

**LEONARDO**  
DESIGN STUDIO™

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>Willkommen</b> .....	<b>4</b>	So speichern Sie ein Dokument.....	11
Über Leonardo Design Studio.....	4	So speichern Sie unter.....	12
<b>Lernressourcen</b> .....	<b>4</b>	Dateiformate und -erweiterungen.....	12
So verwenden Sie dieses Handbuch.....	4	Seite einrichten .....	12
Häufig gestellte Fragen.....	4	KUNSTBRETT   SCHNEIDEMATTE .....	12
Videolektionen und Tutorials .....	4	So öffnen Sie die Seiteneinrichtung .....	12
<b>Installieren und Aktivieren (Entsperren) von Leonardo Design Studio</b> .....	<b>5</b>	Seitengröße .....	12
Überblick.....	5	Messung & AUSLEGEN .....	13
Systemvoraussetzungen.....	5	Arbeiten mit einem Raster .....	13
<i>Minimale Computerkonfiguration</i> .....	5	Arbeiten mit Linealen/Wireframe.....	13
<i>Ideale Computerkonfiguration</i> .....	5	Verwenden von Linealen.....	13
So installieren Sie Leonardo Design Studio .....	6	Verwenden von Wireframe.....	13
Antivirensoftware .....	6	Arbeiten mit Ebenen .....	14
Leonardo Design Studio aktivieren (freischalten) .....	6	Verwenden von Ebenen bedienender .....	14
Download-, Installations- und Aktivierungsprobleme/Fehler.....	6	Drucken, Ausschneiden & Falten .....	15
<b>Leonardo Design Studio-Arbeitsbereich</b> .....	<b>7</b>	<b>Einführend</b> .....	<b>16</b>
Startseite .....	7	Importieren von Dateien .....	16
Tutorium.....	7	Importieren Sie ein beliebiges Dateiformat.....	16
Inspiration.....	7	Bild einfügen (Bitmap).....	16
Entwurf-Bibliothek .....	7	Einfügen eines Bilds.....	16
Materialbibliothek.....	8	Importieren von Bildern – Importoptionen .....	17
Siser Kutter .....	8	Bearbeitbares Bildmaterial.....	17
Meine Seite.....	8	Importieren eines Hintergrundbilds.....	18
Entwurf .....	8	Unterstützte Dateien.....	18
Leonardo Design Studio Werkzeuge .....	8	Importieren .....	18
(1) Menüs.....	8	<b>Arbeiten mit Objekten</b> .....	<b>18</b>
(2) Befehle .....	8	Werkzeug auswählen .....	18
Dropdown-Befehle .....	9	Erstellen einer Kopie .....	19
(3) Fliegen Sie Symbolleisten aus .....	9	Löschen eines Objekts.....	19
(4) Pan / Bearbeitungsmodus & / Zoom .....	9	Größe ändern, messen und drehen .....	19
(5) Designzentrum .....	9	Größe.....	19
Eigenschaften .....	10	Messen .....	19
(1) Farbwähler .....	10	Drehen.....	19
(2) Größenangaben.....	11	Werkzeug zum Bearbeiten von Knoten .....	20
Dokumente & Seiten .....	11	Runde Ecke .....	20
Urkunden.....	11	Hinzufügen/Löschen eines Knotens .....	20
So öffnen Sie ein Dokument .....	11	Stiftwerkzeug.....	20
So öffnen Sie ein zuletzt verwendetes Dokument .....	11	Linien .....	20
		Kurven .....	20
		Arbeiten mit Knoten .....	21

Formwerkzeug.....	21
Kopieren/Löschen eines Objekts.....	22
Textwerkzeug.....	22
Konturschneidwerkzeug.....	23
Was ist Konturschneiden?.....	23
Der Maskeneditor.....	24
Anpassen der Protokollierungsstufe/Entfernen des Hintergrunds.....	25
Nachgezeichnete Konturen.....	27
Konturen schneiden.....	27
Arbeiten mit Konturschnitt.....	28
Drucken & Schneiden Logo.....	29
Bearbeitbare Kontur (nur Ausschneiden).....	29
Schweiß WERKZEUG.....	29
Schweißen ausgewählt.....	29
Schweißen ausgewählt (Überlappungen beibehalten).....	30
Machen Verbindung.....	30
Skalierungswerkzeug.....	31
Drehen.....	31
Spiegel.....	32
Duplikat.....	32
Werkzeug "Anordnen".....	32
Objekte gruppieren.....	33
Aufheben der Gruppierung von Objekten.....	33
Z-Reihenfolge (oben und unten).....	33
Z-Reihenfolge festlegen (Dropdown).....	34
Space-Werkzeug (Ausrichtung).....	34
Ausrichtungswerkzeuge.....	34
Öffnen Sie die Ausrichtungswerkzeuge.....	35

<b>Drucken &amp; Schneiden.....</b>	<b>35</b>
Arbeiten mit Drucken und Schneiden.....	35
Abstand markieren.....	36
Druck.....	38
Maschine.....	38
Herstellen einer Verbindung mit einem Computer.....	38
Druckeigenschaften.....	38
Seite einrichten.....	38
Druckgröße.....	39
Rezeptieren.....	39
Schneiden.....	39
Ebenen Markierungen.....	39
Drucken, Ausschneiden & Falten.....	40
Schneidemaschine.....	42
Herstellen einer Verbindung mit einem Computer.....	42
Schnitteigenschaften.....	43
Schneiden von Voreinstellungen.....	44
An Kutter senden.....	45
Schneiden.....	46
Schneiden im Prozess.....	46
Drahtmodellmodus für zu schneidende Objekte.....	46
<b>Abkürzungen.....</b>	<b>47</b>
<b>Referenz.....</b>	<b>48</b>
Terminologie-Links.....	48
Glossar.....	48
<b>Index.....</b>	<b>58</b>

## German Sprachausgabe

©1988-2023 eine Future Corporation Pty. Ltd. 078 538 002 und ®Siser North Amerika.  
Alle Rechte vorbehalten. E&OE.

Die in diesem Handbuch beschriebene Software wird unter Lizenz bereitgestellt und darf nicht wie in den Bedingungen dieser Lizenz, die Teil der Software sind, dokumentiert verwendet oder kopiert werden.

<https://fcl.software/legal/eula/>

### Verzichtserklärung

Die hierin aufgeführten Tools/Funktionen können in verschiedenen Ebenen, Editionen, Varianten oder Versionen der Software eingeschränkt oder nicht verfügbar sein.

Die Vervielfältigung oder Übertragung dieses Dokuments, in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln, ist ohne schriftliche Genehmigung einer Future Corporation Pty Ltd. strengstens untersagt.

Die Informationen in diesem Handbuch können ohne schriftliche Ankündigung geändert werden und werden regelmäßig online aktualisiert. Ltd. übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Fehler, Auslassungen oder Ungenauigkeiten, die in diesem Handbuch und der elektronischen Version, die Teil der Software ist, gedruckt werden können oder nicht.

### Handelsmarken

Leonardo Design Studio seine Module und Komponenten sind Marken, Dienstleistungsmarken, Produktnamen oder eingetragene t/a (dba) Namen einer Future Corporation Pty Ltd.

Microsoft, MS-DOS und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation. Apple, AppleTalk, Macintosh und MacOS sind eingetragene Marken von Apple Computer Inc. CorelDRAW ist eine Marke der Corel Corporation. Postscript, Encapsulated Postscript und Adobe Type Manager sind eingetragene Marken von Adobe Systems Inc. PANTONE und andere Marken von Pantone, Inc. sind Eigentum von Pantone. Andere erwähnte Produkte können Marken oder eingetragene Marken ihrer eingetragenen Unternehmen sein.

## WILLKOMMEN

Vielen Dank, dass Sie sich für Leonardo Design Studio entschieden haben. Bitte lesen Sie dieses Handbuch, um die Software zu installieren, einzurichten, zu aktivieren und zu verwenden.

## ÜBER LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio ist eine eigenständige Grafikdesign-Software, die für die Erstellung von Kunstwerken gedacht ist, die an einen Siser-Cutter gesendet werden.

## LERNRESSOURCEN

Leonardo Design Studio verfügt über mehrere Ressourcen, mit denen Sie die Verwendung der Software erlernen können.

## SO VERWENDEN SIE DIESES HANDBUCH

Das Handbuch wird über die [Leonardo Design Studio-Hilfe \(Menü\) / Hilfethemen](#) aufgerufen und mit dem Acrobat Reader® geöffnet, der kostenlos von der Adobe-Website heruntergeladen werden kann.

### SO WIRD'S GEMACHT: SUCHEN VON THEMEN

Es gibt mehrere Möglichkeiten, ein Hilfethema im Handbuch wie folgt zu finden:

1. **Inhaltsverzeichnis:** Klicken Sie zu Beginn des Handbuchs auf die [Seitenzahl](#) des Themas und Sie werden zur Stelle dieses Themas im Handbuch weitergeleitet.
2. **Navigationsbereich:** Klicken Sie im Acrobat Reader auf Ansicht ([Menü](#)) / [Einblenden/Ausblenden](#) / [Navigationsfenster](#) / Lesezeichen und klicken Sie auf die Lesezeichen (siehe oben), um zum ausgewählten Thema zu gelangen.
3. **Suchen:** Klicken Sie auf Bearbeiten ([Menü](#)) / [Suchen](#) und geben Sie ein Schlüsselwort oder einen Ausdruck ein, um ein Thema zu finden, das dieses Wort oder diesen Ausdruck enthält.
4. **Index:** Im Ende des Handbuchs finden Sie einen Index wichtiger Begriffe.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Viele Einrichtung und Anleitung-Fragen wurden bereits online beantwortet:

<https://www.siserna.com/leonardo-design-studio/>

## VIDEOLEKTIONEN UND TUTORIALS

Es gibt mehrere Videos online, die Ihnen den Einstieg erleichtern und Ihnen dann beibringen, wie Sie die Software voll ausschöpfen können. Bitte beachten Sie die [Registerkarte Tutorials](#) in der Software.

## LEKTIONEN FÜR DIE ERSTEN SCHRITTE

Wenn Sie über eine Internetverbindung verfügen, klicken Sie auf jede Lektion unten, um sie in Ihrem Webbrowser anzuzeigen.



[Unboxing und Kurzanleitung](#)



[Erkunden der Cutter-Benutzeroberfläche](#)



[Einrichten eines Fräsers](#)



[Machen Sie Ihren ersten Schnitt](#)



[Cutter Marker Adapter](#)



[Drucken & Schneiden](#)

## INSTALLIEREN UND AKTIVIEREN (ENTSPERREN) VON LEONARDO DESIGN STUDIO

### ÜBERBLICK

Leonardo Design Studio kann ohne Aktivierung installiert werden. Um die Software uneingeschränkt nutzen zu können, muss sie jedoch aktiviert sein, was den folgenden Bedingungen unterliegt.

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Um Leonardo Design Studio zu betreiben, sind die folgenden Computerkonfigurationen unten:

#### *Minimale Computerkonfiguration*

- IBM kompatible 2Ghz CPU oder Ende 2012 iMac, MacBook Air oder Mac mini.
  - 8 GB verfügbarer Festplattenspeicher.
  - 2 GB RAM.
  - SVGA-Farbmonitor auf mindestens 1024x768 Pixel eingestellt.
  - 512Mb SVGA-Video-/Grafikkarte.
  - Maus mit 2 Tasten.
- Microsoft Windows 8.1 oder MacOS 10.15 (mit ordnungsgemäß konfiguriertem Antivirenprogramm).

#### *Ideale Computerkonfiguration*

- Intel i9, AMD Ryzen 9 oder Apple M1 CPU
- 100Gb+ verfügbarer Festplattenspeicher.
- 32Gb+ RAM.
- 2 bis 6 x 24-30" Flachbildschirme (1920 Pixel + Breite).
- 4Gb+ Video-/Grafikkarte.
- 2-Tasten-Scrollrad Maus.
- Sound und Lautsprecher.
- Microsoft Windows 11 Pro, MacOS 13 (mit ordnungsgemäß konfiguriertem Antivirenprogramm).

Hinweis: Wenn Sie nicht alle idealen Computerkonfigurationen haben, können Sie die Software nicht verwenden, da sie immer noch mit minimalen Systemanforderungen funktionieren kann.

## SO INSTALLIEREN SIE LEONARDO DESIGN STUDIO

Leonardo Design Studio wird als Download und/oder auf Disc zur Verfügung gestellt. So installieren Sie die Software:

1. Das Benutzerkonto in Windows muss über Administratorrechte (Rechte) verfügen.
2. Der Benutzer muss sich mit einer gültigen E-Mail-Adresse registrieren und seine E-Mail-Adresse mit einem Bestätigungscode bestätigen, der per E-Mail gesendet wird.
3. Die Verwendung muss der Softwarelizenzvereinbarung zustimmen, um die Software zu installieren, siehe:  
<https://fcl.software/legal/eula/>

### HERUNTERLADEN

Klicken Sie auf oder geben Sie den Download-Link in einen Internetbrowser ein und speichern Sie die Datei an einem bekannten Speicherort. Hinweis: Die Datei muss möglicherweise mit Ihrer Antivirensoftware als sicher eingestellt werden (suchen Sie online, wie Sie dies tun können) oder sie muss möglicherweise entsperrt werden, um ausgeführt zu werden (**klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei und klicken Sie auf Eigenschaften / Blockierung aufheben**). Sobald die Datei heruntergeladen wurde, öffnen Sie die Datei und folgen Sie den Anweisungen für die Installation der Software auf dem Computer.

## ANTIVIRENSOFTWARE

Ihre Antivirensoftware muss so konfiguriert sein, dass Leonardo Design Studio uneingeschränkt ausgeführt werden kann. Markieren oder legen Sie dazu diesen Ordner und seine Unterordner und Dateien als sicher und/oder isoliert von Ihrer Antivirensoftware fest.

## LEONARDO DESIGN STUDIO AKTIVIEREN (FREISCHALTEN)

Um Leonardo Design Studio uneingeschränkt nutzen zu können, muss die Software über das Internet aktiviert (freigeschaltet) werden.

### SO AKTIVIEREN SIE

Der Benutzer muss eine gültige E-Mail-Adresse eingeben und sein Konto registrieren, um die Software nutzen zu können. Der Benutzer muss seine E-Mail-Adresse mit einem Bestätigungscode bestätigen, der per E-Mail gesendet wird. Möglicherweise müssen Sie auch die Seriennummer Ihres Fräsers angeben, die sich normalerweise auf der Rückseite oder Unterseite des Fräsers befindet.

## DOWNLOAD-, INSTALLATIONS- UND AKTIVIERUNGSPROBLEME/FEHLER

Damit Leonardo Design Studio ordnungsgemäß funktioniert, müssen Windows, alle anderen Programme und Antivirenprogramme, Treiber und Netzwerke ordnungsgemäß konfiguriert sein und fehlerfrei funktionieren.

Windows/MacOS bietet Dienstprogramme zur Fehlerbehebung und eine Online-Diagnose ([suchen Sie online nach: Windows oder MacOS fix it](#)). Es gibt Antworten auf die meisten Einrichtung und Anleitung-Fragen online:

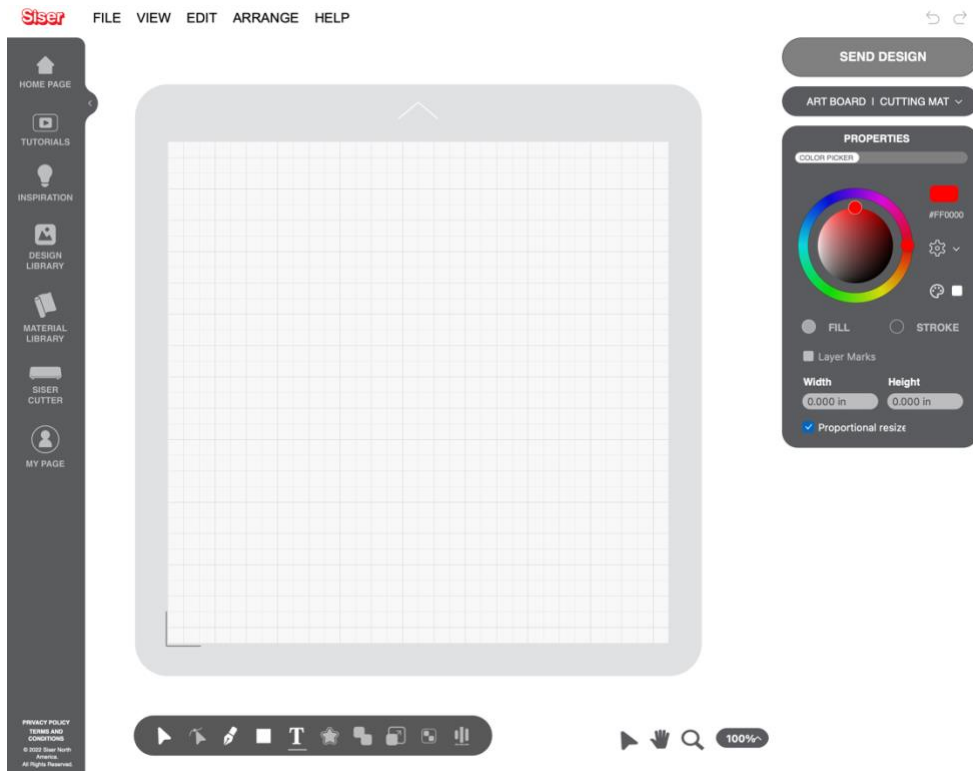
<https://www.siserna.com/leonardo-design-studio/>

Bitte verwenden Sie diese Ressourcen, bevor Sie sich an den Support wenden, der nur für Fehler und Probleme von Leonardo Design Studio und nicht für die Einrichtung oder Schulung gilt. Wenn ein Problem weiterhin besteht, besuchen Sie bitte:

<https://future.support>

## LEONARDO DESIGN STUDIO-ARBEITSBEREICH

Leonardo Design Studio verwendet Menüs, Werkzeug Bären und Werkzeugfelder, wie in diesem Diagramm gezeigt:



Die Ausfliegen-Werkzeuge in der Symbolleiste unten links können automatisch ausgewählt werden, je nachdem, welches Objekt oder welche Objekte im Entwurfsbereich ausgewählt sind.

Auf der Startseite oder einer der Registerkarten im linken Menü können Sie das Menü Datei auswählen, um kürzlich gespeicherte Dateien zu öffnen, eine neue Seite zu öffnen, zur Seiteneinrichtung zu gehen oder Einstellungen zu öffnen usw.

Über das Menü "Meine Seiten" auf der linken Seite können Sie sich anmelden/abmelden, Kontoinformationen bearbeiten und zuletzt verwendete Dateien anzeigen.

## STARTSEITE

Die Registerkarte Startseite bietet Inspirationsempfehlungen, schnellen Zugriff auf nützliche Videos und Vinylfarben, auf die Sie zugreifen können.

## TUTORIUM

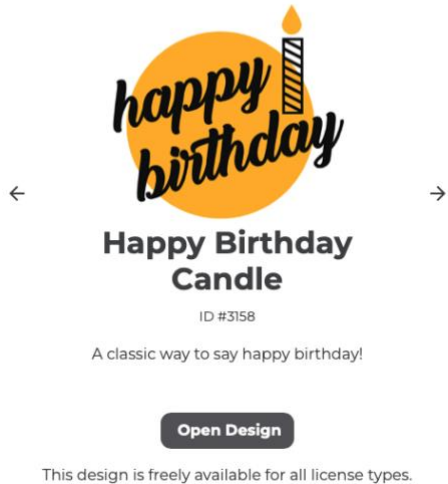
Die Registerkarte Lernprogramme enthält eine Wissensdatenbank mit verfügbaren Lernprogrammen. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü Empfohlene Tutorials, um die verfügbaren Tutorial-Optionen zu erweitern, einschließlich der Einrichtung des Siser-Kutters und der Vinyl-Grundlagen. Auf der rechten Seite finden Sie die Suchfunktion, in der Sie Schlüsselwörter eingeben können, um zu einem bestimmten Thema zu navigieren.

## INSPIRATION

Auf der Registerkarte Inspiration finden Sie eine Vielzahl von Beispielen und -designs mit Anweisungen und erforderlichen Tools zum Abschließen der Beispielprojekte. Diese stehen Ihnen zur Verfügung, um den Designprozess zu unterstützen und Ihnen eine Grundlage zur Förderung Ihrer Kreativität zu bieten.

## ENTWURF-BIBLIOTHEK

Die Registerkarte Designbibliothek ist nach Kategorie organisiert (klicken Sie auf das Dropdown-Menü, um eine Kategorie auszuwählen) und kann nach verschiedenen Spezifikationen gefiltert und sortiert werden. Sie können auch die Suchfunktion verwenden, um potenzielle Designs zu finden, die Sie in Ihre Projekte aufnehmen können. Um ein Beispieldesign zu verwenden, klicken Sie auf Ihre Auswahl, und drücken Sie dann Design öffnen.



Sie können die Pfeile verwenden, um durch die verfügbaren Optionen zu blättern.

## MATERIALBIBLIOTHEK

Die Registerkarte Materialbibliothek enthält eine Dropdown-Liste verfügbarer Produkte, die für verschiedene Zwecke verwendet werden können. Klicken Sie auf ein Produkt, um Informationen zu den Materialdetails, empfohlenen Anwendungen und Gebrauchsanweisungen zu erweitern.

## SISER KUTTER

Die Registerkarte Siser Kutter ermöglicht es Ihnen, eine Maschine zu registrieren und Ihre Software und Firmware auf dem neuesten Stand zu halten, überprüfen Sie auf dieser Seite, um sicherzustellen, dass Sie kein Update verpassen.

## MEINE SEITE

Auf dem Tab "Meine Seite" können Sie Ihre Kontoinformationen bearbeiten und Ihre zuletzt verwendeten Dateien anzeigen.

## ENTWURF

Auf der Registerkarte Design können Sie schnell zum Designbereich/Zeichenbrett/Schneidematte navigieren und Ihr Design speichern, wenn Sie zu einem anderen Menü navigieren.

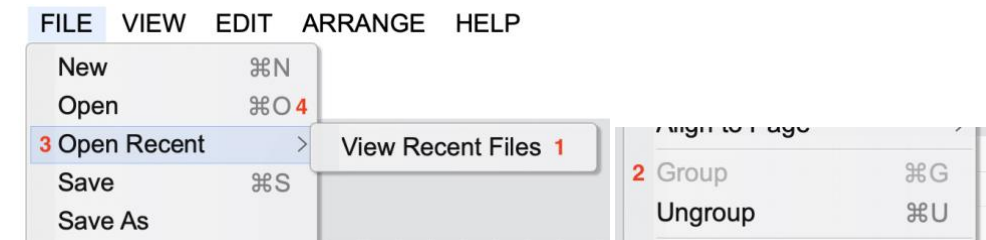
## LEONARDO DESIGN STUDIO WERKZEUGE

Jeder Abschnitt (Bereich) der Leonardo Design Studio-Werkzeuge wird wie folgt umrissen.

### (1) MENÜS

Leonardo Design Studio Menüs sind Befehle, die nach den Arten von Operationen gruppiert sind, die sie ausführen und die meisten Werkzeuge und Funktionen der Software enthalten. Die Funktionalität des Menüs, die im folgenden Diagramm angezeigt wird, zeigt:

1. Ein Untermenü wird angezeigt, wenn Sie daraufklicken.
2. Der Befehl ist derzeit nicht verfügbar.
3. Der aktuell ausgewählte Befehl (zum Ausführen klicken).
4. Die Tastenkombination für den Befehl.



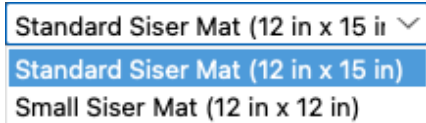
### (2) BEFEHLE



Ein Befehl wird ausgeführt, indem Sie auf seine Schaltfläche klicken.

Hinweis: Schaltflächen können auch in einem Dropdown-Menü ausgeblendet werden oder wie unten beschrieben ausfliegen.

## DROPDOWN-BEFEHLE



Klicken Sie auf die **Dropdown-Felder**, um weitere Schaltflächen und Einstellungen anzuzeigen.

## (3) FLIEGEN SIE SYMBOLLEISTEN AUS



Draw

Klicken und bewegen Sie den Mauszeiger über die **Ausfliegen-Schaltflächen**, um weitere Schaltflächen anzuzeigen.

## (4) PAN / BEARBEITUNGSMODUS & / ZOOM



Sie können den Schwenkmodus verwenden, indem Sie entweder die Umschalttaste + die linke Maustaste gedrückt halten und ziehen, oder indem Sie das Schwenkwerkzeug auswählen. Um den Schwenkmodus zu beenden, klicken Sie auf Esc, oder wählen Sie die Schwenkschaltfläche erneut aus, um ihn zu deaktivieren.

**Tastenkombination:** Umschalttaste + linke Maustaste (ziehen)

Sie können vergrößern, indem Sie die Lupe auswählen und zum Vergrößern auf die Seite klicken. Um die Seite zurückzusetzen, zoomen Sie zurück auf 100%, wählen Sie die Schaltfläche 100% aus.



**Tastenkombination:** Im Zoom-Modus, Umschalte + Klicken Sie mit der linken Maustaste, um zu verkleinern

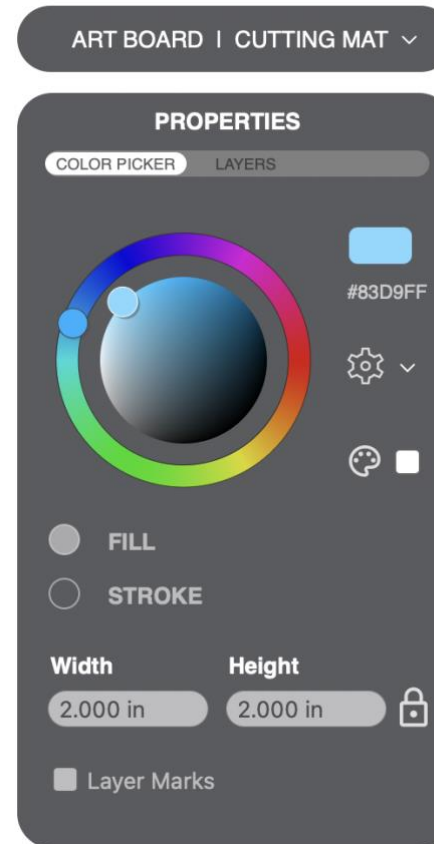
**Tastenkombination:** Zoom-Modus: F2

**Tastenkombination:** Vergrößern: F3

**Tastenkombination:** Verkleinern: F4

**Tastenkombination:** Zoom auf alle: F5

## (5) DESIGNZENTRUM



Das Design Center ist ein Repository der wichtigsten Tools und Funktionen von Leonardo Design Studio. Das Design Center ermöglicht den Wechsel zwischen Schneidematte und Materialrolle und enthält die Properties für die Objekte auf der Seite.

