



## **Cutting Master 2 User Manual**

Версия 2.00

## Содержание

|  |    |
|--|----|
| Введение .....   | 1  |
| Использование программного обеспечения .....                                     | 1  |
| Поддерживаемые приложения .....  | 1  |
| Инсталляция и настройка .....  | 2  |
| Рекомендованные системные требования .....                                       | 2  |
| Перед инсталляцией программного обеспечения .....                                | 2  |
| Инсталляция программного обеспечения<br>(Windows) .....                          | 3  |
| Деинсталляция программного обеспечения<br>(Windows) .....                        | 3  |
| Инсталляция программного обеспечения<br>(Macintosh) .....                        | 3  |
| Деинсталляция программного обеспечения<br>(Macintosh) .....                      | 4  |
| Создание набора параметров для устройства<br>вывода .....                        | 5  |
| Использование Preference Manager .....   | 5  |
| Сохранение набора установок .....  | 5  |
| Загрузка набора установок .....  | 5  |
| Восстановление исходного состояния<br>программного обеспечения .....             | 5  |
| Выход из Preference Manager .....  | 5  |
| Создание задания в дизайнерском приложении .....                                 | 6  |
| Рекомендации по созданию вашего дизайна .....                                    | 6  |
| Доступ к диалогу Резание/Черчение .....  | 7  |
| Ввод числовых значений .....   | 8  |
| Использование встроенных математических<br>операций .....                        | 8  |
| Автоматическое применение введенных значений<br>и арифметических выражений ..... | 8  |
| Установка свойств задания .....  | 9  |
| Установка свойств Основной вкладки .....   | 9  |
| Установка свойств вкладки Размещение по слоям .....                              | 11 |
| Установка свойств вкладки Панель .....   | 15 |
| Установка свойств вкладки Продвинутый .....                                      | 18 |
| Отправка заданий в Cutting Master 2 .....  | 20 |
| Вывод заданий из Cutting Master 2 .....  | 21 |
| Основные элементы Cutting Master 2 .....   | 21 |
| Заголовки столбцов .....   | 21 |
| Линейка инструментов .....   | 21 |

|  |    |
|--|----|
| Задание установок приложения .....                                       | 21 |
| Создание набора параметров устройства вывода в<br>Cutting Master 2 ..... | 22 |
| Создание вашего первого набора параметров<br>устройства вывода .....     | 22 |
| Изменение набора параметров устройства вывода .....                      | 22 |
| Редактирование установок устройства вывода .....                         | 23 |
| Вывод задания "тестовое вырезание" .....                                 | 25 |
| Вывод заданий из Cutting Master 2 .....                                  | 25 |
| Сохранение задания в файле .....   | 25 |
| Загрузка сохраненного задания из файла .....                             | 25 |
| Отправка заданий на резак .....  | 26 |
| Прерывание обработки задания .....                                       | 26 |
| Удаление заданий .....   | 26 |
| Вырезание контура с использованием Cutting Master 2 .....                | 27 |
| Создание задания для виртуального гибридного<br>вывода .....             | 27 |
| Добавление регистрационных отметок к заданию<br>печати .....             | 27 |
| Автоматическое добавление регистрационных<br>отметок .....               | 28 |
| Замена прямоугольника регистрационными<br>отметками .....                | 29 |
| Удаление регистрационных отметок .....                                   | 29 |
| Вывод печатных частей дизайна .....                                      | 30 |
| Загрузка печатного материала в ваш резак .....                           | 30 |
| Вывод контуров на ваш резак .....  | 31 |
| Предметный указатель .....   | 33 |

## Соглашение о лицензировании программного

Внимательно прочитайте следующие условия и положения.

Данный документ является правовым соглашением между вами, конечным пользователем (физическим или юридическим лицом), и компанией Scanvec Amiable, Inc. Если вы не согласны с нижеследующим, вы должны немедленно вернуть данный продукт. Использование данной программы означает ваше согласие с нижеизложенными условиями и положениями.

Прилагаемая компьютерная программа, или "Программное обеспечение", лицензируется, но не продается, вам компанией Scanvec Amiable, Inc. для неэксклюзивного использования без права передачи только на нижеследующих условиях; компания Scanvec Amiable, Inc. сохраняет все права, которые не переданы вам в явной форме. Вы не имеете право раскрывать любому третьему лицу любую конфиденциальную информацию, касающуюся данного программного обеспечения или компании Scanvec Amiable, Inc., или использовать такую конфиденциальную информацию, причиняя ущерб компании Scanvec Amiable, Inc....

### 1. Лицензия.

Данное программное обеспечение защищено Законом об авторском праве Соединенных Штатов и положениями международных договоров. Поэтому вы должны обращаться с данным Программным обеспечением, как с любым другим объектом авторского права, например, с книгой. Данная лицензия разрешает вам:

(а) Изготовить одну копию Программного обеспечения в форме, допускающей ее чтение компьютером, при условии, что такая копия оригинала может быть использована только как резервная. Данная лицензия обуславливает в явной форме, что вы должны воспроизвести на каждой копии уведомление об авторских правах Scanvec Amiable, Inc. и любую иную информацию о правах собственности, которая содержится в оригинальном экземпляре, предоставленном Scanvec Amiable, Inc.

(b) Передавать Программное обеспечение и все права, предусмотренные данной Лицензией, другой стороне вместе с экземпляром данной Лицензии и всеми письменными материалами, прилагаемыми к Программному обеспечению, при условии, что вы передаете Scanvec Amiable, Inc. письменное уведомление о передаче и что другая сторона прочтет условия данной Лицензии и согласится с ними.

(c) Использовать данное Программное обеспечение только на одном компьютере. Вы можете переносить его на другой компьютер при условии, что оно будет использоваться в любой момент времени только на одном компьютере. "Использование" означает загрузку во временную (например, ОЗУ) или постоянную память (например, жесткий диск, CD-ROM или другое устройство хранения данных) компьютера.

### 2. Ограничения.

Вы НЕ имеете права передавать копии данного Программного обеспечения другим лицам или переносить Программное обеспечение электронным

## обеспечения

способом с одного компьютера на другой по сети. Вы не имеете права осуществлять декомпиляцию, инженерный анализ, дисассемблирование или иное преобразование Программного обеспечения в форму, воспринимаемую человеком. Вы не имеете права модифицировать данное программное обеспечение, адаптировать его, передавать, сдавать в аренду, прокат, перепродавать для получения прибыли, распространять, рассылать по сети, а также создавать производные произведения, основанные на данном программном обеспечении или любой его части.

### 3. Прекращение действия.

Данная Лицензия действительна до прекращения ее действия. Данная Лицензия аннулируется немедленно, если вы нарушаете любое ее условие. После прекращения действия вы должны вернуть Программное обеспечение и все его копии компании Scanvec Amiable, Inc. Вы можете аннулировать данную Лицензию в любой момент, вернув Программное обеспечение поставщику.

### 4. Соблюдение законов об экспорте

Вы согласны с тем, что данное Программное обеспечение или любой его прямой продукт не будут передаваться или экспортироваться прямым или косвенным образом в любую страну, в которую такая передача или экспорт запрещены Законом Соединенных Штатов о регулировании экспорта или любыми международными законами об экспорте и соответствующими ограничениями и регулирующими предписаниями, а также не могут быть использованы в любых целях, запрещенных вышеупомянутыми законами.

### 5. Правовая информация о гарантии и ограничении возмещения ущерба.

Ни при каких обстоятельствах компания Scanvec Amiable, Inc. не несет ответственность за любые виды ущерба, включая нарушение прав, потерю данных, упущенную выгоду, стоимость страхования и другие специальные, косвенные, вытекающие или не прямые виды ущерба, вызванного использованием программы, независимо от того, кто их вызвал, на основе любых принципов ответственности. Это ограничение применимо, даже если компания Scanvec Amiable, Inc. или официальный дилер или дистрибьютор уведомлены о возможности такого ущерба. КОМПАНИЯ SCANVEC AMIABLE, Inc. НЕ БЕРЕТ НА СЕБЯ НИКАКИХ ЯВНО ВЫРАЖЕННЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙНЫХ ОБЯЗАТЕЛЬСТВ И ОТКАЗЫВАЕТСЯ БЕЗ ОГРАНИЧЕНИЙ ОТ ЛЮБЫХ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ ГОДНОСТИ ДЛЯ ПРОДАЖИ ИЛИ ГОДНОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ЦЕЛИ. Компания Scanvec Amiable, Inc. не дает никаких гарантий относительно любых драйверов для плоттеров, сканеров и иных устройств. Эти драйверы предоставляются нашим клиентам только в порядке оказания услуги и разработаны с использованием информации, предоставленной нам в соответствующее время изготовителями оборудования.

Компания Scanvec Amiable, Inc. не отвечает за любые издательские ошибки, которые могут содержаться в программном обеспечении или документации.

### 6. Общие сведения.

Если вы являетесь конечным пользователем, представляющим правительство США, данная Лицензия на Программное обеспечение

передает только "ОГРАНИЧЕННЫЕ ПРАВА", и его использование, раскрытие и копирование допустимы только с соблюдением "Федеральных предписаний о приобретении", 52.227-7013(c)(1)(ii). Данная Лицензия толкуется в соответствии с законами штата Пенсильвания во всех случаях, за исключением разбирательств, проводимых правовыми органами, рассматривающими конфликты между законами, если Лицензия получена в США, или проводимых в соответствии с законами соответствующей юрисдикции, если Лицензия получена за пределами США. Если любое положение данной Лицензии признано судом компетентной юрисдикции противоречащей закону, такое положение данной Лицензии сохраняет полную силу и действительность.

© Scanvec Amiable, Inc., 2010. Все права защищены. Никакая часть данного документа не может быть репродуцирована или сохранена в системе хранения данных или передана в любой форме и любым способом - электронным, механическим, посредством фотокопирования, записи или иначе, - без предварительного разрешения издателя. Отпечатано в Соединенных Штатах Америки. Содержащаяся в данном руководстве информация может быть изменена без предварительного уведомления и не содержит обязательств компании Scanvec Amiable, Inc.

Acrobat® Reader © Adobe Systems Incorporated, 1987-2010. Все права защищены. Adobe и Acrobat - торговые марки Adobe Systems Incorporated, которые могут быть зарегистрированы в определенных юрисдикциях. Программное обеспечение PostScript® © Adobe Systems Incorporated, 1984-1998. Все права защищены.

Flexi, FlexiFAMILY, FlexiSIGN-Pro, FlexiSIGN Plus, FlexiEXPERT, FlexiSIGN, FlexiLETTER, FlexiDESIGNER, FlexiCUT, FlexiENGRAVE, PhotoPRINT Server, PhotoPRINT, PhotoPRINT SE, EnRoute-Pro, EnRoute Plus, EnRoute, EnRoute-Machine Shop и/или другие упомянутые здесь продукты Scanvec Amiable являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Scanvec Amiable, Inc. Illustrator - зарегистрированная торговая марка Adobe Systems Incorporated. FreeHand - зарегистрированная торговая марка компании Macromedia. CorelDRAW! - торговая марка компании Corel Systems. AppleTalk, ImageWriter, LaserWriter и Macintosh - зарегистрированные торговые марки Apple Computer, Inc. Windows - зарегистрированная торговая марка компании Microsoft. Названия упомянутых здесь существующих компаний и продуктов могут являться торговыми марками и/или зарегистрированными торговыми марками их владельцев. Adobe® - торговая марка компании Adobe Systems Incorporated или ее дочерних компаний, которая может быть зарегистрирована в определенных юрисдикциях. PostScript® - торговая марка компании Adobe Systems Incorporated или ее дочерних компаний, которая может быть зарегистрирована в определенных юрисдикциях.

