymi opcjami.



Powiększenie

Po wybraniu tej opcji kursor zmienia się w następujący sposób.



Powiększenie jest możliwe przez pojedyncze kliknięcie na rysunku lub przez narysowanie prostokąta wokół obszaru jaki chcesz powiększyć.



Pomniejszanie

Po wybraniu tej opcji kursor zmienia się w następujący sposób.



Pomniejszenie jest możliwe przez pojedyncze kliknięcie na arkuszu roboczym. Kliknięte miejsce zostanie przesunięte do centrum ekranu.



Wszystko

Opcja powiększa wszystkie obiekty arkusza roboczego bez względu czy były one uprzednio wybrane, czy też nie.



Selekcja

Opcja ta powiększa jedynie wybrane obiekty.



Strona

Opcja ta powiększa jedynie arkusz roboczy.



Powrót

Opcja ta powraca do ostatniego widoku.

Organizacja i transformowanie obiektów

Podstawy

Przenoszenie, duplikowanie i usuwanie obiektów są to podstawowe funkcje każdego programu. Tak jak większość komend w programie EasySIGN mogą one być wykonane w dwojaki sposób. Przy pomocy przeciągania myszą bądź też wprowadzenia odpowiednich wartości liczbowych w polu dialogowym. Niektóre komendy mogą być wykonane przez użycie klawiszy skrótu, np. usuwanie obiektów przy pomocy klawisza DEL, bądź duplikowanie przy pomocy skrótu klawiszowego "CTRL+D".

Opcja "Duplikuj" w menu "Edycja" może być używana do kopiowania obiektów, co pozwala na wykonanie ich dokładnej kopii. W celu przeciągnięcia można użyć także myszy, jednakże przed puszczeniem lewego przycisku należy kliknąć raz przycisk prawy, wówczas obiekt zostanie zduplikowany. Metoda ta skutkuje również w celu pozostawienia duplikatu linii prowadzącej.

Używanie magnetycznych właściwości linii prowadzących, punktów zaczepienia i siatki pozwala na szybkie i dokładne pozycjonowanie obiektów. Funkcja ta eliminuje potrzebę znacznego powiększania obiektów w celu ich dokładnego umieszczenia.

W celu opracowania skomplikowanej ilustracji możliwe jest wykorzystanie wielu sposobów organizacji obiektów, np. centrowanie, nakładanie i grupowanie obiektów.

Przenoszenie obiektów

Przenoszenie przy pomocy myszy

Przenoszenie obiektów przy pomocy myszy polega na tym samym bez względu na to czy odbywa się w trybie grafiki szkieletowej czy też w trybie koloru. Różnice występujące między obydwoma trybami są niewielkie. Pracując w trybie grafiki szkieletowej zaznaczanie obiektu odbywa się przez wskazanie jego krawędzi, podczas gdy w trybie koloru wystarczy kliknąć na jakiegokolwiek części obiektu aby został on wybrany. Od tego momentu używany będzie termin "selekcja obiektu" i wybór czy

będziesz pracował w trybie szkieletowym czy raczej w kolorze pozostawiamy tobie. Do obu trybów ekranowych stosuje się ta sama zasada, mówiąca, że przejście myszą przez punkt zaczepienia powoduje pojawienie się czerwonego kwadratu, pokazując możliwość selekcji obiektu za pomocą punktu zaczepienia ale tylko jeśli uprzednio aktywowana została opcja "przyciąganie punktów zaczepienia".



Użyj narzędzia selekcji na obiekcie, który zamierzasz przenieść.



Wybierz obiekt przez kliknięcie i przytrzymaj przycisk myszy.



Przesuń kursor myszy w miejsce gdzie chcesz umieścić obiekt. Niezależnie od kształtu obiektu podczas przeciągania, będzie on reprezentowany przez żółtą obwódkę przedstawiającą jego zarys. Kursor zmienia się w krzyż pokazujący kierunki, w których obiekt może być przeniesiony.

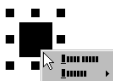
Jednocześnie przy wciśniętym klawiszu "Control" obiekt będzie przenoszony wzdłuż linii poziomej i pionowej (w zależności od kierunku przeniesienia).

Przeniesienie obiektów o zadane wielkości

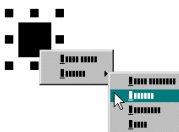
Klawisz skrótów "ALT+F7"



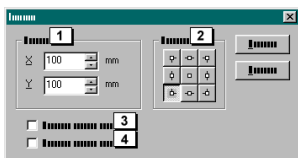
Wybierz obiekt który chcesz przenieść o wybraną wielkość.



Po selekcji obiektu kliknij prawym przyciskiem myszy w wyniku czego ukaze się podręczne menu.



Wybierz z podręcznego menu opcję "Transformacje". Z podmenu, które się ukaze wybierz opcję "Pozycja".



Okno dialogowe przenoszenia oferuje kilka możliwości wprowadzenia danych.

Pozycja (1)

W polu tym znajdziesz poziomą i pionową (X, Y) pozycję wybranego obiektu.

Położenie początkowe (2)

Przyciski w polu pokazują położenie początkowe obiektu. W dialogu położonym powyżej, przycisk z lewej strony u dołu został przyciśnięty i w polach X i Y znajdują się wartości 100, 100. Oznacza to, że lewy dolny róg obiektu znajduje się w odległości 100 jednostek od lewej krawędzi arkusza roboczego i 100 jednostek od jego dolnego brzegu.

Pozostaw oryginał (3)

Kiedy opcja ta jest aktywna obiekt jest przenoszony pozostawiając oryginał na miejscu.

Przeniesienie względne (4)

Po wybraniu tej opcji wartości w polach X i Y ulegną zmianie. W opisanym poniżej przykładzie przyjęte zostało, że obiekt ma 50 jednostek szerokości i 50 jednostek wysokości, ulokowany jest w lewym dolnym rogu strony, w punkcie zero.

- 1 Wybierz opcję "Pozostaw oryginał" i "Przeniesienie względne"
- 2 Przyciśnij przycisk "Prawy górny" w grupie "Położenie początkowe".



- 3 W polach X i Y wprowadź wartość "50"



- 4 Przyciśnij przycisk "Zastosuj".
5 Rezultat będzie miał następującą postać.



Obiekt przeniósł się o 50 jednostek do góry i w prawo pozostawiając oryginał na miejscu.

Zamknij

Przycisk ten zamyka okno dialogowe.

Zastosuj

Jeżeli przycisk ten jest dostępny, można użyć go do zastosowania wprowadzonych ustawień.

Przenoszenie przy pomocy kursorów

W menu "Plik", "Ustawienia" w odpowiednim oknie dialogowym, pod etykietą "Ogólne" można określić odległość o jaką ma być przeniesiony obiekt przy użyciu kursorów. Opcja ta zwana jest "Skokiem przesunięcia".

Podpowiedzi

Niepłynny ruch podczas operowania myszą

Kiedy się pojawia, prawdopodobnie włączona jest opcja przyciągania siatki. Wyłącz ją w celu usunięcia efektu.

Przenoszenie w pionie i w poziomie

W celu przeniesienia obiektu w pionie lub w poziomie przytrzymaj wciśnięty przycisk Control. Ponieważ jest to przycisk ograniczający ruch, w celu zaprzestania operacji należy puścić najpierw przycisk myszy, a następnie przycisk Control.

Przenoszenie przy wybranych punktach zaczepienia.

Istnieje możliwość selekcji punktu zaczepienia kiedy kursor myszy znajduje się bezpośrednio ponad nim. Jeśli włączona jest opcja "Przyciąganie punktów zaczepienia" istnieje dogodna możliwość umieszczenia obiektu bezpośrednio jeden obok drugiego bez potrzeby używania linii prowadzących.

Obracanie obiektów

Obracanie przy pomocy myszy

Wybierz obiekt poprzez pojedyncze kliknięcie. Po selekcji dookoła obiektu ukaze się osiem uchwytów.



Kliknij na obiekt raz jeszcze.



Wygląd uchwytów uległ zmianie. Podczas rotacji należy używać uchwytów na narożnikach obiektu.



Obracaj obiekt poruszając myszą w kierunku obrotu przy jednocześnie wciśniętym lewym przycisku.



Podczas obracania, obiekt pozostanie widoczny a nowa pozycja będzie pokazana jako niebieska linia przedstawiająca obrys obiektu.



Obiekt zostanie obrócony po puszczeniu przycisku myszy.

Obrót osi obiektu

Obrót osi obiektu zawsze jest reprezentowany przez poniższy symbol.



Symbol ten może być przeniesiony przy pomocy myszy w dowolne miejsce na arkuszu roboczym. Oś obrotu wyznacza punkt wokół którego obiekt będzie obracany.

Przesuwanie osi obrotu

W celu wyświetlenia uchwytów obrotu kliknij dwa razy na nie wybranym obiekcie.



Przysuń kursor blisko osi obrotu. Przemieszczenie jest możliwe po zmianie kursora w krzyż.



Oś obrotu można przesunąć w dowolne miejsce na arkuszu roboczym.



Obrót odbywa się wokół punktu gdzie umieszczona została oś obrotowa.



Oś obrotową można umieścić dokładnie w centrum obiektu przez przeniesienie jej przy jednocześnie wciśniętym klawiszu "Control".



Obracanie o zadane wielkości.

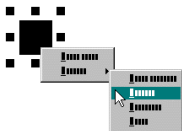
Klawisz skrótu "ALT+F8"



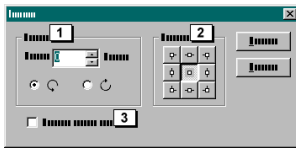
Wybierz obiekt, który chcesz obrócić o zadaną wielkość.



Po selekcji obiektu kliknij prawym przyciskiem myszy w wyniku czego ukaże się podręczne menu.



Wybierz z podręcznego menu opcję "Transformacje". Z podmenu, które się ukaże wybierz opcję "Obrót".



Obrót (1)

W polu tym znajduje się miejsce na wprowadzenie kąta obrotu w stopniach. Znajdują się tam także dwa opcjonalne okręgi przy pomocy których można określić kierunek obrotu obiektu.

Położenie początkowe (2)

Przyciski w tym polu wskazują osie obrotu obiektu.

Pozostaw oryginał (3)

Kiedy opcja ta jest aktywna obiekt jest obracany pozostawiając oryginał na miejscu.

Specjalne obroty

Większą kontrolę nad obrotem uzyskać można przez użycie osi obrotu wraz z oknem dialogowym obrotu. Jeżeli przemieszczona zostanie oś obrotu a następnie wykorzystane okno dialogowe rotacji, możliwe stanie się przedstawienie obiektu jako powtarzającego się wzoru.

Przykład

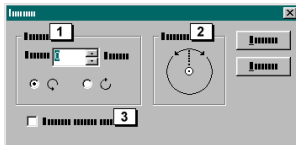
Kliknij obiekt dwa razy w celu wyświetlenia uchwytów obrotu.



Przesuń osie obrotu.



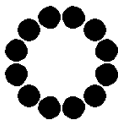
Przywołaj okno dialogowe obrotu za pomocą podręcznego menu.



W "Pozycji początkowej" (2), gdzie normalnie widoczne są przyciski przenoszące osie obrotu ku wierzchołkowi lub krawędzi bocznej obiektu, widoczna będzie następująca ikona.



W miejscu gdzie uwidoczniona jest etykieta "obróć" wprowadź wartość 30 stopni i wybierz opcję "Pozostaw oryginał" (3). Następnie przyciśnij przycisk "Zastosuj" 12 razy.



W prosty sposób utworzony został obraz z obiektem na pozycjach zajmowanych przez godziny na zegarze. Zamiast klikać na przycisk "Zastosuj" kilka razy z rzędu można również obrócić obiekt jeden raz używając okna dialogowego obrotu lub myszy, a następnie wybrać opcję "Powtórz" z menu "Edycja" lub zastosować klawisz skrótów "Control R".

Pochylenie obiektu

Pochylenie przy pomocy myszy.

Wybierz obiekt poprzez pojedyncze kliknięcie. Po selekcji dookoła obiektu ukaze się osiem uchwytów.



Kliknij obiekt raz jeszcze.



Wygląd uchwytów uległ zmianie. Podczas rotacji należy używać uchwytów na bokach obiektu.



Pochylenie obiektu jest możliwe przez przesunięcie myszy w jednym z kierunków wskazanych przez obrany uchwyt.



Pochylenie obiektu o zadaną wartość

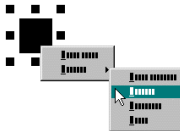
Klawisz skrótu "ALT+F11"



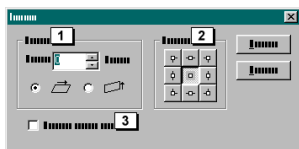
Wybierz obiekt, który chcesz pochylić.



Po selekcji obiektu kliknij prawym przyciskiem myszy w wyniku czego ukaże się podręczne menu.



Wybierz z podręcznego menu opcję "Transformacje". Z podmenu, które się ukaże wybierz opcję "Pochylenie".



Kąt (1)

W polu tym zawarta jest wartość kąta, o którą obiekt ma być pochyłony. Są tam także umieszczone dwa przyciski opcji, które pozwalają określić kierunek pochylenia.

Położenie początkowe (2)

Przyciski w tym polu wskazują położenie początkowe lub osie traktowane jako punkty wyjściowe dla pochylenia. Różnicę pomiędzy różnymi punktami wyjściowymi przedstawiają następujące ilustracje.

Sytuacja początkowa



Położenie początkowe



Rezultat

Pozostaw oryginał (3)

Kiedy opcja ta jest aktywna obiekt jest przenoszony pozostawiając oryginał na miejscu.

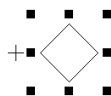
Odbijanie lustrzane obiektów

Odbijanie lustrzane obiektów

Wybierz obiekt poprzez pojedyncze kliknięcie. Po selekcji dookoła obiektu ukaze się osiem uchwytów.



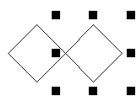
Można użyć dowolnego uchwytu w celu odbicia obiektu.



Wciśnij, przytrzymaj lewy przycisk myszy i przesuń kursor w prawo. W celu odbicia lustrzanego obiektu bez zniekształceń przyciśnij przycisk "Control", który zapewnia ruch w skokach 100% wielkości obiektu.



Jeżeli w czasie odbijania lustrzanego zostanie wciśnięty prawy przycisk myszy, oryginał obiektu zostanie automatycznie pozostawiony na miejscu.

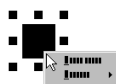


Odbijanie lustrzane przy użyciu okna dialogowego

Klawisz skrótu "ALT+F10"



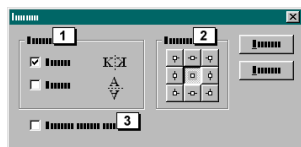
Wybierz obiekt, który chcesz odbić.



Po selekcji obiektu kliknij prawym przyciskiem myszy w wyniku czego ukaze się podręczne menu.



Wybierz z podręcznego menu opcję "Transformacje". Z podmenu, które się ukaze wybierz opcję "Odbicie lustrzane".



Odbicie lustrzane (1)

Znajdują się tu dwie kratki. Po wybraniu górnej kratki obiekt zostanie odbity wzdłuż jego poziomej osi. Po wybraniu dolnej kratki obiekt zostanie odbity wzdłuż jego pionowej osi. Możliwe jest również użyciu obu opcji na raz.

Położenie początkowe (2)

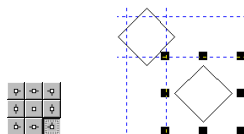
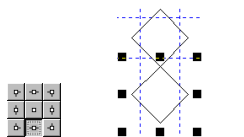
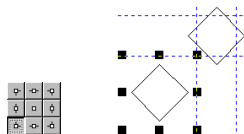
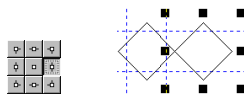
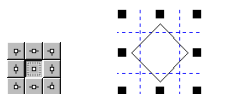
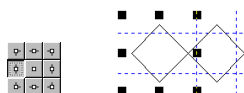
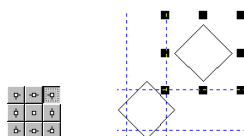
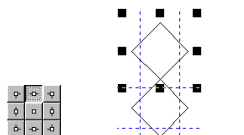
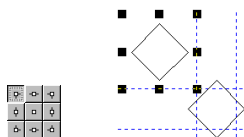
Przyciski w tym polu wskazują położenie początkowe lub osie traktowane jako punkty wyjściowe dla odbicia. Różnicę pomiędzy różnymi punktami wyjściowymi przedstawiają poniższe ilustracje. W kolejnych przykładach użyte zostały obie opcje "Poziomo" i "Pionowo". Również opcja "Pozostaw oryginał" została (3) użyta. Obiekt z uchwytami jest obiektem po odbiciu.

Sytuacja wyjściowa



Położenie początkowe

Rezultat



Skalowanie i zniekształcanie obiektu

Skalowania i zniekształcanie obiektu przy pomocy myszy

Wybierz obiekt poprzez pojedyncze kliknięcie.



Zaznaczone uchwyty służą do przeskalowania obiektu.



Możesz powiększyć obiekt przez odsuwanie od niego kursora.



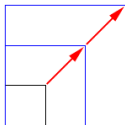
Możesz zmniejszyć obiekt przez ruch kursora w kierunku obiektu.



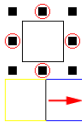
Wciśnięty klawisz "Shift" podczas powiększania lub zmniejszania powoduje skalowanie obiektu względem jego centrum.



Wciśnięty klawisz "Control" podczas powiększania, powoduje podwójne powiększenie przy każdym skoku.



Na kolejnej ilustracji przedstawione są uchwyty, które zostaną zniekształcone.



Podobnie jak przy skalowaniu, zniekształcenie obiektu względem środka wymaga wciśnięcia przycisku "Shift", natomiast zniekształcenie stu procentowymi skokami wymaga wciśnięcia przycisku "Control".

Skalowanie i zniekształcanie obiektów o zadanej wielkości

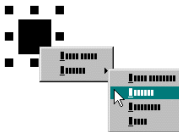
Klawisz skrót "ALT+F9"



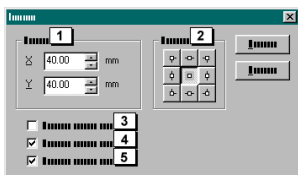
Wybierz obiekt, który chcesz przeskalować lub zniekształcić o zadaną wielkość.



Po selekcji obiektu kliknij prawym przyciskiem myszy w wyniku czego ukaże się podręczne menu.



Wybierz z podręcznego menu opcję "Transformacje". Z podmenu, które się ukaże wybierz opcję "Skala".



Rozmiar (1)

W polu tym znajdują się poziome i pionowe (X,Y) wartości wymiaru wybranego obiektu.

Położenie początkowe (2)

Przycisk w polu określa położenie początkowe obiektu.

Pozostaw oryginał (3)

Kiedy opcja ta jest aktywna obiekt jest skalowany bądź zniekształcany pozostawiając oryginał na miejscu.

Zachowaj proporcje (4)

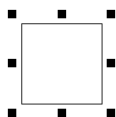
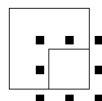
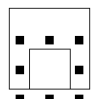
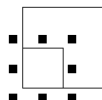
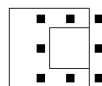
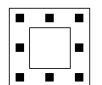
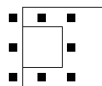
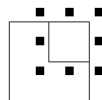
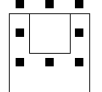
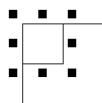
Włączenie tej opcji powoduje, że obiekt może być tylko skalowany. Wszystkie wielkości wprowadzane dla "X" mają wpływ na wielkości "Y" i odwrotnie.

Wartość (5)

Włączenie tej opcji powoduje wyświetlenie faktycznych rozmiarów obiektu w polach "X" i "Y".

Przykłady skalowania

Obiekt otoczony uchwytami przedstawia efekt końcowy.

Sytuacja wyjściowa**Położenie początkowe****Rezultat**

Duplikowanie obiektów

Obiekty można skopiować przy użyciu opcji "Duplikuj", lub komendy "Wytnij", "Kopiuj" i "Wstaw", które wykorzystują w tym celu wewnętrzny schowek EasySIGN.

Umieszczanie kopii obiektu w wewnętrznym schowku:



- 1 Wybierz obiekt, który chcesz skopiować
- 2 Wybierz komendę "Kopiuj" z menu "Edycja" (lub użyj przycisku na pasku narzędziowym).

Umieszczanie wyciętego obiektu w wewnętrznym schowku:



- 1 Wybierz obiekt, który chcesz wyciąć.
- 2 Wybierz komendę "Wytnij" z menu "Edycja" (lub użyj przycisku na pasku narzędziowym). Obiekt zniknie i zostanie umieszczony w wewnętrznym schowku.

Przeniesienie obiektu z wewnętrznego schowka na arkusz roboczy:

Klawisz skrót "CTRL+V"

Wybierz komendę "Wstaw" menu "Edycja" (lub użyj przycisku na pasku narzędziowym).

Duplikowanie

Klawisz skrót "CTRL+D"

Komenda "Duplikuj" z menu "Edycja" używana jest w celu tworzenia duplikatów wybranego obiektu.

Duplikowanie z pokryciem

Klawisz skrót "szary +"

Komenda ta z menu "Edycja" umieszcza kopię obiektu bezpośrednio na jego oryginale.

Usuwanie obiektu

Klawisz skrót "DEL"

W celu usunięcia obiektu z arkusza roboczego należy wybrać komendę "Usuń" z menu "Edycja" lub użyć skrótu klawiszowego "DEL".

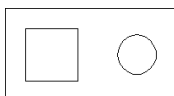
Wyrównanie obiektów

Komendy z menu "Wyrównanie obiektów" pozwalają na wyrównanie wszystkich obiektów, sprowadzając je do tych samych rozmiarów bądź centrując na stronie.

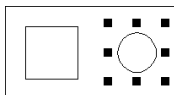
Ważne

Dla wszystkich opcji występujących w tym pasku menu (oprócz centrowania na stronie) ostatni wybrany obiekt określa w jaki sposób pozostałe obiekty zostaną wyrównane. Innymi słowy obiekt ten nie zmienia swojego położenia.

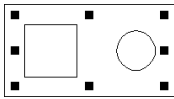
Umieść dwa obiekty na arkuszu roboczym.



Wybierz pierwszy z obiektów, który chciałbyś wyrównać.



Wybierz ostatni z obiektów, który chciałbyś wyrównać.



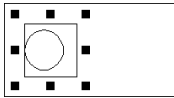
Przyciśnij przycisk "Wyrównaj do lewej" z menu "Wyrównanie obiektów".



Przyciśnij przycisk "Zastosuj" z paska menu "Wyrównaj obiekty"



Można zauważyć, że obiekt wybrany na początku został wyrównany do lewej strony obiektu wybranego na końcu.



Komendy wyrównania

W następnej sekcji przedstawione są opisy pojedynczych komend wyrównania oraz szereg ich możliwych kombinacji.

Pozycja na pasku menu



Pojedyncze komendy

A		Wyrównaj do lewej.			
B		Wyśrodkuj w pionie.			
C		Wyrównaj do prawej.			
D		Wyrównaj do góry.			
E		Wyśrodkuj w poziomie.			
F		Wyrównaj do dołu.			
G		Wyrównaj wszystkie obiekty do środka strony.	H		Sprowadź obiekty do tej samej szerokości.
I		Sprowadź obiekty do tej samej wysokości.			
J		Zastosuj wyrównanie.			

Kombinacja komend


Sytuacja wyjściowa



Kombinacja

Rezultat

Wszystkich poprzednie kombinacje mogą być użyte wraz z komendami:

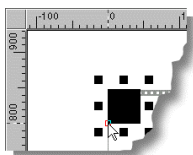
 Sprowadź obiekty do tej samej szerokości.

 Sprowadź obiekty do tej samej szerokości.

Można używać komend osobno wraz z poleceniami wyrównywania bądź też jednocześnie. Dla przykładu następująca kombinacja,

Linijki

Poziome i pionowe linijki EasySIGN są umieszczone w górnym lewym rogu arkusza roboczego. Linijki pokazują się na wybranych jednostkach.



Siatka

Siatka jest to zbiór punktów umieszczonych na stronie. Kiedy opcja "Przyciąganie siatki" jest włączona, wszystkie ruchy myszą są ograniczone do wielokrotności odległości w siatce.

Linie prowadzące

Są dwa sposoby umieszczania linii prowadzących na arkuszu roboczym.

Przesuń kursor myszy do linijki i przyścisnij prawy przycisk myszy, ukaże się menu podręczne.



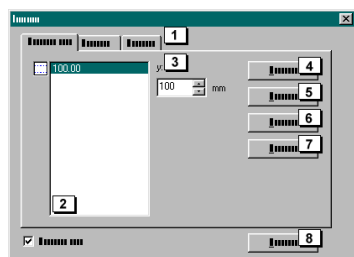
W podręcznym menu linii prowadzących znajdują się następujące komendy:

Ukryj siatkę

Ustawienia siatki

Właściwości linii prowadzących.

Po kliknięciu myszką na komendzie "Właściwości linii prowadzących" ukaże się okno dialogowe.



Okno dialogowe podzielone jest na 3 części (1). Pierwsza część jest przeznaczona dla operacji liniach poziomych, druga dla poziomych, trzecia dla linii ukośnych.

Po lewej stronie okna dialogowego znajdują się liczbowe wielkości określające położenie linii prowadzących (2). Jeżeli w użyciu znajduje się kilka linii prowadzących, można ustawić parametry każdej z nich przez kliknięcie na jej wartości liczbowej, która następnie ukaże się w okienku tekstowym obok (3).

Usuwanie linii prowadzących

Wybierz linię w (2) i kliknij na przycisku "Usuń" (6).

Przenoszenie linii prowadzących

Wybierz linię (2), wprowadź nową wartość (3) i kliknij na przycisk "Przenieś" (5).

Dodawanie linii prowadzących

Wprowadź w (3) wartość i kliknij przycisk "Dodaj" (4).

Przesuń kursor myszy na linijkę i przeciągnij linię prowadzącą na arkusz roboczy.

Edycja linii prowadzących

W celu edycji linii prowadzących na arkuszu roboczym, przesuń mysz na linię, którą chcesz poddać edycji. Kliknij prawym przyciskiem myszy, ukaże się menu podręczne.



W menu podręcznym linii prowadzących znajdują się następujące komendy:

- Usuń
- Przyciągaj do linii
- Przenieś na pierwszy plan
- Ukryj wszystko
- Właściwości

Usuń

Opcja ta usuwa wybraną linię prowadzącą. Możliwe jest również usunięcie linii przez przeciągnięcie jej z powrotem na linijkę.

Przyciągaj do linii

Przez włączenie bądź wyłączenie tej opcji obiekty mogą być umieszczane bezpośrednio przy linii.

Przenieś na pierwszy plan

Opcja ta określa czy linie prowadzące na arkuszu roboczym znajdują się na obiektach czy też pod nimi.

Ukryj wszystko

Opcja ta ukrywa wszystkie linie prowadzące na arkuszu roboczym bez ich usuwania. Zostaną one ponownie ukazane po wywołaniu z linijki, za pomocą prawego przycisku myszy, okna dialogowego "Właściwości linii prowadzących". W oknie tym należy wybrać opcję "Pokaż linie prowadzące".

Właściwości

Opcja ta aktywuje okno dialogowe "Linie prowadzące".

Ukośne linie prowadzące

Linie ukośne mogą być tworzone w dwojaki sposób:

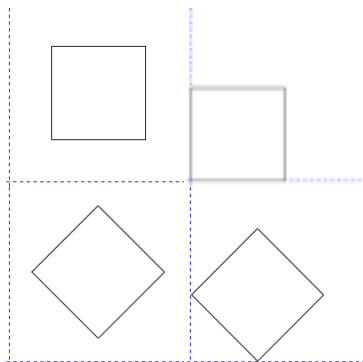
- 1 Otwórz okno dialogowe "Linie prowadzące" i pod etykietą "Ukośne linie prowadzące" wprowadź wartości dla poziomu, pionu i skosu.
- 2 Przeciągnij linię z linijki i umieść w żądanym miejscu. Następnie zaznacz linię trzymając jednocześnie wciśnięty klawisz "Shift". Przez odpowiedni ruch myszą kąt skosu linii można ustawić ręcznie.

Właściwości przyciągania

Najważniejszą cechą linii jest ich możliwość przyciągania. Ponieważ może przynieść to niepożądane efekty podczas przenoszenia obiektów, właściwość tą można aktywować lub dezaktywować. Umożliwia to podręczne menu, wywoływane prawym przyciskiem myszy, w którym można włączyć bądź wyłączyć opcję "Przyciągaj do linii".

Przyciąganie

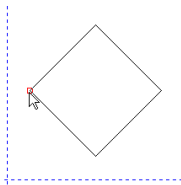
Przy przenoszeniu całego obiektu, zostanie on przyciągnięty do uchwytów.



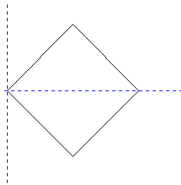
Gdy istnieje potrzeba przyciągnięcia do linii obiektu o nieregularnym kształcie, można zastosować punkt zaczepienia umieszczony na obiekcie. Punkt ten zostanie przyciągnięty do linii wraz z całym obiektem.

Procedura przedstawia się w sposób następujący:

Przesuń kursor myszy na obiekt. Znalezienie punktu zaczepienia sygnalizowane jest czerwonym kwadratem.



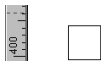
Po ukazaniu się kwadratu należy na nim kliknąć; pozwoli to na przyciągnięcie go do linii lub punktu przecięcia się kilku linii przyciągających.



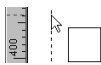
Linie mogą przyciągać się do punktu przecięcia obiektów.

Przykład

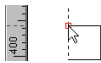
Na arkuszu roboczym znajduje się obiekt, przy którego lewej krawędzi należy umieścić inny wybrany obiekt.



Z linijki przeciągnij linię prowadzącą.



Przesuwaj linię prowadzącą do lewej części obiektu aż do momentu ukazania się czerwonego kwadratu, wówczas upuść linię, która przysunie się dokładnie do lewej krawędzi obiektu.



Podpowiedzi

Umieszczanie dwóch linii prowadzących

Możliwe jest umieszczenie dwóch linii prowadzących pobranych w tym samym czasie z miejsca przecięcia się linijek. Jest to bardzo wygodna metoda służąca umieszczaniu linii prowadzących przy wierzchołku obiektu.



Grupowanie i rozgrupowanie obiektów

Grupowanie

Klawisz skrótów "CTRL+G"

W celu zamrożenia położenia obiektów względem siebie należy używać komendy "Grupuj" z menu "Rozmieść".

Rozgrupowanie

Klawisz skrótów "CTRL+U"

Możliwe jest ponowne rozdzielanie obiektów w grupie za pomocą komendy "Rozgrupuj" z menu "Rozmieść".

Składanie i rozłączanie obiektów

Składanie

Klawisz skrótów "CTRL+L"

Dwa lub więcej elementy tego samego typu mogą być połączone za pomocą komendy "Składanie" z menu "Rozmieść". Składanie, w odróżnieniu od grupowania, łączy pojedyncze obiekty w jeden.

Bardzo często spotykanymi składanymi obiektami są litery. Litera "b" jest kształtem składającym się z konturu zewnętrznego i wewnętrznego. Ponieważ kształty te są złożone, tylko wnętrze litery jest wypełnione, a przerwa w literze "b" pozostaje przezroczysta.

Podczas składania obiektów wektorowych o różnych kolorach i stylach, końcowy obiekt otrzyma kolor ostatniego wybranego obiektu.

W celu utworzenia litery "b" z poniższych elementów, należy zrobić tak aby wyświetlony pasek pozostał widoczny przez przerwę w literze "b".



W wyniku umieszczenia obiektu w lewym górnym rogu zewnętrznej krawędzi litery "b" uzyskany zostanie następujący rezultat.



Litera "b" ciągle składa się z dwóch elementów o różnych kolorach, a przez obiekt nie widać paska.



Jeżeli nada się górnemu obiektowi taki sam kolor jak ma tło, może on być zbliżony wyglądem do litery "b", lecz litera składa się ciągle z dwóch obiektów o różnych kolorach.

Po złożeniu obiekt będzie miał następujący wygląd



Rozłączanie

Klawisz skrótów "CTRL+K"

Rozłączanie oznacza anulowanie złożenia obiektów.

Kolejność nałożonych obiektów

Przez użycie komendy z menu "Rozmieść, Kolejność" możliwa jest zmiana sekwencji obiektów. Sekwencja określa czy jakiś obiekt leży pod czy nad innym obiektem.

Przesuń wyżej



Komenda ta przemieszcza obiekt o jeden stopień do góry w sekwencji.

Przesuń na pierwszy plan



Komenda ta przemieszcza obiekt na pierwszy plan w sekwencji.

Przesuń niżej



Komenda ta przemieszcza obiekt o jeden stopień w dół w sekwencji.

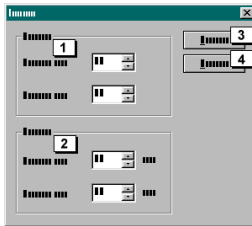
Przesuń pod spód



Komenda ta przemieszcza obiekt na spód sekwencji.

Powielanie obiektów

Komenda ta pozwala stworzenie kilku kopii obiektu na raz. Możliwe jest dostosowanie liczby kopii utworzonych w kierunku poziomym i pionowym. Można także określić odstęp pomiędzy zewnętrznymi krawędziami tworzonych kopii. W tym celu należy użyć komendy "Powiel" z menu "Rozmieść".



W polu (1) można określić liczbę kopii w poziomie i w pionie. W polu (2) należy wpisać odległość pomiędzy kopiami.

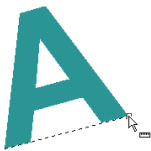
Skala i narzędzie miary

Przy pomocy tego narzędzia możliwy jest pomiar i korekta odległości i kątów obiektów.

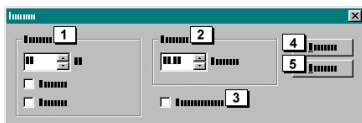
W celu modyfikacji jednego, bądź kilku obiektów należy najpierw wyselekcjonować dane obiekty, a następnie wybrać komendę "Skala i miara" z menu "Rozmieść", "Transformacje".

Obrót z użyciem skali i narzędzia miary

Po zeskanowaniu i wektoryzacji obiektu, zdarza się często, że jest on lekko skrzywiony. Przy użyciu skali i narzędzia miary może być przywrócony do poziomu w jednym ruchu. Należy najpierw wybrać obiekt a następnie skalę i narzędzie miary. Kolejno trzeba znaleźć dwa punkty, które powinny być położone w poziomie. Wciśnij i przytrzymaj przycisk myszy w celu narysowania kropkowanej linii pomiędzy tymi punktami.



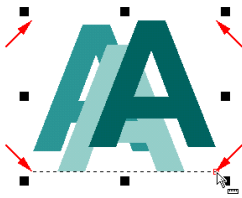
Po puszczeniu przycisku myszy ukaże się następujący dialog:



Przez wpisanie wartości "0" w "Kąt" (2) obiekt natychmiastowo jest sprowadzony do poziomu.



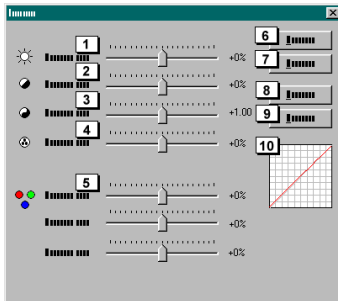
Przy użyciu tego okna dialogowego można również zmodyfikować współczynnik skali obiektu (1). Jest to bardzo dogodny sposób kiedy trzeba zmienić długość przeciwprostokątnej obiektu. Po wyselekcjonowaniu kilku obiektów zwykle niemożliwe staje się poprawne ich zmierzenie, z tego powodu, że obiekty położone na zewnątrz nie zawsze są położone dokładnie w jednej linii. Dlatego też EasySIGN ma "niewidzialne uchwyty". Oznacza to, że uchwyty zawierają punkty, które mają możliwość przyciągania myszy. Punkty te dokładnie określają maksymalną szerokość i wysokość obiektów.



Edycja map bitowych

Jasność i kontrast

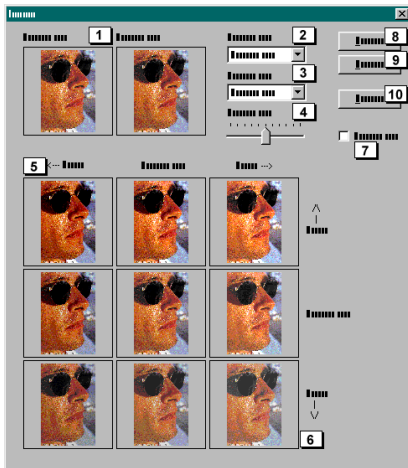
W celu użycia tej opcji należy wybrać mapę i kliknąć na niej prawym przyciskiem myszy. W menu podręcznym ukaże się opcja "Dopasuj jasność i kontrast".



- 1 **Jaskrawość**
Używany w celu poprawienia jaskrawości mapy bitowej.
- 2 **Kontrast**
Kiedy mapa bitowa jest zbyt stłumiona, różnica między ciemnymi i jasnymi kolorami może być poprawiona przez zwiększenie wartości.
- 3 **Korekcja Gamma**
Suwak ten modyfikuje jaskrawość i kontrast kolorów w środku palety.
- 4 **Nasycenie**
Nasycenie określa siłę czystości kolorów.
- 5 **Ustawienia RGB**
Kiedy mapa jest zbyt czerwona, zbyt zielona lub niebieska można użyć suwaka opcji do zmiany wartości.
- 6 **Zamknij**
Przycisk zamyka okno dialogowe.
- 7 **Zastosuj**
Przycisk wprowadza zmiany do mapy bitowej.
- 8 **Zresetuj**
Opcja ta przywraca wszystkie wartości w oknie dialogowym do stanu początkowego
- 9 **Zmiany**
Przycisk ten otwiera okno dialogowe zmian (Patrz instr. poniżej).
- 10 **Wykres**
Wykres wyświetla krzywą zmiany kolorów.

Zmiany

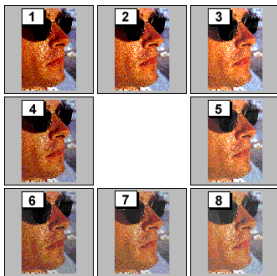
"Zmiany" pozwalają na wizualną modyfikację balansu kolorów, kontrastu, nasycenia mapy bitowej itd.



- 1 **Oryginał / Rezultat**
Te dwie pomniejszone ilustracje u góry okna dialogowego pokazują oryginał i podgląd modyfikacji.
- 2 **Poziom**
W tym miejscu można dokonać wyboru który filtr ma być wyświetlony i modyfikowany w poziomie.
- 3 **Pion**
W tym miejscu można dokonać wyboru który filtr ma być wyświetlony i modyfikowany w pionie.
- 4 **Skok**
W tym miejscu można ustawić wielkość skoku modyfikacji. Im większa wartość tym bardziej widoczna jest każda zmiana.
- 5 **Wyświetlenie poziome**
Wyświetlone są poziome suwaki.
- 6 **Wyświetlenie pionowe**
Wyświetlone są poziome suwaki.
- 7 **Pokaż wycinki**
Wybranie tej opcji powoduje pokazanie podglądu obszarów ilustracji, które mogą stracić kolor po modyfikacji.
- 8 **OK**
Przycisk ten wnosi wszystkie modyfikacje do oryginalnej mapy bitowej i zamyka okno dialogowe.
- 9 **Anuluj**
Przycisk ten zamyka okno dialogowe bez wprowadzania modyfikacji
- 10 **Zresetuj**
Przycisk resetuje wszystkie zmienione ustawienia.

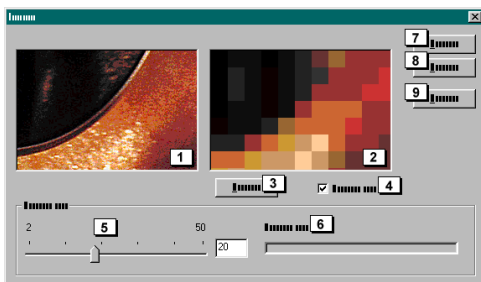
Procedura

Przyjmijmy że w "Poziomie" została wybrana "Jaskrawość" a w "Pionie", "Kontrast". W celu wprowadzenia modyfikacji należy klikać na jednym z obrazków poniżej.



Efekty specjalne

Możliwe jest wprowadzenie specjalnych efektów do wszystkich zaimportowanych bądź zeskanowanych map bitowych. Wyświetl menu mapy bitowej spod prawego przycisku myszy i wybierz opcję "Efekty specjalne", ukáže się podmenu z możliwością wybrania jednego z dostępnych efektów specjalnych.



W oknie dialogowym efektów specjalnych znajdują się następujące możliwości:

- 1 Lewe okno zawsze pokazuje oryginał. Gdy mysz przemieszcza się nad oknem, kursor przyjmuje kształt "ręki" co umożliwia przesuwanie obrazka w oknie w celu zobaczenia pozostałych obszarów mapy bitowej.
- 2 Okno podglądu.
- 3 Przycisk ten wywołuje przykład.
- 4 "Auto podgląd", wszystkie modyfikacje wprowadzone w oknie dialogowym będą natychmiast wyświetlane.
- 5 Przez użycie suwaka bądź wpisanie wartości w polu obok, można zwiększyć lub zmniejszyć efekt działania na oryginał.
- 6 "Postęp", w miejscu tym wyświetlony jest postęp aplikowania efektu.
- 7 "Ok", przycisk ten wprowadza wszystkie zmiany do mapy bitowej i zamyka okno dialogu.
- 8 "Zamknij", przycisk ten zamyka dialog.
- 9 "Zastosuj", przycisk ten wprowadza wszystkie zmiany do mapy bitowej i zamyka okno dialogu.

Praca z warstwami

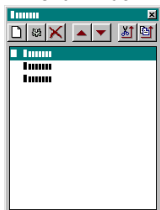
Co to jest warstwa?

Po otwarciu nowego dokumentu widoczne jest białe tło z wyznaczonym obszarem zwanym arkuszem roboczym, na który można importować np. różne mapy bitowe. Arkusz roboczy służy do wykonywania projektów obrazków. Jeśli zaczniesz pracę z dziesięcioma lub więcej mapami bitowymi, używanie warstw może zaoszczędzić czasu i kłopotów.

Wyobraźmy sobie pracę z około 60 mapami bitowymi. Bez względu na szybkość działania programu, skład mapy bitowej zabiera sporo czasu. Przy użyciu warstw możliwe jest ukrycie części kompozycji w celu osiągnięcia szybszego składu.

Ustawienie warstw

Z menu "Widok" wybierz komendę "Warstwy".

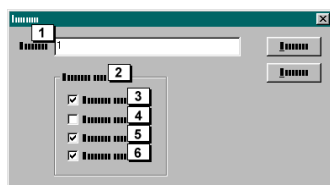


Przy pierwszym użyciu w oknie dialogowym znajdują się warstwy standardowe, które nie mogą być usunięte. Nazwy warstw przedstawiają się następująco:

- 1 Warstwa główna
 - 2 Warstwa linii prowadzących
 - 3 Warstwa znaczników przycięcia
- Podczas otwarcia okna dialogowego, warstwa główna jest wybrana jako aktywna. Możliwa jest selekcja warstwy linii prowadzących, warstwy znaczników przycięcia, zmiana ich poziomu, prowadzenie innych operacji dozwolonych dla warstw oprócz uczynienia tych warstw aktywnymi.

Przycisk Funkcja

 Otwiera okno dialogowe co umożliwia dodanie warstwy.



W tym oknie dialogowym można wprowadzić następujące ustawienia.

Nazwa (1)

Wpisz nazwę jaką chcesz nadać warstwie. Upewnij się, że nazwa jest dla Ciebie dobrze rozpoznawalna.

Opcje warstw (2)

Widoczność (3)

Określa czy warstwa jest widoczna, czy też nie.

Zamknięcie warstwy (4)







Żaden obiekt po zamknięciu na warstwie nie może być przesunięty lub poddany edycji.

Drukowanie (5)

Opcja ta określa czy warstwa może zostać wydrukowana.

Plotowanie (6)

Opcja ta określa czy warstwa może zostać wyplotowana.

-  Otwiera okno dialogowe, w którym można ustawić właściwości wybranej warstwy.
-  Usuwa wybraną warstwę.
-  Przesuwa wybraną warstwę o poziom do góry.
-  Przesuwa wybraną warstwę o poziom w dół.
-  Przenosi wybrane obiekty z jednej warstwy na inną, wybraną w oknie dialogowym.
-  Kopiuje wybrane obiekty z jednej warstwy na inną, wybraną w oknie dialogowym.

Jaki może być status warstwy?

Poniższe ilustracje przedstawiają możliwe statusy warstw.

Warstwa wybrana



Po wybraniu warstwy można użyć przycisków okna dialogowego w celu przeprowadzenia zmian jej właściwości.

Warstw zostaje wybrana przez kliknięcie na niej myszą.

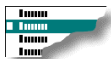
Warstwa aktywna



Warstwa aktywna oznacza, że importowana ilustracja umieszczana jest na niej. To, czy warstwa jest aktywna rozpoznać można po symbolu umieszczonym przed jej nazwą.

Warstwa jest aktywowana przez podwójne kliknięcie na niej myszą.