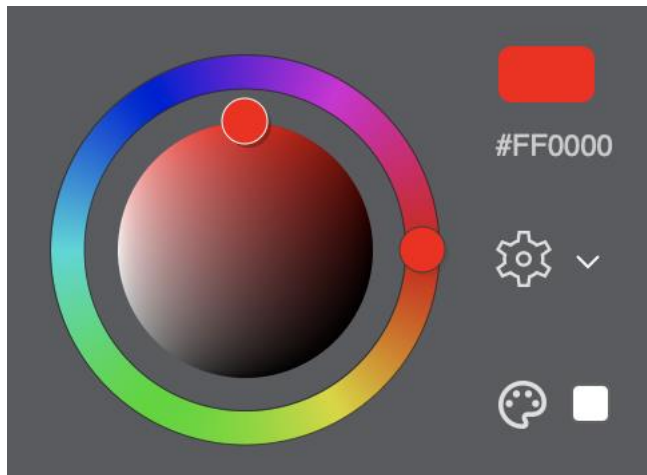
## EIGENSCHAFTEN

Der Eigenschaftenbereich enthält verschiedene Funktionen zum Verwalten und Bearbeiten Ihrer Objekte/Designs.

### (1) Farbwähler

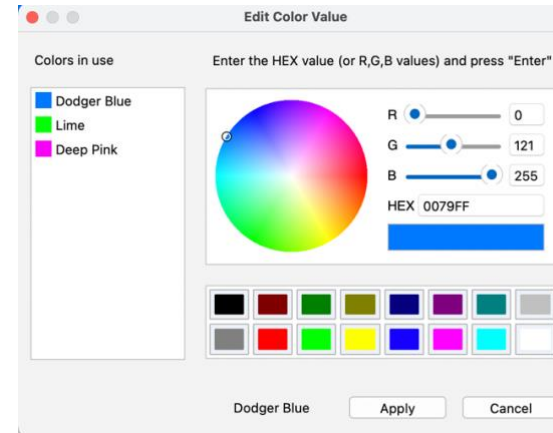
Mit dem Farbwähler können Sie die gewünschten Farben auswählen, die auf Objekte angewendet werden, der äußere Ring ermöglicht es Ihnen, die Farbe auszuwählen, während der Innenkreis es Ihnen ermöglicht, den perfekten Farbton auszuwählen.

#### Anwenden von HEX-Werten



Hinweis: Klicken Sie auf die kleinen Kreise und ziehen Sie, um die angewendete Farbe zu ändern, der HEX-Wert ändert sich dabei und zeigt den aktuell ausgewählten Farbton an.

Wenn Sie auf den angezeigten Farbton klicken, öffnet sich ein neues Fenster, in dem Sie den HEX-Wert anpassen können, indem Sie den angegebenen Wert eingeben und auf Ihrer Tastatur "Enter" / "Return" drücken.

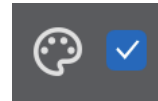


Direkt unten finden Sie auch eine Liste von Standardfarben für Ihre Bequemlichkeit.



#### Feste Farbe

Wenn Sie die Schaltfläche "Feste Farbe" auswählen, können Sie für eine einfache Auswahl zwischen einem reduzierten Farbbereich einrasten.



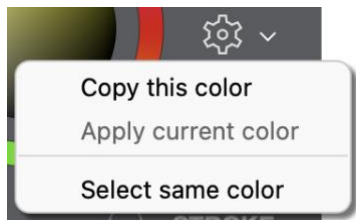
#### Füllfarbe

Wenn Sie AUSFÜLLEN auswählen, wird die Farbe der Objekte innerhalb der eingeschlossenen Grenze ausgefüllt.

#### Strichfarbe

Wenn Sie STRICH auswählen, wird die Farbe des Umrisses eines Objekts festgelegt.

## Kopieren einer Farbe



Um eine Farbe zu kopieren, verwenden Sie das Zahnrad neben dem Farbkreis. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü mit einem Objekt, das auf "Farbe kopieren" ausgewählt ist, wählen Sie dann das neue Objekt aus, klicken Sie auf dasselbe Dropdown-Menü und wählen Sie stattdessen "Farbe anwenden".

Hinweis: Um alle Elemente derselben Farbe auszuwählen, klicken Sie im Dropdown-Menü auf "Gleiche Farbe auswählen" (funktioniert nicht, wenn Objekte gruppiert sind). Von hier aus können Sie alle diese Formen (gleichzeitig) in eine andere Farbe ändern.

## Verwendete Farben

Um eine Farbe anzuwenden, die bereits verwendet wird, klicken Sie auf den Farbwähler und in der linken Spalte wird eine Liste der verwendeten Farben angezeigt, mit der bereits im Arbeitsbereich verwendete Farben schnell angewendet werden können.

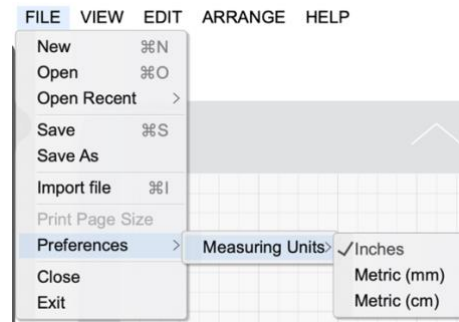
## (2) Größenangaben

Ändern Sie die Breite und Höhe eines Objekts, indem Sie die gewünschten Maße eingeben. Wenn Sie die proportionale Größenänderung auswählen, wird die entsprechende Messung proportional zur Originalgröße gesetzt, wenn die entsprechende Messung geändert wird.



## Maßeinheiten

Ändern Sie Ihre Maßeinheitseinstellungen, indem Sie auf [Datei / Einstellungen / Maßeinheiten](#) / Wählen Sie Ihre gewünschte Option aus der verfügbaren Liste aus.



## DOKUMENTE & SEITEN

Leonardo Design Studio arbeitet mit mehrseitigen Dokumenten und jede Seite kann die gleiche oder eine andere Größe haben.

### URKUNDEN

#### SO ÖFFNEN SIE EIN DOKUMENT

Klicken Sie auf das [Menü Datei / Öffnen](#) und das Fenster Datei zum Öffnen auswählen wird geöffnet. Navigieren Sie anschließend zu dem Speicherort der Datei, die Sie öffnen möchten, wählen Sie die Datei aus und klicken Sie auf Öffnen.

#### SO ÖFFNEN SIE EIN ZULETZT VERWENDETES DOKUMENT

Klicken Sie auf Zuletzt geöffnet oder klicken Sie auf das [Menü Datei / Zuletzt verwendet](#) öffnen und die Option zum Anzeigen der zuletzt verwendeten Dateien als Miniaturansichten wird geöffnet.

#### SO SPEICHERN SIE EIN DOKUMENT

Klicken Sie bei geöffnetem Dokument auf Speichern oder auf das [Menü File / Speichern](#) und das Fenster zum Speichern öffnet sich. Navigieren Sie zu dem Speicherort, an dem Sie die Datei auf Ihrem Computer speichern möchten, geben Sie unter Dateinamen einen Namen für die Datei ein und klicken Sie auf Speichern.

---

## SO SPEICHERN SIE UNTER

Klicken Sie bei geöffnetem Dokument auf Speichern unter oder auf das Menü **File / Speichern unter** und das Fenster Speichern unter öffnet sich. Navigieren Sie zu dem Speicherort, an dem Sie die Datei auf Ihrem Computer speichern möchten, geben Sie unter Dateinamen einen Namen für die Datei ein und klicken Sie auf Speichern.

---

## DATEIFORMATE UND -ERWEITERUNGEN

Leonardo Design Studio wird in den folgenden nativen Dateiformaten geöffnet und gespeichert:

.cDoc Leonardo Design Studio Dokument alle Elemente eines Dokuments (Objekte, Text, Bilder, Kurven, Symbole, Seiten usw.).

---

## SEITE EINRICHTEN

Leonardo Design Studio bietet eine Auswahl an Standardgrößen, darunter alle gängigen Standardgrößen.

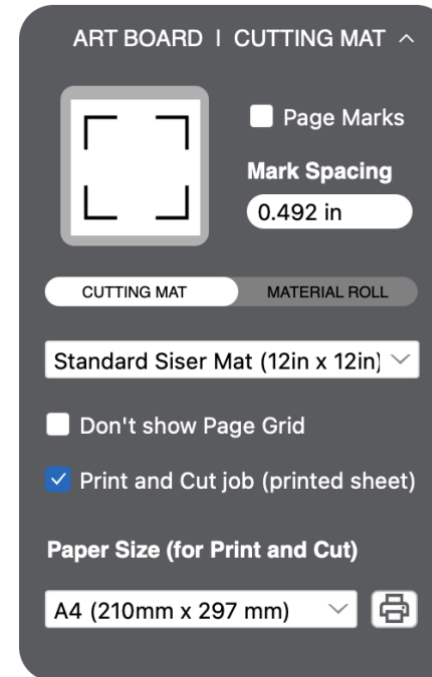
---

## KUNSTBRETT | SCHNEIDEMATTE

### *So öffnen Sie die Seiteneinrichtung*

Wenn im Dokument nichts ausgewählt ist, klicken Sie auf das **Menü Datei / Seite einrichten**.

## Seitengröße

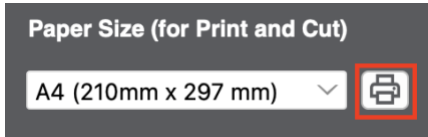


Mit Leonardo Design Studio können Sie entweder den Schneidmattenmodus oder den Materialrollenmodus entwerfen.

Die Abmessungen des Zeichenbretts/der Schneidmatte können auf die Standardoptionen der Siser-Schneidmatte eingestellt werden.

Die Materialrolle ermöglicht die Bearbeitung der Höhe / Breite, diese kann jedoch nicht größer als der Fräser eingestellt werden, um die Genauigkeit beim Schneiden zu gewährleisten.

Das Druckformat kann über das Dropdown-Menü Papierformat ausgewählt werden. Die gewünschte Option ist jedoch möglicherweise nicht verfügbar. So können die Abmessungen auch über das Papierformat eingestellt werden, das durch Drücken der Druckertaste vom aktuell verwendeten Drucker abgerufen werden kann:



Sobald Sie daraufklicken, werden die Optionen für die Papierformate in Abhängigkeit vom aktuell angeschlossenen Drucker erweitert, um das Papierformat in das eines anderen Druckers zu ändern, wählen Sie den gewünschten Drucker aus dem Dropdown-Feld aus.

## MESSUNG & AUSLEGEN

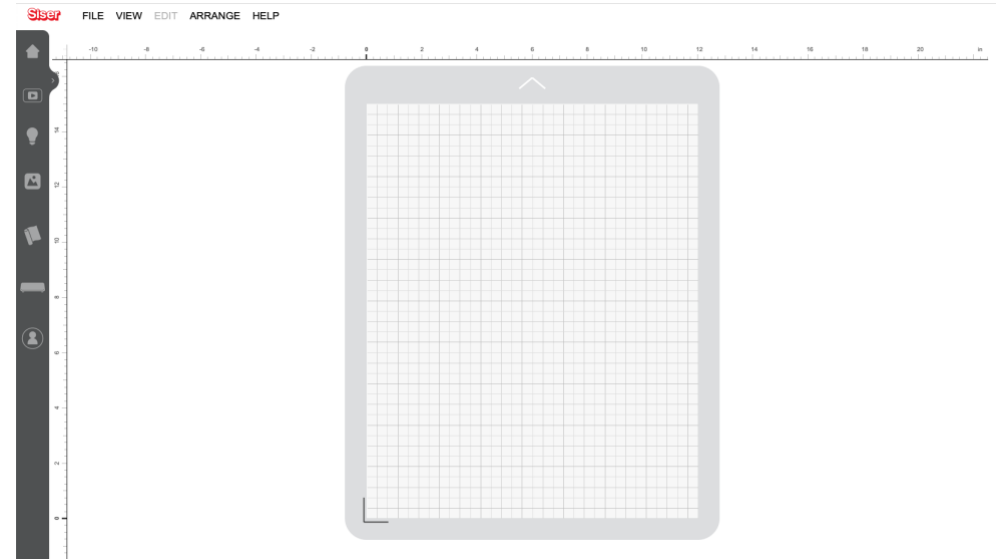
Leonardo Design Studio bietet Ihnen Mess- und Layoutwerkzeuge, die Sie beim Zeichnen, Ausrichten und Positionieren von Objekten, Kurven und Text im Zeichenbereich unterstützen.

### ARBEITEN MIT EINEM RASTER

Das Raster ist eine Reihe von sich kreuzenden Linien, die in gleichem Abstand voneinander angeordnet sind und mit denen Sie Objekte, Text oder Kurven mithilfe der Funktion "Ausrichten" präzise erstellen, ausrichten und positionieren können.

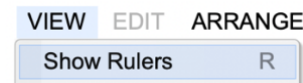
### ARBEITEN MIT LINEALEN/WIREFRAME

Die Lineale werden bereitgestellt, um Objekte genau zu zeichnen, zu skalieren und auszurichten. Die Lineale sind intuitiv, da sie beim Vergrößern und Verkleinern automatisch neu skaliert und mit den aktuellen Maßeinheiten aktualisiert werden.



### Verwenden von Linealen

Ein- oder Ausblenden der Lineale



Sie können Lineale über das **Menü Ansicht / Lineale anzeigen** ein- oder ausblenden.

### Verwenden von Wireframe

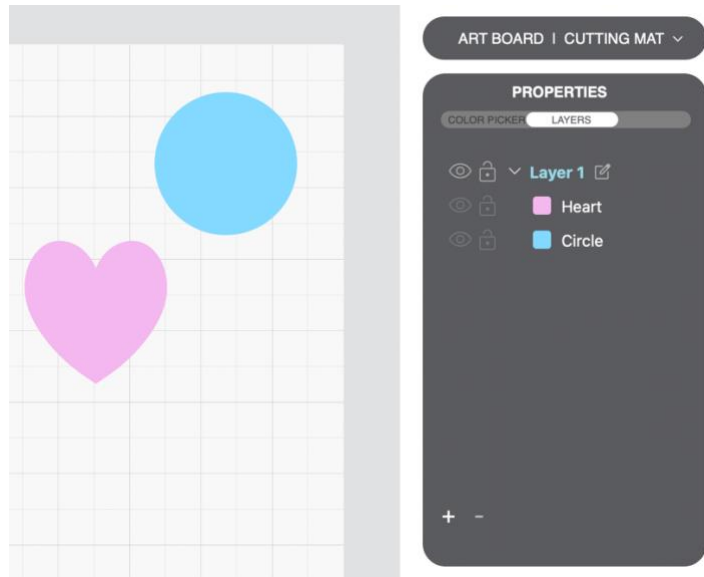
Drahtmodell ein- oder ausblenden



Sie können Drahtmodell über das **Menü Ansicht / Drahtmodell anzeigen** ein- oder ausblenden.

## ARBEITEN MIT EBENEN

Ebenen sind verschiedene Ebenen, auf denen Sie Objekte wie Vektorlinien, Formen und andere Elemente platzieren können. Sie werden verwendet, um Teile eines Bildes oder einer Zeichnung zu trennen, sodass Sie einzelne Elemente Ihres Bildmaterials separat bearbeiten und bearbeiten können.



### Verwenden von Ebenen bedienender

#### Hinzufügen oder Löschen einer Schichte

Verwenden Sie die Plus- und Minustaste unten links im Bedienfeld, um eine Ebene zu entfernen oder hinzuzufügen.

#### Umbenennen einer Schichte

Um eine Ebene umzubenennen, doppelklicken Sie auf den Text und ein Textfeld wird angezeigt, in dem Sie den Namen für den Layer bearbeiten können.

Hinweis: Dies gilt auch für die Namen von Formen/Objekten innerhalb einer Schichte.

#### Sperrern einer Ebene

Um einen ganzen Layer zu sperren, klicken Sie auf das Schlosssymbol neben dem Schichten, den Sie sperren möchten.

Hinweis: Dies gilt auch für einzelne Formen/Objekte innerhalb einer Schichte.

Tipp: Das Sperren einer Ebene ist nützlich, um zu verhindern, dass Sie versehentlich eine Ebene verschieben oder daraufklicken, die Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt nicht bearbeiten möchten.

Tipp: Wenn Sie Ebenen verwenden, aktivieren Sie Seitenmarken und sperren Sie sie, um zu verhindern, dass die Seitenmarken versehentlich verschoben werden, wenn Sie an einem Auftrag arbeiten.

#### Ausblenden einer Ebene

Um eine ganze Ebene auszublenden, klicken Sie auf das Augensymbol neben der Ebene, die Sie sperren möchten.

Hinweis: Dies gilt auch für einzelne Formen/Objekte innerhalb einer Schichte.

Tipp: Das Ausblenden einer Ebene ist nützlich, wenn Sie nur eine der Ebenen zum Ausschneiden senden möchten. Wenn Sie also mit Ebenen arbeiten, die zum Schneiden in separaten Stapeln gesendet werden sollen, wird durch das Ausblenden einer Ebene sichergestellt, dass die ausgeblendete Ebene nicht eingeschlossen wird, wenn Sie das Design senden / zum Ausschneiden senden.

#### Anordnen von Ebenen

Das Klicken auf einen Ebenen Namen und das Verschieben über oder unter eine andere Ebene hat die gleiche Funktionalität wie das Senden nach vorne/hinten.

Tipp: Ordnen Sie die Reihenfolge der Ebenen durch Klicken und Ziehen nach oben oder unten an.

Hinweis: Dies gilt auch für Formen/Objekte innerhalb einer Schichte.

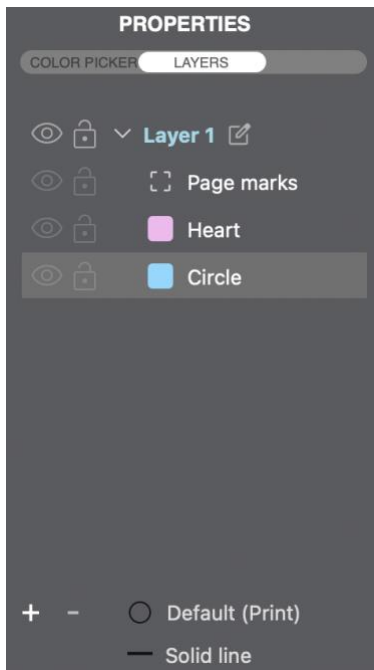
Um ein Objekt von einer Ebene in eine andere zu verschieben, erweitern Sie beide Ebenen, klicken Sie im Ebenen bedienend auf das Objekt und ziehen Sie es in die Ebene, in die Sie es einfügen möchten.

**Tastenkombination:** 'Strg'/'Befehl' + linke Maustaste, um Objekte innerhalb einer Ebene auszuwählen **oder** mehrere Ebenen auszuwählen.

**Tastenkombination:** Umschalttaste + linke Maustaste, um alle Objekte oder Ebenen innerhalb des Bereichs des ersten ausgewählten Objekts oder Schichten zu erfassen.

### *Drucken, Ausschneiden & Falten*

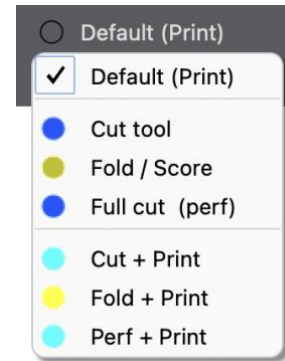
Wenn Sie im Ebenenbedienfeld auf ein bestimmtes Objekt innerhalb einer Ebene klicken, werden die Optionen zum Drucken und Ausschneiden verfügbar, wie unten gezeigt.



Die Standardoption ist das Drucken.

Um die Option zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche und ein Dropdown-Feld mit den Optionen wird angezeigt. Wählen Sie die entsprechende Option für jedes Objekt in Ihrem Auftrag aus.

### *Drucken & Schneiden*



Tip: Möglicherweise möchten Sie ein Bild importieren, in dem Sie nur einen Teil dieses Bildes in einer bestimmten Form ausschneiden möchten.

Importieren Sie dazu ein Bild als Hintergrundbild (Import > Import File > Background Image) und klicken Sie auf das Bild innerhalb der Ebene.

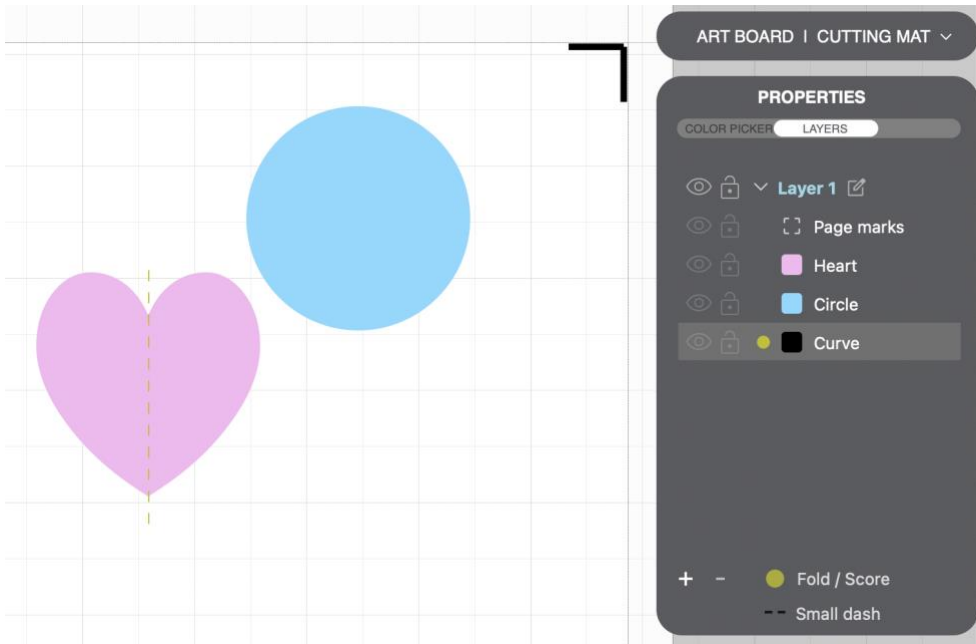
Wählen Sie als Nächstes das Bild als Drucken aus, platzieren Sie dann die Form über dem Bild und wählen Sie Ausschneidewerkzeug. Auf diese Weise wird der Bildausschnitt innerhalb der Form über dem Bild ausgeschnitten.

Hinweis: Diese Werkzeuge sind auch über das Menü "Eigenschaften des Farbwählers" verfügbar (wenn ein Objekt ausgewählt ist).

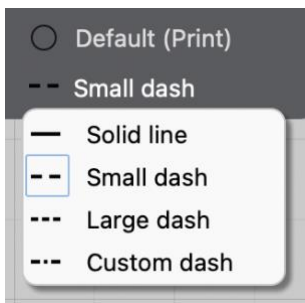
### *Linien falten*

Möglicherweise möchten Sie eine Falzlinie mit einer anderen Kraft derselben Klinge innerhalb eines Druck- und Schnittauftrags erstellen.

Zeichnen Sie dazu eine Linie/Kurve (die in den Ebenen identifiziert werden kann) und positionieren Sie sie an der Stelle, an der Sie eine Falzlinie erstellen möchten.



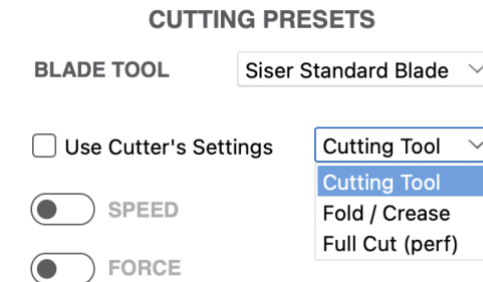
Klicken Sie anschließend auf Standard (Drucken), um das Dropdown-Menü zu erweitern und die Linie in ein Falten / Partitur zu ändern - dies passt die Kraft der Linie an und verhindert, dass sie das Medium durchschneidet.



Tipp: Wählen Sie, ob Sie eine durchgezogene Linie oder eine gestrichelte Linie verwenden möchten.

Hinweis: Sie können die Krafteinstellungen manuell nach Werkzeugtyp bearbeiten, z. B. Schneiden, Falten/Knittern.

Klicken Sie auf Design senden und deaktivieren Sie "Fräser Einstellungen verwenden", und Sie können die Kraft und Geschwindigkeit für jedes Werkzeug manuell anpassen.



## EINFÜHREND

Leonardo Design Studio wird mit Importmodulen geliefert, mit denen 3rd-Party-Dateien direkt in das aktuelle Dokument eingefügt (geöffnet) werden können.

### IMPORTIEREN VON DATEIEN

#### *Importieren Sie ein beliebiges Dateiformat*

Um eine Datei zu importieren, klicken Sie auf **Datei Menü / Importieren** und das Importfenster öffnet sich (wie oben gezeigt).

Navigieren Sie anschließend zum Speicherort der Datei und klicken Sie auf die gewünschte Datei, um sie zu markieren, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Importieren. Das Importfenster wird dann ausgeblendet und der Import wird abgeschlossen.

**Tastenkombination:** ' Strg'/'Befehl' + I

#### *Ziehen & Tropfen*

Sie können eine Bilddatei auch aus einem Windows Explorer- oder Mac-Finder-Fenster direkt in Leonardo Design Studio ziehen.

### BILD EINFÜGEN (BITMAP)

#### *Einfügen eines Bilds*

Um ein Bild aus einem anderen Programm oder einem gespeicherten Speicherort auf Ihrem Computer einzufügen, kopieren Sie das Bild mit den Tastaturbefehlen 'Strg'/'Befehl' + C.

Als nächstes fügen Sie das Bild mit den Tastaturbefehlen 'Strg'/'Befehl' + V ein.

Klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Zeichenbereich und das kopierte Bild wird in Leonardo Design Studio eingefügt.

**Tastenkombination:** 'Strg'/'Befehl' + C und 'Strg'/'Befehl' + V

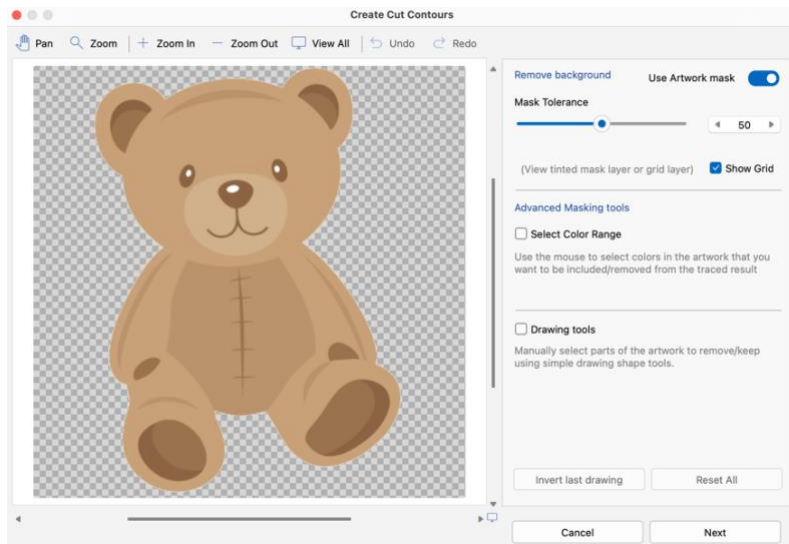
### Ziehen & Tropfen

Sie können auch eine Bild- oder PDF-Datei aus einem Windows Explorer/Mac Finder-Fenster direkt in Leonardo Design Studio ziehen.

Hinweis: Beim Importieren eines Bildes wird standardmäßig automatisch ein Druck- und Schnittauftrag erstellt.

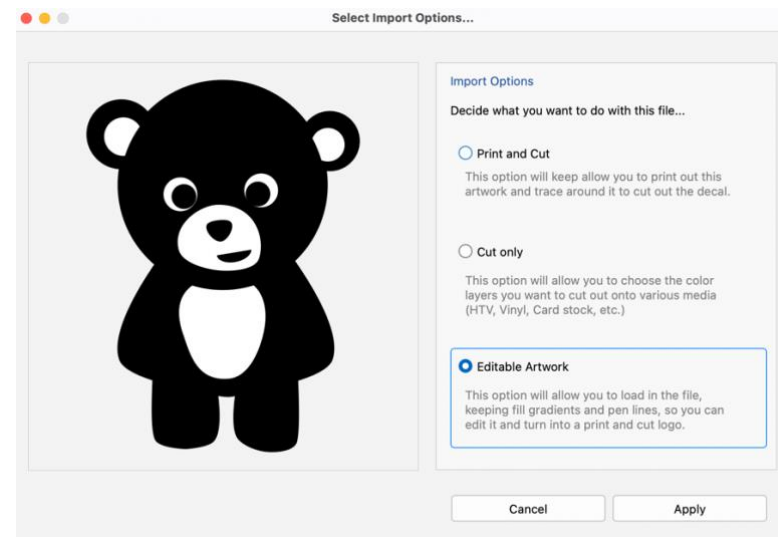
## IMPORTIEREN VON BILDERN – IMPORTOPTIONEN

Beim Importieren eines Bildes stehen Ihnen je nach Dateityp verschiedene Optionen zur Verfügung.



Importieren von Bildern mit der Dateierweiterung .PNG, .TIF gelangen .JPG direkt zum Modul Konturschneiden.

### Bearbeitbares Bildmaterial



Importieren von Bildern mit der Dateierweiterung .SVG. Mit SVG können Sie zwischen Drucken und Ausschneiden, nur Ausschneiden oder Importieren des Bildes als bearbeitbares Kunstwerk wählen. Dies liegt daran, dass SVG skalierbare Vektorgrafik bedeutet, was bedeutet, dass das Bild aus geometrischen Formen besteht, die in der Software erkannt werden können.

Wenn ein Bild als bearbeitbares Bildmaterial importiert wird, wird durch Bewegen des Mauszeigers mit dem Auswahlwerkzeug jede Form hervorgehoben (während die Maus darüber bewegt wird), die in der Gruppe von Formen enthalten ist, die das Bild bilden, wie unten gezeigt.



### Importieren eines Hintergrundbilds

Um ein Bild als Hintergrundbild zu importieren, wählen Sie Datei > Datei importieren und wählen Sie "Hintergrundbild" wie unten gezeigt.

Import Options

Decide what you want to do with this image...

Print and Cut  
This option will keep allow you to print out this artwork and trace around it to cut out the decal.

Background Image  
This option will let you bring in the image so that you can use it as part of the background in a Print and Cut job.

Resolution (DPI) Auto (Default) ▾

Tipp: Dadurch wird der Auftrag automatisch als Druck- und Schneideauftrag festgelegt.

## UNTERSTÜTZTE DATEIEN

### Importieren

Im Folgenden finden Sie eine Liste der Dateiformate, die Leonardo Design Studio importiert:

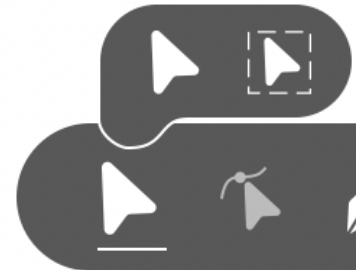
\*.PNG    \*.TIF    \*.JPG    \*.SVG

## ARBEITEN MIT OBJEKTEN

Beginnen Sie mit dem Entwerfen in Leonardo Design Studio über die Symbolleiste unten links auf dem Bildschirm.



### WERKZEUG AUSWÄHLEN



Dieses Werkzeug wird verwendet, um Objekte auf Ihrer Schneidematte/Zeichenfläche auszuwählen.

Das Auswahlwerkzeug ist standardmäßig die Fingerauswahl und wird als linke Option im Ausfliegen-Menü angezeigt. Das heißt, wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und ein Objekt berühren, wird das Objekt ausgewählt.

Die zweite Option im Ausfliegen Menü ist jedoch das Auswahlwerkzeug mit dem angewendeten gebundenen Auswahlmodus. Das heißt, wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten und eine Option auswählen, wird das Objekt nur einmal innerhalb der mit dem Auswahlwerkzeug gezeichneten Berandungsmarken ausgewählt. Dies ist nützlich, wenn Sie nur bestimmte Dinge auswählen möchten.

### Erstellen einer Kopie

Sobald ein Objekt ausgewählt ist, können Sie eine Kopie erstellen, indem Sie "Alt" / "Option" auf Ihrer Tastatur drücken, während Sie die linke Maus gedrückt halten und das duplizierte Objekt an eine beliebige Stelle auf Ihrer Zeichenfläche oder Schneidematte ziehen.

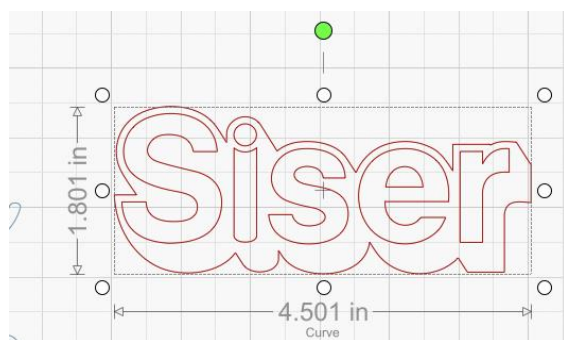
Hinweis: Lassen Sie die linke Maustaste los, während Sie noch 'Alt'/'Option' gedrückt halten, um eine erfolgreiche Duplizierung des Objekts zu gewährleisten.

### Löschen eines Objekts

Ein Objekt kann durch Klicken auf [Menü Bearbeiten / Löschen](#) gelöscht werden.

---

## GRÖÖE ÄNDERN, MESSEN UND DREHEN



### Größe

Wenn ein Objekt ausgewählt ist, zeigt der Umriss Kreise um den Umfang des Objekts.

Verwenden Sie die Eckkreise, indem Sie mit der linken Maustaste über den Kreis klicken, um die Größe proportional in Richtung der entsprechenden Ecke zu ändern, was bedeutet, dass das Objekt seine Form beibehält, wenn es in der Größe geändert wird.

**Tastenkombination:** Wenn Sie bei der Größenänderung von einem Erdkreis aus der Taste "Alt" / "Wahl" gedrückt halten (halten Sie die linke Maustaste gedrückt), können Sie die Größe nicht proportional in jede Richtung ändern, in die Sie Ihre Maus bewegen.

Verwenden Sie die mittleren Kreise auf der x- oder y-Achse, indem Sie mit der linken Maustaste über den Kreis klicken, um die Größe des Objekts in Richtung des ausgewählten Kreises nicht proportional zu ändern, was bedeutet, dass das Objekt seine Form nicht beibehält und sich in die Richtung erstreckt, in die Sie die Maus ziehen.

**Tastenkombination:** Wenn Sie beim Ändern der Größe die Umschalttaste gedrückt halten, ändert sich die Größe des Objekts von der Mitte aus.

**Tastenkombination: Wenn Sie beim Ändern der Größe " Strg" / "Befehl" gedrückt halten,** rastet das Objekt auf ein gerades Vielfaches der Größe ein (Sie können weiterziehen, um ein größeres Vielfaches zu erstellen).

**Tastenkombination:** Wenn Sie beim Ändern der Größe "Strg" / "Befehl" + "Umschalte" gedrückt halten, können Sie das Bild gleichzeitig spiegeln.

Hinweis: Das Spiegeln eines Bildes ist nützlich, um ein Bügeleisen auf einem T-Shirt-Stück zu erstellen, das nach hinten gedrückt werden muss, um richtig angezeigt zu werden.

### Messen

Wenn Sie ein Objekt auswählen, werden die Maße entlang seiner x- und y-Achse angezeigt und zeigen Ihnen die Abmessungen des Objekts, mit dem Sie arbeiten. Wenn Sie die Größe des Objekts ändern, ändern sich die Maße, wenn die Maßänderung blau wird, ändern Sie die Größe des Objekts nichtproportional, was bedeutet, dass Sie nur die Breite oder die Höhe ändern.

### Drehen

Der grüne Kreis neben dem Objekt wird zum Drehen verwendet, wenn Sie ein Objekt drehen, sehen Sie die Grade, in denen es gedreht wurde.

Um ein Objekt zu drehen, klicken Sie mit der linken Maustaste und ziehen Sie die Maus in die Richtung, in die Sie das Objekt drehen möchten.

Hinweis: Wenn Sie in der Nähe der Mitte des Objekts drehen, rastet die Drehung um 15 Grad ein, wenn Sie von weiter außerhalb der Mitte des Objekts drehen, können Sie problemlos in jeden Winkel drehen.

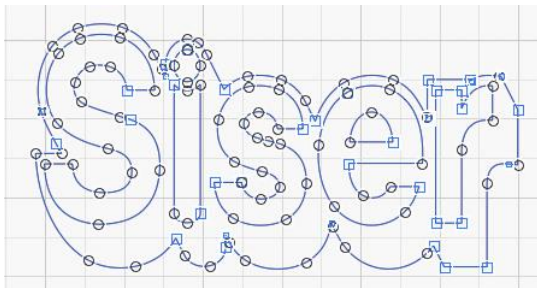
**Tastenkombination:** 'Befehl'/'Strg' + R

---

## WERKZEUG ZUM BEARBEITEN VON KNOTEN



Durch Auswahl des Knotenbearbeitungswerkzeugs hebt die Software alle Knoten des ausgewählten Objekts hervor, wie unten gezeigt.



### *Runde Ecke*

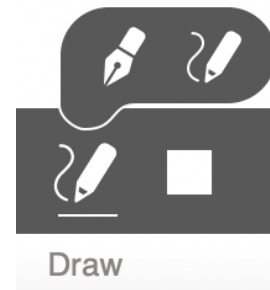
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Ecke, um die Option zum Abrunden einer Ecke eines Knotens aufzurufen, Sie können ihn gleichzeitig herausziehen, um ihn zu bearbeiten.

### *Hinzufügen/Löschen eines Knotens*

Doppelklicken Sie auf einen Knoten, um ihn zu löschen, und doppelklicken Sie auf einen Bereich ohne Knoten, um einen einzufügen.

---

## STIFTWERKZEUG



Das Stiftwerkzeug ist die erste Option der 2 Zeichenwerkzeuge.

Das Stiftwerkzeug kann zum Zeichnen von Linien verwendet werden.

### *Linien*

Um gerade Linien zu erzeugen, klicken Sie auf die linke Muse-Schaltfläche und bewegen Sie dann die Maus in Richtung der gewünschten Länge / Richtung und klicken Sie dann erneut, um einen neuen Knoten zu erstellen.

Hinweis: Wenn Sie mit Kurven arbeiten, können Sie mit der rechten Maustaste auf einen Knoten klicken, um ihn in "In Linie" zu ändern.

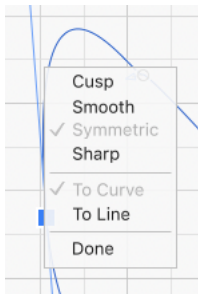
### *Kurven*

Um Kurven zu erzeugen, klicken Sie mit der linken Maustaste und bewegen Sie dann die Maus in die gewünschte Länge / Richtung und dann, anstatt einfach erneut zu klicken, um einen neuen Knoten zu erstellen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus in eine beliebige Richtung / Winkel und das Stiftwerkzeug erstellt eine Kurve am entsprechenden Knoten.

Hinweis: Beim Erstellen der Kurve/Linie können Sie auf jeden Knoten klicken, um ihn zu bearbeiten. Sobald Sie auf einen Knoten geklickt haben, können Sie mit Pfeilen, die in entgegengesetzte Richtungen zeigen, die Richtung / den Winkel des Knotens ändern, indem Sie auf den Pfeil klicken und in die gewünschte Richtung ziehen.

Durch Rechtsklick auf den ausgewählten Knoten können Sie den Typ des zu verwendenden Kurventyps auswählen, das Ändern der Kurven wirkt sich auf die Längen und Winkel der Kurve aus.

d.h. eine glatte Kurve bedeutet, dass jede Seite der Pfeile, die beim Bearbeiten des Knotens erscheinen, den gleichen Winkel hat, aber sie können unterschiedliche Längen haben, während eine symmetrische Kurve bedeutet, dass die Pfeile die gleiche Länge haben, aber Sie die Kontrolle über den Winkel verlieren.



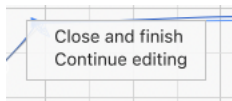
### Arbeiten mit Knoten

Es gibt ein paar Dinge zu beachten, wenn Sie mit Linien / Kurven arbeiten und Knoten erzeugen.

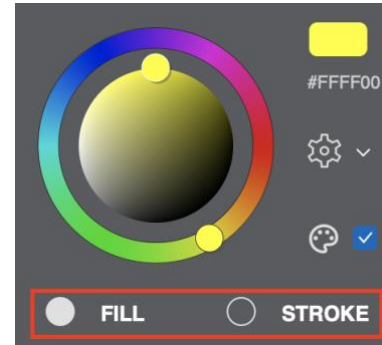
Wenn Sie einen Knoten löschen möchten, können Sie darauf doppelklicken.

Wenn Sie eine Linie / Kurve beenden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Knoten und Sie erhalten die Option "Fertig", wodurch die Form als endgültiges Objekt erzeugt wird, oder "Geschlossen", wodurch der endgültige Knoten mit dem ursprünglichen Knoten verbunden wird.

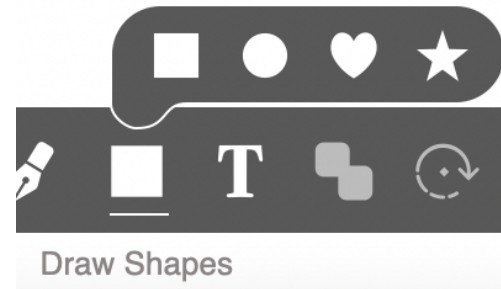
Hinweis: Wenn Sie Linien/Kurven zeichnen und sich dem Start-/Endpunkt nähern/überlappen, werden Sie von der Software aufgefordert, den Start-/Endpunkt zu schließen und zu beenden oder mit der Bearbeitung fortzufahren.



Sobald Sie eine Form fertiggestellt haben, können Sie auswählen, ob das Objekt als Kontur belassen oder das Objekt gefüllt werden soll (falls eingeschlossen).



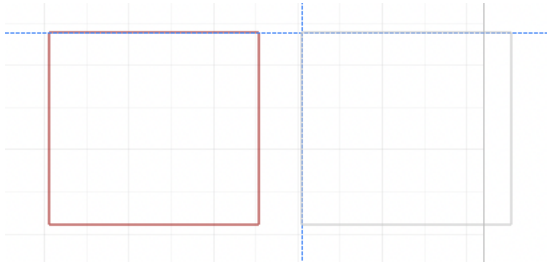
### FORMWERKZEUG



Wählen Sie das Shapes-Ausfliegen aus, und klicken Sie auf ein Shape, um diese Option auszuwählen.

Um die Form zu zeichnen, klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Zeichenbereich, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Form heraus, wenn Sie mit der Form zufrieden sind, lassen Sie die Maustaste los.

Hinweis: Sobald Sie Ihre Form erstellt haben, speichert die Software automatisch die Form / Größe und ermöglicht es Ihnen, Duplikate zu erstellen, indem Sie einfach mit der linken Maustaste irgendwo im Zeichenbereich klicken, um Ihre Form in dieser Position zu erzeugen.



Dies ist eine effiziente Möglichkeit, mehrere Kopien zu erstellen!

### *Kopieren/Löschen eines Objekts*

Um eine Kopie hinzuzufügen, wählen Sie Menü "Bearbeiten" / "Kopie hinzufügen"

Um eine Form zu löschen, wählen Sie Menü Bearbeiten / Löschen

**Tastenkombination:** Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, nachdem Sie eine Form gezeichnet haben, um eine proportionale Version des kürzlich erstellten Objekts zu erstellen. Klicken Sie mit der linken Maustaste und lassen Sie die neue Form los, um die neue Form an der Position des Cursors zu positionieren.

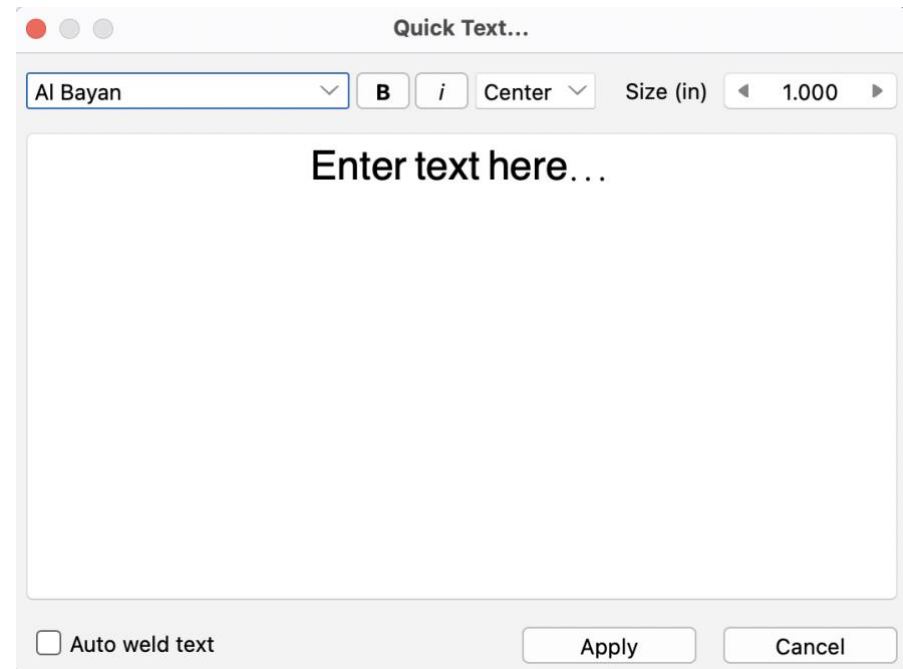
**Abkürzung:** Löschen Sie ein Objekt, indem Sie "Flucht" drücken.

---

## TEXTWERKZEUG



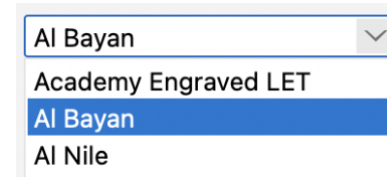
Mit dem Textwerkzeug können Sie Text erstellen und bearbeiten, wie unten gezeigt.



Geben Sie Text einfach ein, indem Sie in den Textbearbeitungsbereich klicken.

Um die Schriftart zu ändern, klicken Sie auf das Dropdown-Menü und wählen Sie die gewünschte Vorderseite aus.

Hinweis: Wechseln Sie schnell durch Schriftarten, indem Sie die ausgewählte Schriftart markieren und die Aufwärts- / Abwärtspfeiltasten auf Ihrer Tastatur verwenden, um Schriftarten zu ändern, während Sie sie auf Ihren geschriebenen Text anwenden.



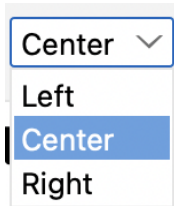
Der Text kann auch fett oder kursiv gemacht werden, indem Sie diese Schaltflächen verwenden:



**Tastenkombination:** Wählen Sie Text + 'Strg'/'Befehl' + B, um eine Schriftart fett zu formatieren.

**Tastenkombination:** Wählen Sie Text + "Strg" / "Befehl" + I, um eine Schriftart kursiv zu setzen.

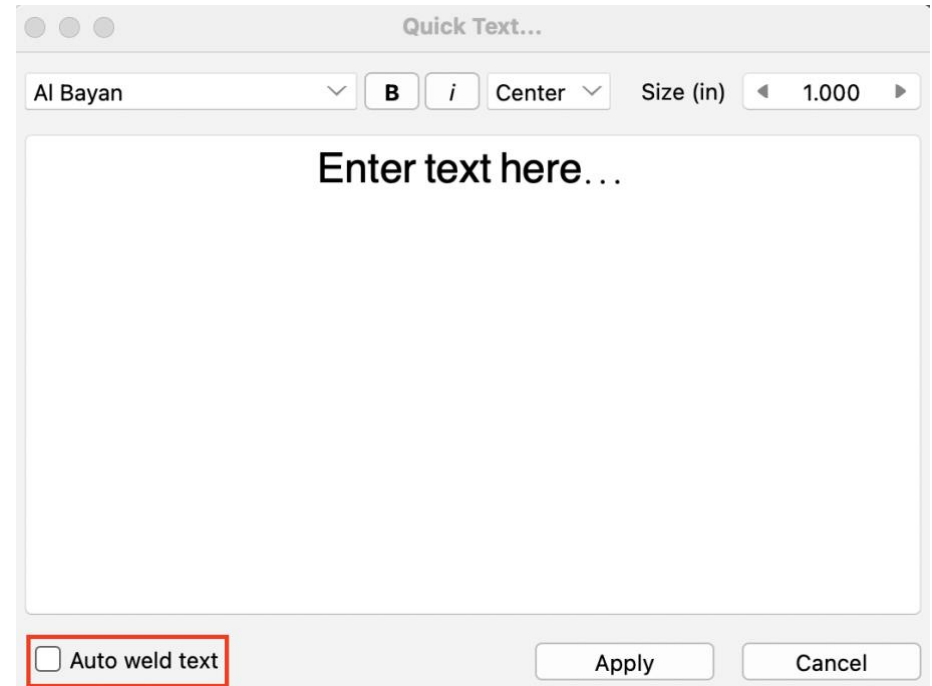
Um die Ausrichtung des Textes zu ändern, wählen Sie das Dropdown-Feld aus.



Die Größe des Textes kann mit den Pfeilen oder durch Eingabe der Größe in das Feld bearbeitet werden.



Das Textwerkzeug enthält auch die Option zum automatischen Schweißen von Text, sodass Text mit Überlappungen die Lücken entfernt, die es ermöglichen, den Text zum Ausschneiden zu senden (Objekte mit Lücken können nicht zum Ausschneiden gesendet werden).



Hinweis: Um den erstellten Text zu bearbeiten, doppelklicken Sie auf den Text und das Textbearbeitungsfenster wird angezeigt, in dem Sie Schriftart, Größe, Ausrichtung usw. überarbeiten können.

## KONTURSCHNEIDWERKZEUG

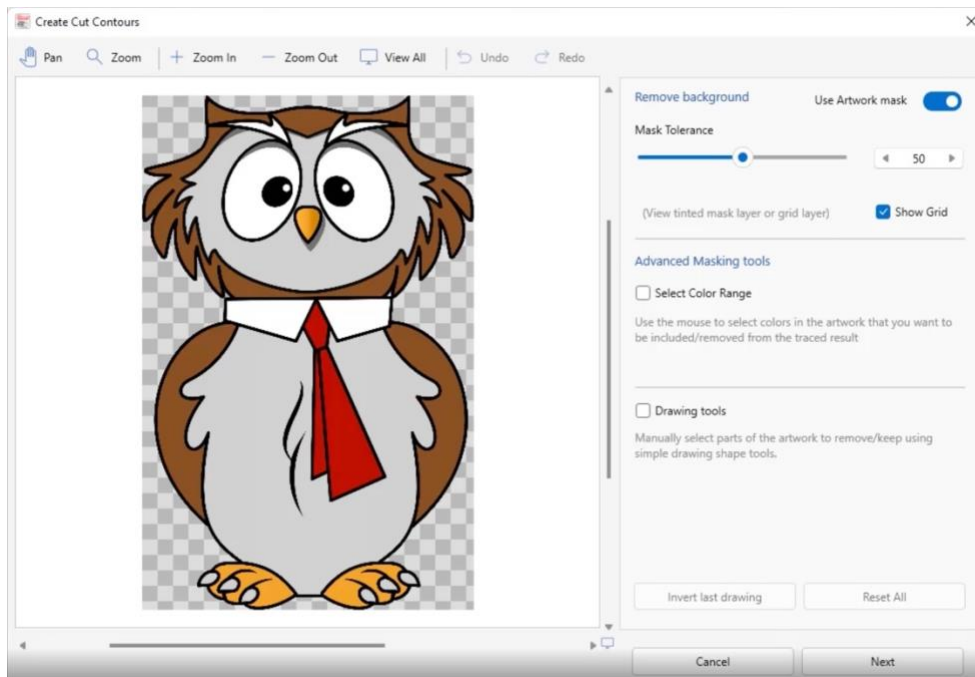


Leonardo Design Studio wird mit einer speziellen Kontur schneiden-Modul geliefert, das ausgewählte Objekte automatisch mit einer Systemfarbe umreißt.

