

Over "Sure Cuts A Lot 5"

Dank u voor het kiezen van "Sure Cuts A Lot 5". "Sure Cuts AL of 5" is een uiterst eenvoudig programma om lettertypen en verschillende vormen te snijden met behulp van verschillende elektronische snijmachines. Met de combinatie van het gebruik van uw lettertypen, het importeren van aangepaste illustraties en het tekenen van uw eigen vormen, zijn de mogelijkheden eindeloos!

Functies

- Werkt met uw geïnstalleerde TrueType- en OpenType-lettertypen op uw computer
- Werkt met Black Cat Cougar/Lynx™, Bosskut Gazelle™, Craftwell eCraft™, CraftROBO/Graphtec™, GCC™, Foison™, Liyu™, Pazzles Inspiration/Pro™, Ramtin™, Roland™, Seki™, Silhouette SD/CAMEO/Portrait™, Silver Bullet™, USCutter™, Vinyl Express™, Wishblade™ en meer
- Werkt met duizenden gratis TrueType-, OpenType- en Dingbat/Wingding-lettertypen
- Importeer verschillende bestandsindelingen, waaronder SVG, PDF, EPS, WPC
- Tekengereedschappen om vormen te tekenen en te bewerken
- Automatische traceerfunctie om afbeeldingen (inclusief jpg, bmp, gif, png) automatisch te converteren voor knippen
- Maak strass-sjablonen en roostervormen
- Afdrukken en knippen
- Las overlappende letters en vormen aan elkaar
- Selecteer stijlen, waaronder Schaduw en Verduistering, om het uiterlijk van uw letters en vormen te wijzigen
- Knip extra vormen uit de bibliotheek "Sure Cuts A Lot".
- WYSIWYG-interface - Wat u ziet, is wat u knipt
- Beschikbaar voor Windows en Macintosh OSX

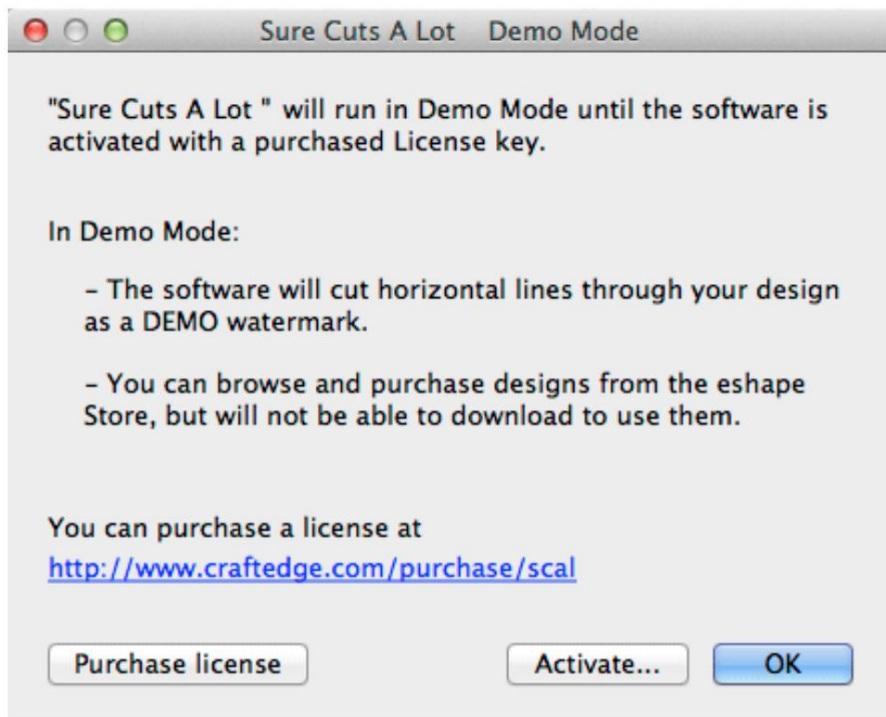
system vereisten

- (Win) Windows XP/Vista/7/8/10 (Win) Intel
- Pentium of vergelijkbare processor (Mac) Mac OSX
- 10.10 - 10.13 (Mac) Intel-gebaseerde processor 512 MB
- RAM of meer 50 MB vrije schijfruimte USB-poort 1.1 of
- 2.x
-
-

Download en installeer

De nieuwste versie van "Sure Cuts A Lot" kan worden gedownload op <http://www.craftedge.com/download>. Na het downloaden en installeren van de software, zal deze in de demo-modus draaien.

Wanneer u "Sure Cuts A Lot" start, krijgt u een venster te zien waarin u de volledige versie kunt activeren of kopen, of de software in de demomodus kunt blijven gebruiken.



In de demomodus heeft de software de volgende beperkingen:

- Tijdens het snijden voegt het een DEMO-watermerk toe door horizontale lijnen door uw ontwerp te snijden
- Digitale vormen uit de eshape store kunnen niet worden gedownload
- Exporteren voegt een DEMO-watermerk toe

De volledige gelicentieerde versie verwijdert de hierboven vermelde beperkingen. U moet een licentie aanschaffen op <http://www.craftedge.com/purchase>. Zie het gedeelte [Licentieversie activeren](#) voor informatie over het activeren van de versie met volledige licentie.

Het installeren van het USB-stuurprogramma

Om "Sure Cuts A Lot" met bepaalde snijmachines te laten werken, moet u de juiste driver hebben geïnstalleerd.

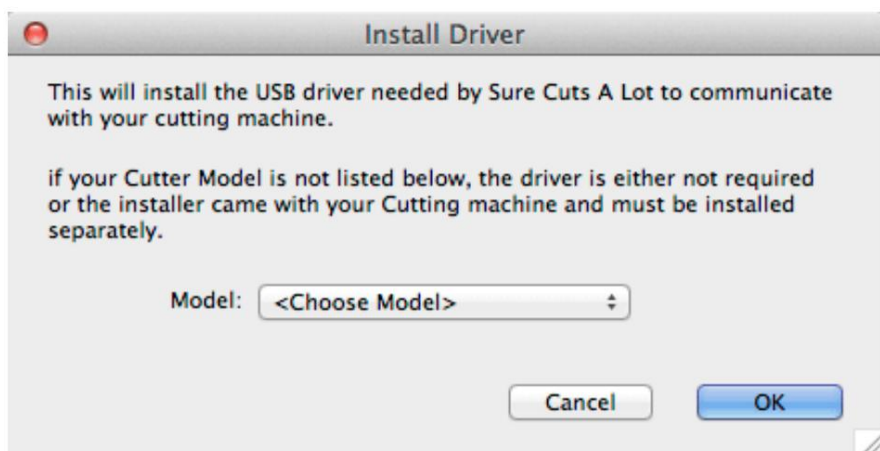
Het stuurprogramma kan op verschillende manieren worden geïnstalleerd en is in sommige gevallen al op uw computer geïnstalleerd.

Het stuurprogramma moet worden geïnstalleerd voordat u uw snijmachine voor de eerste keer op uw computer aansluit.

Het stuurprogramma installeren vanuit "Sure Cuts A Lot"

"USB Driver Install" optie onder het Help-menu in Sure Cuts A Lot. Vanaf hier kunt u uw snijmachinemodel kiezen om de driver te installeren.

Als uw model niet in de lijst staat, hoeft er mogelijk geen stuurprogramma te worden geïnstalleerd of moet het stuurprogramma apart van een installatieschijf/download van de fabrikant van uw snijmachinemodel worden geïnstalleerd.

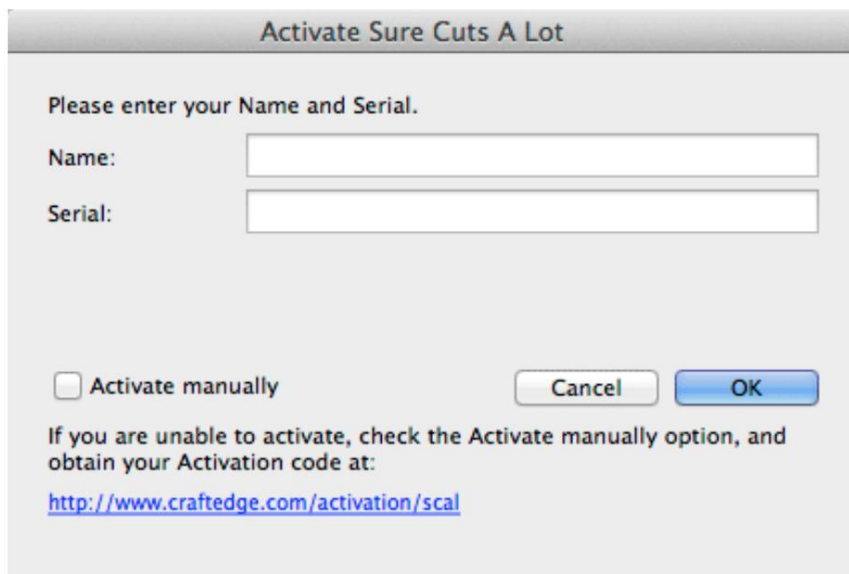


Activeer gelicentieerde versie

Om de volledige gelicentieerde versie te activeren, moet u een licentie voor de software hebben. U kunt een licentie kopen op <http://www.craftedge.com/purchase>.

De computer waarop u de software activeert, heeft geen internetverbinding nodig. Het activeringsproces zal echter eenvoudiger zijn vanaf een computer met een internetverbinding.

Elke licentie geeft u de mogelijkheid om de software te installeren op 2 computers die u gebruikt. Als u de software naar een nieuwe computer moet verplaatsen, kunt u ervoor kiezen om te deactiveren in het Help-menu (vereist een internetverbinding). Door de software simpelweg van een computer te verwijderen, wordt deze niet automatisch gedeactiveerd.



Activate Sure Cuts A Lot

Please enter your Name and Serial.

Name:

Serial:

Activate manually

Cancel OK

If you are unable to activate, check the Activate manually option, and obtain your Activation code at:
<http://www.craftedge.com/activation/scal>

Ga als volgt te werk om de gelicentieerde versie te activeren (methode vereist een internetverbinding)

- Download, installeer en start "Sure Cuts A Lot" (u kunt de nieuwste versie downloaden op <http://www.craftedge.com/download>)
- Klik op de knop "Activeren" of kies "Activeren" in het menu "Help".
- Voer uw naam en serienummer in de daarvoor bestemde velden in.
- Klik op OK en de software zal proberen verbinding te maken met onze servers om uw software op uw computer te activeren.

Als u een foutmelding krijgt dat de informatie ongeldig is, houd dan rekening met het volgende:

- Zorg ervoor dat u geen firewall/beveiligingssoftware hebt die de verbinding met internet door "Sure Cuts A Lot" blokkeert.
- Als u geen internetverbinding heeft, moet u uw activeringscode genereren op een computer met internettoegang door de onderstaande instructies te volgen.

Activate Sure Cuts A Lot

Please enter your Name, Serial and Activation Code.

Name:

Serial:

Site Code:

Activation Code:

Activate manually

If you are unable to activate, check the Activate manually option, and obtain your Activation code at:
<http://www.craftedge.com/activation/scal>

Hieronder volgen de stappen om uw activeringscode handmatig te genereren.

- Download, installeer en start "Sure Cuts A Lot" (u kunt de nieuwste versie downloaden op <http://www.craftedge.com/download>)
- Klik op de knop "Activeren" of kies "Activeren" in het menu "Help".
- Voer uw naam en serienummer in de daarvoor bestemde velden in.
- Vink het selectievakje "Handmatig activeren" aan. Eenmaal aangevinkt, zou u de velden Sitecode en Activeringscode moeten zien verschijnen.
- Het veld Sitecode is al vooraf ingevuld en kan niet worden gewijzigd.
- Bezoek <http://www.craftedge.com/activation/scal>.
- Voer uw naam, serienummer en sitecode in.
- Klik op de knop "Activeringscode genereren", en het veld Activeringscode zou uw activeringscode moeten tonen.
- Kopieer de activeringscode terug naar het activeringsdialoogvenster van het programma en druk op OK.

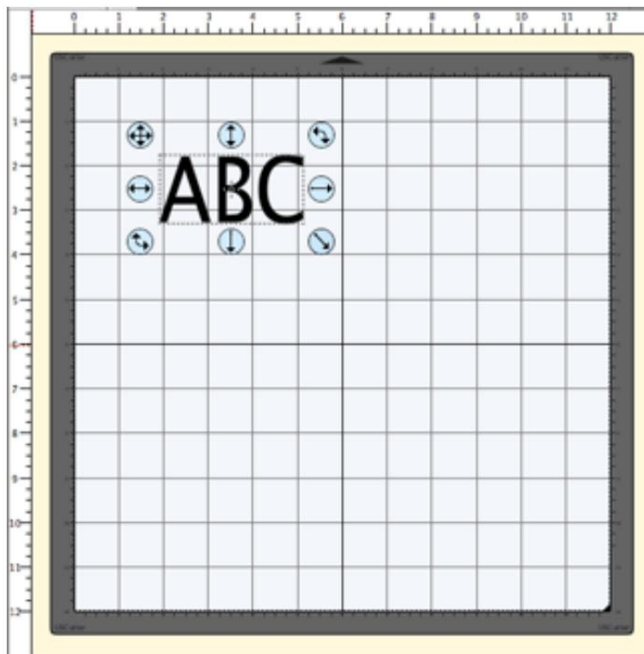
Als u een foutmelding krijgt dat de informatie ongeldig is, houd dan rekening met het volgende:

- Zorg ervoor dat u de juiste versie van de software voor uw licentie hebt geïnstalleerd.
- U kunt contact opnemen met support@craftedge.com Voor assistentie.

Snijmat

Met "Sure Cuts A Lot" kunt u uw ontwerpen maken met een virtuele snijmat op het scherm als uw werkruimte. De snijmat op het scherm kan worden ingesteld op 12"x12", 12"x24", 8,5"x11", A3, A4 of een aangepast formaat. De reguliere versie van Sure Cuts A Lot kan tot 72 inch lang worden. Als u meer dan 72 inch wilt knippen, moet u de Pro-versie van de software gebruiken.

U kunt de grootte van uw passe-partout wijzigen door de "Mat-afmeting" te kiezen in het menu "Snijder", of door de Mat-afmeting te kiezen op het tabblad Documenteigenschappen.



De mat op het scherm zal zeer krachtig en nuttig blijken te zijn, omdat u alle vormen die op de mat zijn gelegd, visueel kunt zien voordat u iets snijdt. Zodra u alles naar wens hebt opgemaakt, kiest u gewoon "Knippen met..." in het menu "Snijplotter" of klikt u op de knop op de werkbalk van de Snijplotter. Voor meer informatie over snijden, zie het gedeelte [Snijden met snijmachine](#).

Met de virtuele snijmat op het scherm kunt u de eigenschappen van elke vorm op de mat aanpassen. Selecteer eenvoudig een vorm op de mat met het [selectiegereedschap](#) en [deze wordt gemarkeerd](#) met 8 blauwe ronde selectiehandvatten. Met deze handgrepen kunt u de positie, grootte en hoek van de vorm instellen door gewoon op een van de handvatten te klikken en deze te slepen.



Vrije verplaatsing - De hendel in de linkerbovenhoek van het selectievak wordt gebruikt om uw selectie overal op de mat te verplaatsen.



Verticaal verplaatsen - De hendel in het midden bovenaan het selectievak wordt gebruikt om uw selectie omhoog of omlaag te verplaatsen op de mat.



Horizontaal verplaatsen - De hendel in het midden links van het selectievak wordt gebruikt om uw selectie naar links of rechts op de mat te verplaatsen.



Uitrekken - De handgreep in de rechterbenedenhoek van het selectievak wordt gebruikt om de vorm te schalen/verkleinen. Tijdens het schalen met deze handgreep behoudt de vorm zijn verhoudingen als u de Shift-toets ingedrukt houdt.



Verticaal uitrekken - De handgreep in het midden onderaan het selectievak wordt gebruikt om de hoogte van de vorm te schalen/vergroten.



Horizontaal uitrekken - De handgreep in het midden rechts van het selectievak wordt gebruikt om de breedte van de vorm te schalen/verkleinen.

Roteren - De hendel in de rechterbovenhoek of de linkerbenedenhoek van het selectievak wordt gebruikt om te roteren



de vorm in de gewenste hoek. Als het type Roteren in het eigenschappenvenster is ingesteld op "Skew", kunt u met de handgrepen in de rechterbovenhoek en de linkerbenedenhoek langs een afzonderlijke as roteren.

Snijd Met Snijmachine

Om te beginnen met het snijden van uw ontwerp, kiest u "Snijden met..." in het menu "Snijplotter" of klikt u op de knop van de snijplotter boven de mat.



Voordat u begint met snijden, moet u eerst het volgende doen:

1. Uw elektronische snijmachine is aangesloten op uw computer. Het wordt aanbevolen om de snijplotter rechtstreeks op uw computer aan te sluiten en geen USB-hub te gebruiken.
2. Uw snijmachine is ingeschakeld 3. Materiaal/mat is momenteel in uw machine geladen.
4. Als uw snijplotter een offline/online modus heeft, zorg er dan voor dat deze op online staat

Als u een foutmelding krijgt wanneer u probeert te snijden, dat de snijmachine niet kan worden gevonden, raden we u aan de verbinding opnieuw in te stellen voordat u opnieuw probeert te snijden door het volgende te doen:

1. Schakel de snijmachine uit 2. Koppel de USB-kabel van de snijplotter los van de computer 3. Koppel de stroombron los van de snijplotter 4. Wacht 10 seconden en sluit de stroombron weer aan op de snijplotter 5. Sluit de USB-kabel weer aan op de computer 6. Zet de snijmachine aan

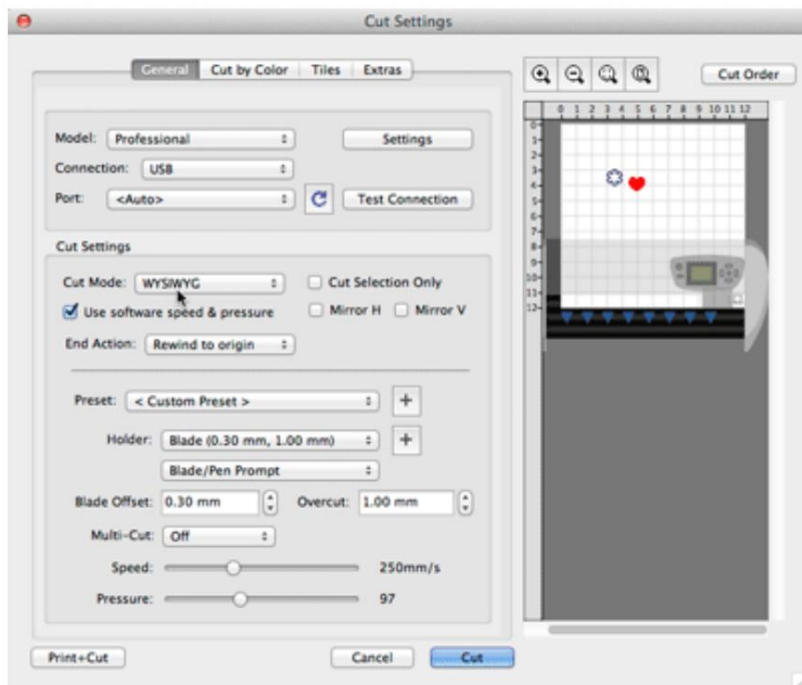
Uw snijmachine kiezen Kies Beheer

snijmachines onder het snijmachinemenue om de snijmachinemodel(len) toe te voegen die u met de software gaat gebruiken.