SA International  
PO Box 16109  
Salt Lake City, UT 84107

# Введение

Cutting Master 2 - программа, позволяющая выводить данные непосредственно из вашего дизайнерского приложения на резак.

Она содержит две части:

- Плагин Резание/Черчение, позволяющий задавать свойства задания по вырезанию из вашего дизайнерского приложения и отправлять задание в Cutting Master 2.
- Программу Cutting Master 2, которая получает задание от плагина Резание/Черчение и выводит его на резак.

Под Macintosh OS X приложение Cutting Master 2 поддерживает следующие дизайнерские приложения:

- Adobe Illustrator 10, CS, CS2, CS3, CS4, CS5, CS6, CC, CC2014

## Использование программного обеспечения

Чтобы послать задание на резак, используя Cutting Master 2:

1. Создайте задание в дизайнерском приложении.
2. При желании добавьте к вашему дизайну регистрационные отметки.
3. Откройте диалог Резание/Черчение.
4. Задайте свойства задания в диалоге Резание/Черчение.
5. Отправьте задание в Cutting Master 2.
6. Используйте Cutting Master 2, чтобы отправить задание на резак.

## Поддерживаемые приложения

Под Windows приложение Cutting Master 2 поддерживает следующие дизайнерские приложения:

- Corel CorelDRAW 10, 11, 12, X3, X4, X5, X6, X7
- Adobe Illustrator 8, 9, 10, CS, CS2, CS3, CS4, CS5, CS6, CC, CC2014

# Инсталляция и настройка

Перед началом инсталляции программного обеспечения прочитайте приведенные ниже требования к аппаратному обеспечению. Для оптимальной работы мы рекомендуем позаботиться о том, чтобы ваша система отвечала рекомендованным требованиям. Как и при использовании любого компьютерного программного обеспечения, системы с более быстрыми процессорами, большим объемом ОЗУ и большим объемом памяти на жестком диске позволят вам работать с файлами большего размера и уменьшить время обработки.

## Рекомендованные системные требования

|                              | Windows   | Macintosh  |
|------------------------------|---|--|
| Процессор                    | Pentium III 600 МГц или выше (32)<br>1 ГГц или выше<br>64-бит (x64) | G4,G5,Intel CPU  |
| ОЗУ                          | 1 ГБ или больше   |  |
| Объем памяти для инсталляции | 200 МБ или больше   |  |
| Операционная система         | Windows 8, 7,Vista, XP, 2000  | OSX 10.4 или более новая                                     |
| Видео                        | Монитор с разрешением 800x600 и 16-битной цветовой палитрой         | Монитор с разрешением 1024x768 и 24-битной цветовой палитрой |
| Другое                       | 4x CD-ROM или DVD-привод  |  |
|                              | Доступный порт для устройства вывода                                |  |
|                              | Соединение с интернетом   |  |

## Перед инсталляцией программного обеспечения

Перед инсталляцией программного обеспечения вы должны сделать следующее:

- Инсталлировать все ваши дизайнерские приложения.
- Инсталлировать все дополнительные драйвера, необходимые для ваших резаков, например, драйвера USB.
- Установить ваш резак для работы в режиме GPGL. См. подробности в документации, прилагаемой к вашему резаку.

## **Инсталляция программного обеспечения (Windows)**

Полные права доступа, необходимы для установки этого программного обеспечения. Убедитесь, что вы вошли в Windows в качестве члена учетной записи администратора.

Чтобы установить Cutting Master 2:

1. Деинсталируйте все ранее установленные версии данного программного обеспечения.
2. Вставьте инсталляционный CD.
3. Выберите язык и щелкните **ОК**.
4. Выберите устанавливаемый продукт и язык и щелкните **Далее**.
5. Щелкните **Далее** на экране приветствия.
6. Прочитайте Соглашение о лицензировании программного обеспечения и щелкните **Да**, чтобы принять его условия.
7. Выберите компоненты программного обеспечения, которые вы хотите установить. Вы также можете изменить папку, в которую будет установлено программное обеспечение. Щелкните **Далее**.
8. Выберите папку меню **Пуск**, где будет отображаться ярлык программного обеспечения. По умолчанию для данного продукта будет создана новая папка. Щелкните **Далее**.
9. Выберите, следует ли создать дополнительные ярлыки для программного обеспечения.
  - a. Отметьте **Установить на рабочий стол**, чтобы разместить на рабочем столе ярлык программного обеспечения.
  - b. Щелкните **Далее**.
10. Щелкните **Далее**, чтобы начать установку программного обеспечения.

11. Если у вас установлен Adobe Illustrator, появится запрос пути к папке **Plug-ins (Плагины)** для каждой установленной вами версии Illustrator.

- a. В случае необходимости щелкните **Просмотреть** и выберите местонахождение папки.

12. Щелкните **Да**, чтобы очистить установки.

13. Выберите **Готово**.

## **Деинсталляция программного обеспечения (Windows)**


1. Закройте Cutting Master 2, выбрав в меню **Файл** пункт **Выход**.
2. В панели управления Windows выполните двойной щелчок на пиктограмме **Установка и удаление программ**.
3. Выберите в списке Cutting Master 2 и щелкните кнопку **Изменить/удалить**.
4. На экране приветствия выберите **Удалить** и щелкните **Далее**.
5. Щелкните **Да**, чтобы деинсталировать программное обеспечение.

## **Инсталляция программного обеспечения (Macintosh)**

Полные права доступа, необходимы для установки этого программного обеспечения. Убедитесь, что вы вошли в Mac OS X в качестве члена учетной записи администратора.

Выполните следующие действия, чтобы установить программное обеспечение:

1. Вставьте инсталляционный CD.
2. Выполните двойной щелчок на пиктограмме **Инсталлятор**.
3. Выберите язык и щелкните **ОК**.

4. Выберите устанавливаемый продукт и язык и щелкните **ОК**.
5. Прочитайте Соглашение о лицензировании программного обеспечения и щелкните **Принять**.
6. Щелкните **Далее**.
7. Выберите **Место установки** и щелкните **Установить**.  
 Выполняется установка программного обеспечения. Чтобы остановить установку, щелкните **Остановить**.
8. Щелкните **Да**, чтобы очистить установки.
9. Щелкните **ОК**.
10. Щелкните **Выход**.

### ***Деинсталляция программного обеспечения (Macintosh)***

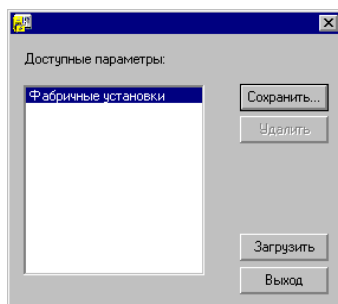
1. Закройте Cutting Master 2, выбрав в меню **Файл** пункт **Выход**.
2. Перетащите ярлык Cutting Master 2 с рабочего стола в корзину.
3. Перетащите папку, в которую было установлено приложение Cutting Master 2, в корзину.



## Создание набора параметров для устройства вывода

При первом использовании Cutting Master 2 вам будет предложено создать набор параметров устройства вывода. См. подробности в пункте “Создание набора параметров устройства вывода в Cutting Master 2” на стр. 22.

## Использование Preference Manager



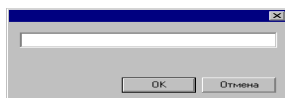
Preference Manager - это утилита, позволяющая сохранять в одном файле все установки программного обеспечения, в том числе все наборы параметров устройства вывода и все установки приложения.

Нельзя загрузить набор установок во время работы дизайнерского программного обеспечения или Cutting Master 2. Вы можете сохранить установки в любое время.

## Сохранение набора установок

Чтобы сохранить текущий набор установок в файле:

1. Запустите **Preference Manager**.
2. Щелкните **Сохранить**.



3. Введите в поле имя набора установок и щелкните **ОК**.

## Загрузка набора установок

Чтобы загрузить ранее сохраненный набор установок:

1. Закройте программное обеспечение.
2. Запустите **Preference Manager**.
3. Выберите набор установок, который вы хотите загрузить.
4. Щелкните **Загрузить**.

## Восстановление исходного состояния программного обеспечения

Установки по умолчанию для программного обеспечения сохранены в наборе установок **Фабричные установки**. Восстановление исходного состояния программного обеспечения может быть особенно полезным при разрешении любых проблем, с которыми вы можете столкнуться при работе с Cutting Master 2.

📄 Загрузка данного набора установок приведет к удалению набора параметров устройства вывода в Cutting Master 2.

Чтобы очистить установки, сохраненные в вашей системе:

1. Закройте программное обеспечение.
2. Запустите **Preference Manager**.
3. Выберите **Фабричные установки**.
4. Щелкните **Загрузить**.

## Выход из Preference Manager

Чтобы выйти из Preference Manager, щелкните **Выход**.

# Создание задания в дизайнерском приложении

Первый шаг при выводе задания с использованием Cutting Master 2 - это создание задания в вашем дизайнерском приложении.

объекта для осуществления нескольких режущих проходов.

## Рекомендации по созданию вашего дизайна

При создании задания помните о следующих рекомендациях:

- Преобразуйте все растровые изображения в векторные объекты. Cutting Master 2 может выводить только векторные объекты.
- Объекты не могут иметь заполнения с узорами, растровые заполнения, эффекты типа "линза", градиенты и другие заполнения специальных типов. Любые объекты с заполнениями таких типов будут проигнорированы Cutting Master 2 и не будут отображены в диалоге Резание/Черчение.
- Используйте цвета или слои, чтобы разделять объекты, которые вы хотите выводить в разные моменты времени. Затем вы можете использовать вкладку Размещение по слоям в диалоге Резание/Черчение, чтобы выбрать, какие цвета или слои будут выведены.
- Нет необходимости делать копии вашего дизайна в дизайнерском приложении. Cutting Master 2 может легко выводить копии любого дизайна и даже размещать несколько копий на одной странице.
- Не беспокойтесь о перекрывающихся объектах одного цвета. Функция Автосвязывание может автоматически соединять перекрывающиеся объекты.
- Если вам необходимо сделать несколько режущих проходов, вы можете выбрать их число на вкладке Продвинутый в диалоге Резание/Черчение. Нет необходимости располагать стопкой несколько копий

## Доступ к диалогу Резание/Черчение

Следующий шаг после создания вашего задания - открытие диалога Резание/Черчение.