Um das Konturschneidewerkzeug zu verwenden, wählen Sie ein Objekt aus und klicken Sie auf die Schaltfläche Kontur-Kontur-Modul schneiden, oder importieren Sie ein Bild, um das Konturschneidemodul zu öffnen.

### WAS IST KONTURSCHNEIDEN?

Eine Konturschnittlinie oder Kontur ist eine spezielle Kurve, die von einem Drucker/Schneideplotter identifiziert werden kann, um zu drucken und dann Ihr Kunstwerk aus einer einzigen Datei auszuschneiden.



### Was ist Konturschneiden?

Eine Konturschnittlinie oder Kontur ist eine spezielle Kurve, die von einem Drucker/Schneideplotter identifiziert werden kann, um zu drucken und dann Ihr Kunstwerk aus einer einzigen Datei auszuschneiden.

Hinweis: ARMS (Automatik Registrierung Markieren Abtastung) ist ein Oberbegriff für Schneideplotter, die ein automatisiertes System verwenden, um die Position der gedruckten Markierungen für eine hohe Konturschnittgenauigkeit zu identifizieren. Einige Hersteller verwenden unterschiedliche Begriffe für dieses System, die austauschbar mit dem Begriff ARMS verwendet werden können.



Beim Konturschneiden wird ein Umriss um ein Objekt oder Objekte in Leonardo Design Studio platziert. Die Objekte, aber nicht der Umriss werden auf Medien wie weißes Vinyl gedruckt, später wird der Umriss mit speziellen Passvermerken (ARMS) oder einem Laserpointer und einem Vinylschneider ausgeschnitten, der dann einen Aufkleber oder Aufkleber erstellt. Der Umriss kann in beliebigem Abstand vom Rand des Objekts oder der Objekte eingestellt und von einem separaten Schneideplotter oder auf einem Drucker-Kutter ausgeschnitten werden. Ein Beispiel für das Konturschneiden ist oben dargestellt.

### Drucken, Laminieren & Schneiden

Eine weitere Anwendung von Konturschneiden ist das Erstellen einer Schnittlinie um den Umfang eines Kunstwerks. Das Kunstwerk (nicht die Schnittlinie) wird dann gedruckt und später laminiert, und die Schnittlinie wird dann ausgeschnitten, um das fertige Kunstwerk zu erstellen.

### DER MASKENEDITOR

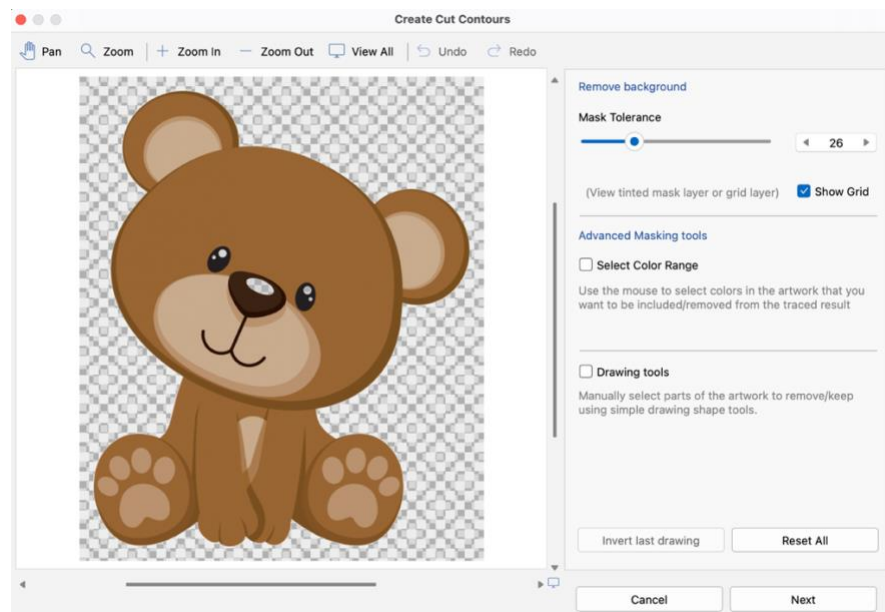
Der Maskeneditor ist ein spezielles Dienstprogramm, das verwendet wird, um den Hintergrund von Bildern zu entfernen (transparent) und/oder Spezialeffekte zu erstellen, indem Transparenzen innerhalb des Bildes verwendet werden.

Masken werden als Alphakanal mit einem importierten Bild (Bitmap) eingeführt.

Vektorisierung, auch bekannt als Tracing, nimmt ein Bild (Bitmap) und zeichnet um seine Pixel herum, um eine bearbeitbare und perfekt skalierbare Kurve (Pfad) zu erstellen, die

entweder mit einem Plotter (Vinylschneider) ausgeschnitten, gedruckt und / oder exportiert werden kann.

Eine Maske kann als ein Bereich über einem Bild verstanden werden, der es transparent macht (durchsichtig).



Um ein Bild nachzuzeichnen und eine Maske anzuwenden, importieren Sie ein Bild, und legen Sie die folgenden Abschnitte nach Bedarf fest.

### Anpassen der Protokollierungsstufe/Entfernen des Hintergrunds

Die Maskentoleranz passt an, welche Farben beim Importieren des Bildes angezeigt werden.

Sie können das Raster ausschalten, indem Sie Raster anzeigen deaktivieren, um festzustellen, welche Farben in einer anderen Ansicht importiert werden, wie unten gezeigt (passen Sie die Deckkraft der Vorschau an, um weiter zu verdeutlichen, welche Farben im Import enthalten sind).

Verwenden Sie den Schieberegler oder die Pfeile, um die Maskentoleranz (Anzahl/Ebene der in den Import einzubeziehenden Farben) zu steuern.



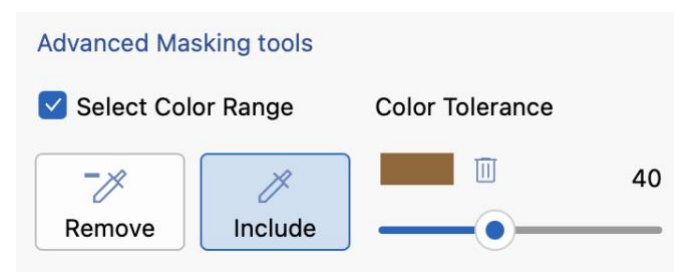
### Erweiterte Maskierungswerkzeuge/Auswählen der Ablaufverfolgungsbereiche

Die erweiterten Maskierungswerkzeuge bieten eine detailliertere Methode zum Hinzufügen/Entfernen von Farben, die für den endgültigen Import enthalten sind.

### FARBBEREICH AUSWÄHLEN

Aktivieren Sie Farbbereich auswählen, um bestimmte Farben zu entfernen/einzuschließen, die mit dem Farbanpassungswerkzeug ausgewählt wurden, indem Sie den Mauszeiger über die ausgewählte Farbe auf dem Bild bewegen.

Die Vorschau der Farbe wird neben der Maustaste angezeigt, wenn Sie diesen Schritt ausführen.



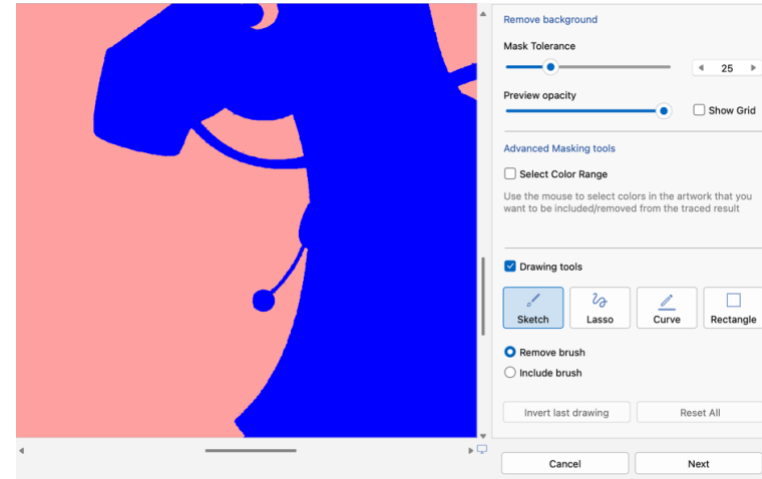
### ZEICHENWERKZEUGE

Es gibt eine Vielzahl von Zeichenwerkzeugen, mit denen Elemente im Bild entfernt werden können. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um einen Teil des Bildes zu entfernen, der nicht in den Schnittauftrag einbezogen werden soll (dies ist nützlich, wenn Elemente eines Bildes zu klein/schwierig zu schneiden sind).

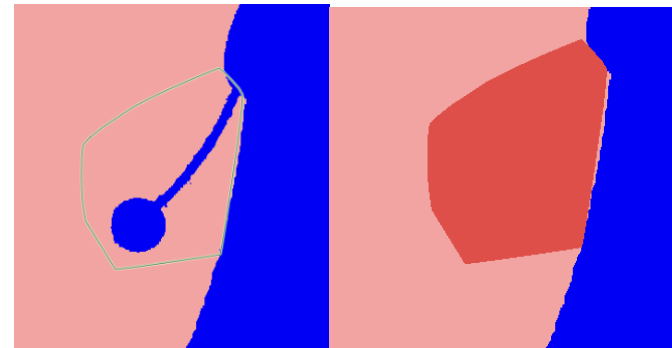


Das obige Bild zeigt ein Pferd mit einem Halsband, das einen Umriss erzeugt, der im endgültigen Schnittauftrag möglicherweise nicht erwünscht ist. Um es zu entfernen, wählen Sie Zeichenwerkzeuge unter den erweiterten Maskierungswerkzeugen und verwenden Sie das geeignete Zeichenwerkzeug, um das Element zu entfernen.

In diesem Fall wurde das Kurvenwerkzeug verwendet, um über den unerwünschten Bereich zu zeichnen.



Nachfolgend finden Sie einen direkten Vergleich des Bereichs vor und nach dem Entfernen. Nachdem der Bereich gezeichnet wurde, klicken Sie auf der Tastatur auf die Eingabetaste, um die Änderungen zu übernehmen.

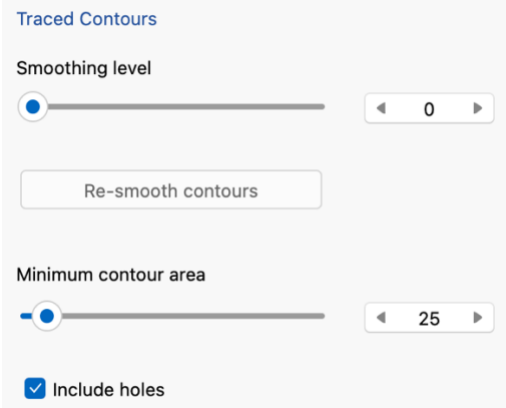
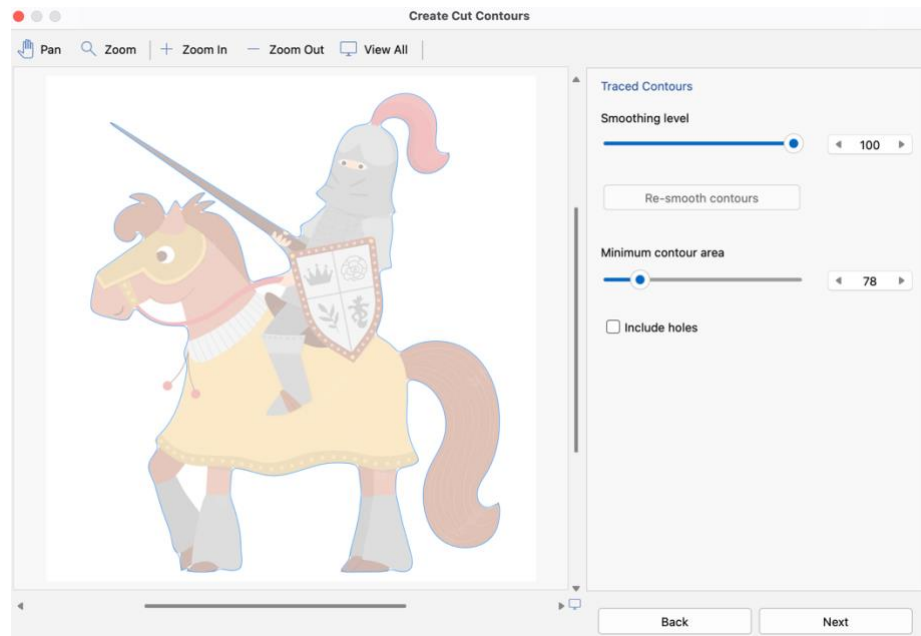


Unten ist die Höhenlinie zu sehen, die das entfernte Element darstellt.

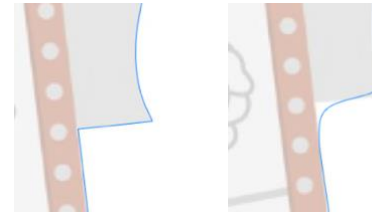


## Nachgezeichnete Konturen

### Glättungsgrad



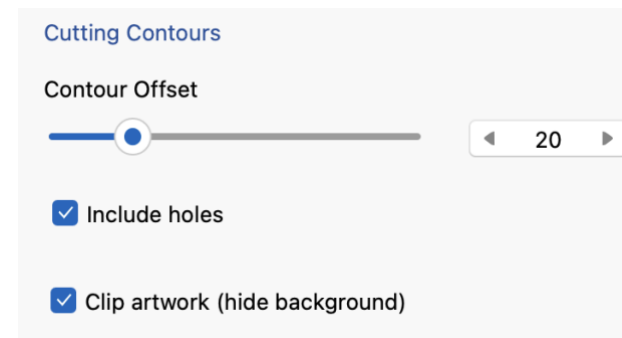
Der Glättungsgrad kann wie oben gezeigt bearbeitet werden, um die Genauigkeit zu ändern, mit der das Bild verfolgt wird, siehe unten für einen Glättungsgrad von 0 im Vergleich zu 100.



## KONTUREN SCHNEIDEN

### Konturversatz

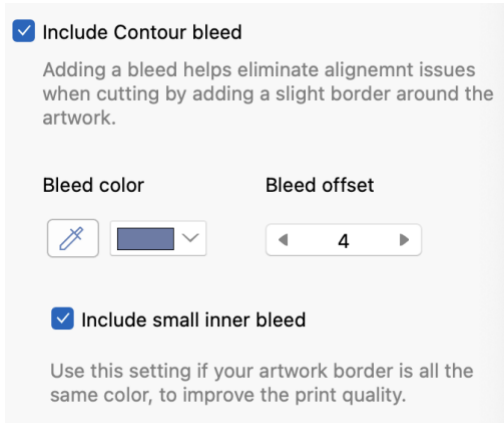
Wenden Sie den gewünschten Konturversatz an, d. h. den Raum/Rahmen, der um das Bild herum hinzugefügt wurde. Von hier aus können Sie entscheiden, ob Sie Löcher einschließen und das Bildmaterial ausschneiden (Hintergrund ausblenden), indem Sie transparente Bereiche hinzufügen, anstatt unnötige Hintergründe beizubehalten.



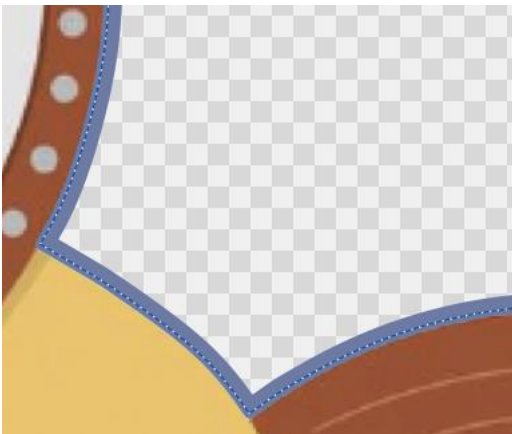
### Konturbeschnitt

Nachdem Sie Ihr Bild nachgezeichnet haben und es zum Importieren bereit ist, können Sie auswählen, ob Konturanschnitt eingeschlossen werden soll, um Ausrichtungsprobleme beim Schneiden zu vermeiden, da das Werkzeug einen leichten Rahmen um das Bildmaterial hinzufügt.

Sie können die Anschnitt Farbe und den Anschnitt Versatz (Dicke des Anschnitts) steuern – verwenden Sie dazu die Pfeile oder geben Sie den gewünschten Anschnitt grad ein.



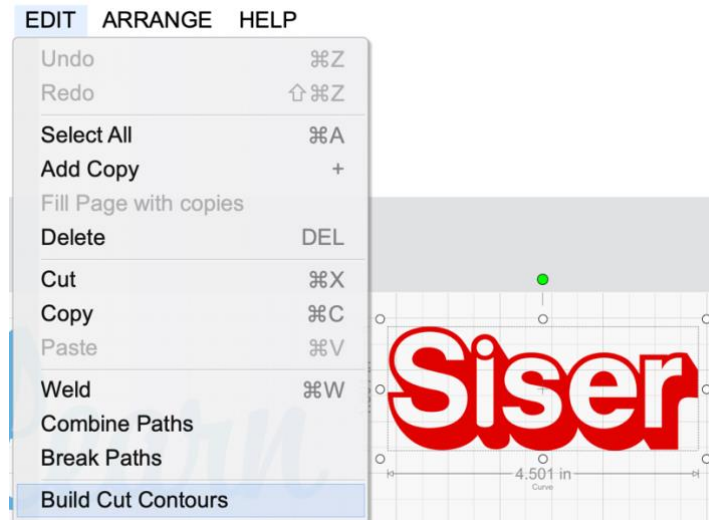
Um den angewendeten Anschnitt zu identifizieren, versuchen Sie, mit den Zoomwerkzeugen zu zoomen.



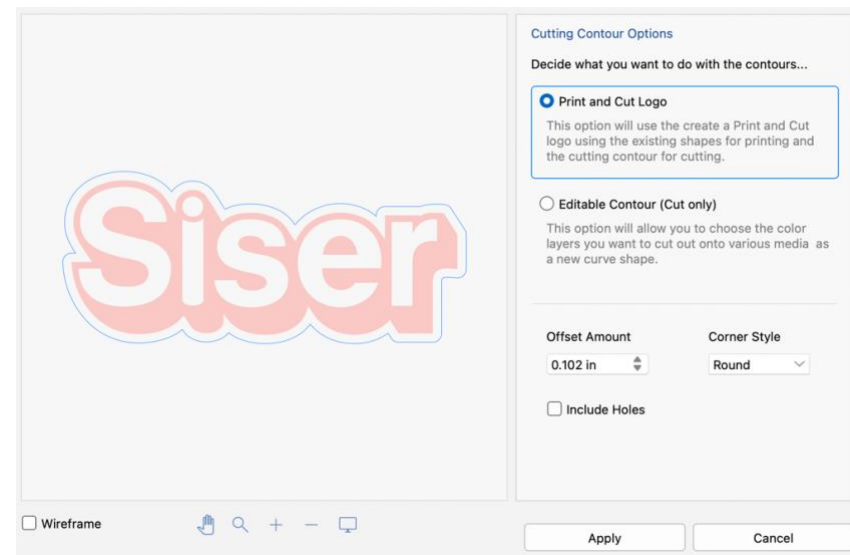
Es besteht auch die Möglichkeit, einen kleinen inneren Anschnitt hinzuzufügen, der angewendet werden kann, wenn der Bildrahmen einfarbig ist und zur Verbesserung der Druckqualität verwendet wird.

## ARBEITEN MIT KONTURSCHNITT

Um einen Konturschnitt zu erstellen, wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf **Menü Bearbeiten / Schnittkontur erstellen** oder importieren Sie ein Bild, und Sie werden aufgefordert, die gleichen Schritte auszuführen.



Das folgende Modul erscheint:



Standardmäßig wird beim Importieren eines Bildes die Option Drucken und Ausschneiden ausgewählt.

Sie können aus 2 Optionen wählen:

- 1) Logo drucken und ausschneiden
- 2) Bearbeitbare Kontur (nur Schnitt)

### Drucken & Schneiden Logo

Mit dem Drucken und Ausschneiden des Logos können Sie Konturen zum Schneiden und Arbeiten mit dem zu druckenden Bild anwenden.

### Bearbeitbare Kontur (nur Ausschneiden)

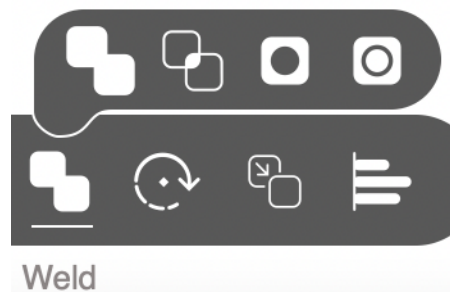
Bearbeitbare Konturen ermöglichen es Ihnen, Konturen zum Schneiden anzuwenden.

Hinweis: Wenn Sie Konturen auf ein Bild / eine Form / ein Objekt anwenden, das ursprünglich ein Druckauftrag war, wird es ebenfalls in einen Schnittauftrag konvertiert.

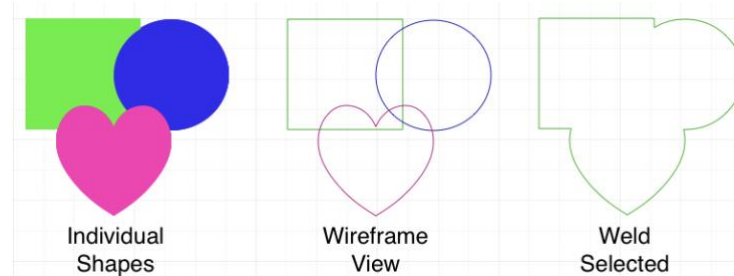
---

## SCHWEIß WERKZEUG

Schweißen ist eine Methode zum Fügen und Kombinieren von Formen, Kurven und Text einschließlich aller Effekte zueinander, um neue Kurvenobjekte zu erstellen, auf die auch Effekte angewendet und erneut geschweißt werden können, wie unten gezeigt und erläutert:



Schweißen wird verwendet, weil Sie keine überlappenden Räume haben können, wenn Sie ein Objekt an den Fräser senden.



Wenn zwei oder mehr Objekte ausgewählt sind, werden Schweiß- und Formwerkzeuge in der Symbolleiste unten links verfügbar.

**Tastenkombination:** 'Befehl'/'Steuerung' + W

### Schweißen ausgewählt



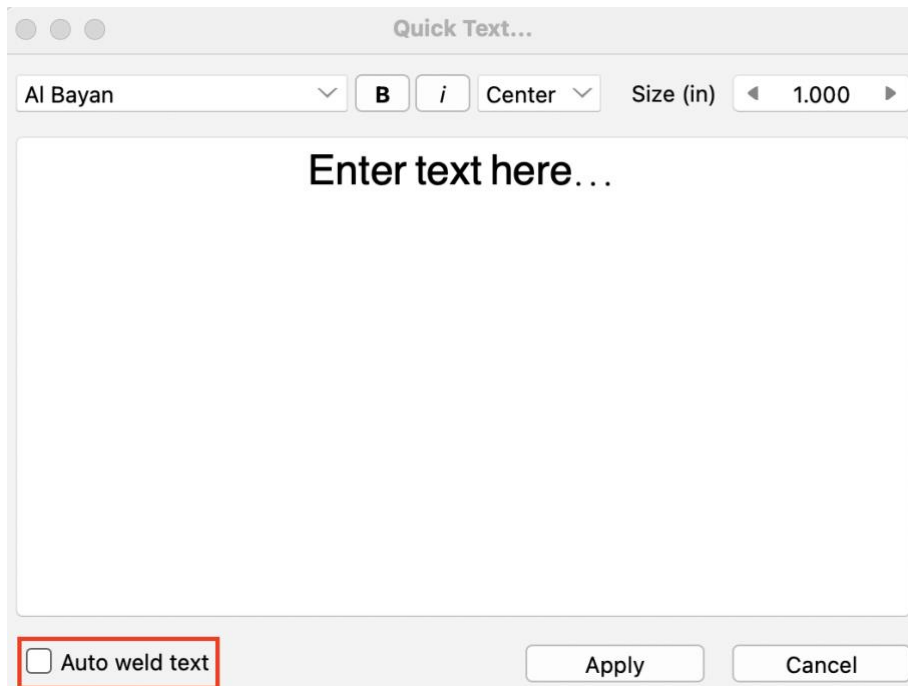
Um Objekte miteinander zu verschweißen, verwenden Sie das [Auswahlwerkzeug](#) (gebundene Auswahl), um alle Objekte auszuwählen, die zusammengeschweißt werden sollen. Klicken Sie anschließend auf das Schweißwerkzeug-Ausfliegen in der Symbolleiste und klicken Sie auf Schweißen. Alle werden in ein einzelnes Objekt konvertiert, wobei die Farbe auf dem Element unten in der Z-Reihenfolge basiert (wie im Beispiel direkt oben gezeigt).

Versuchen Sie beim Schweißen von Objekten, im [Drahtmodell](#) zu arbeiten.

Hinweis: Schweißen kann bei kursiven Texten verwendet werden, die ursprünglich überlappt wurden, um diese Überlappungen zu entfernen, damit der Text zum Ausschneiden gesendet werden kann, wie unten gezeigt.



Das Textwerkzeug enthält auch die Option zum automatischen Schweißen von Text, aktivieren Sie das Kontrollkästchen wie unten gezeigt, wenn Sie Text erstellen.