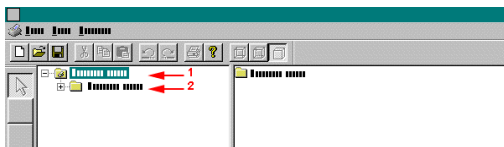
Warstwa aktywna i wybrana



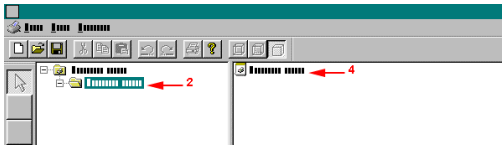
Dodawanie drukarek

EasySIGN

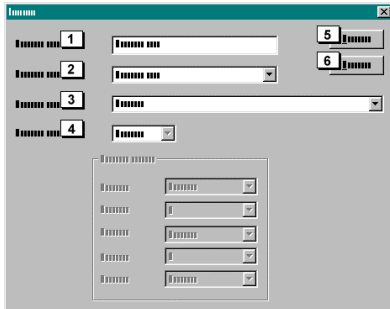
Ponieważ EasySIGN jest zaopatrzony w swoje własne sterowniki i bufor nie jest konieczne dodawanie drukarki w systemie Windows. W menu "Plik" programu należy wybrać opcję "Ustawienie urządzenia".



W oknie po lewej widoczny jest główny folder o nazwie "Urządzenia zewnętrzne" (1), pod nim umieszczony jest podfolder o nazwie "Urządzenia RIP EasySIGN" (2), otwórz go przez podwójne kliknięcie myszą.

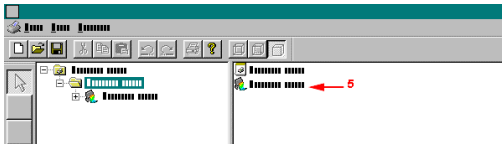


Po prawej stronie pokaże się ikona z podpisem “Dodaj drukarkę” (4). Po podwójnym kliknięciu myszą pojawi się następujący dialog.

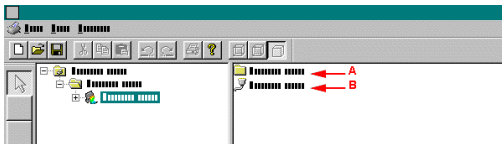


W oknie dialogowym w polu “Nazwa” (1) nadaj nazwę przyłączonej drukarki. W oknie “Sterownik” (2) wybierz nazwę sterownika dostępnego dla twojej drukarki, w polu “Port” wybierz port, do którego jest podłączona drukarka (3). Aktywne będzie również pole “Status portu” (4) pod warunkiem, że drukarka jest do tego przystosowana. Jeżeli drukarka jest przygotowana możliwe jest uzyskanie informacji przy pomocy portu o rozmiarze strony. Drukarki z tą opcją mają zarówno możliwość podłączenia się do portu szeregowego jak i równoległego. Po zakończeniu należy przycisnąć przycisk “OK” (5). Jeżeli chcesz podłączyć drukarkę sieciową możesz wpisać w polu “Port” (3) ścieżkę dostępu do drukarki łącznie z jej nazwą. Np. “\\MÓJ_SERWER\MOJA_DRUKARKA”.

Nowo nazwana drukarka ukáže się pod ikoną z podpisem “Dodaj drukarkę” (4).



Po podwójnym kliknięciu na nowo dodaną drukarkę (5) ekran zmieni się następująco.



W oknie po prawej stronie widoczne są 2 pozycje:

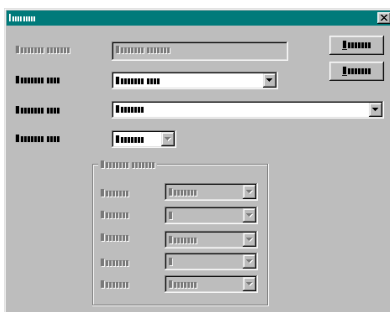
- A Ustawienia drukarki
- B Ustawienia komunikacji

A Ustawienia drukarki

Pozycja ta zostanie szczegółowo omówiona w rozdziale “Ustawienia drukarki”.

B Ustawienia komunikacji

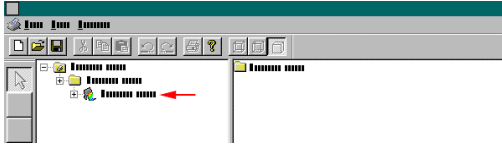
Przez podwójne kliknięcie tej opcji zmienić można sterownik drukarki, bądź też port do którego jest podłączona.



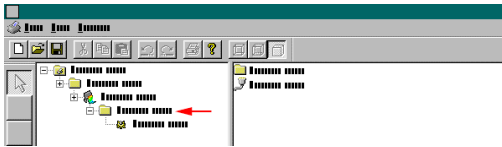
Importowanie i zapisywanie plików

W programie EasySIGN w bardzo łatwy sposób można wczytać pliki kalibracji pochodzące z innych programów lub z Internetu. Program dysponuje tzw. "czarodziejem kalibracji" służącym temu właśnie celowi. Czarodziej odczytuje pliki z rozszerzeniem *.CAL. Plik taki zawiera wszystkie opcje kalibracji, które są dostępne w programie EasySIGN.

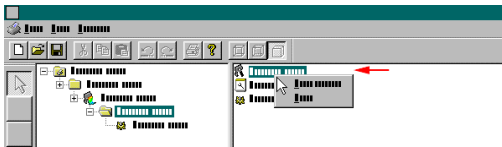
Z menu "Plik" wybierz komendę "Ustawienie urządzenia", Okno będzie przedstawiać się w sposób następujący.



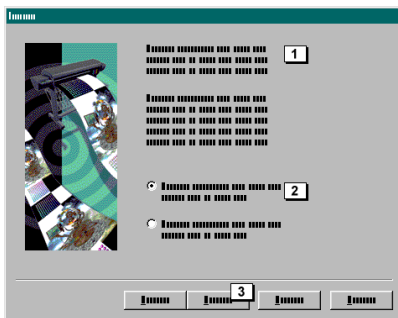
- Przez podwójne kliknięcie wybierz drukarkę (strzałka), dla której chcesz importować plik kalibracji.



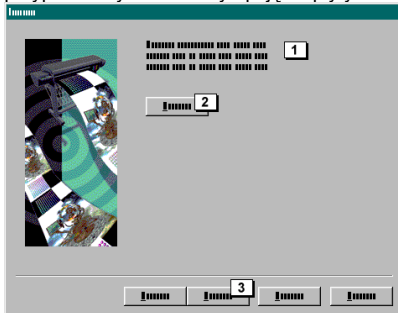
- Kliknij raz na folder "Ustawienia drukarki" (strzałka). W oknie po prawej widoczne są teraz 3 ikony.



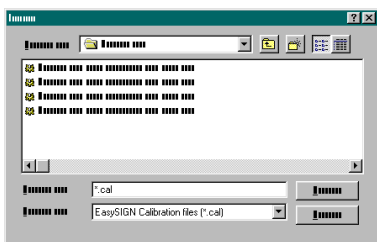
- Kliknij raz prawym przyciskiem myszy na ikonę z tekstem "Czarodziej kalibracji" (strzałka) i wybierz komendę "Otwórz" z podręcznego menu.



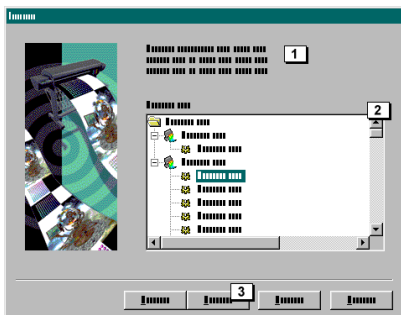
W oknie dialogowym zostaniesz zapytany (1) o to czy chcesz pobrać swoje pliki kalibracji z płyty CD czy z Internetu. W tym przypadku wybrać należy opcję "Z płyty CD" (2) a następnie kliknąć na przycisk "Dalej" (3).



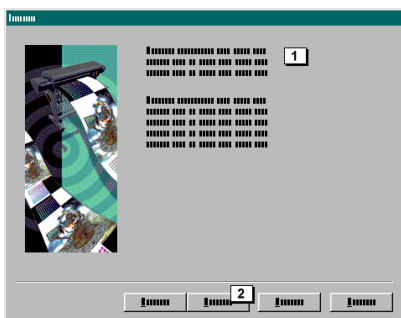
W oknie dialogowym, z którego skierowane jest pytanie (1) kliknij przycisk "Przeglądaj" w celu odnalezienia wymaganych plików. Po przyciśnięciu przycisku otworzy się standardowe okno Windows "Otwórz" (2), przy pomocy którego można odnaleźć szukane pliki kalibracji na dysku twardym, CD-ROM-ie, napędzie dyskietek, czy też innym nośniku informacji.



Po znalezieniu, w okienku dialogowym, foldera z plikami kalibracji aktywuje się przycisk “Otwórz”, po kliknięciu którego nastąpi powrót do czarodzieja kalibracji gdzie należy użyć przycisku “Dalej”.



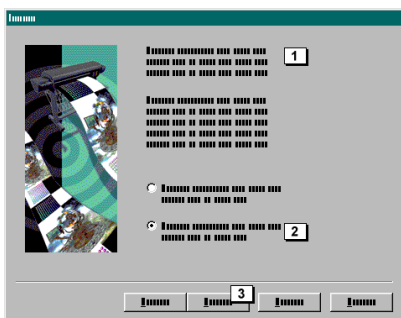
W tym miejscu (1) pojawi się polecenie wyboru pliku kalibracji z listy (2). Po określeniu pliku przycisk “Dalej” (3) aktywuje się po raz kolejny. Po kliknięciu napis zmieni się na “Koniec”.



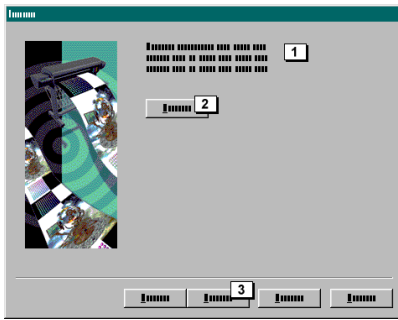
W oknie pojawi się polecenie przyciśnięcia przycisku “Koniec” (2). Kalibracja zostanie wprowadzona do ustawień drukarki.

Internet i pliki kalibracji

Otwórz czarodzieja kalibracji (patrz sekcja poprzednia)



W oknie dialogowym zostaniesz zapytany (1) o to czy chcesz pobrać swoje pliki kalibracji z płyty CD czy z Internetu. W tym przypadku wybrać należy opcję “Z Internetu” (2) a następnie kliknąć na przycisk “Dalej” (3).

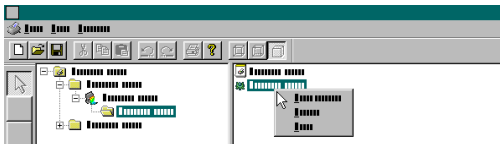


W oknie dialogowym pojawi się polecenie kliknięcia na przycisk “Połącz” (2) w celu połączenia się z Internetem. Jeżeli przycisk zostanie użyty, czarodziej kalibracji dokona próby połączenia się z Internetem, po czym przycisk “Dalej” stanie się aktywny. Reszta procedury przebiega w sposób identyczny jak przy pobieraniu plików z CD-ROM-u, twardego dysku, napędu dyskietek lub innego nośnika informacji. Wskazówki na ten temat podane są w sekcji poprzedniej.

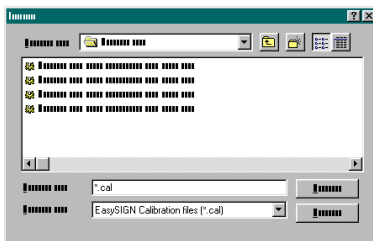
Przed użyciem czarodzieja Internetu, upewnij się, że masz zainstalowaną przeglądarkę stron WWW. Powinna ona być ustawiona w sposób taki, aby połączenie odbywało się automatycznie.

Zapisywanie plików kalibracji dla innych programów

Wybierz z prawego lub lewego okna ustawień drukarki plik kalibracji, który chcesz zachować.



Wybierz z podręcznego menu komendę “Zapisz jako .CAL”. Ukaze się okno, w którym można określić nazwę i lokalizację pliku.



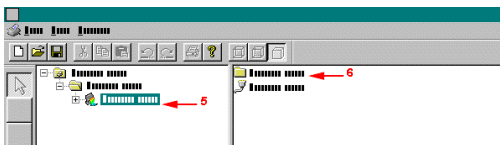
Przełącz plik osobie, dla której został stworzony. Import pliku odbywa się przy pomocy czarodzieja kalibracji.

Uwaga!

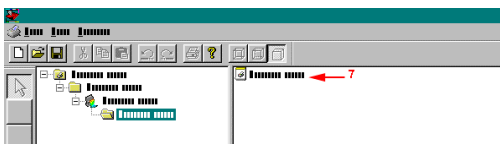
Załóżmy, że plik kalibracji na twoim komputerze (w “Ustawieniach drukarki”) zwany jest “Kalibracja dla klienta 1” i jest umieszczony pod swoją własną nazwą drukarki w “Moja drukarka”. Podczas zapisywania zostaje nadana nazw “Ogólne”, taką też nazwę będzie nosił na dysku twardym lub innym nośniku. Kiedy plik ten będzie odczytywany przez czarodzieja kalibracji, nazwa “Kalibracja dla klienta 1” zostanie wyświetlona pod oficjalną nazwą drukarki.

Ustawienie i kalibracja drukarki

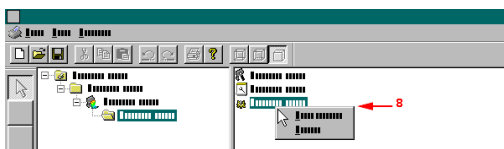
W menu “Plik” wybierz opcję “ Ustawienie urządzenia”. Kliknij dwa razy na folderze “Urządzenia RIP EasySIGN”, następnie kliknij dwa razy na urządzeniu, dla których chcesz zmienić ustawienia (5). Pokaże się następujący obraz.



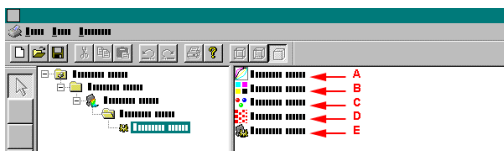
Kliknij dwa razy na folderze “Ustawienia drukarek” (6) w prawym oknie. Ekran będzie wyglądał w sposób następujący:



Po podwójnym kliknięciu na "Dodaj ustawienia drukarki" (7) zostanie dodane ustawienie z nazwą "Ustawienie drukarki 0". Po wyborze tej pozycji i kliknięciu prawym przyciskiem myszy ukaze się menu podręczne, z którego można wybrać opcję "Zmień nazwę".



Po podwójnym kliknięciu na nazwę (8) ekran zmieni się w sposób następujący.

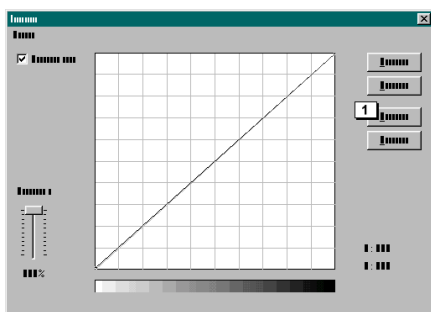


Dostępnych będzie 6 ustawień.

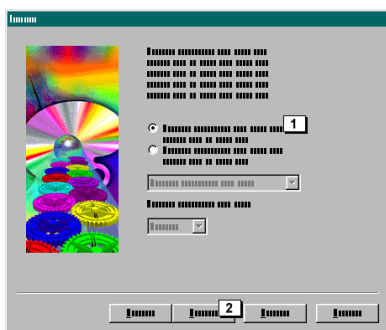
- A Linearyzacja
- B Separacja kolorów i kolor atramentu
- C Kalibracja
- D Symulacja kolorów
- E Ustawienia trybu drukowania

A Linearyzacja

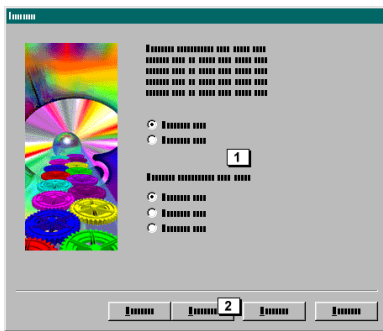
Po otwarciu tej opcji przez podwójne kliknięcie pojawi się następujące okno dialogowe.



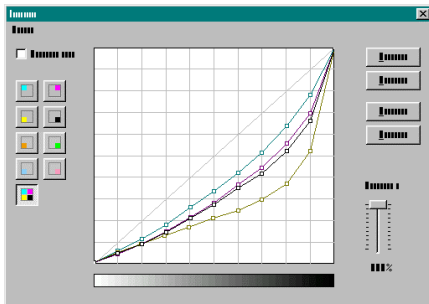
Pierwszą rzeczą jaka się ukazuje jest tak zwana krzywa "Przyrostu kropki" drukarki. Krzywa ta określa ilość atramentu z każdego koloru, (niebieskozielony, purpurowy, żółty i czarny) który jest wysyłany do drukarki na daną wartość. W ten sposób można dopasować każdy kanał koloru z osobna w zależności od atramentu i rodzaju papier umieszczonego w drukarce. Kliknij na przycisk "Kreatora" (1). Ukaze się następujące okno dialogowe.



W pierwszej kolejności trzeba zdecydować czy procedurę przeprowadzi się w sposób manualny czy też przy pomocy gęstościomierza. W pierwszym kroku, nawet jeśli masz zamiar używać X-Rite, należy wstawić wartość początkową przez kliknięcie na "Bez gęstościomierza" (1), a następnie kliknąć na przycisk "Dalej" (2).



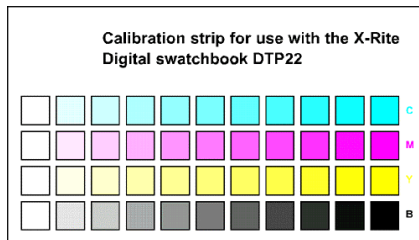
W tym miejscu można wskazać na rodzaj papieru i drukarki (1). Po wyborze kliknij na “Koniec” (2).



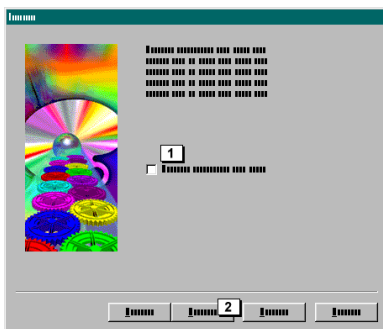
Krzywa została wprowadzona do okna dialogowego.

Kalibracja gęstościomierza

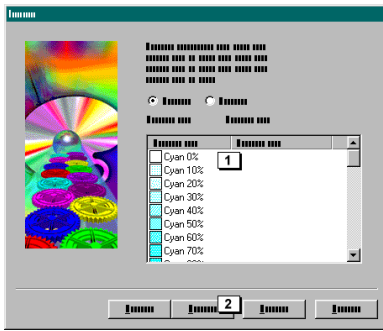
W celu przeprowadzenia pomiaru trzeba najpierw wydrukować standardowy plik pomiaru. Otwórz plik "COLORCAL-CMYK-DTP22.ES" z foldera "EasySIGN\32bitksp\Examples" i wydrukuj go. Plik pomiaru będzie miał następującą postać.



Po zupełnym wyschnięciu wydruku można rozpocząć pomiary. W tym celu powróć do “Ustawień urządzenia”, wybierz kalibrację jaką stosowałeś podczas wydruku. Ponownie kliknij podwójnie na ikonę “Linearyzacja” po czym ukaze się okno dialogowe. Kliknij na “Kreatora” i wybierz “Gęstościomierz”. Ustaw rodzaj portu do którego jest podłączony i przyciśnij przycisk “Dalej”.



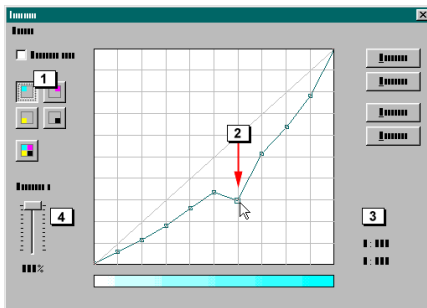
Następnym krokiem jest kalibracja gęstościomierza. Ustaw urządzenie na standardowe sprawdzanie kalibracji i dokonaj pomiaru. Jeżeli kalibracja się powiedzie, ukaze się odpowiedni komunikat, po którym należy kliknąć na przycisk “Dalej” (2).



Na wydruku zrobionym poprzednio pomierz wszystkie powierzchnie (1) jedna po drugiej. Po zakończeniu pomiaru kliknij na "Koniec" (2). Krzywa zostanie zmodyfikowana.

Manualna modyfikacja linearyzacji

Jeżeli nie posiadasz gęstościomierza, możesz osiągnąć ten sam efekt przez manualne ustawienie linii. Ponownie dwa razy kliknij na ikonę "Linearyzacja" w celu wywołania poniższego okna dialogowego.



Dla każdej linii, którą chcesz zmodyfikować musisz wybrać odnośny przycisk. W powyższym dialogu aktywowany został przycisk "Kanał niebieskozielony".



Aktywuje linie dla koloru niebieskozielonego, można przeprowadzić modyfikację.



Aktywuje linie dla koloru purpurowego, można przeprowadzić modyfikację.



Aktywuje linie dla koloru żółtego, można przeprowadzić modyfikację.



Aktywuje linie dla koloru czarnego, można przeprowadzić modyfikację.



Pokazuje wszystkie linie na raz (nie ma możliwości modyfikacji).

Jeśli posiadasz drukarkę hi-fi, następujące przyciski są również dostępne.



Aktywuje linie dla koloru pomarańczowego, można przeprowadzić modyfikację.



Aktywuje linie dla koloru zielonego, można przeprowadzić modyfikację.



Aktywuje linie dla koloru jasno niebieskozielonego, można przeprowadzić modyfikację.



Aktywuje linie dla koloru jasno purpurowego, można przeprowadzić modyfikację.

Opcja "Wszystkie kanały takie same" wyświetla czarną linię, którą można w taki sam sposób edytować jak każdy kanał z osobna. Jeśli opcja ta zostanie wyłączona, linia skomponowana w tym miejscu (po potwierdzeniu, jeśli to konieczne) jest kopiowana do wszystkich kanałów.

Okno dialogowe

- 1 Opcja "Kanał niebieskozielony" została aktywowana.
- 2 Uchwyć i przeciągnij przy pomocy myszy punkt węzłowy. Bardziej dokładną metodą jest ustawienie myszy nad punktem węzłowym i kliknięcie prawym przyciskiem. W efekcie pokaże się menu podręczne z dostępnymi opcjami.



- 3 Podczas przeciągania punktu węzłowego myszą, liczby te pokazują jego pozycję.

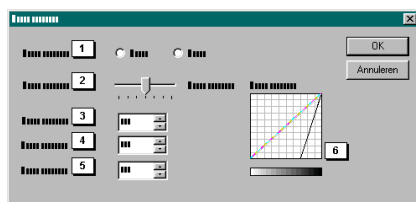
- 4 Użyj suwaka w celu zredukowania w jednym ruchu liczby wszystkich punktów węzłowych. (całej krzywej atramentu). Ustawienie redukuje całkowitą ilość atramentu. Po modyfikacji suwakiem można użyć "Kreatora", w tym celu należy ponownie wrócić suwakiem na pozycję 100%.

Jaki jest wpływ linearyzacji?

Linearyzacja dopasowuje ciemne, środkowe i wysokie tony w obrazku. Dlatego też ma to wpływ na całościowe wyważenie kolorów. Także współczynnik gamma ilustracji jest zależny od linearyzacji.

B Separacja kolorów i kontrola atramentu

Po podwójnym kliknięciu na tę ikonę pokaże się następujące okno dialogowe.



Separacja czerni jest opcją, która określa w jaki sposób drukarka używa tego koloru. Czarny może być stworzony w dwojaki sposób.

A Prawdziwa czern

Używany jest jedynie kolor czarny.

B Mieszana czern

Mieszana czern jest kombinacją kolorów niebieskozielonego, purpury i żółtego. EasySIGN ma dwa różne systemy tworzenia czerni. Są to UCA i GCR.

UCA (1)

W ten sposób czarny jest tworzony ze wszystkich kolorów (niebieskozielonego, purpury, żółtego i czarnego). CMY jest zawsze włączone dla 100% czerni. Czern 70% zawiera 70% niebieskozielonego, purpury i żółtego, a także prawdziwą czern, ten typ czerni może zostać odpowiednio dopasowany.

GCR (1)

Metoda ta opiera się na tym, że w razie potrzeby przyciemnienia koloru, dodawane jest więcej czerni, podobnie jak w metodzie UCA. Różnica polega na tym, że pewna ilość CMY zostaje usunięta w stosunku do dodanego koloru czarnego.

Której metody używać?

W ogólności metoda UCA pokazuje kolor czarny dużo "wyraźniej", co w wielu wypadkach daje dużo bardziej kontrastowe obrazy i jest polecana do finalnego wydruku w celu uzyskania dobrej jakości. Metoda GCR daje z reguły mniej kontrastowe rezultaty. Mniejsza ilość atramentu zużywana na czern, czyni tą metodę odpowiednią do walki z problemem nadmiernego zużycia atramentu.

Suwak na górze okna (2) dopasowuje stopień zużycia realnej czerni. Po przesunięciu suwaka na prawo, więcej prawdziwej czerni będzie używane zamiast niebieskozielonego, purpury i żółtego. Inne regulacje jakie można dokonać w oknie dialogowym to:

Natężenie UCA (3)

Natężenie UCA jest wykorzystywane do dodawania do czerni kolorów niebieskozielonego, purpury i żółtego w celu osiągnięcia głębszej czerni.

Limit czarnego atramentu (4)

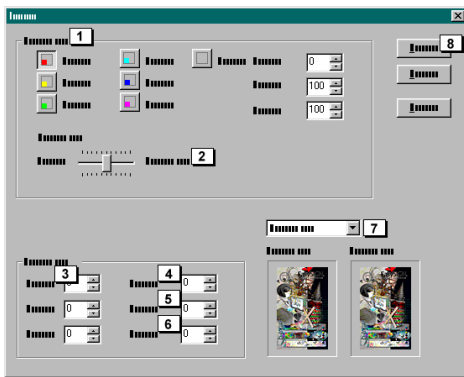
"Limit czarnego atramentu" określa jak często kolor czarny jest wykorzystywany w maksimum. Jeżeli okazuje się, że jest dużo czarnych obszarów w obrazie, można, używając tej opcji, zmniejszyć maksymalne wykorzystanie czarnego koloru do 90% zamiast 100%.

Całkowity limit atramentu (5)

Całkowita ilość atramentu określa maksymalną ilość zużycia atramentu. Niektóre materiały nie radzą sobie z w dużą ilością atramentu i opcja ta pozwala na zredukowanie tego problemu. Jeżeli, na przykład, do testowych wydruków stosowany jest papier tańszy, można okresowo zmniejszyć ilość zużycia atramentu przy pomocy suwaka. Pozwoli to na zapobieżenie nadmiernemu zużyciu atramentu i zwiżaniu się papieru.

C Kalibracja

Po podwójnym kliknięciu na tą ikonę ukaże się następujący dialog.



To okno dialogowe ma wpływ na ogólny wygląd wydruku. W grupie “Modyfikacje” znajduje się szereg możliwości modyfikacji drukarki. Można w tym miejscu ustawić takie komponenty jak balans kolorów, jasność, jaskrawość itd. Po prawej stronie znajduje się ilustracja, która dokładnie pokazuje efekt na przykładzie odnośnych kolorów.

Czerwony, zielony i niebieski (3)

Jeżeli wydruk jest zbyt czerwony, zredukować należy wartość dla czerwieni (jeśli jest to potrzebne, do wartości ujemnej).

Nasycenie (4)

Jeżeli wydruk jest zbyt przytępiony, można ożywić kolory przez zwiększenie tej wartości.

Jasność (5)

Jeżeli wydruk jest zbyt ciemny, zmiana tej wartości uczyni wydruk jaśniejszym.

Kontrast (6)

Opcja ta określa różnicę między ciemnymi i jasnymi obszarami.

Kolor i atrament (1)

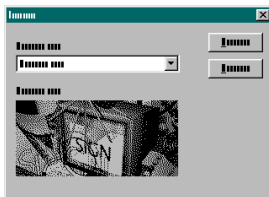
U góry okna dialogowego znajdują się ustawienia kolorów określające przeważającą część kolorów wydruku. Ustawienia, które można zmienić w tym miejscu są łatwiejsze do objaśnienia przy użyciu przykładu. Wyobraź sobie wydruk obrazka z jasnym niebem. Na wydruku niebo okazuje się zbyt purpurowe, innymi słowy jest zbyt wiele tego koloru w obrazie nieba. Oznacza to nieprawidłową wydajność koloru niebieskiego. W celu korekcy przyciśnij przycisk dla koloru niebieskiego. W polach po prawej stronie pokazane jest, że kolor niebieski skomponowany jest z dwóch składników 100% purpury i 100% niebieskozielonego. Przez zredukowanie purpury obraz nabierze odpowiedniejszych kolorów. Ta sama procedura może zostać zastosowana do wszystkich pozostałych kolorów.

Interpretacja kolorów (2)

Po raz kolejny interpretacja kolorów jest łatwiejsza do wyjaśnienia na przykładzie. Najprawdopodobniej w swoim domu posiadasz telewizor, ale byłeś również w kinie. Podczas oglądania filmu, przy wykorzystaniu obu tych mediów, można zauważyć, że im więcej używa się kolorów w celu oddania rzeczywistości, tym bardziej wydają się one nierealne. Patrząc krytycznym okiem na telewizję można porównać kolory z tymi w twoim pokoju. Daje się zauważyć, że kolory w pokoju są przytępione w porównaniu do telewizji. Ustawienia “Interpretacji kolorów” można przyrównać do przycisków ustawienia kolorów w twoim telewizorze.

D Symulacja kolorów

Po podwójnym kliknięciu na tą ikonę ukaże się następujący dialog.



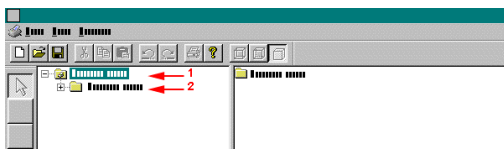
Są to określenia mówiące o tym jaki rodzaj ekranu używa twoja drukarka. Istnieją dwa rodzaje ekranów, zwane dyfuzją i ekranem wzorów. Dyfuzja, “Błąd rozprzestrzeniania się” daje zwykle najlepsze wyniki jeżeli rozprasza kropki drukarki, wyraźnie, arbitralnie na papierze. Trochę ulepszoną wersją tego ekranu jest ekran stochastyczny. Efekt końcowy w zastosowaniu do regularnych kolorów, w tekście czy rysunkach wektorowych jest dużo lepszy niż przy “błędzie rozprzestrzeniania się”. Drugim rodzajem ekranu jest tzw. ekran wzorów. Postać jego polega na formowaniu grup kropek, które robią się większe, a odległość między nimi maleje wraz z potrzebą większego zaczerpienia obszaru. Który ekran jest odpowiedniejszy dla twojej drukarki? W większości wypadków jest to ekran stochastyczny. W prawie wszystkich przypadkach daje on najlepsze wyniki. Wyjątek stanowią drukarki termiczne, które pracują dobrze jedynie z ekranami wzorów.

E Ustawienia trybu drukowania

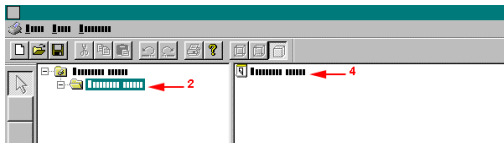
Dialog ten zawiera ustawienia zależne od drukarki. Jako, że są one różne dla różnych drukarek, nie jesteśmy w stanie przedstawić tu wszystkich opcji. Posłuż się podręcznikiem drukarki w celu określenia odpowiednich parametrów.

Dodawanie ploterów

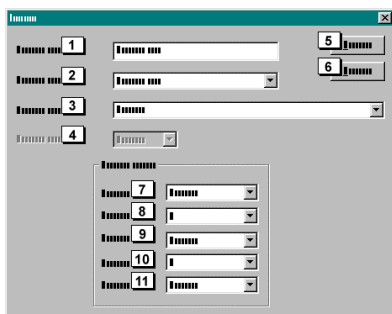
Ponieważ EasySIGN jest zaopatrzone w swoje własne sterowniki i bufor nie jest konieczne dodawanie plotera w systemie Windows. W menu "Plik" programu należy wybrać opcję "Ustawienie urządzenia". Ekran zmieni się w sposób następujący.



W oknie po lewej widoczny jest główny folder o nazwie "Urządzenia zewnętrzne" (1), pod nim umieszczony jest podfolder o nazwie "Plotery EasySIGN" (2), otwórz go przez podwójne kliknięcie myszą.



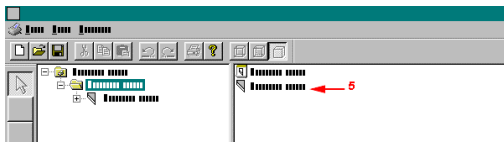
Po prawej stronie pokaże się ikona z podpisem "Dodaj ploter" (4). Po podwójnym kliknięciu myszą pojawi się następujące okno dialogowe.



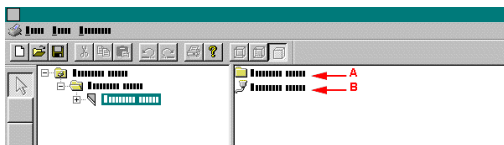
W oknie dialogowym w polu "Nazwa" (1) wprowadź nazwę twojego plotera. W polu "Sterownik" (2) wybierz nazwę sterownika odpowiadającego twojemu ploterowi. Na koniec w polu "Port" wybierz port, do którego urządzenie jest podłączone. Jeżeli wybrany został port com, staną się aktywne pola ustawienia parametrów jego komunikacji.

- 7 Prędkość przesyłu
- 8 Bity danych
- 9 Parzystość
- 10 Bity stopu
- 11 Protokół

Pole "Status portu" (4) jest aktywne tylko w czasie dodawania drukarki. Po zakończeniu ustawień przyciśnij przycisk "OK" (5). Nowo dodany ploter pokaże się pod ikoną z podpisem "Dodawanie plotera" (4).



Po podwójnym kliknięciu na nazwie nowo dodanego sterownika (5) ukaże się następujący ekran.



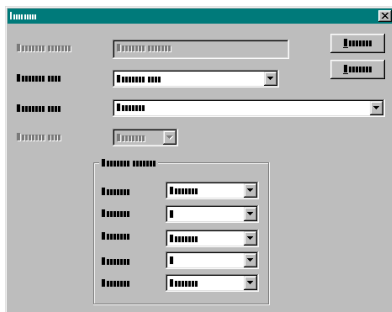
W oknie po prawej widoczne są 2 pozycje:

- A Ustawienia plotera
 - B Ustawienia komunikacji
- A Ustawienia plotera**

Temat ten zostanie szczegółowo opisany w części "Ustawienia plotera".

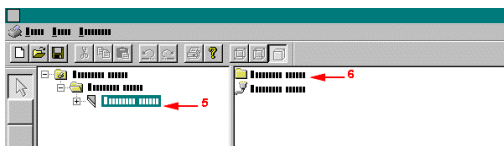
B Ustawienia komunikacji

Przez podwójne kliknięcie można zmienić sterownik plotera lub port do którego jest podłączone urządzenie.

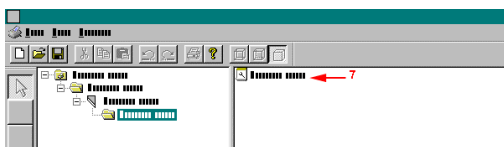


Ustawienia plotera

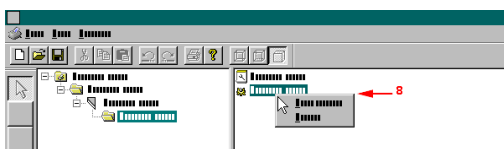
W menu "Plik" wybierz opcję "Ustawienie urządzenia". Kliknij dwa razy na folderze "Plotery EasySIGN", następnie kliknij dwa razy na urządzenia, dla których chcesz zmienić ustawienia (5). Pokaże się następujący obraz.



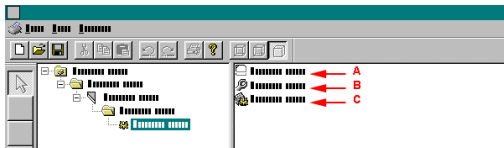
Kliknij dwa razy w prawym oknie na folderze "Ustawienia plotera" (6). Ekran będzie wyglądał w sposób następujący:



Po podwójnym kliknięciu na "Dodaj ustawienia plotera" (7) zostanie dodane ustawienie z nazwą "Ustawienia plotera 0". Po wyborze tej pozycji i kliknięciu prawym przyciskiem myszy ukaze się menu podręczne, z którego można wybrać opcję "Zmień nazwę".

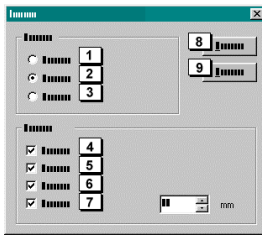


Po podwójnym kliknięciu na nazwę (8) ekran zmieni się w sposób następujący.

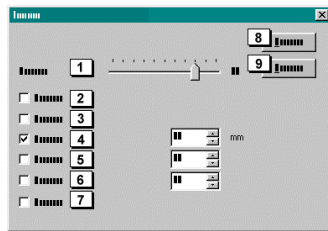


Dostępne będą 3 ustawienia:

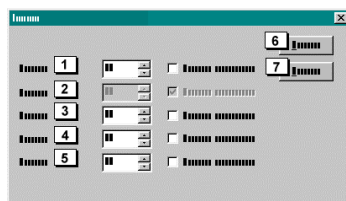
- A Sortowanie i optymalizacja



- 1 Bez sortowania
Wszystko zostanie wyplotowane w tej samej kolejności, w której było kreślone.
 - 2 Maksymalna prędkość
Obiekty sortowane są w taki sposób aby mogły być wyplotowane tak szybko jak to możliwe.
 - 3 Minimalny ruch winylu
Dane są sortowane tak aby zmniejszyć do minimum ruch winylu. Poprawia to dokładność plotowania ale zmniejsza jego prędkość.
 - 4 Prowadnica igłowa
Jeżeli posiadasz ploter z prowadnicą igłową EasySIGN weźmie pod uwagę spowodowaną tym niedokładność.
 - 5 Środek najpierw
Obiekty złożone, np. litera "O" będzie miała środek wycięty w pierwszej kolejności. Ma to dwie zalety: zwiększa jakość kreślenia małych liter i jest znaczące dla efektu mielenia, ochroną obiektów przed poluzowaniem.
 - 6 Nóż okrężny
Kształty są sortowane w taki sposób, że zniszczenia i niedokładności spowodowane używaniem okrężnego noża są sprowadzone do minimum.
 - 7 Rozszerzenie krawędzi
Zamknięty kształt jest wycinany w dopasowanej odległości od jego początku. Upraszcza to oddzielanie winylu.
 - 8 OK
Wprowadza zmiany i zamyka okno dialogowe.
 - 9 Anuluj
Zamyka okno dialogowe bez wprowadzania danych.
- B Opcje plotowania



- 1 Jakość
Jakość cięcia na łukach. Wyższa dokładność ma oczywisty wpływ na prędkość ("jakość 80" jest zazwyczaj najlepszym wyborem).
 - 2 Obcinanie obrzeży
Jeśli używasz obrzeży w swoim arkuszu roboczym możesz określić czy mają być standardowo wyplotowane, czy też nie.
 - 3 Plotowanie względne
Automatycznie umieszcza wszystkie plotowane obiekty w punkcie zerowym plotera.
 - 4 Rozpocznij poza wyplotem
Opcja ta powoduje, że przy każdym pobraniu, ploter cofa się z pisakiem na pewną odległość poza obszar plotowania. W tym miejscu można określić wielkość tego dystansu. Opcja nie jest dostępna dla wszystkich ploterów.
 - 5 Dodatkowe kopie
Określenie czy mają być tworzone dodatkowe kopie każdego wyplotu oraz ile ich będzie.
 - 6 Cięcie wielokrotne
Określenie czy program ma używać każdej linii przecięcia kilkakrotnie, a jeżeli tak to ile razy. Można używać tej opcji dla ciężkich materiałów które normalnie nie mogą być pocięte w jednym przebiegu.
 - 7 Odetnij winyl po wyplocie.
Opcja ta określa czy ploter będzie odcinał materiał z rolki po każdym wydzieleniu, Opcja ta jest dostępna tylko wtedy jeżeli jest obsługiwana przez twój ploter.
 - 8 OK
Wprowadza zmiany i zamyka okno dialogowe.
 - 8 Anuluj
Zamyka okno dialogowe bez wprowadzania danych.
- C Ustawienia plotera



- 1 Prędkość
W tym miejscu możliwe jest dopasowanie prędkości plotera. Głównie będzie to dotyczyć długich prostych linii.
- 2 Przyspieszenie
Zwiększenie prędkości plotera. Określa prędkość w narożnikach.
- 3 Offset noża
Ustawienie dla noża okrętnego, które pozwala na ustawienie odległości od środka do środka noża.
- 4 Nacisk noża
Nacisk jaki ploter wywiera na materiał.
- 5 Numer pisaka
Jeżeli ploter obsługuje różne pisaki i noże, można dokonać wyboru w tym miejscu. Pozwala to na dokonanie wyboru pomiędzy różnymi narzędziami, selekcja możliwa tylko w tym miejscu.
- 6 OK
Wprowadza zmiany i zamyka okno dialogowe.
- 7 Anuluj
Zamyka okno dialogowe bez wprowadzania danych.

Większość ploterów nie obsługuje wszystkich wyżej wymienionych opcji. Jeżeli któraś z nich jest przedstawiona w kolorze szarym, oznacza to, że nie jest dostępna dla twojego urządzenia. Jednakże może się okazać możliwe ustawienie odpowiedniej wartości w ploterze. Posłuż się podręcznikiem w celu określenia charakterystyki swojego plotera.

Po wyłączeniu opcji "Użyj ustawień domyślnych" używane są domyślne ustawienia plotera.

Drukowanie w systemie Windows

Po wyborze komendy "Drukowanie Windows" z menu "Plik", pojawia się standardowe okno dialogowe drukowania w systemie Windows. Jediną różnicę stanowi kilka nowych opcji umieszczonych u dołu dialogu. Ich znaczenie opisano poniżej.

Wszystko

Opcja ta drukuje wszystko z arkusza roboczego.

Zaznaczony fragment

Opcja ta drukuje tylko te obiekty na arkuszu roboczym, które zostały zaznaczone.

Rozmiar

Daje możliwość ustawienia wielkości arkusza roboczego w wydruku.

Dostosuj do strony

Po włączeniu tej opcji, wszystkie obiekty z aktywnego okna (wszystkie obiekty na arkuszu i dookoła niego) są zmniejszane do rozmiaru odpowiedniego do wydruku na drukarce podłączonej do systemu Windows.

Okna

Po włączeniu tej opcji, cały arkusz roboczy dzielony jest na okienka, które są drukowane z nakładką 5 mm z każdej strony.

Drukuj szkielec

Opcja ta nie drukuje standardowo arkusza roboczego w kolorze, ani w skali szarości. Wszystkie obiekty drukowane są jako grafika szkielecowa.

Wsad - RIP

Wiele aplikacji wykorzystuje wsad - RIP. Opcja ta pozwala na pracę przy komputerze przez cały dzień (a nawet kilka dni) bez opóźnień wynikających z zadań drukowania. Wszystkie przeznaczone do druku arkusze robocze można zachować do czasu kiedy przerwiesz pracę na komputerze. W dowolnym momencie istnieje możliwość wyłączenia "Pauzy" z pliku wsadowego - RIP i wydrukowania arkuszy roboczych.

Jeżeli pracujesz z większą ilością osób w tym samym miejscu i jeżeli działasz w sieci, to możliwe jest skopiowanie arkusza roboczego do odpowiedniego foldera, przez dowolną osobę, a wsad -RIP podejmie zadanie drukowania.

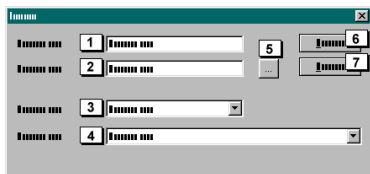
Nie tylko arkusze robocze EasySIGN mogą być przetwarzane przez wsad - RIP. Prawie wszystkie powszechne typy map bitowych (rekomenduje się używania formatu tiff RGB), arkusze robocze 16 bitowego EasySIGN i oczywiście pliki kompatybilne z PostScriptem (jeżeli opcja ta jest dostępna). Po ustawieniu wsadu - RIP można przenieść pliki do folderu, który został dla nich stworzony, gdzie wsad - RIP dokona ich przetworzenia. Sugeruje się aby w pierwszej kolejności importować do EasySIGN pliki z innych programów.

Ustawienie wsadu - RIP

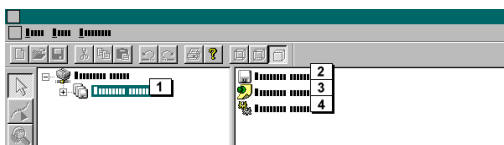
Z menu "Plik wybierz zadanie "monitor RIP", ukaże się następujący obraz.