Чтобы открыть диалог Резание/Черчение приложения Cutting Master 2:

- Если вы используете Adobe Illustrator, из меню **Файл** выберите **Cutting Master 2**, затем **Резание/Черчение**.
- Если вы используете CorelDRAW, выберите **Резание/Черчение** из Corel Application Launcher. Corel Application Launcher - это список в стандартной линейке инструментов, который позволяет запускать другие приложения из CorelDRAW. В зависимости от вашей версии CorelDraw он использует следующие пиктограммы:



CorelDRAW 10



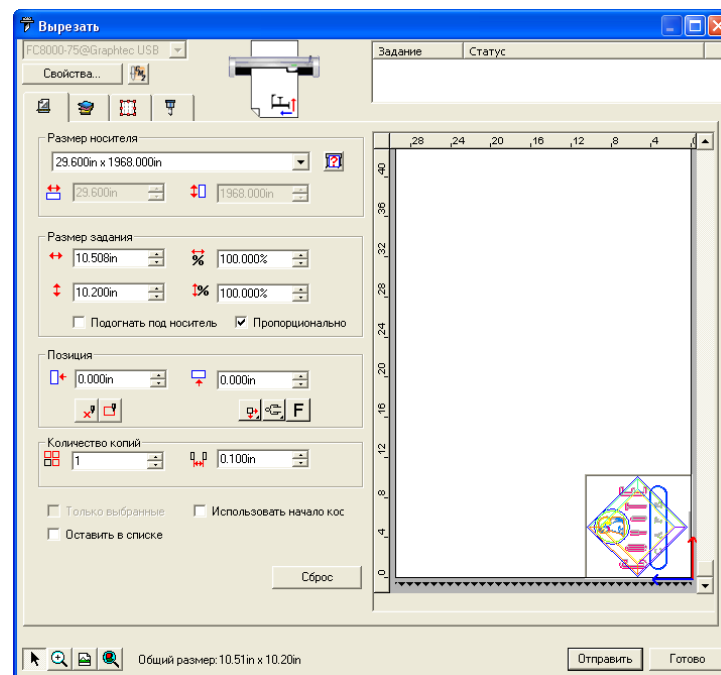
CorelDRAW 12 & X3



CorelDRAW 11



CorelDRAW X4, X5, X6 & X7



## Ввод числовых значений

Cutting Master 2 поддерживает несколько уникальных функций, облегчающих ввод числовых значений.

### Использование встроенных математических операций

Данное программное обеспечение способно выполнять ряд вычислений при вводе числовых значений.

### Автоматическое преобразование единиц

Если вы вводите значение, используя единицы измерения, отличные от единиц измерения по умолчанию, программное обеспечение автоматически вычислит соответствующее значение в единицах по умолчанию.

Например, если ваша единица по умолчанию - дюйм, вы можете ввести значение **1 фут**, и программное обеспечение преобразует его в **12 дюймов**.

Поддерживаемые единицы:

|       |           |
|-------|-----------|
| in, " | дюйм      |
| ft, ' | фут       |
| mm    | миллиметр |
| cm    | сантиметр |
| m     | метр      |
| pt    | пункт     |

### Вычисление с использованием отношений

Если вы вводите отношение в формате **A:B**, программное обеспечение пересчитает предыдущее значение в поле с использованием введенного отношения.

Например, если задано значение **12**, и вы вводите **2:3**, новое значение будет равно **8**.

## Вычисление с использованием процентов

Если вы вводите процент в формате **X%**, программное обеспечение пересчитает предыдущее значение в поле с использованием введенного процента.

Например, если задано значение **10**, и вы вводите **90%**, новое значение будет равно **9**.

### Простые арифметические операторы

Если вы вводите простое арифметическое выражение, программное обеспечение вычислит результат этого выражения и введет это значение в поле.

Доступные арифметические операторы в порядке старшинства:

|   |           |
|---|-----------|
| / | Деление   |
| * | Умножение |
| + | Сложение  |
| - | Вычитание |

Например, если вы ввели **1/8**, результат вычисления - **0,125**.

Старшинство операторов определяет порядок, в котором будут вычисляться арифметические операции при задании нескольких операций. В предыдущем списке операторы перечислены сверху вниз в порядке старшинства. Например, если вы ввели **6/2\*3**, программное обеспечение сначала вычислит **6/2**, затем умножит результат на **3**, что даст в результате **9**.

### Автоматическое применение введенных значений и арифметических выражений

После ввода числового значения, отношения или арифметического выражения в числовое поле программное обеспечение автоматически применит это значение после короткой задержки.

## Установка свойств задания

На всех вкладках диалога Резание/Черчение находятся следующие органы управления:

### Свойства

Щелкните, чтобы установить свойства набора параметров. См. подробности в пункте “Редактирование установок устройства вывода” на стр. 23.



Щелкните, чтобы запустить Cutting Master 2.



Щелкните, чтобы выбрать инструмент **Выбрать**. (Данный инструмент выбирается по умолчанию в большинстве случаев.)



Щелкните, чтобы выбрать инструмент **Лупа**. Щелкните и перетащите в панели предпросмотра задания, чтобы выбрать область дизайна, которую вы хотите увеличить. Чтобы уменьшить масштаб, щелкните, удерживая при этом клавишу **CTRL (PC)/Option (Macintosh)**.



Щелкните, чтобы выбрать **Увеличить до ширины**. Панель предпросмотра автоматически изменит масштаб, чтобы отобразить всю ширину материала.



Щелкните, чтобы выбрать **Увеличение до всех объектов**. Окно предпросмотра изменит масштаб, чтобы отобразить все объекты дизайна.

### Переустановить

Щелкните, чтобы восстановить свойства задания по умолчанию.

### Послать

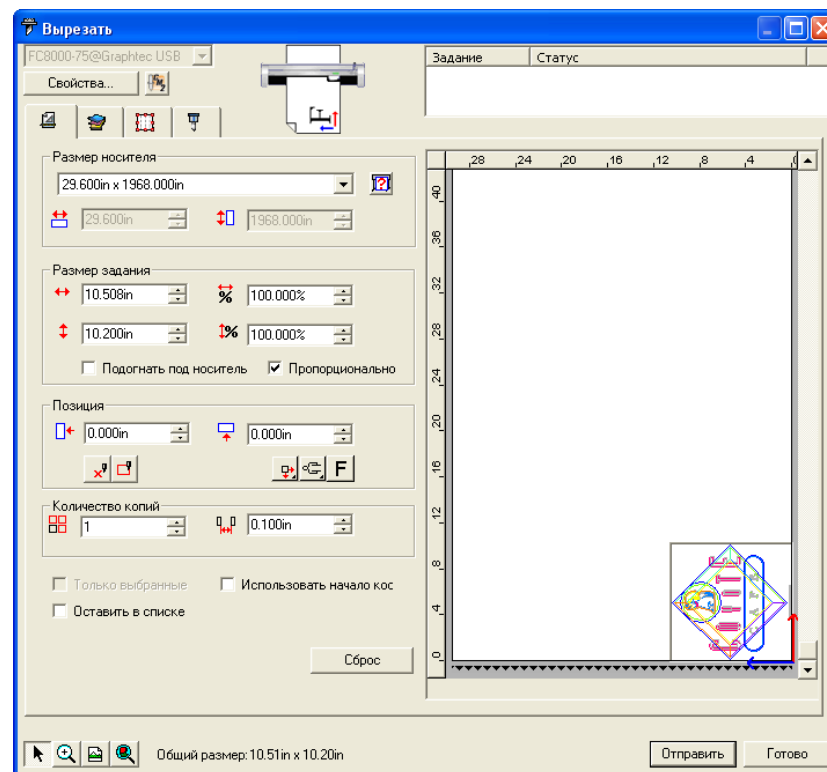
Отправляет задание в Cutting Master 2 с текущими установками.

### Готово

Закрывает диалог Резание/Черчение и обеспечивает возвращение в дизайнерское приложение.

## Установка свойств Основной вкладки

Основная вкладка позволяет задать размер материала, размер задания и положение выводимого дизайна на материале.



Доступны следующие установки:

### Размер материала

Размер материала, загружаемого в ваше устройство вывода. Выберите один из стандартных размеров или задайте ниже уникальные размеры.



**Размер массива:** запрашивает размер материала, загружаемого в резак. Эта функция работает только если устройство и порт поддерживают двунаправленный обмен данными.



Ширина и высота материала. При задании набора уникальных размеров он автоматически добавляется в список стандартных размеров.

## Размер задания

Выбор одной из этих опций позволяет вам менять размер вывода и ориентацию страницы.



Ширина и высота задания.



Ширина и высота задания в процентах от оригинала.

### Подогнать к размеру материала

Масштабирует задание таким образом, чтобы оно имело максимальный размер и при этом помещалось в вырезаемую область материала.

### Пропорциональный

При выборе этой опции высота и ширина задания увеличиваются или уменьшаются одновременно для сохранения исходных пропорций.

## Позиция

Эти установки меняют положение задания на материале.



Расстояние между заданием и правым и нижним полями вырезаемой области. Вы также можете изменить эти установки посредством перетаскивания задания по странице в панели предпросмотра.



**Интерактивный:** перемещает резак при изменении положения задания в области предпросмотра.



**Показать мне:** проводит прямоугольные границы задания, не опуская инструмент.



Размещает задание на заданных расстояниях от нижнего и правого краев вырезаемой области материала.



Центрирует задание по ширине вырезаемой области.



Центрирует задание в середине вырезаемой области. Доступно только для листового материала.



Поворачивает изображение на материале с шагом в 90 градусов. Щелкайте кнопку до получения желаемой ориентации.



Переворачивает выбранное изображение относительно вертикальной оси, обеспечивая зеркальное отражение вашего изображения при выводе.



Количество выводимых копий.



Пространство, которое будет существовать между различными тайлами и/или копиями, которые будут выведены как часть задания.

### Только выбранное

Выводит только выбранные объекты, а не весь дизайн. Эта опция включается, если при открытии диалога вы имели выбранные объекты.

### Оставить в списке

Если эта опция отмечена, задание останется в очереди Cutting Master 2 вместо автоматического вывода. Задание должно быть выведено вручную из Cutting Master 2. См. подробности в пункте "Вывод заданий из Cutting Master 2" на стр. 21.

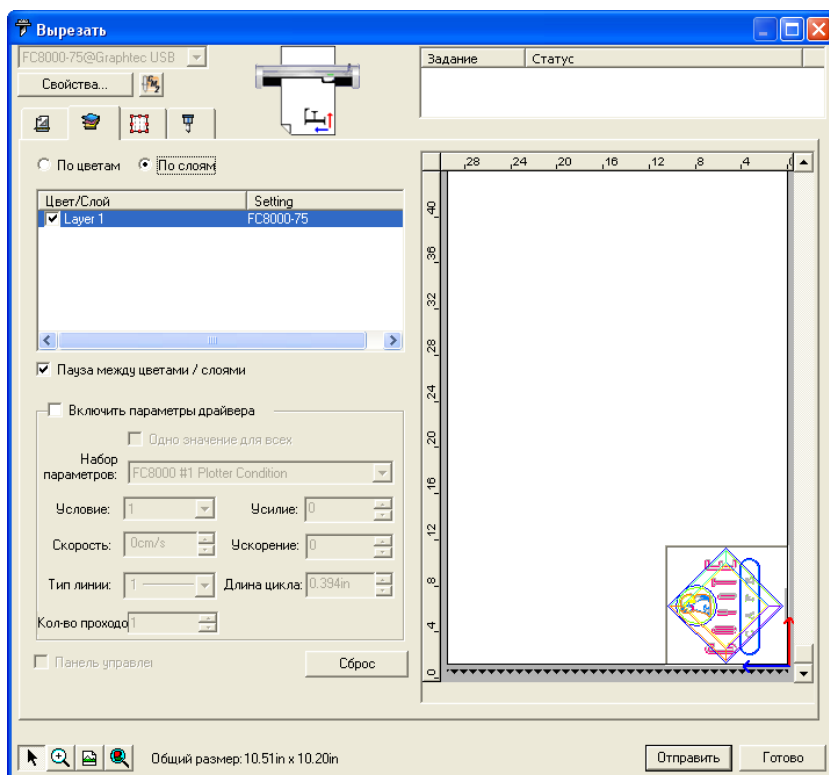
### Использовать систему координат документа

Если флажок не выставлен, началом координат для плоттера является левая нижняя вершина рамки, в которой находятся выбранные объекты. При выставленном флажке началом координат для плоттера становится начало координат документа в программах Illustrator или CorelDRAW. Положения объектов в системе координат документа сохраняются и в системе координат плоттера.