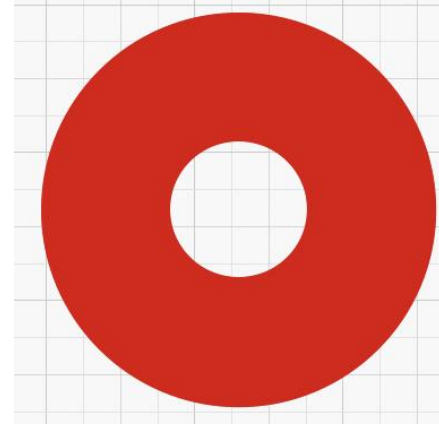


### *Schweißen ausgewählt (Überlappungen beibehalten)*

Dieses Werkzeug wird verwendet, um sicherzustellen, dass einige Formen angewendete Überlappungen beibehalten, z. B. im folgenden Abschnitt (Verbindung herstellen) gibt es Projekte, in denen Formen negativen Raum wie Löcher benötigen.

Die Auswahl "Schweißen" unter Beibehaltung von Überlappungen stellt sicher, dass diese neuen Formen, die mit negativem Raum erstellt wurden, beim Schweißen mit anderen Objekten beibehalten werden.

Um das ausgewählte Schweißen auszuwählen (Überlappungen beibehalten), wählen Sie eine Form mit vorhandenen Überlappungen aus, wie unten gezeigt.



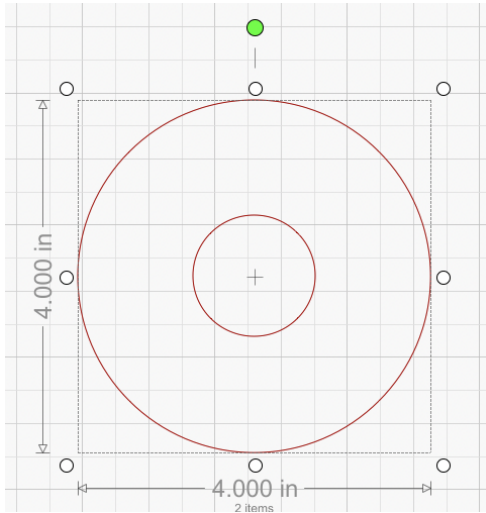
Erweitern Sie dann das Schweiß-Ausfliegen und wählen Sie "Schweißen (Überlappungen beibehalten)".

### *Machen Verbindung*

Das Schweißwerkzeug kann verwendet werden, um negative Räume in anderen Objekten zu erzeugen, zum Beispiel, wenn Sie ein Loch innerhalb eines Kreises erzeugen möchten, kann das Werkzeug "Verbindung herstellen" verwendet werden.

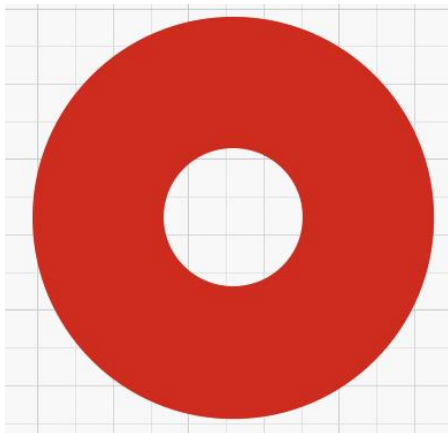
Erstellen Sie zuerst einen Kreis und dann einen kleineren Kreis innerhalb dieses Kreises (arbeiten Sie im Drahtmodell).

Verwenden Sie anschließend das Auswahlwerkzeug, um beide Elemente wie unten gezeigt auszuwählen.



Wählen Sie als Nächstes das Schweißwerkzeug aus, um das Schweiß-Ausfliegen zu erweitern, und wählen Sie das Werkzeug Verbindung herstellen aus.

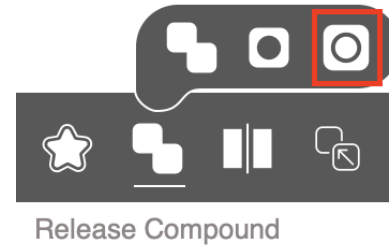
Sobald Sie Wireframe ausschalten, werden Sie ein Loch im Kreis bemerken.



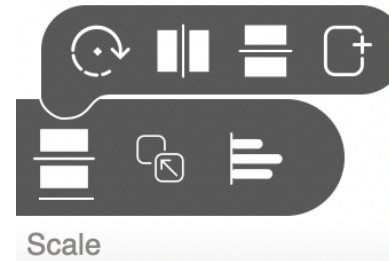
Hinweis: Um den Kreis mit dem Loch darin beim Schweißen an andere Objekte beizubehalten, stellen Sie sicher, dass Sie diese neue Form zuerst schweißen (Überlappungen beibehalten), nachdem Sie sie so eingestellt haben, dass sie eine Verbindung herstellt.

*Freisetzungsmasse*

Um die Verbindung freizugeben und die Formen einzeln getrennt bearbeiten zu können, klicken Sie auf "Verbindung freigeben".



## SKALIERUNGSWERKZEUG

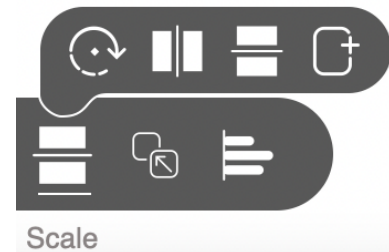


Das Skalierungswerkzeug verfügt über 4 Werkzeuge: Drehen, Spiegeln (horizontal), Spiegeln (vertikal) und Duplizieren.

Hinweis: Die Skalierungswerkzeuge können auch über [das Menü "Anordnen"](#) verwendet werden.

### *Drehen*

Um ein Objekt um 90 Grad im Uhrzeigersinn zu drehen, verwenden Sie das Drehwerkzeug, das die erste Option im Ausfliegenmenü zum Skalieren ist.



**Tastenkombination:** 'Befehl'/'Strg' + R

### Spiegel

Das Spiegelungswerkzeug befindet sich im Skalen Ausfliegen und kann entweder horizontal oder vertikal ausgewählt werden. Das Spiegeln von Objekten ist besonders nützlich für Projekte im Zusammenhang mit Eisen auf Transfers, bei denen das Objekt in seiner Anwendung auf einem T-Shirt oder ähnlichem gespiegelt werden muss.

#### Horizontal

Wählen Sie ein Objekt mit dem Auswahlwerkzeug aus, und wählen Sie dann im Ausfliegenmenü "Skalieren" das Werkzeug "Horizontal spiegeln" aus, um ein Objekt von seiner Mitte entlang der x-Achsen zu spiegeln.

#### Vertikal

Wählen Sie ein Objekt mit dem Auswahlwerkzeug aus, und wählen Sie dann das Werkzeug Horizontal spiegeln aus dem Ausfliegenmenü Skalieren aus, um ein Objekt von seiner Mitte entlang der Y-Achsen zu spiegeln.

### Duplikat

Wählen Sie ein Objekt mit dem Auswahlwerkzeug aus, und wählen Sie dann das Duplikat Werkzeug aus, um Schnellkopien des Objekts zu erstellen.

**Tastenkombination:** 'Control'/'Command' + C zum Kopieren und dann Control'/'Command' + V, um das Duplikat einzufügen.

Die Tastenkombination für Duplizieren ist das Pluszeichen (+) auf der Tastatur.

Hinweis: Das Duplikat muss vom Original entfernt werden, indem Sie mit der linken Maustaste klicken und an die gewünschte Stelle ziehen.

*Ausschneiden, Kopieren, Einfügen*

### SCHNEIDEN

Um ein ausgewähltes Objekt aus dem Dokument zu entfernen und in der Zwischenablage abzulegen, wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf Ausschneiden

Ausschneiden ist auch über das Menü "Bearbeiten" und "Kontextklick" verfügbar.

**Tastenkombination:** ' Strg'/'Befehl' + X

### KOPIEREN

Um ein ausgewähltes Objekt zu kopieren und in der Zwischenablage abzulegen, klicken Sie auf Kopieren

Kopieren ist auch über das Menü Bearbeiten und Klicken mit der rechten Maustaste verfügbar.

**Tastenkombination:** ' Strg'/'Befehl' + C

### KLEISTER

Um ein Objekt (an seiner ursprünglichen Position) aus der Zwischenablage einzufügen und im Dokument zu platzieren, klicken Sie auf Einfügen oder Klicken Sie auf das Dropdown-Menü, um ein Objekt aus den zuvor kopierten Objekten auszuwählen.

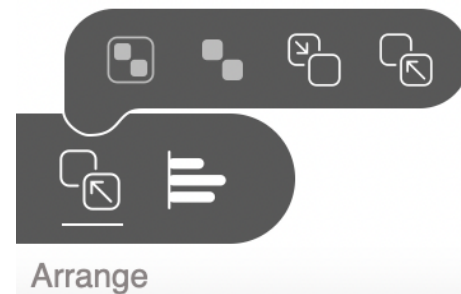
Einfügen ist auch über das Menü Bearbeiten und Klicken mit der rechten Maustaste verfügbar.

**Tastenkombination:** ' Strg'/'Befehl' + V

---

### WERKZEUG "ANORDNEN"

Hinweis: Die Anordnungswerkzeuge können auch über [das Menü "Anordnen"](#) verwendet werden.



Wenn zwei oder mehr Objekte gruppiert werden, werden sie als ein einzelnes Objekt behandelt, behalten jedoch ihre individuellen Attribute bei und können einzeln bearbeitet werden. Mit dem Gruppieren von Objekten können Sie dieselben Formatierungen,

Eigenschaften und andere Änderungen gleichzeitig auf alle Objekte innerhalb der Gruppe anwenden. Sie können auch eine Auswahl vorhandener Gruppen (Verschachtelte Gruppen) gruppieren, um die räumlichen Beziehungen (relative Positionierung) zwischen den einzelnen Objektgruppen oder -einheiten beizubehalten, wie in den folgenden Beispielen gezeigt:

### Objekte gruppieren

Die Gruppierung hilft erheblich bei der Beibehaltung der relativen Positionierung von Objekten und der Formatierung einer großen Anzahl von Objekten.

Um verschiedene Objekte auf der Zeichenfläche/Schneidematte zu gruppieren, wählen Sie mit dem Auswahlwerkzeug alle Objekte aus, die gruppiert werden sollen.

Erweitern Sie als Nächstes das Anordnung Ausfliegen, und wählen Sie Gruppe aus.

Auf diese Weise können Sie mit ausgewählten Objekten als ein Objekt arbeiten, was bedeutet, dass es als ein Objekt verschoben werden kann, während die räumliche Beziehung zwischen den Objekten beibehalten wird, wodurch Sie beispielsweise die Größe der Objekte gleichzeitig ändern können.

**Tastenkombination:** 'Strg'/'Befehl' + G

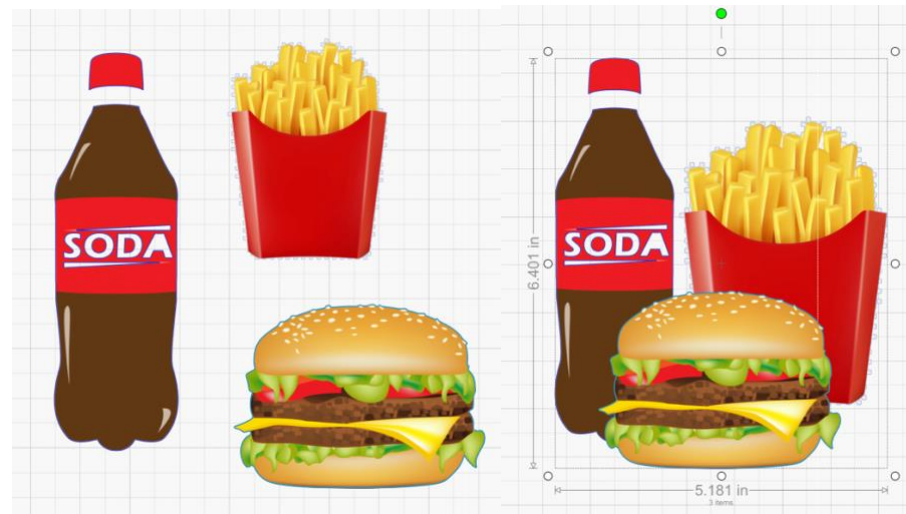
### Aufheben der Gruppierung von Objekten

Um die Gruppierung verschiedener Objekte auf der Zeichenfläche/Schneidematte aufzuheben, wählen Sie mit dem Auswahlwerkzeug alle Objekte aus, deren Gruppierung aufgehoben werden soll.

Erweitern Sie als Nächstes das Anordnung Ausfliegen, und wählen Sie Gruppierung aufheben aus.

Die Gruppierung aufheben hebt die Gruppierung verschachtelter Gruppen (Gruppen innerhalb von Gruppen) nicht auf, d.h. es hebt nur die Gruppierung auf die erste Ebene von Gruppen auf, siehe Gruppierung aller aufheben weiter unten.

**Tastenkombination:** 'Strg'/'Befehl' + U



### Gruppierung aller Objekte aufheben

1. Klicken Sie mit dem Auswahlwerkzeug [s/s-Schaltfläche] auf gruppierte Objekte.
2. Klicken Sie in der 1. Werkzeugreihe auf Gruppierung aller [s/s] aufheben und die Objekte, einschließlich aller Objekte in verschachtelten Gruppen, werden ALLE Gruppierung aufgehoben (einzeln editierbar).

Tastenkombinationen: Umschalt+Strg+U

---

### Z-REIHENFOLGE (OBEN UND UNTEN)

Leonardo Design Studio bietet Werkzeuge der Z-Reihenfolge für alle Objekte, einschließlich Kurven, Bilder, Formen und Text sowie alle Effekte, die auf diese Objekte in einem Dokument angewendet werden können. Die Werkzeuge der Z-Reihenfolge finden Sie im Skalen-Ausfliegen in der Symbolleiste unten links.



Die Z-Reihenfolge bezieht sich auf das Senden von Objekten "nach vorne" oder "nach hinten", dh das Senden eines Objekts vor oder hinter einem anderen Objekt.

## Z-Reihenfolge festlegen (Dropdown)



Wählen Sie das Objekt aus, das Sie anpassen möchten, klicken Sie auf das Skalen-Ausfliegen und klicken Sie auf die gewünschte Z-Order-Position (nach vorne oder nach hinten senden).

Die Werkzeuge für die Z-Reihenfolge sind auch über die Menüs Anordnen und Klicken mit der rechten Maustaste verfügbar.

**Verknüpfung:** Senden nach vorne / Senden nach hinten wie unten.

Nach vorne senden: 'Control'/'Command' + Bild-auf-Seite

Nach hinten senden: 'Strg'/'Befehl' + Bild ab

---

## SPACE-WERKZEUG (AUSRICHTUNG)

Leonardo Design Studio verfügt über eine große Auswahl an Werkzeugen und Funktionen für Ausrichtung, Verteilung und Raumentrennung, die Sie dabei unterstützen, Ihre Arbeit genau zu gestalten und Zeit zu sparen. Hinweis: Diese Werkzeuge und Funktionen sind in Leonardo Design Studio Basic eingeschränkt.

Hinweis: Die Raumwerkzeuge können auch über das Menü "Anordnen" verwendet werden.

---

## AUSRICHTUNGSWERKZEUGE



Leonardo Design Studio verfügt über eine große Auswahl an Ausrichtungswerkzeugen, mit denen Sie Ihre Arbeit genau gestalten und Zeit sparen können. Die Ausrichtungswerkzeuge sind so konzipiert, dass sie (a) die Objekte selbst oder (b) die Seite, der die Objekte zugeordnet sind, oder (c) das aktive Objekt, das einfach das zuletzt ausgewählte Objekt in der Ausrichtungsgruppe ist, bearbeiten. Dieses System sorgt für eine umfassende Ausrichtung all Ihrer Objekte bei der Arbeit mit dem Programm.

### Standard-Tastenkombinationen

Im Folgenden finden Sie die Standard-Tastenkombinationen zum Ausrichten, wenn ein oder mehrere Objekte im Objektmodus ausgewählt sind (sofern nicht vom Benutzer geändert):

Links ausrichten	L
Rechts aussteigen	R
Ausrichten Top	T
Unterseite ausrichten	B
Horizontales Ausrichten von Mittelpunkten	E
Vertikales Ausrichten von Mittelpunkten	C

### Öffnen Sie die Ausrichtungswerkzeuge

Um Objekte auszurichten, klicken Sie auf das Ausfliegen-Menü Weltraumobjekte, um die Ausrichtungswerkzeuge zu erweitern.

Auf der Registerkarte Ausrichten stehen Ihnen mehrere Ausrichtungskombinationen zur Verfügung.

Hinweis: Sie können auf die Ausrichtungsoptionen über das **Menü Anordnen / An Seite ausrichten** zugreifen, das für die Funktionen Objekte ausrichten **und** An Seite ausrichten enthält.

#### Objekte aneinander ausrichten

Wenn mehrere Objekte ausgewählt wurden, wenden die Ausrichtungswerkzeuge die Ausrichtung aufeinander an.

#### Objekte in der Seitenmitte ausrichten

Wenn ein einzelnes Objekt ausgewählt wird, wenden die Ausrichtungswerkzeuge die Ausrichtung automatisch auf die Seitenmitte an.

#### Objekt(e) als Gruppe an Seitenzentrierung ausrichten

Um mehrere Objekte als Gruppe an der Seitenmitte auszurichten, wählen Sie alle Objekte aus und klicken Sie dann auf **Menü Anordnen / An Seite ausrichten** und wählen Sie aus, an welche Seitenausrichtung die Objekte gesendet werden sollen.

#### Werkzeuge zum Trennen von Leerzeichen



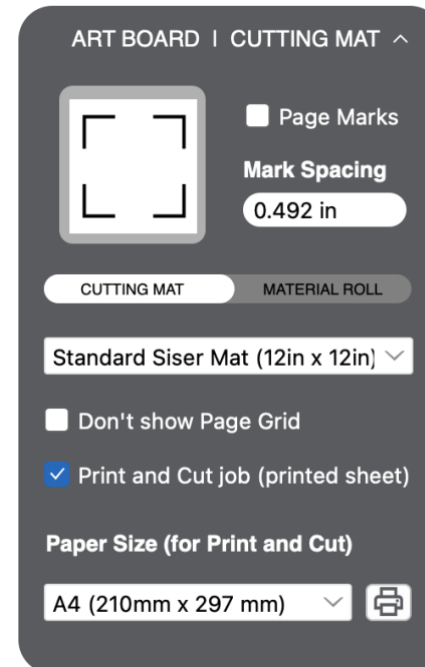
Die letzte Option im Weltraumobjekte-Ausfliegen ist Raumobjekte auseinander. Mit diesem Werkzeug können die Objekte auf der Entwurfsfläche gleichmäßig voneinander verteilt werden.

## DRUCKEN & SCHNEIDEN

### ARBEITEN MIT DRUCKEN UND SCHNEIDEN

Wenn Sie mit dem Bildimport inklusive aufgetragener Maske, Konturversatz und Konturanschnitt zufrieden sind, können Sie mit dem Druck- und Schnittauftrag fortfahren.

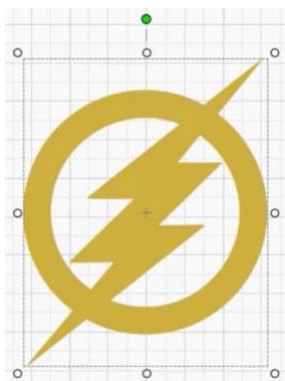
Stellen Sie sicher, dass Sie im Zeichenbrett-/Schneidmattenmodus (nicht im Entwurfsmodus) arbeiten, wie unten gezeigt.



Aktivieren Sie in den Einstellungen für Zeichenfläche/Schneidematte die Option Druck- und Ausschneideauftrag, um Elemente zum Drucken und zum Ausschneiden zu senden.

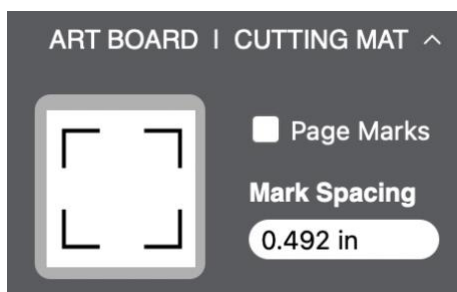
Print and Cut job (printed sheet)

Hinweis: Wenn Sie nur ein Objekt/Bildmaterial ausschneiden möchten, deaktivieren Sie Druck- und Schnittauftrag, und das Bildmaterial wird nur als Schnittauftrag behandelt und als solches in eine flache Farbe konvertiert, wie unten gezeigt.



### Abstand markieren

Wenn Sie mit einem Druck- und Ausschneideauftrag arbeiten, können Sie den Markierungsabstand anpassen, d. h. die Markierungen an jeder Ecke, die die Form des Objekts/Bildmaterials umgeben. Um den Markierungsabstand anzupassen, stellen Sie sicher, dass Sie Druck- und Ausschneideauftrag aktiviert haben, und die Werkzeuge werden verfügbar.



Sie können die Verwendung von Seitenmarken festlegen, die die Markierungen am Rand der ausgewählten Seitengröße festlegen und den Platz angeben, den Ihr Objekt innerhalb der Seite einnimmt.

Sie können auch den Markierungsabstand auf einen benutzerdefinierten Wert festlegen, indem Sie ihn im Eingabebereich ändern.

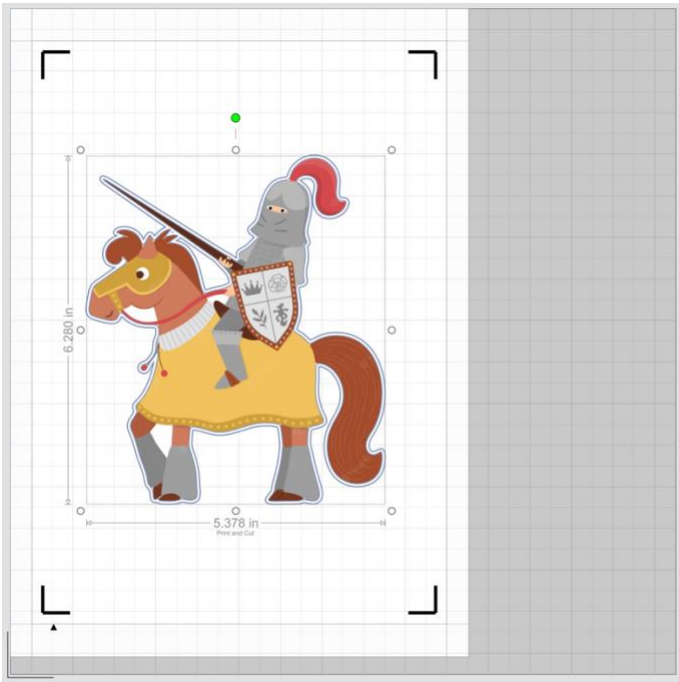
### Mark Spacing

0.492 in

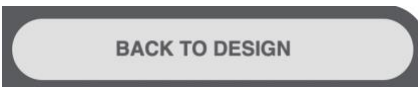
Hinweis: Wenn Ihre Markierungen rot hervorgehoben werden, liegt dies daran, dass sie zu weit an der Grenze der ausgewählten Seitengröße liegen. Wenn Sie Ihre Objekte zu weit auseinander positionieren und der Markierungsbereich zu hoch eingestellt ist, werden die Markierungen rot angezeigt, um anzuzeigen, dass nicht genügend Platz zum Arbeiten vorhanden ist. Um dies zu korrigieren, können Sie die Schaltfläche Seitenmarken verwenden, um die Parkmarken an eine beliebige Stelle innerhalb des "sicheren" Bereichs auf der Seite am Rand anzupassen.

Dadurch wird sichergestellt, dass der Kutter die Markierungen scannen kann und der Drucker die Markierungen beim Drucken nicht beeinträchtigt.

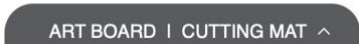
Sehen Sie unten die Markierungen, in denen das Design für den Arbeit enthalten sein wird. Hier können Sie eine letzte Vorschau Ihres Kunstwerks sehen.



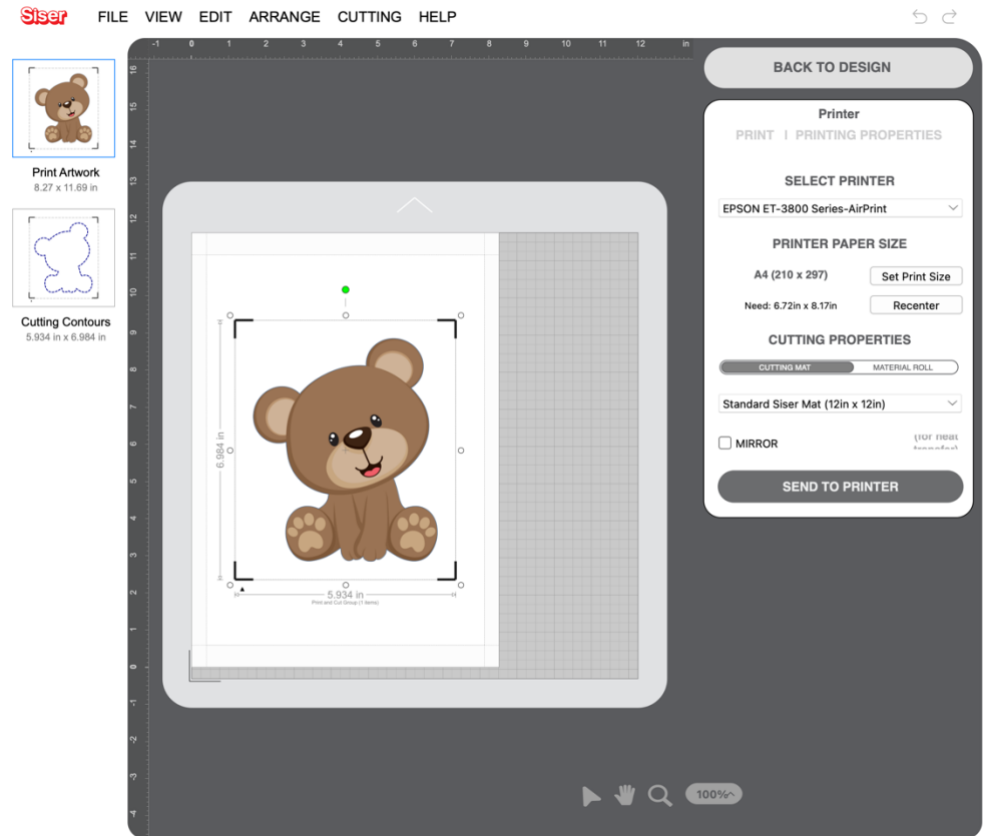
Wechseln Sie zurück zur Registerkarte Entwurf, indem Sie auf Zurück zum Entwurf klicken, um weitere Änderungen vorzunehmen.