Wybierz z menu "Kolejka" zadanie "Dodaj kolejkę". Ukaże się następujące okno dialogowe.

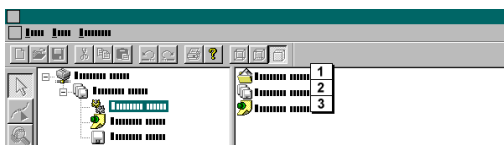


Po dodaniu kolejki, okno dialogowe będzie się zawsze otwierać z polami "Nazwa kolejki" (1), "Urządzenie lokalne" (3) i "Ustawienia urządzenia" (4). Pola te pokazują standardową drukarkę oraz jej ustawienia. W polu "Ustawienia urządzenia" istnieje możliwość wprowadzenia standardowej drukarki oraz kalibracji. W polu "Nazwa kolejki" (1) można, wedle potrzeby, zmienić nazwę. W "Urządzeniu lokalnym" (3) można wybrać dowolną drukarkę dodaną w "Plik, ustawienie urządzenia". W polu "Folder kolejki" (2) należy wpisać nazwę folderu dla wszystkich plików, które mają zostać wydrukowane w późniejszej kolejności. Kliknięcie u góry pola (5) spowoduje ukazanie się okna dialogowego, które pozwoli na wyszukanie odpowiedniego foldera (rekomendowane). Po dokonaniu powyższych czynności i kliknięciu na przycisku "OK." program stworzy folder łącznie z podfolderem "Error" i "Out"



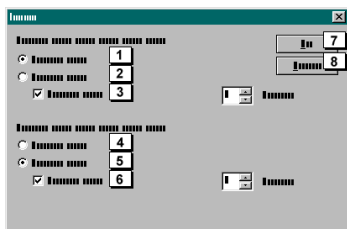
- 1 Nazwa kolejki
- 2 Zadania
- 3 Historia
- 4 Ustawienia

Kliknij dwa razy na "Ustawienia" (4).



- 1 Ustawienia kolejki
- 2 Zarządzanie plikami
- 3 Historia

Nie ma potrzeby otwierania "Ustawień kolejki" (1) dopóty, dopóki nie zostanie ustawiona dla niej nowa drukarka bądź kalibracja. Ukaże się takie samo okno dialogowe jak dla przy dodawaniu nowej "Kolejki". W celu zakończenia ustawień należy kliknąć dwa razy na "Zarządzanie plikami" (2). Ukaże się następujące okno dialogowe.

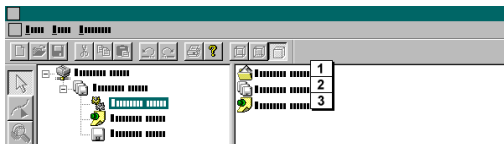


W górnej części okna dialogowego ukaże się pytanie o to, co zrobić z zadaniami drukowania po dokonaniu wydruku. Włączenie opcji (1) spowoduje natychmiastowe usunięcie wszystkich zadań z dysku twardego po skończeniu wydruku. Po włączeniu opcji (2), wszystkie zadania drukowania są przenoszone do folderu "Out". Po wyborze opcji (2) w dalszym ciągu można wybrać skasowanie zadań po wyznaczonej liczbie dni. Jeżeli wybrana została opcja (2), a nie opcja (3); wszystkie zadania pozostaną w folderze "Out" do chwili ich manualnego usunięcia.

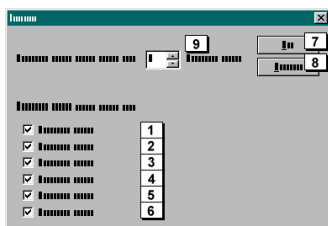
W lewej części okna dialogowego ukaże się pytanie o to, co zrobić z zadaniami po wystąpieniu błędu drukowania. Włączenie opcji (4) spowoduje natychmiastowe usunięcie wszystkich zadań z dysku twardego po skończeniu wydruku. Po włączeniu opcji (5), wszystkie zadania drukowania są przenoszone do folderu "Error". Po wyborze opcji (5) w dalszym ciągu można wybrać

opcję (6) pozwalającą skasować zadania po wyznaczonej liczbie dni. Jeżeli wybrana została opcja (5), a nie opcja (6); wszystkie zadania pozostaną w folderze "Out" do chwili ich ręcznego usunięcia.

Po zakończeniu wszystkich ustawień i dokonaniu wszystkich wyborów, można kliknąć na "OK" (7).



Następnie kliknij dwa razy na "Historię" (3), ukaże się kolejne okno dialogowe.



W tym oknie dialogowym można określić, które zdarzenia wyświetlić w historii. W polu (9) można wpisać liczbę dni przez jaką zdarzenia mają być tam przechowywane. Można dokonać wyboru z listy następujących zdarzeń.

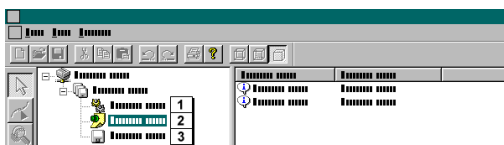
- 1 Zadanie dodane do kolejki
- 2 Drukowanie rozpoczęte
- 3 Drukowanie ukończone
- 4 Zarządzanie plikami
- 5 Ostrzeżenia
- 6 Komunikaty o błędach

Po zakończeniu wszystkich ustawień i dokonaniu wszystkich wyborów, można kliknąć na "OK" (7). Wszystkie niezbędne ustawienia są gotowe.

Dodawanie zadań

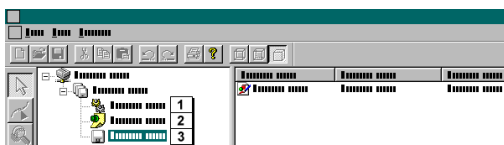
Jest kilka sposobów dodawania zadań do kolejki. Po zakończeniu pracy z arkuszem roboczym w EasySIGN, należy zachować kopię arkusza w folderze kolejki. Można także otworzyć Eksploratora Windows i skopiować plik do pożądanego folderu. Najlepszą metodą jest zawsze zrobienie tego przy użyciu Eksploratora. Przypuśćmy, że ustawienia są dobrane w ten sposób aby zadania po wydruku zostały usunięte z dysku, tylko mały krok dzieli nas od zapisania (jedynego) oryginału, nie kopii, w "Folderze kolejki". Po wykonaniu zadania drukowania, oryginał zostaje utracony. W celu zapobieżenia takim omyłkom, lepiej jest dodawać zadania przy użyciu Eksploratora Windows.

Używając Eksploratora Windows skopiuj plik (arkusz roboczy (*.ES) lub mapę bitową) do foldera "Kolejki" i kliknij "Historię" (2) programu EasySIGN.



W prawym oknie można zobaczyć, że dane z pliku zostały dodane.

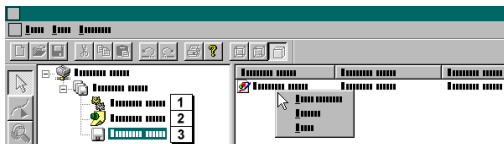
Następnie wybierz "Zadania" (3).



W tym miejscu pokazana jest nazwa pliku z powiązaną ikoną, opis typu pliku oraz jego status (w tym przypadku "Czeka"). W celu wydrukowania tego zadania (i w miarę możliwości innych zadań w "Kolejce") trzeba otworzyć menu "Kolejka", w którym przed "Wstrzymaniem kolejki" umieszczony jest znaczek kontrolny. W celu usunięcia paury należy kliknąć na tą pozycję menu i usunąć znaczek. Monitor RIP rozpocznie natychmiastowe drukowanie.

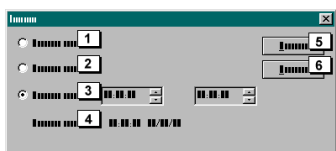
Jeżeli podczas drukowania pojawiają się jakiegokolwiek błędy, plik zostanie przesunięty do foldera "Error" (w zależności od ustawień). Będzie możliwe również zaobserwowanie, w historii, rodzaj błędu, po którego korekcie można umieścić zadanie ponownie w folderze "Kolejki".

Możliwe jest także stworzenie ustawień dla jednego zadania (pliku). W tym celu należy wybrać "Zadania" (3) i wybrać zadanie z okna po prawej stronie.



Kliknij prawym przyciskiem myszy (lub wybierz "Zadanie" z menu lub menu podręcznego, które daje następujące możliwości do wyboru.

- Wstrzymaj zadanie
Niezależnie od pozostałej reszty zadań i "Kolejki" możliwe jest przerwianie tylko bieżącego wybranego zadania.
- Poczekaj z zadaniem do...
Po otwarciu tej opcji ukaze się następujące okno dialogowe.



- 1 W tym miejscu można wstrzymać wybrane zadanie.
- 2 W tym miejscu można wznowić wstrzymane zadanie.
- 3 Opcja ta pozwala na ustawienie czasu wznowienia zadania. W polu za opcją można określić czas, do którego zadanie ma pozostać wstrzymane.
- 4 W tym miejscu wyświetlony jest czas bieżący.
 - Na górę
 - Przesuń wyżej
 - Przesuń niżej
 - Na dółPowyższe 4 komendy pozwalają na zmianę sekwencji zadań w "Kolejce".
- Przerwij zadanie
- Usuń zadanie

Drukuj & tnij

EasySIGN pozwala na definicję w programie linii typu "drukuj i tnij". Można je zdefiniować na podstawie każdego widzialnego wektora (narysowanych linii), które można narysować bezpośrednio w programie lub też użyć wektora z zaimportowanego pliku. W celu importu formatu wektorowego EasySIGN jest wyposażony w wysoko zaawansowany filtr importu "AI".

Definiowanie linii "drukuj i tnij"

W celu zdefiniowania linii "drukuj i tnij" należy mieć do dyspozycji linię wektorową, trójkąt lub elipsę, które zostały narysowane lub importowane. Następane kroki są niezbędne do stworzenia linii przecięcia.

- 1 Wybierz linię wektorową, elipsę lub trójkąt.
- 2 Wybierz opcję "Konwertuj" z menu "Edycja", a następnie opcję "Linia drukuj & tnij"

Dla zachowania przejrzystości i łatwego odróżnienia elementów typu "drukuj i tnij", są one wyświetlane jako czerwone kropkowane linie.

Jeżeli wybierzesz komendę "Drukuj i tnij w pełnym kolorze" z menu "Plik" i wskażesz na swoje urządzenie, nie ma potrzeby zmieniać innych ustawień. Od tego miejsca sterowanie zostanie przejęte przez program i drukarkę. Obiekty będą drukowane, a linie typu "drukuj i tnij", przecinane.

Zgodność z PostScriptem

PostScript ma niemalże nieograniczony potencjał. Możliwe jest przenoszenie tekstu, czcionek, rysunków wektorowych i map bitowych bez utraty jakości. Zalety te uczyniły PostScript standardem dla przemysłu w przeciągu kilku ostatnich lat. EasySIGN również zawiera (opcjonalnie) interpreter PostScriptu (SmartPS™). Może on być używany jako filtr importu lub jako bezpośredni system operacyjny wydruku (Wsad – RIP). Filtr importu daje możliwość sprawdzenia i w razie potrzeby modyfikacji pliku. Bezpośredni sterownik, w połączeniu z możliwościami sieci, pozwala wielkoformatowym drukarkom na zgodność z językiem PostScript, co za tym idzie może być używany przez całą firmę.

Jak stworzyć plik PostScriptu?

Najlepszą metodą dla wszystkich platform jest używanie PostScriptowego sterownika drukarki. Szereg programów obsługuje opcję "Zachowaj jako EPS" lub "Eksportuj jako EPS". Ta metoda jest oczywiście skuteczna, ale ze względu na zgodność i stopień dokładności, lepiej jest używać metody ze sterownikiem druku PostScriptu. Dodatkową jej zaletą jest to, że nie wszystkie programy obsługują metodę eksportu arkuszy roboczych jako plików EPS, za to prawie wszystkie potrafią drukować.

Wyobraźmy sobie klienta który pracuje na komputerze Macintosh i chciałby wydrukować plik na twoim komputerze. Może on wówczas wybrać z programu zainstalowany sterownik drukowania PostScriptowego, wydrukować arkusz roboczy do pliku i przekazać Tobie. Wszystko co trzeba zrobić to importować plik do EasySIGN i wydrukować lub zrobić to bezpośrednio za pomocą wsadu – RIP.

Mapy bitowe

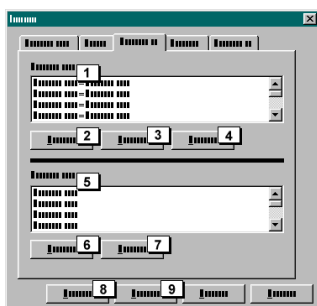
Muszą one być zawsze wstawiane do dokumentu. Jeżeli klient, w swoim programie, stworzył dokument z powiązaniem do map bitowych, musi się upewnić czy są one dołączone w czasie drukowania. Jeżeli tak nie jest, EasySIGN importuje jedynie obrazki przeglądowe niskiej jakości.

Czcionki

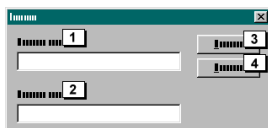
Czcionki często pozostają tylko na dysku klienta. Dokument stworzony w programie jedynie się do nich odnosi. Kiedy dokument jest drukowany do pliku, odnośniki są automatycznie przenoszone. Jeżeli nie posiadasz na swoim dysku dokładnie tych samych czcionek co twój klient, EasySIGN dobierze czcionki zastępcze. Można temu zapobiec prosząc klienta o dołączenie wszystkich użytych w dokumencie czcionek. W takim wypadku EasySIGN odczytuje je w sposób poprawny jako dane wektorowe. Jeżeli dokument został już stworzony i za późno jest na dołączanie osadzonych czcionek, EasySIGN daje możliwość nadania nazwy twoim własnym czcionkom zastępczym.

Czcionki zastępcze

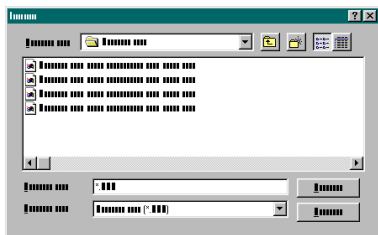
Z menu "Plik" Wybierz komendę "Ustawienia ogólne", w oknie dialogowym, które się pokaże wybierz etykiętę "PostScript".



Pod etykiętą, (1) na lewo od znaku "=" widoczne są dostępne czcionki, które muszą być użyte jako czcionki zastępcze dla tych na lewo od znaku "=". Od ciebie zależy rozszerzenie tej listy. Procedura wygląda w sposób następujący: Wybierz przycisk "Dodaj" (2).



W polu obok "Czcionki oryginalne" (1) wstaw czcionkę która jest włączona w pliku PostScriptowym. W polu "Zamiana na" wstaw nazwę tej czcionki z twojego systemu, która jest najbliższa oryginalowi. Często zdarza się, że przy wymianie dokumentów pomiędzy komputerami typu Macintosh i PC czcionki są dokładnie takie same, różnią się jedynie nazwą. Po wykonaniu powyższych działań kliknij przycisk "OK" (3) w celu dodania czcionek zastępczych. Po tych operacjach lista została rozszerzona i oprogramowanie będzie w stanie znaleźć czcionki zastępcze na twoim dysku twardym. Wszystkie czcionki muszą być umieszczone w jednym folderze aby filtr importu PostScriptu mógł z nich skorzystać. Aby tego dokonać należy kliknąć przycisk "Dodaj" (6), który znajduje się obok pola "Zainstalowane czcionki" (5). Ukaze się następujący dialog.



W dialogu tym należy odnaleźć i wybrać odpowiednią czcionkę. Program utworzy jej kopię w oddzielnym folderze. Czcionka ta również zostanie dodana do listy dostępnych czcionek. Na tym zostanie zakończony przydział czcionki zastępczej.

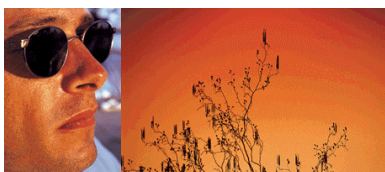
Uwaga

Kiedy otrzymasz plik z PostScriptem, często załączony jest również format strony. Załóżmy, że pojawiło się zadanie wydruku ilustracji o wymiarach 50x50 cm, ale twój klient umieścił ją w środku strony o rozmiarze 100x100 cm. Podczas wydruku (który w tym przypadku jest oczywiście prowadzony przez Wsad – RIP ponieważ widzisz pliki tylko raz, podczas wydruku) plik powinien być tym samym miejscu na twojej drukarce. W takim przypadku wybierz importowany obiekt i zastosuj komendę "Usuń z maski"

z menu "Grupowanie, maskowanie". Następnie można usunąć ograniczenia strony. Dotyczy to także większości obiektów z importowanego pliku PostScriptu, przed edycją należy uprzednio usunąć maskę. W czasie importu plików EPS, należy wybrać odpowiedni filtr (PostScript(*.EPS); jeżeli tego nie uczynisz i pozostawisz w oknie dialogowym importu "Typy plików" opcję "Wszystkie formaty" istnieje duża szansa, że wewnętrzny filtr "AI" przejmie zadanie importu. Złotą zasadą jest to, że lepiej wybrać odpowiedni filtr niż pozostawić opcję na pozycji "Wszystkie formaty".

Maskowanie

Maskowanie jest sposobem wycinania map bitowych i wektorów przy użyciu wektorów, bez uszkodzenia oryginału. Np. jeżeli jedna mapa bitowa umieszczana jest na drugiej zawsze powstaje spowodowane tym ograniczenie w postaci prostokąta, które trzeba wziąć pod uwagę. Chcąc przeprowadzić edycję dwóch poniższych fotografii, w taki sposób, wizerunek człowieka leżał w sposób wiarygodny na tle, należy użyć maskowania. Jednakże maski nie mogą być plotowane, a jedynie drukowane.



Próba zrobienia tego bez maski spowoduje, że widoczny będzie wyraźny podział map bitowych, tak jak widać to poniżej.



W celu stworzenia realistycznej ilustracji mężczyzny umieszczonego na tle, należy narysować linię, która będzie biegła po krawędzi jego twarzy.



Po narysowaniu linii obrzeża należy się upewnić, że wybrana jest jedynie mapa bitowa. Z menu "Rozmieść" wybierz opcję "Maskowanie", a następnie komendę "Umieść maskę". Cursor zmieni swój kształt i można będzie wybrać obiekt, który posłuży jako maska. Wszystko poza nią nie będzie dłużej wyświetlane ani też drukowane.



Po umieszczeniu maski na drugim zdjęciu, widoczny będzie następujący efekt.



Narzędzia rysowania






W EasySIGNyou znajdziesz następujące podstawowe narzędzia rysowania.



Narzędzie do rysowania Beziera



Narzędzie do rysowania gryzmołów

	Narzędzie do rysowania prostokątów
	Narzędzie do rysowania okręgów
	Narzędzie do rysowania gwiazdek
	Narzędzie do wielokątów
	Narzędzie do strzałek

Narzędzie do rysowania Beziera

Prawie każdy kształt można narysować tym "cyfrowym ołówkiem". Użycie tego "ołówka" jest nieco bardziej skomplikowane niż normalnego ołówka ale z drugiej strony ma on znacznie więcej zalet. Kiedy rysujesz zwykłym ołówkiem, pewność twojej ręki decyduje o wyglądzie kreski. "Cyfrowy ołówek" ma zawsze "pewną rękę", ty tylko określasz rysowany kształt.

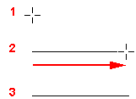
Użycie



Wybierz "Narzędzie do rysowania Beziera" z paska narzędzi. Cursor zmieni się następująco.

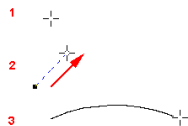


Użyj tego kursora do kliknięcia na arkuszu roboczym (1), puść przycisk myszy i przesuń w inne miejsce na arkuszu roboczym (2). Kliknij ponownie mając cursor w drugim miejscu i kliknij raz prawym przyciskiem myszy aby oderwać linię (3). Masz teraz prostą linię umieszczoną na arkuszu roboczym. Jeżeli chcesz aby ta linia była dokładnie pozioma lub pionowa (lub nachylona wielokrotność 15 stopni), trzymaj wciśnięty przycisk CTRL podczas przesuwania myszy.



Rysowanie zakrzywionej linii jest nieco bardziej skomplikowane ale po kilku próbach następująca metoda okaże się logiczną i łatwą do stosowania.

Kliknij raz na arkuszu roboczym (1) i przesuń mysz o niewielką odległość bez puszczenia przycisku myszy (2). Następnie puść przycisk myszy i przesuń do punktu na arkuszu roboczym gdzie klikasz raz lewym przyciskiem myszy aby zakończyć operację (3) i raz prawym przyciskiem myszy aby oderwać linię. Masz teraz przebieg zakrzywionej linii.



Oczywiście nie możemy opisać tu wszystkich możliwości, ale te dwie podstawowe metody powinny pozwolić ci narysować prawie dowolny istniejący kształt. Przekonasz się że ten sposób rysowania pozwala ci pracować dużo lepiej, szybciej i łatwiej niż dowolna inna metoda. Musisz tylko zapamiętać kilka zasad:

- 1 Kliknięcie i natychmiastowe puszczenie przycisku myszy po przesunięciu, daje prostą linię.
- 2 Kliknięcie i najpierw przesunięcie nieco myszy z wciśniętym przyciskiem, daje zakrzywioną linię po wykonaniu drugiego ruchu.
- 3 Aby oderwać linię (aby zakończyć) kliknij raz prawym przyciskiem myszy.

Narzędzie do gryzmolenia

To narzędzie działa w ten sam sposób co zwykły ołówek. Wszystkie ruchy wykonywane myszą są przenoszone na arkusz roboczy.

Użycie



Wybierz "Narzędzie do gryzmolenia" z paska narzędzi. Cursor zmieni się następująco.



Mając ten cursor kliknij na arkuszu roboczym i zacznij rysować. Rezultat tej metody rysowania zwykle będzie potrzebował dotknięcia narzędziami do przeciągania aby usunąć niedokładności ruchów myszą.

Narzędzie do rysowania prostokątów

Narzędzie do rysowania prostokątów jest szybkim środkiem rysowania prostokąta lub kwadratu. W EasySIGN prostokąt jest obiektem o specyficznych właściwościach. To znaczy że prostokąt jest czymś więcej niż wektor, taki jak kształt wykonany np. "Narzędziem rysowania Beziery". W przypadku prostokąta możesz np. użyć narzędzi do przeciągania lub dialogu aby zaokrąglić narożniki i określić wygląd narożników.

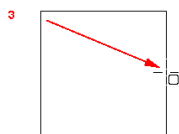
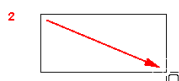
Użycie



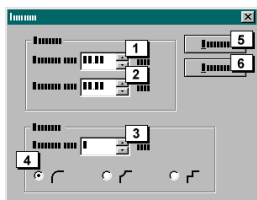
Wybierz "Narzędzie do rysowania prostokątów" z paska narzędzi. Cursor zmieni się następująco.



Kliknij tym kursorem na arkuszu roboczym (1) i przesuń mysz nie puszczając go. Po puszczeniu przycisku myszy prostokąt pojawi się na arkuszu roboczym (2). Jeżeli zrobisz tak samo jak w (1) i (2) ale potem użyjesz przycisku CTRL, ten sam ruch pozostawi prostokąt (3). Jeżeli przytrzymasz przycisk Shift podczas ciągnięcia, prostokąt będzie narysowany od środka.

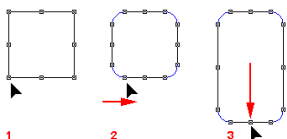


Po narysowaniu prostokąta możesz zmodyfikować punkty narożne używając narzędzia do przeciągania lub dialogu. W tym celu wybierz prostokąt i kliknij raz prawym przyciskiem myszy. Z menu rozwijalnego które wtedy się ukaże musisz wybrać polecenie "Właściwości", i pojawi się następujący dialog.



- 1/2 W tym dialogu znajdziesz następujące ustawienia:
 - 1 Tutaj możesz określić długość i wysokość prostokąta.
 - 2 Tutaj możesz określić promień narożników.
 - 3 W tym okienku możesz określić jak ma wyglądać narożnik.
 - 4 Tutaj możesz określić jak ma wyglądać narożnik.
 - 5 Kiedy klikniesz przycisk "Zamknij" dialog jest zamykany bez kopiowania ustawień które zrobiłeś.
 - 6 Przycisk "Zastosuj" przenosi ustawienia które zrobiłeś do prostokąta bez zamykania dialogu. Możesz zobaczyć zastosowane ustawienia wprost na ekranie.

Możesz również zaokrąglić narożniki lub zmienić kształt używając narzędzie do przeciągania.



Wybierz narzędzie do przeciągania.



Wygląd prostokąta zmieni się (1), i zobaczysz pojawienie się ośmiu punktów zaczepienia. Wybierz jeden z punktów zaczepienia na narożnikach obiektu i przesuń wzdłuż boku prostokąta (2) trzymając przycisk myszy. Narożniki zostaną zaokrąglone. Kiedy używasz narzędzia zaznaczania do zniekształcenia prostokąta, narożniki są również zniekształcane. Jeżeli robisz to samo narzędziem do przeciągania (3) zmieni się tylko pozioma lub pionowa skala prostokąta, a narożniki pozostaną takie same.

Narzędzie do rysowania okręgów

Narzędzie do rysowania okręgów jest szybkim środkiem do narysowania elipsy lub okręgu. W EasySIGN elipsa jest obiektem o specyficznych właściwościach tak jak prostokąt.

Użycie

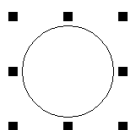


Wybierz "Narzędzie do rysowania okręgów" z paska narzędzi. Cursor zmieni się następująco.

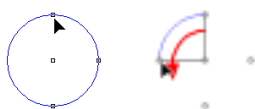


Metoda rysowania jest identyczna do tej którą rysujemy prostokąt z tą tylko różnicą że teraz rysujesz okręgi i elipsy zamiast kwadratów i prostokątów.

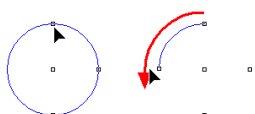
Narysuj okrąg przez przytrzymanie przycisku Ctrl podczas ciągnięcia.



Upewnij się że zaznaczony jest okrąg a następnie wybierz narzędzia do przeciągania. Przesuń mysz wzdłuż okręgu ale upewnij się że narzędzie do przeciągania pozostaje wewnątrz promienia okręgu.



Narysowałeś "wycinek koła". Zrób to samo ale tym razem upewnij się że narzędzie do przeciągania pozostaje na zewnątrz okręgu.



Narysowałeś "łuk".

Narysuj nowy okrąg i zaznacz go narzędziem do przeciągania. Wybierz dolny punkt zaczepienia i przesuń go w górę i zrób to samo z prawym punktem zaczepienia ale przeciągnij go w lewo.



W ten sposób możesz przekształcić okrąg w elipsę. Jeżeli chcesz zmienić elipsę z powrotem w okrąg, naciśnij przycisk Shift i wybierz prawy lub dolny punkt zaczepienia. Przez przesunięcie myszy możesz zmienić obiekt z powrotem w okrąg i w tym samym czasie możesz skalować cały obiekt. Jeżeli zrobisz to samo ale tym razem z przyciskiem Ctrl, kształt obiektu pozostanie ten sam tylko będzie on cały przeskalowany.

Te właściwości mogą być ustawiane w ten sam sposób jak przy prostokącie z użyciem dialogu. Aby to zrobić kliknij prawym przyciskiem myszy on okręgu i wybierz pozycję menu "Właściwości" aby wywołać ten dialog.

Narzędzie do rysowania gwiazdek

Możesz również zmienić kształt gwiazdy używając narzędzia do przeciągania lub przez kliknięcie na obiekcie prawym przyciskiem myszy a następnie wybranie opcji Właściwości. Ta operacja otwiera dialog w którym możesz numerycznie określić Właściwości obiektu.

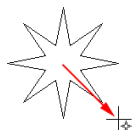
Użycie



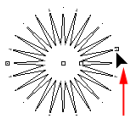
Wybierz "Narzędzie do rysowania gwiazdek" z paska narzędzi. Kursor zmieni się następująco.



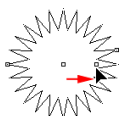
Umieść kursor gdzieś na arkuszu roboczym i narysuj gwiazdkę przez przytrzymanie lewego przycisku myszy i wykonanie ruchu ciągnącego.



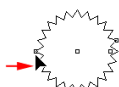
Następnie wybierz narzędzie do przeciągania i przesun prawy punkt zaczepienia wzdłuż obrysu gwiazdki.



W ten sposób możesz zwiększyć liczbę ramion gwiazdki. Kiedy poruszasz w przeciwnym kierunku, liczba ramion gwiazdki jest redukowana. Następnie wybierz punkt zaczepienia na lewo od poprzedniego i przesun go w kierunku zewnątrz gwiazdki.



W ten sposób możesz modyfikować wewnętrzny promień gwiazdki. Teraz wybierz lewy punkt zaczepienia i przesun mysz w kierunku środka gwiazdki.



W ten sposób możesz zmodyfikować zewnętrzny promień okręgu. Używając obu metod możesz zredukować lub powiększyć promień okręgu.

Narzędzie do rysowania wielokątów

Tak jak wszystkie inne obiekty w EasySIGN wielokąt może być edytowany z użyciem myszy lub dialogu.

Użycie



Kiedy wybierzesz "Narzędzie do rysowania wielokątów" z paska narzędzi kursor zmieni się następująco.



Zarówno rysowanie tym narzędziem jak i jego Właściwości są identyczne jak narzędzia do rysowania gwiazdek.

Narzędzia do rysowania strzałek

Tak samo jak wszystkie inne obiekty w EasySIGN strzałka może być edytowana wielokrotnie z użyciem myszy lub dialogu.

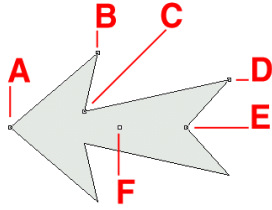
Użycie



Jeżeli wybierzesz "Narzędzie do rysowania strzałek" z paska narzędzi, kursor zmieni się następująco.



Zarówno rysowanie tym narzędziem jak i jego Właściwości są identyczne jak innych obiektów w EasySIGN. Jedyną dużą różnicą między obiektem "strzałka" i innymi obiektami jest liczba sterujących punktów zaczepienia.



- A Możesz przesunąć ten punkt z lewa na prawo w celu zmodyfikowania punktu strzałki.
- B Możesz przesunąć ten punkt we wszystkich kierunkach aby zmodyfikować wystawanie punktu strzałki. Jeżeli użyjesz przycisku Shift podczas przeciągania, punkt "C" będzie prowadzony na tą samą odległość i w tym samym kierunku.
- C Możesz przesunąć ten punkt we wszystkich kierunkach aby określić szerokość przodu strzałki i wcięcie punktu strzałki. Jeżeli naciśniesz i przytrzymasz przycisk Ctrl przy przesuwaniu, obiekt zostanie przesunięty wzdłuż linii poziomej albo pionowej (zależnie od kierunku w którym jest przesuwany).
- D Ten punkt wpływa na długość ogona strzałki. Jeżeli użyjesz przycisku Shift przy przeciąganiu, punkt "C" będzie prowadzony na tą samą odległość i w tym samym kierunku.
- E Ten punkt określa wcięcie ogona strzałki.
- F Ten punkt umożliwia przesuwanie obiektu przy użyciu narzędzia do przeciągania.

Edytowanie narzędzia do przeciągania i

Wszystkie obiekty w EasySIGN są zbudowane z podstawowych elementów które nazywamy ścieżkami. W ten sposób linia/krzywa jest częścią linii pomiędzy dwoma węzłami.

Możesz użyć narzędzi do przeciągania do zmiany cech ścieżki i węzłów. W ten sposób możesz zmienić kształt obiektu; prosta linia może być zmieniona w krzywą linię a następnie może ona otrzymać dowolny żądany kształt.

Jeżeli chcesz zmienić kształt obiektu przy pomocy "Edycja, narzędzia do przeciągania", obiekt musi najpierw być przekształcony w krzywą. Znajdziesz tą opcję w menu "Przekształć w, Krzywe". Nie jest to konieczne dla obiektów które zostały narysowane ponieważ są one narysowane jako krzywe. Prostokąty, okręgi i podobne muszą najpierw być przekształcone w krzywe. Jeżeli obiekty są pogrupowane, muszą one najpierw zostać wyłączone z grupy.

Symbol narzędzi do przeciągania znajdziesz w pasku narzędzi i będzie on wyglądał tak:.



Po wybraniu narzędzi do przeciągania pojawi się następujące ruchome okno.



W tym oknie znajdziesz następujące opcje:

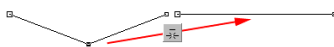
Dodaj węzły

Wybierz opcję z okna, kursor zmieni się w kursor przeciągania z przyległym "+". Dowolna część linii na której klikniesz kursorem otrzyma dodatkowy węzeł. Jeśli wybrałeś dwa węzły, węzeł jest dodawany w środku krzywej. Kiedy zakończysz dodawanie, możesz wyjść z tego trybu klikając na arkuszu.



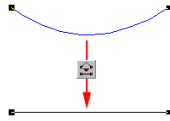
Usuń węzeł

Zaznacz węzeł albo węzły które chcesz usunąć a następnie wybierz tą opcję.



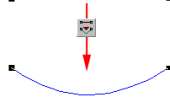
Na linię

Zaznacz krzywą linię którą chcesz przekształcić w prostą linię a następnie wybierz tą opcję z okna.



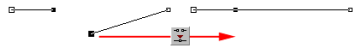
Na krzywą

Zaznacz prostą linię którą chcesz przekształcić w krzywą linię a następnie wybierz tą opcję z okna.



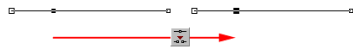
Zamknij węzeł

Zaznacz węzły które chcesz zamknąć a następnie wybierz tą opcję z okna. Jeżeli zaznaczyłeś więcej niż dwa węzły, węzły najbliższe sobie zostaną zamknięte. Jeżeli zaznaczyłeś dwa węzły, węzły zaznaczone ostatnio są użyte do określania położenia. To oznacza że kiedy używasz klawisza Shift do wybrania dwóch węzłów, węzeł zaznaczony ostatnio pozostaje w swoim obecnym położeniu a węzeł zaznaczony najpierw jest przesuwany w kierunku tego położenia. Takie ustawienia są opcjonalne.



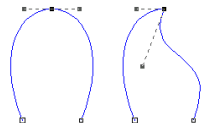
Przerywanie węzłów

Zaznacz węzły które chcesz przerwać a następnie wybierz tą opcję z okna.



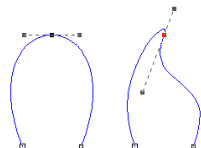
Ostry węzeł

Zaznacz jeden albo więcej węzłów które chcesz zmienić na ostre a następnie wybierz tą opcję z okna. Ostry węzeł oznacza że tylko zaczepek manipulacyjny który edytujesz myszą jest zmieniany, a na przyległy zaczepek nie ma to wpływu.



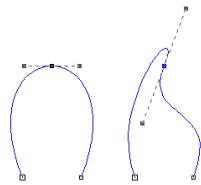
Gładki węzeł

Zaznacz jeden albo więcej węzłów które chcesz wygładzić a następnie wybierz tą opcję z okna. Gładki węzeł oznacza że każda modyfikacja tego węzła przez zaczepek manipulacyjny ma wpływ zarówno na edytowany i przyległy zaczepek manipulacyjny. Przyległy zaczepek manipulacyjny zmieni się tylko wtedy kiedy kąt edytowanego zaczepek manipulacyjnego się zmieni. Kiedy modyfikujesz długość edytowanego uchwytu, przyległy uchwyt pozostanie niezmienny.



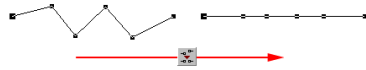
Węzeł symetryczny

Zaznacz jeden albo więcej węzłów które chcesz zrobić symetryczne a następnie wybierz tą opcję z okna. Symetryczny węzeł oznacza że każda modyfikacja tego węzła zaczepekem manipulacyjnym ma wpływ na zarówno edytowany jak i przyległy zaczepek manipulacyjny. Przyległy zaczepek manipulacyjny również zmieni się kiedy kąt edytowanego zaczepek manipulacyjnego się zmieni jak również kiedy zmienisz długość edytowanego zaczepek manipulacyjnego. Obydwa uchwyty będą tej samej długości.



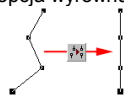
Wyrównanie poziome

Ta opcja wyrównuje wszystkie zaznaczone węzły na poziomej linii.



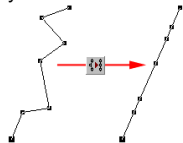
Wyrównanie pionowe

Ta opcja wyrównuje wszystkie zaznaczone węzły na linii pionowej.



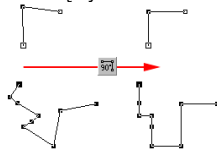
Na jednej linii

Wszystkie zaznaczone węzły są umieszczane na jednej linii pomiędzy pierwszym i ostatnim zaznaczonym węzłem.



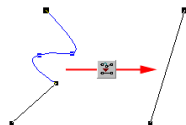
Kąt prosty

Zaznacz węzły które chcesz ustawić pod kątem prostym i kliknij na tym narzędziu.



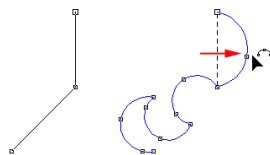
Zastąp linią

Zrób prostą linię ze wszystkich zaznaczonych części linii między pierwszym i ostatnim węzłem.



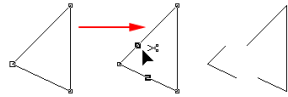
Zaokrąglj w łuk

Zaznacz opcję z okna, kursor zmieni się w kursor przeciągania z przyległym "łukiem". Tym narzędziem możesz narysować łuk z dowolnego typu linii, i z tego łuku następnym łukiem itd.



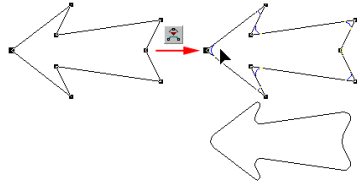
Otwarty kształt

Zaznacz opcję z okna, kursor zmienia się w kursor przeciągania z przyległymi "nożyczkami". Każda linia na której klikniesz tym kursorem zostanie przecięta. Kiedy zakończysz cięcie, możesz wyjść z tego trybu klikając na arkuszu.



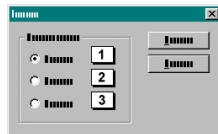
Zaokrąglanie narożników

Kiedy używasz tego narzędzia możesz zaokrąglić wszystkie narożniki które znajdują się pomiędzy dwiema prostymi liniami.

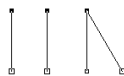


Ustawienia

Kiedy wybierzesz ten przycisk pojawia się dialog w którym możesz zrobić następujące ustawienia dla narzędzi do przeciągania.



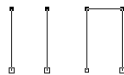
- 1 Ostatnio wybrany.
Ta opcja zapewnia że ostatnio zaznaczony węzeł jest zawsze użyty jako orientacyjny do łączenia końców.



- 2 Środek
Ta opcja zapewnia że węzły, które są połączone ze sobą, zawsze schodzą się w ich środku.



- 3 Na linii
Ta opcja zapewnia że węzły, które mają być połączone ze sobą, pozostaną na swoich miejscach i będą połączone linią.



Panelowanie

Czym są panele i kiedy są używane?

Nawet jeżeli masz drukarkę dużego formatu, niekoniecznie oznacza to że możesz drukować wszelkie rozmiary. Każdy sprzęt ma rozmiar maksymalny. Drukarka mieszcząca materiał 90 centymetrowy często może używać efektywnie tylko 88 cm z tej szerokości.

Jak?

Drukarka dużego formatu która pracuje z rolami papieru ma maksymalną długość druku zależną od długości roli. Szerokość jest określona przez efektywną szerokość druku. Tak więc długość rzadko kiedy jest problemem; szerokość jednak jest. Przy obydwu orientacjach jest możliwość podzielenia arkusza roboczego na panele. Panele są rozgraniczeniami na arkuszu roboczym które możesz sam wyznaczyć i które muszą być oparte na efektywnej szerokości druku i maksymalnej długości medium. Rozgraniczenia zapewniają to, że przy wydruku arkusza roboczego, arkusz zostaje podzielony na panele które zostały zdefiniowane przez ciebie. W celu zilustrowania powyższego użyjemy fikcyjnego zadania w którym wynikowy wydruk jest zbyt duży aby nasza drukarka mogła sobie z nim normalnie poradzić.

W tym przykładzie przyjmijmy że wydruk ma format końcowy 3000 mm wysokości i 4500 mm długości; efektywna szerokość drukarki wynosi 700 mm.



Linie panelu przy użyciu myszy

Linie potrzebne do zaznaczenia paneli mogą być naniesione dwoma sposobami, albo przy pomocy myszy, albo przez wpisywanie wartości liczbowych w dialogu. Aby uzyskać podział używając myszy, wykonaj poniższe czynności. Z paska narzędzi wybierz symbol "Narzędzie panelowania".



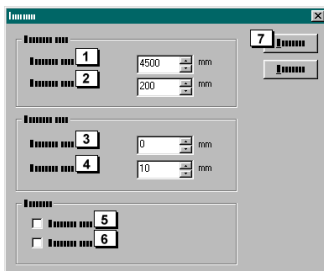
Po uaktywnieniu narzędzia kursor zmienia się następująco.



Jeżeli używasz orientacji pionowej jak w tym przykładzie, każde kliknięcie na arkuszu roboczym umieści linię poziomą (linię panelu skierowaną wzdłuż papieru). Jeżeli chcesz umieścić pionową linię panelu, przytrzymaj klawisz Shift i kliknij na arkuszu roboczym. Oprócz różnicy między poziomymi i pionowymi liniami paneli, jest też różnica między negatywną i pozytywną. Jeżeli klikniesz na jakimś innym narzędziu lub naciśniesz klawisz Tab, zamkniesz tryb linii panelowych.

Linie panelu przy użyciu dialogu

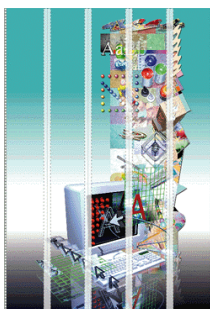
Z menu "Plik" wybierz opcję "Ustawianie panelowania". Pojawi się następujący dialog.



Przy pomocy tego dialogu możesz automatycznie podzielić arkusz na panele przez ustawienie maksymalnego rozmiaru panelu. Ponieważ orientacja arkusza jest nieistotna dla paneli (pionowo czy poziomo) a tylko zerowa linia drukarki, "poziom" jest zawsze równoległy do transportu (kierunku przesuwu) strony.

W polu "Wymiar poziomy" (1) wpisz maksymalny rozmiar poziomego panelu (w tym przypadku równy długości twojej strony). Skoro używamy papieru w roli, nie potrzebujemy tutaj żadnych linii podziału. Wpisz długość strony lub większą liczbę. W "Wymiar pionowy" (2) wpisz 600 jednostek. Przez "Zakładki" (3) rozumiemy całkowitą zakładkę pionowej linii panelu a "Zakładka pozioma" (4) oznacza całkowitą zakładkę poziomej linii panelu. W "Zakładka pionowa" wpisz 100 jednostek. Nie oznacza to właściwej zakładki ale szczególnie dużą, która lepiej przedstawia położenie paneli na arkuszu.

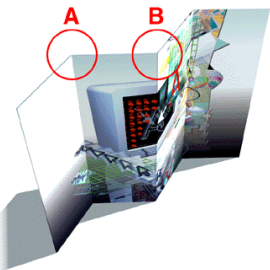
W okienku "Opcje" masz możliwość uaktywnienia opcji "Drukuj liniały i dodatkowe informacje o panelach" (6). Ta opcja drukuje liniały wzdłuż paneli tak, że masz doskonałe odniesienie przy końcowym łączeniu. Gdy uaktywniasz tą opcję, musisz zdawać sobie sprawę że liniały zajmują miejsce, maksymalnie do jednego centymetra. Musisz więc przyjąć maksymalny rozmiar panelu zmniejszony o jeden centymetr. Gdy zakończysz te ustawienia, kliknij na przycisku "OK" (7) aby je zatwierdzić.



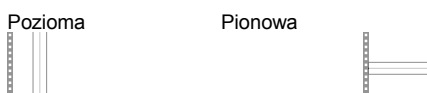
Teraz mógłbyś powiedzieć, że masz efektywną szerokość wydruku równą 700 mm. A więc dlaczego używasz tylko 600 mm. Wyjaśnienie jest bardzo proste, do każdej określonej szerokości musisz dodać całkowitą zakładkę.

Negatywne i pozytywne linie panelowe

Pozytywne linie panelowe są najczęściej używanymi liniami panelowymi, jeżeli zamierzasz wydrukować pracę, która jest większa niż twoja efektywna szerokość drukowania, potrzebujesz zakładki aby móc skleić razem osobne panele. Pozytywna linia panelowa określa rozmiar zakładki. Kiedy rozpościerasz wydruk na kilku panelach które mają być ułożone w kształcie harmonijki, potrzebujesz pozytywnej zakładki w jednym rogu i negatywnej zakładki w rogu po przeciwnej stronie.