Примечание: Началом координат документа в программах Illustrator или CorelDRAW является точка на линейке с координатами (0,0).

## Установка свойств вкладки Размещение по слоям

Вкладка Размещение по слоям позволяет назначать различные параметры резания для разных цветов или слоев в вашем задании по вырезанию. Например, вы можете резать один цвет медленнее, чем другой.



Доступны следующие установки:

### По цвету/ По слою

Задаёт ваш вывод по цвету или по слою. Термин "слой" означает слои в дизайнерском приложении, а не перекрывающиеся слои винила.

- Если вы выберете **По цвету**, все объекты одного цвета будут вырезаться одновременно, если не отмечена опция **Пауза между цветами/слоями**. Если вы имеете перекрывающиеся объекты одного цвета, вы получите вырезы с перекрывающимися контурами.
- Если вы выберете **По слою**, задание будет вырезать один слой за один раз. Если опция **Пауза между цветами/слоями** не отмечена, будут одновременно вырезаны все объекты в каждом слое. Если вы имеете перекрывающиеся объекты в одном слое, вы получите вырезы с перекрывающимися контурами.

### Пауза между цветами/ слоями

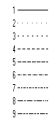
Если эта опция отмечена, при выводе будет сделана пауза между цветами или слоями. Это позволит вам загружать в ваш резак винил разных цветов.

Если эта опция не выбрана, задание будет отправляться как один слой. Опция **Одинаковые установки для всех** будет отмечена автоматически, и для всего задания будут использованы идентичные параметры драйвера. Если включены паразитные линии, для всего задания будет существовать только один набор паразитных линий.

### Использовать параметры драйвера

Отметьте эту опцию, чтобы установить следующие опции в программном обеспечении. Если эта опция не отмечена, будут использованы установки устройства вывода.

Установки могут быть сделаны индивидуально для каждого цвета или слоя в списке посредством выбора цвета или слоя в списке и последующей установки приведенных ниже опций (однако см. пункт **Одинаковые установки для всех**).

|                                      |   |                       |  |
|--------------------------------------|---|-----------------------|--|
| <b>Одинаковые установки для всех</b> | <p>Если эта опция отмечена, для всех цветов и слоев будут использованы идентичные параметры драйвера.</p> <p>Если опция <b>Пауза между цветами/слоями</b> не отмечена, автоматически отмечается опция <b>Одинаковые установки для всех</b>, и она не может быть выключена. Это связано с тем, что если не отмечена опция <b>Пауза между цветами/слоями</b>, задание автоматически отправляется как один слой.</p> | <b>Качество</b>       | <p>Установка Качество управляет максимальным ускорением режущей головки или пера. При уменьшении устанавливаемой величины качество повышается за счет увеличения времени резки.</p> <p>Установите <b>0</b>, чтобы использовать установку резака.</p>   |
| <b>Набор параметров</b>              | <p><i>Наборы параметров</i> драйвера позволяют сохранить все параметры драйвера для заданий общего типа и применять их в дальнейшем одним действием. См. подробности ниже в пункте “Работа с наборами параметров драйвера”.</p>   | <b>Тип линии</b>      | <p>Выберите тип линии.</p> <p>Предлагаются следующие стандартные типы линий:</p>  <p>Вы также можете задать три специальных типа линий. См. подробности в пункте “Редактирование специальных типов линий” на стр. 14.</p> |
| <b>Условие</b>                       | <p>Число, отражающее состояние резака. Возможные числа - от 1 до 8. Информация о номерах приведена в документации по вашему резаку.</p>   | <b>Размер уклона</b>  | <p>Расстояние, через которое структура линии повторяется, если выбрана линия, отличная от сплошной.</p>  |
| <b>Скорость</b>                      | <p>Скорость движения режущей головки или пера по материалу.</p> <p>Установите <b>0</b>, чтобы использовать установку резака.</p>  | <b>Число проходов</b> | <p>Определяет число проходов резака по одной и той же траектории. Данная опция выбирается при применении толстого или твердого материала, который нельзя разрезать за один проход.</p>   |
| <b>Сила</b>                          | <p>Величина направленной вниз силы, прилагаемой к режущей головке или перу.</p> <p>Установите <b>0</b>, чтобы использовать установку резака.</p>  |                       |  |





## Контроллер плоттера

Если эта опция отмечена, Cutting Master 2 отправит текущее задание в приложение Контроллер плоттера Graphtec (Graphtec Plotter Controller) для вывода при щелчке на кнопке **Послать**. Эта опция включается только если установка осуществляется для устройства, которое поддерживается приложением Контроллер плоттера. Набор параметров устройства должен поддерживать использовать соединения USB. Если Контроллер плоттера не установлен, эта опция будет выключена. См. подробности относительно вывода заданий из этого приложения в документации к Контроллеру плоттера.

Если эта опция отмечена, в диалоге Резание/Черчение будут выключены следующие поля:

- Ширина задания
- Высота задания
- Ширина в процентах
- Высота в процентах
- Подогнать к размеру материала
- Пропорциональный
- Копии
- Место для копирования
- Использовать регистрационные отметки
- Оставить в списке
- По завершении вывода

Также Поворот будет ограничен двумя установками - 0 и 90 градусов против часовой стрелки.  

## Работа с наборами параметров драйвера

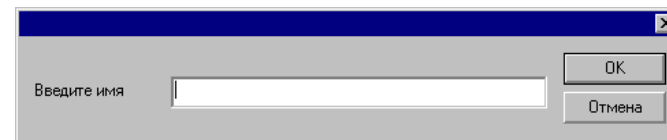
*Наборы параметров* драйвера позволяют сохранить все параметры драйвера для заданий общего типа и применять их в дальнейшем одним действием.

### Создание наборов параметров

Чтобы сохранить текущие параметры драйвера как новый

набор параметров:

1. Из списка **Набор параметров** выберите **Сохранить как**.



2. Введите имя нового набора параметров.
3. Щелкните **ОК**.

### Обновление наборов параметров

Чтобы обновить выбранный набор параметров с использованием текущих выбранных параметров драйвера выберите **Сохранить** из списка **Набор параметров**.

### Применение набора параметров

Чтобы применить параметры драйвера, сохраненные в наборе параметров, к текущему заданию, выберите набор параметров из списка **Набор параметров**.

### Переименование набора параметров

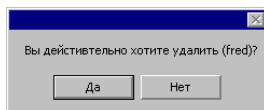
Чтобы переименовать набор параметров:

1. Выберите в списке **Набор параметров** тот набор параметров, который вы хотите переименовать.
2. Выберите команду **Переименовать** из списка **Набор параметров**.
3. Введите новое имя и нажмите **ОК**.

### Удаление набора параметров

Чтобы удалить набор параметров:

1. Выберите в списке **Набор параметров** тот набор параметров, который вы хотите удалить.
2. Выберите команду **Удалить** из списка **Набор параметров**.

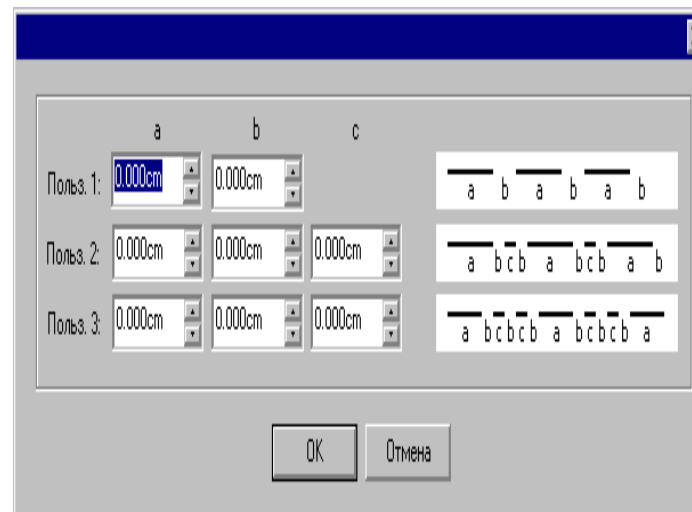


3. Щелкните **Да**.

## Редактирование типов специальных линий

Чтобы редактировать типы специальных линий:

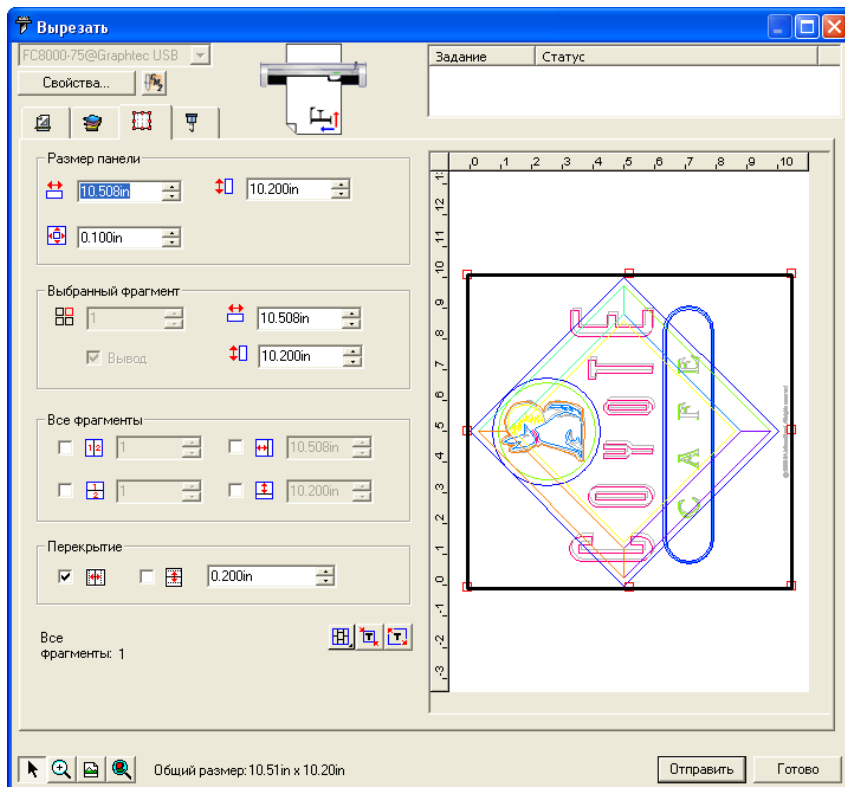
1. Выберите **Редактировать** из списка **Тип линии**.



2. Задайте три типа специальных линий посредством задания длин сегментов линий и промежутков между ними:
  - a** Длина первого сегмента линии.
  - b** Длина промежутка между сегментами линий.
  - c** Длина второго и третьего сегментов линии, если они имеются. Тип **Специальный 1** содержит один повторяющийся сегмент, Тип **Специальный 2** - два повторяющихся сегмента, тип **Специальный 3** - три сегмента.
3. Щелкните **ОК**.

## Установка свойств вкладки Панель

Вкладка Панель позволяет вам делить задание на несколько небольших тайлов, которые затем выводятся по отдельности.



Доступны следующие установки:

### Размер панели

Панель - это часть задания, которая будет разделена на тайлы и выведена программным обеспечением. Если панель уменьшена настолько, что она не охватывает все задание, будут выведены только части, охваченные панелью.



Отображает ширину и высоту панели. Для изменения введите число или используйте стрелки.