Wenn der Entwurf für die Ausgabe bereit ist, klicken Sie auf Entwurf senden



Das unten gezeigte Bild zeigt das druckbare Kunstwerk und das schneidbare Kunstwerk und als solches das Bild, das an den Drucker gesendet werden soll, sowie mögliche Schnittkonturen, bei denen es sich einfach um einen Umriss handelt, der das Bild umgibt und von einem Kutter ausgeschnitten werden kann.



Die Eigenschaften des Geräts werden oben rechts in Ihrem Dokument angezeigt.

**MACHINE** CONNECTED TO: SISER JULIET CUTTER  
Not set

**Printer**  
PRINT | PRINTING PROPERTIES

**CUTTING PROPERTIES**

CUTTING MAT MATERIAL ROLL  
Standard Siser Mat (12in x 12in)

**CUTTING PRESETS**

BLADE TOOL Siser Standard Blade

Use Cutter's Settings

SPEED 0

FORCE 0

MIRROR (for heat transfer)

AUTO WEEDBOX

SAVE TO PLT FILE Area Test

MIRROR (for heat transfer)

**SEND TO CUTTER**

**SELECT PRINTER**  
EPSON ET-3800 Series-AirPrint

**PRINTER PAPER SIZE**  
A4 (210 x 297) Set Print Size  
Need: 6.72in x 8.17in Recenter

**CUTTING PROPERTIES**

CUTTING MAT MATERIAL ROLL  
Standard Siser Mat (12in x 12in)

MIRROR (for heat transfer)

**SEND TO PRINTER**

Es gibt eine Vielzahl von Kutter- und Druckereigenschaften, die angewendet / bearbeitet werden können, um sicherzustellen, dass das Artwork in höchster Qualität produziert wird und dass der Prozess für den Benutzer einfach ist.

Tipp: Sie können die Krafteinstellungen manuell nach Werkzeugtyp bearbeiten, z. B. Schneiden, Falten/Knittern.

**CUTTING PRESETS**

BLADE TOOL Siser Standard Blade

Use Cutter's Settings

SPEED

FORCE

Cutting Tool  
Cutting Tool  
Fold / Crease  
Full Cut (perf)

## DRUCK

Leonardo Design Studio vereinfacht den Schneideprozess, indem es dem Benutzer die Kontrolle über die Schnitteinstellungen ermöglicht und sicherstellt, dass ihm die benötigten Optionen zur Verfügung stehen.

## MASCHINE

Nachdem Sie ausgewählt haben, dass ein Design zum Drucken gesendet werden soll, wird dem Benutzer angezeigt, welches Gerät angeschlossen ist, und welche Eigenschaften gedruckt werden sollen.

**Printer**  
PRINT | PRINTING PROPERTIES

**SELECT PRINTER**  
EPSON ET-3800 Series-AirPrint

**PRINTER PAPER SIZE**  
A4 (210 x 297) Set Print Size  
Need: 6.72in x 8.17in Recenter

## Herstellen einer Verbindung mit einem Computer

Wählen Sie einen Drucker aus dem Dropdown-Feld aus (die Software erkennt die Drucker, die auf dem verwendeten Computer gespeichert oder von ihm verwendet wurden).

EPSON ET-5800 Series-AirPrint  
EPSON ET-5800 Series-AirPrint  
EPSON ET-5800 Series-AirPrint  
Generic PostScript Printer

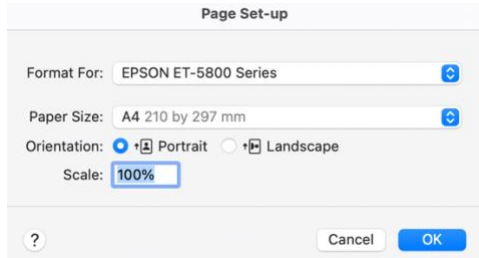
## DRUCKEIGENSCHAFTEN

### Seite einrichten

Um die Druckereigenschaften aufzurufen, klicken Sie auf Seitendruckgröße festlegen

## Set Print Size

Dadurch wird ein Setup-Menü mit den folgenden Optionen angezeigt, die unten gezeigt werden.



### Format für

Wählen Sie den Drucker aus dem Dropdown-Feld aus.

### Papierformat

Wählen Sie ein Standardpapierformat oder legen Sie benutzerdefinierte Abmessungen fest.

### Orientierung

Wählen Sie zwischen Hochformat (vertikal) oder Querformat (horizontal).

### Maßstab

Stellen Sie den Druckmaßstab ein. Verkleinern oder vergrößern Sie den Ausdruck, indem Sie einen Prozentsatz eingeben.

Wenn Sie ein Dokument in einem Papierformat drucken, das sich von dem Format unterscheidet, für das das Dokument formatiert wurde, wählen Sie im Dialogfeld "Drucken" die Option "Auf Papierformat skalieren".

### Druckgröße

Wenn die Druckgröße rot angezeigt wird, wie unten gezeigt, bedeutet dies, dass sie für den aktuellen Druckauftrag zu groß ist. Legen Sie die Druckgröße mithilfe der Schaltfläche fest, um die Druckgröße an die Auftragsgröße anzupassen.

## PRINTER PAPER SIZE

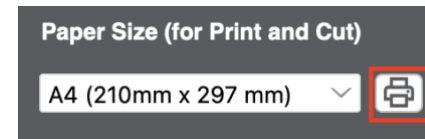
**A4 (210 x 297)**

Set Print Size

Need: 6.72in x 8.17in

Recenter

Das Druckformat kann über das Dropdown-Menü Papierformat ausgewählt werden. Die gewünschte Option ist jedoch möglicherweise nicht verfügbar. Daher können die Abmessungen auch über das Papierformat eingestellt werden, das durch Drücken der Druckertaste vom aktuell verwendeten Drucker abgerufen werden kann:



Sobald Sie daraufklicken, werden die Optionen für die Papierformate in Abhängigkeit vom aktuell angeschlossenen Drucker erweitert, um das Papierformat in das eines anderen Druckers zu ändern, wählen Sie den gewünschten Drucker aus dem Dropdown-Feld aus.

### Rezeptieren

Mit der Schaltfläche "Neuzentrieren" können Sie das Bildmaterial einfach neu zentrieren, wenn Sie es zu weit in eine Richtung verschoben haben und die beste Position für die Platzierung des Bildmaterials nicht finden können.

---

## SCHNEIDEN

Leonardo Design Studio vereinfacht den Schneideprozess, indem es dem Benutzer die Kontrolle über die Schnitteinstellungen ermöglicht und sicherstellt, dass ihm die benötigten Optionen zur Verfügung stehen.

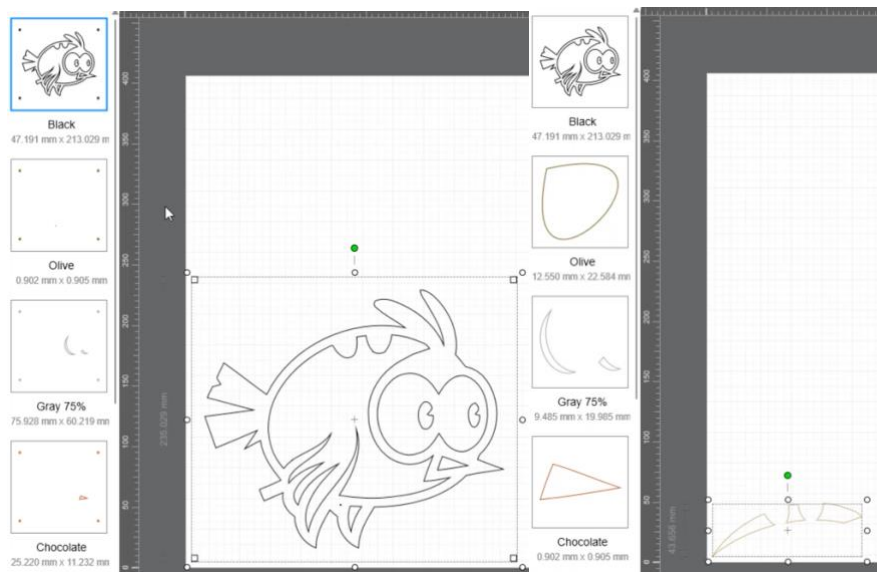
### Ebenen Markierungen

Layer Marks

Ein nützliches Werkzeug, das den Schneideprozess unterstützt, ist die Option Ebenen Markierungen.

Wenn dieses Werkzeug angewendet wird, stellt es sicher, dass alle Elemente (innerhalb eines Entwurfs / Kunstwerks) an eine Position relativ zueinander auf der Schneidematte / Materialrolle gesendet werden, die angezeigt wird, wenn sie an den Fräser gesendet wird.

Beispielsweise wird jedes Element, das zum Ausschneiden gesendet wird, wenn Ebenen Marken nicht ausgewählt ist, so eingestellt, dass es vom Schnittrsprung (unten links auf dem Medium) ausgeschnitten wird. Für Elemente, die auf demselben Medium in ihrer relativen Position geschnitten werden müssen, ist jedoch die Anwendung des Werkzeugs Ebenen Marken erforderlich.



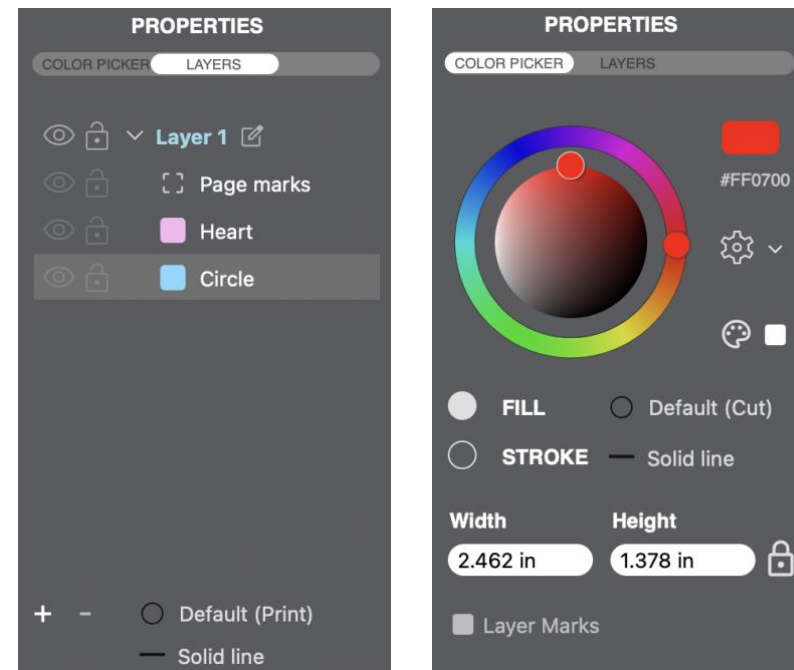
Das linke Bild oben zeigt die ausgewählten Ebenen Markierungen. Das rechte Bild oben zeigt, wenn Ebenen Marken nicht ausgewählt sind. Sie können den Unterschied in den Schnittrsprüngen für jedes Element des Schnittauftrags sehen.

Hinweis: Im Menü "Anordnen" / "Zum Ausschneiden verschieben" können Sie die Position des zu schneidenden Objekts/Bildmaterials auf den Ausschneideursprung zurücksetzen.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass der Druck- und Ausschneideauftrag deaktiviert ist, damit das Ebenen markierungswerkzeug verwendet werden kann.

## Drucken, Ausschneiden & Falten

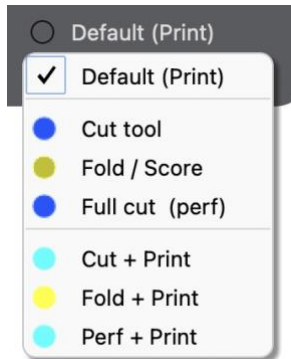
Wenn ein Objekt ausgewählt wurde, wird die Standardoption für Drucken und Ausschneiden im Ebenen bedienend und im Farbwähler verfügbar, wie unten gezeigt.



Die Standardoption hängt vom Typ des ausgewählten Objekts ab.

Um die Option zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche und ein Dropdown-Feld mit den Optionen wird angezeigt. Wählen Sie die entsprechende Option für jedes Objekt in Ihrem Auftrag aus.

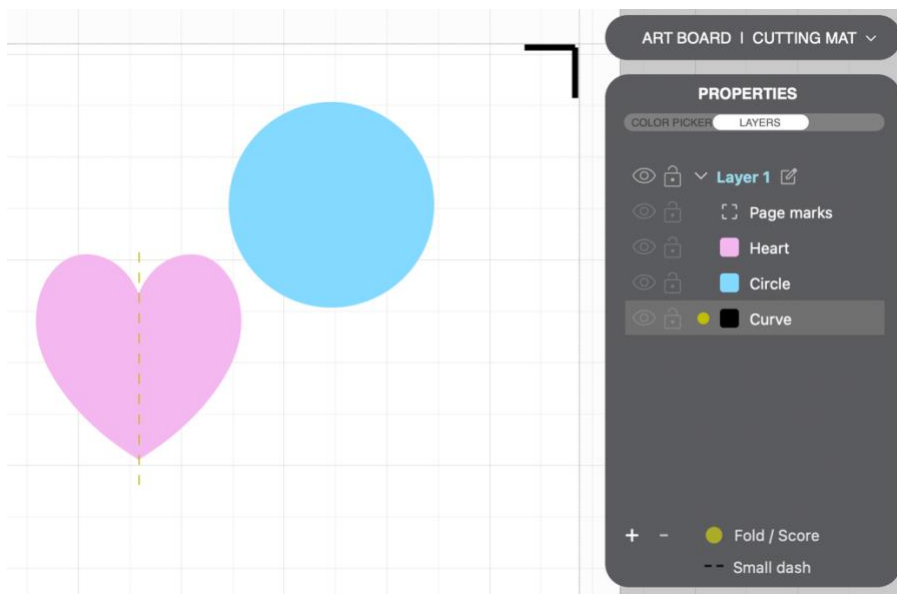
## Drucken & Schneiden



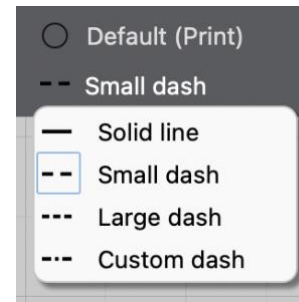
## Linien falten

Möglicherweise möchten Sie eine Falzlinie mit einer anderen Kraft derselben Klinge innerhalb eines Druck- und Schnittauftrags erstellen.

Zeichnen Sie dazu eine Linie/Kurve (die in den Ebenen identifiziert werden kann) und positionieren Sie sie an der Stelle, an der Sie eine Falzlinie erstellen möchten.



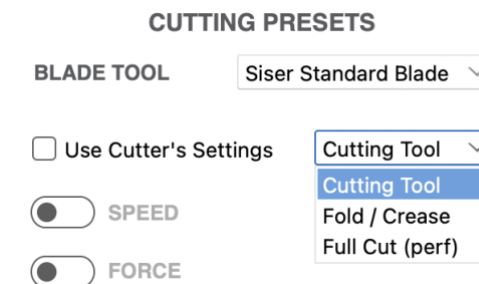
Klicken Sie anschließend auf Standard (Drucken), um das Dropdown-Menü zu erweitern und die Linie in ein Falten / Partitur zu ändern - dies passt die Kraft der Linie an und verhindert, dass sie das Medium durchschneidet.



Tipp: Wählen Sie, ob Sie eine durchgezogene Linie oder eine gestrichelte Linie verwenden möchten.

Hinweis: Sie können die Krafteinstellungen manuell nach Werkzeugtyp bearbeiten, z. B. Schneiden, Falten/Knittern.

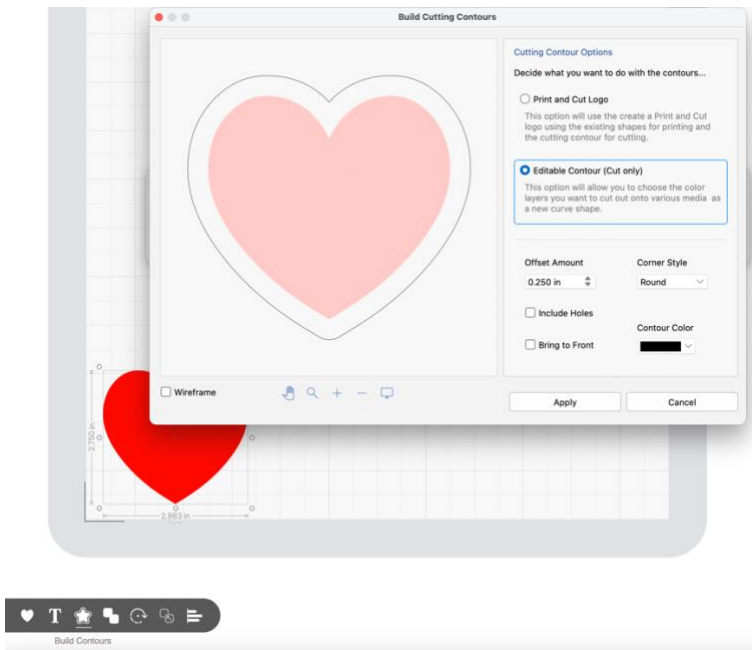
Klicken Sie auf Design senden und deaktivieren Sie "Fräser Einstellungen verwenden", und Sie können die Kraft und Geschwindigkeit für jedes Werkzeug manuell anpassen.



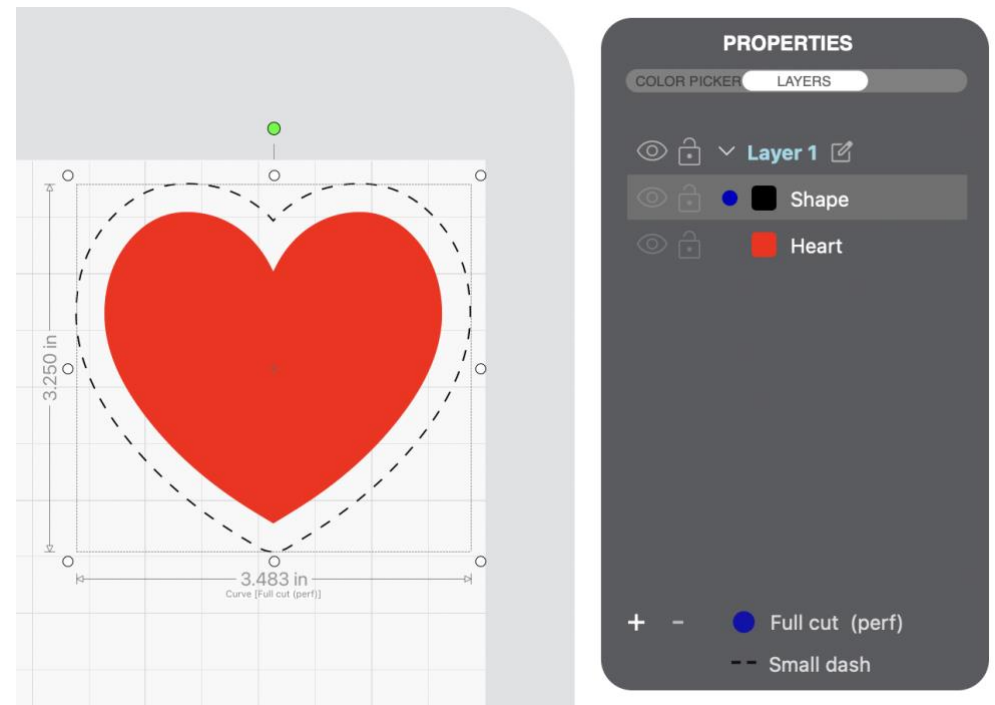
Hinweis: Die Software vervollständigt automatisch zuerst die Falzlinien und fährt dann mit den Schnittlinien fort, wenn ein Auftrag an den Fräser gesendet wird.

## Perforationsschnitt

Ein Perforationsschnitt oder Vollschnitt wird für Arbeiten wie Aufkleber verwendet.



Um einen Perforationsschnitt durchzuführen, wählen Sie Ihre Form aus, und wählen Sie dann im Menü die Option Konturen erstellen aus. Wählen Sie Bearbeitbare Kontur und fügen Sie der aktuellen Form einen Versatz hinzu, wodurch eine neue Form erstellt wird, die dann auf Perforationsschnitt eingestellt werden kann (wählen Sie zwischen dem gewünschten Linientyp), wie unten gezeigt.



Tip: Stellen Sie die Kraft des Perforationsschnitts höher ein als die des regulären Schnitts – so kann das Schneidwerkzeug das Material des Aufklebers selbst durchschneiden, und der Perforationsschnitt schneidet die Rückseite für den Aufkleber.

Hinweis: Die Software vervollständigt automatisch zuerst die Falzlinien und fährt dann mit den Schnittlinien fort, wenn ein Auftrag an den Fräser gesendet wird (unter Verwendung der angewendeten Einstellungen für jeden Schnitttyp).

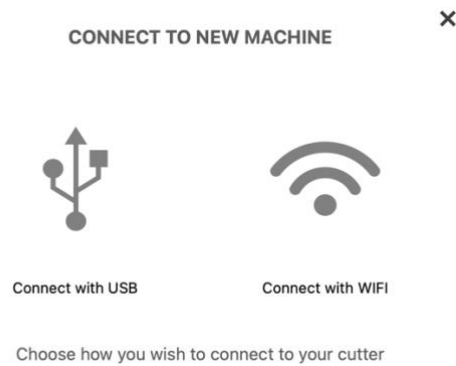
## SCHNEIDEMASCHINE

Sobald Sie ausgewählt haben, ein Design zum Schneiden zu senden, wird dem Benutzer angezeigt, welche Maschine angeschlossen ist.

### Herstellen einer Verbindung mit einem Computer

Um eine Verbindung zu einem Gerät herzustellen, klicken Sie auf [Menü Schneiden / Geräteverbindung einstellen](#) oder klicken Sie auf das Einstellungssymbol (Zahnräder) unten rechts in den Maschineneigenschaften. Ab diesem Schritt wird der Benutzer

aufgefordert, eine Verbindung zu einem Gerät herzustellen, entweder über eine USB-Verbindung oder eine WIFI-Verbindung, wie unten gezeigt.



Wählen Sie die entsprechende Option aus und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um eine Verbindung zu Ihrem Fräser herzustellen.

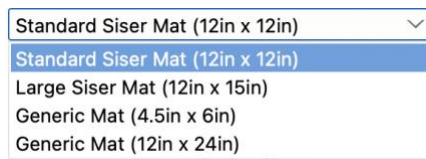
Hinweis: Leonardo Design Studio ist nur mit Siser-Fräsern kompatibel.

Sobald die Fräser Verbindung hergestellt wurde, kann der Benutzer mit der Einrichtung der Schneideigenschaften fortfahren.

## SCHNITTEIGENSCHAFTEN

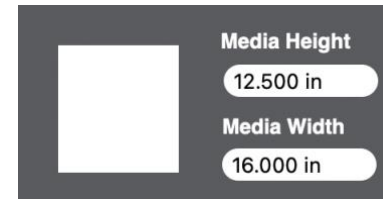
### Schneidematte vs. Materialrolle

Die Größe der Schneidematte kann aus der verfügbaren Dropdown-Box ausgewählt werden und ermöglicht es dem Benutzer, den Platz, den das Design / Kunstwerk auf einer tatsächlichen Schneidematte einnimmt, genau zu visualisieren.



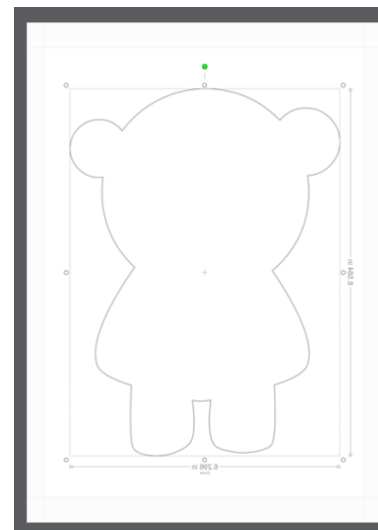
Die Materialrolle verändert die Größe des Bereichs, in dem sich das Design befindet, und wendet die Abmessungen der zu verwendenden Medien an, so dass der Benutzer genau visualisieren kann, wie viel Platz das Kunstwerk auf dem Vinyl selbst einnehmen wird.

Die Medienabmessungen können wie unten gezeigt bearbeitet werden.

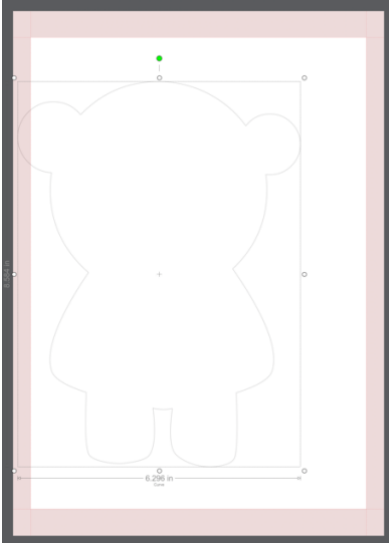


Hinweis: Dies ist nur im Modus "Nur Ausschneiden" verfügbar, nicht im Modus "Drucken und Ausschneiden" (deaktivieren Sie die Option Drucken und Ausschneiden).

Unten wird das Bildmaterial innerhalb benutzerdefinierter Medienabmessungen dargestellt.



Wenn sich das Bildmaterial zu nahe am Rand befindet, werden die Kanten rot angezeigt, was darauf hinweist, dass die Position des Designs geändert werden muss, um sicherzustellen, dass keine Elemente beeinträchtigt werden, die Medien verschwinden und den Benutzer wahrscheinlich frustrieren würden.



Hinweis: Um diese Seite zu verlassen und mit der Bearbeitung Ihres Designs fortzufahren, klicken Sie auf "Zurück zum Design".



## Schneiden von Voreinstellungen

### Klingenwerkzeug

Der Benutzer kann aus einem Dropdown-Menü auswählen, um die Standardklinge anzuwenden, was bedeutet, dass er die Einstellungen nicht bearbeiten, ein Stiftwerkzeug anwenden muss, das zum Zeichnen verwendet wird, oder benutzerdefinierte Einstellungen anwenden muss, so dass der Benutzer den Klingenversatz bearbeiten und den Fräser kalibrieren muss.