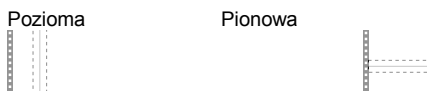


- A Wierzchołek przy "A" zawija się ku wnętrzu. To znaczy że w tym punkcie część rysunku nie jest już widoczna. W tym punkcie potrzebna jest zakładka negatywna. Zakładka negatywna pomija pewną szerokość wydruku odwrotnie niż zakładka pozytywna która dodaje szerokości wydruku.

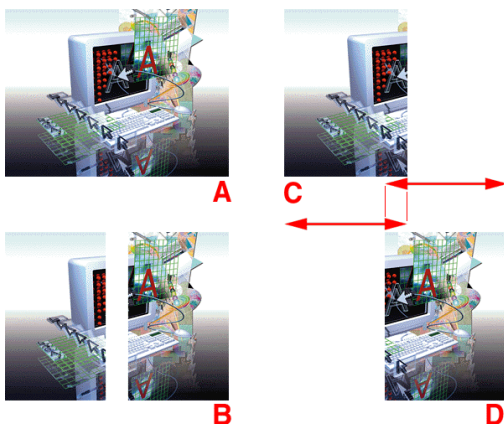


Negatywna zakładka jest pokazywana przez trzy ciemnoszare ciągłe linie.

- B Wierzchołek przy "B" zawija się ku wnętrzu, to znaczy że jeżeli nie chcesz aby wydruk był przerwany przez szew, musisz zastosować tu zakładkę pozytywną.



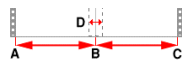
Pozytywna zakładka jest pokazywana przez dwie ciemnoszare kropkowane linie na zewnątrz i ciągłą jasnoszarą linię w środku.



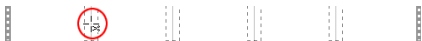
- A Oryginał.
B Rezultat po negatywnej zakładce.
C/D Rezultat po pozytywnej zakładce.

Orientacja linii panelowych

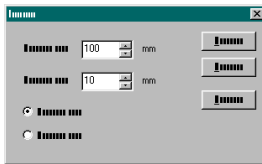
Na ilustracji poniżej znajdziesz wyjaśnienie tego jak program widzi położenie i format zakładki.



Następna ilustracja to dół pionowej strony o szerokości 3000 mm i wysokości 4500 mm (strona z naszego przykładu).



Trzymając kursor nad lewą linią panelu kliknij prawym klawiszem myszy aby pojawiło się wyskakujące menu. Z tego menu wybierz opcję "Właściwości linii panelu". Pojawi się następujący dialog.



Ponieważ prawa strona jest zerową linią drukarki, serce wybranej linii panelowej jest na 2400 mm. Jest to odległość od linii zerowej drukarki w stronę serca linii panelowej. Linia panelowa jest widoczna jako pozioma linia panelowa gdyż poziom biegnie równoległe do zerowej linii drukarki.

Skanowanie

W jakiej rozdzielczości należy skanować?

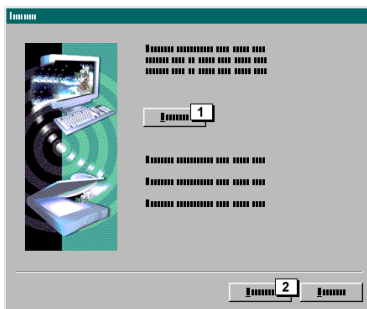
Rozsądne byłoby stosowanie następującej zasady: w skali 1:1 dla mapy bitowej rozdzielczość powinna być 72 DPI (punktów na cal). To oznacza, że drukując mapę bitową o rozmiarze 50 x 70 cm, dopuszczalne jest, by mapa bitowa miała rozdzielczość 72 DPI dla tego rozmiaru. Jeśli mapa bitowa jest bardzo szczegółowa, można nawet podwoić rozdzielczość.

Drukarka ma ograniczoną ilość DPI na wydruk, wszystko powyżej możliwości drukarki jest ignorowane. Nie jest jednak ignorowany czas przetwarzania danych do druku. Mapa bitowa o rozdzielczości 72 DPI może przynieść taki sam rezultat, jak mapa bitowa w rozdzielczości 2400 DPI, a jedyną różnicą będzie 10 razy większa ilość zużytego czasu procesora oraz o tyle więcej zajętego miejsca na dysku przez mapę bitową o rozdzielczości 2400 DPI. Czas przetwarzania danych do wydruku również wzrasta dziesięciokrotnie, pomimo, że rezultat jest niewiele lepszy. Jeśli uważasz, że rozdzielczość mogłaby być lepsza, zwiększ ją tylko o kilka DPI, lub pomnóż przez 2, ale nie mnoż od razu przez 10.

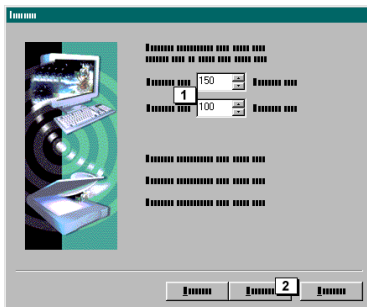
W świecie offsetu, używane są filmy, które są otrzymywane przy użyciu drukarki o rozdzielczości wydruku 2400DPI (drukarki atramentowe są dostępne od 180 do 600 DPI). Dla map bitowych jest tu używana rozdzielczość 300 DPI z monitorem 150 LPI (linii na cal). Taka rozdzielczość jest stosowana zazwyczaj dla wydruków w pełnym kolorze. Po co więc używać 2400 DPI dla zdjęcia?

Aby to ułatwić EasySIGN posiada "Kreatora" do skanowania, który doradza poprawną rozdzielczość.

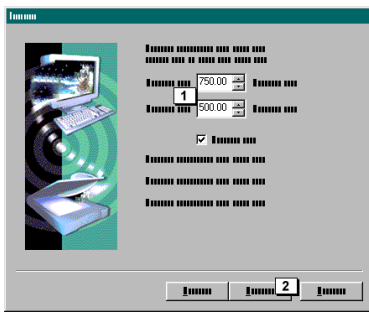
Z menu "Plik" wybierz polecenie "Skanuj", i z podmenu wybierz "Kreator". Otworzy się kolejne okno dialogowe.



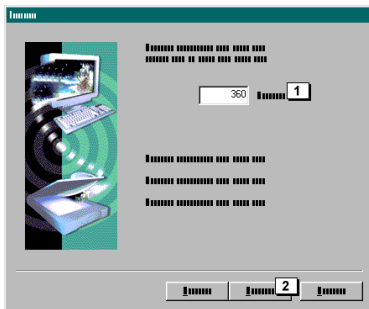
Na środku tego okna jest przycisk "Wybierz źródło" (1). Po kliknięciu na nim pojawia się okienko, wyświetlające zainstalowane w systemie skanery. Wskaż ten, którego chcesz użyć. Następnie kliknij przycisk "Dalej" (2).



W tym oknie podaj wysokość i szerokość oryginału w skanerze (1). Następnie kliknij przycisk "Dalej" (2).



W tym oknie podaj żądany rozmiar wydruku oryginału (1). Następnie kliknij przycisk "Dalej" (2).



W tym oknie będzie wyświetlona proponowana rozdzielczość (1). Po kliknięciu przycisku "Zakończ" (2) utworzy się standardowe okno dialogowe dla skanera. W tym oknie podaj wartość, która została zaproponowana. Nie możemy tu zaprezentować tego okna, ponieważ są one różne w zależności od skanera. By uzyskać dalsze informacje na temat użycia skanera należy sięgnąć do podręcznika danego skanera.

Zarządzanie kolorem

Wszystkie obiekty w EasySIGN, które są bazowane na wektorach mogą mieć przypisane kolory. Kolory nie tylko pomagają uatrakcyjnić projekt, ale także mogą być używane do identyfikacji.

EasySIGN oferuje standardowy zakres kolorów oraz ponad setkę bibliotek kolorów, które są dokładnym odzwierciedleniem winylu dostarczanego przez wiodących dostawców. Można zmieniać zarówno kolory dostarczone z programem jak i kolory z biblioteki. Jest także możliwe tworzenie własnych palet kolorów przy użyciu standardowych kolorów, bibliotek oraz własnych kompozycji kolorów.

Użycie kolorów

Na dole okna EasySIGN możemy znaleźć aktualną paletę kolorów. Aby wybrać inną paletę wybierz "Widok" a potem polecenie "Paleta kolorów".



Paleta kolorów jest zmiennym paskiem, co oznacza że można go przesuwac oraz zmieniać jego rozmiar.

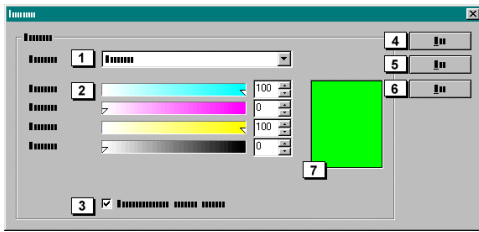


Aby przypisać kolor do obiektu, zaznacz obiekt i na pasku kolorów kliknij na kolor, który chcesz przypisać. Jeśli przesuniemy myszką nad kolorami, na pasku kolorów będą wyświetlane nazwy kolorów aktualnie wskazywanych. Jedno kliknięcie lewym przyciskiem myszy przypisze kolor do wypełnienia obiektu, a jedno kliknięcie prawym przyciskiem myszy przypisze kolor do linii obiektu. Jeśli chcesz skasować wypełnienie obiektu po prostu kliknij lewym przyciskiem myszy na przekreślony kwadracik. Natomiast dla linii należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na przekreślony kwadracik.

Aby zmienić kolor obiektu albo stworzyć nowy kolor, należy zaznaczyć obiekt, a następnie narzędzie koloru z paska narzędzi.

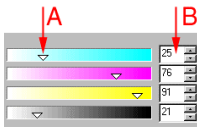


Po wybraniu tej opcji pojawi się okno dialogowe.

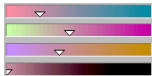


- 1 Model koloru
Tutaj można wybrać system kolorów, którego chcemy użyć w danej chwili. EasySIGN oferuje szeroki zakres systemów koloru, takich jak:

RGB	:Czerwony, Zielony, Niebieski
CMYK	:Błękit, Amarant, Żółty i Czarny
Skala szarości	:Złożony z odcieni szarości
HSB	:Odcień, Nasylenie, Jasność
Kolory dodatkowe	:Pełne kolory określone przez dostawców drukarek
CMYKOrGr	:Błękit, Amarant, Żółty, Czarny, Pomarańczowy, Zielony
CMYKLiCLiM	:Błękit, Amarant, Żółty, Czarny, Jasny błękit i Jasny amarant
- 2 Wizualna prezentacja wybranego systemu koloru. Na kolor można wpływać za pomocą suwaków na pasku (A), lub przez wypełnienie wartości w polu tekstowym (B). Rezultat jest wyświetlany na palecie (7).



- 3 Statyczne paski kolorów
Po uaktywnieniu tej opcji paski kolorów wyglądają tak samo, jak na ilustracji powyżej, i można mieszać kolory stosownie do wiedzy na ten temat. Jeśli nie znasz się na mieszaniu kolorów, np. nie wiesz, jaki kolor powstanie z połączenia czerwonego z zielonym, możesz wyłączyć tę funkcję. Paski kolorów zmieniają się teraz na takie, które będą wyświetlać w którą stronę przesunąć suwak, aby uzyskać dany kolor. Z każdym ruchem jednego z suwaków modyfikowane są wszystkie paski.



- 4 Przycisk "Zamknij" zamyka okno dialogowe
- 5 Przycisk "Zastosuj" przenosi kolor z okna dialogowego na zaznaczony obiekt.
- 6 Przycisk "Dodaj" otwiera okno dialogowe, w którym można dodać kolor do palety.



Aby dodać kolor do tablicy trzeba nadać mu nazwę w polu (1) i kliknąć "OK".

Domyślny kolor

Za każdym razem, gdy rysujemy obiekt w EasySIGN, ma on domyślnie wypełnienie, styl i kolor linii. Wartości te możemy ustalić sami. W tym celu należy kliknąć na kolor na pasku koloru, lub utworzyć kolor w oknie dialogowym, bez wybierania obiektu. Tą samą metodą wybieramy domyślny kolor linii.

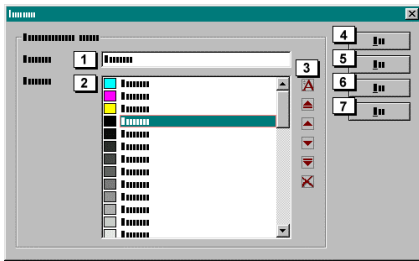


Paleta kolorów i zarządzanie bibliotekami

Aby zmienić nazwę koloru, usunąć go, zmienić lub dodać kolor z biblioteki, należy wybrać następujące narzędzie z paska narzędzi.



Po wybraniu tej opcji pojawi się następujące okno dialogowe.



- 1 Po wybraniu koloru z listy (2) jest wyświetlana jego nazwa w polu tekstowym (1). W tym polu można zmienić nazwę.
- 2 Na tej liście można sortować kolory, wybierać je do zmiany nazwy albo usunięcia.
- 3 Tutaj znajdują się komendy do edycji kolorów, które są na liście (2):



Ta opcja porządkuje listę alfabetycznie.



Ta opcja umieszcza wybrany kolor na szczycie listy



Ta opcja przenosi wybrany kolor o jedno miejsce do góry na liście.



Ta opcja przenosi wybrany kolor o jedno miejsce w dół na liście.

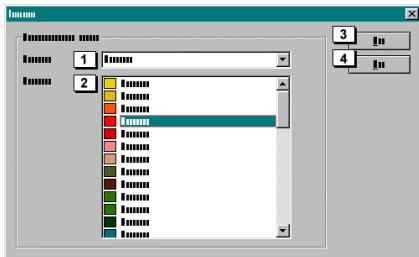


Ta opcja umieszcza wybrany kolor na końcu listy.



Ta opcja usuwa wybrany kolor.

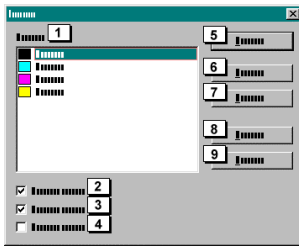
- 4 Przycisk "OK" stosuje wszystkie modyfikacje i zamyka okno.
- 5 Przycisk "Anuluj" zamyka okno bez wprowadzania modyfikacji.
- 6 Przycisk "Biblioteka" otwiera następne okno dialogowe.



- 1 Z tej listy można wybrać nazwę żądanej biblioteki.
- 2 Ta lista wyświetla nazwy kolorów albo numery produktów z wybranej biblioteki. Tu można wybierać kilka elementów równocześnie.
- 3 Przycisk "OK" przenosi wszystkie wybrane elementy na listę w poprzednim oknie, gdzie można je zaznaczać lub modyfikować.
- 4 Przycisk "Anuluj" zamyka okno dialogowe bez żadnych modyfikacji.
- 7 Przycisk "Edycja" otwiera standardowe okno dialogowe koloru, gdzie można zmieniać cechy koloru.

Wybierz według koloru

Polecenie "Wybierz według koloru" z menu "Edycja" otwiera okno dialogowe, w którym można zaznaczyć wszystkie obiekty w określonym kolorze równocześnie.



- 1 Ta lista wyświetla kolory, które znajdują się w arkuszu roboczym w momencie otwarcia okna dialogowego.
- 2 Po uaktywnieniu tej opcji na liście są wyświetlane tylko kolory linii.
- 3 Po uaktywnieniu tej opcji na liście są wyświetlane tylko kolory wypełnienia.
- 4 Po wybraniu tej opcji, poprzednie opcje są zachowane i zastosowane do aktualnie zaznaczonego obszaru.
- 5 Przycisk "Zamknij" zamyka okno.
- 6 Przycisk "Zaznacz" potwierdza, że obiekt w arkuszu odpowiadający wybranemu kolorowi na liście jest zaznaczony.
- 7 Przycisk "Anuluj zaznaczenie" potwierdza, że obiekt w arkuszu odpowiadający wybranemu kolorowi na liście jest niezaznaczony.
- 8 Przycisk "Zaznacz wszystko" potwierdza, że wszystkie obiekty w arkuszu odpowiadające wybranym kolorom na liście są zaznaczone.
- 9 Przycisk "Usuń zaznaczenie wszystkich" potwierdza, że obiekty w arkuszu roboczym są niezaznaczone i wyłączone równocześnie ze wszystkimi elementami z listy.

Wybierz według obiektu

Polecenie "Wybierz według obiektu" z menu "Edycja" otwiera okno dialogowe, które działa w ten sam sposób co poprzednie, z tą różnicą, że w tym oknie można wybierać wszystkie obiekty określonego typu jednocześnie.

Znaczniki przycięcia

W EasySIGN jest możliwość automatycznego umieszczenia znaczników przycięcia wokół strony lub zaznaczonego obszaru. Można także wprowadzić znaczniki przycięcia bezpośrednio w dowolnej pozycji. Znaczniki przycięcia zawsze są umieszczane na specjalnej warstwie, która jest regulowana stosownie do widzialności, blokowania oraz tego czy znaczniki przycięcia mają być wydrukowane lub kreślone, czy nie. Ponieważ znaczniki przycięcia są raczej innego rodzaju obiektami w EasySIGN, zachowują się one odmiennie. Jeśli np. umieścimy znaczniki przycięcia wokół obiektu, który chcemy kreślić w oddzielnych kolorach, nie musimy umieszczać nowego znacznika przycięcia dla każdego koloru. Znacznik przycięcia zawsze jest kreślony lub drukowany z każdym kolorem, niezależnie od ilości kolorów w arkuszu roboczym.

Aby umieścić znacznik przycięcia w konkretnym miejscu, należy wybrać następujące narzędzia z paska narzędzi.



Kursor zmienia się następująco:

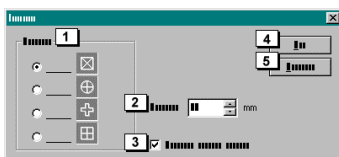


Znacznik przycięcia pojawi się w każdym klikniętym myszką miejscu w arkuszu.



Znacznik przycięcia jest zawsze wyświetlany jako linia w kolorze amarantowym niezależnie od trybu podglądu, w którym pracujesz. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy na znacznik przycięcia pojawi się menu z następującymi opcjami.

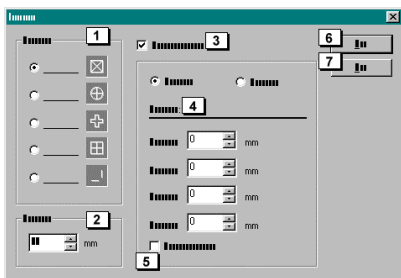
- | | | |
|----------------|---|--|
| Usuń | : | Usuwa znacznik przycięcia, który jest pod myszą. |
| Usuń wszystko | : | Usuwa wszystkie znaczniki przycięcia w aktualnym arkuszu roboczym. |
| Ukryj wszystko | : | Ukrywa wszystkie znaczniki przycięcia w aktualnym arkuszu roboczym. Można wyświetlić ponownie znaczniki przycięcia używając okna dialogowego warstw. |
| Właściwości | : | Otwiera okno dialogowe, w którym można zmieniać następujące ustawienia. |



- 1 Modyfikuj kształt znacznika przycięcia.
- 2 Modyfikuj rozmiar znacznika przycięcia.

- 3 Jeśli ta opcja była zaznaczona, ustawienia w oknie dialogowym będą zastosowane do wszystkich znaczników przycięcia w arkuszu roboczym.

Następujące okno dialogowe można otworzyć z menu "Wstaw, produkcja, Wstaw znacznik przycięcia".



Kształt i rozmiar, które ustawisz w tym oknie dialogowym staną się domyślnymi przy umieszczaniu nowych znaczników przycięcia w arkuszu roboczym.

1. Tu można wybrać kształt.
2. Tu można wpisać rozmiar znacznika przycięcia.
3. Po zaznaczeniu opcji "Wokół strony lub zaznaczonego obszaru", staną się aktywne opcje w polu grupy poniżej. W aktualnym polu grupy możemy zaznaczyć, czy chcemy znaczniki przycięcia wokół strony, czy wokół zaznaczonego obszaru.
4. W polu "Marginesy" można określić odległość pomiędzy znacznikami przycięcia a zaznaczonym obszarem lub stroną.
5. Po uaktywnieniu tej opcji, wartości wprowadzane w pierwszym polu będą automatycznie zastosowane do marginesów w pozostałych trzech polach.

Znaczniki przycięcia wokół³ strony

Po użyciu tej opcji, znaczniki przycięcia będą nie tylko umieszczone wokół strony, ale rozmiar strony będzie zmodyfikowany tak, aby zostały również wydrukowane znaczniki przycięcia. To znaczy, że do arkusza roboczego będą dodane cztery linie prowadzące, które wskażą jego oryginalny rozmiar. W ten sposób nigdy nie zapomnisz uwzględnić znaczników przycięcia podczas drukowania strony, ponieważ znaczniki przycięcia będą zawarte w rozmiarze strony.

Specyficzne dla robienia znaków

Jest pewna liczba funkcji w programie które mogą być używane do wzornictwa (i są do tego bardzo przydatne) ale z drugiej strony są istotnie szczególnie użyteczne do końcowych prac przy produkcji znaków. Funkcja taka jak stronicowanie jest dobrym tego przykładem; kiedy obiekt na arkuszu jest zbyt wysoki jak na maksymalną szerokość kreślenia, ten obiekt może zostać podzielony na dwa za pomocą regulowanej zakładki, co pozwala ci kreślić projekty które normalnie nie byłyby możliwe.

Stronicowanie

Kiedy część arkusza jest zbyt wysoka do wyprowadzenia, innymi słowy jeżeli format kreślenia jest nie dość duży, można użyć funkcji "Stronicowanie".

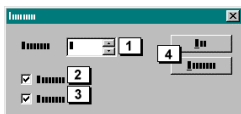


Przypuśćmy że powyższa ilustracja jest zbyt duża dla twojego kreślenia. W takim przypadku zaznaczasz obiekty które chcesz podzielić i tymczasowo robisz duplikat miejsca gdzie ma być wykonany podział. Dzielenie istotnie dzieli obiekty na dwa i obiekty tracą swoje właściwości. Kiedy planujesz podzielić tekst na przykład, nie będziesz mógł go potem edytować jako tekst. W celu zapobieżenia temu, lepiej jest wykonać tą operację na kopii oryginalnego projektu.

Z menu "Edycja" wybierz polecenie "Stronicowanie"; kursor zmieni się następująco.



Przesuń kursor do punktu w którym chcesz podzielić pracę, kliknij raz i przeciągnij kursor nad część którą chcesz podzielić. Możesz podzielić pod dowolnym kątem, ale jeżeli użyjesz klawisza Ctrl kąty będą ograniczone do 15 stopni. Kiedy puścisz przycisk myszy po przeciągnięciu, ukaze się następujące okno.



- 1 Zakładka:
W tym polu możesz wprowadzić rozmiar zakładki.
- 2 Zamknij kształty:
Gdy aktywujesz tą opcję, kształty zostają zamknięte po rozdzielaniu. Jeżeli rozdzielasz dla kreślenia przed wyprowadzeniem, ta opcja musi zostać aktywowana, gdyż w innym wypadku ciążbyś otwarte kształty.
- 3 Grupuj obiekty:
Jeżeli dzielisz jakiś obiekt np. tą opcja zapewnia natychmiastowe zgrupowanie wyniku. Lepiej jest nie używać tej opcji dla kilku obiektów, gdyż przy grupowaniu sekwencja układająca może się zmienić, co może doprowadzić do niepożądanych wyników.
- 4 Przycisk "OK" zatwierdza ustawienia a przycisk "Anuluj" zamyka dialog bez dokonywania podziału.

Kiedy klikniesz na "OK" może się początkowo wydawać że nic się nie zmieniło. Jeżeli spojrzysz na widok szkieletowy lub jeżeli rozsuniesz części obiektu, będziesz mógł zobaczyć rezultat.

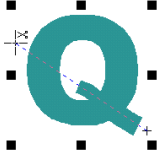


Przeciecie

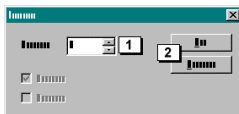
Może nie jest to funkcja specyficzna dla znaków ale z pewnością pochodna od stronicowania. Ta funkcja pozwala ci szybko przyciąć obiekt albo przeciąć go w połowie. Z menu "Edycja" wybierz polecenie "Przetnij". Cursor zmienia się następująco:



Ten cursor może narysować linię tak jak przy stronicowaniu. Jednak ta funkcja działa dokładnie tam gdzie chcesz przecinać; jeżeli chcesz przeciąć cały obiekt, musisz pociągnąć tą linię po całym obiekcie.



Po puszczeniu myszy pojawi się następujący dialog:



W tym dialogu możesz ustawić "Zakładkę" (1), a kiedy klikniesz na "OK" po ustawieniu, może się początkowo wydawać że nic się nie zmieniło. Możesz jednak nadać jednej połowie inny kolor aby uwidocznić różnicę.

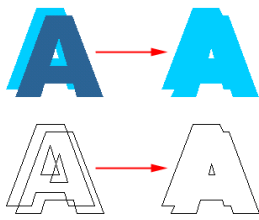


Laczenie

Jest to z pewnością jedna z najczęściej używanych funkcji do wykonywania roboczych rysunków udanego projektu. Przy pomocy tej funkcji możesz wykonać najbardziej skomplikowane rysunki robocze na ekranie przed ich wycięciem.

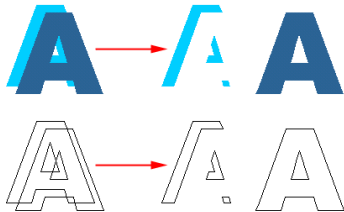
Wtapianie

Wtapianie zmienia dwa obiekty w jeden. Zaznacz obiekty które chcesz połączyć a następnie z menu "Edycja, Łączenie" wybierz polecenie "Stapiaj obiekty".



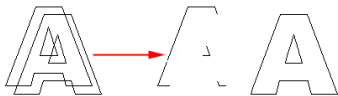
Wykrawanie

Polecenie "Wykrawanie obiektów" usuwa kształt obiektu z obiektu leżącego pod spodem.



Wykrawanie otwartych kształtów

Polecenie "Wykrawanie otwartych" działa w ten sam sposób z tą tylko różnicą, że wynik operacji jest "otwartym" kształtem.



Wykrawaj ostatnio wybrane

Normalnie wykrawanie działa w kolejności ułożenia, obiekt leżący na wierzchu przecina obiekty leżące pod spodem. W tej opcji nie ma znaczenia gdzie obiekt jest ulokowany w stosie. Obiekt ostatnio wybrany przecina pozostałe zaznaczone obiekty a następnie zostaje usunięty.

Maskuj ostatnio zaznaczonym

Ta opcja używa ostatnio zaznaczonego obiektu jako rodzaju maski i sztancuje wszystkie obiekty wokół niego.



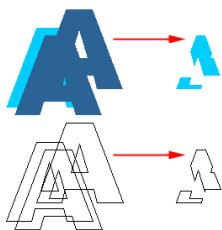
Złożenie

Polecenie "Złożenie" pozostawia tylko zachodzące kształty. Kiedy zostało zaznaczonych kilka obiektów które nie zachodzą na siebie, to polecenie nie wygeneruje wyniku.

W następującej ilustracji żadne kształty nie zachodzą na siebie. Kształt na wierzchu zachodzi tylko na kształt w środku. Niniejsza funkcja nie wygeneruje wyniku w tej sytuacji.

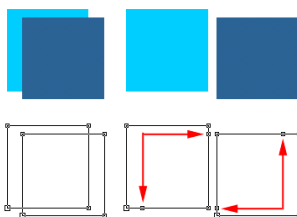


Na ilustracji poniżej wszystkie kształty zachodzą na siebie i niniejsza funkcja da wynik.



Dodaj węzły

Polecenie "Dodaj węzły" dodaje dodatkowy węzeł w każdym miejscu gdzie linie zaznaczonego obiektu przecinają się.

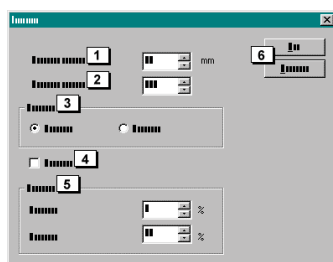


Fotokreslenie

Ta funkcja pozwala na kreślenie kolorowej lub szarej mapy bitowej. Odbyna się to przez robienie pasków które są grubsze tam gdzie fotografia jest ciemniejsza. Odległości linii i liczbę linii można regulować. Wskazane jest nie przyjmować mniej niż 2 mm do cięcia gdyż w przeciwnym wypadku linie będą zbyt blisko siebie i wybieranie z folii stanie się trudnym zadaniem.

Jeżeli chcesz fotokreślić zaznacz mapę bitową którą chcesz użyć. Jeżeli potem klikniesz na zaznaczonej mapie bitowej prawym przyciskiem myszy, pojawi się rozwijalne menu z dwiema opcjami związanymi z fotokreśleniem.

- A Pokaż jako fotokreślenie
Kiedy wybierzesz tą opcję zaznaczona mapa bitowa jest wyświetlana jako fotokreślenie z aktualnie odpowiednimi ustawieniami.
- B Opcje fotokreślenia
Ta opcja otwiera dialog w którym możesz modyfikować ustawienia dla fotokreślenia.



- 1 Szerokość pociągnięcia
Tutaj możesz ustawić szerokość pasków na które foto ma zostać podzielone.
- 2 Liczba pociągnięć
Tutaj możesz ustawić liczbę pociągnięć na które foto ma zostać podzielone.
- 3 Kierunek cięcia
Tutaj możesz określić czy chcesz aby pociągnięcia przebiegały poziomo czy pionowo.
- 4 Odwróć jasność
Ta opcja odwraca jasność fotografii. Możesz jej użyć jeżeli chcesz nałożyć biały winyl na czarne tło.
- 5 Granice szerokości pociągnięć
Ta opcja umożliwia ci określić minimalną i maksymalną grubość pasków.
- 6 Przyciskiem "OK" możesz zatwierdzić ustawienia i zamknąć dialog, przyciskiem "Anuluj" możesz zamknąć dialog bez zatwierdzania ustawień.

Ustawienia które podałeś w tym dialogu zostaną użyte do następnej mapy bitowej którą chcesz kreślić jako fotokreślenie.

Tekst

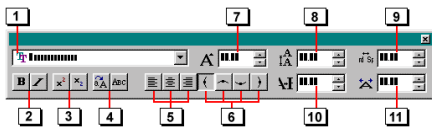
Tekst jest prawdopodobnie najbardziej podstawowym komponentem każdego projektu. Z tego powodu EasySIGN ma bardzo zaawansowane narzędzia tekstowe. Te narzędzia zapewniają tekst na ścieżce, na okręgu, tabulacje, wszystkie właściwości formatowania itd. Narzędzie tekstu jest bardzo łatwe w użyciu, wszystko można edytować i wstawiać bezpośrednio na ekranie.

Wstawianie tekstu

Z paska narzędzi wybierz symbol edytora tekstu.



Pojawi się następujące okno dialogowe, i wskaźnik myszki zmieni się na kursor tekstu.



Użyj kursora tekstu do wskazania w arkuszu roboczym miejsca początku wprowadzania tekstu. Jeśli chcesz wstawić tekst spoza EasySIGN, wystarczy zaznaczyć tekst w oryginalnym edytorze tekstu (lub jednym z edytorów tekstu Windows™), wybrać polecenie "Kopiuj". W EasySIGN upewnij się, że kursor tekstu jest we właściwym miejscu arkusza roboczego i użyj klawisza skrótu "CTRL+V" do wstawienia skopiowanego tekstu. W ten sposób jest zachowana kompatybilność z prawie wszystkimi edytorami tekstu pod Windows™. Jeśli chcesz zaznaczyć część tekstu umieść kursor tekstu za lub przed tym fragmentem, i przeciągnij kursorem nad tekstem. Wszelkie polecenia wybrane teraz, będą zastosowane do zaznaczonego tekstu.

Części okna dialogowego

- 1 Wybór czcionki
Tu można wybrać żadaną czcionkę. Przykład każdej czcionki jest wyświetlany po jej wskazaniu.
- 2 Można używać tych przycisków do zmiany zaznaczonego tekstu na odpowiednio pogrubiony lub italicę (o ile dana czcionka zapewnia taki format)nie można zapominać o tym, że istnieją całe rodziny fontów, które pozwalają jedynie na użycie dużych liter i że wszystkie systemy mają fonty dostępne jedynie w normalnym kroju.



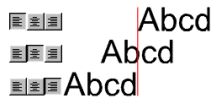
- 3 Pierwszy przycisk służy do umieszczania tekstu w indeksie górnym (font jest pomniejszony i umieszczony bezpośrednio za ostatnim znakiem, ponad linią bazową tekstu) lub w indeksie dolnym (font pomniejszony i umieszczony za ostatnim znakiem poniżej linii bazowej).



- 4 Przy pomocy pierwszego przycisku można zamienić litery na kapitaliki, przy pomocy drugiego można zamienić litery na wersaliki. Małe kapitaliki oznaczają, że wersaliki są pisane kapitaliką, mniejszą o 70% od normalnego rozmiaru.



- 5 Tymi przyciskami można wyrównać tekst do lewej, prawej lub wyśrodkować.

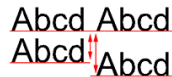


- 6 Te przyciski pomagają umieścić tekst na okręgu i będą omówione w dalszej części tego rozdziału.

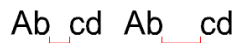
- 7 W tym polu można wprowadzić rozmiar dla zaznaczonego tekstu. Odstępy między wierszami (8) będą wyrównane proporcjonalnie do wprowadzonych wartości.



- 8 W tym polu można modyfikować odstępy między wierszami.



- 9 Odstępy między wyrazami. Ta wartość podawana jest w procentach, 100% odstęp między wyrazami jest ustawieniem standardowym. W poniższym przykładzie, wartość ta została podwojona. Zastosowano tę modyfikację do zaznaczonych fragmentów, a nie do całego paragrafu.



- 10 W tym polu można określić dodatkowy odstęp dla wybranych znaków i odstępy między wyrazami. 0% to standard. Każda większa wartość spowoduje szersze odstępy między czcionkami (większy odstęp między tekstem).



- 11 W tym polu można określić szerokość znaków w tekście. Tu można poszerzyć lub zwęzić tekst po prostu wprowadzając wartości. Wartość standardowa wynosi 100%.



Edycja tekstu

Aby ponownie edytować tekst można wybrać narzędzie tekstowe z paska zadań i umieścić kursor tekstu w tekście, który chcemy edytować. Można także zaznaczyć tekst, który chcemy edytować i wybrać polecenie "Edytuj tekst" z menu pod prawym przyciskiem myszy. Obie metody dają ten sam rezultat, różnią się jedynie podejściem.

Stosowanie koloru lub obrysu do tekstu

Aby nadać fragmentowi tekstu kolor lub obrys, tekst należy najpierw wskazać za pomocą narzędzia wyboru. Następnie kliknąć na kolor z paska kolorów, lub otworzyć okno dialogowe do tworzenia kolorów.



Aby nadać jednemu lub kilku znakom kolor lub obrys, należy zaznaczyć te znaki narzędziem tekstowym. Następnie należy kliknąć na kolor na pasku kolorów, lub otworzyć okno dialogowe do tworzenia kolorów.



Paragrafy i tabulatory

EasySIGN nie tylko umożliwia użycie tabulacji w czystym tekście, ale także w tekście na ścieżce. Jest to bardzo wygodne jeśli np. chcemy szybko sporządzić listę cen. Oczywiście nie jest możliwe umieszczanie tekstu na ścieżce dla paragrafów, ponieważ składają się one z kilku linii. Jeśli chcemy umieścić paragraf na ścieżce, to będzie on przekształcony w jedną linię.

Formatowanie paragrafu

Ponieważ w obecnej wersji EasySIGN nie umożliwia automatycznego zawijania wierszy, trzeba samodzielnie wprowadzać podziały w paragrafach. W EasySIGN jest to jedyne ograniczenie w paragrafach, wszystkie inne funkcje formatowania paragrafu są dostępne, np. wcięcie, czy właściwości. Oto przykład formatu paragrafu.

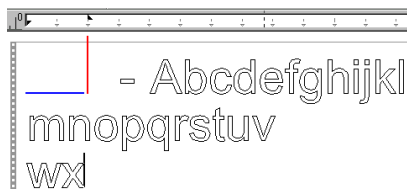
Wprowadź tekst zaczynający się tabulacją, potem myślnik, jeszcze jedna tabulacja i kilka linii tekstu.



Na linijce widać tzw. "Pasek tabulacji", a paragraf nie jest jeszcze prawdziwym paragrafem. Aby go edytować, trzeba wiedzieć co oznaczają poszczególne części paska tabulacji.



- A Wcięcie pierwszej linii.



Przesunięcie suwaka w prawo spowoduje wyrównanie pierwszej linii w tym kierunku (w tym przypadku wraz z tabulacją).

- B Wcięcie paragrafu.



Po przesunięciu suwaka w prawo, wszystkie linie poza pierwszą, będą wyrównane do tego ustawienia. Pierwsza linia jest zależna od suwaka obok "A". Można także wprowadzić te ustawienia poprzez okienko właściwości paska tabulacji.

- C Znaczniki, które określają standardowy skok tabulacji. Ta właściwość może być modyfikowana jedynie przez okienko właściwości paska tabulacji.

Aby umieścić tabulację na pasku tabulacji, wystarczy kliknąć na pasku myszką, i w tym miejscu będzie ona dodana.



Znak umieszczony za pierwszą tabulacją będzie do niej wyrównany. Aby zmienić właściwości (typ wyrównania) tabulacji, trzeba kliknąć prawym przyciskiem myszy na tabulacji. Z podręcznego menu, które się pojawi można wybrać między "Lewo", "Prawo", "Dziesiętny" lub "Środek". Można także wprowadzić te właściwości przy użyciu "Właściwości" z podręcznego menu. Jeśli np. wybierzesz "Prawo", będzie to wyglądać następująco:



Aby paragraf wyglądał jak paragraf, trzeba określić pozycję drugiej tabulacji; musi to być tabulacja z wyrównaniem do lewej, ponieważ szerokość tekstu jest zbyt duża dla wyrównania do prawej.



Aby ukończyć obraz, trzeba jeszcze umieścić dolny suwak (dla paragrafu) w miejscu drugiej tabulacji.



Tabulacje można usuwać poleceniem "Usuń" z podręcznego menu, lub przez przeciągnięcie tabulacji poza pasek. Proszę zauważyć, że ustawienia dla tabulacji i wyrównania można stosować do poszczególnych linii.

Przykłady wyrównywania tabulacji

Są cztery różne wyrównania tabulacji, każde z własnym szczególnym zastosowaniem. W poniższych przykładach wszystkich czterech użyto w tych samych przypadkach, aby wyraźniej pokazać różnice.

Wyrównanie tabulacji do lewej

Używane tylko na początku wciętego paragrafu w celu wyrównania pierwszego zdania z resztą paragrafu. Nie jest odpowiednie dla listy cen, jak widać na poniższym przykładzie.

AAAA	1,50
BBBB	10,50
CCCC	0,30
DDDD	4,-

Wyrównanie tabulacji do prawej

Nie zbyt często używane. Tych tabulacji można użyć do listy cen, gdzie wszystko za kropką dziesiętną ma takie same znaki, lub ilość znaków. Wyrównanie tabulacji do prawej jest używane tylko do specjalnych formatów lub do wyrównania myślnika (zazwyczaj dla rosnących liczb) we wciętych paragrafach do prawej zamiast do lewej.

AAAA	1,50
BBBB	10,50
CCCC	0,30
DDDD	4,-

Tabulacje dziesiętne

Prawdopodobnie najczęściej używane tabulacje. Szczególnie niezbędne narzędzie dla list cen. Znak dziesiętny można ustawić w "Ustawieniach regionalnych" w Windows™. W Europie jest to zazwyczaj przecinek, a w USA jest to zawsze kropka.

AAAA	1,50
BBBB	10,50
CCCC	0,30
DDDD	4,-

Środkowanie tabulacji

Również używane tylko w specjalnych okolicznościach. Są to prawdopodobnie najrzadziej używane tabulacje.

AAAA	1,50
BBBB	10,50
CCCC	0,30
DDDD	4,-

Ograniczenia tabulacji

Tabulacje działają tylko wtedy, gdy paragraf jest wyrównany do lewej. Tabulacje w tekście wyśrodkowanym lub wyrównanym do prawej są ignorowane.

Okno właściwości dla tabulacji

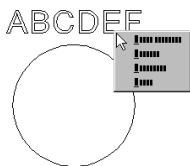
W tym oknie można ustawiać właściwości tabulacji i paragrafów. Otwiera się je przez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na linijce tabulacji.

AAAA	1,50
BBBB	10,50
CCCC	0,30
DDDD	4,-

- 1 Pozycja tabulacji
Po wybraniu pozycji z listy (2) istniejących tabulacji, można zmienić tę liczbę przez użycie przycisku "Przenieś" (8), i przenieść tabulację w nowe miejsce.
- 2 Na tej liście są wyświetlane tabulacje na pasku tabulacji.
- 3 Wyrównanie
Można wybrać wyrównanie tabulacji z poniższej listy.
- 4 Tu można określić standardowy skok tabulacji.
- 5 Tu można określić wielkość wcięcia pierwszej linii.
- 6 Tu można określić wielkość wcięcia paragrafu.
- 7 Dodaj
Po wprowadzeniu liczby w polu "Pozycja tabulacji" (1), przy pomocy przycisku "Dodaj" dodajemy tabulację do listy.
- 8 Przenieś
Umożliwia przeniesienie istniejącej tabulacji.
- 9 Wyczyść
Umożliwia usunięcie wybranej z listy tabulacji.
- 10 Wyczyść wszystko
To polecenie usuwa wszystkie tabulacje z listy.
- 11 OK.
Wprowadza wszystkie modyfikacje do paska tabulacji i zamyka okno dialogowe.
- 12 Anuluj
Pomija wszystkie modyfikacje i zamyka okno dialogowe.

Umieszczanie tekstu na okręgu

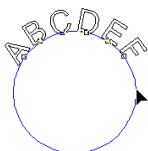
Umieszczanie tekstu na okręgu może być wykonane na ekranie i bezpośrednio sprawdzone. Aby umieścić tekst na okręgu należy wpierv narysować okrąg; musi to być obiekt typu kołowego. Jeśli zachodzi potrzeba przekształcenia okręgu w krzywą, tekstu nie należy umieszczać na okręgu, lecz na ścieżce. Tak, że nie jest to sprawa kształtu (równie dobrze mogłaby to być elipsa) lecz własności obiektu (musi to być obiekt typu kołowego). Wybierz tekst, który należy umieścić na okręgu i kliknij prawym przyciskiem myszy. Z menu rezydentnego wybierz polecenie "Umieść tekst na ścieżce".



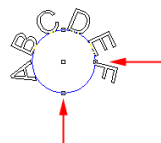
Po wybraniu polecenia "Umieść tekst na ścieżce" kliknij myszą na okręgu. Tekst sam umieści się na okręgu.



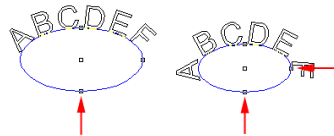
Okrąg stanie się teraz "niewidzialny" i jak długo obiekt jest na "tekst na obwodzie" zostanie tam razem z tekstem. Jeśli trzeba zmienić promień obiektu, wybierz narzędzia przeciągania z paska narzędzi i użyj je do wyboru obiektu, aby uwidocznić okrąg, użyj ponownie narzędzi przeciągania do zaznaczenia tekstu.



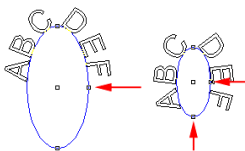
Narzędzia przeciągania można wykorzystać do edycji tekstu na ścieżce i do przeciągnięcia tekstu nad ścieżkę. Przenosząc istniejące węzły można zmienić promień i kształt okręgu, bez powodowania zmiany rozmiaru tekstu.



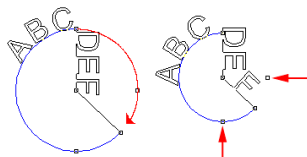
Stosując do przeciągnięcia przycisku sterującego Ctrl razem z prawym przyciskiem myszy, można powiększyć lub zmniejszyć promień okręgu.



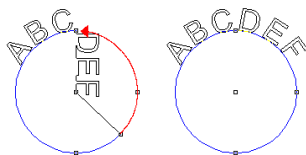
Przeciągając jedynie punkt zaczepienia u dołu okręgu można go przekształcić w poziomą elipsę. Przy pomocy klawisza sterującego razem z przeciągnięciem prawego lub lewego węzła, można powiększyć lub zmniejszyć promień elipsy bez zmiany jej kształtu. Naciskając podczas przeciągania przycisk zmiany rejestru Shift jeden raz, można z elipsy ponownie uzyskać okrąg.



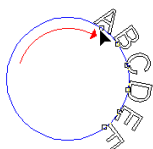
Przeciągając tylko prawy węzeł okręgu, można zmienić go w elipsę pionową. Przy pomocy klawisza sterującego i przeciągania lewego lub prawego punktu zaczepienia, można powiększyć lub zmniejszyć promień elipsy bez zmiany jej kształtu.