Размер поля. Поле - это часть панели, выходящая за границы задания.

### Выберите тайл

Позволяет выбрать ширину и высоту тайла, отображаемые в расположенных ниже полях.



Позволяет выбрать тайл для редактирования. Выбранный тайл выделяется в панели предпросмотра.



Отображает ширину и высоту выбранного тайла. Для изменения введите число или используйте стрелки.

**Вывод** Если эта опция отмечена, выбранный тайл будет выведен вместе с остальной частью работы. Если опция не отмечена, тайл маркируется накладной сеткой в панели предпросмотра и не будет выведен.

### Все тайлы

Эти установки применяются ко всем тайлам и помогают быстро установить автоматически создаваемые тайлы одинакового размера.



Выбор этой опции делит задание по вертикали на несколько заданных столбцов. Каждый столбец имеет одинаковую ширину.



Выбор этой опции делит задание по вертикали на несколько заданных рядов. Все ряды имеют одинаковую высоту.



Если вы знаете, что вам требуются тайлы определенного размера, введите здесь ширину и высоту тайлов. Все тайлы будут изменены до заданного размера.

### Перекрытие

Задаёт величину перекрытия между рядами и столбцами. Перекрытие позволяет устранить промежутки между тайлами при создании конечного выводимого дизайна. Перекрытие равно общему перекрытию двух рядов или столбцов.



Отметьте эту опцию, чтобы создать перекрытие у вертикальных краев тайлов.



Отметьте эту опцию, чтобы создать перекрытие у верхних и нижних краев тайлов.

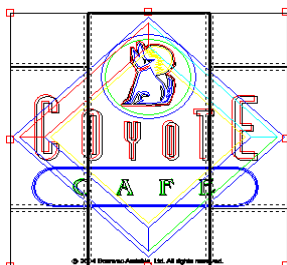
0.200in



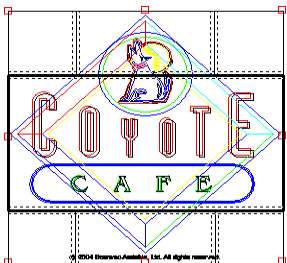
Ширина перекрытия. Введите отрицательное число, чтобы создать смещение между тайлами.



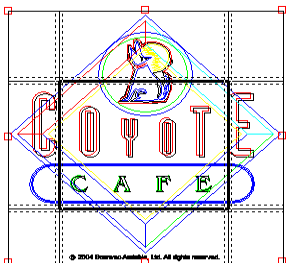
Связывает столбцы, чтобы можно было регулировать тайлы одного столбца как группу.



Связывает ряды, чтобы можно было регулировать тайлы одного ряда как группу.



Связывает столбцы и ряды, чтобы можно было регулировать столбцы и ряды как группу.






**Автотайлинг:** Автоматический создается тайл, содержащий все выбранные объекты. Если объекты не выбраны, будут включены все объекты дизайна. Если дизайн слишком велик для размещения на выбранном материале, он будет автоматически разделен на тайлы максимального возможного размера. Функция Автотайлинг не пытается разделить на тайлы всю страницу - делятся только дизайн или выбранные объекты.

**Разбить на тайлы до границы:** Вся страница дизайна автоматически делится на тайлы. Если страница слишком велика для размещения на выбранном материале, она будет автоматически разделена на тайлы максимального возможного размера.

## Разделение задания на тайлы






Изначально задание - это один большой тайл, охватывающий все задание. Этот тайл выбирается по умолчанию.

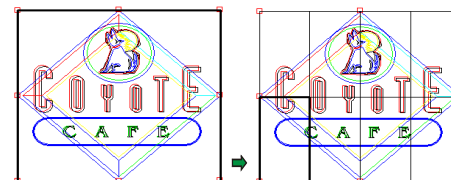
Чтобы разделить задание на несколько тайлов, уменьшите ширину и/или высоту первого тайла, используя поля  и  в разделе **Выберите тайл**. Новые тайлы будут создаваться автоматически таким образом, чтобы они охватывали отображаемые области задания.

Например, чтобы разделить задание размера 30x25 на два вертикальных тайла, установите поле  на **15**, уменьшив размер первого тайла до 15x25. Будет автоматически создан второй тайл размера 15x25.

### Разделение задания на одинаковые ряды и столбцы



Чтобы разделить задание на заданное число одинаковых рядов и столбцов тайлов:




1. Отметьте  или , чтобы разбить задание на тайлы по вертикали или горизонтали.
2. Введите число столбцов тайлов в поле .
3. Введите число рядов тайлов в поле .
4. Задайте величину перекрытия между тайлами в поле .

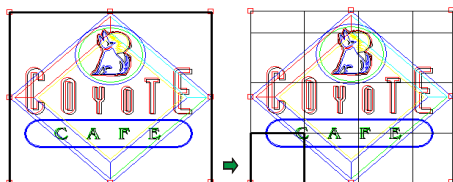


### Разделение задания на одинаковые тайлы заданного размера.

Чтобы разделить задание на одинаковые тайлы заданного размера:


1. Отметьте  и , чтобы все тайлы задания имели заданный размер.

- Установите поля  и  на желаемые ширину и высоту тайлов.
- Задайте величину перекрытия между тайлами в поле .





- а. Если задаваемые тайлы не охватывают все задание равномерно, тайлы у верхнего и правого краев будут сделаны достаточно малыми, чтобы они заполнили промежуток.

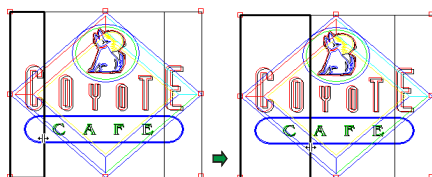
## Выбор тайла

Чтобы выбрать тайл, щелкните на тайле в панели предпросмотра или выберите тайл, используя поле  в разделе **Выберите тайл** вкладки Тайл.




## Редактирование тайлов

Чтобы отредактировать размер выбранного тайла, измените значения в полях  и .

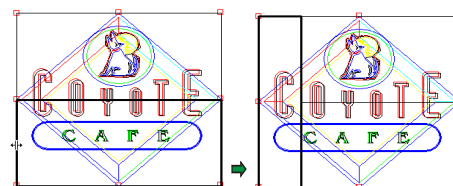
Вы также можете изменять размеры тайлов, перетаскивая их края в панели предпросмотра.



Щелкните и перетащите, чтобы изменить размер.

-  Если отмечены какие-то поля с флажками **Все тайлы**, поля  и  могут быть выключены. В этом случае поля заблокированы для сохранения всех тайлов одинаковыми. Редактирование тайлов с использованием панели предпросмотра также будет невозможным.

Если вы перетащите края панели так, чтобы отобразить часть задания, будет создан новый тайл, охватывающий отображаемую часть задания. Исключение из этого правила возникает, если вы меняете размеры панели, используя маркеры для обрезания (см. подробности в пункте "Обрезание задания" на стр. 17).



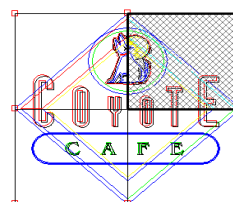
Щелкните и перетащите край панели, чтобы добавить тайл.

## Предотвращение вывода тайлов

Чтобы заблокировать тайл и предотвратить его вывод вместе с остальной частью задания, выполните одно из следующих действий:

- Выполните двойной щелчок на тайле в панели предпросмотра.
- Выполните щелчок правой кнопкой мыши на тайле в панели предпросмотра.

Заблокированные тайлы отмечены сеткой.



Заблокированный тайл

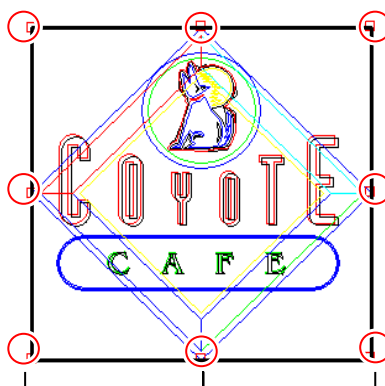
Чтобы снова разрешить вывод заблокированного тайла, выполните на нем двойной щелчок или щелчок правой кнопкой мыши.

В каждом задании один тайл должен быть всегда разблокирован. Если вы попытаетесь заблокировать все тайлы, один из тайлов снова разблокируется.

## Обрезание задания

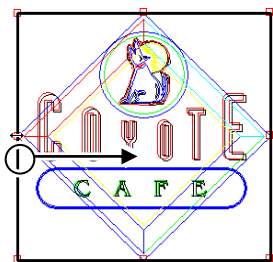
Чтобы отрезать часть задания, чтобы она не выводилась:

1. Откройте диалог Свойства задания для данного задания.
2. Выберите вид Предпросмотр тайлинга.
3. Перетащите красные маркеры для обрезания, чтобы обрезать ненужную часть задания.

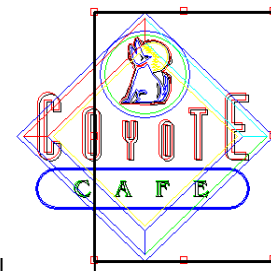


Маркеры для обрезания




Обрезанные области задания не будут выводиться.



Перетаскивание маркеров для обрезания



Обрезанная область

Вы также можете обрезать задание посредством уменьшения размера панели, используя поля ,  и  в разделе **Размер панели** на вкладке **Тайл**.

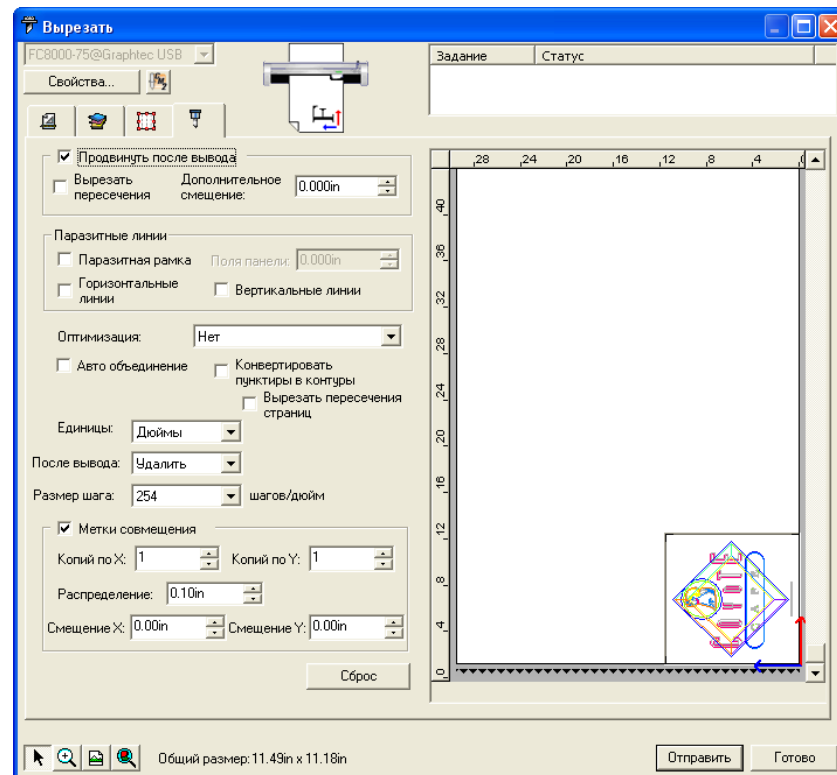
## Удаление всего тайлинга и обрезания

Чтобы удалить весь тайлинг и обрезание и сделать задание цельным, щелкните кнопку **Переустановить**.