In het menu Snijder kunt u vervolgens de snijmachine kiezen die u momenteel gebruikt. Dat stelt de standaardmachine in die moet worden gebruikt wanneer u ervoor kiest om met de software te snijden. U kunt de standaardmachine altijd wijzigen door simpelweg een andere machine te selecteren in het snijmenu. Wanneer u een snijmachine kiest, verandert de mat op het scherm van uiterlijk om te lijken op het type mat dat met een bepaalde snijmachine wordt gebruikt.

Snij-instellingen

In het snij-instellingenvenster kunt u de instellingen opgeven die u wilt gebruiken bij het snijden van uw project. Instellingen kunnen variëren, afhankelijk van het model snijmachine dat u gebruikt.



Algemeen

Het tabblad Algemeen bevat de basisinstellingen voor het knippen van uw project.

Snijmodus: waar objecten worden gesneden ten opzichte van de oorsprong van de snijmachine.

- **WYSIWYG** - is de wat je ziet is wat je krijgt-modus, waar het de vormen zal snijden waar je ze op de mat plaatst ten opzichte van het beginpunt van de snijplotter.
- **Oorsprongspunt** - verschuift het ontwerp automatisch zodat het begint te snijden op het oorsprongspunt van de snijplotter.

Alleen selectie knippen: u kunt ervoor kiezen om alleen de geselecteerde vormen op de mat te knippen in plaats van alles op de mat.

Mirror H/V: Spiegel het ontwerp horizontaal en/of verticaal.

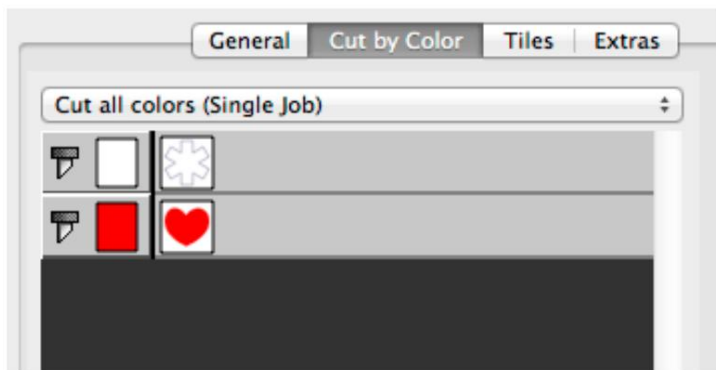
Gebruik software snelheid en druk: Als uw snijmachine de mogelijkheid heeft om de snelheid en druk softwarematig te laten regelen, kunt u deze optie inschakelen of de snelheid en druk op de snijmachine zelf instellen.

Einde actie (PRO VERSIE): de actie die moet worden ondernomen nadat het ontwerp klaar is met snijden.

- **Terugspoelen naar beginpunt** - beweegt het mes terug naar het beginpunt van de snijplotter.
- **Vooruitspoeling** - voert de gespecificeerde hoeveelheid materiaal door nadat het snijden is voltooid.
- **Niets doen** - verlaat de mespositie waar deze eindigt.

Knippen op kleur (PRO VERSIE)

Met Knippen op kleur kunt u de verschillende kleuren in uw project scheiden om snijtaken te scheiden



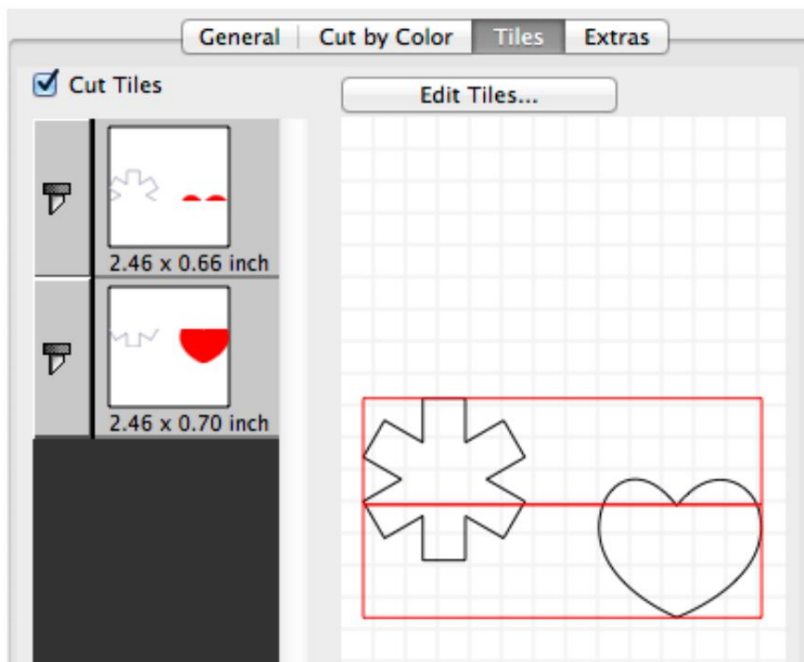
Alle kleuren knippen (enkele taak): knipt alle kleuren die in één taak zijn ingeschakeld.

Knip elke kleur apart (Separate Jobs): pauzeert nadat elke kleur is geknipt.

Klik op het mespictogram naast elke kleur om te wisselen tussen knippen of niet.

Tegels (PRO VERSIE)

Als je ontwerp te groot is voor je snijmachine, kun je dit gebruiken om het ontwerp op te splitsen in kleinere tegels.



Snijd tegels: indien aangevinkt, kunt u kiezen welke tegel u wilt knippen. Klik op het bladpictogram naast elke tegel om te wisselen of deze moet worden doorgesneden of niet.

Tegels bewerken: hier kunt u bewerken hoe het ontwerp moet worden betegeld.

Extra's (PRO VERSIE)

Als u hetzelfde ontwerp meerdere keren in het materiaal wilt knippen, kunt u dit gebruiken om het aantal rijen en kolommen te specificeren om het ontwerp te kopiëren.

General | Cut by Color | Tiles | **Extras**

Cut Copies

Original Cut Size: 2.45 x 1.35 inch
Total Copies: 4
Copy Cut Size: 5.11 x 2.90 inch

Match workspace dimensions
Material Width: 12.00 Length: 12.00

Auto fit columns and rows
Columns: 2 Column Spacing: 0.10
Rows: 2 Row Spacing: 0.10

Kopieën knippen: indien aangevinkt, kunt u opgeven hoeveel kopieën u wilt knippen.

Pas de afmetingen van de werkruimte aan: indien aangevinkt, komen de breedte en hoogte overeen met de huidige matmaat. Indien niet aangevinkt, kunt u de huidige matmaat overschrijven en uw eigen afmetingen specificeren.

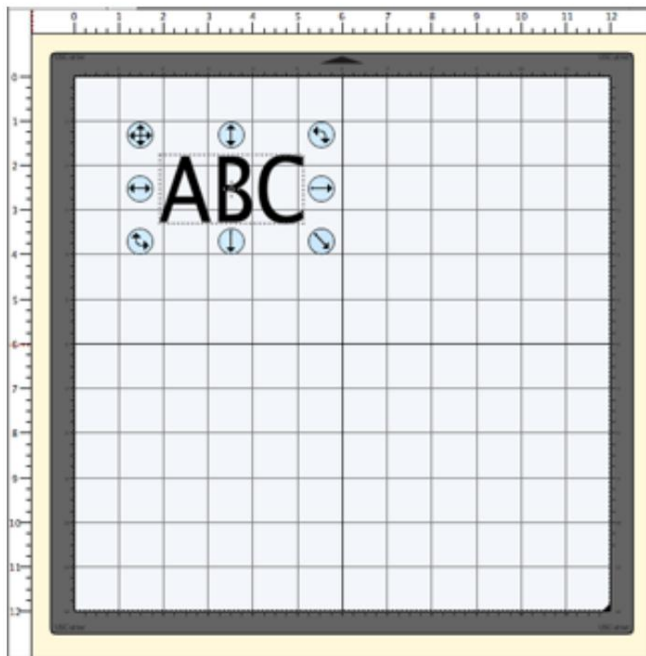
Kolommen en rijen automatisch aanpassen: indien aangevinkt, wordt het aantal kolommen en rijen automatisch gevuld tot het maximale aantal exemplaren dat binnen de breedte en hoogte van het materiaal past. Indien niet aangevinkt, kunt u het gewenste aantal rijen en kolommen opgeven.

Beginnen

Hieronder vindt u een korte beschrijving en stappen om aan de slag te gaan met "Sure Cuts A Lot 5".

"Sure Cuts A Lot 5" starten

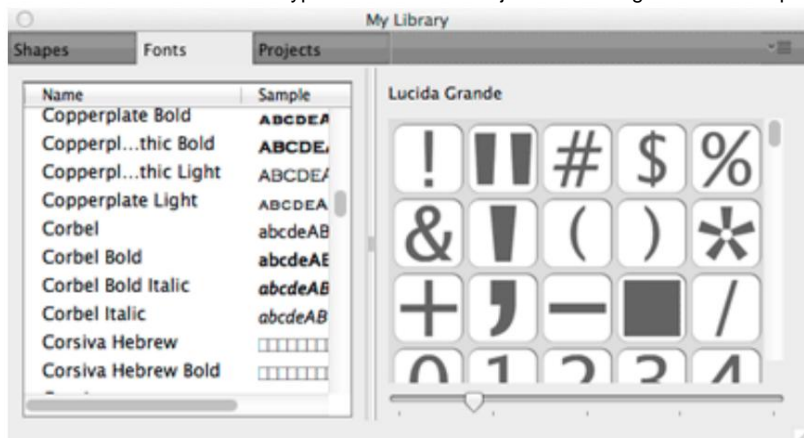
Na het starten van "Sure Cuts A Lot", krijgt u een virtuele snijmat op het scherm te zien. Hier voegt u vormen toe om met uw machine te snijden. Voor meer informatie over het gebruik van de mat op het scherm, zie het gedeelte "[Virtuele mat op het scherm](#)".



Tekens aan de mat toevoegen Om tekens

aan de mat toe te voegen, kunt u een van de tekstgereedschappen in het [gereedschapspaneel](#) kiezen om tekst op de mat te typen.

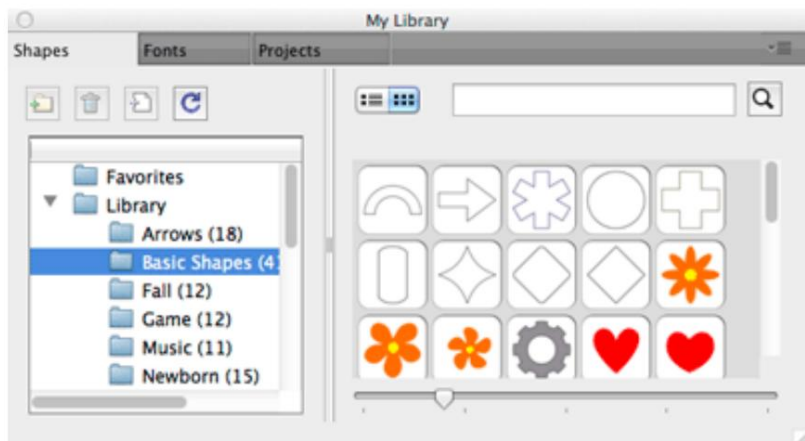
U kunt ook het tabblad Lettertypen in het venster Mijn bibliotheek gebruiken om op de tekens te klikken die u aan de mat wilt toevoegen.



Opmerking: als u aan het typen bent, maar er verschijnt niets op de mat, heeft de mat op het scherm mogelijk niet de huidige focus, dus klik ergens op het hoofdvenster/de mat om deze focus te geven en begin opnieuw te typen.

Vormen aan de mat toevoegen Om

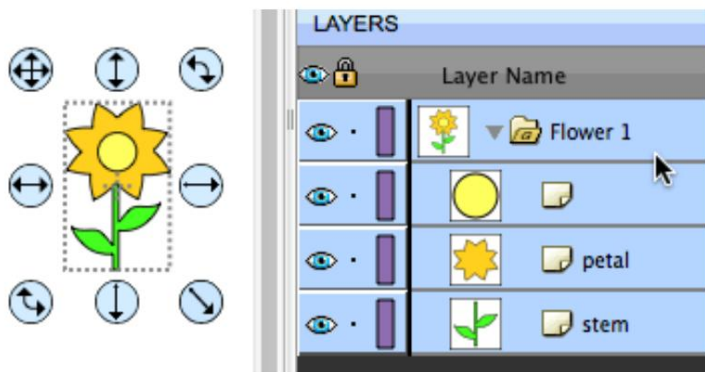
vormen aan de mat toe te voegen, klikt u op de vormen die worden weergegeven op het tabblad Vormen [van het venster Mijn bibliotheek](#). Vormen worden toegevoegd aan het midden van het zichtbare gedeelte van de mat.



De eigenschappen van de geplaatste objecten wijzigen Zodra

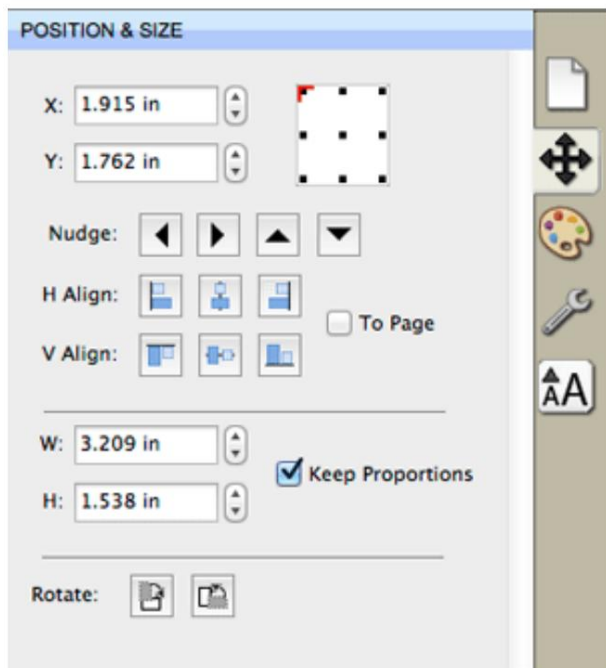
de objecten aan de mat zijn toegevoegd, kunt u de plaatsing, grootte en rotatie op 2 manieren wijzigen.

1. Kies het selectiegereedschap in het [gereedschapspaneel](#) en klik op de objecten op de mat om ze te selecteren. Zodra ze zijn geselecteerd, worden ze gemarkeerd en worden 8 blauwe ronde handgrepen weergegeven die kunnen worden gebruikt om het geselecteerde object te verplaatsen, de grootte ervan te wijzigen en de hoek ervan te wijzigen.



2. Nadat een object is geselecteerd, kunt u het [deelvenster Eigenschappen](#) gebruiken om kenmerken te wijzigen, zoals positie, grootte en kleur.

U kunt nieuwe waarden typen en op Enter/Tab drukken om de nieuwe waarden toe te passen, en de mat op het scherm zou de nieuwe wijzigingen moeten weerspiegelen.



Voorbeeld van uw ontwerp

Voordat u uw ontwerp uitsnijdt, kunt u ervoor kiezen om een voorbeeld te maken om te zien welke contouren worden uitgesneden, getekend of afgedrukt. Om een te doen



Voorbeeld, kies "**Voorbeeld**" in het menu "**Snijder**" of de werkbalkknopmat van het vergrootglas wordt opnieuw getekend met . Het op het scherm contouren waar de eigenlijke uitsnijdingen zullen worden gemaakt. Dit is handig wanneer u vormen aan elkaar "last" om te zien wat er wordt gesneden. Voor meer informatie over lassen, zie het [hoofdstuk "Lassen"](#).

Uw ontwerp snijden met uw snijmachine Wanneer u klaar bent om uw ontwerp te snijden, kiest u "**Snijden met...**" in het menu "**Snijplotter**" of de knop Snijmes op de werkbalk



. Voor meer informatie over snijden, zie het [hoofdstuk "Snijden met een snijmachine"](#).

Uw ontwerpplay-out opslaan U kunt uw

project op elk moment opslaan door "**Opslaan**" of "**Opslaan als...**" te kiezen in het menu "**Bestand**", of door op de werkbalkknop "**Opslaan**" te klikken. Hiermee kunt u de instellingen voor uw ontwerp opslaan, zodat u het op een later tijdstip weer kunt openen voor verdere aanpassingen of om te snijden met uw machine. De opgeslagen projectbestanden hebben de bestandsextensie (.scut5).

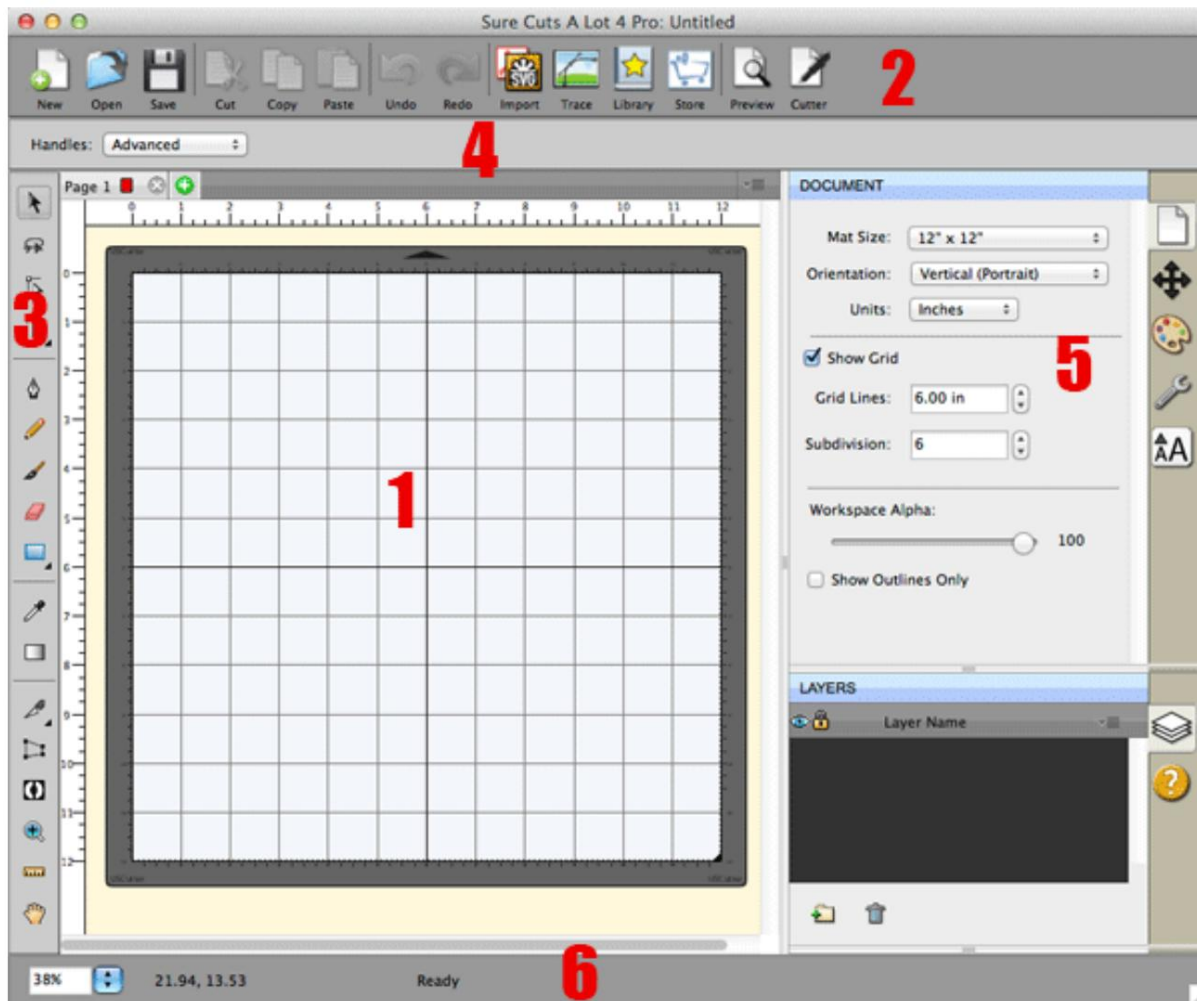
Werkruimte

U maakt en bewerkt uw ontwerpen met behulp van verschillende vensters en panelen. Elke opstelling van deze vensters en panelen wordt een werkruimte genoemd.