Przeciągając najwyższy punkt zaczepienia można zmienić okrąg w wycinek koła. Przeciągając prawy lub lewy punkt zaczepienia i naciskając jednocześnie przycisk sterujący można również dokonać zmiany kształtu, powiększyć lub zmniejszyć promień kształtu bez zmiany jego samego.



Aby ponownie zamknąć kształt wycinka koła należy za pomocą klawisza sterującego umieścić uprzednio otwarty punkt dokładnie u góry drugiego "otwartego" punktu.

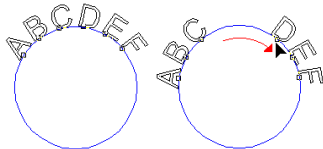


Stosując narzędzia przeciągające do przytrzymania punktu regulacji (punkt, na podstawie którego tworzy się linię lub powierzchnię obrazu przez aproksymację) pierwszej litery można ten punkt przeciągnąć nad ścieżkę.

Jeśli do przeciągnięcia wybrana zostanie inna litera, pozycjonowanie obliczone zostanie ponownie, w zależności od nastaw w oknie dialogowym tekstu. Jeśli, jak w powyższym przykładzie, pozycjonowanie ustawione będzie na wierzchołek centralny,

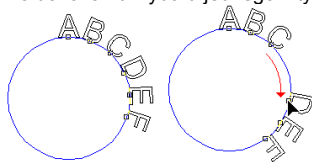


tekst zostanie skorygowany do niego.

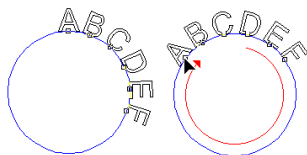


Powyższy przykład ilustruje sytuację ekstremalną. Schemat ten stosowany jest po to, aby możliwe modyfikacje takie jak kerning nie pociągały za sobą straty raz ustawionej pozycji. Jeśli pozycjonowanie nie jest wymagane, lub jeśli operacje mają być wykonane ręcznie, można uaktywnić opcję "wyrównanie do lewej", "wyrównanie do prawej" lub "środek".

Po dokonaniu wyboru jednego z tych wyrównań, tekst pozostanie w tym samym miejscu po wszystkich modyfikacjach.

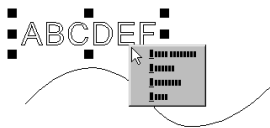


Jeśli tekst umieszczony jest na ścieżce względnie na okręgu, nie można go przeciągnąć poza jego pozycję początkową, np. jak w powyższej ilustracji, tekst można przesunąć jedynie do środkowego wierzchołka, przeciągając go wokół okręgu.



Tekst na ścieżce

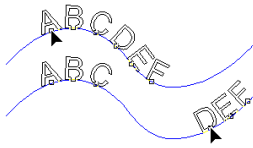
Na wiele sposobów tekst na ścieżce robi to samo co tekst na okręgu. Przyciski wyrównania tekstu "Lewo", "Prawo", "Środek" lub "Poniżej" nie są tutaj dostępne. Wpierw należy narysować ścieżkę a następnie prawym przyciskiem myszy zaznaczyć tekst do umieszczenia na ścieżce. Z pojawiającego się menu podręcznego wybierz polecenie "Umieść tekst na ścieżce".



Następnie wybierz ścieżkę



Tekst pojawi się teraz na ścieżce. Mając tekst na ścieżce można przeciągnąć również cały blok tekstowy lub jego część nad ścieżkę.

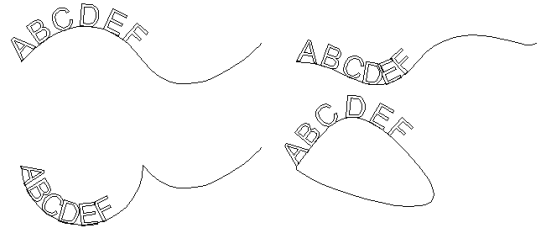


Jeśli podczas przeciągania wykorzystywany jest klawisz zmiany rejestru, można podnieść znaki ze ścieżki, tak jak się to robi z tekstem na okręgu. Opcja ta dostępna jest również dla normalnego wiersza.



Edycja ścieżki

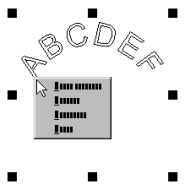
Nawet gdy tekst jest na ścieżce, ścieżka ta może być nadal edytowana, tak jak wszystkie inne ścieżki w EasySIGN. Wszystkie modyfikacje ścieżki znajdują swoje odzwierciedlenie w wyrównaniu tekstu do "nowej" ścieżki.



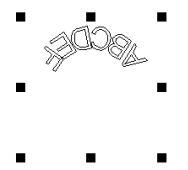
Ogólne funkcje edytorskie na ścieżce i okręgu

Odwracanie kierunku ścieżki

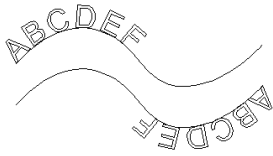
Na zaznaczonym tekście na ścieżce lub okręgu kliknij prawym przyciskiem myszy.



Z menu rezydentnego wybierz polecenie "Odwróć kierunek ścieżki".



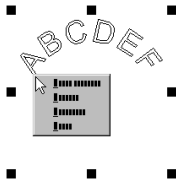
To samo możliwe jest z tekstem na ścieżce.



W powyższym przykładzie ścieżki tekstu zostały narysowane celem wyjaśnienia, w normalnym przypadku byłyby widoczne tylko przy pracy z narzędziami przeciągającymi.

Obrót znaków ze ścieżką.

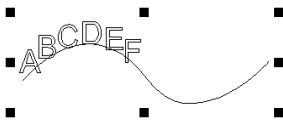
Na zaznaczonym tekście na ścieżce lub okręgu kliknij prawym przyciskiem myszy.



Z menu rezydentnego wybierz polecenie "Obróć znak ze ścieżką".



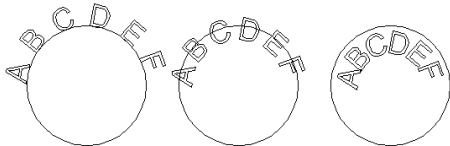
Litery utrzymują orientację pionową. Opcja ta działa w ten sam sposób w przypadku tekstu na ścieżce.



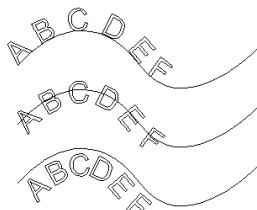
Jeszcze raz celem lepszego wyjaśnienia, wewnętrzna ścieżka została narysowana obok tekstu.

Umieszczanie tekstu na ścieżce

Normalnie tekst umieszczany jest na ścieżce wyrównanej do linii odniesienia. Istnieje możliwość modyfikacji tego typu wyrównania. Aby to uczynić prawym przyciskiem myszy zaznacz obiekt a następnie z menu podręcznego wybierz opcję "Wyrównaj w dół", "Wyrównaj do środka" lub "Wyrównaj w górę".



Ta sama opcja dostępna jest również dla tekstu na ścieżce.



Opcja "Wyrównaj w górę" na pierwszy rzut oka może wydawać się niewłaściwa, lecz jest właściwa. Jest tak dlatego, iż "Wyrównaj w górę" zawsze zwraca uwagę na to, jak dopasować specjalne znaki takie jak np. duża litera "E" z cyrkumfleksem (znak nad literą oznaczający akcent) u góry.



Usuń kerning

Gdy mamy do czynienia z tekstem na ścieżce, okręgu czy też jest to tekst którego znaki obniżone są w stosunku do linii odniesienia przy pomocy klawisza zmiany rejestru, można stosować to polecenie w celu ponownego przeformatowania tekstu do jego oryginalnej postaci. Cały kerning, pionowy czy poziomy, zostanie usunięty.

Usuń tekst ze ścieżki

Opcja ta zmienia tekst na ścieżce z powrotem w zwykły tekst. Ścieżka pojawi się ponownie jako oddzielny obiekt.

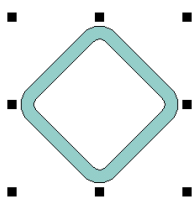
Cienie

Cienie w EasySIGN są całkowicie zorientowane obiektowo. To znaczy, że cień zastosowany na obiekcie może zawsze być zmodyfikowany. Aby zmienić obiekt cienia na kształt, który można edytować (np. w celu modyfikacji węzłów) trzeba użyć polecenia "Edycja, Konwertuj do...", "Krzywe". To polecenie usuwa "Właściwość" cień konwertuje obiekt cienia na krzywe, które można edytować. Polecenie to nie wpływa na oryginalny obiekt, tekst pozostaje tekstem. Zawsze można powtórnie edytować obiekt cienia przez wybranie go narzędziem wodzącym.

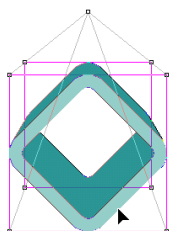
Po zastosowaniu cienia, można go usunąć z obiektu, klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając polecenie usuń efekt.

Stosowanie cienia perspektywicznego do obiektu

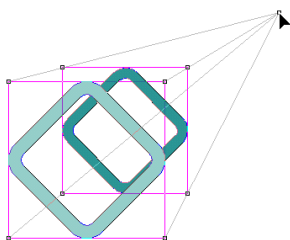
Wskaż jakiś obiekt wektorowy lub tekst.



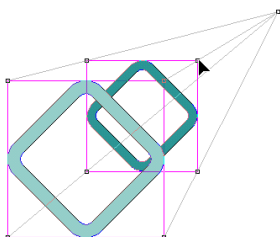
Z menu "Efekty", "Cień" wybierz polecenie "Perspektywa". Wygląd obiektu zmieni się następująco.



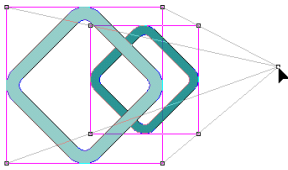
Następnie zaznacz narzędziem wodzącym znikający punkt i przeciągnij go w inne miejsce w arkuszu roboczym.



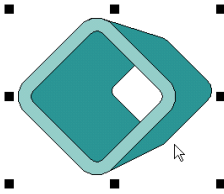
Prostokąt, który widać najbardziej pod spodem określa długość perspektywy. Za pomocą narzędzia wodzącego można przeciągnąć jeden z punktów kotwiczenia kształtu w żądane miejsce.



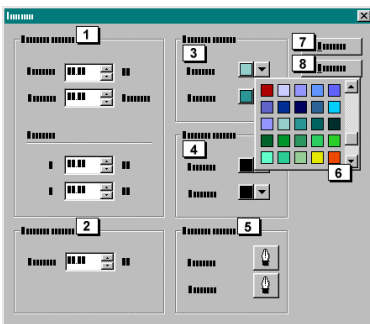
Zmodyfikuj kierunek perspektywy aby obiekt uczynić doskonałym.



Aby zastosować cień trzeba kliknąć narzędzie wyboru albo nacisnąć klawisz tabulacji.



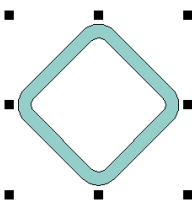
Aby ponownie zmodyfikować kształt trzeba znów go wskazać narzędziem wodzącym i zrobić to bezpośrednio na ekranie albo wybrać obiekt narzędziem wyboru i użyć prawego przyciskiem myszy, wybierając z menu polecenie "Właściwości". To polecenie otworzy okno dialogowe.



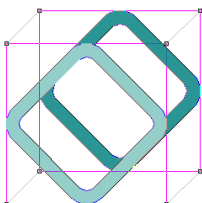
- 1 Znikający punkt
Tu można określić "Głębnię", "Kąt" i pozycję "X" i "Y" znikającego punktu,
- 2 Głębina
Tu można określić głębnię cienia
- 3 Kolory wypełnienia
Tu można określić kolor wypełnienia obiektu pierwszoplanowego i cienia. Po kliknięciu przycisku wzdłuż kolorowego pola, pojawi się zredukowana wersja okna dialogowego koloru wypełnienia (6).
- 4 Kolory pióra
Tu można określić kolor pióra dla obiektu pierwszoplanowego i cienia.
- 5 Style pióra
Tu można określić kolor pióra dla obiektu pierwszoplanowego i cienia.

Stosowanie cienia blokowego do obiektu

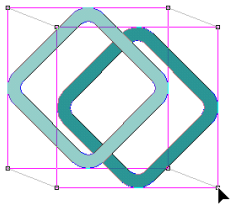
Wskaż jakiś obiekt wektorowy lub tekst.



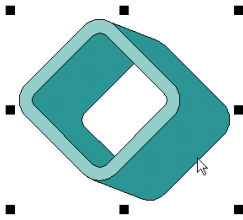
Z menu "Efekty", "Cień" wybierz polecenie "Blok". Wygląd obiektu zmieni się następująco.



Następnie użyj narzędzia wodzącego do wskazania jednego z punktów kontrolnych prostokąta znajdującego się najdalej z tyłu. Przeciągnij go dożądanego miejsca.

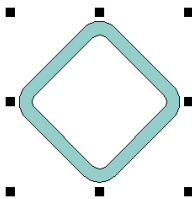


Jeśli chcesz zastosować cień musisz użyć narzędzia wodzącego lub nacisnąć klawisz tabulacji.

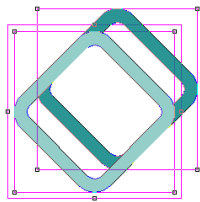


Stosowanie rzucanego cienia do obiektu

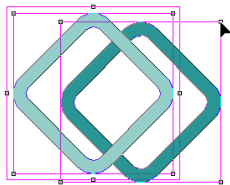
Wskaż jakiś obiekt wektorowy lub tekst.



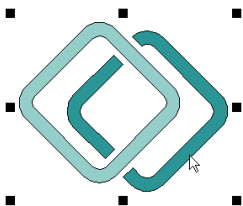
Z menu "Efekty", "Cień" wybierz polecenie "Rzut". Wygląd obiektu zmieni się następująco



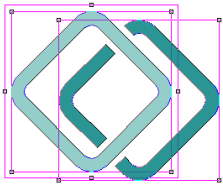
Następnie użyj narzędzia wodzącego do wskazania jednego z punktów kontrolnych prostokąta znajdującego się najdalej z tyłu. Przeciągnij go dożądanego miejsca.



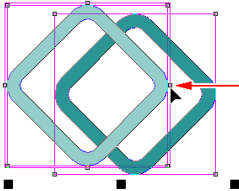
Jeśli chcesz zastosować cień musisz użyć narzędzia wodzącego lub nacisnąć klawisz tabulacji.



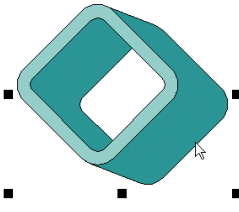
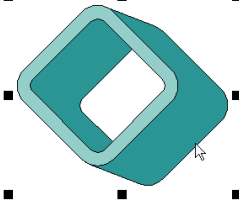
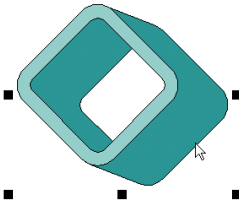
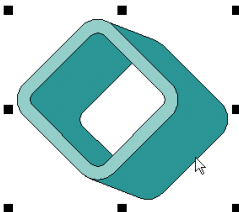
Ten kształt cienia zawiera więcej możliwości, niż to widać na pierwszy rzut oka. Ponownie wybierz narzędzie wodzące, obiekt będzie wyglądać następująco.



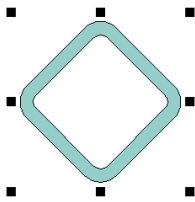
Jeśli użyjesz narzędzia wodzącego i klikniesz na jeden z narożników prostokąta po środku, przez przeciągnięcie możesz określić odległość od obszaru wyciętego.



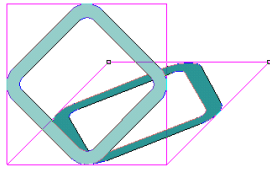
Okno dialogowe właściwości tego cienia zawiera nie tylko normalne opcje, ale także kilka ustawień specjalnie przeznaczonych dla kształtu cienia przedstawionego poniżej z odpowiednią ikoną z okna dialogowego.



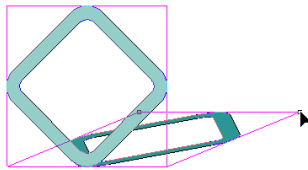
Stosowanie rzucanego cienia do obiektu
Wskaż jakiś obiekt wektorowy lub tekst.



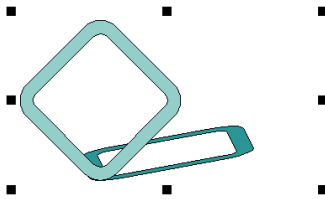
Z menu "Efekty", "Cień" wybierz polecenie "Upuść". Wygląd obiektu zmieni się następująco.



Następnie użyj narzędzia wodzącego do wskazania jednego z punktów kontrolnych prostokąta znajdującego się najdalej z tyłu. Przeciągnij go dożądanego miejsca.



Jeśli chcesz zastosować cień, musisz użyć narzędzia wodzącego lub nacisnąć klawisz tabulacji.



Efekty specjalne

EasySIGN pozwala na stosowanie efektów zarówno na mapach bitowych, jak i wektorach. Najbardziej złożone obiekty wektorowe lub grupy wektorów można modelować do każdego prawie kształtu. Te efekty mogą się także nakładać. Można zwiokrotniać efekty w nieskończoność, uzyskując w ten sposób nowy efekt. Każdy efekt można usunąć z obiektu, tak, że przywracany jest jego oryginalny kształt. Aby zastosować efekt na stałe, w celu dalszej obróbki lub ulepszenia, można z menu "Edycja" wybrać polecenie "Konwertuj do" a następnie "Krzywe". To polecenie przekształca obiekt w krzywe, które można edytować.

Stosowanie efektu

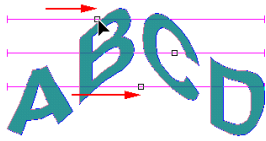
Zaznacz lub wprowadź tekst.



Z menu "Efekty" wybierz polecenie "Efekty specjalne". EasySIGN zastosuje efekt, który jako ostatni był użyty na obiekcie i natychmiast przeskoczy w tryb narzędzia wodzącego. Obiekt będzie wyglądał następująco:



Ponad obiektem pojawią się suwaki parametrów. Za pomocą tych suwaków można interaktywnie zmieniać kształt obiektu.



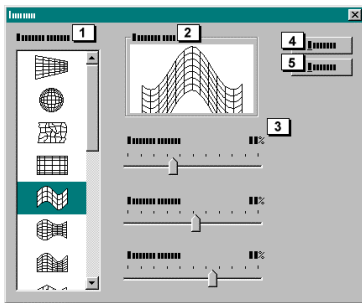
Każdy suwak zmienia inną część efektu. Ilość suwaków zależy od ilości parametrów, które występują w danym efekcie. Aby zastosować efekt trzeba wybrać narzędzia wodzące albo nacisnąć klawisz tabulacji.



Aby zmodyfikować efekt trzeba zaznaczyć obiekt i kliknąć prawym przyciskiem myszy. Z podręcznego menu, które się pojawi wybierz polecenie "Właściwości".



Pojawi się następujące okno dialogowe:



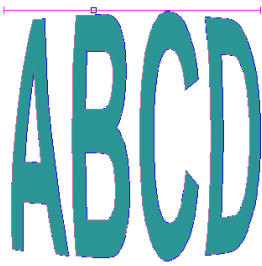
W okienku pojawi się aktualnie zastosowany efekt i odpowiednie dla niego parametry (3). Na liście po lewej stronie (1) są wszystkie dostępne efekty. Okno zawiera także podgląd przykładu (2); tu pokazane są przykłady zmienianych w okienku ustawień. Wszystkie modyfikacje parametru są wyświetlane w tym okienku w uproszczony sposób. Aby zobaczyć efekt w końcowej formie trzeba przycisnąć przycisk "Zastosuj" (4). Efekt będzie przeniesiony na ekran. Wybierz inny efekt i najpierw kliknij na "Zastosuj" (4) a później na "Zamknij" (5).



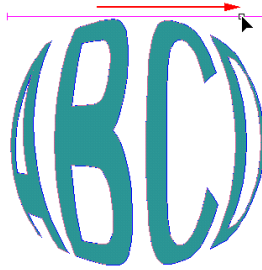
Aby pokazać, że wszystkie inne przekształcenia mogą być użyteczną częścią efektu, obiekt musi być wyskalowany pionowo.



Następnie wybierz narzędzie wodzące aby wyświetlić parametry tego efektu.



Ten efekt wymaga tylko jednego parametru, przeciągnij suwak narzędziami wodzącymi aż do uzyskaniażądanego rezultatu.



Można zastosować kolejny efekt na zmodyfikowanym obiekcie poprzez ponowne wybranie menu "Efekty" a następnie "Efekty specjalne".



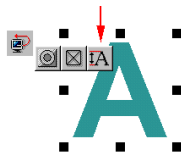
Każdy zastosowany efekt może być pojedynczo usunięty poprzez wybranie polecenia "Usuń efekt" z menu pod prawym przyciskiem myszy na danym obiekcie. Można usunąć wszystkie efekty i powrócić do oryginalnego obiektu. Aby efekt był wyraźny trzeba wybrać z menu "Edycja", "Konwertuj do" a następnie polecenie "Krzywe".

Linie wymiarowe

Linie wymiarowe w EasySIGN są całkowicie zorientowane obiektowo. Wszelkie modyfikacje w wymiarach lub kształtach są natychmiast implementowane w etykietach linii wymiarowych. Linia wymiarowa zawsze może być zaznaczona lub zgrupowana razem z obiektem. Wszystkie właściwości linii wymiarowej mogą być modyfikowane przy użyciu specjalnego okna dialogowego.

Stosowanie linii wymiarowej.

Wskaż obiekt, a następnie wybierz opcję "Linie wymiarowe" z Paska narzędzi.



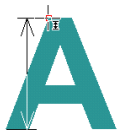
Kursor zmieni się na następujący:



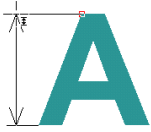
Tym kursorem wskaż jeden z punktów, który chcesz mierzyć i kliknij na nim myszką.



Następnie przesuń myszkę (nie zwalnając przycisku myszki) w kierunku następnego punktu i kliknij ponownie.



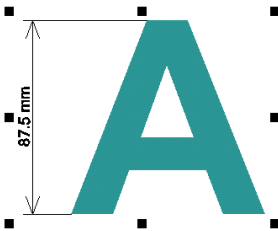
Zwolnij przycisk myszy i przesun "strzałkę" na odległość, w której chcesz umieścić linię wymiarową.



Po zwolnieniu przycisku myszy linia wymiarowa będzie umieszczona tutaj i rozmiar będzie wyświetlany na tzw. etykiecie.

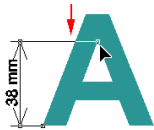


Jeśli wskażesz linie wymiarowe wraz z obiektem i wyskalujesz go, wyświetlana etykieta będzie automatycznie zmodyfikowana stosownie do nowych miar.

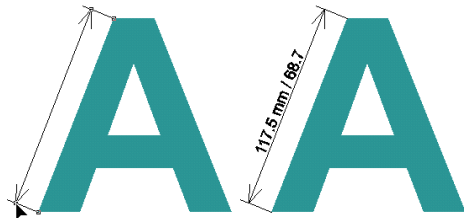


Zmianianie linii wymiarowych.

Jest możliwe dokonywanie zmian bezpośrednio na ekranie przy użyciu specjalnego okna dialogowego lub menu dostępnego z prawego przycisku myszy. Aby zmodyfikować linie wymiarowe bezpośrednio na ekranie musisz wskazać narzędzia wiodzące. Możesz użyć narzędzi wiodzących do wskazania jednego z punktów kontrolnych linii wymiarowej i do jego modyfikacji.

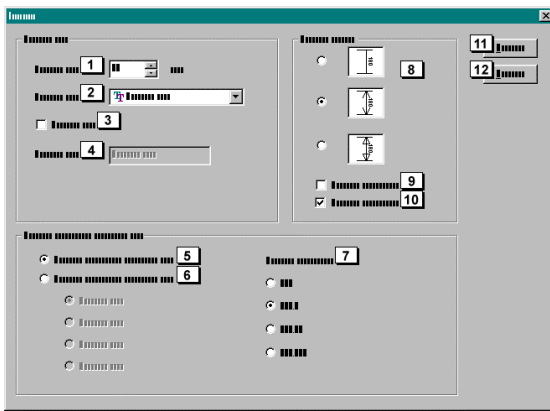


Podczas przeciągania punktu kontrolnego obok końca strzałki możesz pochylić linie wymiarową przez naciśnięcie przycisku Shift.



Pochyła linia wymiarowa również wyświetla kąt linii.

Klikając na wybraną linię wymiarową prawym przyciskiem myszy możesz wywołać menu podręczne. W tym menu można znaleźć szereg bezpośrednich komend, tj. zmiana jednostki używanej w linii wymiarowej, czy polecenie "Właściwości". Polecenie "Właściwości" wywołuje następujące okno dialogowe:



- 1 Wysokość tekstu
Tu można wpisać rozmiar tekstu.
- 2 Czcionka
- 3 Tekst jest ustalony
Po uaktywnieniu tej opcji można ustalić w "Tekst etykiety" (4), jaki tekst ma być wyświetlany w miejsce automatycznie obliczonego tekstu.
- 4 Tekst etykiety
Tu można wpisać własny tekst etykiety.
- 5 Jednostki są przypisane do arkusza roboczego.
Po uaktywnieniu tej opcji, jednostka będzie połączona z tą w arkuszu.
- 6 Specyficzne jednostki
Po uaktywnieniu tej opcji, etykieta będzie zawsze wyświetlać wybraną jednostkę niezależnie od jednostki użytej w arkuszu roboczym.
- 7 Dokładność
Tu można określić, ile dziesiętnych cyfr będzie użytych do wyświetlania miary.
- 8 Tu można wprowadzić kształt strzałki.
- 9 Umieść etykietę poziomo
Po wybraniu tej opcji etykieta zawsze będzie wyświetlana poziomo, niezależnie od kąta linii wymiarowej.
- 10 Pokaż jednostki w tekście etykiety.
Po wybraniu tej opcji, etykieta będzie także wyświetlać użyte jednostki.
- 11 Zastosuj
Ten przycisk stosuje zmienione ustawienia i wyświetla je od razu w arkuszu roboczym.
- 12 Zamknij
Ten przycisk zamyka okno dialogowe.

Obrzeża

Obrzeża są używane do uproszczenia usuwania nadmiaru winyłu przy wycinaniu. Na ekranie obrzeża mogą przebiegać przez tekst i/lub ilustrację, ale przy kreśleniu tylko nadmiar winyłu będzie obcięty. W wypadku tekstu to oznacza że linia będzie cięta pomiędzy literami a nie poprzez nie. Wewnętrzny zarys liter oczywiście nie jest wycinany.

Dodawanie obrzeża

Są dwa sposoby którymi możesz to zrobić. Możesz zrobić to ręcznie przez wybranie opcji "Obrzeża" z paska narzędzi.



Kursor zmieni się następująco.



Możesz teraz położyć obrzeże wokół wybranego obiektu w ten sam sposób jakbyś rysował prostokąt.



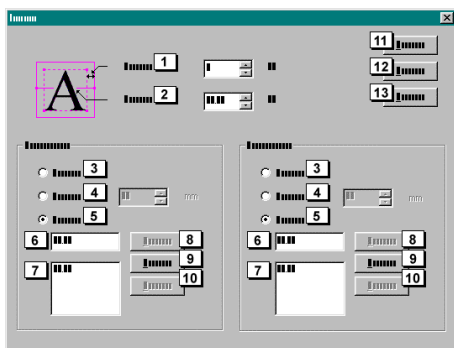
Narysowałeś więc brzeg ale jeszcze muszą być dodane linie przecinające. Aby to zrobić musisz wybrać narzędzia do przeciągania. Obrzeże będzie wyglądało następująco.



Możesz użyć narzędzi do przeciągania aby przeciągnąć linie obcięcia od pogrubienia na poziomych i pionowych liniach.

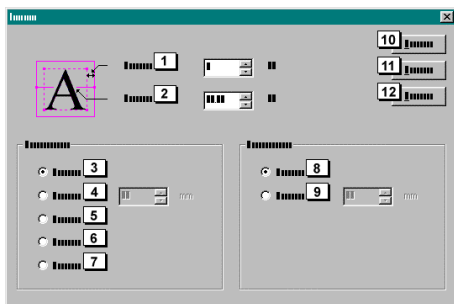


Jeżeli klikniesz ponownie na wyborze narzędzi, możesz użyć menu prawego przycisku myszy do wywołania następującego dialogu przez wybranie opcji "Właściwości".



- 1 Margines konturu
Obszar pomiędzy zewnętrzną częścią obiektu do wykreślenia i obrzeżem.
 - 2 Margines obcięcia
Regulowany margines bezpieczeństwa do wycinania obiektów.
- Poziome i pionowe linie obcięcia**
- 3 Brak
Linie obcięcia nie są rysowane.
 - 4 Wszystkie
Linie obcięcia są rysowane z zachowaniem regulowanego odstępu.
 - 5 Poszczególne linie
Każda linia obcięcia może być korygowana indywidualnie.
 - 6 Tutaj wyświetlane są linie obcięcia które zostały wybrane z poniższej listy. Istniejące linie obcięcia mogą być modyfikowane a nowe mogą być dopisane.
 - 7 Tutaj wyświetlane są wszystkie istniejące linie obcięcia.
 - 8 Przenieś
Przenieszenie istniejącej linii obcięcia.
 - 9 Dodaj
Dodawanie nowej linii obcięcia.
 - 10 Usuń
Kasowanie istniejącej linii obcięcia.
 - 11 OK
Zastosuj wszystkie podane ustawienia i zamknij dialog.
 - 12 Anuluj
Zamyka dialog bez zastosowania podanych ustawień.
 - 13 Zamknij
Zamknięcie dialogu.

Możesz też użyć dialogu wstawiania aby dodać obrzeża i linie obcięcia do zaznaczonych obiektów. Aby to zrobić zaznacz obiekt a następnie wybierz z menu "Wstaw", "Produkcja" opcję "Obrzeże wokół zaznaczonego". Pojawi się następujący dialog.



- 1 Margines konturu
Obszar między zewnętrzną częścią obiektu do wykreślenia i skrajem obcięcia.
 - 2 Margines linii obcięcia
Regulowany margines bezpieczeństwa do wycinania obiektów.
- Poziome**
- 3 Brak
Linie obcięcia nie są rysowane.
 - 4 Wszystkie
Linie obcięcia są rysowane z zachowaniem regulowanego odstępu.

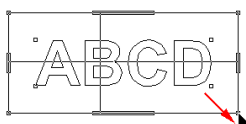
- 5 Pomiędzy wierszami
Jeżeli został zaznaczony tekst, linia obcięcia może zostać automatycznie umieszczona pomiędzy wszystkimi wierszami.
- 6 Poprzez wiersze
Linie obcięcia przebiegają poprzez wiersze tekstu.
- 7 Pomiędzy i poprzez wiersze
Części 5 i 6 są zastosowane jednocześnie.

Pionowe

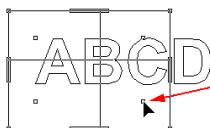
- 8 Brak
Linie obcięcia nie są rysowane.
- 9 Wszystkie
Linie obcięcia są rysowane z zachowaniem regulowanego odstępu.
- 10 OK
Zastosuj wszystkie podane ustawienia i zamknij dialog.
- 11 Anuluj
Zamyka dialog bez zastosowania podanych ustawień.
- 12 Domyślne
Przywraca wszystkie ustawienia w dialogu do wartości standardowych.

Modyfikacje obrzeża

Przy pomocy narzędzi do przeciągania możesz dokonać szeregu bezpośrednich modyfikacji obrzeża.



Jeżeli przeciągniesz jeden z zewnętrznych węzłów, możesz zmodyfikować marginesy zarysu.



Przez przeciągnięcie jednego z wewnętrznych węzłów, możesz określić położenie i rozmiar względem obiektu.



Możesz użyć narzędzi do przeciągania do zmiany linii obcięcia które zostały już umieszczone. Możesz też usunąć linie obcięcia przez ściągnięcie ich z powrotem do pogrubień na poziomych i pionowych liniach obrzeża.

Wektoryzacja

Wektoryzacja z EasySIGN jest bardzo prosta. Obojętne czy chcesz przeprowadzić wektoryzację "Linia środkowa", "Obrys", czy "Kolor", wystarczy zrobić w tym celu mapę bitową. Wektory można zawsze edytować i zawsze można wypróbować nowe ustawienia wybierając ponownie polecenie "Wektoryzacja".

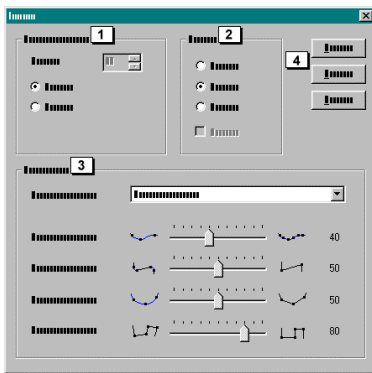
Dla wektoryzacji typu "Linia środkowa" lub "Obrys", potrzebna będzie czarno-biała mapa bitowa. Dla wektoryzacji koloru potrzebna będzie mapa bitowa RGB.

Wektoryzacja obrysu

Zaimportuj lub zeskanuj białą-czarną mapę bitową, np. logo i upewnij się, że jest zaznaczona.



Z menu "Mapa bitowa" wybierz opcję "Wektoryzacja". Pojawi się okienko.



Z opcji "Typ" (1) wybierz "Linia konturu". W opcji "Filtr kurzu" (2) można określić stopień w jakim EasySIGN ma usuwać kurz. Pod pojęciem "Kurzu" mamy na myśli przypadek mapy bitowej z logo i z przewagą białego tła jako części niepożądanych przy wektoryzacji (brud na szybie skanera, odciski palców na oryginale itd.). W "Ustawieniach" (3) można wybierać z następujących elementów.

Ustawienia wstępne

Tutaj można wybierać spośród kilku preferowanych ustawień. Te ustawienia przyniosą najlepsze rezultaty dla określonych typów map bitowych. W tym przypadku (biało-czarna mapa bitowa) sugerujemy wybranie ustawienia "Wysoka rozdzielczość białoczarnego tekstu". Suwaki poniżej pola kombi wyrównają do wstępnie wybranych ustawień. Aby zmodyfikować to ustawienie trzeba wybrać opcję "Zdefiniowany przez użytkownika" z pola kombi. Suwaki można modyfikować zgodnie z własnymi upodobaniami.

Liczba węzłów



To ustawienie określa dokładność z jaką EasySIGN buduje wektory podczas wektoryzacji. Im więcej będzie węzłów, tym dokładniejszy będzie kształt. Nie jest to złota zasada. Jeśli oryginał jest bardzo zły, czasami lepiej jest wybrać mniej węzłów, w przeciwnym wypadku każda drobna różnica będzie wektoryzowana. W takim przypadku mniejsza liczba węzłów da lepszy rezultat.

Wyostrz narożniki



Ponieważ często się zdarza, że podczas skanowania ostre narożniki są zaokrąglane, zależnie od rozdzielczości, lub oryginał jest drukowaną kopią, która właściwie nigdy nie ma ostrych narożników, EasySIGN oferuje możliwość poprawienia tego.

Wyostrz krzywe



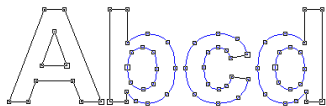
Ten filtr zmienia lekko krzywe linie na proste linie. Jeśli ustawienie ma wyższą wartość, będzie ono miało wpływ na bardziej krzywe linie.

Filtr poziomy/pionowy



Ten filtr zmieni linie, które będą bardziej lub mniej poziomo lub pionowo na linie, które będą całkowicie poziomo i pionowo. Jeśli ustawienie ma wyższą wartość, wpłynie na więcej linii.

Po zakończeniu zmian można kliknąć przycisk "Zastosuj" obok (4) aby wstępnie przejrzeć rezultaty, można też kliknąć na OK, aby zamknąć okno dialogowe zaraz po wektoryzacji. Rezultat będzie w przybliżeniu wyglądał następująco.

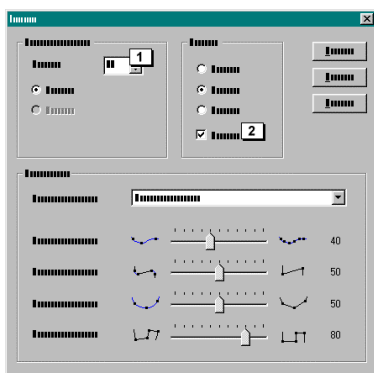


Wektor linii środkowej

Jedną z najlepszych cech wektoryzacji EasySIGN jest nie tylko możliwość ponownej edycji, ale taki sam sposób działania wszystkich typów wektorów. Dla wektora linii środkowej jedyną różnicą w stosunku do wektora obrysu jest konieczność wybrania opcji "Linia środkowa" w oknie dialogowym "Typ wektora" (1).

Wektor koloru

Sposób wektoryzacji ma o kilka więcej ustawień w stosunku do wektorów obrysu i linii środkowej, ale poza tym pracuje w dokładnie ten sam sposób. Wektor koloru pracuje tylko na mapach bitowych RGB więc podczas skanowania ilustracji do wektora skaner musi być w trybie RGB.



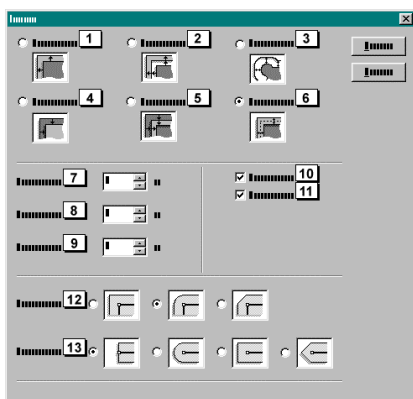
- 1 Ilość kolorów
Tutaj można ustawić ilość kolorów, które mają być zawarte w wektorze.
- 2 Łączenie kolorów
Łączy kolory zbliżone do siebie w jeden kolor. Zaletą tego jest, że nieczyste przejścia między kolorami znikają. Po wektoryzacji nieczyste przejścia stają się zazwyczaj bardzo nieregularnymi liniami.

Obrysowywanie obiektów

W EasySIGN jest możliwe nie tylko umieszczenie danego obrysu, ale możesz go też narysować. "Rysujesz" obrys przez określenie właściwości szerokości linii, zakończeń linii i typów kątów. Użycie menu "Efekty", "Obrys" lub "Pogrubienie kreski" lub "Kontur naklejki" wywołuje dialog w którym możesz ustawić te właściwości. Wszystkie te funkcje zostały umieszczone w jednym dialogu i każde oddzielne polecenie menu wywołuje ten dialog z prawidłowymi ustawieniami.

Projektanci grafiki często pracują z szerokościami linii, toteż nie biorą oni pod uwagę plotera tnącego. Szerokość linii nie jest więc opisywana zarysem, ale pojedynczym wektorem. Kiedy importujesz taki projekt, rysowane są tylko linie środkowe. Polecenia dotyczące obrysów automatycznie pozwalają ci poprawić projekt przez nadanie liniom szerokości. Obrys jest wtedy wykonywany po obu stronach linii a linie otwarte są zamykane.

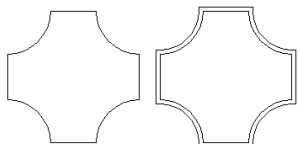
Z menu "Efekty" wybierz polecenie "Pogrubienie kreski" a zostanie otwarty następujący dialog.



- 1 Obrys



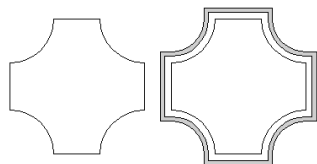
Kiedy uaktywnisz tą opcję, dla "Odległość" (7) możesz wpisać (stałą) odległość z której obrys oryginału musi być usunięty a dla "Granice złączenia" (9) wartość do jakiej kąt musi być przycięty.



2 Podwójny obrys



Kiedy uaktywnisz tą opcję, dla "Odległość" (9) możesz wpisać (stałą) odległość z której obrys oryginału musi być usunięty a dla "Granica złączenia" (9) wartość do jakiej kąt musi być przycięty. Dla "Odległość zewnętrzna" możesz wpisać szerokość najbardziej zewnętrznego obrysu.



3 Kontur naklejki



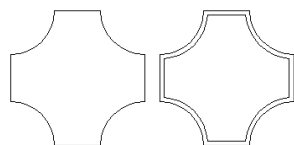
Jeżeli często pracujesz z np. "Drukuj & Tnij", to ta funkcja bardzo się przydaje do automatycznego generowania konturów naklejek. Zaznacz tylko obiekty które chcesz mieć wewnątrz konturu naklejki a następnie wpisz w dialogu odległość do oryginału i typ pisaka.



4 Obrys wewnętrzny



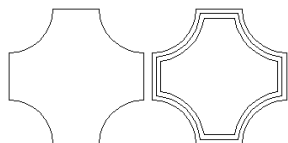
Tak jak dla funkcji obrys z tą różnicą, że ostateczny kształt jest obliczany ku środkowi oryginału.



5 Podwójny obrys wewnętrzny



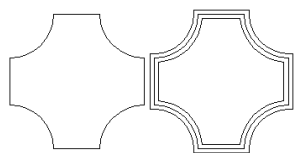
Analogicznie jak w funkcji podwójny obrys, ale z tą różnicą, że ostateczny kształt jest obliczany ku środkowi oryginału.



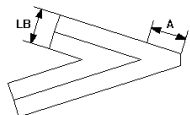
6 Pogrubienie kreski



Ta opcja pogrubia linię do wewnątrz i na zewnątrz. Wartość którą wpiszesz w "Odległość" (7) jest stosowana w obydwu kierunkach. Jeżeli wpiszesz np. 2 mm w "Odległość" (7), wówczas uzyskana linia będzie miała 4 mm.



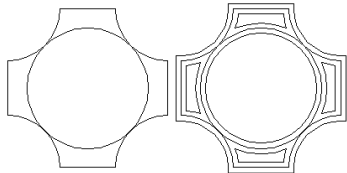
- 7 Odległość
Możesz tu wpisać odległość która jest stosowana przy każdej z funkcji.
- 8 Odległość zewnętrzna
Dostępna tylko dla "Podwójny obrys wewnętrzny" lub "Podwójny obrys zewnętrzny". Różnica między "Odległość" a "Odległość zewnętrzna" to uzyskiwana szerokość kształtu.
- 9 Granica złączenia jest to ograniczenie zapobiegające nadmiernemu wystawianiu połączeń narożnych. Na ilustracji poniżej obrysowano obiekt mający bardzo ostry narożnik. To wyraźnie nie jest dobry pomysł. Zawsze chcesz mieć ostry narożnik, ale tutaj nie wygląda to dobrze; ten narożnik musi zostać wyrównany. Granica złączenia to: $A/(0.5 \times LW)$; gdzie LW jest szerokością linii zaś A jest maksymalnym przedłużeniem narożnika. Tak więc przy szerokości linii równej 30 i ograniczeniu złączenia równemu 3, A jest maksymalnie $0.5 \times 30 \times 3 = 45$. Powyższe jest tylko przykładem dla Ciebie, kiedy używasz linii łączonych lub narożników zamykających, najłatwiej jest najpierw spróbować parę razy co będzie najlepsze dla aktualnego projektu.



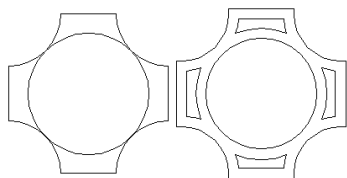
Na poniższej ilustracji pokazano przykład praktyczny w którym jest potrzebne wpisanie poprawnych ustawień granicy złączenia. Po lewej stronie granica złączenia jest zbyt duża a po prawej stronie została ustawiona poprawnie.



- 10 Scalaj obiekty
Jeżeli rozbudujesz linię w kilku nakładających się kształtach, możesz "stopić" ze sobą uzyskane wyniki.



- 11 Usuń oryginał
Jeżeli chcesz zachować tylko wynik działania funkcji, możesz uaktywnić tą opcję.



- 12 Krawędzie
Możesz tu ustawić kształt krawędzi.



Ta opcja rysuje kąt złączenia przez który zewnętrzne krawędzie dwóch zbiegających się linii są rozbudowywane aż do ich połączenia. W celu uniknięcia rysowania wierzchołków zbyt daleko poza rzeczywistym kątem, możesz zmodyfikować ustawienie "Granica złączenia". Więcej informacji znajdziesz przy opisie ograniczania złączenia.



Ta opcja rysuje okrąg w punkcie końcowym, o średnicy równej szerokości linii.



Ta opcja wyrównuje narożnik, co daje ten sam efekt jak wybranie pierwszej opcji i ograniczenie złączenia równe 0.

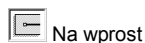
- 13 Punkty końcowe
Możesz tu ustawić kształty końców linii.



Ta opcja wyrównuje linię przy punkcie końcowym, przez co nie ma wystawiania poza punkt końcowy.



Ta opcja rysuje półokrąg w punkcie końcowym o średnicy równej szerokości linii.



Ta opcja wyrównuje linię i rozbudowuje ją poza punkt końcowy, na odległość równą połowie szerokości linii.