### Geschwindigkeit/Kraft

Der Benutzer kann auswählen, ob die Einstellungen des Fräasers verwendet werden sollen, indem er das Kontrollkästchen wie unten gezeigt aktiviert.

Use Cutter's Settings

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen deaktivieren, kann der Benutzer die Geschwindigkeit und Kraft des Fräasers bearbeiten, indem er die Geschwindigkeit / Kraft in das entsprechende Feld eingibt. Der Balken in der Mitte zeigt den Prozentsatz, in dem die aufgebrachte Geschwindigkeit/Kraft relativ zur höchsten Geschwindigkeit/Kraft des Fräasers beträgt.



### Spiegel

Die Spiegeloption kann für Projekte wie Wärmeübertragungen aktiviert werden, bei denen das Kunstwerk während der Spiegelung aufgebügelt werden muss.

MIRROR (for heat transfer)

### Automatische Unkraut-Box

Die automatische Unkrautbox kann aktiviert werden, um eine Unkraut-Box (eine Schnittlinie um den Umfang des Kunstwerks) auf jedes Objekt anzuwenden.

AUTO WEEDBOX

### In PLT-Datei speichern

Das **PLT-Dateiformat ist eine vektorbasierte Plotter Datei**. Das Plotten von Details erfordert Genauigkeit und Präzision in der Produktion, und die Verwendung von PLT-Dateien garantiert dies, da alle Bilder mit Linien anstelle von Punkten gedruckt werden. Sie können auch in PLT-Datei über [das Menü Ausschneiden / PLT-Datei übertragen](#) speichern.

Das Speichern als PLT-Datei bedeutet, dass das Bildmaterial unter Beibehaltung aller Vektorinformationen erneut geöffnet werden kann, sodass es zu einem späteren Zeitpunkt ausgeschnitten werden kann.

SAVE TO PLT FILE

### Flächentest

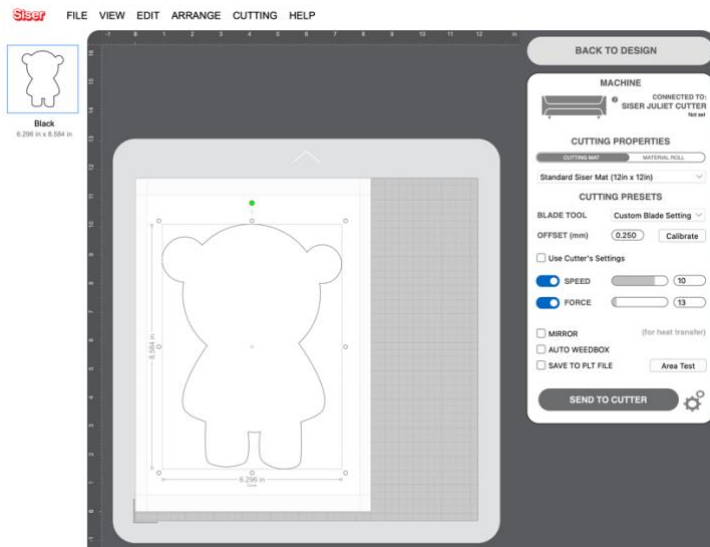
Der Benutzer kann einen Probeschnitt an den Fräser senden, um sicherzustellen, dass er wie erwartet funktioniert. Sie können auch über das Menü "Schneiden" / "Flächentest" auf den Flächentest zugreifen.

Area Test

Der Flächentest sendet die Klinge an jede der 4 Ecken im Schneidbereich, um sicherzustellen, dass sie erfolgreich geschnitten wird.

## AN KUTTER SENDEN

Das unten gezeigte Bild zeigt das schneidbare Kunstwerk und als solches die Schnittkonturen (Umrisse), die zum Schneiden gesendet werden sollen.



Sobald die Einstellungen ausgewählt wurden und das Bildmaterial zum Ausschneiden bereit ist, wählen Sie die Objekte/Grafiken aus, die Sie zum Ausschneiden senden möchten, und klicken Sie dann auf An Kutter senden und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SEND TO CUTTER



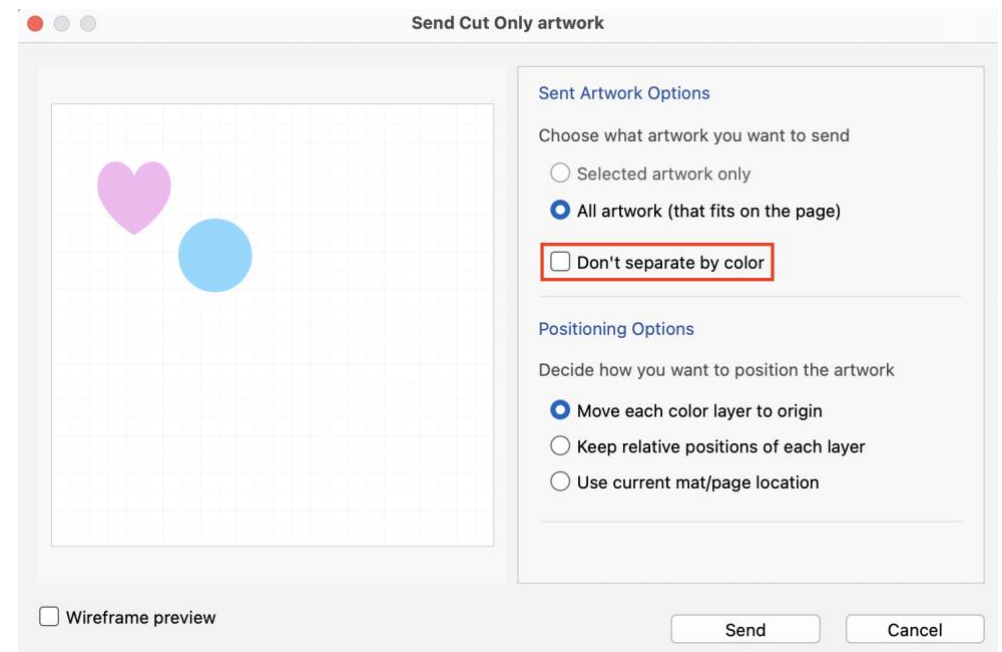
Hinweis: An Ausschneiden senden sendet nur das, was ausgewählt wurde. Wenn nichts ausgewählt ist, werden alle Objekte zum Ausschneiden gesendet (gruppiert nach Farbe).

Tipp: Ordnen Sie Ihre Objekte im Abschnitt "Senden zum Schneiden" eng aneinander, um Medien zu speichern!

Hinweis: Um diese Seite zu verlassen und mit der Bearbeitung Ihres Designs fortzufahren, klicken Sie auf "Zurück zum Design".

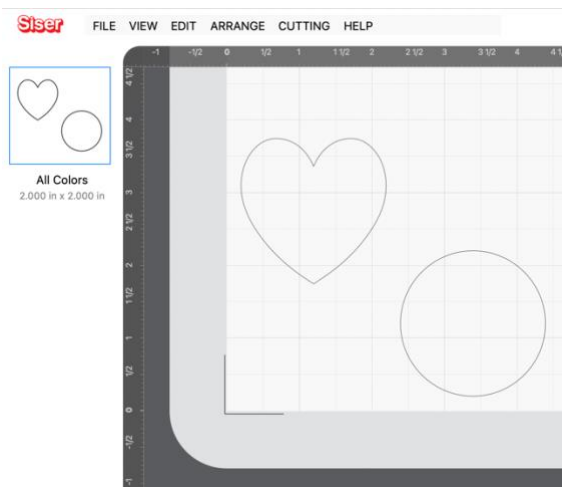


## Nach Farbe trennen



Standardmäßig wird das Kunstwerk nach Farbe getrennt, so dass Sie Ihr Vinyl nach jeder Farbe laden und mit dem Ausschneiden fortfahren können.

Tipp: Wenn Sie das Bildmaterial aus irgendeinem Grund nicht nach Farbe trennen müssen, aktivieren Sie nach dem Klicken auf An Kutter / Design senden die Option "Nicht nach Farbe trennen", um den Schnittauftrag einschließlich aller Farben anzuzeigen (alle Farben als denselben Schnittpfad zu behandeln), wie unten gezeigt.



## SCHNEIDEN

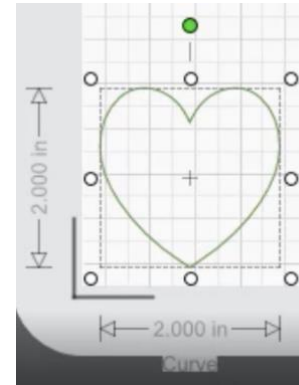
Nachdem Sie auf An Kutter senden geklickt haben, werden Sie aufgefordert, die angewendeten Einstellungen zu bestätigen.

Klicken Sie auf Ja, um fortzufahren, oder klicken Sie auf Nein, um die Einstellungen zu ändern.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie die Kraft nicht zu hoch gesendet haben.

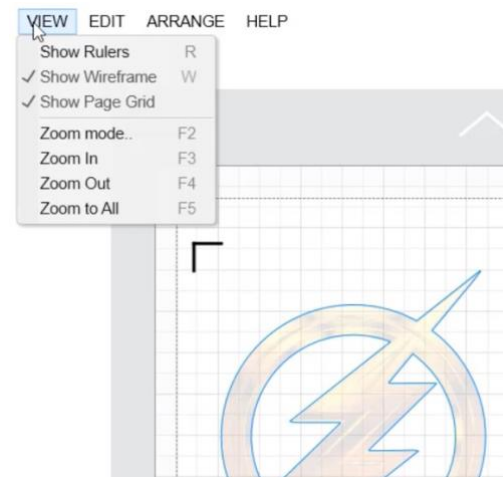
### Schneiden im Prozess

Sobald Sie etwas zum Ausschneiden gesendet haben, wird der Objektumriss grün, um anzuzeigen, dass er verarbeitet wird, wie unten gezeigt.



### Drahtmodellmodus für zu schneidende Objekte

Wenn Sie zurück zum Design Center wechseln und den Drahtmodellmodus aktivieren, können Sie erkennen, was zum Ausschneiden gesendet wird, da der Umriss in Blau konvertiert wird, wie unten gezeigt.



## ABKÜRZUNGEN

Hinzufügen einer Kopie nach dem Zeichnen einer Form: Umschalte + Klicken und Loslassen der linken Maustaste

Kopie hinzufügen: +

Fette Schrift: Wählen Sie Text + 'Strg'/'Befehl' + B, um eine Schriftart fett zu formatieren.

In den Vordergrund bringen: Bild-auf-Seite ↑

Kopieren: 'Befehl'/'Steuerung' + C

Schnitt: 'Befehl'/'Steuerung' + X

Löschen: DEL

Löschen: Escape

Gruppe: 'Befehl'/'Steuerung' + G

Import: 'Befehl'/'Steuerung' + I

Schriftart kursiv formatieren: Wählen Sie Text + 'Strg'/'Befehl' + I, um eine Schriftart kursiv zu setzen.

Spiegeln bei Größenänderung: 'Strg'/'Befehl' + Umschalttaste + linke Maustaste beim Ändern der Größe

Neue Seite: 'Befehl'/'Steuerung' + N

Seite öffnen: 'Befehl'/'Strg' + O

Pan-Modus: Umschalte + linke Maustaste

Einfügen: 'Befehl'/'Steuerung' + V

Wiederholen: Bild-auf-Seite 'Befehl'/'Steuerung' + Z

Größe von der Mitte ändern: Umschalttaste + linke Maustaste beim Ändern der Größe

Größe in geraden Vielfachen ändern: 'Strg'/'Befehl' + linke Maustaste beim Ändern der Größe

Größe nicht proportional ändern: Alt/Wahltaste + linke Maustaste beim Ändern der Größe

Drehen: 'Befehl'/'Steuerung' + R

Speichern: 'Befehl'/'Steuerung' + S

Alles auswählen: 'Befehl'/'Strg' + A

Nach hinten senden: Bild ab ↓

Lineale anzeigen: R

Wireframe anzeigen: W

Rückgängig: 'Befehl'/'Strg' + Z

Gruppierung aufheben: 'Befehl'/'Steuerung' + U

Schweißnaht: 'Befehl'/'Steuerung' + W

Vergrößern: F3

Zoom-Modus: F2

Verkleinern: F4

Zoom auf alle: F5.

### TERMINOLOGIE-LINKS

Bevor Sie mit Leonardo Design Studio beginnen, sollten Sie sich mit unseren Bedingungen vertraut machen, die Sie in diesem Handbuch wie folgt finden:

### GLOSSAR

[A](#) - [B](#) - [C](#) - [D](#) - [E](#) - [F](#) - [G](#) - [H](#) - [I](#) - [J](#) - [K](#) - [L](#) - [M](#) - [N](#) - [O](#) - [P](#) - [Q](#) - [R](#) - [S](#) - [T](#) - [U](#) - [V](#) - [W](#) - [X](#) - [Y](#) - [Z](#)

#### A

**Absträgung:** (1) Ein Prozess, bei dem ein erhöhtes Erscheinungsbild durch Verwendung von Hervorhebungsfarben und Schatten erzeugt wird, oder (2) Ein mathematischer Prozess zum Umreißen und Verringern eines Vektorobjekts, um ein erhöhtes Erscheinungsbild zu erhalten.

**Agent:** Interaktive Assistenten, die Teil des Super Tutor-Trainingsprogramms sind.

**Ägyptischer Typ:** Ursprünglich, ab 1815, fettes Gesicht mit schweren Platten oder quadratischen Serifen.

**Akzent:** Ein modifizierendes Zeichen für ein Zeichen. Zum Beispiel die Akzentzeichen in lateinischer Schrift (akut, Tilde und Ogonek) und die Tonzeichen in Thai. Synonym für diakritisch.

**Aliasing:** Eine Technik, die normalerweise zum Anzeigen von Bitmap-Dateien verwendet wird.

**Alpha-Blending:** Eine konvexe Kombination aus zwei Farben, die Transparenzeffekte ermöglicht. Der Wert von Alpha im Farbcode reicht von 0,0 bis 1,0, wobei 0,0 eine vollständig transparente Farbe und 1,0 eine vollständig deckende Farbe darstellt.

**Alphakanal:** Ein Teil der Daten jedes Pixels, der für Transparenzinformationen reserviert ist. Der Alphakanal ist ein 8-Bit-Kanal, was bedeutet, dass er 256 Graustufen von 0 (schwarz) bis 255 (weiß) hat. Weiß fungiert als sichtbarer Bereich; Schwarz fungiert als transparenter Bereich.

**Animation:** Bewegung, die durch das Kombinieren von Bildern erzeugt wird.

**Animiertes GIF:** Animation, die als Grafikaustauschformatdatei gespeichert wird, d. H. Ein Grafikbild, das sich bewegt.

**Anschnitt:** Erweitern der Farben, des Hintergrunds oder der Objekte außerhalb (darüber hinaus) des definierten Seitenrahmens oder der Grafik um einen festgelegten Abstand, der gedruckt wird (normalerweise auf übergroßen Medien/Papier). Der zusätzlich gedruckte Bereich wird dann auf das ursprüngliche oder endgültige Seitenformat zugeschnitten.

**Anti-Alias:** Das Mischen von Pixelfarben am Umfang von hartkantigen Formen wie Text, um unerwünschte Kanten zu glätten

**Antivirensoftware:** Ein Computerprogramm, das versucht, eine Vielzahl von Bedrohungen für einen Computer oder ein Gerät zu identifizieren, zu neutralisieren oder zu beseitigen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf (i) Malware, (ii) Würmer, (iii) Phishing-Angriffe, (iv) Rootkits und (v) Trojanische Pferde oder jede andere Art von ähnlicher, verwandter oder bösartiger Software.

**Apple-Computer:** Ein Computer oder Gerät, das von Apple Computer Inc. oder seinen autorisierten oder lizenzierten Händlern hergestellt, geliefert und/oder verkauft wird.

**Arabische Schrift:** Eine kursive Schrift, die in arabischen Ländern verwendet wird. Andere Schriftsysteme wie Latein und Japanisch haben ebenfalls eine kursive handschriftliche Form, werden aber meist in diskreter Buchstabenform gesetzt oder gedruckt. Die arabische Schrift hat nur die kursive Form und wird auch für Urdu (das in Pakistan, Bangladesch und Indien gesprochen wird), Farsi oder Persisch (das im Iran, Irak und Afghanistan gesprochen wird) verwendet.

**Arabische Ziffern:** Die Zeichen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 0. Kontrast zu chinesischen Ziffern, Hindi-Ziffern und römischen Ziffern.

**ARMS (Automatik Registrierung Mark Abtastung)** ist ein Oberbegriff für Schneideplotter, die ein automatisiertes System verwenden, um die Position von gedruckten Marken für eine hohe Konturschnittgenauigkeit zu identifizieren. Einige Hersteller verwenden unterschiedliche Begriffe für dieses System, die austauschbar mit dem Begriff ARMS verwendet werden können.

**ASCII: "Amerikanischer Standardcode für den Informationsaustausch".** Ein standardmäßiger 7-Bit-Zeichensatz, der für den Informationsaustausch verwendet wird.

ASCII kodiert das grundlegende lateinische Alphabet und die Interpunktion, die im amerikanischen Englisch verwendet werden, kodiert jedoch nicht die in vielen europäischen Sprachen verwendeten akzentuierten Zeichen.

ASP: Aktive Server Pages (ASP). Tool oder Computeranwendung, die zum Erstellen dynamischer und interaktiver Webseiten verwendet wird.

Auflösung: Die Schärfe der Details oder die Feinheit der Körnung in einem Bild. Die Bildschirmauflösung wird in Punkten durch Linien gemessen (z. B. 1280 x 1024); Die Druckerauflösung wird in dpi gemessen (z. B. 300 dpi).

Aufsteigen: Jeder Teil eines Kleinbuchstabens, der sich über die X-Höhe erstreckt.

### [Zum Seitenanfang](#)

## B

Banner: (1) Kopfzeile oder Titel einer Zeitschrift oder periodischen Publikation und einer Webseite. Grafische Werbung wird in Bannern auf Websites platziert, oder (2) Ein flexibles Substrat (z. B. Leinwand), das normalerweise vorübergehend zur Herstellung eines Schildes verwendet wird.

Baseline: Eine konzeptuelle Linie, in Bezug auf die aufeinanderfolgenden Zeichen ausgerichtet sind.

Beta-Software/-Version: Eine Version der Software, die sich in der letzten Entwicklungs- und/oder Testphase befindet und Bugs, Fehler und andere Störungen oder Probleme enthalten kann.

Bidirektional (1): Ein Kommunikationsstandard zwischen einem Computer und einem Gerät zum Senden und Empfangen von Datenpaketen.

Bidirektional (2): Sprachen wie Arabisch, Hebräisch und Jiddisch, deren allgemeiner Textfluss horizontal von rechts nach links verläuft, aber Zahlen, Englisch und andere Texte in der Sprache von links nach rechts werden von links nach rechts geschrieben.

Bildunterschrift: Eine Identifikation (Titel) für eine Illustration, normalerweise ein kurzer Satz. Die Bildunterschrift sollte auch andere Inhalte unterstützen.

Bitmap-Bild oder Grafik: Ein grafisches Bild, das als bestimmtes Muster von Punkten gespeichert wird, um ein Bild zu bilden, wenn es aus der Ferne betrachtet wird.

Bitmap-Modus (Modus): Der Paint-Grafikmodus beschreibt ein Bild aus Pixeln, bei dem das Pixel entweder eingeschaltet (schwarz) oder aus (weiß) ist.

Blockschatten: Ein mathematischer Prozess, bei dem einem Vektorobjekt ein extrudiertes Erscheinungsbild in 3D verliehen wird.

Blockzitat: Ein langes Zitat - vier oder mehr Zeilen - innerhalb des Fließtextes, das so angeordnet ist, dass die Wörter des Autors klar von den Wörtern unterschieden werden, die der Autor zitiert.

Bordküchen: Im traditionellen Verlagswesen wird der Text in langen Spalten festgelegt, nicht auf einer Seite. Beim Desktop-Publishing können Küchen mit einem Seitenmontageprogramm zum Korrekturlesen und Anpassen von Texten ausgedruckt werden.

Browser: Software für den Zugriff, die Anzeige und die Verwaltung von Webseiten, z.B. Explorer, Mozilla, Firefox.

Buchstabenformen: In der Typografie die Formen der Zeichen.

Byline: Im Newsletter-/Zeitschriftenlayout eine Kreditlinie für den Autor eines Artikels.

### [Zum Seitenanfang](#)

## C

Chinesische Ziffern: chinesische Schriftzeichen, die Zahlen darstellen. Beispielsweise werden die chinesischen Zeichen für 1, 2 und 3 mit einem, zwei bzw. drei horizontalen Pinselstrichen geschrieben.

ClipArt: Raster- oder Vektor-basierte Objekte, die Grafiken bilden.

Codepage: Ein Synonym für Zeichensatz.

Codierungsschema: Eine Reihe spezifischer Definitionen, die die Philosophie beschreiben, die zur Darstellung von Zeichendaten verwendet wird. Beispiele für Spezifikationen in einer solchen Definition sind die Anzahl der Bits, die Anzahl der Bytes, die zulässigen

Bytebereiche, die maximale Anzahl von Zeichen und Bedeutungen, die einigen generischen und spezifischen Bitmustern zugewiesen sind.

Computerbezogene Schriftart: Eine strukturierte Schriftart, die Norm Typografie Konventionen wie Serif oder Sans Serif erfüllt und einen computerbasierten Aspekt aufweist.

Cookie: Cookies sind temporäre Dateien, die auf dem Computer des Benutzers gespeichert werden. Sie identifizieren Website-Benutzer/Besucher.

[Zum Seitenanfang](#)

*D*

Dekorative Schriftart: Eine strukturierte Schriftart, die Standard-Typografie Konventionen wie Serif oder Sans Serif erfüllt.

Diakritisch: Ein modifizierendes Zeichen auf einem Zeichen. Zum Beispiel die Akzentzeichen in lateinischer Schrift (Akut, Tilde und Ogonek) und die Tonzeichen in Thai. Synonym für Akzent.

Diether: Bei digitalen Halbtönen die Erstellung einer flachen Bitmap durch einfaches Ein- oder Ausschalten von Punkten. Alle Punkte haben die gleiche Größe, es gibt einfach mehr von ihnen in dunklen Bereichen und weniger von ihnen in hellen Bereichen - im Gegensatz zu tiefen Bitmaps, die in Graustufenbildern verwendet werden.

Dingbat-Schriftart: Eine Schriftart, die aus nicht alphabetischen Markierungszeichen wie Pfeilen, Sternchen und eingekreisten Zahlen besteht.

Diskretionärer Bindestrich: Ein Bindestrich, der nur auftritt, wenn das Wort am Ende einer Zeile erscheint, nicht wenn das Wort in der Mitte einer Zeile erscheint.

Displaytyp: Große und/oder dekorative Schrift, die für Überschriften und als grafische Elemente in Schaustücken verwendet wird. Übliche Größen sind 14, 18, 24, 30, 36, 48, 60 und 72 Punkt.

Dongle: Eine Hardware, die physisch an einen Computer oder ein Gerät angeschlossen wird (in der Regel über seinen parallelen, seriellen oder USB-Kommunikationsanschluss), das von der Software abgefragt wird, um seine Authentizität und das Recht eines Benutzers auf vollständigen Zugriff auf die Software zu bestimmen.

Doppelbyte-Zeichensatz (DBCS): Ein Zeichensatz, in dem jedes Zeichen durch 2 Byte dargestellt wird. Skripts wie Japanisch, Chinesisch und Koreanisch enthalten mehr Zeichen, als durch 256 Codepunkte dargestellt werden können, sodass zwei Bytes erforderlich sind, um jedes Zeichen eindeutig darzustellen. Der Begriff DBCS wird oft verwendet, um MBCS (Multibyte Character Set) zu bezeichnen.

DPI (dots per Inch): Die Maßeinheit, die verwendet wird, um die Auflösung der gedruckten Ausgabe zu beschreiben. Die Ausgabe der gängigsten Desktop-Laserdrucker beträgt 300 dpi. Druckerausgabe mittlerer Auflösung mit 600 dpi und bis zu 1200 dpi. Großformatdrucker geben in der Regel mit 50-2880 dpi und Bildbelichter mit 1270-2540 dpi aus.

Druckerschriftart: Hochauflösende Bitmaps oder Schriftkonturmaster, die für die tatsächliche Ablage der Zeichen auf der gedruckten Seite verwendet werden, anstatt sie auf dem Bildschirm anzuzeigen.

Duoton: Ein Halbtonbild, das mit zwei Farben gedruckt wird, einer dunklen und einer hellen. Das gleiche Foto ist zweimal halb getönt und verwendet denselben Bildschirm in zwei verschiedenen Winkeln. Die Kombination der beiden verbessert die Details und den Kontrast.

Duschender: In der Typografie der Teil der Buchstabenform, der unter die Grundlinie fällt; Bezieht sich normalerweise auf Kleinbuchstaben und einige Satzzeichen, aber einige Schriftarten haben Großbuchstaben mit untergeordneten Buchstaben.

[Zum Seitenanfang](#)

*E*

Einlaufüberschrift: Eine Überschrift, die sich in derselben Zeile wie der Text befindet, normalerweise fett oder kursiv.

Ems-Raum: Ein Raum, der so breit ist wie die Punktgröße der Typen. Diese Messung ist relativ; Beim 12-Punkt-Typ ist ein EM-Raum 12 Punkt breit, aber beim 24-Punkt-Typ ist ein EM-Raum 24 Punkt breit .

En-Raum: Ein Raum, der halb so breit ist wie der Typ hoch ist (ein halber am-Raum)

Erweiterte Schrift: Schriften, die horizontal ungewöhnlich breit sind.

Expander (Schriftart): Eine Schriftart, in der die festgelegten Breiten der Zeichen breiter sind als in der Standardschriftart. (Anmerkung: nicht der Zwischenzeichenraum - der durch Buchstabenabstände erreicht wird - sondern die Zeichen selbst).

Exportieren: Beim Exportieren kann der Benutzer die Datei in einem anderen Format speichern, um sie in anderen Programmen zu öffnen.