"Sure Cuts A Lot" heeft twee vooraf gedefinieerde werkruimten (Basis en Geavanceerd) die u kunt kiezen uit het menu "Venster -> Werkruimte". Je hebt ook de mogelijkheid om je eigen aangepaste werkruimte op te slaan.

Overzicht van de werkruimte

Hieronder ziet u een schermafbeelding van de "Geavanceerde" werkruimte. De "Basis" werkruimte is hetzelfde, maar het tabblad "Lagen" is niet gescheiden.



1. [Virtuele mat op het scherm](#): hier kunt u objecten visueel zien en manipuleren die aan uw ontwerp-play-out zijn toegevoegd.
2. Werkbalk: snelle toegang tot functies in de software.
3. [Gereedschapspaneel](#): selecteer hulpmiddelen om objecten op de mat te maken, selecteren en manipuleren.
4. [Gereedschapsopties](#): toont de beschikbare opties voor het huidige gereedschap dat is gekozen in het gereedschapspaneel.
5. [Eigenschappenpaneel](#): wijzig instellingen voor documenten, objecten, tekst en lagen.
6. Statusbalk: wijzig het zoomniveau en geeft verschillende statusberichten weer.

Werkruimten opslaan

Als u uw vensters en panelen naar eigen wens wilt indelen, kunt u de indeling opslaan in uw eigen aangepaste werkruimte. Ga naar het menu "**Venster**" en onder het submenu "**Werkruimte**" kunt u "**Werkruimte opslaan**" kiezen. U wordt gevraagd een naam voor uw werkruimte te kiezen en deze wordt toegevoegd aan het submenu "Werkruimte".

Werkruimten beheren

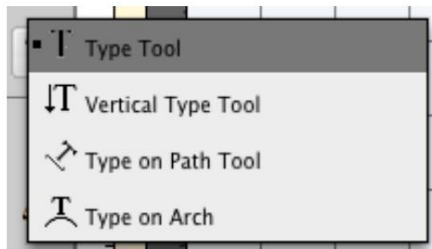
Als u een werkruimte wilt verwijderen of hernoemen, kunt u "**Werkruimten beheren**" kiezen onder het menu Venster -> Werkruimte.

Tekst maken

Tekst kan worden toegevoegd met behulp van een van de tekstgereedschappen in het [gereedschapspaneel](#) of door tekens te kiezen op het tabblad Lettertypen van het venster Mijn bibliotheek.

Typetools U

U kunt tekst toevoegen, bewerken en verwijderen met behulp van een van de Typetools in het [Tools-paneel](#). Het tekstgereedschap heeft 4 verschillende typen tekstgereedschappen (horizontale tekst, verticale tekst, tekst op pad, tekst op boog). Om toegang te krijgen tot de verschillende typen, moet u de muisknop boven het gereedschap Tekst houden en de beschikbare typen zijn beschikbaar voor selectie.



Typ gereedschap


TEXT

- Selecteer een tekstgereedschap. De aanwijzer verandert in een I-beam-cursor.
- Klik op de mat waar u de tekst wilt toevoegen.
- Typ de tekens die u wilt toevoegen Wanneer u
- klaar bent met het invoeren van tekst, kunt u ergens anders op de mat klikken om een nieuwe tekstregel te beginnen, of de

Selectiegereedschap uit het [gereedschapspaneel](#) om de tekst te selecteren voor verplaatsen, schalen en roteren.

Verticaal tekstgereedschap


**T
E
X
T**

- Selecteer een . De aanwijzer verandert in een I-beam-cursor.
- tekstgereedschap Klik op de mat waar u de tekst wilt toevoegen.
- Typ de tekens die u wilt toevoegen Wanneer u
- klaar bent met het invoeren van tekst, kunt u ergens anders op de mat klikken om een nieuwe tekstregel te beginnen, of de

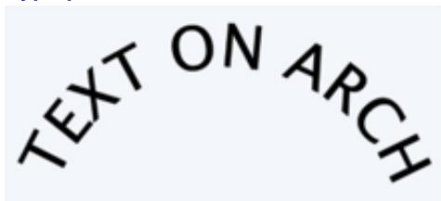
Selectiegereedschap uit het [gereedschapspaneel](#) om de tekst te selecteren voor verplaatsen, schalen en roteren.


Type On Path-tool



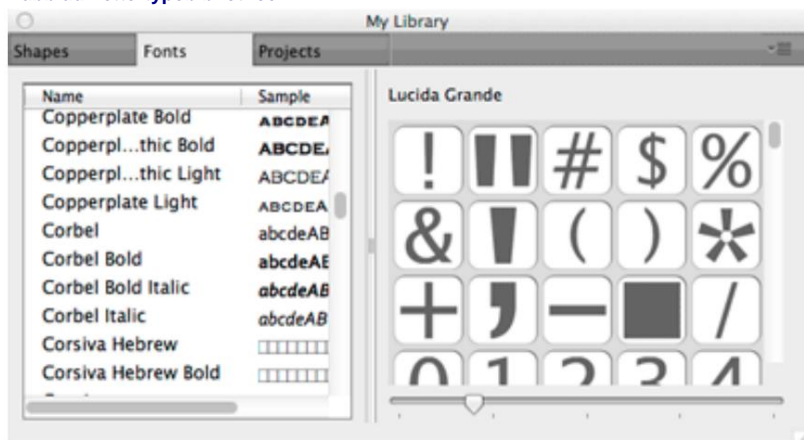
- Selecteer een . De aanwijzer verandert in een I-beam-cursor.
- tekstgereedschap Klik op de mat waar u de tekst wilt toevoegen.
- Typ de tekens die u wilt toevoegen Wanneer u
- klaar bent met het invoeren van tekst, kunt u ergens anders op de mat klikken om een nieuwe tekstregel te beginnen, of u kunt het selectiegereedschap in het [gereedschapspaneel](#) kiezen om de tekst te selecteren die u wilt verplaatsen, schalen en roteren.

Typ op Arch Tool



- Selecteer een . De aanwijzer verandert in een I-beam-cursor.
- tekstgereedschap Klik op de mat waar u de tekst wilt toevoegen.
- Typ de tekens die u wilt toevoegen Wanneer u
- klaar bent met het invoeren van tekst, kunt u ergens anders op de mat klikken om een nieuwe tekstregel te beginnen, of de Selectiegereedschap uit het [gereedschapspaneel](#) om de tekst te selecteren voor verplaatsen, schalen en roteren.

Tabblad Lettertypebibliotheek



Het tabblad Lettertypen in het venster Mijn bibliotheek toont de beschikbare tekens voor het gekozen lettertype. Om karakters toe te voegen, klik je op het gewenste karakter en het wordt automatisch toegevoegd aan de virtuele mat op het scherm.

Lassen

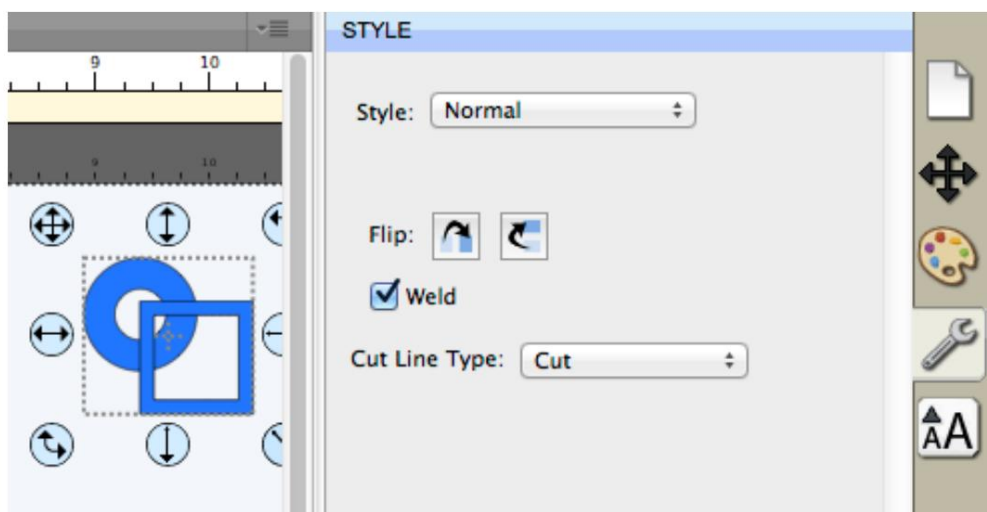
Met lassen kunt u overlappende vormen tot een enkele vorm maken, door vormen samen te voegen waar een overlap optreedt. Er zijn 2 manieren om overlappende vormen te lassen.

Methode 1: de laseigenschap gebruiken

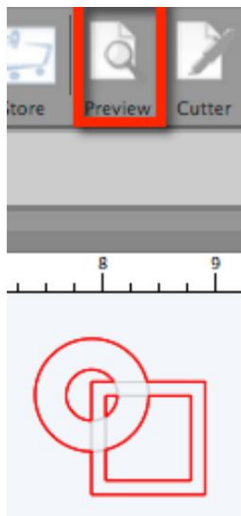
1. Schik de objecten zodat ze elkaar overlappen



2. Selecteer de objecten die u aan elkaar wilt lassen en schakel in het **deelvenster Eigenschappen** op het tabblad Stijl het selectievakje Lassen in.



3. Als we nu een "Voorbeeld" maken door "Voorbeeld" te kiezen in het menu "Snijder" of door de knop Voorbeeld op de werkbalk te kiezen, zou u moeten zien welke contouren worden uitgesneden zoals aangegeven door de rode omtrek. U zou moeten opmerken dat de overlappende gebieden zijn verwijderd en nu niet worden geknipt.

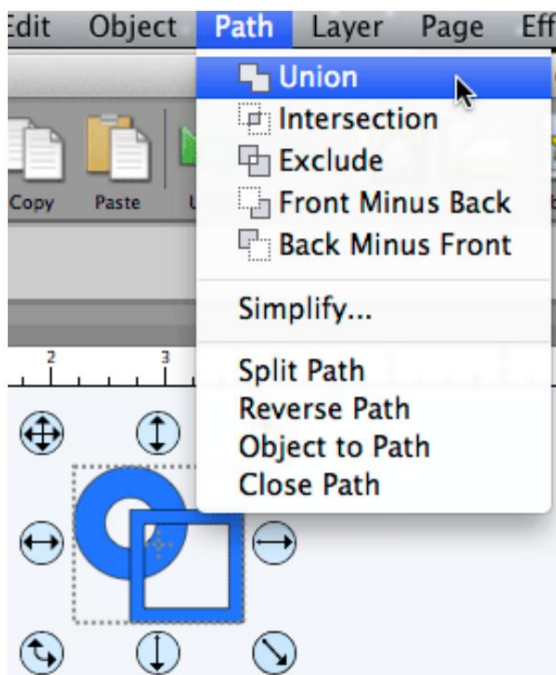


Methode 2: Union Path gebruiken

1. Schik de objecten zodat ze elkaar overlappen



2. Selecteer de objecten die u aan elkaar wilt lassen en kies **Verbinden** in het menu Pad.



3. Dit is een permanente las omdat het een nieuwe vorm genereert op basis van de overlappende vormen, terwijl het selectievakje Lassen van methode 1 alleen tijdelijk wordt gelast wanneer u een voorbeeld uitvoert of het project daadwerkelijk snijdt.



Lassen tekst

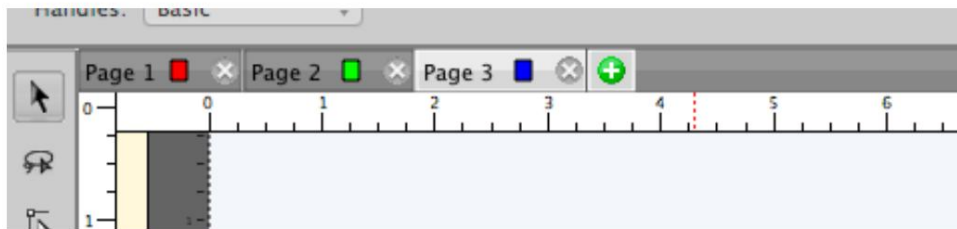
Tekst wordt toegevoegd als een groep letters met een onderlinge afstand op basis van de specificaties die in het lettertype zijn ingebouwd. Om de letters zo aan te passen dat ze elkaar overlappen, kunt u een van de volgende handelingen uitvoeren:

- Verklein de tracking (letterafstand) op het tabblad Tekst van het eigenschappenvenster om de letters dichter bij elkaar te plaatsen.
- Kies Groepering opheffen in het menu Object, waarmee u de afzonderlijke letters vrijelijk uit de tekst kunt verplaatsen/slepen.

Pagina's

Pagina's vertegenwoordigen [virtuele snijmatten](#). Elk project kan meerdere pagina's hebben. Dit is handig als uw algehele ontwerp meerdere lagen papier heeft, zodat u uw ontwerpen op meerdere pagina's kunt opmaken en een voorbeeld van het algehele ontwerp kunt bekijken.

Elke pagina kan een naam en kleur krijgen om elke pagina in uw project te helpen identificeren.



Pagina's toevoegen/

verwijderen U kunt pagina's toevoegen door "Pagina toevoegen" te kiezen in het menu "Pagina" in de hoofdmenubalk of in de menuknop in de paginabalk.



Om pagina's te verwijderen, kunt u "Pagina verwijderen" kiezen in het menu "Pagina" in de hoofdmenubalk of in de menuknop in de paginabalk. U kunt ook op de knop Sluiten in de paginatabel klikken.




Paginavolgorde

De paginatabel tonen de volgorde van de pagina's, waarbij de meest linkse pagina bovenaan staat en de meest rechtse pagina onderaan. U kunt de volgorde wijzigen door de paginatabel naar een nieuwe locatie in de paginavolgorde te slepen. Om een pagina te verplaatsen, klikt u op de muisknop en houdt u deze ingedrukt op de paginatab die u wilt verplaatsen. Sleep vervolgens (naar links of rechts) en laat de muisknop los op de nieuwe locatie. Tijdens het slepen ziet u een verticale lijn die aangeeft waar de pagina wordt ingevoegd.

Voorbeeld van

pagina's U kunt een voorbeeld maken om te zien wat er wordt gesneden wanneer u besluit uw ontwerp met uw snijmachine te snijden.

Als u een voorbeeld van de huidige pagina wilt bekijken, kiest u "Voorbeeld" in het menu Snijder of klikt u op de knop Voorbeeld op de werkbalk . U om de lijnen te zien die moeten worden geknipt, getekend of afgedrukt.

Kunstwerk importeren

Met "Sure Cuts A Lot" kunt u vectorillustraties importeren uit SVG-, PDF-, EPS-, AI-, WPC- en SCUT-bestanden, zodat u uw eigen aangepaste illustraties kunt knippen. De PRO-versie van de software kan ook DXF- en PLT-bestanden importeren.

Er zijn talloze sites waar je .svg-, .pdf- en .scut-bestanden kunt downloaden. U kunt ook uw eigen .svg-bestanden maken met behulp van compatibele software zoals [Adobe Illustrator](#), [Corel tekenen](#), of [een gratis programma genaamd Inkscape](#).

"**Importeer...**" in het menu "[Bestand](#)" of klik op de knop "Importeren" op de werkbalk van de bestanden die u wilt importeren.



. Dit zal een dialoogvenster openen om te kiezen

"**Plaats afbeelding**" optie uit het "[Bestand](#)" menu.

Als u een raster-/bitmapafbeelding (jpeg, gif, bmp, png) wilt knippen, moet u deze converteren naar vectorillustraties door de afbeelding over te trekken.

U kunt ook de ingebouwde functie voor automatisch traceren gebruiken door "**Afbeelding traceren...**" te kiezen in het menu "[Bestand](#)" of door op de werkbalkknop "Afbeelding traceren" te klikken. Voor meer informatie over het gebruik van de automatische traceerfunctie, zie het [gedeelte Trace Image](#).

Kunstwerk exporteren

Als u uw ontwerplay-out wilt exporteren, kunt u exporteren door de optie "**Exporteren...**" te kiezen in het menu "[Bestand](#)".

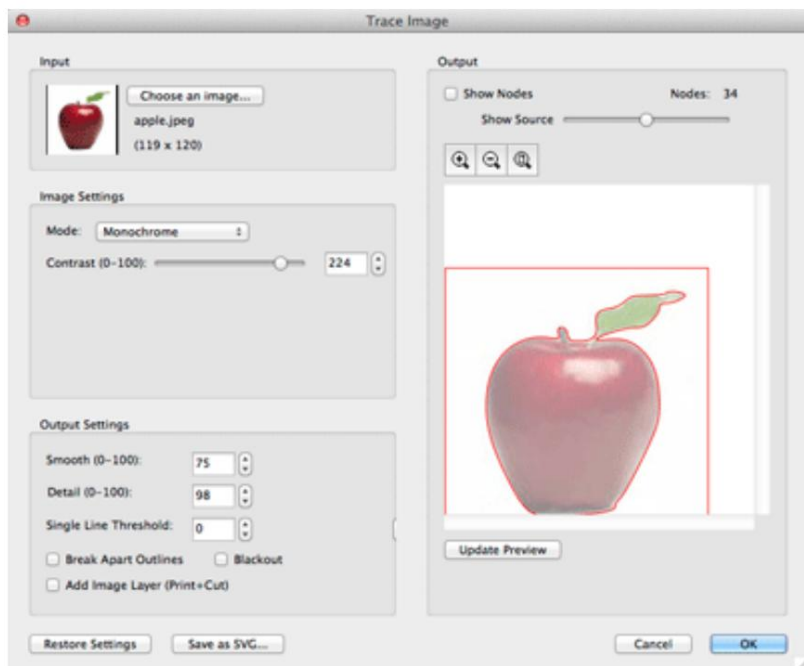
U kunt ervoor kiezen om te exporteren als SVG, BMP, JPG, GIF, PNG, TIFF of FCM.