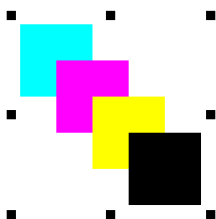
Ta opcja rysuje punkt na końcu linii przez co odległość do końca oryginalnej linii jest równa ostatecznej szerokości linii.

Optymalizacja programu

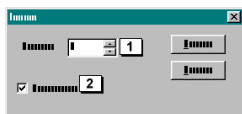
W sytuacji gdy istnieje potrzeba zastosowania winylu dla podświetlonego znaku, nie jest możliwe wklejenie połączenia dwóch surowych kawałków (bezpośrednio jeden przy drugim bez zakładki). I nawet gdyby to było możliwe rozciągnięcie i skurczenie nie spowodowałyby dopasowania po jakimś czasie. Z tego powodu konieczna jest praca z zakładkami. Zakładka musi być minimalna i musi być stosowana bez problemów lub brzydkich czarnych krawędzi na zakładce. W takich sytuacjach EasySIGN oferuje specjalną funkcję "optymalizacja programu". Funkcja ta jest prosta w użyciu, daje możliwość wcięcia na zakładkach. Wcięcie na zakładkach jest poręczne gdy trzeba wkleić razem dwa obiekty o takich samych wymiarach. Gdy zakładka nie zostanie przycięta może się zdarzyć że obiekt pod spodem będzie wystawał spod obiektu będącego na górze.

Stosowanie funkcji

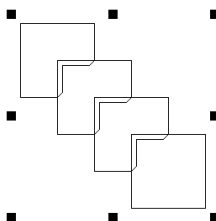
Zaznacz obiekt który chcesz optymalizować.



Następnie wybierz z menu "Edycja" polecenie "Optymalizacja Programu", pojawi się następujące okno dialogowe.



W tym oknie możesz wprowadzić odległość w polu "Zakładka" (1) oraz włączyć lub wyłączyć opcje "Rozdzielone zakładki". Rezultat będzie następujący.



Powyższa ilustracja jest reprezentacją liniowo-krawędziową, na ekranie nie widać żadnej różnicy w interpretacji kolorów. Po rozdzielaniu, obiekty będą wyglądać następująco.

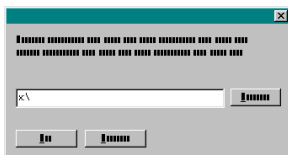


Zarządzanie czcionkami

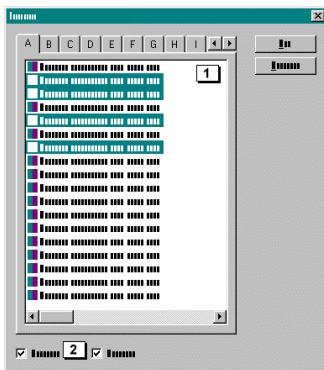
EasySIGN jest dostarczany wraz z zestawem wysokiej jakości czcionek. Czcionki te są udostępniane na zasadach licencji, dlatego są one zakodowane. Czcionki te będą mogły być wykorzystywane pod warunkiem, że użytkownik uzyska wymaganą licencję. Jeżeli w menu "Tekst" dostępne jest polecenie "Zarządzanie czcionkami" oraz jedna ze związanych z nim pozycji, oznacza to, że użytkownik otrzymał wymaganą licencję. Jeżeli menu jest wyszarzone, to należy skontaktować się ze sprzedawcą w celu uzyskania kodu.

W jaki sposób korzystać ze czcionek

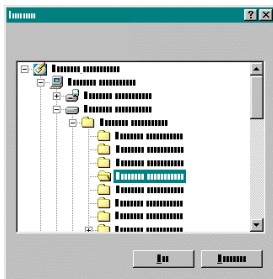
Z menu "Tekst" wybierz polecenie "Zarządzanie czcionkami", a następnie jedną ze związanych z nią pozycji.



Jeżeli wyświetlone zostanie to okno dialogowe, oznacza to, że dysk "Library CD", na którym są czcionki, nie znajduje się w napędzie dysków CD-ROM lub nie można odnaleźć tego napędu. Wpisz ścieżkę dostępu do napędu CD-ROM lub zlokalizuj go, używając przycisku "Przełóżaj", a następnie naciśnij przycisk "OK". Jeżeli napęd dysków CD-ROM został odnaleziony, to powyższe okno dialogowe nie będzie wyświetlane.



Z listy (1) w tym oknie dialogowym można wybrać czcionki, które będą wykorzystywane. Poniżej można wybrać rodzaj czcionek, które mają być wyświetlane na liście (2). Po naciśnięciu przycisku "Kopiu" wyświetlone zostanie okno dialogowe pozwalające określić miejsce na dysku twardym, w którym zostaną umieszczone zdekodowane czcionki:



Można teraz zainstalować czcionki w systemie. Aby zainstalować czcionki TrueType™, wybierz kolejno polecenia "Start", "Ustawienia", "Panel sterowania", "Czcionki", natomiast dla czcionek Type1™ konieczne jest zazwyczaj użycie programu ATM firmy Adobe™. W przypadku systemów Windows2000™ lub WindowsNT™ można zainstalować również czcionki Type1 korzystając z pierwszej metody. Zalecane jest, aby przeczytać informacje znajdujące się w podręcznikach odpowiednich programów w celu zapoznania się z prawidłową procedurą instalacji.

WYŁĄCZENIE RĘKOJMI

Copyright © 2000 Numerical Control Design B.V.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Żadna z części niniejszego dokumentu nie może być reprodukowana lub przesyłana w żadnej formie ani przy zastosowaniu żadnych środków, druku, mikrofilmów, rejestracji, elektronicznie czy w inny sposób, bez uprzedniej pisemnej zgody Numerical Control Design B.V.

Oprogramowanie opisane w tej publikacji chronione jest licencją i może być kopiowane względnie wykorzystywane tylko zgodnie z ogólnymi warunkami Numerical Control Design B.V.

PUBLIKACJA NINIEJSZA POMYŚLANA JEST JAKO INFORMACJA BEZ ŻADNEJ REKOJMII, WYRAŻNEJ CZY DOROZUMIANEJ, ŁĄCZNIE BEZ OGRANICZENIA DOROZUMIANEJ REKOJMII POKUPNOŚCI I PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU.

NUMERICAL DESIGN CONTROL B.V. NIE AKCEPTUJE ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ANI ZOBOWIĄZAŃ ZA BŁĘDY LUB OŚWIADCZENIA ZAWARTE W TEJ PUBLIKACJI, LUB W INNYCH DOKUMENTACH Z NIĄ ZWIĄZANYCH.

POWOŁANIA SIĘ NA SPÓŁKI, ICH USŁUGI I PRODUKTY NIE POCIAGAJĄ ZA SOBĄ ŻADNEJ REKOJMII, WYRAŻNEJ CZY DOROZUMIANEJ. W ŻADNYM WYPADKU NUMERICAL DESIGN CONTROL B.V. NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA ŻADNE SPECJALNE, WTÓRNE, PRZYPADKOWE LUB POŚREDNIE SZKODY, ŁĄCZNIE BEZ OGRANICZENIA STRAT ZYSKÓW HANDLOWYCH, WSTRZYMANIE HANDLU, STRATY INFORMACJI HANDLOWEJ, LUB ZA INNE FINANSOWE LUB INNE STRATY POWSTAŁE WSKUTEK STOSOWANIA WZGLĘDNIE NIEZDOLNOŚCI W UŻYTKOWANIU OPROGRAMOWANIA SPOWODOWANE PRZEZ LUB W KOMBINACJI Z KORZYSTANIEM Z TEJ PUBLIKACJI.

Publikacja niniejsza może zawierać techniczne lub inne niedoskonałości lub błędy zecerskie. Zmiany w zawartej tutaj informacji wprowadzane są okresowo; zostaną one uwzględnione w nowej edycji niniejszej publikacji. Numerical Control Design B.V. zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian i / lub ulepszeń w opisanych w niniejszej publikacji produktach i / lub programach, w dowolnym czasie i bez uprzedzenia.

EasySIGN jest zarejestrowanym znakiem handlowym lub znakiem handlowym Numerical Control Design B.V. Wszystkie inne znaki firmowe i nazwy produktów są znakami handlowymi, zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami usług ich odnośnych właścicieli.

Treść i projekt graficzny Numerical Control Design B.V.

Melkweg 5

5527 CZ Hapert Telefon +31 (0) 497 361 900
Holandia Fax + 31 (0) 497 361 999

Podręcznik i opakowanie zaprojektowane i wyprodukowane przez
Numerical Control Design B.V.
Development & Support

Wyprodukowano w Holandii

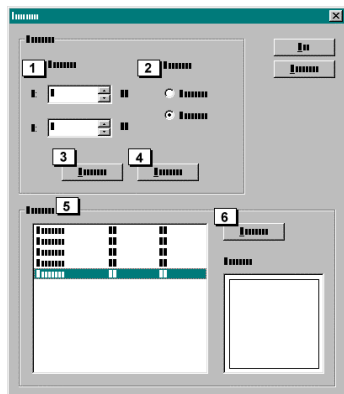
Nowosci w wersji 3 programu EasySIGN

Wprowadzono wiele zmian i ulepszeń od ostatniej wersji programu EasySIGN. Dokładny opis tych zmian można znaleźć w poniższych rozdziałach.

Numeryczne wprowadzanie linii

W odpowiedzi na wiele próśb, do programu EasySIGN dodano możliwość numerycznego wprowadzania linii. Ten sposób rysowania linii będzie szczególnie użyteczny dla osób korzystających z programów typu CAD.

Z menu "Wstaw" wybierz polecenie "Obiekty", a następnie "Linia". Wybranie tego polecenia spowoduje otworzenie następującego okna dialogowego.



- 1 Punkt końcowy
W tym miejscu można wprowadzić współrzędne linii "X" i "Y".
- 2 Typ

W tym miejscu można określić, czy wprowadzone współrzędne dotyczą punktu początkowego, czy linii. Każda linia składa się z co najmniej jednego punktu początkowego i jednego punktu końcowego (linii). Jeżeli wprowadzono współrzędne tylko dla właściwości "Linia", po naciśnięciu przycisku "OK" w oknie dialogowym wyświetlone zostaje ostrzeżenie, informujące o popełnieniu błędu oraz umożliwiające jego poprawienie.

3 Dodaj

Po zakończeniu wprowadzania współrzędnej, dodaj ją do listy "Kształt", klikając ten przycisk.

4 Edytowanie

Po zaznaczeniu wpisu na liście "Kształt", wpis ten zostanie wyświetlony w polach edytowania współrzędnych "X" i "Y", gdzie możliwa jest zmiana podanych wartości.

5 Kształt

Możesz zaznaczyć wpis w celu jego edytowania lub usunąć go z tej listy.

6 Usuń

Naciśnięcie tego przycisku usuwa zaznaczony wpis z listy "Kształt".

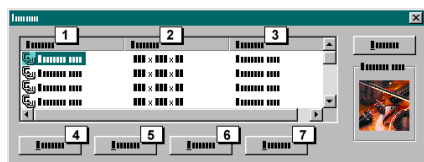
Łączenie arkuszy roboczych

W oknie dialogowym importowania programu EasySIGN dodano opcję "Importuj łącze". Opcję tą można włączyć podczas wybierania w tym oknie dialogowym arkusza roboczego programu EasySIGN. Jeżeli opcja ta została włączona, to wybrany arkusz roboczy zostanie zaimportowany jako łącze. Zaimportowane łącze będzie następnie wyświetlane w arkuszu roboczym w postaci podglądu. Łącze jest zawsze oznaczone symbolem łączenia, który znajduje się na dole okna podglądu.



Powody, dla których warto korzystać z łączy

Opcja ta jest bardzo użyteczna podczas prac nad projektem, który ma zostać wykorzystany w kilku arkuszach roboczych i w którym regularnie będą wprowadzane zmiany. Dlatego też, zamiast za każdym razem importować projekt, skalować go, zmieniać jego położenie itp., można go zaimportować jako łącze. Jeżeli w oryginale wprowadzono zmiany, to zostaną one wykryte po wykryciu arkusza roboczego z łączem, po czym zostanie automatycznie otworzone okno dialogowe łącza.



W tym oknie dialogowym możliwe jest uaktualnienie łącza przez naciśnięcie przycisku "Aktualizuj łącze" (4).

Element reprezentujący łącze znajduje się po lewej dolnej stronie łącza. Jeżeli zmienił się rozmiar oryginalnego pliku, ten punkt będzie odniesieniem do aktualizacji.

Oryginalny arkusz roboczy można otworzyć, klikając dwukrotnie łącze (po dwukrotnym kliknięciu połączonej mapy bitowej, otworzony zostanie wybrany przez użytkownika zewnętrzny edytor dla Windows™).

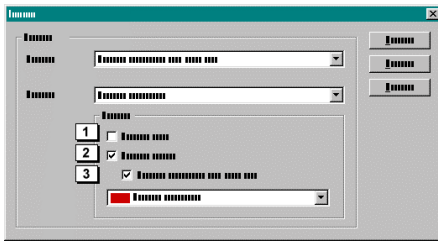
Jeżeli chcesz umieścić połączony arkusz roboczy (usunąć łącze i wprowadzić oryginał do arkusza roboczego), wybierz opcję "Informacje o łączu" z menu kontekstowego obiektu. Zostanie otworzone okno dialogowe łącza, udostępniające przycisk "Rozłącz" (5). Korzystając z tego okna dialogowego można również ponownie utworzyć łącze do oryginału przez naciśnięcie przycisku "Połącz ponownie" (jeżeli, na przykład, oryginalny plik został przeniesiony do innej lokalizacji na dysku twardym) Przycisk "Eksportuj" jest dostępny jedynie dla map bitowych.

Łącza w łączach

Jeżeli połączone zostały arkusze robocze zawierające połączone mapy bitowe (lub inne połączone arkusze robocze), należy upewnić się, że łącza te są zaktualizowane. Program umożliwia automatyczne wykrycie, czy łącza do oryginalnego arkusza roboczego jest zaktualizowane, jednak nie umożliwia wykrycia, czy łącza wewnątrz połączonych arkuszy roboczych również są zaktualizowane. Należy zawsze upewnić się, że oryginalny arkusz roboczy jest zaktualizowany.

Plotowanie łączy

Po otwarciu okna dialogowego plotowania, dostępnych jest kilka opcji, z których jedna dotyczy połączonych arkuszy roboczych. Opcja ta to "Z uwzględnieniem kolorów z połączonych dokumentów" (3).



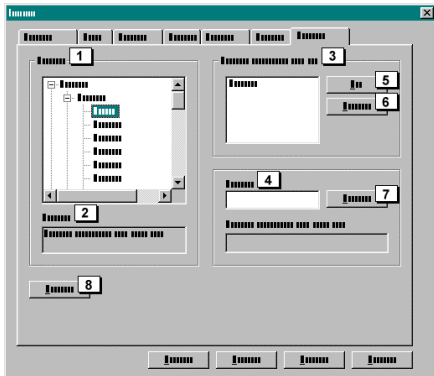
- 1 Tylko zaznaczenie
Jeżeli zaznaczone zostały obiekty w arkuszu roboczym, opcja ta jest włączona po otwarciu okna dialogowego plotowania. Jeżeli opcja ta jest włączona, na liście "Według koloru" będą znajdować się jedynie kolory z zaznaczenia w arkuszu roboczym.
- 2 Według koloru
Jedynie kolor zaznaczony na tej liście będzie plotowany.
- 3 Z uwzględnieniem kolorów z połączonych dokumentów
Opcja ta jest dostępna tylko wtedy, gdy włączona jest opcja "Według koloru". Na liście będą się teraz znajdować także wszystkie kolory z połączonych arkuszy roboczych.

Sprawdzanie łączy

Po otwarciu arkusza roboczego nastąpi automatyczne sprawdzenie, czy wszystkie znajdujące się w nim łącza są aktualne. Jeżeli nie, wyświetlone zostanie okno dialogowe, w którym można je zaktualizować. Jeżeli użytkownik nie zaktualizuje łączy, zostaną one automatycznie zaktualizowane podczas drukowania lub plotowania (jeżeli będzie to możliwe). Aby uniknąć niespodzianek (możliwe jest wystąpienie znacznych różnic w rozmiarze i położeniu obiektów w zmienionym łączy, co może przysporzyć niepożądanych trudności), lepiej jest upewnić się, że wszystkie łącza są zaktualizowane przed rozpoczęciem drukowania lub plotowania. Jeżeli brakuje łączy, przed drukowaniem lub plotowaniem zostanie wyświetlone ostrzeżenie. Jeżeli to ostrzeżenie zostanie zignorowane, brakujące łącza będzie wydrukowane jako jego odwzorowanie w niskiej rozdzielczości, natomiast podczas plotowania brakujące dane nie będą uwzględniane.

Określanie klawiszy skrótów

Ta funkcja umożliwia określanie różnych klawiszy skrótów dla poleceń, którym już przypisano klawisze skrótów oraz dla poleceń, które nie mają domyślnych klawiszy skrótów. Możliwe jest również określenie klawiszy skrótów dla przycisków na pasku narzędzi lub zmiana istniejących klawiszy skrótów. Aby wykonać tę czynność, z menu "Plik" wybierz polecenie "Ustawienia".

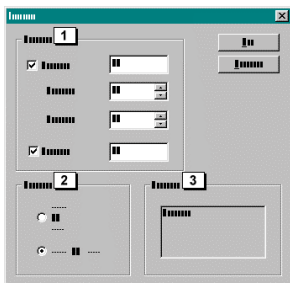


- 1 Polecenia
Ta lista zawiera wszystkie polecenia menu i przyciski, którym można przypisać klawisze skrótów.
- 2 Opis
Opis wybranego polecenia.
- 3 Przypisane klawisze skrótów
Ta lista zawiera wszystkie klawisze skrótów przypisane do wybranego polecenia. Istnieje tylko jeden domyślny klawisz skrót.
- 4 Nowy klawisz skrót
W tym miejscu można wprowadzić nowy klawisz skrót. Nie ma potrzeby wpisywania klawisza skrót w postaci tekstu, wystarczy umieścić wskaźnik myszy w tym polu. Jeżeli chcesz przypisać klawisz skrót "Ctrl+Shift+N" do wybranego polecenia, wystarczy, że naciśniesz odpowiadające mu klawisze. Najpierw naciśnij i przytrzymaj klawisz "Ctrl". Następnie naciśnij i przytrzymaj klawisz "Shift", po czym naciśnij klawisz "N". W końcu zwolnij wszystkie klawisze. Wciśnięcie klawiszy spowoduje wyświetlenie w polu tekstu odpowiadającego ich nazwom. W polu poniżej wyświetlone zostanie powiadomienie ("Obecnie przypisany do"), jeżeli klawisz skrót został już przypisany do innego polecenia. Jeżeli klawisz skrót został przypisany do innego polecenia, należy go usunąć. Można zastosować kilka klawiszy skrótów do jednego polecenia, lecz nie jest możliwe przypisanie tego samego klawisza skrót do różnych poleceń jednocześnie. Klawisz skrót można przypisać do wybranego polecenia naciskając przycisk "Przypisz" (7).
- 5 Usuń
Naciśnięcie tego przycisku usuwa wybrany klawisz skrót.

- 6 Resetuj
Naciśnięcie tego przycisku resetuje klawisz skrótów dla wybranego polecenia, przywracając jego ustawienia domyślne.
- 7 Przypisz
Naciśnięcie tego przycisku powoduje przypisanie nowego klawisza skrótów do wybranego polecenia.
- 8 Resetuj wszystkie
Naciśnięcie tego przycisku resetuje wszystkie klawisze skrótów, przywracając ich ustawienia domyślne.

Autonumerowanie

Program EasySIGN obsługuje korzystanie z obiektów autonumerowania. Jest to bardzo proste. Wystarczy jedynie z menu "Wstaw" wybrać polecenie "Obiekty", a następnie "Autonumerowanie". Wyświetlone zostanie okno dialogowe, a w arkuszu roboczym zostanie umieszczony obiekt autonumerowania.



W tym oknie dialogowym można określić następujące ustawienia.

- 1 Numer
 - Opcja "Nagłówek" umożliwia przypisanie tekstu, który zawsze będzie wstawiany przed właściwym autonumerem.
 - Opcja "Numer" umożliwia przypisanie numeru, od którego rozpoczyna się autonumerowanie.
 - Opcja "Minimalna długość" umożliwia zdefiniowanie liczby zer, która ma być wykorzystana do dopełnienia stałej długości autonumerowania. Jeżeli określono tylko jedno zero, to podczas autonumerowania wstawiany numer nie będzie zawierał zer.
 - Opcja "Przyrostek" umożliwia przypisanie tekstu, który będzie zawsze wstawiany po właściwym autonumerze.
- 2 W sekcji "Wyrównanie" możliwe jest określenie, czy części obiektu autonumerowania będą wyrównane w poziomie, czy w pionie.
- 3 Umożliwia to wyświetlenie podglądu ustawień określonych w tym oknie dialogowym.

W dowolnym momencie można wrócić do tego okna dialogowego, korzystając z polecenia właściwości, które jest dostępne w menu kontekstowym obiektu autonumerowania (prawy przycisk myszy) i zmienić dowolne wcześniej określone ustawienia. Ustawienia te zostaną zastosowane do obiektu autonumerowania po naciśnięciu przycisku "OK".

AB001CD

Obecnie dostępny jest podstawowy obiekt autonumerowania. Podczas duplikowania, należy umieścić miejsce wstawienia za oryginałem. Korzystanie z polecenia powielania lub wykonanie innej czynności, która powoduje duplikowanie obiektów, może spowodować powiększenie obiektu autonumerowania. Nie ma znaczenia, czy obiekt jest częścią grupy lub projektu, np. naklejką do numerowania pojemników, numer obiektu wzrośnie automatycznie. Powiększone obiekty mogą być duplikowane. Numerowanie rozpocznie się ponownie od danego obiektu autonumerowania.

Można bardzo szybko stworzyć zakres autonumerowania, przesuwając obiekt i klikając prawym przyciskiem myszy (w wyniku tej czynności oryginał nie podlega zmianom). Następnie, naciskając wielokrotnie klawisz skrótów "CTRL+R" (powtórz) można w kilka sekund wygenerować arkusz roboczy wypełniony obiektami autonumerowania.

AB009CD AB010CD
 AB007CD AB008CD
 AB005CD AB006CD
 AB003CD AB004CD
 AB001CD AB002CD

Można również edytować właściwości tekstu w obiekcie autonumerowania, jednak występują tutaj pewne ograniczenia.



- 1 W polu "Nagłówek" można oddzielnie edytować koloru i właściwości tekstu dla każdego znaku.
- 2 Autonumerowanie umożliwia edytowanie koloru i właściwości tekstu oddzielnie dla każdego znaku.. Jednak jeżeli wartość numerów wzrasta, właściwości autonumerowania będą wciąż oparte na pierwszym znaku autonumerowania.

A⁰⁰⁹C₀ A⁰¹⁰C₀
 A⁰⁰⁷C₀ A⁰⁰⁸C₀
 A⁰⁰⁵C₀ A⁰⁰⁶C₀
 A⁰⁰³C₀ A⁰⁰⁴C₀
 A⁰⁰¹C₀ A⁰⁰²C₀

- 3 W polu "Przyrostek" możliwe jest edytowanie koloru i właściwości tekstu dla każdego znaku.

Nie jest możliwe dodanie ani usunięcie żadnego ze znaków z powyższych części. Należy wykonać te czynności, korzystając z okna dialogowego właściwości obiektu autonumerowania. Podczas edytowania obiektu autonumerowania w tym oknie dialogowym wszystkie znaki mają takie same właściwości, jak pierwszy znak.

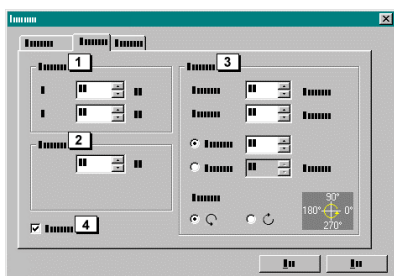
A^B002C_D

AA002CD

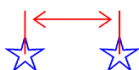
Jeżeli nie chcesz, aby obiekt autonumerowania był traktowany jako obiekt, możesz przekształcić go w obiekt tekstowy, korzystając z menu kontekstowego.

Powiel po okręgu

Polecenie to umożliwia utworzenie wielu kopii, które są rozmieszczane na okręgu. Zaznacz jeden lub więcej obiektów, a następnie wybierz polecenie "Powiel" z menu "Rozmieszczenie". W oknie dialogowym wybierz kartę "Okrąg".



W tym oknie dialogowym bieżący środek zaznaczonego obiektu jest wyświetlony w sekcji "Środek" (1). Wartości znajdujące się w tych polach określają położenie zaznaczonego obiektu na arkuszu roboczym. W sekcji "Promień" (2) można wpisać wartość promienia okręgu. Po otwarciu okna dialogowego w tym polu wyświetlana jest cyfra określająca wielkość zaznaczonego obiektu. Promień jest obliczany na podstawie odległości od środka zaznaczonego obiektu do środka obiektów znajdujących się po powieleniu na okręgu.



W sekcji "Kąty" można określić następujące ustawienia.

Początek:

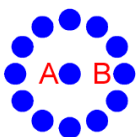
W tym miejscu należy wprowadzić punkt początkowy okręgu. Przy określaniu tych ustawień można korzystać z ilustracji znajdującej się w prawym dolnym rogu okna dialogowego.

Koniec:

W tym miejscu należy wprowadzić punkt końcowy okręgu. Jeżeli w polu "Początek" wprowadzono 0 stopni, w polu "Koniec" 180 stopni, a w polu "Kroki" – 6 stopni, utworzony zostanie okrąg składający się z 7 obiektów. Obrót każdego obiektu względem obiektu sąsiadującego wynosi 30 stopni.



Jeżeli w polu "Początek" wprowadzono 0 stopni, w polu "Koniec" 330 stopni, a w polu "Kroki" – 11 stopni, utworzony zostanie okrąg składający się z 12 obiektów. Obrót każdego obiektu względem obiektu sąsiadującego wynosi 30 stopni.



Na obu powyższych obrazkach "A" jest oryginalnym obiektem, a "B" – jego kopią. Pozostałe obiekty są wynikiem wprowadzenia konkretnej liczby w polu "Kroki". Oryginalny obiekt nigdy nie znajduje się na okręgu, będącym wynikiem operacji.

Kroki:

W tym miejscu należy wprowadzić liczbę kroków, jaka ma być zastosowana do okręgu, będącego wynikiem operacji.

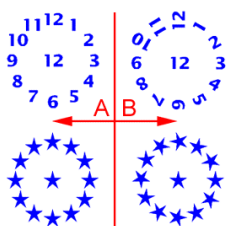
Każdy krok:

Jeżeli to pole jest aktywne, to pola "Koniec" i "Kroki" są wyłączone. Liczba wprowadzona wcześniej w polu "Koniec" jest ponownie przeliczana po każdym dostosowaniu pola "Każdy krok".

Kierunek:

W tym miejscu można ustawić kierunek obrotu.

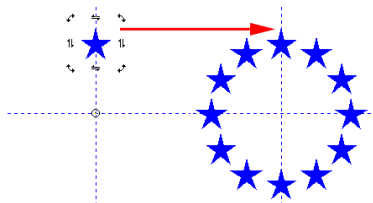
Opcja "Obróć obiekt" (4) pozwala na określenie, czy oś obiektu powinna pozostać niezmienna podczas obrotu, czy też obracać się.



"A" przedstawia wynik włączenia opcji "Obróć obiekt", natomiast "B" sytuację, kiedy nie została ona włączona.

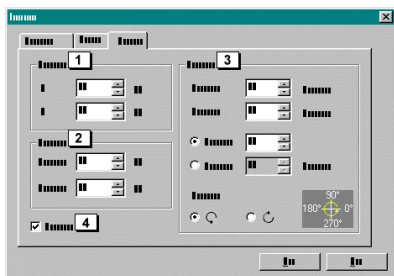
Zablokuj punkt obrotu

Aby zablokować punkt obrotu, tak aby oryginalny obiekt nie był środkiem, lecz częścią okręgu, należy ponownie zaznaczyć obiekt, co umożliwi uzyskanie dostępu do trybu obrotu. Następnie można przeciągnąć środek obrotu w odpowiednie miejsce. Teraz dostępne jest okno dialogowe. Znajdujące się w nim opcje "Środek" i "Promień" są wyłączone, ponieważ zostały już ustawione na tym arkuszu roboczym. Dzięki temu oryginalny obiekt zawsze będzie częścią okręgu, a nie jego środkiem.

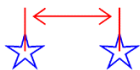


Powiel po spirali

Polecenie to umożliwia utworzenie wielu kopii, które są rozmieszczane na spirali. Zaznacz jeden lub więcej obiektów, a następnie wybierz polecenie "Powiel z menu "Rozmieszczenie". W oknie dialogowym wybierz kartę "Spirala".



W tym oknie dialogowym bieżący środek zaznaczonego obiektu jest wyświetlony w sekcji "Środek (1). Wartości znajdujące się w tych polach określają położenie zaznaczonego obiektu na arkuszu roboczym. W sekcji "Promień (2) można wpisać wartość początkową i końcową promienia spirali. Po otwarciu okna dialogowego w tych polach wyświetlane są cyfry określające wielkość zaznaczonego obiektu. Promień jest obliczany na podstawie odległości od środka zaznaczonego obiektu do środka obiektów znajdujących się po powieleniu na spirali.



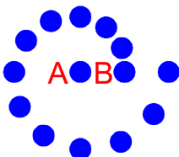
W sekcji "K1ty można określać następujące ustawienia.

Pocz'tek:

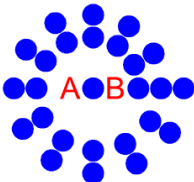
W tym miejscu należy wprowadzić punkt początkowy spirali.

Koniec:

W tym miejscu należy wprowadzić punkt końcowy spirali. Jeżeli w polu "Pocz'tek wprowadzono 0 stopni, w polu "Koniec 360 stopni, a w polu "Kroki – 12 stopni, utworzona zostanie spirala jednozwojowa, składająca się z 13 obiektów. Obrót każdego obiektu względem obiektu sąsiadującego wynosi 30 stopni.



Jeżeli w polu "Pocz'tek wprowadzono 0 stopni, w polu "Koniec 720 stopni, a w polu "Kroki – 24 stopnie, utworzona zostanie spirala składająca się z 25 obiektów. Obrót każdego obiektu względem obiektu sąsiadującego wynosi 30 stopni.



Na obu powyższych obrazkach "A jest oryginalnym obiektem, a "B – jego kopi1. Pozostałe obiekty s1 wynikiem wprowadzenia konkretnej liczby w polu "Kroki. Oryginalny obiekt nigdy nie znajduje się na spirali, będącej wynikiem operacji.

Kroki:

W tym miejscu należy wprowadzić liczbę kroków, jaka ma być zastosowana do spirali, będącej wynikiem operacji.

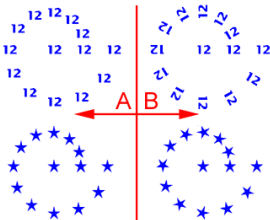
Każdy krok:

Jeżeli to pole jest aktywne, to pola "Koniec i "Kroki s1 wy3czone. Liczby wprowadzone wcześniej w polu "Kroki i "Koniec s1 ponownie przeliczane po każdym dostosowaniu pola "Każdy krok.

Kierunek:

W tym miejscu można ustawić kierunek obrotu.

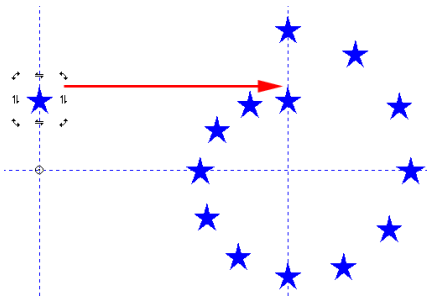
Opcja "Obróć obiekt (4) pozwala na określenie, czy oś obiektu powinna pozostać niezmienna podczas obrotu, czy też obracać się.



"A przedstawia wynik w3czenia opcji "Obróć obiekt, natomiast "B sytuacjé, kiedy nie zosta3a ona w3czona.

Zablokuj punkt obrotu

Aby zablokować punkt obrotu, tak aby oryginalny obiekt nie był ośrodkiem, lecz częścią spirali, należy ponownie zaznaczyć obiekt, co umożliwi uzyskanie dostępu do trybu obrotu. Następnie można przeciwnie ośrodek obrotu w odpowiednie miejsce. Teraz dostępne jest okno dialogowe. Znajdujące się w nim opcje "Ośrodek i "Promień s1 wy3czone, ponieważ zostały już ustawione na tym arkuszu roboczym. Dzięki temu oryginalny obiekt zawsze będzie częścią spirali, a nie jej ośrodkiem.



Edytowanie znaczników cięcia

Praca ze znacznikami cięcia zasadniczo przebiega w taki sam sposób, jak we wcześniejszych wersjach, jednakże zostały dodane istotne nowe opcje. W wersji 3 i nowszych znaczniki cięcia mogą być zaznaczane wraz z innymi obiektami i przemieszczane. Można też je przekształcać w krzywe i dostosowywać ich kolor.

Niestandardowe znaczniki cięcia

Znaczniki cięcia posiadają właściwość "Kolor rejestracyjny". Obiekty posiadające tę właściwość są drukowane lub plotowane z każdym wyciągiem barwnym. Właściwość "Kolor rejestracyjny" można przypisać do każdego obiektu wektorowego, który wtedy także jest drukowany lub plotowany z każdym wyciągiem barwnym. Jeżeli właściwość "Kolor rejestracyjny" dla znacznika cięcia zostanie anulowana, to znacznik cięcia nie będzie drukowany lub plotowany z każdym wyciągiem barwnym.

Mapy bitowe

Mapy jednobitowe

Możliwe jest teraz kolorowanie map jednobitowych (czarno-białych) za pomocą palety kolorów. Kolory te można także wydrukować.



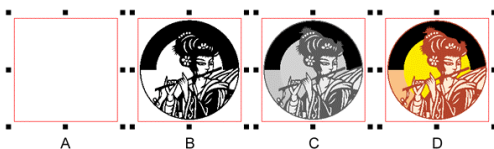
- A Oryginalna mapa bitowa
- B Na palecie kolorów kliknij kolor żółty (kolor wypełnienia) lewym przyciskiem myszy i kolor czerwony (kolor linii) prawym przyciskiem myszy.
- C Operacja odwrotna do operacji opisanej w punkcie B.

Możliwe jest również skorzystanie z narzędzia koloru dla kolorów wypełnienia i linii, aby przypisać mapie jednobitowej kolor, którego nie ma w palecie kolorów.

Czasami bardziej ekonomiczne jest bezpośrednio użycie zeskanowanej mapy jednobitowej jako części wydruku, zamiast jej wcześniejszej wektoryzacji. Oprócz tego, podczas wektoryzacji łatwiejsze może okazać się umieszczenie pod zwektoryzowaną mapą bitową duplikatu o przypisanym zabarwieniu kontrastowym, jako referencji do zoptymalizowania wektoryzacji.

Wyświetlanie map bitowych

Dostępne są teraz cztery różne opcje wyświetlania map bitowych w widoku szkieletowym.



- A Obramowanie
- B Uproszczona skala szarości
- C Skala szarości
- D Oryginalna

Dostęp do tych ustawień można uzyskać za pośrednictwem polecenia "Jakość" z menu "Widok".

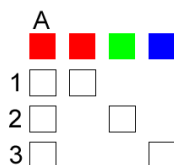
Kolor rejestracyjny

Czym jest kolor rejestracyjny

Kolor rejestracyjny jest oddzielną przestrzenią kolorów. W rzeczywistości nie jest to kolor, a właściwość. Jeżeli obiekt posiada tę właściwość, będzie drukowany i plotowany łącznie z każdym kolorem w wyciągu barwnym. Od właściwości "Kolor rejestracyjny" zależy działanie znaczników cięcia. Właściwość tę można przypisać za pośrednictwem narzędzi koloru dla linii lub stylów wypełnienia lub też za pomocą palety kolorów. Kolor rejestracyjny jest zaznaczony na palecie kolorów przed przez czarne pole z białą literą "R".



Do właściwości koloru rejestracyjnego można przypisać dowolny kolor w celu podkreślenia różnicy między kolorami rejestracyjnymi i normalnymi na arkuszu roboczym. Domyślny kolor dla koloru rejestracyjnego może zostać przypisany za pośrednictwem polecenia "Ustawienia" z menu "Plik" i karty "Ogólne". Każdy nowy obiekt z kolorem rejestracyjnym zostanie przedstawiony w tym kolorze. Te ustawienia nie mają wpływu na obiekty, którym została już przypisana ta właściwość. Można zmienić wygląd obiektów z tą właściwością za pośrednictwem narzędzi koloru dla linii lub stylów wypełnień.



Na powyższej ilustracji "A" jest obiektem z właściwością koloru rejestracyjnego, do której przypisany jest kolor czerwony.

- 1 Separacja barwna w kolorze czerwonym
- 2 Separacja barwna w kolorze zielonym
- 3 Separacja barwna w kolorze niebieskim

Kolor rejestracyjny jest automatycznie dołączany do każdego wyciągu barwnego.

Rozgrupowywanie wielokrotne

Jeżeli zaznaczenie zawiera więcej niż jedną grupę lub grupy z zagnieżdżonymi grupami, to możesz używać polecenia "Rozgrupuj" z menu "Rozmieszczenie" lub klawisza skrótu "CTRL+U", do czasu aż wszystkie grupy zostaną usunięte z zaznaczenia. Dzięki temu nie jest konieczne rozgrupowywanie zaznaczenia i zaznaczanie nowej grupy przed ponownym użyciem polecenia "Rozgrupuj".

Zapisywanie zaznaczenia z arkusza roboczego

Jeżeli po utworzeniu arkusza roboczego chcesz zapisać jego część w nowym arkuszu roboczym, to możesz teraz wyeksportować zaznaczenie z tego arkusza roboczego do nowego pliku. Aby to zrobić, z menu "Plik" wybierz polecenie "Eksportuj". W oknie dialogowym wybierz format "EasySIGN" i włącz opcję "Tylko zaznaczenie".

Inteligentne rozdzielanie

Jeżeli wiele obiektów zostało połączonych w jeden, możliwe jest teraz ponowne rozdzielanie tego obiektu na poszczególne obiekty za pomocą polecenia "Rozdziel".



Jak to ukazano na ilustracji, po rozdzielaniu obiektu takiego jak tekst, należy ponownie połączyć każdy z oddzielnych obiektów w celu odtworzenia kształtu liter. Obecnie może to być wykonywane automatycznie przez program za pośrednictwem polecenia "Inteligentne rozdzielanie" z menu "Rozmieszczenie".

Obiekt oryginalny



Po użyciu polecenia "Rozdziel" z menu "Rozmieszczenie".



Po użyciu polecenia "Inteligentne rozdzielanie" z menu "Rozmieszczenie".

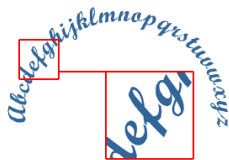


Dopasowanie do łuku

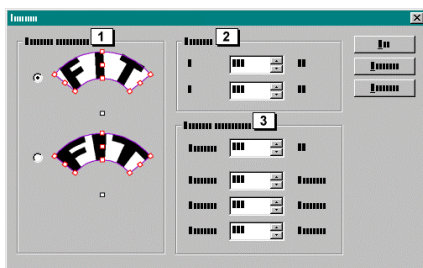
Polecenie "Dopasowanie do łuku" z menu "Efekty" umożliwia umieszczenie tekstu (i obiektów) na specjalnym łuku. Wadą pisma odręcznego, jak to ukazano w przykładzie poniżej, oraz tekstu arabskiego jest to, że po umieszczeniu ich na konwencjonalnym łuku połączenia między literami nie zostają wyrównane.

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Za pomocą polecenia "Dopasowanie do łuku" można wyrównać połączenia między literami pisma odręcznego i tekstu arabskiego w taki sposób, w jaki są wyrównane podczas wpisywania tekstu na linii prostej.

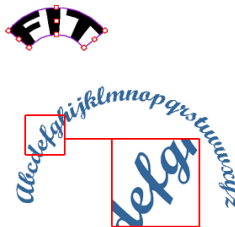


Punkty połączeń w tekście na powyższej ilustracji nie są wyrównane. Aby to poprawić, z menu kontekstowego obiektu wybierz polecenie "Właściwości".



- 1 Typ zniekształcenia
W tym miejscu można wybrać sposób zachowania obiektów znajdujących się na łuku.
- 2 Środek
W tym miejscu można ustawić położenie obiektu na arkuszu roboczym.
- 3 Właściwości okręgu
W tym miejscu można ustawić promień, początek, środek i koniec łuku.

Aby wyrównać punkty połączeń tekstu, wybierz drugą opcję i naciśnij przycisk "OK".



Wszystkie punkty połączeń są teraz wyrównane. Taki efekt zostaje osiągnięty dzięki nieznacznemu zniekształceniu wszystkich liter. W przypadku wykorzystywania tekstu i promienia o małych rozmiarach zniekształcenie będzie większe niż w przypadku większej ilości tekstu i większego promienia.

Dostosowywanie łuków

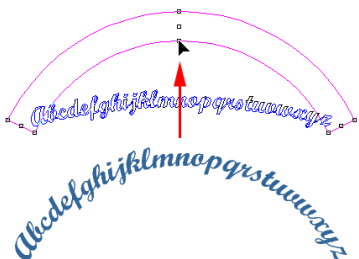
Dopasowywanie do łuku najłatwiej jest wykonywać bezpośrednio na arkuszu roboczym, za pomocą narzędzia przeciągania.

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

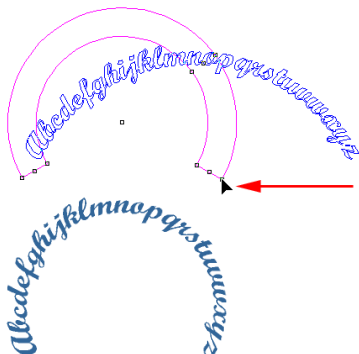
Oryginalny obiekt.



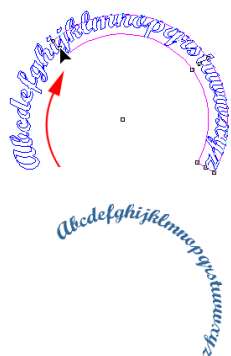
Po użyciu polecenia "Dopasowanie do łuku".



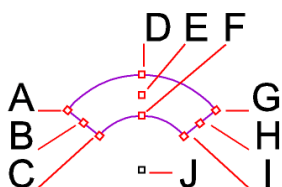
Dostosowywanie napięcia/promienia łuku.



Dostosowywanie promienia.



Dostosowywanie szerokości.



- A Wykonaj obracanie i skalowanie, wykorzystując "I" jako punkt zaczepienia. Przytrzymując klawisz "Control", wykonaj skalowanie, wykorzystując "J" jako punkt zaczepienia i pozostawiając "I" pod tym samym kątem.
- B Dostosuj długość i wysokość łuku. Przytrzymując klawisz "Control", wykonaj obracanie wokół "J", nie dostosowując promienia.
- C Powtórz czynność "A".
- D Dostosowywanie napięcia łuku.
- E Przesuń punkty sterujące. Przytrzymując klawisz "Control", wykonaj obracanie wokół "J", nie dostosowując promienia.
- F Powtórz czynność "D".
- G Wykonaj obracanie i skalowanie, wykorzystując "A" jako punkt zaczepienia.
- H Powtórz czynność "B".
- I Powtórz czynność "G".
- J Przesuwanie łuku w trybie przeciągania.

Edycja tekstu na łuku

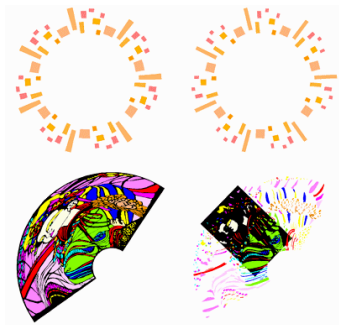
Użyj polecenia "Otwórz obiekt" (F3), zmień tekst, a następnie użyj polecenia "Zamknij obiekt" (F4), aby ponownie przeliczyć parametry łuku.

Obiekty na łuku

Dopasowanie



Poniższe ilustracje ukazują różnicę pomiędzy obiektem na łuku do którego zastosowano zniekształcenie "Dopasuj" i takim, do którego go nie zastosowano. Ilustracja po lewej ukazuje wynik zastosowania polecenia "Dopasuj".



Ulepszona praca z tekstem

Edytor tekstu w programie EasySIGN w wersji 3 udostępnia jeszcze więcej funkcji niż w wersji 2. Poniżej opisane są tylko nowe i zmienione elementy edytora tekstu.

Możliwość dostosowywania odległości między wierszami i kerningu za pomocą przeciągania

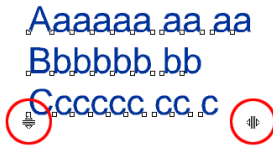
We wcześniejszych wersjach można było dostosowywać kerning tylko jednego znaku w tym samym czasie. Nowa wersja umożliwia dostosowywanie kerningu wielu znaków jednocześnie i we wszystkich kierunkach za pomocą narzędzia przeciągania, a nawet pozwala przez wykonanie jednej prostej czynności dostosować odległość dla wielu wierszy.