Если задание больше, чем материал, оно все равно будет разделено на тайлы для размещения на материале.

## Установка свойств вкладки Продвинутый

Вкладка **Продвинутый** позволяет вам устанавливать некоторые параметры, относящиеся к заданиям резания.



Доступны следующие установки:

**Продвинуть после резки**

Продвигает материал после вывода задания и переустанавливает оригинал.

**Крестообразный разрез**

Если эта опция отмечена, после резки задания резак делает разрез поперек материала выше задания, отделяя его от остальной части материала, остающегося в резке.

Для многостраничного задания резак также делает крестообразный разрез после каждой страницы задания.

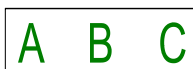
Эта опция включается только для резаков, поддерживающих данную функцию.

**Дополнительное продвижение**

Продвигает материал на дополнительное расстояние после вывода задания.

**Паразитная рамка**

Режет границу с заданными **Полями панели** вокруг всех объектов в выбранном цвете и слое.



Паразитная рамка - всегда сплошная линия, независимо от установок на вкладке Размещение по слоям.

**Поля панели**

Поля панели, используемые для паразитной рамки.

**Горизонтальные паразитные линии**

Добавляет паразитные линии между строками текста (или объектами).

Lorem ipsum  
dolor sit amet

Паразитные линии - это всегда сплошные линии, независимо от установок линий на вкладке Размещение по слоям.

**Вертикальные паразитные линии**

Добавляет паразитные линии между символами (или объектами).

Lorem ipsum  
dolor sit amet

Паразитные линии - это всегда сплошные линии, независимо от установок линий на вкладке Размещение по слоям.

**Оптимизировать порядок резания**

Выбирает порядок резания объектов в дизайне:

**Нисколько** Объекты режутся или вычерчиваются в порядке их создания.

**Приоритет скорости** Объекты режутся в порядке, обеспечивающем максимальную скорость резания.

**Ограничить движение материала**

Объекты режутся в порядке, обеспечивающем минимальное перемещение материала.

**Автосвязывание**

Удаляет перекрывающиеся области объектов, имеющие одинаковый цвет.

**Конвертировать пунктиры в контуры**

Выбирает, будут ли пунктиры вырезаны отдельно как объект.

**Разрезание страниц**

Когда данные выводятся на несколько страниц, опция указывает, разрезать ли страницы. Если опция не отмечена, страницы не разрезаются. Если отмечена, страницы разрезаются.

Если флажок выставлен Если флажок не выставлен



**Единицы**

Задаёт единицы измерения.

**По завершении вывода**

Устанавливает, что будет сделано с файлом после его вывода. Выберите **Удалить** или **Держать**.

**Размер шага**

Число шагов на единицу длину, установленную в текущий момент в вашем резке.

**Использовать регистрационные отметки**

Может использоваться для выставления контурной резки по напечатанному на листе.

**Копии по X и Y**

Задание числа копий по осям X и Y

**Интервал**

Установка интервала между копиями.

**Смещение по X и Y**      Коррекция положения резака при смещении, которое может иметь место при резке толстого материала.

## Отправка заданий в Cutting Master 2

Чтобы послать текущее задание в Cutting Master 2 для вывода, щелкните кнопку **Послать** в диалоге Резание/Черчение. Чтобы закрыть диалог Резание/Черчение, щелкните **Готово**.

После отправки в Cutting Master 2 задание немедленно выводится, если только не отмечена опция **Оставить в списке** на Основной вкладке диалога Резание/Черчение. Если опция **Оставить в списке** отмечена, задание должно быть выведено вручную. См. подробности в пункте “Вывод заданий из Cutting Master 2” на стр. 21.

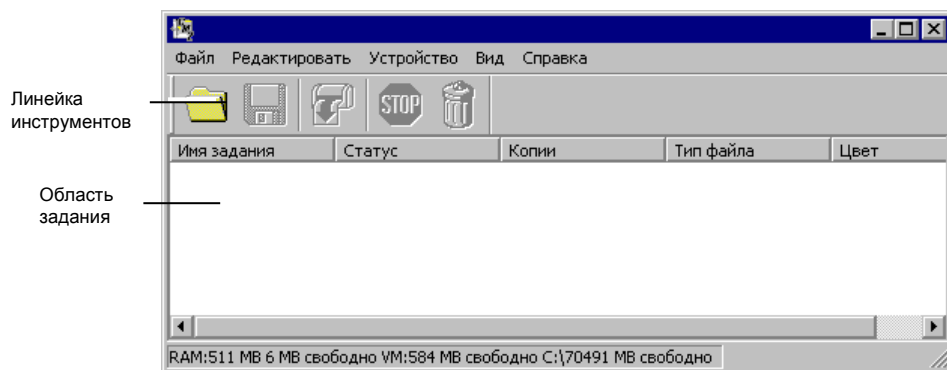
После вывода задание будет удалено или оставлено в очереди в зависимости от установки **По завершении вывода** на вкладке **Продвинутый** диалога Резание/Черчение. См. подробности в пункте “Установка свойств вкладки Продвинутый” на стр. 18.



# Вывод заданий из Cutting Master 2

## Основные элементы Cutting Master 2

Ниже приведены основные элементы Cutting Master 2:



### Заголовки столбцов

Обратите внимание на заголовки столбцов в области заданий:

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>Имя задания</b> | Имя файла задания.  |
| <b>Статус</b>      | Текущий статус задания.   |
| <b>Копии</b>       | Количество выводимых копий.   |
| <b>Тип файла</b>   | Тип задания.  |
| <b>Цвет</b>        | Цвет, заданный для материала. Если заданы несколько цветов, в этом поле отображается <b>Множественный</b> . |

### Линейка инструментов

Линейка инструментов расположена в верхней части главного окна. Она содержит инструменты для выполнения наиболее часто используемых функций.

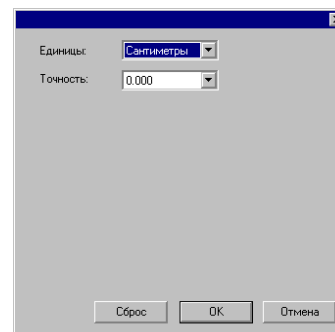
Чтобы отобразить или скрыть линейку инструментов, выберите **Линейка инструментов** из меню **Вид**.

Функции линейки инструментов:

|  |                         |   |
|--|-------------------------|---|
|  | <b>Добавить задание</b> | Добавляет задание для выбранного устройства вывода. |
|  | <b>Сохранить как</b>    | Сохраняет выбранное задание в файле.                |
|  | <b>Послать задание</b>  | Посылает выбранное задание в устройство вывода.     |
|  | <b>Прервать</b>         | Останавливает вывод выбранного файла.               |
|  | <b>Удалить</b>          | Удаляет выбранное задание или задания.              |

## Задание установок приложения

Чтобы задать установки приложения, выберите **Установки** из меню **Редактировать**.



Доступны следующие установки:

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>Единицы</b>  | Отображаемые единицы измерения.         |
| <b>Точность</b> | Степень точности результатов измерений. |

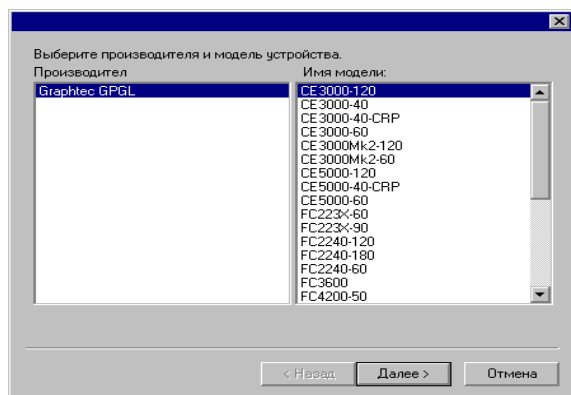
## Создание набора параметров устройства вывода в Cutting Master 2

Набор параметров устройства вывода обеспечивает связь между программным обеспечением и вашим устройством вывода. Он содержит следующие данные:

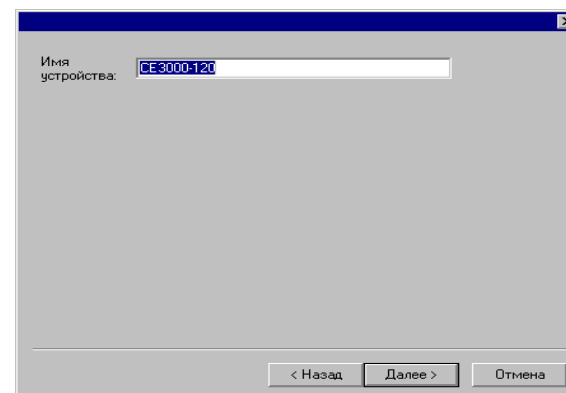
- Тип используемого устройства вывода.
- Метод, используемый для связи с этим устройством.

### Создание вашего первого набора параметров устройства вывода

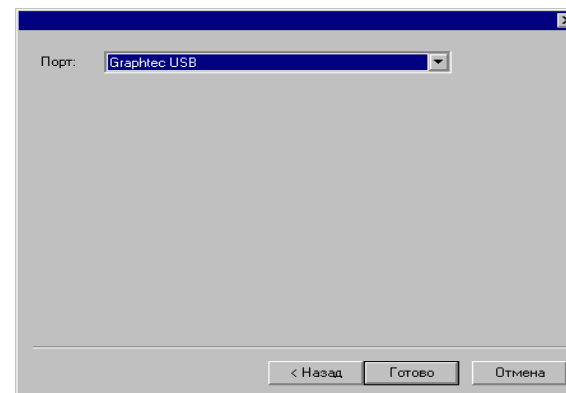
При первом запуске программного обеспечения вам будет предложено создать ваш первый набор параметров устройства вывода:



1. Выберите из списка **Производителя** и **Имя модели** устройства вывода.
2. Щелкните **Далее**.



3. Отредактируйте **Имя набора параметров** устройства.
4. Щелкните **Далее**.



5. Выберите **Порт**, используемый устройством вывода для связи. При необходимости отредактируйте установки связи для выбранного порта.
6. Щелкните **Готово**.

### Изменение набора параметров устройства вывода

Программное обеспечение позволяет в любой момент времени использовать только один набор параметров устройства вывода. Создание нового набора параметров приводит к удалению существующего.

Чтобы изменить набор параметров устройства вывода, выберите **Сменить набор параметров** из меню **Набор параметров**.

Шаги для создания нового набора параметров идентичны шагам при создании первого набора параметров.

## Редактирование установок устройства вывода

Чтобы отредактировать свойства, связанные с установками устройства вывода, выберите из меню **Набор параметров** пункт **Свойства набора параметров**.

### Вкладка Последовательность выполнения задания

На вкладке Последовательность выполнения задания отображается информация об устройстве вывода.



Имя набора параметров

Имя набора параметров.

### Вкладка Связь



Раздел **Установки** данной вкладки меняется в зависимости от порта, используемого для связи с устройством.

Порты перечислены в порядке популярности для каждого устройства. Перечислены только порты, которые могут быть использованы устройством вывода.

По умолчанию выбирается стандартный порт для устройства. Однако может возникнуть необходимость ввода или редактирования некоторых установок портов.

**Порт** Выберите порт, к которому подключен резак. В списке портов приведены только порты, которые действительно существуют в вашем компьютере и могут быть использованы вашим устройством вывода.