[Zum Seitenanfang](#)

F

Farbabend: Erzielen eines ansprechenden Erscheinungsbildes, nachdem die Linie normal eingestellt wurde.

Farbton: die tatsächliche Farbe eines Objekts. Der Farbton wird als Position auf einem Farbkreis gemessen, ausgedrückt in Grad. Farbton wird auch als die Namen bestimmter Farben wie Blau, Rot, Gelb usw. verstanden.

Farbverlauf: Eine Funktion in unserer Grafiksoftware, die es dem Benutzer ermöglicht, ein Objekt / Bild mit einem fließenden Farbübergang zu füllen, zum Beispiel ein dunkles Blau, das allmählich heller oder grün wird, allmählich rot wird, dann orange.

Feder: Ein Prozess zum Anwenden einer Unschärfe auf ein Bild. Dieser Prozess löst allmählich den Bereich des Bildes auf, auf den die Feder aufgetragen wird.

Flash: Vektorgrafik-Animationssoftware, entwickelt von Adobe (früher) Macromedia, die browserunabhängigen Grafiken erstellt (Grafiken, die in allen Browsern gleich aussehen). Ein Vorteil der Flash-Animation ist, dass die Downloadzeit schnell ist.

Flight/Prä-Check: Programm zur Identifizierung fehlender Schriftarten, eingebetteter Grafiken, fehlerhafter Fallen und vieler anderer möglicher Probleme.

Folio: Eine Seitenzahl, die häufig mit laufenden Kopf- oder Fußzeilen festgelegt wird.

Formulare: Quelle zum Sammeln von Informationen vom Betrachter oder Benutzer.

Führend: (ausgesprochen "led-ding") der Abstand zwischen den Zeilen des Typs, traditionell von Baseline zu Baseline gemessen, in Punkten.

[Zum Seitenanfang](#)

G

Gewicht: bezeichnet die Dicke eines Buchstabenstrichs, leicht, extraleicht, "normal", mittel, halbfett, fett, extra fett und ultrafett.

GIF: (Graphik Interchange Format) GIF-Bilder zeigen bis zu 256 Farben. GIF-Bilder haben im Allgemeinen sehr kleine Dateigrößen und sind das am weitesten verbreitete Grafikformat im Web. Die geringe Qualität durch die Kompression macht sie für den professionellen Druck oder die Vektorisierung (Tracing) ungeeignet.

Gliederung: Der äußere Rand von Text oder Grafik.

Glyphe: Die tatsächliche Form (Bitmuster, Umriss) eines Zeichenbildes. Beispielsweise sind ein kursives "A" und ein römisches "A" zwei verschiedene Glyphen, die dasselbe zugrunde liegende Zeichen darstellen. Streng genommen stellen zwei Bilder, die sich in ihrer Form unterscheiden, unterschiedliche Glyphen dar. In dieser Verwendung ist Glyphe ein Synonym für Zeichenbild oder einfach Bild.

GMT: Greenwich Mean Time. In den 1840er Jahren wurde die Standardzeit des Royal Greenwich Observatory in Greenwich, England, für ganz England, Schottland und Wales eingeführt und ersetzte viele lokale Zeiten, die damals verwendet wurden. Anschließend wurde GMT zur offiziellen Zeitreferenz für die Welt, bis sie 1972 von der atomuhrbasierten koordinierten Weltzeit (UTC) subsumiert wurde. GMT wird auch als Weltzeit bezeichnet.

Gotische Schrift (Schriftart): Ein gotischer Schriftstil (Mittelalter).

Grafikdesign: Visuelle Darstellung einer Idee oder eines Konzepts. Der Begriff wird als Sammelbezeichnung für alle Aktivitäten im Zusammenhang mit visueller Gestaltung verwendet, einschließlich Webdesign, Logodesign usw.

Graustufen: Ein Farbmodus, in dem Schwarz und Weiß und in Kombination Farben sind.

Griechischer Text: In Seitenzusammenstellungsprogrammen Text, der als graue Balken angezeigt wird, die sich den Textzeilen annähern, und nicht als tatsächliche Zeichen. Diese beschleunigen die Zeit, die benötigt wird, um Bilder auf dem Bildschirm zu zeichnen (selten mehr verwendet aufgrund des Aufkommens schnellerer Computer).

GUI: Die grafische Benutzeroberfläche ermöglicht es dem Benutzer, Grafiken, Bilder und Symbole anstelle von Text zu verwenden. Leonardo Design Studio verwendet eine erweiterte GUI-Oberfläche.

[Zum Seitenanfang](#)

H

Halbton: Ein Ton, der auf halbem Weg zwischen Helligkeit und dunklem Schatten liegt. Die Töne werden durch feines Raster in verschiedene Punktgrößen aufgebrochen.

Handschrift: Eine Schriftart, die Standard-Typografie Konventionen wie Serif oder Sans Serif erfüllt.

Hangul: Das koreanische Alphabet, das aus vierzehn Konsonanten und zehn Vokalen besteht. Hangul wurde von einem Team von Gelehrten im 15. Jahrhundert auf Geheiß von König Zedong geschaffen.

Hexadezimal: Ein Zahlensystem, das für Webfarben verwendet wird. Die ersten sechs Zahlen, die in diesen 16 basierten Nummerierungssystemen verwendet werden, sind 0-9 und die nächsten 5 sind A-F.

Hinweislinie: Eine Linie von Punkten oder Strichen, um das Auge über die Seite zu einer getrennten Kopie zu führen.

Hiragana: Eine japanische phonetische Silbenschrift. Die Symbole sind kursiv oder krummlinig.

[Zum Seitenanfang](#)

I

Ideographische Sprache: Eine geschriebene Sprache, in der jedes Zeichen (Ideogramm) eine Sache oder eine Idee darstellt (aber nicht unbedingt ein bestimmtes Wort oder eine bestimmte Phrase). Ein Beispiel für eine solche Sprache ist geschriebenes Chinesisch (Zhongen).

[Zum Seitenanfang](#)

J

Jamo: Eine Reihe von Konsonanten und Vokalen, die im koreanischen Hangul verwendet werden. Das Wort Jam leitet sich von ab, was Konsonant bedeutet, und Mo., was Vokal bedeutet.

JPG/JPEG: Gemeinsame Gruppe fotografischer Sachverständiger, Dateiformat zum Speichern und Abrufen von Bildern.

[Zum Seitenanfang](#)

K

Kanji: chinesische Schriftzeichen oder Ideogramme, die in der japanischen Schrift verwendet werden. Die Zeichen können andere Bedeutungen haben als ihre chinesischen Gegenstücke.

Kappenhöhe: In der Typografie der Abstand von der Grundlinie zum oberen Rand der Großbuchstaben.

Katakana: Eine japanische phonetische Silbenschrift, die hauptsächlich für ausländische Namen und Ortsnamen und Wörter ausländischer Herkunft verwendet wird. Die Symbole sind eckig, während die von Hiragana kursiv sind. Katakana wird von links nach rechts oder von oben nach unten geschrieben.

Kern: Um Charaktere zusammenzubringen, für eine bessere Passform von Strichen und Weißraum. Bei Anzeigetypen müssen Zeichen häufig unterschritten werden, da der Leerraum zwischen Zeichen bei großen Größen auffälliger ist

Kicker: Eine kurze Phrase oder ein Satz, der zu einer Geschichte oder einem Kapitel führt; normalerweise kleiner als die Überschrift oder der Kapiteltitel, aber größer als der Texttyp.

Kleinbuchstaben: Die kleinen alphabetischen Zeichen, ob akzentuiert oder nicht, im Unterschied zu den alphabetischen Großbuchstaben. Das Konzept der Groß- und Kleinschreibung gilt für Alphabete wie Latein, Kyrillisch und Griechisch, aber nicht für Arabisch, Hebräisch, Thai, Japanisch, Chinesisch, Koreanisch und viele andere Schriften.

Knockout: Beim Drucken, wenn eine Farbe unmittelbar neben einer anderen Farbe gedruckt werden soll; Tatsächlich werden sie mit einer leichten Überlappung gedruckt.

**Komponente:** Ein separater und identifizierbarer Teil unserer Software, der separat gegen eine Gebühr oder kostenlos erworben werden kann, wie in der Dokumentation der Software beschrieben, der sich nahtlos in die Software integriert und in der Regel als Plug-In, Snap-In oder Modul bezeichnet wird.

**Kopf:** Linie oben auf dem Hauptteil des Inhalts, der in großen und fetten Schriftarten ist.

**Körpertyp:** Römisch - normal, einfach oder Buch - Typ, der für lange Textpassagen verwendet wird, z. B. eine Geschichte in einem Newsletter, einer Zeitschrift oder Kapitel in einem Buch. Im Allgemeinen von 9 Punkt bis 14 Punkt.

**Kursiv:** Schriftarten mit einer Neigung nach rechts. (Kursiv)

**Kursive Schrift:** Eine Schrift, deren benachbarte Zeichen sich berühren oder miteinander verbunden sind. Zum Beispiel ist die arabische Schrift kursiv.

### [Zum Seitenanfang](#)

#### L

**Laufende Köpfe/Füße:** Titel (oft zusammen mit Seitenzahlen), die am oberen/unteren Rand von Textseiten einer mehrseitigen Publikation gesetzt sind.

**Leerraum:** Bei der Gestaltung von Publikationen die Bereiche, in denen kein Text oder Grafiken vorhanden ist - im Wesentlichen der negative Raum des Seitendesigns.

**Legacy:** Jede Version der Software, die später durch eine neuere Version ersetzt wurde.

**Lizenzmanagement-Regime:** Das System, das von Future Corporation und der Software verwendet wird, um die Lizenzierung der Software auf einem Computer zu verwalten.

**Lizenzstatus:** Der aktuelle Status der Softwarelizenz auf einem Computer.

**Lizenztyp:** Die Zahlungsmethode für die Softwarelizenz.

**Logo typ:** Ein Symbol, eine Marke oder ein identifizierender Name. Allgemein bekannt als Logo, ist das grafische Element einer Marke oder Marke, das in einer speziellen Schriftart / Schriftart gesetzt oder in einer, aber lesbaren Weise angeordnet ist. Die Form, Farbe, Schriftart usw. sollte sich deutlich von anderen in einem ähnlichen Markt unterscheiden.

### [Zum Seitenanfang](#)

#### M

**MBCS:** Multibyte-Zeichensatz. Eine Gruppe von Zeichen, in der jedes Zeichen durch 1 oder mehr Bytes dargestellt wird.

**Mehrsprachigkeit:** Eine Anwendung wie Leonardo Design Studio, die gleichzeitig Text in mehreren Sprachen anzeigen und bearbeiten kann.

**Mezzotint:** Für einen Halbton ein spezieller Bildschirm, der verbundene, staubig aussehende Punkte erzeugt.

**Multimedia:** Kombination aus Video, Musik, Beleuchtung, CD/DVD-ROM und Internet zum Lernen, Arbeiten oder Unterrichten.

### [Zum Seitenanfang](#)

#### N

**Negativraum:** Im Design der Raum, in dem das Ziel in Kunstwerken nicht ist, oft der Hintergrund; in einer Publikation die Teile der Seite, die nicht durch Schrift oder Grafiken belegt sind.

**Neuheiten Schrift:** Eine Schriftart, die Standard-Typografie Konventionen wie Serif oder Sans Serif erfüllt.

### [Zum Seitenanfang](#)

#### O

**Objektorientiert (Modus):** Grafikmodus zeichnen. Eine Reihe von Algorithmen beschreibt grafische Formen in abstrakten geometrischen Begriffen als Objektprimitive.

**OEM:** Eine Variante der Software, die exklusiv im Lieferumfang enthalten (gebündelt) und von Future Corporation mit einem Gerät oder Hardware von Drittanbietern (Maschinen und Geräte) lizenziert wird, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: CNC-, Gravur-, Laser-, Plot-, Druck-, Fräs- und Vinylschneidemaschinen und -geräte vom Hersteller und/oder seinen Vertretern und Händlern an Endbenutzer

### [Zum Seitenanfang](#)

#### P

**Pantone-Matching-System:** Das Pantone-Matching-System wird zum Festlegen und Mischen von Match-Farben verwendet. Es bietet Designern Muster mit über 700 Farben und gibt Druckern die Rezepte für die Herstellung dieser Farben.

**Pica:** Ein Maß, das in der Typografie für Spaltenbreiten und andere Platzangaben in einem Seitenlayout verwendet wird. Es gibt 12 Punkte in einer Pica und ungefähr 6 Picas zu einem Zoll.

**Pinyin:** Ein System zur phonetischen Wiedergabe chinesischer Ideogramme in einem lateinischen Alphabet.

**Pixel (Bildelement):** Die kleinste Einheit, die ein Gerät adressieren kann. Meistens bezieht sich auf Display-Monitore, wobei ein Pixel der kleinste Phosphorleck ist, der auf dem Bildschirm beleuchtet werden kann.

**PNG:** Portable Netzwerkgrafik. Bitmap-Bildformat mit verlustfreier Datenkomprimierung. Das PNG-Format zeigt Bilder ohne gezackte Kanten an, während die Dateigröße klein gehalten wird, was sie im Web beliebt macht.

**Pasteurisierung:** Für einen Halbton die Reduzierung der Anzahl der Graustufen, um ein kontrastreiches Bild zu erzeugen.

**PPI:** Steht für Pixel pro Zoll. PPI gibt die Auflösung eines Eingabegeräts an, z. B. eines Scanners, einer Digitalkamera oder eines Monitors. Die Webseitenauflösung reicht von 72-96 Pixel pro Zoll.

**Prägung:** Das Prägen eines grafischen Bildes verleiht ihm eine Dimension, indem das Bild so aussieht, als wäre es als Projektion aus einem flachen Hintergrund geschnitten.

**Produktlebensdauer:** Der Zeitraum, ab dem eine Version der Software zur öffentlichen Lizenzierung freigegeben wird (die aktuelle Version) und bis zu dem Zeitpunkt, an dem eine nachfolgende oder Ersatzversion (Upgrade) zur öffentlichen Lizenzierung freigegeben wird.

**Produktseriennummer oder PSN:** Die eindeutige und identifizierende Nummer für jedes Future Corporation Software-Produkt.

**Prozessfarbtrennung:** Im Akzidenzdruck zur Reproduktion von Farbfotografien. Die verschiedenen Farbtöne werden durch Überlagerung von Halbtonpunkten der

Prozessfarben erzeugt: Cyan (ein grünliches Blau), Magenta (ein violettes Rot), Gelb und Schwarz.

**Punkt:** Ein Maß, das in der Typografie für Schriftgröße, Zeilenabstand und andere Platzangaben in einem Seitenlayout verwendet wird.

[Zum Seitenanfang](#)

*Q*

**Querformat:** Breite Ausrichtung des Dokuments. In diesem Stil ist die Dokumentbreite größer als seine Höhe.

**Quick Time Video:** Von Apple entwickelte Video-Streaming-Technologie.

[Zum Seitenanfang](#)

*R*

**Reverse Fill:** Eine einfarbige Form in einer cremefarbenen Farbe, so dass sie über allen anderen Formen der gleichen Farbe dahinter betrachtet werden kann, wodurch sie sonst nicht sichtbar ist.

**RGB:** Ein additives Farbmodell, bei dem rotes, grünes und blaues Licht auf verschiedene Arten addiert werden, um eine breite Palette von Farben zu reproduzieren.

**Rinnen:** In doppelseitigen Dokumenten die Kombination der Innenränder von gegenüberliegenden Seiten; Die Dachrinne sollte breit genug sein, um eine Bindung aufzunehmen.

**Rückseite:** Eine Methode, die beim Drucken verwendet wird, bei der die Hintergrundfarbe im Allgemeinen schwarz ist oder bei der der Hintergrund eingefärbt wird und das Bild und der Schriftzug in der Farbe des Papiers angezeigt werden.

**Run-around:** Typ, der so eingestellt ist, dass er zur Kontur einer Illustration, eines Fotos, eines Ornaments oder einer Initiale passt.

[Zum Seitenanfang](#)

*S*

**Sättigung:** Intensität der Farbe. Es bezieht sich auf den Grad der Differenz zu Grau. Hohe Sättigung erscheint hell und niedrige Sättigung wird dumpf erscheinen.

**Schattenwurf:** Ein mathematischer Prozess, bei dem ein Vektorobjekt das Aussehen eines natürlich geworfenen Schattens in 3D von einer einzelnen Lichtquelle (normalerweise der Sonne) erhält.

**Schlagschatten:** Schlagschatten sind jene Schatten, die unter Text oder Bilder fallen, was die Illusion von Schatten durch Beleuchtung erzeugt und dem Objekt einen 3D-Effekt verleiht.

**Schnittmarken:** Auf mechanischen, horizontalen und vertikalen Linien, die den Rand des gedruckten Stücks anzeigen.

**Schnittstelle:** Eine Technik zum Abrufen von Bildern in verschiedenen Stadien, wobei das grobe Bild zuerst erscheint und allmählich verfeinert wird.

**Schoßregister:** Bei Knockouts werden Bilder in verschiedenen Farben leicht überlappt, um das Auftreten einer weißen Linie zwischen den beiden Tinten zu vermeiden.

**Schriftart:** Die Gruppe von Zeichen, die von einem Designertyp erstellt wurden, einschließlich Groß- und Kleinbuchstaben alphabetischer Zeichen, Zahlen, Interpunktion und Sonderzeichen. Eine einzige Schriftart enthält viele Schriftarten in verschiedenen Größen und Stilen.

**Schriftart:** Eine Gruppe von Grafikzeichen, die ein charakteristisches Design haben, oder das Konzept eines Schriftdesigners, wie die Grafikzeichen angezeigt werden sollen. Das charakteristische Design gibt die Eigenschaften seiner grafischen Zeichen vor. Beispiele für Merkmale sind Form, grafisches Muster, Stil, Größe, Gewicht und Inkrement.

**Schriftausrichtung:** Die Verteilung von Leerraum in einer Textzeile, bei der die Zeichen in ihrer normal eingestellten Breite nicht die gesamte Zeilenlänge genau ausfüllen. Text kann linksbündig, rechtsbündig, zentriert oder rechtsbündig ausgerichtet sein.

**Schriftfamilien:** Eine Gruppe von Schriften mit dem gleichen Grunddesign, aber mit unterschiedlichen Gewichten und Proportionen.

**Schwarz (Schriftart):** Eine Schriftart, die mehr Gewicht hat als die fette Version einer Schriftart.

**Security-1 oder S1:** Eine Erweiterung, Variation oder Modifikation der Software, die (i) für die Verwendung in einem gesicherten oder geschützten internen Netzwerk bestimmt ist und/oder (ii) eingeschränkte Benutzerebenen und eingeschränkten Zugriff bietet und/oder (iii) über integrierte Mechanismen verfügt, um den gesamten Zugriff und die Nutzung der Software zu verfolgen, und/oder (iv) eine starke Verschlüsselung zum Schutz von Ausgabe- und Exportdateien implementiert.

**Serif:** Eine Schrift hat halbstrukturelle Details an den Enden einiger Striche, aus denen Buchstaben und Symbole bestehen. Eine Schriftart mit Serifen wird als Serifenschrift (oder Serifenschriftart) bezeichnet.

**Serifenlose Schrift:** Eine Schriftart, die nicht die kleinen Merkmale aufweist, die als "Serifen" am Ende von Strichen bezeichnet werden. Der Begriff kommt vom lateinischen Wort "sine", über das französische Wort sans, was "ohne" bedeutet.

**Skript:** Eine Reihe von Zeichen, die zum Schreiben einer bestimmten Gruppe von Sprachen verwendet werden. Zum Beispiel wird die lateinische (oder römische) Schrift verwendet, um Englisch, Französisch, Spanisch und die meisten anderen europäischen Sprachen zu schreiben. die kyrillische Schrift wird verwendet, um Russisch und Serbisch zu schreiben.

**Solarisation:** Überbelichtung, die zur Umkehrung eines fotografischen Bildes führt.

**Sortierung:** Textvergleich mit sprachbezogenen Regeln im Gegensatz zum bitweisen Vergleich von numerischen Zeichencodes.

**Sprache:** In Bezug auf Gravierer, Schneideplotter, Plotter, Drucker und verwandte Geräte sind die Softwarecodes, die für die Kommunikation zwischen Leonardo Design Studio und dem Gerät verwendet werden. Auch bekannt als die Emulation. Typische Beispiele sind CSR, DMPL, HPGL und RTL.

**Starke Verschlüsselung:** Eine Methode der Datenverschlüsselung, die weniger anfällig dafür ist, dass ihr Schlüssel von Dritten durch einen sogenannten Brute-Force-Angriff, Hacking oder Cracken entdeckt wird.

[Zum Seitenanfang](#)

T

**Tags:** Eine Reihe von Zeichen, die in der Auszeichnungssprache zum Bereitstellen von Formatierungsinformationen eines Dokuments verwendet werden.

Textumbruch: Eine Funktion, die Absatztext so festlegt, dass er physisch um den Umfang eines anderen Objekts mit oder ohne Versatz umbrochen wird.

TIFF (Tagged Image File Format): Für digitale Graustufen-Halbtöne, ein geräteunabhängiges Grafikdateiformat. TIFF-Dateien können auf IBM/kompatiblen oder Macintosh-Computern verwendet und auf PostScript-Druckern ausgegeben werden.

[Zum Seitenanfang](#)

U

Update: Eine separate Komponente der Software, die entwickelt wurde, um Probleme zu aktualisieren, zu modifizieren, zu reparieren, zu entfernen oder zu beheben, die von Future Corporation mit der Software identifiziert wurden, einschließlich der Behebung von Fehlern, dem Ersetzen oder Entfernen von Tools und/oder Funktionen und der Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit oder Leistung der Software (z. B. kann V1.0 der Software durch V1.1 der Software ersetzt werden, mit V1.1 ein Update von V1.0, B. mit V1.1 möglicherweise gefolgt von V1.2 und so weiter und so fort).

Upgrade: Der vollständige Ersatz der Software durch eine neuere Version derselben Markensoftware, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: Fehlerkorrekturen, Modifikationen, Entfernung/Austausch von Tools und Funktionen, Kompatibilitätsverbesserungen, neue Tools und Funktionen, Ergänzungen und/oder Verbesserungen der Software (z. B. V1.0 der Software wird durch V2.0 der Software ersetzt, mit V2.0 ein Upgrade von V1.0, mit V2.0 gefolgt von V3.0 und so weiter und so fort).

[Zum Seitenanfang](#)

[Zum Seitenanfang](#)

V

Vektor: Eine skalierbare Form, die aus mathematischen Beschreibungen generiert wird, die ihre Position, Länge und Richtung(en) bestimmen.

Verbleibende Lizenz: Die verbleibende zusammenhängende Zeit (normalerweise in Tagen), bevor die Lizenz auf einem Computer abläuft.

Verschachtelte Storys: Im Newsletter-/Magazin-Layout laufen Storys in mehreren Spalten mit unterschiedlichen Spaltentiefen.

Vierfarbenverfahren: Das Druckverfahren, das Farben durch Kombination von Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz (CMYK) reproduziert. Sechs Farben sind normalerweise die Zugabe von hellem Cyan und Magenta, um Farbtöne zu verbessern und die Definition zu verbessern.

Volltonfarbe: Bezieht sich auf die Verwendung von Volltonfarbe, die normalerweise als Lab-Farbe oder separater und druckbarer Tintenkanal definiert ist.

Volumenlizenz: Entweder (i) eine Standortlizenz, die in Einzellizenzen gewährt wird, oder (ii) ein Lizenzpaket, das normalerweise in Vielfachen von fünf (5) fünf Lizenzen gewährt wird, oder (iii) Lizenzplätze, die normalerweise in Vielfachen von einhundert (100) Lizenzen gewährt werden.

Vorlage: Ein Dokument, das geändert oder angepasst und unter einem neuen Namen gespeichert werden kann, ohne das Originaldokument zu beeinflussen.

W

Witwe: In einem Seitenlayout kurze letzte Zeilen von Absätzen - normalerweise inakzeptabel, wenn sie durch einen Spaltenumbruch vom Rest des Absatzes getrennt sind, und immer inakzeptabel, wenn sie durch einen Seitenumbruch getrennt sind.

[Zum Seitenanfang](#)

X

x-height: Die Höhe des Kleinbuchstabens "s". Manchmal auch als "Körpergröße" bezeichnet. Allgemeiner die Höhe der Kleinbuchstaben.

X: Einer der drei CIE-Tristimuluswerte; Die rote Vorwahl.

[Zum Seitenanfang](#)

Y

Y: Einer der drei CIE-Tristimulus-Werte; gleich der Lichtreflexion oder -durchlässigkeit; Die grüne Grundschule

[Zum Seitenanfang](#)

## Z

Z-Reihenfolge: Die relative Stapelreihenfolge von Objekten untereinander (oben und unten).

Z: Einer der drei CIE-Tristimulus-Werte; Die blaue Primärfarbe.

Zeichen: Alle Buchstaben, Zahlen, Satzzeichen, Symbole oder Leerzeichen (sichtbar oder nicht).

Zeichensatz: Eine Sammlung von Zeichen, in der jedem Zeichen ein numerischer Code zugewiesen wird, damit es auf einem Computer dargestellt werden kann.

Zuschneiden: Bei Kunstwerken werden die überflüssigen Teile eines Bildes, normalerweise ein Foto, ausgeschnitten.

## INDEX

Aktivieren, 5  
Ausrichten, 32  
Antivirus, 6  
Bitmap, 15, 23, 46  
Befehle, 8  
Design Center, 9  
Dokumente, 11  
Dropdowns, 8  
Fehler, 6  
Dateitypen, Erweiterungen, 11  
Falzlinien, 14, 38  
Raster, 12  
Importieren von Dateien, 15  
Installieren, 5  
Lektionen, 5  
Menüs, 8  
Pfanne, 8  
Perforationsschnitt, 38  
Probleme, 6  
Herrscher, 12  
Speichern, Speichern unter, 11  
Abstand auseinander, 33  
Systemanforderungen, 5  
Vorlage, 52  
Werkzeuge, 8  
Fehlerbehebung, 6  
Schriftart, 52  
Vektorisieren  
    Vektorisierer, 5  
Vektorisieren, 23  
Videos, 4  
Volumenlizenz, 52  
Schweißen  
    Schweißen, 27  
Z-Ordnung, 31