Zmiana kerningu za pomocą przeciągania

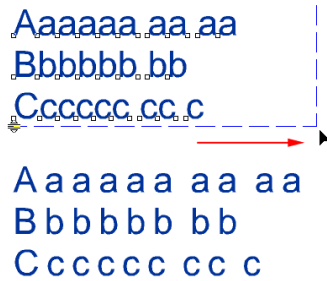
Sytuacja na początku:

Aaaaaa aa aa
Bbbbbbb bb
Ccccccc cc c

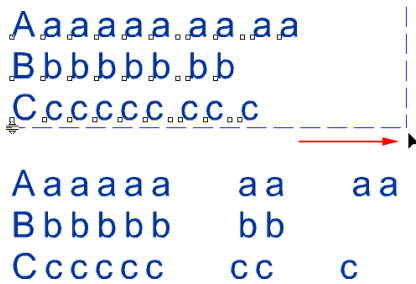
Aby dostosować kerning, najpierw zaznacz tekst, korzystając z narzędzia przeciągania. Zostaną wyświetlone dwa punkty sterujące:



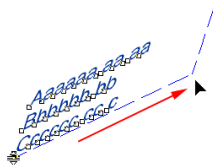
Punkt sterujący po prawej jest wykorzystywany do dostosowywania kerningu tekstu:



Aby zmienić kerning znaków i odstępów, należy przeciągnąć ten punkt sterujący. Przytrzymanie klawisza Shift podczas przeciągania pozwala dostosować tylko odległość między wyrazami:

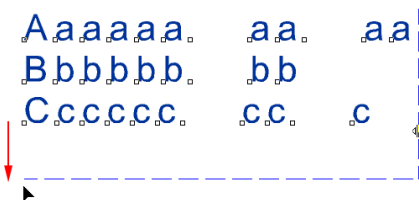


Przeciągnięcie punktu sterującego po prawej zwiększa kerning, natomiast przeciągnięcie punktu sterującego po lewej zmniejsza go. Kerning można dostosować nawet, jeśli tekst jest obrócony lub w dowolny sposób zniekształcony:



Dostosowywanie odległości między wierszami za pomocą przeciągania

Aby zwiększyć odległość między wierszami, należy przeciągnąć w dół punkt sterujący znajdujący się po lewej stronie, natomiast aby zmniejszyć odległość między wierszami, należy przeciągnąć go w górę:



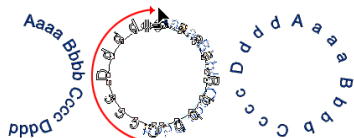
Aaaaaa aa aa
 Bbbbbb bb
 Cccccc cc c

Dostosowywanie kerningu oraz odległości między wierszami na ścieżce lub łuku za pomocą przeciągania

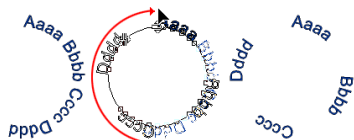
Kiedy tekst jest umieszczony na ścieżce lub łuku, dostępne są te same możliwości co w przypadku normalnego tekstu. Jednak odległość między wierszami jest wykorzystywana do dostosowywania odległości do ścieżki lub łuku.

Dostosowywanie kerningu za pomocą przeciągania

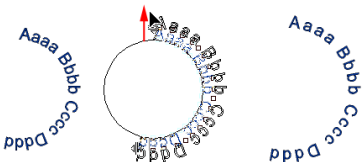
Bez użycia klawisza Shift:



Z użyciem klawisza Shift:



Dostosowywanie odległości między wierszami za pomocą przeciągania



Po dostosowaniu odległości między wierszami tekstu, można przywrócić pierwotne ustawienia, wybierając z menu otwieranego prawym przyciskiem myszy opcję "Dopasuj dołem", "Dopasuj środkiem" lub "Dopasuj góra".

Zaznaczanie i edycja znaków

Korzystając z narzędzia przeciągania można jednocześnie zmieniać kolor różnych znaków w dowolnym miejscu w tekście.

Załóżmy, że kolory wszystkich numerów w poniższym tekście mają zostać zmienione na czerwony.

Można to zrobić w następujący sposób:

1. Aaaaaa aa aa 10,00
2. Bbbbbb bb 5,20
3. Cccccc cc c 1,50

Za pomocą narzędzia przeciągania można zaznaczyć każdy znak, klikając jego punkt odniesienia lub przeciągając prostokąt zaznaczania nad znakami. Teraz można przypisać kolor do zaznaczonego znaku:



1. Aaaaaa aa aa 10,00
2. Bbbbbbb bb 5,20
3. Cccccc cc c 1,50

We wcześniejszych wersjach, przeniesienie jednego znaku powodowało także przeniesienie wszystkich kolejnych znaków. Nie było możliwe przeniesienie jednego znaku lub większej liczby znaków w różne miejsca w tekście. Teraz jest to możliwe. Można jednak wciąż korzystać z wcześniejszej metody przez zaznaczenie punktu odniesienia znaku, który ma być przeciągnięty, i natychmiastowe rozpoczęcie przeciągania bez zwalniania przycisku myszy. Jednocześnie przeciągnięta zostanie pozostała część tekstu w wierszu. Zaznaczenie znaku, a następnie zwolnienie przycisku myszy przed ponownym jego zaznaczeniem spowoduje, że przeniesiony zostanie tylko zaznaczony znak. Jeśli zaznaczonych zostanie wiele znaków, to wszystkie zostaną przeniesione.

Klikanie i przeciąganie jednego znaku

1. Aaaaaa aa aa 10,00
 2. Bbbbbbb bb 5,20
 3. Cccccc cc c 1,50
-
1. Aaaaaa aa aa 10,00
 2. Bbbbbbb bb 5,20
 3. Cccccc cc c 1,50

Zaznaczanie wielu znaków

1. Aaaaaa aa aa 10,00
 2. Bbbbbbb bb 5,20
 3. Cccccc cc c 1,50
-
1. Aaaaaa aa aa 10,00
 2. Bbbbbbb bb 5,20
 3. Cccccc cc c 1,50

Klikanie oraz klikanie i przeciąganie jednego znaku

1. Aaaaaa aa aa 10,00
 2. Bbbbbbb bb 5,20
 3. Cccccc cc c 1,50
-
1. A aaaaa aa aa 10,00
 2. Bbbbbbb bb 5,20
 3. Cccccc cc c 1,50

Wyjątki

Jeśli przeciągane są znaki w tekście zawierającym tabulatory, to wyniki przeciągania mogą różnić się od tych uzyskanych podczas przeciągania tekstu bez tabulatorów:



W powyższych sytuacjach, przy przeciągnięciu punktu sterującego, znaki znajdujące się po zaznaczonym znaku także zostaną przesunięte:

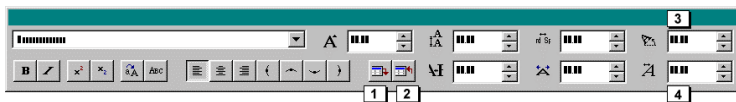


Jednakże, powyższy tekst zawiera tabulatory, tak więc następny znak zostanie przeniesiony dopiero po osiągnięciu następnej pozycji tabulatora. Następny znak zostanie przeniesiony do następnej pozycji tabulatora.

Taka sama sytuacja, jak ta opisana powyżej, dotyczy tekstu na ścieżce.

Dodatki do edytora tekstów

Edytor tekstów został rozbudowany o nowe opcje:



- 1 Ustaw jako domyślne
Wszystkie bieżące ustawienia w edytorze tekstów są zapisywane jako ustawienia domyślne.
- 2 Zastosuj domyślne
Ustawienia domyślne są stosowane do wszystkich elementów sterujących w edytorze tekstów.
- 3 Obróć tekst
Każdy zaznaczony znak jest obracany:

Aaa|

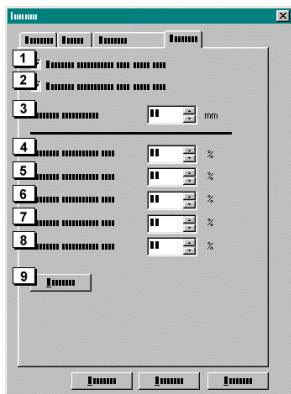
- 4 Pochyl tekst
Każdy zaznaczony znak jest pochylany:

Bbb|

Przy obracaniu i pochylaniu, punkt odniesienia znaku służy również jako punkt odniesienia dla obrotu lub pochylecia.

Ustawienia tekstu

Domyślne ustawienia rozmiarów indeksu górnego, indeksu dolnego itd. można znaleźć wybierając z menu "Widok" polecenie "Ustawienia", a następnie kartę "Tekst":



- 1 Jednostką miary tekstu są zawsze punkty
Bez względu na to, jakie jest globalne ustawienie jednostek miary, tekst zawsze będzie mierzony w punktach.
- 2 Odległość między wierszami a rozmiar czcionki
Podczas dostosowywania rozmiaru czcionki znaków w edytorze tekstu odległość między wierszami jest dostosowywana automatycznie.
- 3 Domyślny odstęp tabulatorów
Automatycznie umieszcza tabulatory w określonych odstępach. Po wprowadzeniu tabulatora bez ustawienia jego położenia, zostanie wykorzystane to ustawienie.
- 4 Rozmiar małych kapitalików
Różnica między oryginalną wysokością czcionki a rozmiarem małych kapitalików wyrażana jako wartość procentowa.
- 5 Pozycja indeksu dolnego
Pozycja mierzona od linii bazowej tekstu jako wartość procentowa.
- 6 Rozmiar indeksu dolnego
Rozmiar jako wartość procentowa oryginalnej wysokości czcionki.
- 7 Pozycja indeksu górnego
Pozycja mierzona od linii bazowej tekstu jako wartość procentowa.

- 8 Rozmiar indeksu górnego
Rozmiar znaku indeksu górnego jako wartość procentowa oryginalnej wysokości czcionki.
- 9 Przywróć wartości domyślne
Przywraca wartości domyślne ustawione podczas pierwszej instalacji oprogramowania.

Ustawienia od 4 do 8 dotyczą wszystkich nowo wprowadzonych tekstów. Tekst już wprowadzony w istniejących arkuszach roboczych pozostaje niezmienny.

Orientacja tekstu

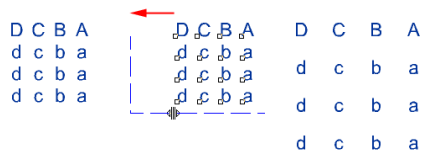
Dzięki opcji "Pionowo" dostępnej po wybraniu z menu "Tekst" polecenia "Orientacja tekstu", możliwe jest wyświetlenie dowolnego zaznaczonego tekstu z góry na dół zamiast od lewej do prawej:

Aaaa → A
a
a
a

Przy pionowym rozmieszczeniu tekstu każdy "następny wiersz" zostanie umieszczony po lewej stronie bieżącego wiersza:

B A
b a
b a
b a

Odstępy między wyrazami i wierszami można ustawić w edytorze tekstu lub za pomocą narzędzia przeciągania:

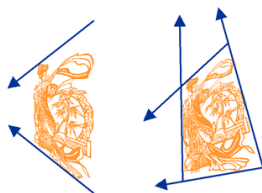


Importowanie tekstu

Dostępne w menu "Plik" polecenie "Importuj" umożliwia importowanie plików z rozszerzeniem ".txt". Import tekstu artystycznego jest ograniczony jednorazowo do 1000 znaków. Nawet jeśli importowany jest plik tekstowy zawierający więcej niż 1000 znaków, to zaimportowane zostanie tylko 1000 znaków.

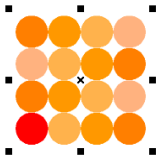
FPerspektywa paska

Perspektywę płaską można stosować jednocześnie do jednego lub więcej obiektów. Korzystając z tego polecenia można stosować perspektywę o jednym lub dwóch punktach zbiegu. Oznacza to, że obiekt może mieć dwa punkty zbiegu.

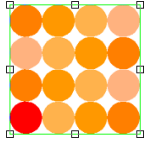


Jak stosować perspektywę płaską

Wybierz obiekt, do którego chcesz zastosować efekt:

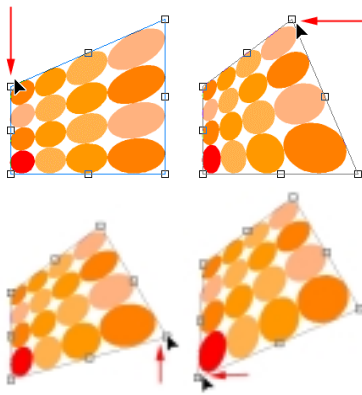


Następnie z menu "Efekty" wybierz polecenie "Perspektywa płaska":



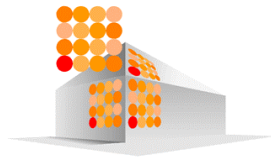
Wokół obiektu zostanie wyświetlonych osiem punktów sterujących. Punkty sterujące na narożnikach służą do deformowania perspektywy. Podczas operowania punktami sterującymi można użyć klawisza Ctrl, aby ograniczyć zakres ruchu do poziomu i pionu.

Przeciągając punkty znajdujące się na narożnikach, można dostosowywać perspektywę:

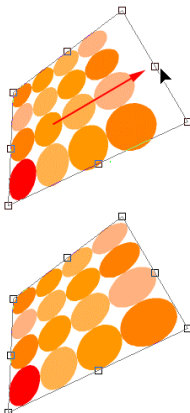


To narzędzie pozwala kontrolować każdą możliwą deformację perspektywy płaskiej. Można korzystać z tego narzędzia do umieszczania logo na budynku lub na masce samochodu, a wszystko to we właściwej perspektywie. Jest to idealne rozwiązanie do przygotowywania prezentacji końcowego projektu.

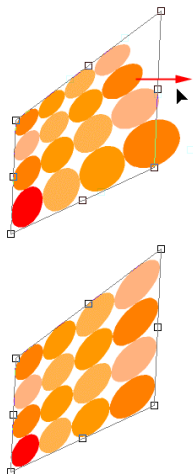
Wszystkie punkty sterujące mogą być automatycznie przyciągane do linii pomocniczych i węzłów innych obiektów:



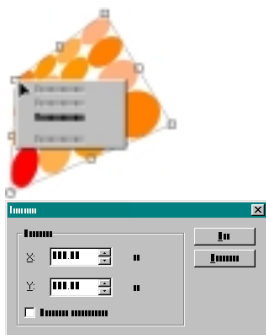
Przeciąganie punktów sterujących znajdujących się pośrodku umożliwia przemieszczanie dwóch przyległych węzłów bez zmiany ich względnej pozycji wobec siebie:



Przeciąganie punktu sterującego znajdującego się na linii, z jednoczesnym wciśnięciem klawisza Shift, pozwala umieścić tę linię w pozycji równoległej do linii znajdującej się naprzeciwko:



Kliknięcie punktu sterującego prawym przyciskiem myszy powoduje wyświetlenie okna dialogowego, w którym można numerycznie określić położenie tego punktu:



Perspektywa płaska może być stosowana do dowolnego obiektu wektorowego:

A^B002C_D

AA002CD

Wype³nienie gradientowe

Używając wypełnienia gradientowego można tworzyć płynne przejście dwóch lub kilku kolorów w inny kolor. Funkcja ta sprawia, że Twoje prace będą pełne głębi i kolorów. Dostępnych jest kilka typów wypełnienia gradientowego.

Liniowe

Wypełnienie obiektu zmienia się wzdłuż linii prostej:



Promieniowe

Wypełnienie to składa się z koncentrycznych okręgów:



Kwadratowe

Wypełnienie to składa się ze współśrodkowych kwadratów:



Stożkowe

Wypełnienie to zmienia się wzdłuż promieni rozchodzących ze środka obiektu:



Wszystkie typy wypełnień gradientowych są podzielone na dwie podgrupy.

Dwukolorowe

To wypełnienie składa się z dwóch kolorów, które płynnie przechodzą w siebie:



Niestandardowe

To wypełnienie może mieć więcej niż dwa kolory. Na przykład, można użyć wypełnienia przechodzącego od koloru czerwonego do koloru pomarańczowego, a następnie do żółtego, zielonego itd:



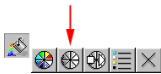
Wypełnienia gradientowe można w jeszcze większym stopniu dostosowywać, zmieniając wartości wypełnień brzegowych i kąta, dodając i zmieniając kolory itd. Ustawienia te można określić w oknie dialogowym lub bezpośrednio na ekranie.

Jak stosować wypełnienie gradientowe

Dostępne są dwie metody stosowania wypełnienia gradientowego.

Okno dialogowe wypełnienia gradientowego

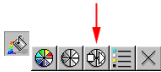
Zaznacz obiekt i kliknij przycisk wypełnienia gradientowego w podmenu "Wypełnienia" na pasku narzędzi:



Określ ustawienia w tym oknie dialogowym i kliknij przycisk "OK".

Bezpośrednio na ekranie

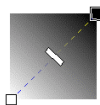
Kliknij symbol wypełnienia gradientowego w podmenu "Wypełnienia" na pasku narzędzi:



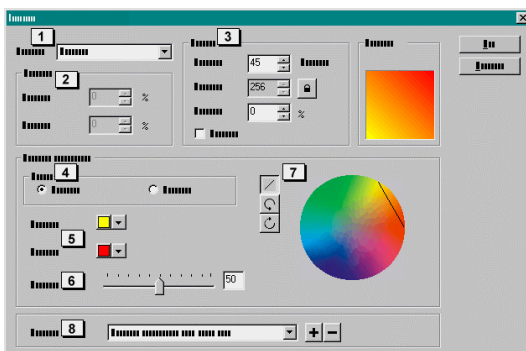
Wskaźnik myszy zmieni się w następujący sposób:



Wypełnienie gradientowe można zastosować, zaznaczając obiekt i jednocześnie przeciągając wskaźnik myszy:



Okno dialogowe wypełnienia gradientowego



Dwukolorowe

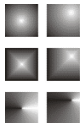
1 Typ

W tym miejscu można wybrać następujące typy wypełnień gradientowych:

- Liniowe
- Promieniowe
- Kwadratowe
- Stożkowe

2 Środek

Jeżeli dany typ wypełnienia udostępnia tę funkcję, to można dostosować środek wypełnienia. Na poniższym obrazku, środek jest ustawiony następująco: w lewej kolumnie – 0% w poziomie i 0% w pionie, w prawej kolumnie – 25% w pionie i w poziomie:



3 Opcje

Kąt

W tym miejscu można dostosować kąt wypełnienia gradientowego.

Kroki

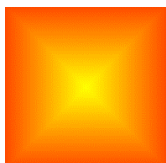
W tym miejscu można określić liczbę kroków używanych przy tworzeniu wypełnienia gradientowego. Odblokowanie przycisku znajdującego się obok tego pola umożliwia określenie liczby kroków bieżącego wypełnienia gradientowego. Jeżeli przycisk zostanie zablokowany, to wyświetlana jest liczba kroków, która została określona globalnie w menu "Plik", polecenie "Ustawienia", karta "Ogólne", sekcja "Kroki wypełnienia gradientowego".

Wypełnienie brzegowe

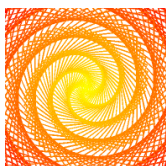
To ustawienie kontroluje obszar, w którym stosowane jest wypełnienie jednolite oraz punkt, od którego zaczyna się wypełnienie gradientowe.

Efekty specjalne

Jeżeli opcja ta jest aktywna, to możliwe jest utworzenie efektu specjalnego z typowego wypełnienia gradientowego. Typowe wypełnienie gradientowe typu kwadratowego wygląda następująco:



To samo wypełnienie gradientowe po włączeniu opcji "Efekty specjalne" i z kątem o wartości 6 stopni wygląda następująco:



4 Wypełnienie gradientowe

W tym miejscu można wybrać jedno z ustawień: "Dwukolorowe" lub "Niestandardowe".

5 Od/do:

W tym miejscu można określić kolor początkowy i końcowy wypełnienia. Po naciśnięciu jednego z przycisków wyświetlone zostanie następujące menu:



Kolor początkowy lub końcowy można określić, zaznaczając kwadrat z danym kolorem:



Wybranie czarnego kwadratu z wielką literą "C" otwiera okno dialogowe koloru, w którym można określić niestandardowy kolor.

6 Środek

W tym miejscu można określić środek wypełnienia:



7 Tęcza

Wybranie jednego z tych przycisków pozwala określić kierunek koloru początkowego i końcowego. W poniższym przykładzie, obrazek znajdujący się po lewej stronie demonstruje "najkrótsze" przejście między kolorami w przestrzeni kolorów, natomiast obrazek po prawej stronie ilustruje "najdłuższe" przejście:

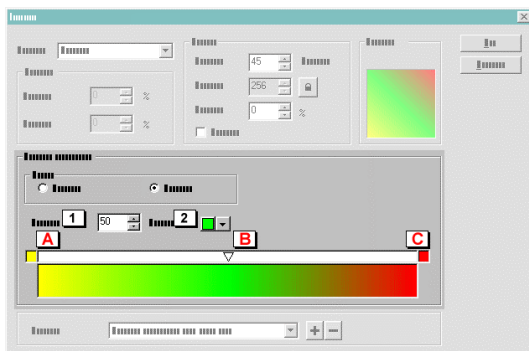


8 Preferencje

Lista ta udostępni zbiór gotowych wypełnień gradientowych. Można dodać własne wypełnienia, wpisując nazwę i naciskając przycisk ze znakiem "+". Ustawienie można usunąć, zaznaczając je i naciskając przycisk ze znakiem "-".

Niestandardowe

Po wybraniu opcji "Niestandardowe" zmienia się okno dialogowe:



1 Pozycja

W tym miejscu można uzyskać informacje o położeniu wybranego koloru w wypełnieniu gradientowym.

2 Bieżący

W tym miejscu wyświetlany jest obecnie wybrany kolor.

- A Kolor początkowy.
- B Jedno z możliwych położenia koloru w wypełnieniu gradientowym.
- C Kolor końcowy.

Nowe położenie koloru można dodać, klikając dwukrotnie biały obszar między punktami "A" i "B" lub wpisując wartość w pole (1). Jeżeli położenie koloru ma zostać określone numerycznie (1), to należy upewnić się, że nie jest zaznaczone już istniejące położenie, w przeciwnym wypadku zamiast dodania nowego położenia modyfikowane jest już istniejące. Zaznaczenie położenia można usunąć, klikając dowolne miejsce odstępu między punktem "A" i "B".



Dodane położenie ma taki sam kolor jak położenie znajdujące się w poniżej wypełnieniu gradientowym. Przesunięcie suwaka zmienia tylko parametry położenia a nie kolor. Położenie można zmienić przez zaznaczenie i przeciągnięcie go lub zaznaczenie go i zmodyfikowanie wartości w polu położenia (1):



Położenie zostało zaznaczone, jeżeli trójkąt ma kolor czarny. Po zaznaczeniu położenia można je usunąć przez naciśnięcie klawisza Delete na klawiaturze.

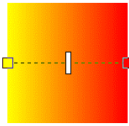
Aby zmienić kolor początkowy i końcowy, należy zaznaczyć punkt "A" lub "B", a następnie określić wartość w menu koloru (2). Aby zmienić kolor jednego z położenia, należy zaznaczyć to położenie, a następnie określić wartość w menu koloru (2).

Dostosowywanie wypełnienia gradientowego bezpośrednio na ekranie

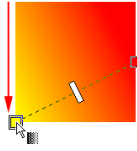
Zaznacz obiekt z wypełnieniem gradientowym, a następnie kliknij symbol bezpośredniego wypełnienia gradientowego w podmenu "Wypełnienia" na pasku narzędzi:



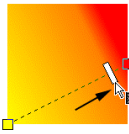
Wyświetlone zostaną uchwyty sterujące dla wypełnienia gradientowego:




Przeciągnięcie jednego z zewnętrznych uchwytów powoduje zmianę kąta i położenia wypełnienia gradientowego. Uchwyty te mają "własności magnetyczne" i mogą być przyciągane do linii pomocniczych i węzłów:




Suwak znajdujący się pośrodku służy do zmiany środka wypełnienia gradientowego:



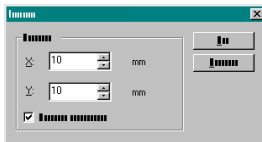
Po zaznaczeniu położenia można zmienić jego właściwości.

Nie zaznaczone: 

Zaznaczone: 

1 Lokalizacja

Można również zmienić numerycznie lokalizację zewnętrznego położenia, korzystając z polecenia "Przesuń" w menu kontekstowym.



2 Kolor

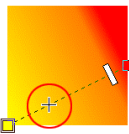
Można zmienić kolor położenia przez zaznaczenie tego położenia i wybranie koloru z paska kolorów lub przez wybranie polecenia "Właściwości" z menu kontekstowego. Po wybraniu polecenia "Właściwości" wyświetlone zostanie okno dialogowe, w którym można utworzyć niestandardowy kolor.

3 Usuń

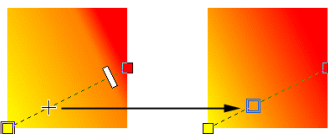
Posługując się menu kontekstowym lub klawiszem Delete na klawiaturze można usunąć dowolne położenie, oprócz początkowego i końcowego.

4 Dodaj położenia

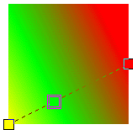
Położenie można dodać, umieszczając wskaźnik myszy nad kropkowaną linią między położeniem początkowym i końcowym, a następnie wybierając polecenie "Wstaw" z menu kontekstowego lub klikając dwukrotnie kropkowaną linię. Po umieszczeniu wskaźnika myszy nad kropkowaną linią zmieni się jego wygląd:



Kliknięcie dwukrotne powoduje dodanie położenia:

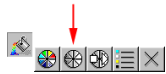


Kolor bieżącego położenia można zmienić, wybierając kolor z paska kolorów:

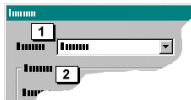


Zmiana typu wypełnienia gradientowego

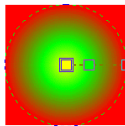
Otwórz okno dialogowe wypełnienia gradientowego, klikając przycisk wypełnienia gradientowego w podmenu "Wypełnienia" na pasku narzędzi:



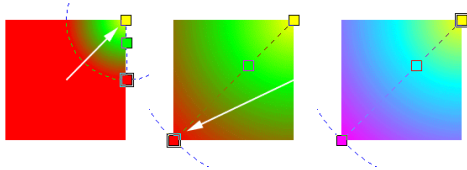
W tym oknie dialogowym można zmienić typ wypełnienia:



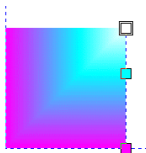
Radialne



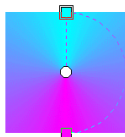
Tak jak w przypadku każdego innego typu wypełnienia gradientowego, możliwe jest dodawanie położań oraz edytowanie ich lokalizacji i kolorów:



Kwadratowe

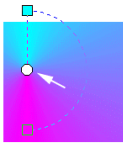


Stożkowe

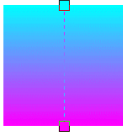


Praca z wypełnieniami gradientowymi

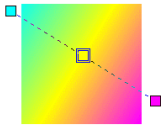
Posługując się uchwytami sterującymi wypełnienia gradientowego, bezpośrednio na ekranie można wykonać większość czynności dostępnych w oknie dialogowym.



Przełączanie się pomiędzy różnymi typami wypełnienia gradientowego jest możliwe tylko za pośrednictwem okna dialogowego:



Prawie wszystkie czynności dostępne w oknie dialogowym można również wykonać bezpośrednio na ekranie:



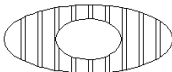
Przygotowywanie wypełnień gradientowych do wycinania



Wypełnienie gradientowe można przygotować do wycinania, zaznaczając obiekt i wybierając z menu kontekstowego polecenie "Przekształć na", a następnie "Gotowy do cięcia":



Podczas pracy w trybie kolorowym nie widać żadnej różnicy. Rezultaty będą widoczne dopiero po przełączeniu w tryb widoku szkieletowego. Każdy krok wypełnienia gradientowego jest przekształcany na obiekt wektorowy, jest więc gotowy do wycinania. Ta funkcja jest przydatna tylko wtedy, gdy liczba kroków w wypełnieniu gradientowym jest niewielka. Określenie wielu kroków nie jest praktyczne, ponieważ powoduje zwiększenie kosztów przez konieczność użycia różnych kolorów folii winylowych:



Asystent transformacji

Asystent transformacji pomaga przy stosowaniu transformacji dostępnych w programie. Transformacje można wykonywać, podobnie jak pozycjonowanie, obrót itd., za pomocą tego pływającego okna dialogowego. Przykładowo można wprowadzić wartość pozycji w poziomie i zastosować ją, naciskając klawisz "Enter". Okno dialogowe można wyświetlić lub ukryć za pomocą opcji "Asystent transformacji" dostępnej w menu "Widok":



Wygląd i kształt tego okna dialogowego można zmienić przeciągając krawędzie.

Składniki asystenta transformacji

Pozycja

Poziomo



Pionowo



Rozmiar

Poziomo



Pionowo



Pochylenie

Poziomo



Pionowo



Obrót

W obu kierunkach



Wprowadzając wartość dodatnią lub ujemną, można dokonać obrotu w obu kierunkach.

Odbicie lustrzane

Poziomo



Pionowo



Punkt zaczepienia

Zmiana punktu zaczepienia ma wpływ na:

Pozycję

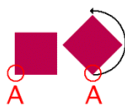
Rozmiar

Pochylenie

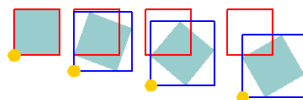
Obrót

Odbicie lustrzane

Ustawienie punktu zaczepienia w lewym dolnym rogu spowoduje wykorzystanie tego punktu jako punktu zaczepienia podczas transformacji:



W powyższym przykładzie punkt zaczepienia jest ustawiony w lewym dolnym rogu. Obrótu dokonuje się wokół granic obiektu. Należy pamiętać, że po wykonaniu obrotu granice obiektu zmieniają się, tak więc zastosowanie kolejnego obrotu może dać niespodziewany wynik:



W powyższym przykładzie czerwony kwadrat oznacza oryginalne położenie obiektu. Niebieski kwadrat przedstawia granice obiektu, a żółty punkt – punkt obrotu. Widać, że po każdym obrocie granice obiektu zmieniają się, a wraz z nimi zmienia się także położenie punktu obrotu. Informacje na temat działania punktu obrotu znajdują się w rozdziale “Obracanie obiektów”.

Proporcjonalnie



Dzięki tej opcji następujące pola są łączone proporcjonalnie:

Pozycja w poziomie i w pionie

Rozmiar w poziomie i w pionie

Procent



Ta opcja pozwala określić, aby w polach “Rozmiar” używany był procent wartości oryginalnego rozmiaru zamiast wartości rzeczywistych.

Względnie



Ta opcja pozwala określić, że pozycjonowanie jest dokonywane względem pozycji bieżącej.

Pozostaw oryginał



W przypadku każdej transformacji (z wyjątkiem “Porządek”) pozostawiany jest duplikat obiektu.

Porządek

Przesuń w przód



Przenieś na wierzch



Przesuń w tył



Przenieś na spód



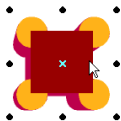
Zaznaczanie selektywne – klawisz CTRL + kliknięcie

Program EasySIGN obsługuje zaznaczanie selektywne w grupach i efektach. Zaznaczanie selektywne oznacza możliwość zaznaczenia części grupy lub efektu bez konieczności usuwania efektu z obiektu, który ma zostać zaznaczony i poddany edycji.

Zalóżmy, że mamy do czynienia z następującą sytuacją:

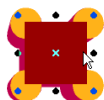


4 koła na powyższym obrazku tworzą grupę. Nad nimi umieszczono ciemnoczerwony kwadrat i do obu obiektów zastosowano efekt cienia. W przypadku zmiany koloru kwadratu na inny, zwykle konieczne byłoby usunięcie efektu cienia, a następnie zastosowanie nowego koloru i podjęcie próby przywrócenia efektu cienia użytego poprzednio. Można to zrobić łatwiej, zaznaczając kwadrat i jednocześnie naciskając klawisz Ctrl:



W ten sposób kwadrat został zaznaczony bezpośrednio. W przypadku zaznaczenia selektywnego uchwytu zaznaczenia są okrągłe, a nie kwadratowe.

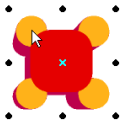
Kombinacja CTRL + KLIKNIĘCIE działa w kolejności, w której efekty, grupy itd. były tworzone, dlatego nie zawsze można zaznaczyć obiekt bezpośrednio. Czasami trzeba kliknąć ponownie, aby zaznaczyć "przez" efekt lub grupę:



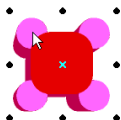
Obiekt zaznaczony selektywnie (w tym przypadku kwadrat) można dostosować w prawie dowolny sposób; można zmieniać jego kolor, zmieniać narożniki za pomocą narzędzia przeciągania, zastosować dowolną transformację itd.:



Teraz zaznacz jedno z żółtych kół, używając klawisza Ctrl:



Zaznaczenie selektywne obejmuje teraz grupę 4 kół; można zmienić kolor wszystkich czterech kół razem:



Ponowne kliknięcie spowoduje zaznaczenie tylko jednego z kół (zaznaczenie "przez" grupę); wszystkie czynność dotyczą teraz tylko zaznaczonego koła:



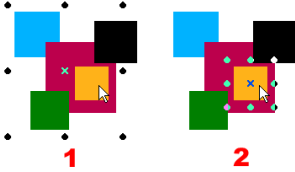
Należy zauważyć, że zaznaczanie za pomocą klawisza Ctrl odbywa się w kolejności, w której efekty, grupy itd. były tworzone. Ilustruje to poniższy przykład. Jest to grupa 4 obiektów:



Jeśli żółty prostokąt został zaznaczony za pomocą klawisza Ctrl, to można teraz bezpośrednio zaznaczyć go selektywnie:



W poniższym przykładzie wykorzystano te same obiekty, ale dodano kwadrat, który zgrupowano z poprzednią grupą, otrzymując grupę wewnątrz innej grupy. Aby wykonać zaznaczenie selektywne żółtego kwadratu, należy dwa razy kliknąć, aby zaznaczyć "przez" dodatkową grupę:



Ważne: Przeszczanie obiektów za pomocą klawisza Ctrl

Aby ograniczyć ruch grupy lub efektu za pomocą klawisza Ctrl, należy najpierw rozpocząć przesuwanie, a następnie nacisnąć klawisz Ctrl (gdy ruch obiektu się rozpocznie). Jeżeli najpierw naciśnie się klawisz Ctrl, a dopiero potem rozpocznie przesuwanie, to prawdopodobnie przesunięte zostanie tylko zaznaczenie selektywne grupy lub efektu.

Menedżer obiektów

Czym jest menedżer obiektów

Menedżer obiektów umożliwia przywrócenie prawie każdemu obiektowi jego pierwotnego stanu. Każda czynność, na przykład zastosowanie efektu, wtapianie obiektów itp., nie wpływa na oryginał, gdy wykorzystywany jest menedżer obiektów. Każdy obiekt jest wewnętrznie zapisywany. Na przykład tekst, do którego zastosowano wiele efektów, zazwyczaj nie mógłby być edytowany. Należałoby najpierw usunąć wszystkie efekty, następnie dokonać edycji tekstu i ponownie zastosować efekty. Korzystając z menedżera obiektów można bezpośrednio zaznaczyć część projektu, która ma być edytowana, natomiast efekty zostaną automatycznie zastosowane ponownie.

Ważne

Gdy menedżer obiektów jest aktywny, to wynikiem wykonywanych czynności nie są obiekty końcowe, lecz nowe obiekty. Każdy obiekt w nowym obiekcie wciąż ma cechy obiektu pierwotnego, jakie miał przed przekształceniem w część tego nowego obiektu. Jeżeli korzystanie z menedżera obiektów wydaje się na początku zbyt skomplikowane, a trzeba natychmiast rozpocząć pracę bez zapoznawania się z tą funkcją, to istnieje możliwość wyłączenia niektórych elementów tej funkcji. Z menu "Plik" należy wybrać polecenie "Ustawienia", a następnie "Menedżer obiektów". Każdy tworzony obiekt jest wtedy obiektem końcowym tworzonym z poprzednich wersji. Później w dogodnym czasie można włączyć i wypróbować te ustawienia, a po zapoznaniu się z nimi, zacząć je stosować.

Obiekty, które utworzono, gdy menedżer obiektów był włączony, mogą być przekształcone na obiekty końcowe (nie ma wtedy możliwości przechodzenia do poszczególnych elementów obiektu). W tym celu z menu "Edycja" należy wybrać polecenie "Przekształć na", a następnie "Krzywe" (CTRL+Q).

Jak działa menedżer obiektów

Przydatność menedżera obiektów oraz sposób jego działania można najlepiej wyjaśnić na poniższym przykładzie.

Jeżeli menedżer obiektów nie jest widoczny, to aby go wyświetlić, z menu "Widok" należy wybrać "Menedżer obiektów". W tym oknie (Menedżer obiektów) wymienione są wszystkie obiekty znajdujące się w arkuszu roboczym:



Każdy obiekt ma swój własny symbol oraz opis:

A

Tekst będzie przedstawiony jako ikona w kolorze danego tekstu wraz z etykietą zawierającą pierwsze znaki tekstu. Każdy inny obiekt, na przykład efekt, będzie wyświetlany tylko w postaci nazwy efektu znajdującej się w etykiecie obiektu.

W poniższym przykładzie rozpoczniemy pracę od czystego arkusza roboczego.

- 1 Wpisz tekst z błędem, na przykład "ERRAR" zamiast "ERROR" (ang. błąd). Użyj pogrubionej czcionki o wysokości 19 mm:

ERRAR

- 2 Z menu "Efekty" wybierz polecenie "Przedłuż kreskę" i w oknie dialogowym włącz opcje "Łącz obiekty" i "Usuń oryginalne". W polu "Odległość" wpisz 0,6 mm:

ERRAR

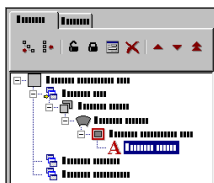
- 3 Zastosuj efekt. W tym przypadku zastosowaliśmy efekt dopasowania do łuku:

ERRAR

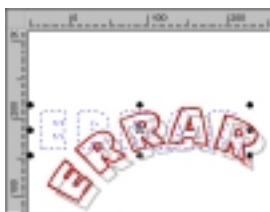
- 4 Zastosuj kolejny efekt. W tym przypadku zastosowaliśmy efekt cienia płaskiego:

ERRAR

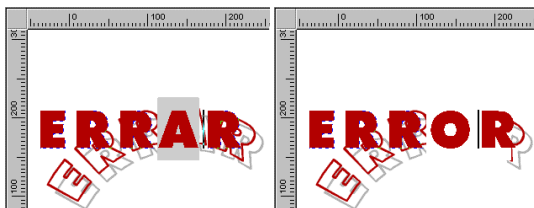
W oryginalnym tekście wciąż znajduje się błąd, który należy teraz poprawić. Zamiast usuwać wszystkie efekty, popraw tekst i ponownie zastosuj efekty, zanim skorzystamy z innego sposobu wykonania tej czynności. W menedżerze obiektów wybierz symbol tego tekstu.



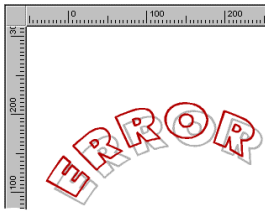
Tekst zostaje w tym samym czasie zaznaczony na arkuszu roboczym.



Teraz wybierz symbol tekstu, aby poprawić ten tekst:

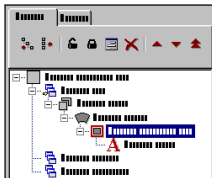


Po poprawieniu błędu, wybierz narzędzie zaznaczania z paska narzędzi; wszystkie efekty zostaną ponownie przeliczone w celu dostosowania ich do poprawionego tekstu. Aby poprawić tekst ze wszystkimi zastosowanymi efektami, należy tylko zaznaczyć go w menedżerze obiektów i dokonać jego edycji:

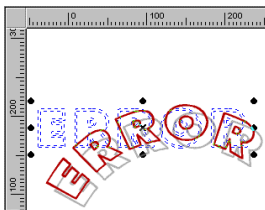


Oczywiście menedżer obiektów pozwala na o wiele więcej niż tylko poprawianie błędów ortograficznych. Powiedzmy, że zamiast tekstu przezroczystego ma zostać wykorzystany tekst z wypełnieniem. Oto co można w takim przypadku zrobić:

- 1 W menedżerze obiektów wybierz symbol dla obrysów:



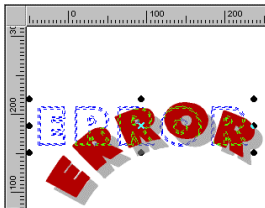
- 2 W arkuszu roboczym zaznaczony zostaje obrys:



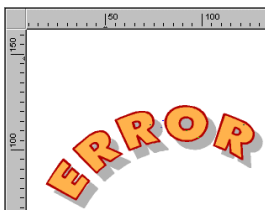
- 3 Z paska narzędzi menedżera obiektów wybierz symbol "Właściwości":



- 4 Po wyświetleniu okna dialogowego właściwości dla obrysów, wyłącz opcję "Usuń oryginalne":



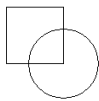
- 5 Obecnie tekst i obrysy mają wypełnienie. Po ponownym zaznaczeniu tekstu w menedżerze obiektów możesz zmienić tylko wypełnienie tekstu:



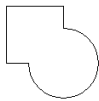
Menedżer obiektów i spawanie

Praca z każdym obiektem programu EasySIGN została znacznie ulepszona dzięki menedżerowi obiektów. Jest to szczególnie dobrze widoczne w przypadku efektu spawania. Następnym przykładem jest tworzony z wykorzystaniem widoku szkieletowego w celu lepszego przedstawienia tego zagadnienia.

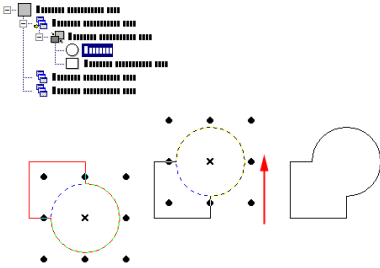
- 1 Narysuj prostokąt i okrąg, po czym umieść jeden obiekt na drugim:



- 2 W menu "Edycja" wskaż polecenie "Wtapienie/Tłoczenie" i wybierz "Roztop obiekty":

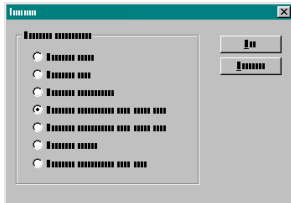


- 3 Po zaznaczeniu jednego z obiektów w menedżerze obiektów możesz dowolnie przemieszczać go w arkuszu roboczym:



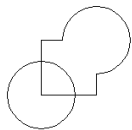
Po zwolnieniu obiektu efekt jest ponownie przeliczany. Bez konieczności usuwania efektu można zmieniać położenia wszystkich części projektu.

Można również zmieniać właściwości spawania. Można otworzyć okno dialogowe właściwości i zmienić typ, po prostu zaznaczając inny typ tego efektu:

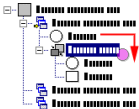


Można nie tylko zmieniać efekty, ale nawet dodawać nowe obiekty do już istniejących efektów, tak jak przedstawiono to poniżej:

- 1 Zmień efekt z powrotem na "Roztop obiekty" i narysuj okrąg w miejscu, gdzie efekt ten został zastosowany:



- 2 Wybierz okrąg w menedżerze obiektów i przeciągnij go na efekt:



Okrąg stał się teraz częścią efektu:



Do uzyskanego efektu można zastosować dowolny inny efekt, na przykład cięcie:



Jeżeli zmienisz typ efektu spawania, to inne efekty zostaną automatycznie dostosowane:



Menedżer obiektów i obrysy

Praca z każdym obiektem programu EasySIGN została znacznie ulepszona dzięki menedżerowi obiektów. Jest to szczególnie dobrze widoczne w przypadku efektu "Obrys". Ile razy zdarzyło Ci się zastosować obrys, który następnie trzeba było zmienić, tak że cała praca musiała być wykonana na nowo? Dzięki menedżerowi obiektów, zamiast rozpocząć pracę od nowa, wystarczy teraz tylko zmienić właściwości:

- 1 Narysuj dowolny obiekt:



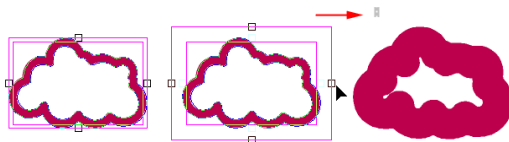
- 2 Zastosuj efekt "Przedłuż kreskę":



- 3 Jeżeli chcesz teraz zastosować okrągłe narożniki zamiast prostych, to wystarczy, że użyjesz prawego przycisku myszy, aby otworzyć okno dialogowe właściwości i dostosować ustawienie:



- 4 Jeżeli chcesz zmienić szerokość obrysu, możesz ponownie otworzyć okno dialogowe właściwości i określić ustawienia lub dostosować szerokość bezpośrednio na ekranie, korzystając z narzędzia przeciągania:



- 5 Właściwości obiektu można dostosować w dowolnym czasie. W poniższym przykładzie właściwość została zmieniona na "Podwójny zarys":



Wskazówki dotycz¹ce korzystania z menedżera obiektów

Nie każdy obiekt przetworzony przez menedżera obiektów może być przygotowany do wycinania, nie jest to jednak dużym problemem. Wystarczy utworzyć kopię roboczą oryginału i z menu "Edycja" wybrać polecenie "Przekształć na", a następnie "Krzywe" (CTRL+Q). Spowoduje to przekształcenie obiektu do postaci końcowej. W przypadku tego obiektu można następnie użyć funkcji wyjścia programu EasySIGN. Zawsze dostępny jest oryginał umożliwiający pracę nad modyfikacjami projektu.