Houd er rekening mee dat het exporteren van vormen die zijn gedownload [van de eshape Store](#) beperkt kan zijn in sommige exportbestandstypen.

Traceer afbeeldingsbestanden

Met "Sure Cuts A Lot" kunt u afbeeldingsbestanden (.bmp, .jpeg, .gif, .png) importeren en de afbeelding traceren om te knippen. Houd er rekening mee dat de resultaten kunnen variëren, afhankelijk van het bronafbeeldingsbestand. Om een afbeelding over te trekken, kiest u "Afbeelding overtrekken" in het bestand

menu of klik op de Trace-werkbalkknop



Invoerinstellingen

Kies een afbeelding: klik om een afbeeldingsbestand te kiezen dat u wilt traceren. Het programma accepteert de meeste .bmp-, .gif-, .jpg- en .png-bestanden.

Afbeeldingsinstellingen

Modus: kies welke traceermodus u wilt gebruiken.

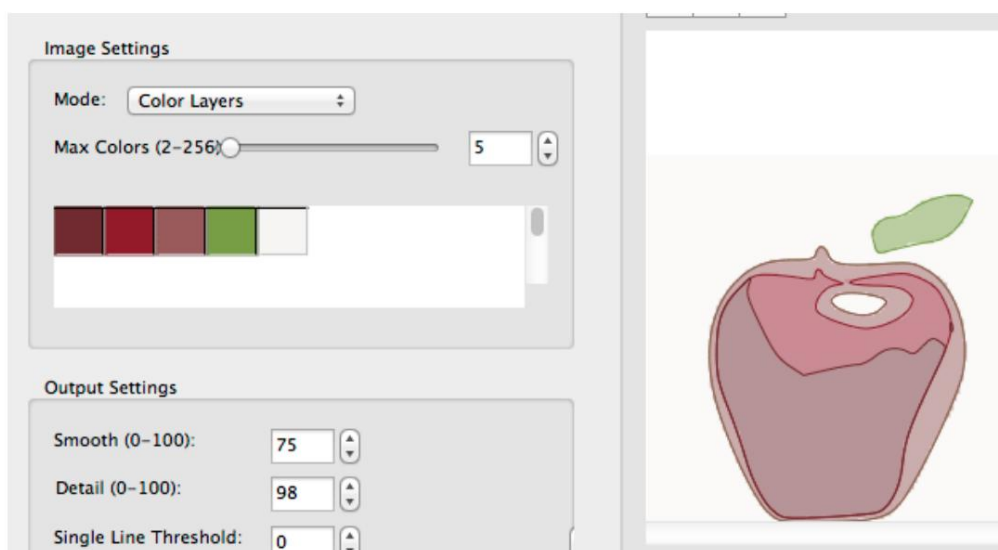
- **Monochroom** - volgt alsof de afbeelding een zwart-witafbeelding is.

Contrast: deze waarde bepaalt of delen van de afbeelding moeten worden getraceerd. Wanneer u de contrastwaarde aanpast, verandert het voorbeeld in een zwart-witafbeelding die laat zien welke delen van de afbeelding worden overgetrokken. Om traceerresultaten te zien, klikt u op de knop Voorbeeld bijwerken.



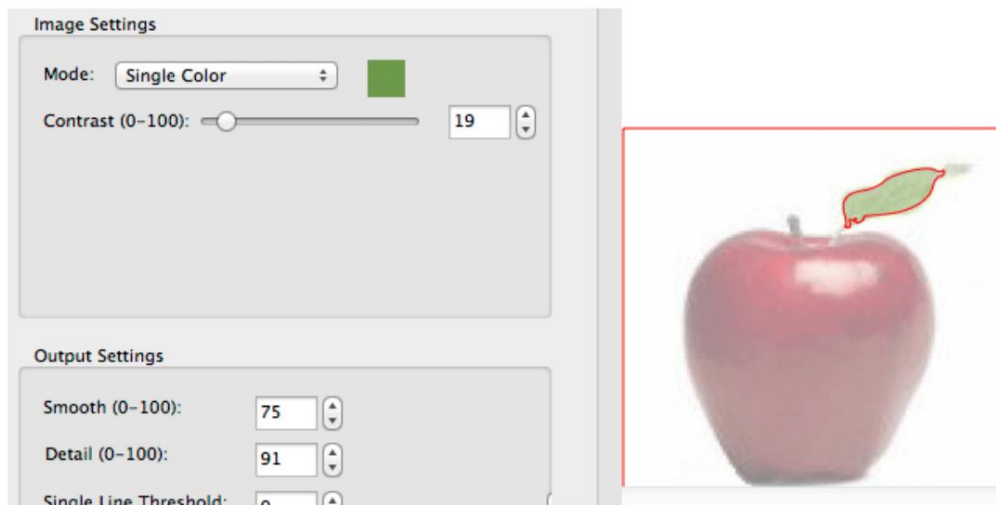
- **Kleurlagen** - segmenteert de afbeelding in het opgegeven aantal kleuren.

Max Colors: het maximale aantal kleuren waarin de afbeelding kan worden gesegmenteerd. U kunt kleuren uitschakelen door op de kleurvakken te klikken.



- **Enkele kleur** - kies een specifieke kleur uit de afbeelding om over te trekken. Om een kleur te kiezen, klikt u op de kleurknop en vervolgens op de voorbeeldafbeelding om een kleur te kiezen.

Contrast: deze waarde bepaalt of delen van de afbeelding moeten worden getraceerd. Wanneer u de contrastwaarde aanpast, verandert het voorbeeld in een zwart-witafbeelding die laat zien welke delen van de afbeelding worden overgetrokken. Om traceerresultaten te zien, klikt u op de knop Voorbeeld bijwerken.



Uitvoer instellingen

Vloeiend: hogere waarden resulteren in een vloeiender spoor.

Detail: lagere waarden zullen kleinere vormen verwijderen


Single Line Threshold: dit kan worden gebruikt als u afbeeldingen overtrekt met omtrekvormen die niet gevuld zijn om dubbele lijnen te voorkomen.

Breek contouren uit elkaar: indien aangevinkt, wordt het traceerresultaat opgeslagen als afzonderlijke lagen voor elke gecreëerde omtrek.

Blackout: verwijdert interne contouren.

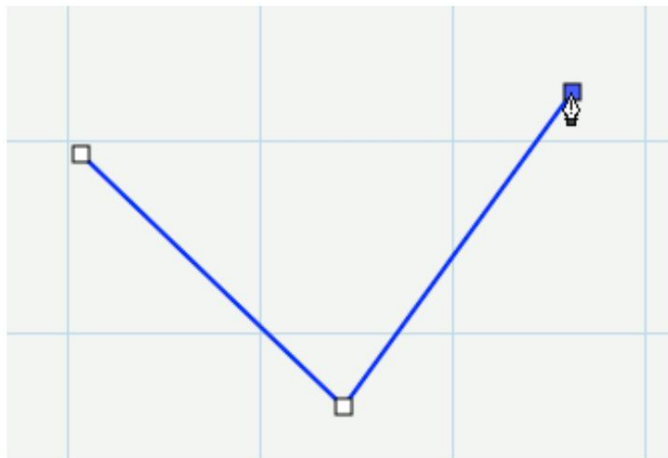
Afbeeldingslaag toevoegen (afdrukken+knippen): voegt de bronafbeelding toe als een laag onder de overgetrokken omtrek en stelt de overgetrokken omtreklaag in op "Afdrukken+knippen, knippen", zodat deze alleen wordt geknipt en niet wordt afgedrukt.

Tekening

De tekengereedschapslijnen  je kunt je eigen vormen direct op de mat tekenen. Je kunt zowel bochten als recht tekenen gebruiken.

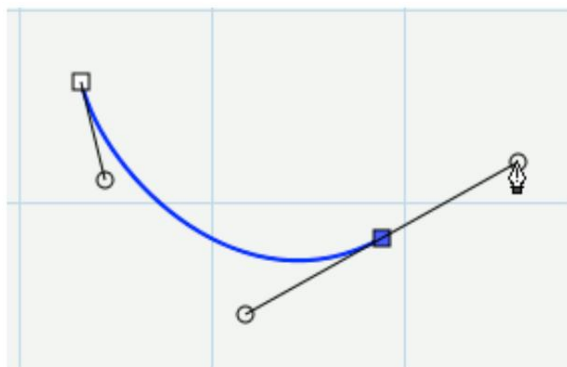
Rechte lijnen tekenen

Klik op de mat om het eerste startpunt toe te voegen en klik vervolgens waar u het lijnsegment wilt laten eindigen. U kunt doorgaan met het toevoegen van eindpunten om verder te gaan dan de bestaande vorm.



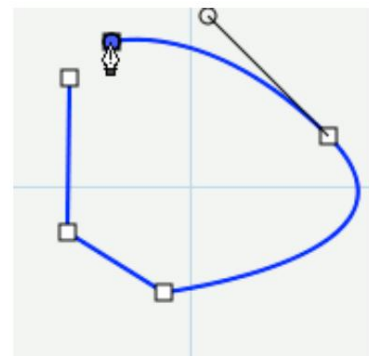
Curven tekenen

Om een curve te maken, moet u met de muis klikken en slepen. Terwijl u de muis met de muisknop naar beneden sleept, verschijnt er een raaklijn (lijn met twee cirkels aan elk uiteinde) die u kunt verplaatsen en die de vorm van de curve bepaalt.

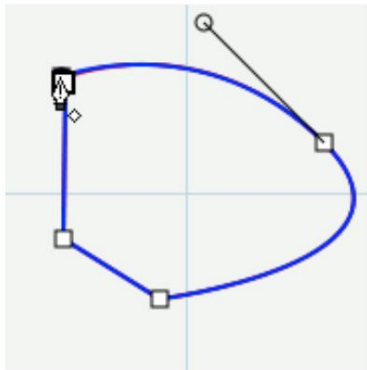


De vorm sluiten

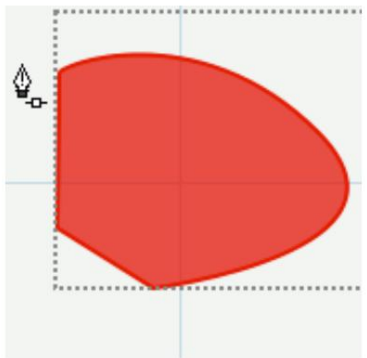
Om een gesloten vorm af te werken, moet u het laatste eindpunt bovenop het beginpunt toevoegen.



Beweeg de muis over het beginpunt om de vorm te sluiten



Als u eenmaal boven het startpunt bent, verandert de cursor met een kleine ruit in de rechterbenedenhoek onder de cursor van het tekengereedschap



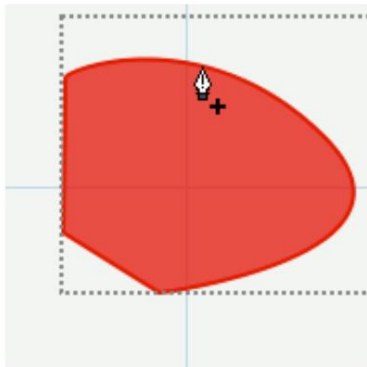
Klik om het laatste punt toe te voegen en de vorm zal automatisch sluiten en het pad beëindigen

Paden openen

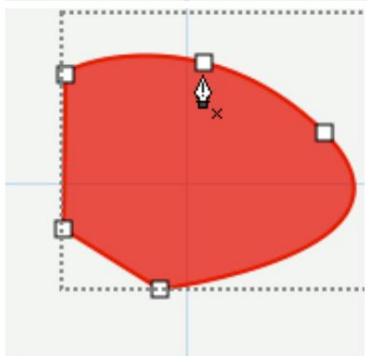
Als u een open pad wilt (niet gesloten), kunt u op de Enter- of Escape-toets op het toetsenbord drukken om de huidige vorm die u tekent te beëindigen

Punten toevoegen

U kunt extra punten langs een bestaande lijn of curve toevoegen



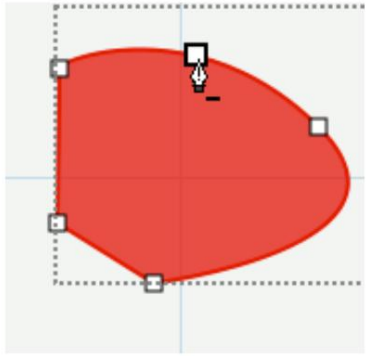
Beweeg de cursor over de rand van de vorm. Zodra u over de rand bent, zal de cursor veranderen en een + (plusteken) tonen in de rechter benedenhoek onder de cursor van het tekengereedschap



U kunt dan klikken om een punt toe te voegen op die specifieke plek langs de rand


Punten verwijderen

U kunt punten verwijderen door op een bestaand punt te klikken

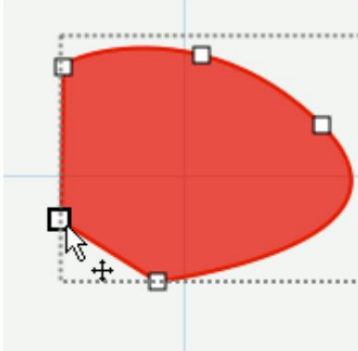


Beweeg de cursor over een van de bestaande punten en de cursor verandert met een - (minteken). U kunt dan klikken om dat specifieke punt uit de vorm te verwijderen.

Vormen bewerken

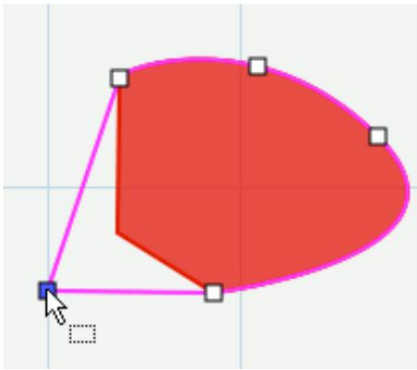
Door de bewerkingstool te gebruiken  kunt u punten in een vorm verplaatsen en verwijderen

Een regel bewerken

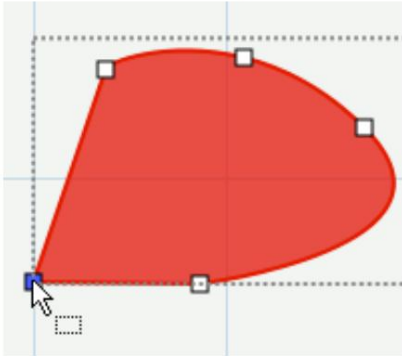


Beweeg de cursor over een bestaand punt van een rechte lijn. De cursor verandert en toont een pijlkruis.

U kunt ook klikken en slepen om meerdere punten tegelijk te markeren

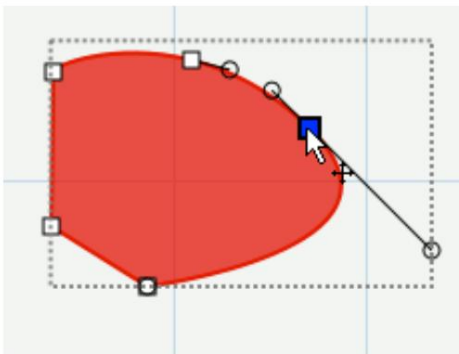


Klik en sleep om het punt te verplaatsen



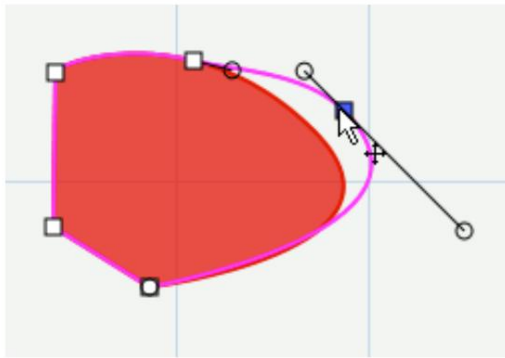
Laat los en je zult de resulterende vorm laten verschijnen

Een curve bewerken

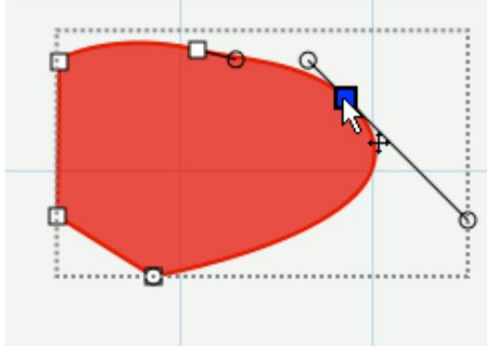


Beweeg de cursor over een bestaand punt van een curve. De cursor verandert en toont een pijlkruis.

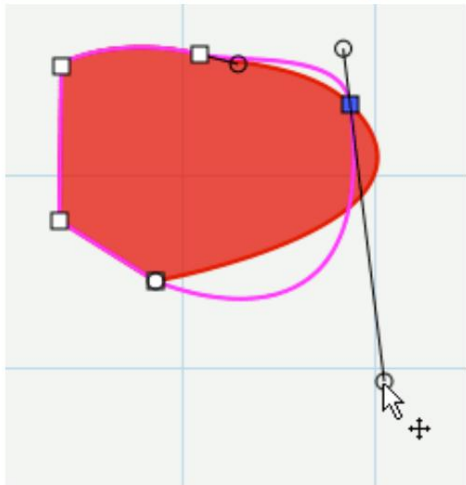
U kunt ook klikken en slepen om meerdere punten tegelijk te selecteren



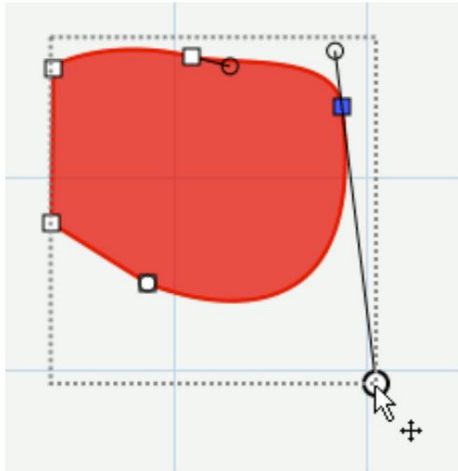
Klik en sleep om het punt te verplaatsen



Laat los en je zult de resulterende vorm laten verschijnen

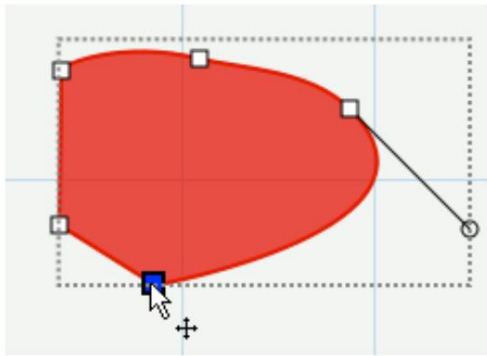


U kunt een curve ook wijzigen door de cirkelvormige punten langs de raaklijn aan te passen

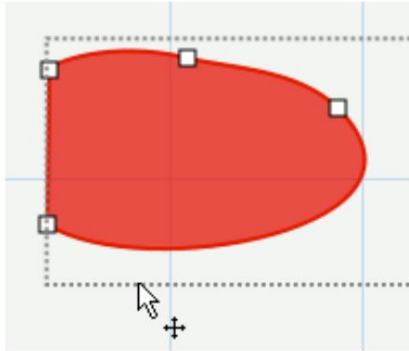


Laat los en je zult de resulterende vorm laten verschijnen

Een punt verwijderen



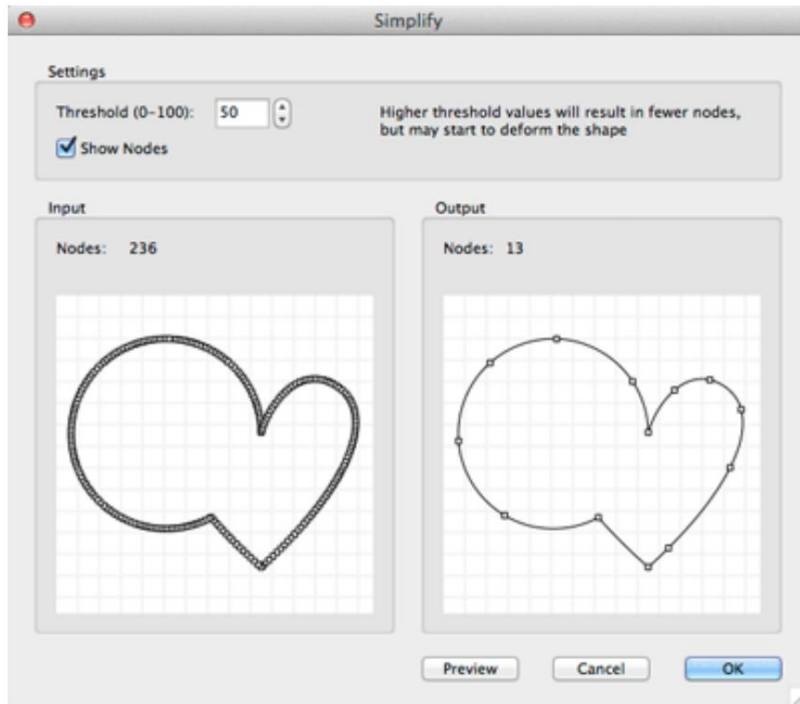
Klik op een punt dat u wilt verwijderen. U kunt ook klikken en slepen om een selectievak te maken om meerdere knooppunten tegelijk te selecteren



Zodra de knooppunten zijn geselecteerd (blauw weergegeven), kunt u op de Delete-toets op het toetsenbord drukken om ze uit de vorm te verwijderen.