**LPT** Использование параллельного порта - самый распространенный метод подключения резаков к компьютеру. Доступны следующие установки:

**Буфер передачи**

Размер буфера передачи в байтах

**Проверьте состояние порта до отправки**

Если этот пункт отмечен, перед началом резания задания программное обеспечение посылает пакет данных на резак для проверки подключения резака.

**Использовать стандартный драйвер LPT**

При возможности программное обеспечение использует специальный драйвер LPT для увеличения пропускной способности порта LPT.

Если этот пункт отмечен, программное обеспечение будет использовать стандартный драйвер Windows LPT. Пропускная способность уменьшится, но надежность может повыситься.

При использовании специального драйвера включены следующие установки:

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Режим</b> | Используйте <b>ЕСР</b> (режим увеличенных возможностей) для обеспечения максимальной скорости передачи. <b>ЕРР</b> (улучшенный параллельный порт) является менее быстрым, но может иметь лучшую совместимость. |
|--------------|--|

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>ЕСР использует DMA</b> | Использование DMA с ЕСР может увеличить максимальную скорость передачи данных с 2 Мбит/с до 4 Мбит/с. |
|---------------------------|---|

**Ждать, если устройство занято**

Если этот пункт отмечен, программное обеспечение освободит дополнительные системные ресурсы, используемые специальным драйвером, пока устройство вывода занято. Это может повысить общую производительность.

|            |   |
|------------|---|
| <b>USB</b> | Драйверы USB предоставляются вместе с поддерживаемыми их устройствами вывода. При использовании этих портов убедитесь, пожалуйста, в наличии подходящих инсталлированных драйверов. |
|------------|---|

|            |   |
|------------|---|
| <b>COM</b> | Последовательный порт связи. Этот порт поддерживается только резками.<br><br>Помимо стандартных установок последовательного порта, таких как скорость передачи данных в битах в секунду, биты данных, четность, стоп-биты и контроль выполнения для аппаратного и программного обеспечения, предусмотрены поля с флажком, которые включают/выключают следующие линии: |
|------------|---|

|            |                             |
|------------|-----------------------------|
| <b>DTR</b> | Терминал данных готов       |
| <b>DSR</b> | Набор данных готов          |
| <b>RTS</b> | Запрос отправки             |
| <b>CTS</b> | Разрешение на отправку      |
| <b>DCD</b> | Обнаружение носителя данных |

|               |                 |
|---------------|-----------------|
| <b>TCP/IP</b> | Протокол TCP/IP |
|---------------|-----------------|

## Вывод задания "тестовое вырезание"

Данное программное обеспечение позволяет выводить задания типа "тестовое вырезание" на подходящие устройства вывода для проверки правильности функционирования системы.

Чтобы вывести задание типа "тестовое вырезание", выберите **Тестовое вырезание** из меню **Набор параметров**.

## Вывод заданий из Cutting Master 2

Если поле **Оставить в списке** на Основной вкладке диалога Резание/Черчение не отмечено, задания, отправляемые на Cutting Master 2, будут автоматически выводиться сразу после их получения.

Если поле **Оставить в списке** отмечено, задание останется в очереди, пока вы не выведете его вручную.

### Сохранение задания в файле

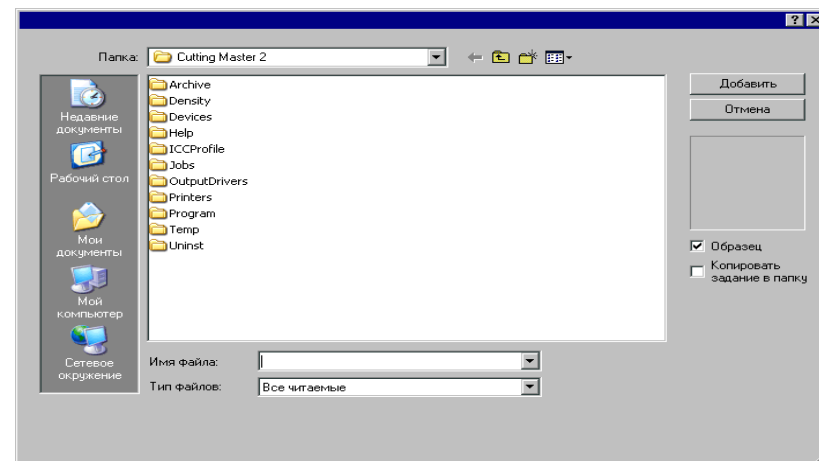
Чтобы сохранить задание в файле .PLT, выполните одно из следующих действий:

- Выберите задание, затем выберите **Сохранить как** из меню **Файл**.
- Выберите задание, затем щелкните кнопку **Сохранить как** в линейке инструментов.
- Выполните щелчок правой кнопкой мыши на задании и выберите **Сохранить как** из контекстного меню.


### Загрузка сохраненного задания из файла

Чтобы загрузить ранее сохраненное задание из файла:

1. Выберите **Добавить задание** из меню **Файл**.



2. Выберите добавляемый файл.
3. Если вы хотите скопировать файл в локальную папку задания, отметьте **Копировать задание в папку**.

 Если задание находится на съемном носителе или сетевом диске, копирование его в локальную папку позволит вам обработать задание после удаления носителя или отключения от сети.

4. Щелкните **Добавить**.

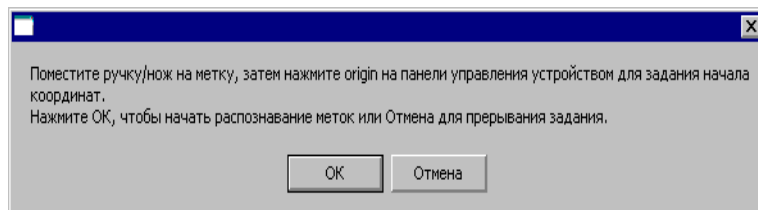
### **Отправка заданий на резак**

Чтобы послать задание на резак, выполните одно из следующих действий:

- Выберите задание, затем выберите **Послать** из меню **Файл**.
- Выберите задание, затем щелкните кнопку **Послать** в линейке инструментов.
- Выполните щелчок правой кнопкой мыши на задании и выберите **Послать** из контекстного меню.

### **Резание задания резакom с автоматическим выравниванием**

Чтобы выполнить резание задания резакom с автоматическим выравниванием:



1. Расположите режущую головку над первой автоматической регистрационной отметкой (нижней правой, если не отмечено), используя органы управления на передней панели резака.
2. Щелкните **OK**, чтобы вырезать контур.

### **Прерывание обработки задания**

Чтобы прервать обработку задания во время резания, выполните одно из следующих действий:

- Выберите задание, затем выберите **Прервать** из меню **Файл**.
- Выберите задание, затем щелкните кнопку **Прервать** в линейке инструментов.
- Выполните щелчок правой кнопкой мыши на задании и выберите **Прервать** из контекстного меню.

Если задание прервано во время вывода, его статус фиксируется на значении **0%**.

### **Удаление заданий**

Чтобы удалить задание, выполните одно из следующих действий:

- Выберите задание и нажмите клавишу **Delete (Удалить)** или **Backspace (Стереть влево)** на вашей клавиатуре.
- Выберите задание, затем выберите **Удалить** из меню **Редактировать**.
- Выберите задание, затем щелкните кнопку **Удалить** в линейке инструментов.
- Выполните щелчок правой кнопкой мыши на задании и выберите **Удалить** из контекстного меню.

## Вырезание контура с использованием Cutting Master 2

Cutting Master 2 позволяет использовать резак для вырезания контура на дизайне, отпечатанном на дополнительном принтере. Это обеспечивает вывод, подобный выводу гибридного устройства типа "принтер/резак".

Чтобы вырезать контур на отпечатанном задании, необходимо выполнить следующие действия:

1. Создайте дизайн задания в вашем дизайнерском приложении.
2. Добавьте регистрационные отметки, которые позволят Cutting Master 2 выровнять вырезаемый контур с отпечатанным заданием.
3. Выведите отпечатанные части вашего дизайна.
4. Загрузите отпечатанный материал в ваш резак.
5. Выведите контурную часть вашего дизайна на ваш резак.

### Создание задания для виртуального гибридного вывода

При создании задания для виртуального гибридного вывода особенно важно следующее: вы должны иметь возможность отделить печатные части задания от вырезаемых частей задания.

Это можно сделать двумя способами:

- Посредством размещения печатных и вырезаемых элементов на разных слоях; затем вы скрываете слои, которые не хотите выводить.
- Посредством ручного выбора элементов, которые вы хотите напечатать или вырезать; затем выполняется печать или резание только выбранных элементов.

Из этих двух методов мы рекомендуем использовать разные слои для разделения печатных и вырезаемых элементов, поскольку этот метод работает гораздо лучше при сложных дизайнах.

### Добавление регистрационных отметок к заданию печати

Модуль Cutting Master 2 позволяет добавлять регистрационные отметки к вашему дизайну. Эти регистрационные отметки затем можно использовать для совмещения вырезаемого контура с печатным выводом.

Регистрационные отметки добавляются в дополнительный заблокированный слой дизайна.



Не меняйте имя, присвоенное слою, содержащему регистрационные отметки.

Для использования регистрационных отметок для автоматического выравнивания контурного выреза они должны быть напечатаны. Сами отметки не будут вырезаны по контуру.

Существуют два способа добавления регистрационных отметок к дизайну:

- Автоматическое добавление регистрационных отметок.
- Добавление прямоугольника к дизайну и замена его регистрационными отметками.

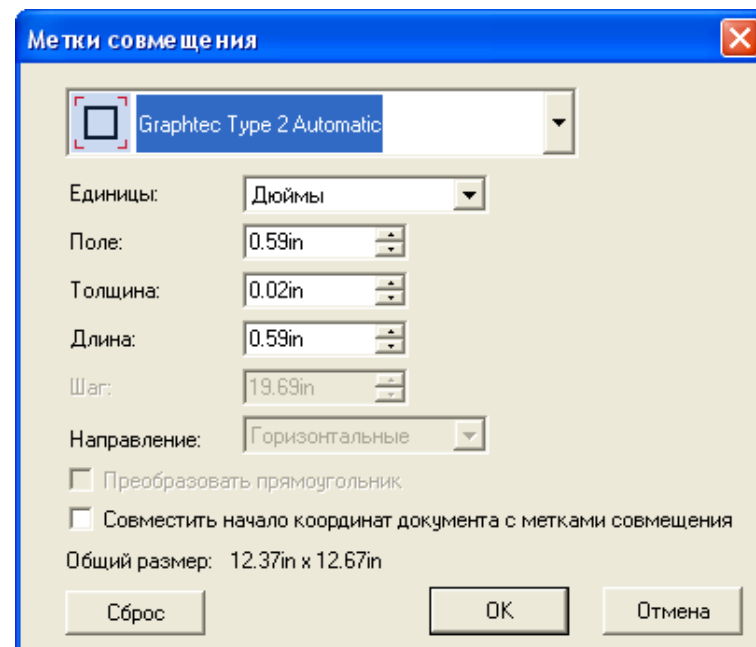
В случае изменения дизайна или его размеров после добавления регистрационных отметок для правильного указания нового размера задания вам придется удалить регистрационные отметки и добавить их снова. Регистрационные отметки не обновляются автоматически при редактировании задания или изменении его размеров.

## Автоматическое добавление регистрационных отметок

При отсутствии выбранного объекта Cutting Master 2 автоматически добавит регистрационные отметки вокруг вашего дизайна.