Ponieważ każdy obiekt w arkuszu roboczym ma swój symbol w menedżerze obiektów, czasami mogą wystąpić problemy z szybkim zaznaczeniem właściwego obiektu (będącego częścią efektu lub grupy) wchodzącego w skład "głównego" obiektu. Najprostszym sposobem jest zaznaczenie na ekranie "głównego" obiektu, który jest następnie automatycznie zaznaczany w menedżerze obiektów. Bezpośrednio pod zaznaczeniem znajdują się elementy wchodzące w skład tego obiektu.

Czasami zmiana właściwości nie przynosi pożądanego rezultatu, ponieważ wewnątrz istniejącej hierarchii obiektów i efektów nie jest możliwe wykonanie wszystkich czynności. W menedżerze obiektów można zaznaczyć obiekty, przeciągnąć je poza hierarchię, zmienić lub dodać właściwości, a następnie przeciągnąć je z powrotem we właściwe miejsce w hierarchii. Przeciąganie obiektów w menedżerze obiektów nie ma wpływu na ich położenie na arkuszu roboczym, dlatego obiekt pozostanie zawsze w tym samym miejscu względem hierarchii.

Jeżeli nie można zaznaczyć obiektu w menedżerze obiektów, to należy sprawdzić, czy warstwa zawierająca ten obiekt jest zablokowana dla edytowania.

Obiekty menedżera obiektów: otwieranie i zamykanie

W menedżerze obiektów (oraz w menu "Aranżuj") dostępne są dwa ważne polecenia:

 Otwórz obiekt

 Zamknij obiekt

Jeżeli w menedżerze obiektów edytujesz obiekt, który jest częścią złożonej hierarchii, to czas obliczeń wydłuży się, gdy wymagane jest wiele przekształceń. W takim przypadku lepszym rozwiązaniem jest utworzenie obiektu za pomocą przycisku lub polecenia "Otwórz obiekt". Dzięki temu inne części hierarchii będą tymczasowo ignorowane, tak więc nawet złożona edycja odbędzie się szybko i płynnie.

W poniższym przykładzie znajduje się tekst z cieniem – nie jest to zbyt złożona hierarchia, lecz ilustruje wykorzystanie otwierania obiektów.

Abcde

Podczas dostosowywania kerningu tekstu efekt cienia będzie przeliczany za każdym razem, gdy zwolniony zostanie przycisk myszy. Ten przykład ilustruje lepszy sposób – otwieranie obiektów. W menedżerze obiektów wybierz symbol tego tekstu:



Z menu "Aranżuj" wybierz polecenie "Otwórz obiekt" lub kliknij przycisk dostępny w menedżerze obiektów. Teraz wyświetlany jest tylko zaznaczony tekst, inne części hierarchii są niewidoczne i tymczasowo ignorowane:

• **Abcde** •

Można teraz dokonać edycji bez wykonywania obliczeń dotyczących całej hierarchii:

Abcde

Ponowne przeliczenie hierarchii zostanie dokonane po wybraniu polecenia zamykania obiektu, a nie po każdym zwolnieniu przycisku myszy kończącym przeciąganie znaku:



Panelowanie przy plotowaniu

Panelowanie jest wykorzystywane w przypadku, gdy plotowana praca ma większy rozmiar niż największy format obsługiwany przez ploter. Przykładowo projekt ma rozmiar 180 cm x 180 cm, a ploter obsługuje folie winylowe o szerokości do 100 cm. Oznacza to, że konieczne jest plotowanie projektu w taki sposób, aby następnie można było połączyć dwie oddzielne części o szerokości 90 cm.

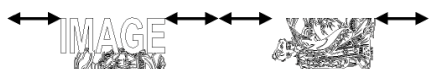
Najpierw należy dostosować rozmiar strony do rozmiaru projektu, wybrać projekt i sprawdzić bieżący rozmiar na pasku stanu lub użyć narzędzia do skalowania i pomiarów. Następnie należy przypisać te wielkości rozmiarowi strony (menu "Widok", polecenie "Ustawienia", karta "Strona"), aby upewnić się, że projekt jest wyśrodkowany na stronie. Teraz można dodać linie panelowania do arkusza roboczego:



Panelowanie jest oparte na rozmiarze arkusza roboczego, tak więc jeżeli strona nie została dostosowana do projektu, to procesowi panelowania poddane będą również puste obszary na arkuszu roboczym. Spowoduje to niepotrzebne wykorzystanie drogich folii winylowych:



W powyższej sytuacji plotowana praca wyglądałaby tak, jak przedstawiono to poniżej. Niepotrzebnie wykorzystane obszary folii winylowej zaznaczone zostały czarnymi strzałkami:



Najlepszym sposobem na zapoznanie się z działaniem funkcji panelowania jest wykonanie plotowania kilku arkuszy roboczych o małych rozmiarach.

Dodawanie linii panelowania przy plotowaniu

Na pasku narzędzi wybierz narzędzie panelowania:

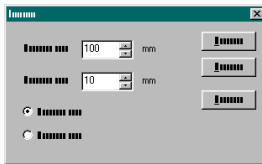


Po wybraniu go wskaźnik myszy przyjmuje następującą postać:



W arkuszu roboczym kliknij miejsce, gdzie ma być umieszczona linia panelowania.

Linia panelowania ma zawsze ten sam kierunek co perforacja arkusza roboczego. Jeżeli wstawiana linia panelowania ma być umieszczona pod kątem względem perforacji, to należy kliknąć narzędzie panelowania, przytrzymując jednocześnie wciśnięty klawisz Shift. Po umieszczeniu linii panelowania można edytować jej właściwości, naciskając prawy przycisk myszy, gdy wskaźnik myszy znajduje się nad linią panelowania. Z wyświetlonego menu kontekstowego należy wybrać polecenie "Właściwości". W tym oknie dialogowym można określić dokładne położenie i rozmiar zakładki dla linii panelowania:



Plotowanie

Przed rozpoczęciem plotowania można określić, czy wszystkie panele będą plotowane razem, czy po jednym. Jeżeli ma zostać wydrukowany jeden panel, to należy uaktywnić tę opcję i wpisać numer panelu. Numery te są widoczne w arkuszu roboczym w trybie panelowania (gdy wybrane zostało narzędzie panelowania).

Efekt formowania

Za pomocą efektu formowania można nadać dowolną formę obiektom, bez naruszania obiektu oryginalnego. Działanie narzędzia formowania objaśniono na poniższym przykładzie.

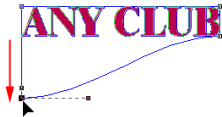
Zaznacz obiekt:



Z menu "Efekty" wybierz polecenie "Efekt formowania":



Obiekt otaczają teraz 4 węzły. Węzły te można przeciągać w dowolnym kierunku, używając narzędzia przeciągania. Użycie klawisza Ctrl umożliwia przesuwanie obiektu tylko w pionie lub poziomie:



Po zwolnieniu przycisku myszy obiekt dostosowuje kształt do określonego w efekcie formowania:



Za pomocą uchwytów węzłów można precyzyjnie określać postać efektu formowania:

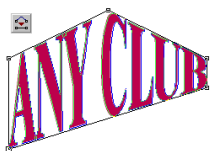


Podczas pracy z efektem formowania wyświetlane jest okno dialogowe edytowania węzłów, ponieważ efekt formowania obsługuje typowe obiekty wektorowe i funkcje edytowania węzłów, takie jak dodawanie węzłów, zmiana właściwości, usuwanie węzłów itd.

Aby dodać i przeciągnąć węzeł:



Teraz zaznacz wszystkie węzły i wybierz polecenie "Do linii", aby zmienić wszystkie krzywe w linii:



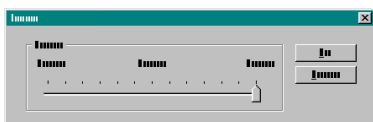
Ilustruje to możliwość edycji węzłów podczas wykorzystywania efektu formowania. Dodany wcześniej węzeł można teraz usunąć, zaznaczając go i naciskając klawisz Delete lub wybierając opcję usuwania w oknie dialogowym edycji węzłów:



Teraz zaznacz pozostałe węzły i wybierz polecenie "Do krzywej" oraz "Zrób symetryczne":



Obiekt jest zawsze w przybliżeniu dopasowywany do krzywych efektu formowania. Niemożliwe jest dopasowanie do krzywych ze stuprocentową dokładnością. Jednakże istnieje możliwość zmiany dokładności poprzez wybranie polecenia "Właściwości" z menu kontekstowego efektu formowania. Czynność ta powoduje wyświetlenie okna dialogowego, w którym można dokładnie określić ustawienia efektu:



Zwiększenie dokładności powoduje, że obiekt jest bardziej precyzyjnie dostosowywany do efektu formowania, ale obliczenia trwają dłużej. Najbardziej efektywną metodą jest formowanie obiektu w mniej więcej odpowiednim kształcie, a następnie zwiększenie dokładności i dokonanie ostatnich poprawek.

Niska dokładność



Wysoka dokładność



Oczywiście efekt formowania można zastosować do wielu obiektów, również tych bardzo skomplikowanych:



Najlepsze wyniki przy korzystaniu z efektu formowania można uzyskać przy odpowiednim dostosowaniu tekstu. W tym przypadku, możliwości są prawie nieograniczone:



Wybierając z menu "Edycja" polecenie "Przekształć na", a następnie "Krzywe" (CTRL+Q) można zmienić obiekt z efektem formowania w obiekt wektorowy. Natomiast wybierając z menu "Efekt" polecenie "Oddziel z efektu" można przywrócić oryginalny obiekt lub obiekty.

Inne zmiany i usprawnienia w wersji 3

W tym rozdziale znajdują się informacje na temat pomniejszych, ale nie mniej ważnych zmian i usprawnień w wersji 3.

Drukowanie dużych formatów w kolorze

Szybkość

Drukowanie skomplikowanych obiektów wektorowych przebiega znacznie szybciej niż we wcześniejszych wersjach. Dzięki zastosowaniu innego podejścia, nawet arkusz roboczy zawierający złożone i połączone obiekty można wydrukować w ciągu kilku minut zamiast kilku godzin, jak miało to miejsce dotąd.

Drukowanie w systemie Windows

Szybkość

Przyśpieszone zostało drukowanie na drukarce postscriptowej. Przetwarzanie wewnętrzne przed przesłaniem danych do drukarki pozwala na bardzo szybkie drukowanie nawet najbardziej skomplikowanych arkuszy roboczych. Dzięki przetwarzaniu wewnętrznemu przed przesłaniem danych do drukarki, wydrukowanie nawet najbardziej skomplikowanych arkuszy roboczych na drukarce postscriptowej trwa chwilę.

Importowanie

Format AI

Filtr importu plików programu Adobe Illustrator (AI/EPS) został zaadaptowany i obecnie obsługuje pliki utworzone w nowszych niż wersja 3 wersjach programu Adobe Illustrator.

Eksportowanie

Format AI

Filtr eksportu plików programu Adobe Illustrator (AI/EPS) obecnie obsługuje wypełnienia gradientowe.

Ekran

Wyglądanie

Tryb "Wysoka jakość ekranu" został znacznie ulepszony. W tym trybie w szczególności zoptymalizowano wyświetlanie elementów tekstowych o małym rozmiarze czcionek. Linie ukośne nie są wyświetlane z "postrzępionymi" krawędziami.

Ogólne

Nieograniczone rozdzielanie grup

Dotąd, jeśli w grupach znajdowały się inne grupy, najpierw należało rozdzielić jedną z nich, następnie usunąć zaznaczenie, zaznaczyć kolejną grupę, rozdzielić ją i tak dalej. Obecnie wystarczy zaznaczyć grupę znajdującą się najwyżej w hierarchii, a następnie stosować polecenie "Rozdziel grupę", dopóki wszystkie elementy nie zostaną rozdzielone.

Rezultaty zastosowania efektu

Obecnie menedżer obiektów przetwarza wewnętrznie większość rezultatów czynności. Usprawnienie to umożliwia przeglądanie i udoskonalenie wszystkich czynności wykonywanych przez użytkownika oraz ponowne zdefiniowanie kroków w procesie projektowania.

Zaznaczanie środka

Każdy obiekt lub zaznaczenie wielu obiektów można obecnie przeciągać "chwyając" za środek.

Kontrola warstw

Kontrola warstw została ulepszona. Jest ona teraz bardziej przejrzysta i można przeciągać elementy z jednej warstwy do innych.

Archive

Archive

Archive jest programem użytkowym zaprojektowanym specjalnie dla EasySIGN. Ten program pomaga ci zarządzać twoimi arkuszami EasySIGN i twoją bazą danych o klientach. W EasySIGN możesz zachowywać arkusze robocze według klientów. W Archive możesz otwierać, importować, zarządzać i przetwarzać dane o klientach etc.

Archive, pierwsza sesja

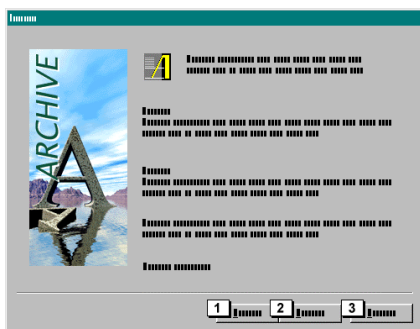
Archive może się zachowywać na dwa różne sposoby podczas pierwszej twojej sesji. Możesz mieć uaktualnienie EasySIGN 16-bitowe do EasySIGN albo może to być twój pierwszy pakiet EasySIGN.

Wersja zaktualizowana

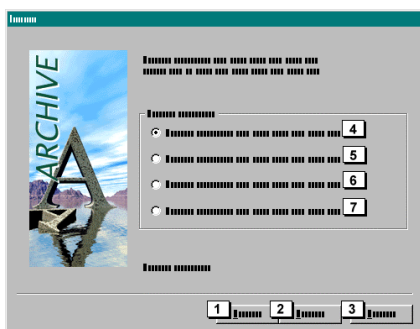
Przy uruchamianiu Archive komputer szuka odniesień do 16-bitowej wersji Archive w pliku "EasySIGN.INI". Jeżeli zostaną znalezione, twoja baza danych Archive zostanie przekształcona do nowej wersji. Po konwersji twoja stara baza danych nie będzie zmieniona w żaden sposób. Nadal możesz jej używać.

Pierwsza wersja

Jeżeli nigdy przedtem nie miałeś wersji Archive w twoim systemie, ukaże się "magik" aby pomóc ci zainicjować ten program.



W początkowym dialogu "magika" objaśniane są kroki postępowania. Musisz się zdecydować w jakim trybie zamierzasz uruchomić Archive; zależy to od tego czy pracujesz w sieci. Musisz też określić gdzie chcesz aby Archive zachowywał arkusze robocze które utworzyłeś w EasySIGN. Zawsze możesz wywołać tego "magika" po zainicjowaniu programu. Jeżeli to zrobisz a masz już folder Archive i arkusze robocze EasySIGN, wskazane jest zapisanie ich przed kontynuowaniem pracy z "magikiem". Jeżeli wszystko to jest załatwione, możesz kliknąć na przycisku "Dalej" (2) aby kontynuować.



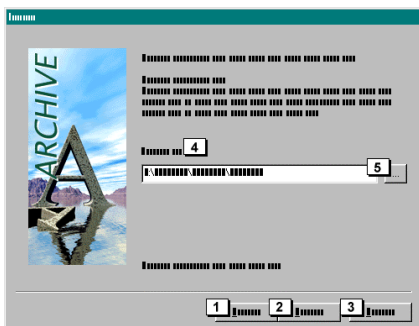
Na następnym ekranie "magika" możesz wybrać "tryby" w których chciałbyś pracować.

- 4 "Samodzielny"
Użyj tego trybu jeżeli nie pracujesz w sieci lub jeżeli nie używasz sieci, a ten program jest używany tylko na jednym komputerze.
- 5 "Serwer-PTP"
W tym przypadku twój komputer jest Serwerem a także stacją roboczą.
- 6 "Konfiguracja DS"
Jeżeli zamierzasz korzystać z "serwera plików".
- 7 "Klient"
Jeżeli już używasz "serwera plików".

Różne tryby

Samodzielny

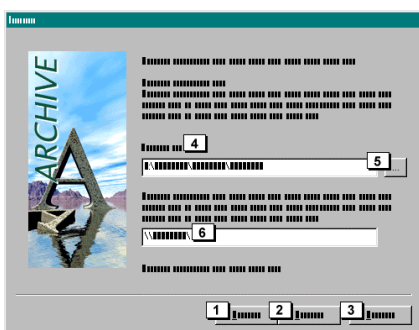
Jeżeli wybrałeś tą opcję w "magiku", po kliknięciu na przycisku "Dalej" pojawi się następane okno.



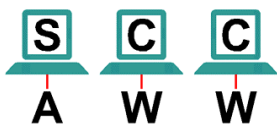
- 4 W tym polu wyświetlona będzie ścieżka do standardowego folderu Archive. Wskazane jest używanie tej ścieżki. Jeżeli chcesz określić inną ścieżkę, możesz to zrobić przez wpisanie nazwy ścieżki lub przez znalezienie innej lokalizacji przyciskiem "przeglądaj" (5).

Serwer-PTP

Wybierz tą opcję jeżeli twoja sieć nie posiada "dedykowanego serwera plików". Jeden z komputerów w sieci zachowuje się jak serwer.



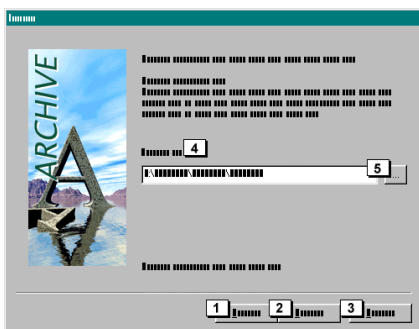
- 4 W tym polu musisz wpisać ścieżkę do folderu Archive lub znaleźć lokalizację używając przycisku przeglądarki (5).
6 Jeżeli folder Archive jest na napędzie C, musisz tu określić jak napęd C jest udostępniany w sieci.



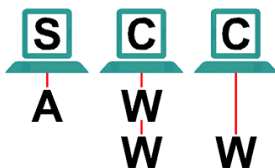
- S Serwer / stacja robocza
W tym komputerze wykonane jest ustawienie Konfiguracja PTP. Obejme ono udostępnienie folderu "Archive" i działającej wersji Archive dla pozostałych stacji roboczych (C).
C Stacja robocza
W Na stacjach roboczych wykonywane jest "Ustawienie klienta" Archive a udostępniony folder (A) na serwerze (S) jest używany jako źródło.

Konfiguracja DS

Używasz tej opcji jeżeli twoja sieć zawiera "dedykowany serwer plików", taki jak np. serwer NT. Arkusze robocze są zachowywane centralnie na tym serwerze.



- 4 W tym polu musisz wpisać ścieżkę do folderu Archive lub znaleźć jego położenie przy użyciu przycisku przeglądarki (5).



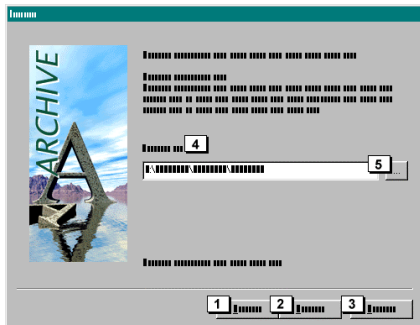
S Serwer

C Stacja robocza

W Na jednej ze stacji roboczych wykonywana jest "Konfiguracja DS" i serwer (S) jest określany jako źródło dla folderu "Archive" (A). Ten komputer stał się również "klientem". Na innych stacjach roboczych wykonywana jest "Konfiguracja klienta" Archive i udostępniony folder (A) na serwerze (S) jest używany jako źródło.

Konfiguracja klienta

Ta opcja skorzysta z napędu który już zawiera foldery i zakłada że opcja "Konfiguracja DS" lub "Konfiguracja PTP" została już kiedyś raz wykonana na innym komputerze.

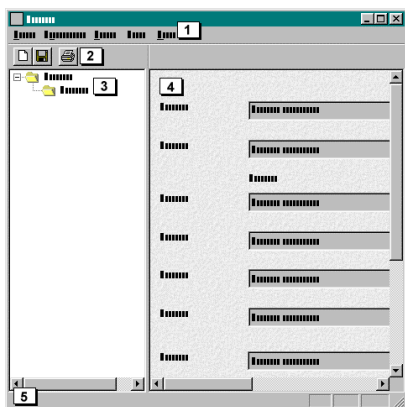


4 W tym polu musisz wpisać ścieżkę do folderu Archive lub znaleźć jego położenie używając przycisku przeglądaj (5).

Po zakończeniu potrzebnych ustawień musisz kliknąć na przycisku "Zakończ" (2).

Srodowisko robocze

Gdy otworzysz Archive ukaże się następujący ekran. Jeżeli podczas konfiguracji EasySIGN wybrałeś instalację przykładów, zostały one umieszczone w Archive pod klientem użytym jako przykład.



1 Menu

Wszystkie części menu są szczegółowo omawiane poniżej.

2 Pasek narzędzi

Znajdziesz tu najczęściej używane polecenia menu dostępne bezpośrednio przez naciśnięcie przycisku.

3 Okno przeglądu

Znajdziesz tu wszystkich klientów, pokazanych w strukturze drzewiastej.

4 Okno informacji

Tutaj możesz wprowadzić dane klienta lub przejrzeć arkusze robocze klienta.

5 Pasek stanu

Menu

Klient

Znajdziesz takie same menu jak menu prawego przycisku myszy w każdej części struktury drzewa.

Nowy (CTRL+N)

Zależnie od tego co wybrałeś w strukturze drzewa, nowy klient będzie umieszczony na pewnym poziomie. Jeżeli wybrałeś "korzeń", możesz np. utworzyć grupę nazwaną "Kluby piłkarskie". Jeżeli potem wybierzesz nowy folder "Kluby piłkarskie" i klikniesz ponownie na "Nowy", nowy klient/folder będzie dodany pod "Kluby piłkarskie". W ten sposób możesz posegregować wszystkich swoich klientów według typu działalności.

Usuń (DEL)

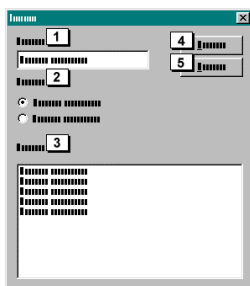
To polecenie usuwa wybrany folder. Jeżeli jednak są nadal arkusze robocze w tym folderze klienta, to możesz usunąć tego klienta po usunięciu arkuszy roboczych.

Edycja/Tylko odczyt

Po wybraniu submenu "Edycja", możesz modyfikować dane klienta. W chwili gdy modyfikujesz dane klienta baza danych jest zamknięta dla innych użytkowników. Ma to zapewnić że dwie osoby nie mogą edytować danych klienta w tym samym czasie. Inny użytkownik nadal może otwierać arkusze robocze, nie może tylko modyfikować danych klienta. W celu ponownego odblokowania rekordu musisz wybrać submenu "Tylko odczyt". Jeżeli nie następują żadne działania po pięciu minutach baza danych jest automatycznie odblokowywana i może być używana przez innych użytkowników.

Szukaj

To polecenie otwiera dialog umożliwiający ci szukanie istniejącego klienta.



- 1 Znajdź
Tutaj możesz wprowadzić kryteria szukania.
- 2 Patrz w
Tutaj możesz określić które pola będą przeszukiwane.
- 3 Wynik szukania
Tutaj będą pokazane wyniki szukania. Jeżeli podwójnie klikniesz na jednym ze składników tej listy, ten plik stanie się aktywnym plikiem.
- 4 Szukaj
Ten przycisk inicjuje szukanie.
- 5 Zamknij

Zamknij

To polecenie zamyka program.

Edycja

Cofnij

Kiedy jesteś w trybie modyfikacji, aktualnie edytowany rekord zostaje kompletnie odtworzony.

Usuń

To polecenie usuwa wybrane arkusze robocze.

Zaznacz wszystko

To polecenie zaznacza wszystkie arkusze robocze klienta które zostały otwarte.

Odwróć wybór

To polecenie odwraca już dokonany wybór.

Zmień nazwę.

To polecenie umożliwia ci zmienić nazwę wybranego klienta na strukturze drzewa.

Przegląd

Pasek narzędzi

Pokazuje lub ukrywa pasek narzędzi.

Pasek stanu

Pokazuje lub ukrywa pasek stanu.

Dane klienta

Uaktywnia dane klienta w polu informacyjnym.

Duże ikony

Pokazuje dostępne arkusze robocze w oknie informacyjnym jako duże ikony wraz z nazwą pliku.

Małe ikony

Wszystkie arkusze robocze są pokazywane jako małe ikony.

Lista

Arkusze robocze są pokazane jako lista.

Szczegóły

Dodatkowa informacja jest pokazana na temat arkuszy roboczych taka jak data ostatniej modyfikacji arkusza roboczego.

Podglądy

Wszystkie arkusze robocze są pokazywane z ilustracją arkusza roboczego.

Odśwież (F5)

To polecenie odświeża okno.

Narzędzia

Magik Trybu

To polecenie otwiera magika trybu jak opisano wcześniej w sekcji "Pierwsza wersja".

Kopia bezpieczeństwa

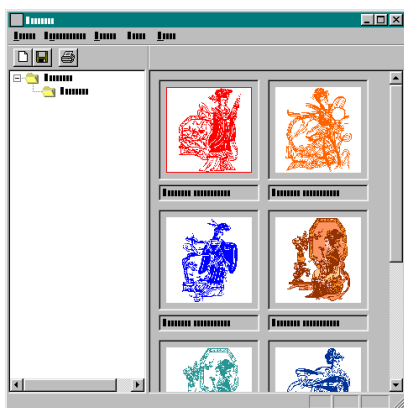
Ta pozycja menu daje ci radę na temat kopii bezpieczeństwa.

Pomoc

W tym menu znajdziesz wszystko na temat pomocy i cyfrowego podręcznika.

Okno informacyjne

W tym oknie znajdziesz wszystkie arkusze robocze które należą do poszczególnego klienta. Stąd możesz zarządzać arkuszami roboczymi.



Możesz wybrać kilka arkuszy roboczych w tym samym czasie używając klawisza Ctrl i np. usunąć te arkusze robocze lub zaimportować je do EasySIGN. Jeżeli wybrałeś arkusz roboczy, możesz kliknąć na nim raz prawym przyciskiem myszy w celu wywołania menu prawego przycisku myszy dla tego arkusza roboczego.



W tym menu wyskakującym znajdziesz następujące polecenia.

- 1 Otwórz
To polecenie otworzy wybrany arkusz roboczy w EasySIGN. Jeżeli EasySIGN nie jest otwarty, zostanie otwarte automatycznie. Ta funkcja może też zostać uaktywniona przez podwójne kliknięcie na arkuszu roboczym.
- 2 Import
To polecenie importuje arkusz roboczy do aktywnego arkusza roboczego w EasySIGN.
- 3 Usuń
To polecenie usuwa wybrany arkusze robocze. Jeżeli przypadkowo usunąłeś niewłaściwy arkusz roboczy możesz użyć Kosz w Windows™ aby odzyskać ten plik.

Jeżeli Archive nie może znaleźć programu EasySIGN, zostanie pokazana wiadomość z pytaniem do ciebie o określenie położenia programu. Jeżeli wybierzesz "Tak", pojawi się dialog umożliwiający ci znalezienie programu.

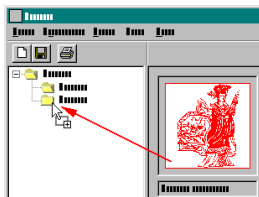
Przenieś wszystkie pliki

Jeżeli chcesz przenieść archiwum na inny napęd, to zamknij Archive i przenieś cały folder "Archive" na nowe miejsce. Uruchom ponownie Archive i zostaniesz ponownie zapytany o określenie bazy danych. Podaj nowe położenie i wszystkie odwołania zostaną automatycznie dopasowane.

Przeciągnij & upuść

Z Archive możesz przeciągnąć plik do Eksploratora i odwrotnie. Możesz też przeciągnąć plik bezpośrednio z Archive do EasySIGN; kiedy puścisz ten plik zostanie on albo otwarty albo zaimportowany.

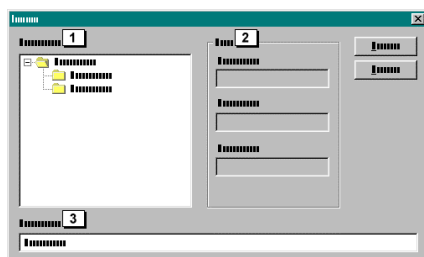
W Archive możesz kopiować pliki od jednego klienta do innego przez przeciągnięcie ich, jeżeli użyjesz klawisza Shift podczas ciągnięcia, możesz przesuwać ten plik (lub pliki).



Archive via EasySIGN

Możesz zarchiwizować twoje arkusze robocze poprzez menu "Plik" EasySIGN. Są trzy sposoby zrobienia tego.

- 1 Archiwizuj
Kiedy otworzyłeś arkusz roboczy to polecenie zachowa wszelkie modyfikacje.
- 2 Archiwizuj jako...
To polecenie otwiera dialog i pyta czy chcesz wariant zapisać archiwum lub nowy arkusz roboczy pod inną nazwą lub pod innym klientem.



Na liście pod (1) możesz zobaczyć klientów w Archive a pod (2) znajdziesz trochę informacji o wybranym kliencie. W polu (3) możesz określić nazwę dla arkusza roboczego a potem kliknąć na OK. Arkusz roboczy zostanie zachowany w folderze wybranego klienta.

Nowosci w wersji 2 programu EasySIGN

Od czasu ostatniej wersji programu Archive wprowadzono wiele zmian i ulepszeń. Dokładny opis tych zmian można znaleźć w poniższych rozdziałach.

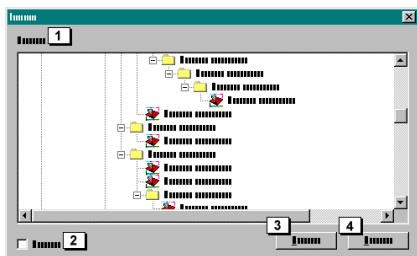
Ostatni klienci

Lista zawierająca nazwy dziesięciu ostatnich klientów została dodana do menu "Plik". Jeżeli zarządzasz dużą liczbą klientów za pomocą Archive, jest to niezwykle użyteczny sposób na uniknięcie konieczności ciągłego korzystania z polecenia wyszukiwania lub wyszukiwania obecnie aktywnych klientów przez przedzieranie się przez rekordy danych.

Rada dotycz¹ca sporz¹dzania kopii zapasowych

Sporządzanie kopii zapasowych samo w sobie nie jest problemem, problem stanowi jednak decyzja dotycząca tego co i kiedy kopiować. Archive pozwala stwierdzić, kiedy należy sporządzić kopię zapasową plików Archive programu EasySIGN. Są to zazwyczaj wszystkie kluczowe pliki EasySIGN i Archive, które nie są standardowo zastępowane po ponownej instalacji, takie jak ręcznie dodane pliki wykonywalne, arkusze robocze, osobiste tabele kolorów itp.

Dostęp do okna dialogowego umożliwiającego wykonanie tej czynności można uzyskać za pośrednictwem polecenia "Rada dotycząca sporządzania kopii zapasowych" z menu "Pomoc".



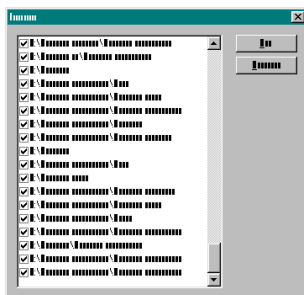
- 1 Pliki, dla których trzeba wykonać kopię zapasową
Udostępnia listę wszystkich plików, które mają zostać skopiowane.
- 2 Pokaż tylko foldery
Po włączeniu tej opcji będą widoczne jedynie foldery zawierające pliki, które mają zostać skopiowane.
- 3 Drukuj
Naciśnięcie tego przycisku powoduje otwarcie pliku tekstowego, zawierającego listę wszystkich plików z okna dialogowego.
- 4 Zamknij
Zamyka to okno dialogowe.

Wyszukiwanie arkusza roboczego

To polecenie powoduje rozpoczęcie wyszukiwania arkuszy roboczych programu EasySIGN na wszystkich lokalnych i sieciowych dyskach twardej. Elementy wybrane spośród znalezionych w wyniku wyszukiwania mogą zostać dodane jako dane nowego klienta. Wyszukiwanie takie można rozpocząć za pośrednictwem polecenia "Wyszukiwanie arkusza roboczego" z menu "Dodatki", otwierając okno dialogowe postępu w wyszukiwaniu.



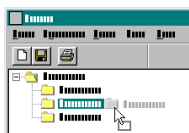
Za pomocą przycisku "Anuluj" można przerwać wyszukiwanie. Po przeszukaniu wszystkich dysków lokalnych i sieciowych, zostaje otwarte inne okno dialogowe, w którym wyświetlone są wszystkie foldery zawierające arkusze robocze programu EasySIGN (stare i nowe).



W tym oknie dialogowym możliwe jest wybranie elementów, które następnie można dodać jako dane nowych klientów do bazy danych Archive.

Przenoszenie danych klientów

Lewe pole Archive umożliwia przenoszenie danych klientów do innej lokalizacji w bazie danych. Lokalizacja arkuszy roboczych i folderów na dysku twardym nie ulega zmianie po przeniesieniu danych klienta. Nie jest możliwe kopiowanie danych klientów do innych lokalizacji.



Index

"

"Otwarta" struktura EasySIGN 5

£

£1cza w 31czach 100

£1czenie 71

£1czenie arkuszy roboczych 100

A

Anti-aliasing 10

Archive 136

Archive via EasySIGN 141

Archive, pierwsza sesja 136

Asystent transformacji 123

Autonumerowanie 102

C

Cienie 82

Co to jest warstwa? 35

Czcionki zastêpcze 53

Czêœci okna dialogowego 74

Czym jest kolor rejestracyjny 107

Czym jest menedżer obiektów 126

Czym s¹ panele i kiedy s¹ u¿ywane? 62

D

Dlaczego tworzyæ powi¹zania z map¹ bitowej 11

Dodaj wêz³y 72

Dodatki do edytora tekstów 114

Dodawanie drukarek 36

Dodawanie linii panelowania przy plotowaniu 132

Dodawanie linii prowadz¹cych 29

Dodawanie obrze¿a 90

Dodawanie ploterów 46

Dodawanie zadañ 51

Domyœlny kolor 67

Dopasowanie do ³uku 108; 109

Dostosowywanie ³uków 109

Dostosowywanie kerningu oraz odleg³oœci miêdzy wierszami na œcie¿ce lub ³uku za pomoc¹ przeci¹gania 112

Dostosowywanie wype³nienia gradientowego bezpoœrednio na ekranie 120

Drukowanie du¿ych formatów w kolorze 135

Drukowanie w systemie Windows 49; 135

Drukuj & tnij 52

Duplikowanie obiektów 26

E

EasySIGN kompletny program 5

EasySIGN program kompatybilny 5

Edycja 139

Edycja linii prowadz¹cych 29

Edycja map bitowych 33

Edycja œcie¿ki 80

Edycja tekstu 75

Edycja tekstu na ³uku 110

Edytowanie narzêdza do przeci¹gania i 59

Edytowanie znaczników cięcia	106
Efekt formowania	133; 134
Efekty specjalne	34; 86; 88
Ekran	135
Ekran EasySIGN	7
Eksportowanie	135
F	
Formatowanie paragrafu	75
Fotokreowanie	73
FPerspektywa p ³ aska	115
G	
Grupowanie i rozgrupowanie obiektów	30
I	
Import	10
Importowanie	135
Importowanie i zapisywanie plików	38
Importowanie tekstu	115
Inne zmiany i usprawnienia w wersji 3	135
Instalowanie EasySIGN	7
Inteligentne rozdzielanie	107; 108
Internet i pliki kalibracji	39
J	
Jak działa menedżer obiektów	126
Jak stosować perspektywę p³ask¹	115
Jak stosować wypełnienie gradientowe	118
Jak stworzyć plik PostScriptu?	52
Jaki jest wpływ linearyzacji?	44
Jaki może być status warstwy?	36
Jasność i kontrast	33
K	
Kalibracja gęstościomierza	42
Klient	139
Kolejność nałożonych obiektów	31
Kolor rejestracyjny	107
Komendy Cofnij	13
Komendy wyrównania	27
Konfiguracja DS	137
Konfiguracja klienta	138
Konwencja EasySIGN	5
L	
Linie panelu przy użyciu dialogu	63
Linie panelu przy użyciu myszy	63
Linie prowadzące	29
Linie wymiarowe	88; 89
Linijki	28
M	
Manualna modyfikacja linearyzacji	43
Mapy bitowe	106
Mapy jednobitowe	106
Maskowanie	54
Maskuj ostatnio zaznaczonym	72
Menedżer obiektów	126; 128
Menedżer obiektów i obrysy	130
Menedżer obiektów i spawanie	128

Menu	139; 140
Możliwość dostosowywania odległości między wierszami i kerningu za pomocą przeciżenia	110
Modyfikacje obrzeża	92
N	
Narzędzia	140
Narzędzia do rysowania strzałek	58
Narzędzia powiększania	15
Narzędzia rysowania	54
Narzędzie do gryzmoienia	55
Narzędzie do rysowania Beziera	55
Narzędzie do rysowania gwiazdek	57
Narzędzie do rysowania okręgów	57
Narzędzie do rysowania prostokątów	56
Narzędzie do rysowania wielokątów	58
Negatywne i pozytywne linie panelowe	64
Niestandardowe znaczniki cięcia	106
Nowości w wersji 2 programu EasySIGN	141
Nowości w wersji 3 programu EasySIGN	99
Nowy arkusz roboczy	10
Numeryczne wprowadzanie linii	99
O	
Obiekty menedżera obiektów otwieranie i zamykanie	131
Obiekty na żuku	110
Obracanie o zadane wielkości	19
Obracanie obiektów	18
Obracanie przy pomocy myszy	18
Obrót osi obiektu	19
Obrót znaków ze ćcieżk	81
Obrysowywanie obiektów	94
Obrzeża	90; 91; 92
Odbijanie lustrzane obiektów	22
Odbijanie lustrzane przy użyciu okna dialogowego	22
Œ	
Œerodkowanie tabulacji	77
Œerodowisko robocze	138
O	
Oglądanie arkusza roboczego	15
Ogólne	135
Ogólne funkcje edytorskie na ćcieżce i okręgu	80
Ograniczenia tabulacji	77
Okna dialogowe EasySIGN	9
Okno dialogowe wypeźnienia gradientowego	118
Okno informacyjne	140
Okno w³aciwoci dla tabulacji	77
Okreœlanie klawiszy skrótów	101
Optymalizacja programu	97
Organizacja i transformowanie obiektów	16
Orientacja linii panelowych	64
Orientacja tekstu	115
Ostatni klienci	141
Otwieranie istniej³cych arkuszy roboczych	13
P	
Paleta kolorów i zar³dzanie bibliotekami	67
Panelowanie	62
Panelowanie przy plotowaniu	132
Paragrafy i tabulatory	75

Pierwsza wersja	136
Plotowanie	133
Plotowanie ³¹czy	100
Pochylenie obiektu	21
Pochylenie obiektu o zadan¹ wartoœæ	21
Pochylenie przy pomocy myszy	20
Podpowiedzi	18; 30
Podstawy	16
Pomoc	140
Powiel po okrêgu	103
Powiel po spirali	104
Powielanie obiektów	32
Powody, dla których warto korzystaæ z ³¹czy	100
Praca z EasySIGN	7
Praca z warstwami	35
Praca z wype³nieniami gradientowymi	122
Procedura	34
Przeci³ganie	15
Przeci³gnij & upuœæ	141
Przeciêcie	71
Przegl¹d	139
Przenieœ wszystkie pliki	141
Przeniesienie obiektów o zadane wielkoœci	17
Przenoszenie danych klientów	143
Przenoszenie linii prowadz¹cych	28
Przenoszenie obiektów	16
Przenoszenie przy pomocy kursorów	18
Przenoszenie przy pomocy myszy	16
Przerysowanie okno	15
Przesuwanie aktywnego okna	15
Przygotowywanie wype³nieñ gradientowych do wycinania	123
Przyk¹ady wyrównywania tabulacji	76

R

Rada dotycz¹ca sporz¹dzenia kopii zapasowych	142
Ró¿ne tryby	136
Rozgrupowywanie wielokrotne	107
Rozpoczêcie i zakoñczenie pracy	10
Rozpoczêcie pracy z EasySIGN	7

S

Samodzielny	136
Serwer-PTP	137
Siatka	28
Sk³adanie i roz³¹czanie obiektów	30
Sk³adniki asystenta transformacji	123
Skala i narzêdzie miary	32
Skalowania i zniekszta³canie obiektu przy pomocy myszy	23
Skalowanie i zniekszta³canie obiektów o zadan¹ wielkoœæ	24
Skalowanie i zniekszta³canie obiektu	23
Skanowanie	65
Specjalne obroty	20
Specyficzne dla robienia znaków	70
Sprawdzanie ³¹czy	101
Stosowanie cienia blokowego do obiektu	83
Stosowanie cienia perspektywicznego do obiektu	82
Stosowanie efektu	86
Stosowanie funkcji	97
Stosowanie koloru lub obrysu do tekstu	75
Stosowanie linii wymiarowej	88
Stosowanie rzucanego cienia do obiektu	85
Stronicowanie	70

Suwaki	15
T	
Tabulacje dziesiętne	77
Tekst.....	73
Tekst na �cieżce.....	79; 80
U	
Użycie	55; 56; 57; 58
Użycie kolorów	66
Ulepszona praca z tekstem.....	110
Umieszczanie tekstu na �cieżce	81
Umieszczanie tekstu na okr�gu.....	78
Unosz¹ce si� okna dialogowe	10
Ustawienia plotera.....	47; 48; 49
Ustawienia preferencji	14
Ustawienia tekstu.....	114
Ustawienie i kalibracja drukarki.....	40
Ustawienie warstw	35
Ustawienie wsadu - RIP.....	49
Usuñ kerning	81
Usuñ tekst ze �cieżki	82
Usuwanie EasySIGN	7
Usuwanie linii prowadz¹cych	28
Usuwanie obiektu.....	26
Uwaga	53
Uwaga!	40
W	
W jaki spos�b korzystaæ ze czcionek	98
W jakiej rozdzielczoœci naleŹy skanowaæ?	65
W³aciwocci	29
Ważne	126
Ważne Przemieszczanie obiektów za pomoc¹ klawisza Ctrl	126
Wektor koloru	94
Wektor linii œrodkowej	93
Wektoryzacja.....	92
Wektoryzacja obrysu	92
Wersja zaktualizowana	136
Wprowadzanie kodów.....	14
Wprowadzenie.....	5
Wsad - RIP.....	49
Wskaz�wki dotycz¹ce korzystania z menedŹera obiektów.....	131
Wsparcie dla produktu.....	6
Wstawianie tekstu.....	73
Wtapianie	71
WYŁ�CZENIE R�KOJMII.....	98
Wybierz wed³ug koloru	68
Wybierz wed³ug obiektu	69
Wyj¹tki	113
Wykrawaj ostatnio wybrane	72
Wykrawanie	72
Wykrawanie otwartych kszta³tów	72
WyobraŹ sobie, Źe masz 4 pliki o wielkoœci 40 MB kaŹdy. Chcia³byœ po³czyæ je na arkuszu roboczym w celu stworzenia jednego obrazu. W sumie pliki te zabieraj¹ 160 MB na dysku twardym. JeŹeli dokonasz importu kaŹdego z nich jako kompletnej mapy bitowej, a nast�pnie zachowasz arkusz roboczy, na dysku pojawia si� dodatkowe 160 MB, w sumie 320 MB. Gdy potrzebujesz wszystkich lub kilku z map bitowych w innym pliku, w�wczas ponownie na dysku pojawia si� kilkadziesiat dodatkowych MB. JeŹeli importujesz te same pliki jako po³czenia do nich, w arkuszu roboczym zostaje zachowany jedynie	11
Wyœwietlanie map bitowych	106
Wype³nienie gradientowe	118; 119; 123

Wyrównanie obiektów	26; 27
Wyrównanie tabulacji do lewej	76
Wyrównanie tabulacji do prawej	77
Wyszukiwanie arkusza roboczego	142

Z

Z³ożenie	72
Zablokuj punkt obrotu	104; 105
Zamykanie EasySIGN	14
Zapisywanie plików kalibracji dla innych programów	40
Zapisywanie zaznaczenia z arkusza roboczego	107
Zarz ¹ dzanie czcionkami	98
Zarz ¹ dzanie kolorem	66
Zaznaczanie i edycja znaków	112
Zaznaczanie selektywne klawisz CTRL + kliknięcie	124
Zgodnoœæ z PostScriptem	52
Zmiana typu wype³nienia gradientowego	122
Zmiany	33
Zmianie linii wymiarowych.	89
Znaczniki przycięcia	69; 70