Makkelijker maken

De vereenvoudigingsfunctie is handig om te proberen het aantal knooppunten/punten in een vorm te verminderen.



Drempelwaarde: dit kan een waarde tussen 0 en 100 zijn, waarbij hogere waarden doorgaans resulteren in minder knooppunten, maar uiteindelijk de vorm kunnen gaan vervormen.

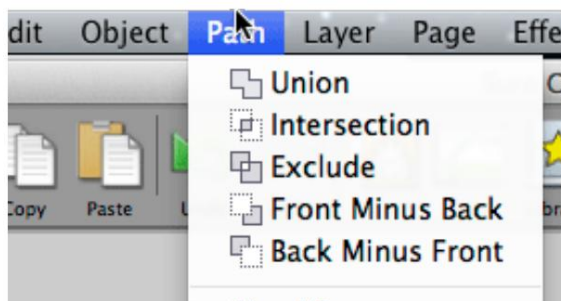
Toon knooppunten: indien ingeschakeld, worden de knooppunten weergegeven in de invoer- en uitvoerbeeldvakken

Invoer: geef het aantal knooppunten in de oorspronkelijke vorm weer en een voorbeeld van hoe het origineel eruit ziet in vergelijking met de uitvoer.

Uitvoer: geeft het aantal knooppunten weer na de vereenvoudiging met de opgegeven drempel en geeft een voorbeeld weer van hoe het resultaat eruit zal zien

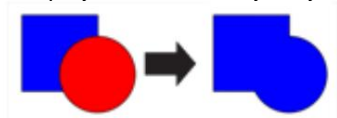
Pad Booleaanse bewerkingen

Onder het menu Pad staan booleaanse bewerkingen die kunnen worden toegepast op twee vormen om een nieuwe vorm te creëren op basis van de combinatie van de twee vormen en de gekozen bewerkingen.



Union

De booleaanse bewerking Union combineert twee of meer overlappende vormen tot één grotere vorm. Dit is vergelijkbaar met de optie "lassen" in de sectie Uiterlijke eigenschappen. Het verschil is dat dit een permanente las is, aangezien het een nieuwe vorm genereert op basis van de overlappende vormen, terwijl de "las"-optie in de eigenschappen Uiterlijk alleen tijdelijk wordt gegenereerd wanneer u een voorbeeld uitvoert of het project daadwerkelijk snijdt.



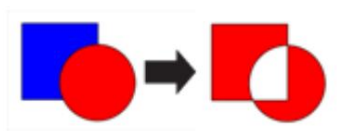
Kruispunt

De intersectie booleaanse bewerking werkt op twee overlappende vormen, waarbij alleen de gebieden die elkaar overlappen behouden blijven.



Uitsluiten

De booleaanse bewerking uitsluiten werkt op twee vormen en verwijdert alle gebieden die elkaar overlappen tussen de twee vormen.



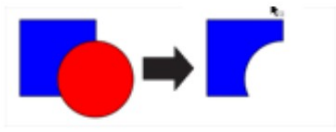
Front Minus Back

De booleaanse bewerking front minus back werkt op twee vormen, waarbij alle overlappende gebieden van de vorm bovenaan of ervoor worden verwijderd. In het onderstaande voorbeeld bevindt het cirkelobject zich voor/bovenop de hartvorm.



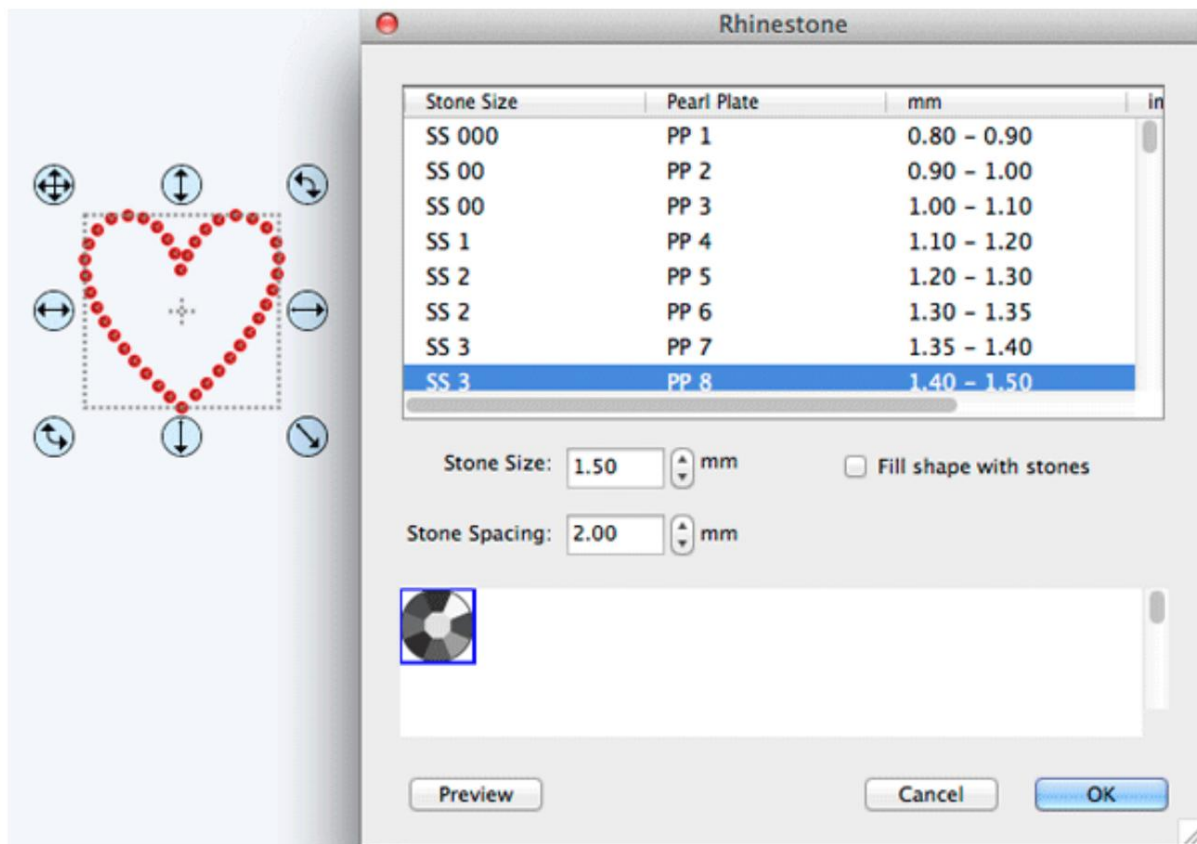
Back Minus Front

De booleaanse bewerking back minus front werkt op twee vormen, waarbij alle overlappende gebieden van de vorm aan de onderkant of achterkant worden verwijderd. In het onderstaande voorbeeld bevindt het hartobject zich achter de cirkelvorm.



Steentjes

"Sure Cuts A Lot" kan strass-sjablonen maken. U moet een object op de mat selecteren en vervolgens "Rhinestones" kiezen in het menu "Object" om het hieronder getoonde Rhinestone-venster te openen.



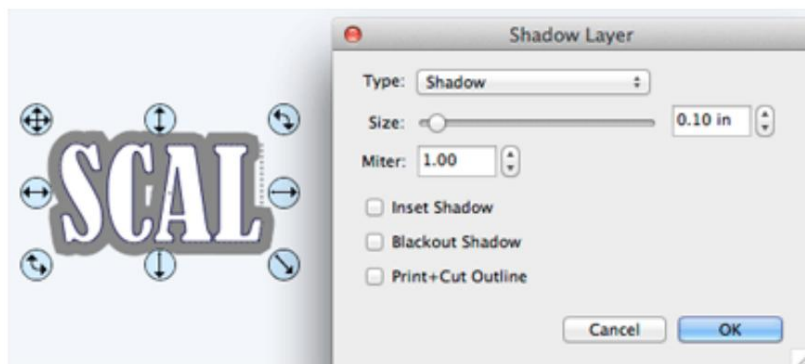
Steengrootte: Voer handmatig de grootte in van de stenen die u wilt gebruiken, of selecteer uit de standaardwaarden in de bovenstaande tabel.

Steenafstand: U kunt de afstand tussen elke steen invoeren.

Vorm vullen met stenen: indien aangevinkt, wordt het object met stenen gevuld, anders worden alleen stenen langs de omtrek van het object geplaatst.

Schaduwlaag (Contoursnede)

De optie Schaduwlaag voegt een laag toe die een omtrek rond het geselecteerde object genereert. Kies **Schaduwlaag** in het menu **Effecten** om een schaduwlaag toe te voegen .



Type: Kies het type schaduw dat u wilt genereren.

- **Schaduw** - standaard schaduw
- **Schaduw (afgerond)** - schaduw met afgeronde hoeken
- **Schaduw (recht)** - schaduw met afgeschuinde hoeken

Grootte: hoe ver de schaduwomtrek van de vorm moet worden verschoven.

Verstek: als u het standaard schaduwtype gebruikt, regelt dit wanneer een hoek wordt gewijzigd van puntig naar afgeschuind.

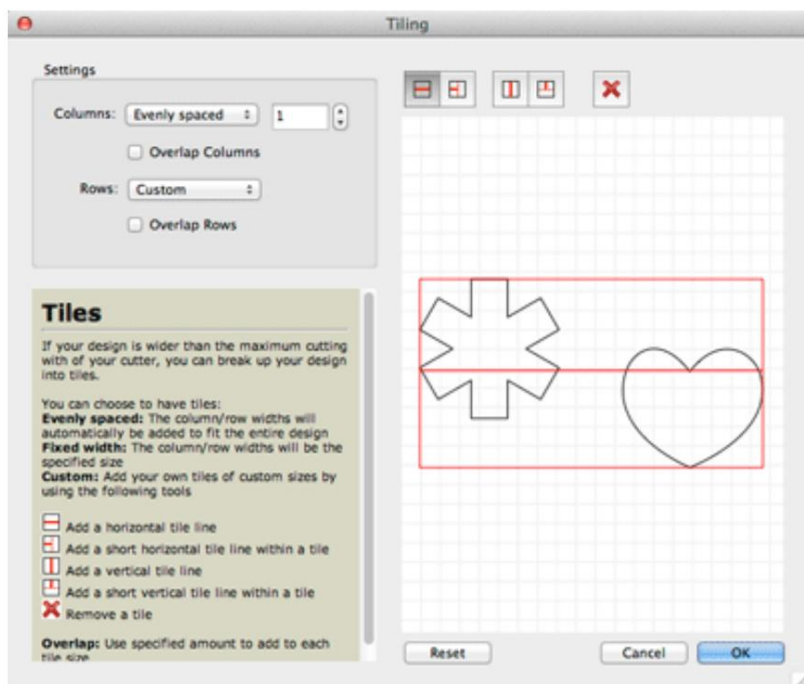
Inzetschaduw: indien aangevinkt, zal de schaduw verschuiven in de vorm.

Blackout Shadow: Verwijdert binnencontouren.






Print+Cut-contouren: hiermee wordt de gegenereerde schaduwlaag ingesteld op het snijlijntype "Print+Cut Cut" en wordt de oorspronkelijke vorm ingesteld op "Print+Cut Print". Op deze manier wordt de originele vorm alleen gebruikt om te printen en wordt de nieuwe schaduwlaag alleen uitgesneden.

Tegels (PRO VERSIE)

Als uw ontwerp breder is dan de maximale snijbreedte van uw snijplotter, kunt u uw ontwerp opdelen in tegels.



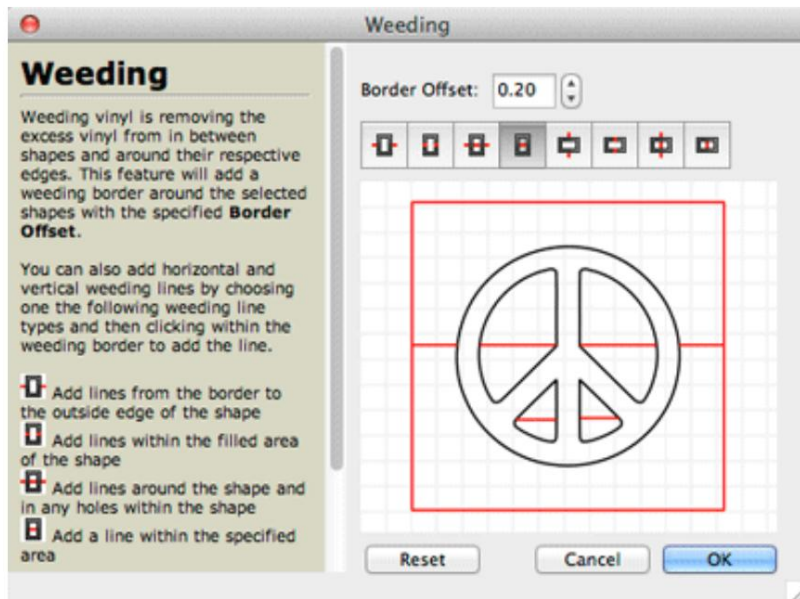
Kolommen/Rijen: Kies hoeveel kolommen en rijen

- **Gelijkmatig verdeeld** - De kolom-/rijbreedten worden automatisch toegevoegd zodat ze in het hele ontwerp passen.
- **Vaste breedte** - De kolom-/rijbreedtes hebben de opgegeven grootte.
- **Aangepast** - Voeg uw eigen tegels met aangepaste formaten toe.
 -  Voeg een horizontale tegellijn toe.
 -  Voeg een korte horizontale tegellijn toe binnen een tegel.
 -  Voeg een verticale tegellijn toe.
 -  Voeg een korte verticale tegellijn toe binnen een tegel.
 -  Verwijder een tegel.





Overlappend: gebruik een gespecificeerde hoeveelheid om toe te voegen aan elke tegelgrootte.

Onkruid wieden (PRO VERSIE)

Weeding Vinyl is het verwijderen van het overtollige vinyl tussen vormen en rond hun respectieve randen. Deze functie voegt een onkruidrand toe rond de geselecteerde vormen. U kunt ook horizontale en verticale wiedlijnen binnen de rand toevoegen.



Border Offset: Hoe ver de onkruidrand moet worden verschoven ten opzichte van het ontwerp.

-  Voeg lijnen toe vanaf de rand naar de buitenrand van de vorm.
-  Voeg lijnen toe binnen het gevulde gebied van de vorm.
-  Voeg lijnen toe rond de vorm en in eventuele gaten in de vorm.
-  Voeg een lijn toe binnen het opgegeven gebied.

Om een onkruidlijn te verwijderen, klikt en sleept u de lijn buiten de onkruidrand. Als u op de knop Opnieuw instellen klikt, worden alle onkruidlijnen verwijderd die u hebt toegevoegd.

Gereedschapspaneel

Het deelvenster Tools verschijnt standaard aan de linkerkant van het scherm. U gebruikt de gereedschappen in het deelvenster Gereedschappen om objecten op de mat op het scherm te maken, selecteren en manipuleren.

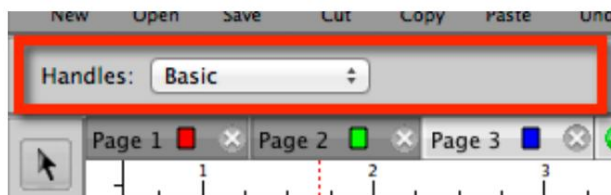
Sommige tools hebben een klein driehoekje in de rechterbenedenhoek van het toolpictogram, wat aangeeft dat er nog meer verborgen tools onder zitten. Om de verborgen tools te zien, klik en houd de muisknop ingedrukt op het toolpictogram en de verborgen tools zullen verschijnen.



Gereedschapsopties


Sommige gereedschappen hebben opties die worden weergegeven in het horizontale gebied boven het deelvenster Gereedschappen en het Mat-gebied.

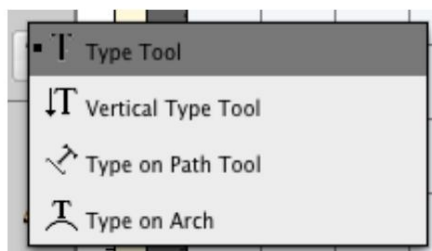
Hieronder ziet u de opties die worden weergegeven wanneer het selectiegereedschap is geselecteerd.



Selecteer een hulpmiddel

U kunt een tool selecteren door een van de volgende handelingen uit te voeren:

- Klik op een gereedschap in het deelvenster Gereedschappen.
- Als er een kleine zwarte driehoek in de rechter benedenhoek van het gereedschap staat, worden de , u kunt de muisknop ingedrukt houden om te bekijken verborgen gereedschappen weergegeven en klikt u vervolgens op het gereedschap dat u wilt selecteren. Hieronder ziet u een voorbeeld van de opties voor het gereedschap Tekst die beschikbaar zijn onder het gereedschap Tekst.



Hulpmiddelen Hieronder vindt u een overzicht van de beschikbare hulpmiddelen in Sure Cuts A Lot.