Чтобы добавить регистрационные отметки к вашему дизайну:

1. Откройте ваше задание в дизайнерском приложении.
2. Откройте диалог Регистрационные отметки, используя один из следующих методов:
  - В Adobe Illustrator выберите из меню **Файл** пункт **Cutting Master 2**, затем **Регистрационные отметки**.
  - В CorelDRAW выберите **Регистрационные отметки** из Corel Application Launcher. Corel Application Launcher - это список в стандартной панели инструментов, который позволяет запускать другие приложения из CorelDRAW. В зависимости от вашей версии CorelDraw он использует следующие пиктограммы:



3. Выберите желаемую регистрационную отметку из верхнего списка.

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/>            | Нет                                    |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Графтек Тип 1 Авто                     |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Графтек Тип 2 Авто                     |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Графтек сегментированная область тип 1 |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Графтек сегментированная область тип 2 |

Отметки **Графтек сегментированная область тип 1** и **Графтек сегментированная область тип 2** предусмотрены только для резакв CE5000 и FC7000.

4. Установите следующие опции:

|                |                                   |
|----------------|-----------------------------------|
| <b>Единицы</b> | Единица измерения                 |
| <b>Поле</b>    | Расстояние между регистрационными |

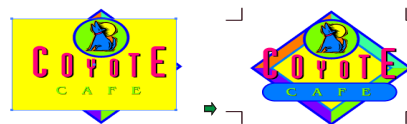


|   |   |
|---|---|
|   | отметками и заданием.   |
| <b>Толщина</b>  | Толщина линии регистрационной отметки.  |
| <b>Длина</b>  | Размер регистрационной отметки, измеренный вдоль одной стороны.   |
| <b>Шаг</b>  | Для отметок типа сегментированной области - максимальное расстояние между отметками типа сегментированной области.  |
| <b>Направление</b>  | Если эта опция отмечена, отметки типа сегментированной области будут повернуты на 90 градусов.  |
| <b>Конвертировать прямоугольник</b>                                     | Если эта опция отмечена, регистрационные отметки будут размещены вокруг границы выбранного прямоугольника. Затем прямоугольник будет удален, и останутся только регистрационные отметки.  |
| <b>Выставить начало координат документа по регистрационным отметкам</b> | Если флажок выставлен, левая нижняя точка регистрационных отметок становится точкой (0,0) линейки документа в формате Illustrator или CorelDRAW. Если регистрационные отметки добавлены, а этот флажок не выставлен, необходимо совместить точку (0,0) линейки с левой нижней точкой регистрационных отметок прежде, чем посылать задание на плоттер. |
| <b>Общий размер</b>   | Размеры области, содержащей задание и регистрационные отметки.  |

5. Щелкните **ОК**.

## **Замена прямоугольника регистрационными отметками**

Если в дизайнерском приложении создан прямоугольник, и он выбран при открытии диалога Регистрационные отметки, Cutting Master 2 может использовать его как границы области для регистрационных отметок. Регистрационные отметки будут размещены на границе прямоугольника, затем прямоугольник будет удален, и останутся только регистрационные отметки.



Чтобы заменить прямоугольник регистрационными отметками:

1. Откройте ваше задание в дизайнерском приложении.
2. Нарисуйте прямоугольник, который вы хотите использовать в качестве границы.
3. Откройте диалог Регистрационные отметки (см. ранее приведенные инструкции).
4. Убедитесь в том, что опция **Конвертировать прямоугольник** отмечена.
5. Установите любые другие опции по вашему желанию (см. ранее приведенные инструкции).
6. Щелкните **ОК**.

## **Удаление регистрационных отметок**

Чтобы удалить регистрационные отметки, выполните одно из следующих действий:

- Повторите процедуру, используемую для добавления отметок, однако выберите **Нисколько**.
- Разблокируйте и удалите слой, содержащий регистрационные отметки.

## Вывод печатных частей дизайна

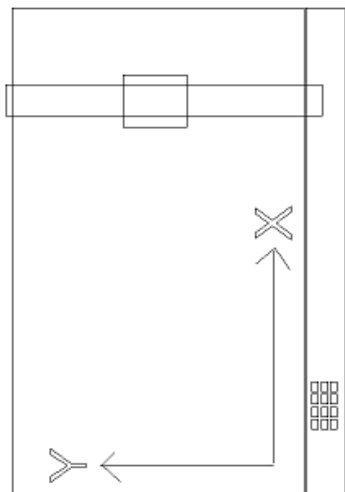
Чтобы вывести печатные части дизайна:

1. Скройте слой или слои, содержащие контурные вырезы.
2. Убедитесь в том, что слой или слои, содержащие печатную часть, являются видимыми.
3. Используйте стандартную функцию печати дизайнерского приложения, чтобы отправить задание на ваш принтер.

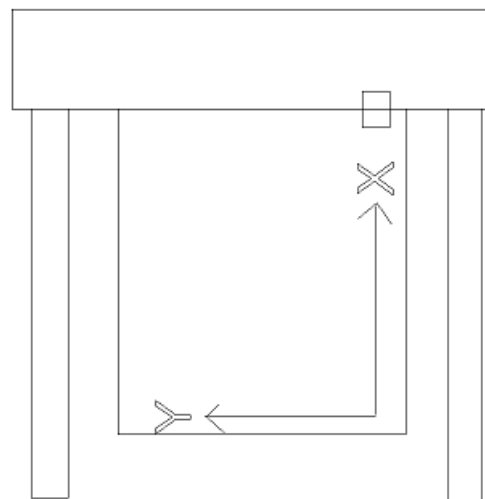
## Загрузка печатного материала в ваш резак

После вывода печатных частей задания дайте краске высохнуть (при необходимости), затем удалите материал из принтера и загрузите его в резак.

Ориентируйте печатный материал так, чтобы регистрационные отметки не были перевернуты, поскольку это может вызвать проблемы.



**Планшетного типа**



**С движущейся бумагой**

Загрузите материал в резак, затем расположите головку над регистрационной отметкой, находящейся в нижнем правом углу, если смотреть на резак.

## **Вывод контуров на ваш резак**

Чтобы вывести контурный вырез вашего дизайна:

1. Скройте слой или слои, содержащие печатную часть вашего дизайна.
2. Убедитесь в том, что слой или слои, содержащие контурные вырезы, отображаются на экране.
3. Используйте диалог Резание/Черчение, чтобы послать данные для вывода на Cutting Master 2.
4. Отправьте задание по вырезанию в резак из Cutting Master 2, если это необходимо.

## Features List

|                              | Cutting Master 2 | Cutting Master 2 Robo |
|------------------------------|------------------|-----------------------|
| <b>Iáúèá</b>                 |                  |                       |
| Càìòĩñèòù òàçiàð             | x                |                       |
| Èìèè÷àñoàî èĩìèé             | x                |                       |
| Ìíèá àëý èĩìèé               | x                |                       |
| Ìñoààèòù à ñìèñèá            | x                |                       |
| <b>Nèìè</b>                  |                  |                       |
| Oàñoìáíá áúòàçàìèá           |                  | x                     |
| Ìàðàìàòòù àðàéáàðà           |                  |                       |
| Oñèíàèá                      | x                |                       |
| Oñèíðàìèá                    | x                |                       |
| <b>Ìáíáèù</b>                | x                |                       |
| <b>Àììèìèòàèùí</b>           |                  |                       |
| Ìòíààèíòòù ññèá áúáíàá       | x                |                       |
| Àììèìèòàèùííà ñíàúáìèá       | x                |                       |
| Àúðàçàòù àðàìèòó             | x                |                       |
| Àðàìèòà íáíáèè               | x                |                       |
| Àáðòèèàèùíúá èèìèè           | x                |                       |
| Àíðèçíìòàèùíúá èèìèè         | x                |                       |
| Ììòèìèçàòèý                  | x                |                       |
| Ìñèá áúáíàá                  | x                |                       |
| Ðàçiàð òááá                  | x                |                       |
| Ìàòèè ñíáìáúáíèý             |                  |                       |
| Èìèè÷àñoàî èĩìèé             | x                |                       |
| Èìòàðàè                      | x                |                       |
| <b>Ìàòèè ñíáìáúáíèý</b>      |                  |                       |
| Graphtec Type 1 Automatic    | x                |                       |
| Graphtec Segment Area Type 1 | x                |                       |
| Graphtec Segment Area Type 2 | x                |                       |
| Óíèùèíá                      | x                |                       |
| Àèèíá                        | x                |                       |
| Øáá                          | x                |                       |

# Предметный указатель

|                              |    |                                |    |                              |        |                             |    |
|------------------------------|----|--------------------------------|----|------------------------------|--------|-----------------------------|----|
| Preference Manager .....     | 5  | Вычисление с                   |    | Использование QuickCut ..... | 1      | Размер материала .....      | 9  |
| Автоматическое               |    | использованием                 |    | Количество копий .....       | 9      | Размер панели .....         | 14 |
| вычисление .....             | 8  | отношений .....                | 7  | Контроллер плоттера .....    | 10     | Размеры заданий .....       | 9  |
| Автоматическое               |    | Вычисление с                   |    | Линейки инструментов .....   | 20     | Связь .....                 | 22 |
| вычисление с                 |    | использованием                 |    | Наборы параметров            |        | Системные требования .....  | 2  |
| использованием               |    | процентов .....                | 8  | переименование .....         | 13     | Старшинство операторов .... | 8  |
| отношений .....              | 7  | Вычисления в программе ....    | 7  | редактирование .....         | 13     | Степень точности .....      | 20 |
| Автоматическое               |    | Единицы измерения .....        | 20 | удаление .....               | 13     | Тайлинг .....               | 14 |
| вычисление с                 |    | Единообразный тайлинг ....     | 15 | Обрезание заданий .....      | 17     | выбор тайла .....           | 16 |
| использованием               |    | Задание степени точности ..... | 20 | Отражение .....              | 9      | единообразный тайлинг ..... | 15 |
| процентов .....              | 8  | Задания                        |    | Отражение по                 |        | обрезание .....             | 17 |
| Автоматическое               |    | вывод .....                    | 20 | горизонтали .....            | 9      | предотвращение              |    |
| преобразование               |    | добавление .....               | 20 | Очереди                      |        | вывода тайлов .....         | 16 |
| единиц .....                 | 7  | обрезание .....                | 17 | заголовки столбцов .....     | 20     | редактирование тайлов ..... | 16 |
| Арифметические               |    | поворот .....                  | 9  | Поворот заданий .....        | 9      | Удаление заданий .....      | 20 |
| операции .....               | 8  | позиционирование .....         | 9  | Позиционирование             |        | Удаление тайлинга .....     | 17 |
| Блокирование вывода          |    | прерывание .....               | 25 | заданий .....                | 9      | Установки параллельного     |    |
| тайлов .....                 | 16 | размер по материалу .....      | 9  | Порты .....                  | 22     | порта .....                 | 22 |
| Ввод числовых значений ..... | 7  | сохранение в файле .....       | 20 | Предотвращение вывода        |        | Установки                   |    |
| Вычисление отношений .....   | 7  | тайлинг .....                  | 14 | тайлов .....                 | 16     | последовательного           |    |
| Вычисление процентов .....   | 8  | удаление .....                 | 20 | Преобразование единиц ....   | 7      | порта .....                 | 23 |
|                              |    | установка размера              |    | Прерывание вывода ....       | 20, 25 |                             |    |
|                              |    | задания .....                  | 9  | Разделение заданий .....     | 9      |                             |    |