Selectietool



De selectietool wordt gebruikt om objecten op de mat te selecteren. Eenmaal geselecteerd, kunt u de geselecteerde objecten verplaatsen, schalen en roteren. Als u klikt en sleept om een selectievak te maken, moet het selectievak de objecten die u wilt selecteren volledig omsluiten, tenzij u de Shift-toets ingedrukt houdt. Met de [gereedschapsopties](#) kunt u kiezen tussen 2 verschillende soorten selectiegrepen om objecten te verplaatsen/schalen/roteren.

Selectielasso-tool De



selectielasso-tool wordt gebruikt om een willekeurig selectiegebied op de mat te maken. Eenmaal geselecteerd, kunt u de geselecteerde objecten verplaatsen, schalen en roteren. Het selectiegebied moet de objecten die u wilt selecteren volledig omsluiten, tenzij u de Shift-toets ingedrukt houdt.



Bewerkingstool Met de bewerkingstool kunt u vormen op de mat wijzigen door knooppunten/punten in contouren te verplaatsen en te verwijderen.



Tekstgereedschap Het tekstgereedschap is voor het toevoegen/bewerken van tekens op de mat.



Verticaal tekstgereedschap

Het verticaal tekstgereedschap voegt tekens verticaal toe (van boven naar beneden).



Type op pad-tool Het

type op pad-tool is voor het toevoegen van tekens die langs een bepaald pad/omtrek lopen.



Typ op Arch Tool

Het gereedschap Type op boog is voor het toevoegen van tekens om langs een boog te vloeien



Tekengereedschap Met het tekengereedschap kunt u lijnen en rondingen op de mat tekenen om uw eigen vormen te creëren.

Freehand Draw Tool Teken



vrijelijk met een enkele lijndikte. Met de [gereedschapsopties](#) kunt u kiezen hoeveel u de lijn wilt effenen.



Penseel Teken

met een gespecificeerde penseeldikte. Met de [gereedschapsopties](#) kunt u de grootte van het penseel kiezen.



Eraser Tool

Wis delen van vormen. Met de [gereedschapsopties](#) kunt u de vorm en grootte van de gum kiezen.



Tool Vorm tekenen

Maak rechthoeken, afgeronde rechthoeken, cirkels, driehoeken, sterren en veelhoeken.

Tool Kleurkiezer



Kopieer vulling en lijn tussen objecten. Als er al een object is geselecteerd waarvan u de vulling en lijn wilt wijzigen, gebruikt u de kleurkiezer om op een ander object te klikken waarvan u de vulling en lijn wilt kopiëren. Met de [gereedschapsopties](#) kunt u ervoor kiezen om de vulling, lijn of zowel vulling als lijn te kopiëren.

Verloopgereedschap



Als een object is gevuld met een verloop, kunt u klikken en slepen om de begin- en eindposities van de verloopvulling te wijzigen.



Mesgereedschap

Klik en sleep om een snijlijn te maken waar een object in afzonderlijke segmenten wordt gescheiden.



Bijsnijdgereedschap Klik en sleep om een bijsnijdvakgebied te maken. Alles buiten het bijsnijdvak wordt verwijderd.



Vervormgereedschap Selecteer een object en verplaats een van de 4 hoeken van het vervormingsvak om het object te vervormen.



Stencil-tool

Klik en sleep om een stencilbrug te maken

Inzoomtool De



inzoomtool vergroot de weergavevergroting van de mat. U kunt op de mat klikken om in te zoomen, of klikken en slepen om een gebied te maken waarop u kunt inzoomen. De [gereedschapsopties](#) geven extra opties weer voor uitzoomen, zoomen naar selectie, zoomen om te passen.



Hulpmiddel

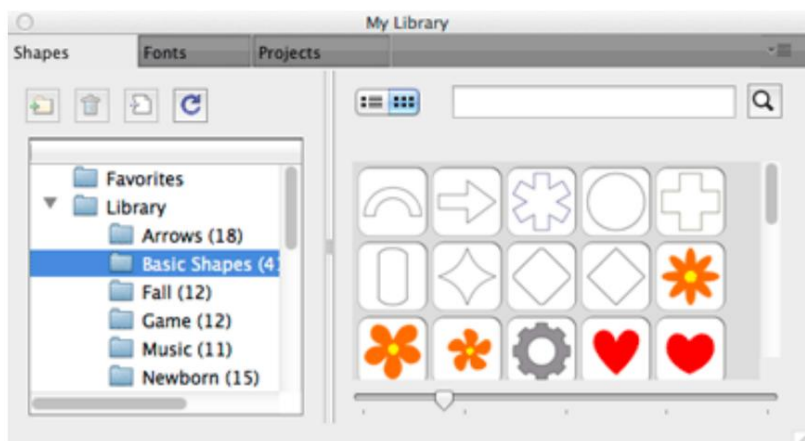
Liniaal Klik en sleep om de afstand en hoek te meten zoals weergegeven in het gebied [Gereedschapsopties](#) .



Handgereedschap Met het handgereedschap kunt u de mat binnen het werkruimtevenster verplaatsen.

Bibliotheek

In het bibliotheekvenster kunt u extra vooraf gemaakte vormen, lettertypen of projecten kiezen om toe te voegen aan de virtuele mat op het scherm.



Vormen

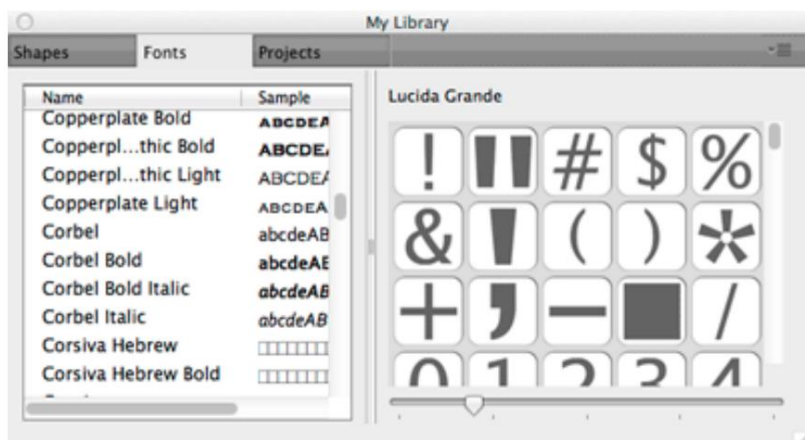
Op het tabblad Vormen kunt u kant-en-klare vormen kiezen om aan de mat toe te voegen en is georganiseerd in de volgende mappen.

- **Favorieten** - vanuit de miniatuurweergave kunt u met de rechtermuisknop op een vorm klikken en ervoor kiezen om deze toe te voegen aan de map Favorieten.
- **Bibliotheek** - vormen die vooraf zijn geïnstalleerd met Sure Cuts A Lot **Mijn ontwerpen**
- - hier kunt u uw eigen bestanden ordenen.
- **Mijn downloads** - bestanden die zijn gedownload van de [eshape Store](#) worden hier geplaatst.
- **Recente downloads** - bestanden die u onlangs hebt gedownload van de [eshape Store](#) worden hier geplaatst.

Om een vorm uit de bibliotheek toe te voegen aan de virtuele mat op het scherm, kunt u een van de volgende handelingen uitvoeren:

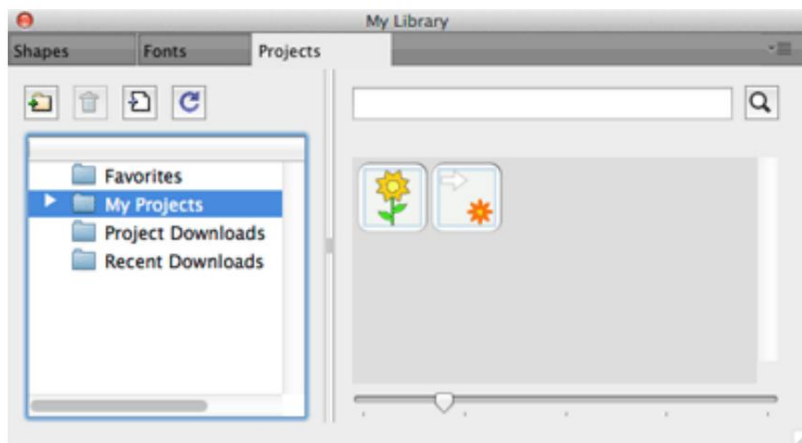
- Klik op de gewenste vorm. Hierdoor wordt de vorm automatisch toegevoegd aan het midden van het zichtbare matgebied op het scherm.
- Klik en houd de muisknop ingedrukt om de vorm naar de gewenste locatie op de mat te slepen en laat vervolgens de muisknop los om de vorm te plaatsen.

Lettertypen Op het tabblad Lettertypen kunt u de beschikbare lettertypen en tekens voor elk lettertype zien.



Projecten

Op het projectentabblad kunt u projecten zien die u hebt opgeslagen of gedownload.

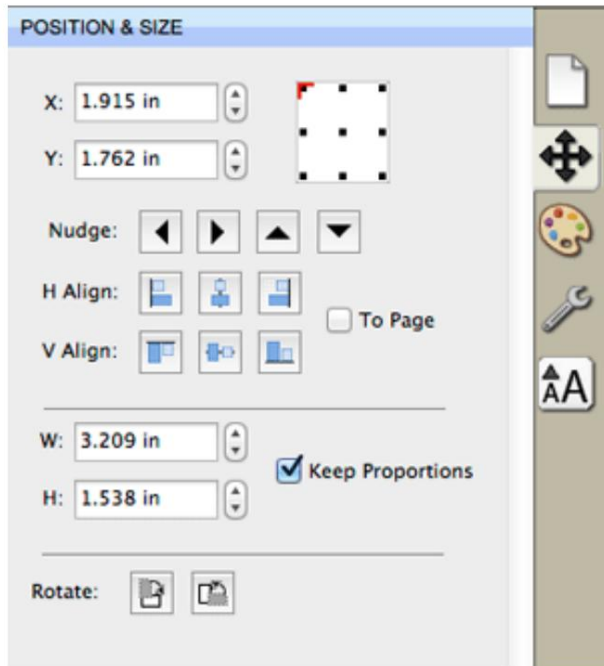


De projecten zijn georganiseerd in de volgende mappen:

- **Favorieten** - vanuit de miniatuurweergave kunt u met de rechtermuisknop op een project klikken en ervoor kiezen om het toe te voegen aan de map Favorieten.
- **Mijn projecten** - projecten die u hebt opgeslagen door Project opslaan te kiezen in het [menu Bestand](#).
- **Projectdownloads** - projecten die u hebt gedownload van de [eshape Store](#) worden hier geplaatst.
- **Recente downloads** - projecten die u onlangs hebt gedownload van de [eshape Store](#) worden hier geplaatst.

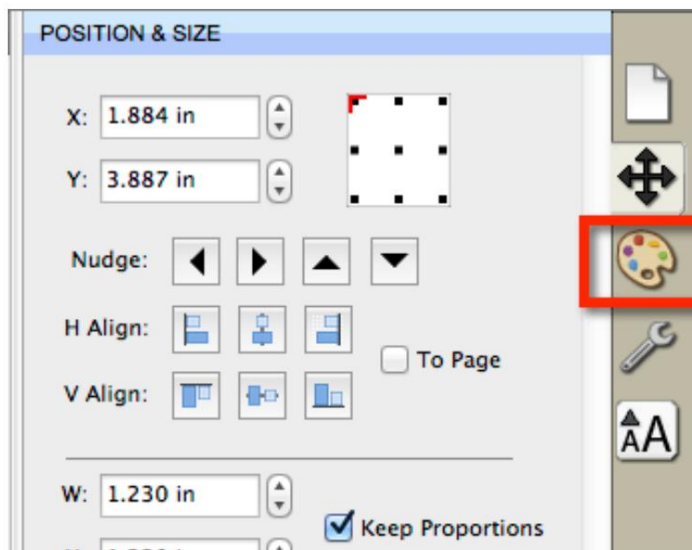
Eigenschappen paneel

Met het eigenschappenvenster kunt u de instellingen voor de virtuele mat en alle objecten die op de mat zijn geplaatst, wijzigen.

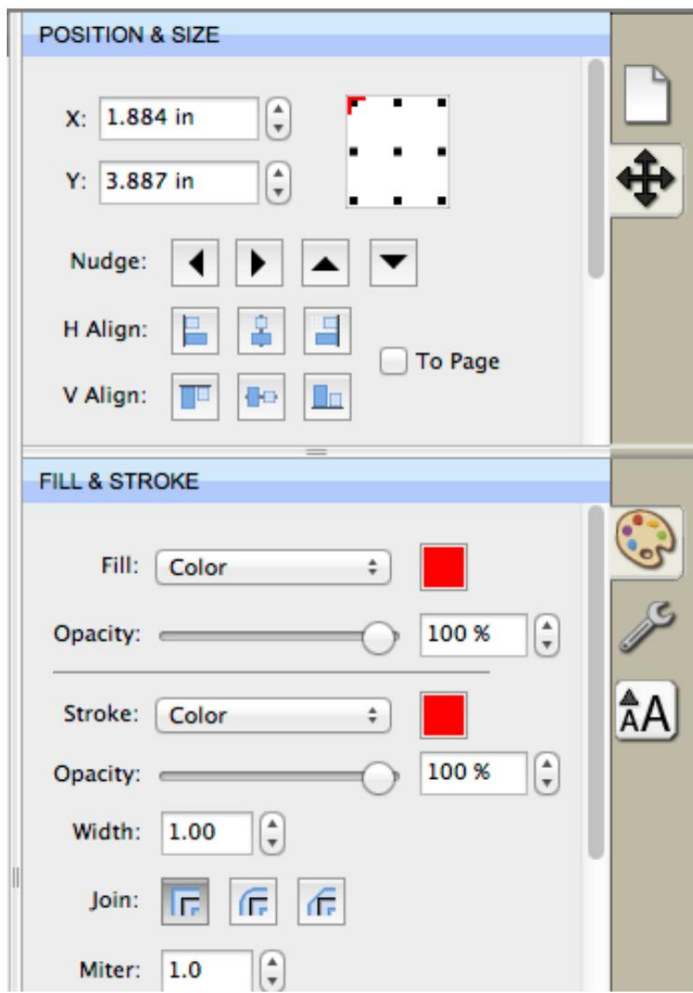


Eigenschapinstellingen tonen/verbergen

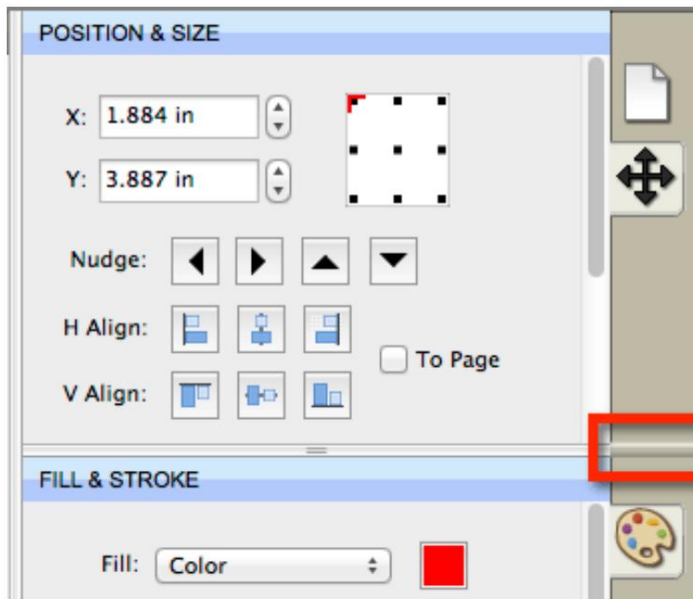
De verschillende Eigenschappen-instellingen kunnen worden weergegeven door op de pictogramtabs aan de rechterkant te klikken. Als u meerdere tabbladen wilt weergeven, kunt u dubbelklikken op een tabbladpictogram.



Na dubbelklikken op het pictogram, zou dat tabblad zichtbaar moeten zijn met een nieuwe splitsbalk hierboven toegevoegd.



Als u het tabblad wilt samenvouwen, dubbelklikt u op de splitsbalk boven het pictogram van het tabblad dat u wilt samenvouwen.



Eigenschappentabbladen Er verschijnen verschillende instellingen, afhankelijk van welk gereedschap momenteel is geselecteerd in het deelvenster Gereedschappen en wat er momenteel is geselecteerd op de virtuele mat.



[Document](#) - Wijzig de weergave-instellingen voor de mat (matgrootte, maateenheden, zoomniveau, etc.)



- [Positie en grootte](#) - Wijzig de positie en grootte van de objecten op de mat



- [Fill & Stroke](#) - Wijzig hoe de objecten worden gevuld (kleur, patroon, verloop)



- [Stijl](#) - Wijzig objectstijlen (schaduw, las, snijlijntype)



- [Tekst](#) - Instellingen wijzigen voor tekst die aan de mat is toegevoegd (lettertype, grootte, spatiering)



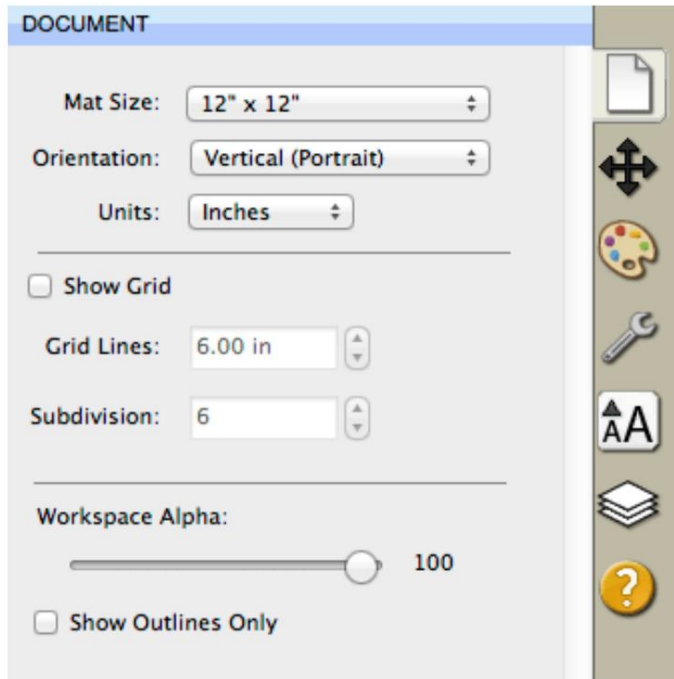
- [Lagen](#) - Organiseer de weergavevolgorde van objecten



- [Hints](#) - Toont snelle hulp/tips. Raadpleeg voor de volledige helpdocumentatie het Help-bestand dat toegankelijk is via het Help-menu.

Documentinstellingen

Met de documentinstellingen kunt u instellingen wijzigen voor de virtuele mat op het scherm.



Mat Maat: Kies de maat van je mat. Dit komt overeen met de fysieke grootte van de snijmat of het materiaal dat u in de snijmachine gaat gebruiken.

Oriëntatie: kies of de mat verticaal (staand) of horizontaal (liggend) moet worden weergegeven.

Eenheden: Kies de maateenheid (Inch, cm, mm) die u wilt gebruiken voor het manipuleren van objecten op de mat.

Raster weergeven: Vink aan of u rasterlijnen wilt weergeven

Rasterlijnen: de afstand tussen elke hoofd rasterlijn.

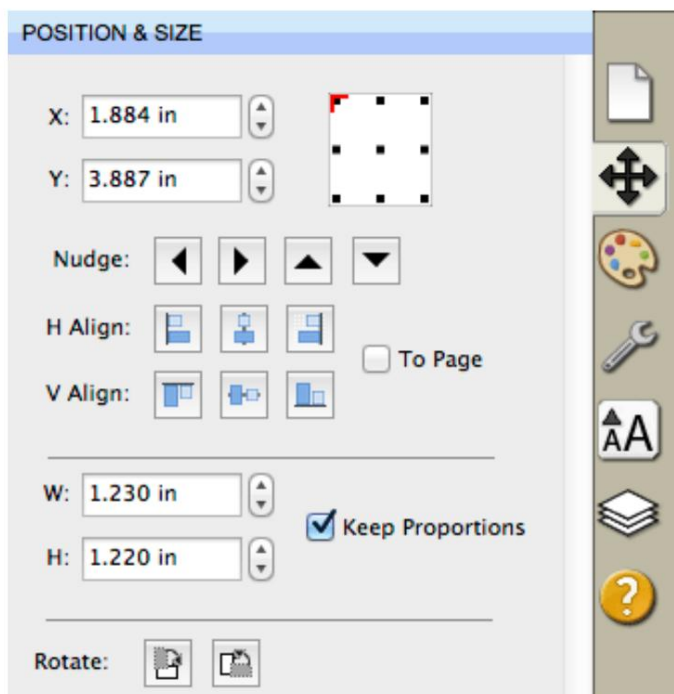
Onderverdeling: Het aantal divisies tussen elke hoofd rasterlijn. Deze rasterlijnen lijken iets lichter van kleur dan de hoofd rasterlijnen.

Workspace Alpha: hiermee kunt u specificeren of u wilt dat de objecten semi-transparant lijken, zodat u kunt zien wat eronder zit.

Toon alleen contouren: indien aangevinkt, worden de objecten niet gevuld wanneer ze op de mat worden weergegeven.

Positie- en maatinstellingen

Met de instellingen Positie en grootte kunt u de positie en grootte van objecten op de mat wijzigen.



X: De horizontale positie van het object.

Y: De verticale positie van het object.

Nudge: Verplaats het object iets naar links, rechts, omhoog of omlaag op de mat.

H Uitlijnen: Lijn het object horizontaal uit met de linker-, midden- of rechterzijde van de mat

V Uitlijnen: Lijn het object verticaal uit op de boven-, midden- en onderzijde van de mat.

Naar pagina: indien aangevinkt, wordt de uitlijning uitgelijnd met het matgebied. Indien niet aangevinkt, wordt de uitlijning uitgelijnd op de geselecteerde objecten.

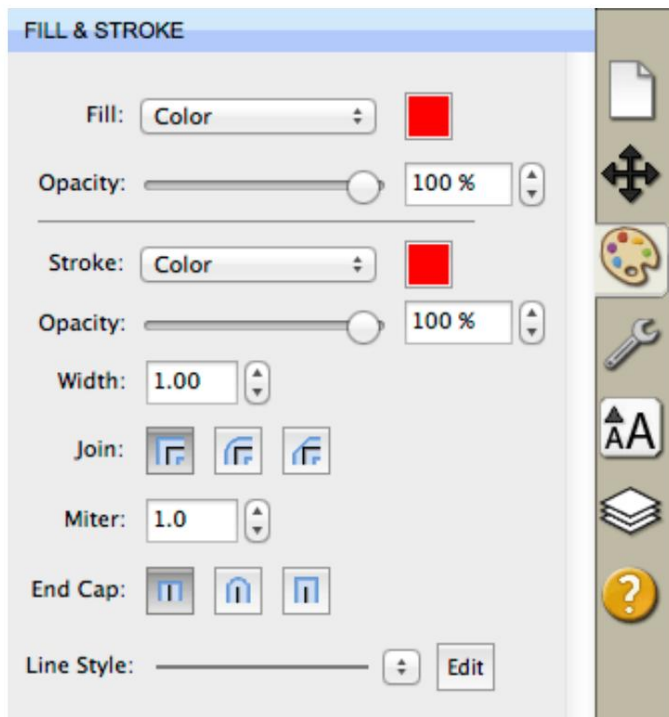
W: De breedte van het object.

H: De hoogte van het object.

Verhoudingen behouden: indien aangevinkt, behoudt het de huidige beeldverhouding van het object bij het wijzigen van de grootte.

Draaien: Draai het object met de klok mee of tegen de klok in.

Instellingen voor vulling en lijn



Opvulling : kies ervoor om geen opvulling, kleur, patroon of verloop te hebben.




Vuldekking: Kies een transparantie voor de vulling. Een waarde van 100% is volledig ondoorzichtig.

Streek: kies ervoor om geen streek, kleur of penkleur te hebben.

Lijndekking: Kies een transparantie voor de streek. Een waarde van 100% is volledig ondoorzichtig.




Breedte: Dikte van de streek.

Join: hoe hoeken op het scherm worden getekend.

-  **Verstek** - slag met puntige hoeken. Als de lengte van de puntige hoek de verstekdrempel overschrijdt, wordt de hoek zal worden veranderd in een afgeschuinde hoek.
-  **Rond** - slag met afgeronde hoeken.
-  **Bevel** - slag met vierkante hoeken.

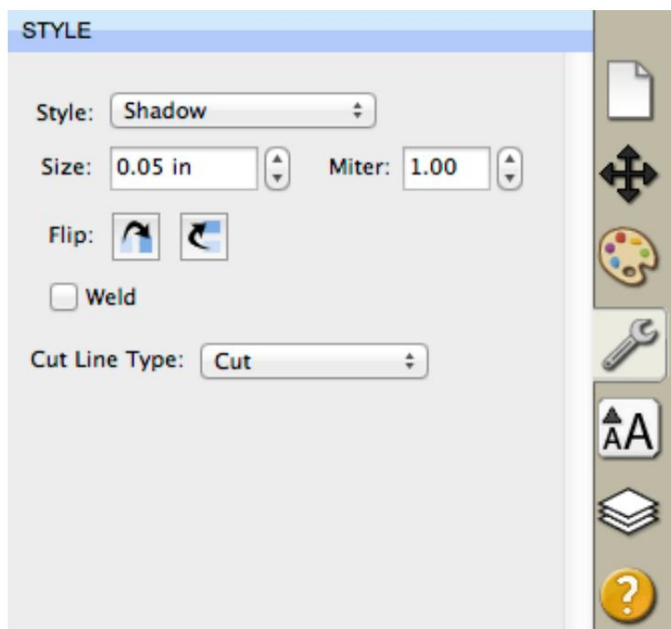
Verstek: Als de samenvoeging is ingesteld op Verstek, bepaalt dit wanneer de streek een hoek verandert van een puntige hoek naar een afgeschuinde hoek.

Eindkap: als het pad een open pad is, bepaalt dit hoe de uiteinden van de lijn worden weergegeven.

-  **Butt** - stroke met vierkante uiteinden
-  **Ronde** slag met halfronde uiteinden
-  **Vierkant** - streek met vierkante uiteinden die de helft van de lijnbreedte uitstrekken tot voorbij het einde van de lijn

Lijnstijl: Kies tussen een ononderbroken of onderbroken (geperforeerde lijn). U kunt ook op de knop Bewerken klikken om uw eigen aangepaste stippellijn te maken.

Stijl instellingen



Stijl: kies hoe u de objecten wilt laten verschijnen.

Normaal: originele uitstraling



Schaduw: vergroot de contouren




Blackout: Verwijdert interieurcontouren




Shadow Blackout: combinatie van zowel de Schaduw- en verduisteringsstijlen



Spiegelen: spiegel de objecten horizontaal of verticaal.

Horizontaal spiegelen:  Draait het geselecteerde object om langs de Y-as



Verticaal spiegelen:  Draait het geselecteerde object om langs de X-as



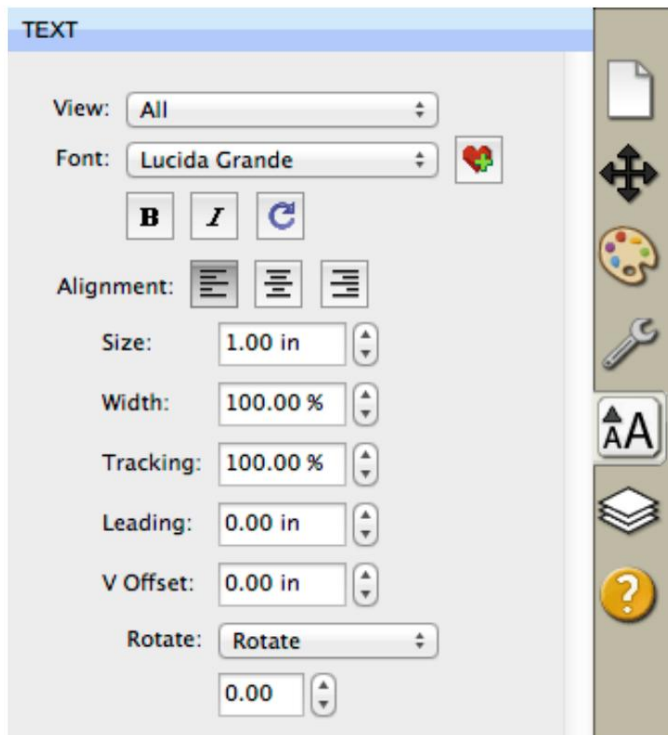
Lassen : Schakel dit selectievakje in om lassen in te schakelen om overlappende randen te combineren. Zie voor meer informatie [het hoofdstuk Lassen](#).

Snijlijnstijl: kies hoe de omtrek moet worden behandeld bij het knippen.

- **Knippen** - normale snijlijn die met het snijblad moet worden gesneden.
- **Tekenen** - lijn die met een pen moet worden getekend in plaats van met het mes te snijden.
- **Print+Cut Cut** - Wanneer u een Print+Cut uitvoert, wordt dit wel geknipt maar niet afgedrukt.
- **Print+Cut Print** - Wanneer u een Print+Cut uitvoert, wordt dit afgedrukt maar niet geknipt.
- **Uitlijning** van kleurlagen (PRO-versie) - Wanneer u Knippen op kleur uitvoert, wordt dit in alle kleuren geknipt om als sleutel te worden gebruikt om de verschillende kleurlagen uit te lijnen.

Tekst instellingen

Met de tekstinstellingen kunt u instellingen wijzigen voor het toevoegen of bewerken van tekst op de mat.



Lettertype : deze vervolgkeuzelijst toont de beschikbare lettertypen waaruit u kunt kiezen. Het toont de naam van het lettertype en een voorbeeld van het lettertype aan de rechterkant. "Sure Cuts A Lot" kan alleen op vectoren gebaseerde lettertypen (TrueType) gebruiken en niet op raster/bitmap gebaseerde lettertypen. Het programma laadt de lettertypen die in uw systeem zijn geladen.

Vet: Wijzig de lettertypestijl in Vet indien beschikbaar voor het opgegeven lettertype.

Cursief: Wijzig de lettertypestijl in Cursief indien beschikbaar voor het opgegeven lettertype.

Opnieuw laden: Laad de lijst met lettertypen opnieuw.

Uitlijning: kies ervoor om tekst naar links, rechts of in het midden uit te vullen.

Grootte: Voer de lettergrootte (hoogte) in.

Breedte: u kunt de breedte van de afzonderlijke tekens wijzigen. Dit wordt ingevoerd als een percentage ten opzichte van de normale breedte.

Tracking: u kunt de tracking (afstand tussen de letters) van de afzonderlijke tekens wijzigen. Dit wordt ingevoerd als een percentage ten opzichte van de normale tussenruimte.


Voorloop: Als u tekst met meerdere regels heeft, verandert de regelafstand de afstand tussen de tekstregels.

V Offset : u kunt de verticale offset van de afzonderlijke tekens wijzigen om het teken te verhogen of te verlagen ten opzichte van de basislijn van de tekst.

Draaien: Roteer de individuele karakters.

Lettertypen organiseren

In het vervolgkeuzemenu "Weergave" kunt u kiezen hoe u de lijst met beschikbare lettertypen wilt bekijken.

- Alles: toont alle beschikbare lettertypen.
- Favorieten: toont de lijst met lettertypen die u als favoriet hebt gemarkeerd. U kunt een lettertype toevoegen aan of verwijderen uit de lijst met favorieten door op de knop Favoriet toevoegen/verwijderen te klikken 
- Project: toont de lijst met lettertypen die in uw huidige ontwerproject worden gebruikt

Extra lettertypen toevoegen

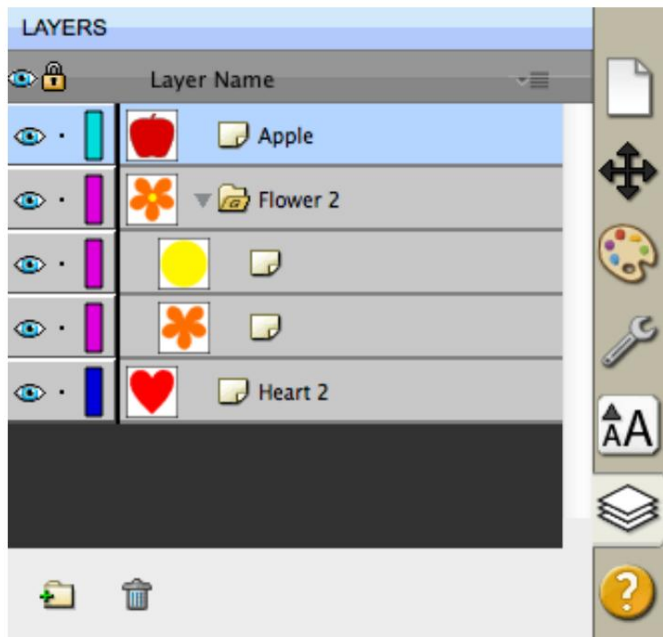
"Sure Cuts A Lot" laadt de lettertypen die in uw systeem zijn geïnstalleerd. Fonts kunnen van internet worden gedownload en in uw systeem worden geïnstalleerd via het Fonts-configuratiescherm.

Lagen paneel

Het deelvenster Lagen wordt gebruikt voor het ordenen van objecten in uw ontwerpplay-out. Elk object wordt als een nieuwe laag toegevoegd en u kunt een voorbeeld van de inhoud van elke laag zien.

Er zijn twee soorten mappen in het Lagen-venster. De eerste is een normale map die kan worden toegevoegd via de knop Mappictogram toevoegen onderaan het Lagen-venster. Hiermee wordt een map toegevoegd waar u lagen aan kunt toevoegen voor organisatorische doeleinden.

Het tweede type map is een "Groepsmap" die automatisch wordt toegevoegd wanneer u [objecten groepeert](#) via de optie [Groeperen](#) in het menu Object.



Zichtbaarheid Geeft aan of objecten in de laag zichtbaar of verborgen zijn. Het zichtbare pictogram geeft aan dat de laag zichtbaar is. Als objecten verborgen zijn, zijn ze niet zichtbaar in het voorbeeld en worden ze niet gesneden bij het snijden met de machine.

Slot

Geeft aan of objecten in de laag vergrendeld of ontgrendeld zijn. Het slotpictogram geeft aan dat de laag is vergrendeld en niet kan worden bewerkt.

Kleur

Kleur van de laag. Deze kleur bepaalt de weergavekleur voor alle objecten die aan de laag worden toegevoegd. Om de kleur te wijzigen, kunt u "Laageigenschappen" kiezen in het menu "Laag" of dubbelklikken op de laag die u wilt wijzigen in het Lagenpaneel.

Naam


Naam van de laag. U kunt de lagen een naam geven om elke laag te helpen identificeren. Om de naam te wijzigen, kunt u "Laageigenschappen" kiezen in het menu "Laag" of dubbelklikken op de laag die u wilt wijzigen in het Lagenpaneel.

Een nieuwe laagmap maken Een

laagmap kan worden gebruikt om lagen te helpen organiseren/groeperen. Nieuwe laagmappen worden toegevoegd boven de huidige geselecteerde laag.



Voer een van de volgende handelingen uit om een nieuwe laagmap toe te voegen

- Klik op de knop Nieuwe laagmap in het deelvenster Lagen.

- Kies Nieuwe laagmap via de menuknop Lagen in het deelvenster Lagen. 
- Kies Laagmap invoegen in het menu Lagen in de menubalk.

Verwijder een laag

U kunt de huidige geselecteerde laag verwijderen door een van de volgende handelingen uit te voeren:

- Klik op de knop Laag verwijderen in het  deelvenster Lagen.
- Kies Laag verwijderen uit de menuknop Lagen Kies Laag  in het deelvenster Lagen.
- verwijderen uit het menu Lagen in de menubalk.

Lagen verplaatsen

De volgorde van de lagen in het deelvenster Lagen bepaalt de hiërarchie van de objecten op de pagina. Lagen bovenaan verschijnen bovenop de lagen eronder. Door meerdere lagen op uw pagina te maken, kunt u bepalen hoe overlappende objecten worden weergegeven.

U kunt de volgorde van de lagen herschikken door ze binnen het deelvenster Lagen te slepen. U kunt slechts één laag tegelijk verplaatsen. Om een laag te verplaatsen, klik en houd de muisknop ingedrukt in de laag die u wilt verplaatsen. Sleep vervolgens de muse-knop naar de nieuwe locatie en laat deze los. Tijdens het slepen ziet u een horizontale lijn die aangeeft waar de laag wordt ingevoegd.

Lagen vergrendelen/

ontgrendelen Door lagen te vergrendelen, kunt u ze niet selecteren en bewerken.

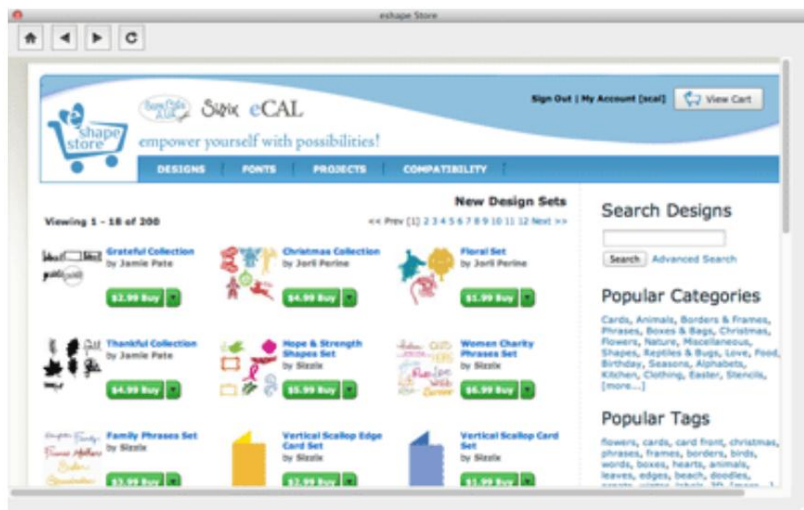
Lagen verbergen/

weergegeven Door lagen te verbergen, worden ze niet weergegeven op de mat. Verborgene lagen/objecten verschijnen niet in het voorbeeld en worden niet geknipt bij het snijden van de pagina met de snijmachine.

eshape-winkel

Blader, koop en download digitale vormen in de eshape Store. De eshape-winkel is toegankelijk door te kiezen

"eshape Store" in het [menu Bestand](#) of door op het pictogram Store te klikken  van de werkbalk.

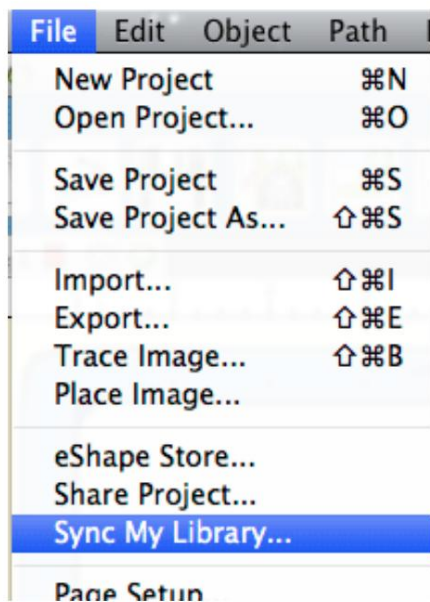


Hoe u uw aankopen kunt downloaden Er

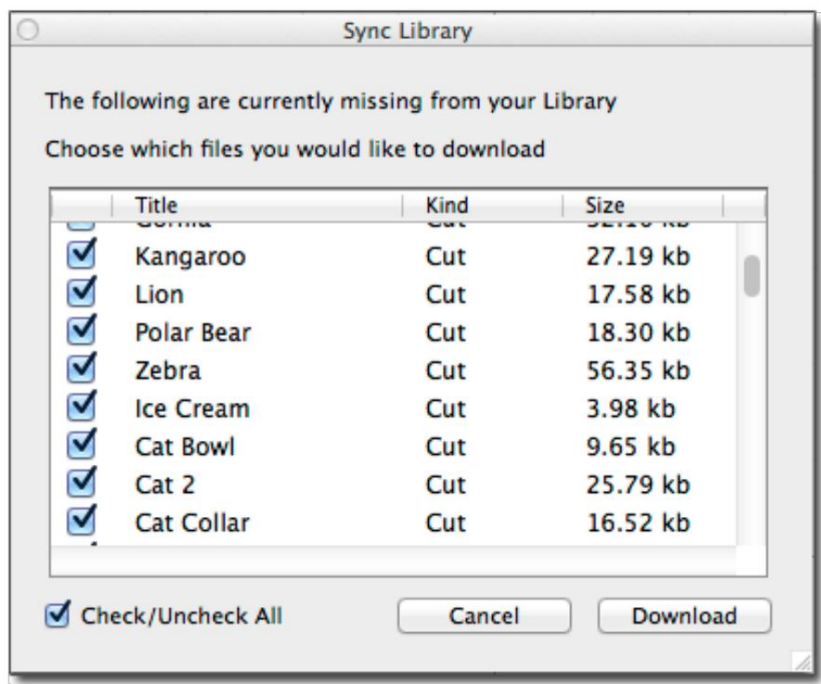
zijn een paar verschillende manieren om uw gekochte bestanden te downloaden.

Methode 1: Downloaden vanuit Sure Cuts A Lot 1. Kies in

het [menu Bestand](#) de optie "Mijn bibliotheek synchroniseren" .

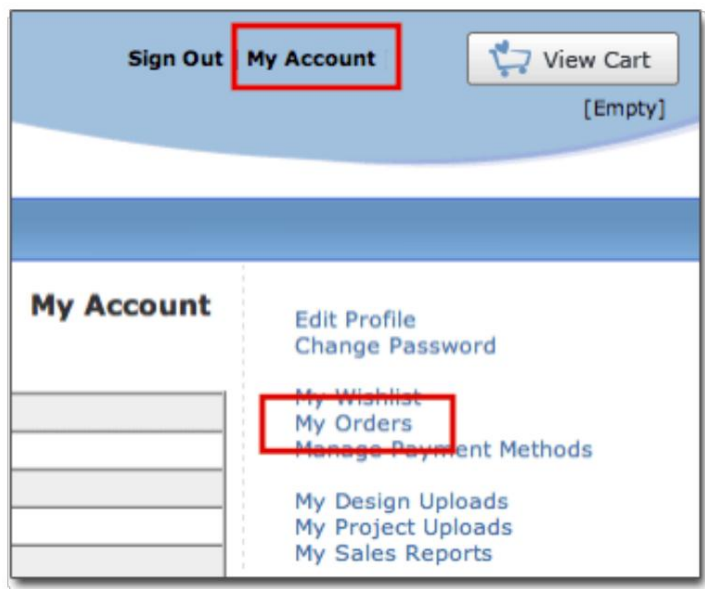


2. U ziet nu het **venster Bibliotheek synchroniseren** waar u de items kunt zien die u hebt gekocht en die momenteel niet in uw bibliotheek in de software staan. U kunt alle bestanden downloaden of afzonderlijke items selecteren om te downloaden. Klik op de **knop Downloaden** om het downloaden van de geselecteerde items te starten.



Methode 2: Downloaden vanuit de Store binnen Sure Cuts A Lot 1.

Kies in het menu Bestand de optie "eshape Store" of klik op de werkbalkknop van de eshape store om het venster van de eshape Store te openen. Kies in de Store voor "**Mijn account**" en vervolgens voor "**Mijn bestellingen**".



2. Hier ziet u uw eerder geplaatste bestellingen. Klik op "**Bestellingsbestand downloaden**" om alle artikelen van die specifieke bestelling te downloaden, of u kunt ook afzonderlijke artikelen van een bestelling downloaden.

The screenshot shows a web application interface with a blue navigation bar at the top containing the following menu items: DESIGNS, FONTS, PROJECTS, ECLIPS, and COMPATIBILIT. Below the navigation bar, the text "My Acco" is visible. The main content area features an "Order Date:" section with a dropdown menu set to "Last 30 days" and a subtext "Choose if you want to search particular dates". Below this are two date input fields containing "10/3/2013" and "11/2/2013", and a "Show Orders" button. A message states "You have 5 orders placed between: 10/3/2013 - 11/2/2013" and "Viewing 1 - 5 of 5". The order details section includes: "Order Number: ECAL100142", "Order Date: 2013-11-02 15:42:15", "Order Total: \$5.74", and "Total Items: 10". A large green button labeled "Download Order Files" is highlighted with a red border. To the right, there are two product listings: "Summer Set" with a price of \$5.74 and a "Download" button with a dropdown arrow, and "Adirondack" with a price of \$0.00 and a "Download" button with a dropdown arrow. Both "Download" buttons are also highlighted with red borders.

Methode 3: Downloaden vanuit een gewone webbrowser (Internet Explorer, Sa far, Firefox, Chrome)

Als u bestanden downloadt van een gewone webbrowser buiten "Sure Cuts A Lot", zal het een .scalorder-bestand downloaden.

Na het downloaden van het .scalorder-bestand, kunt u het slepen en neerzetten in het hoofdvenster in "Sure Cuts A Lot" en het zal beginnen met het downloaden van de bestanden voor die bestelling.

Bestandsmenu

Nieuw project: start een nieuw project met een nieuwe lege mat

Project openen: open een bestaand project dat eerder is opgeslagen (.scut-bestanden)

Project opslaan: sla uw huidige project op in de huidige staat. Het project wordt opgeslagen als een Sure Cuts a Lot 4-projectbestand (.scut4) dat later opnieuw kan worden geopend door Project openen te kiezen. Als u al werkt aan een bestaand bestand dat u hebt geopend, worden de nieuwe instellingen in datzelfde bestand opgeslagen, anders wordt u gevraagd een nieuw bestand te maken.

Project opslaan als...: hetzelfde als Project opslaan, maar u kunt een nieuwe bestandsnaam opgeven om het op te slaan

Importeren...: geeft een dialoogvenster voor het kiezen van bestanden weer waarin u ondersteunde bestandsindelingen kunt kiezen (svg, eps, pdf, scut, ai, wpc, fcm) voor het importeren van bestanden naar de mat. De Pro-versie van de software kan ook dxf- en plt-bestanden importeren.

Exporteren...: exporteer de inhoud van de huidige pagina naar verschillende bestandsformaten (svg, png, bmp, jpg, tiff)

Trace Image...: geeft het [Trace Image-venster](#) weer voor het kiezen van afbeeldingsbestanden om te converteren voor knippen

Afbeelding plaatsen...: voegt een afbeelding toe aan de mat (om af te drukken).

Verzenden naar -> Verzenden naar Sure Cuts A Lot 2: hiermee kunt u profiteren van de nieuwste versie van SCAL voor het ontwerpen en kunt u vervolgens snijden met versie 2 van SCAL als u een compatibele Cricut-snijplotter hebt.

Afdrukinstellingen...: printereigenschappen instellen

Afdrukken: druk de huidige pagina af naar een printer

Recente projecten: het submenu toont de recente projectbestanden die zijn gebruikt in Sure Cuts A Lot 4

Afsluiten: sluit het programma af

Menu bewerken

Ongedaan maken: maak de laatste wijziging aan objecten op de mat ongedaan

Redo: dit kan worden gebruikt als u een Undo deed en terug wilt naar de staat voordat u die Undo-actie deed.

Knippen: hiermee wordt de huidige selectie van de mat verwijderd en op het klembord opgeslagen, zodat u deze op de mat kunt plakken

Kopiëren: kopieert de huidige selectie naar het klembord zodat u deze kunt plakken

Plakken: dit is ingeschakeld als u een knip- of kopieerbewerking op een selectie hebt uitgevoerd en de geknipte of gekopieerde objecten op de mat plaatst. Het geplakte object wordt enigszins verschoven ten opzichte van de oorspronkelijke locatie van het geknipte of gekopieerde object.

Plakken op zijn plaats: hetzelfde als Plakken, maar plakt de objecten op exact dezelfde plek op de mat waaruit ze zijn geknipt of gekopieerd.

Plakken (automatisch vullen): hiermee wordt de mat gevuld met alles wat is geknipt of gekopieerd

Alles selecteren: selecteert alle objecten op de mat, die alle objecten omringen met een selectiekader en de blauwe handgrepen zodat u de objecten kunt verplaatsen, roteren en uittrekken.

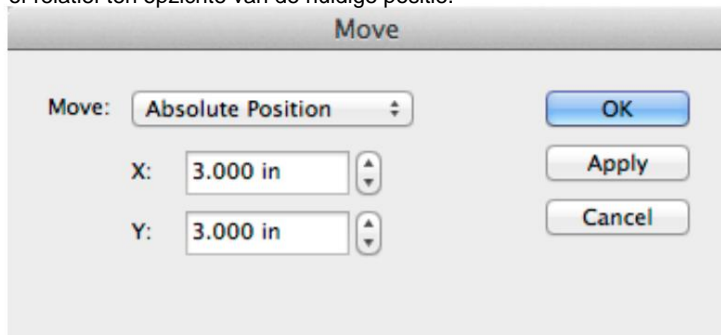
Alles deselecteren: als er iets op de mat is geselecteerd, wordt het gedeselecteerd.

Voorkeuren: opent het voorkeurenvenster om instellingen in te stellen voor "Sure Cuts A Lot 4"

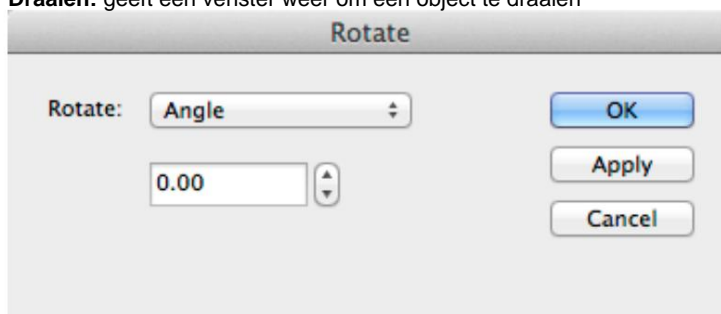
Objectmenu

Transformeren

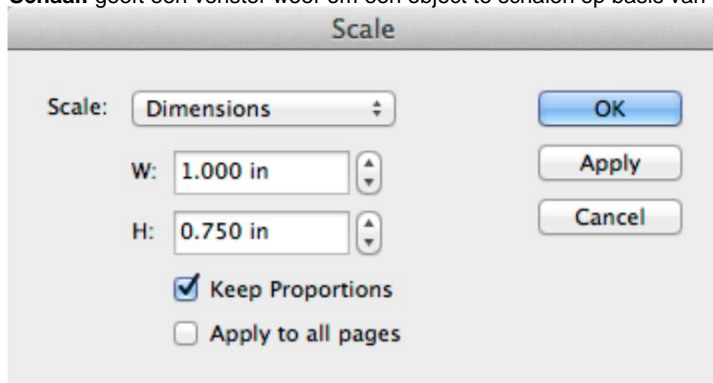
- **Verplaatsen:** geeft een venster weer om een object te verplaatsen. Kies ervoor om de selectie te verplaatsen naar een absolute positie op de mat of relatief ten opzichte van de huidige positie.



- **Draaien:** geeft een venster weer om een object te draaien

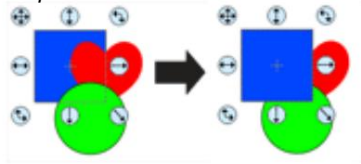


- **Schaal:** geeft een venster weer om een object te schalen op basis van dimensies of een percentage.

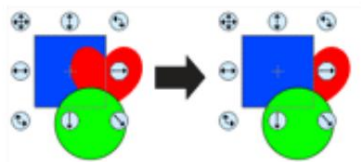


Afspreken

- **Naar voorgrond brengen:** verplaatst de huidige selectie naar boven/vooraan in de volgorde van lagen. *Voorbeeld -Blauwe vierkant wordt verplaatst voor het hart en de cirkel.*

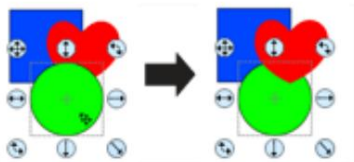


- **Naar voren halen:** verplaatst de huidige selectie omhoog in de volgorde van lagen. *Voorbeeld - Blauw vierkant wordt voor het hart geplaatst.*

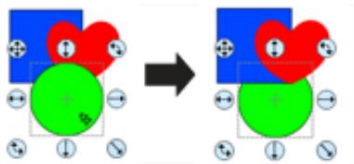


- **Naar achteren verzenden:** verplaatst de huidige selectie naar beneden in de volgorde van lagen. *Voorbeeld - Groene cirkel is verplaatst*

achter het hart.



- **Send To Back:** verplaatst de huidige selectie naar de onderkant/achterkant van de laagvolgorde. *Voorbeeld - De groene cirkel wordt achter het hart en het blauwe vierkant geplaatst.*



Uitlijnen

- **Links uitlijnen:** lijnt de linkerkant van alle geselecteerde objecten uit.



- **Rechts uitlijnen:** lijnt de rechterkant van alle geselecteerde objecten uit.



- **Boven uitlijnen:** lijnt de bovenzijde van alle geselecteerde objecten uit.



- **Onderkant uitlijnen:** lijnt de onderkant van alle geselecteerde objecten uit.



- **Centers uitlijnen:** lijnt uit naar het midden van alle geselecteerde objecten.



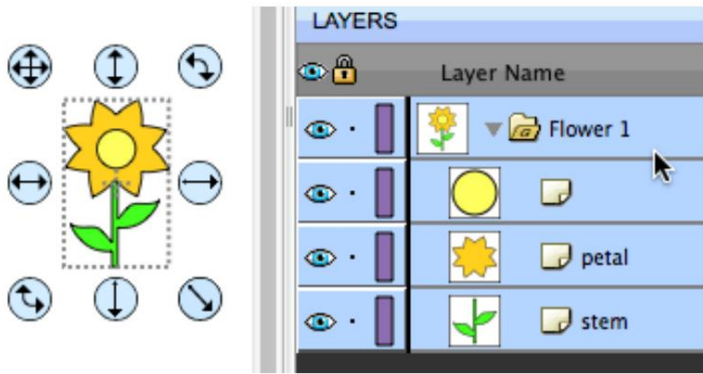
- **Horizontaal midden uitlijnen:** lijnt uit op het horizontale midden van alle geselecteerde objecten.



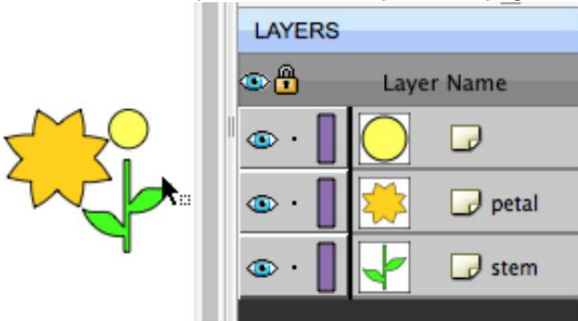
- **Verticaal midden uitlijnen:** lijnt uit op het verticale midden van alle geselecteerde objecten.



Groep: combineert de geselecteerde objecten tot een groepsobject, zodat wanneer u de groep selecteert en probeert te verplaatsen, schalen of roteren, deze alles in de groep samen zal wijzigen. In het Lagen-venster wordt een groep weergegeven als een map met de letter G erop.

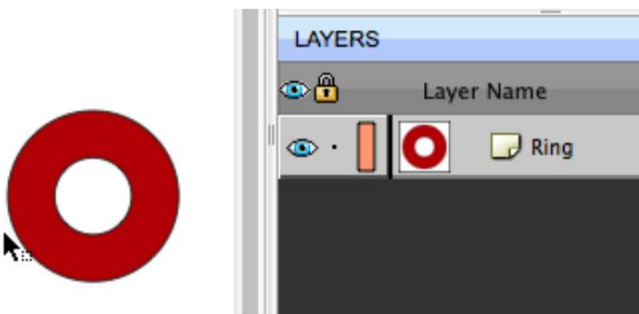


Groepering opheffen: hiermee worden de objecten in het geselecteerde groepsobject genomen en uit de groep verwijderd, zodat u de individuele objecten afzonderlijk kunt wijzigen.

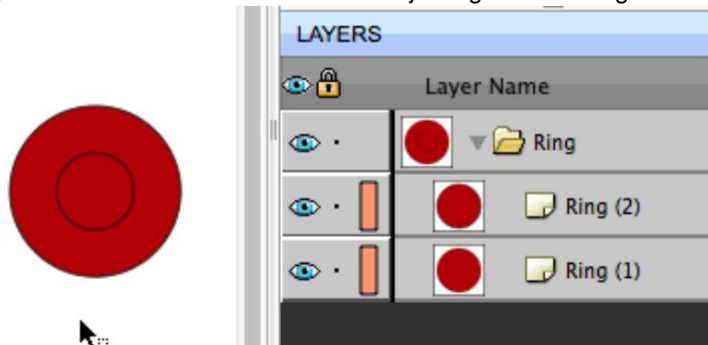


Uit elkaar halen: als een object meerdere contouren in de vorm heeft, kun je het uit elkaar halen.

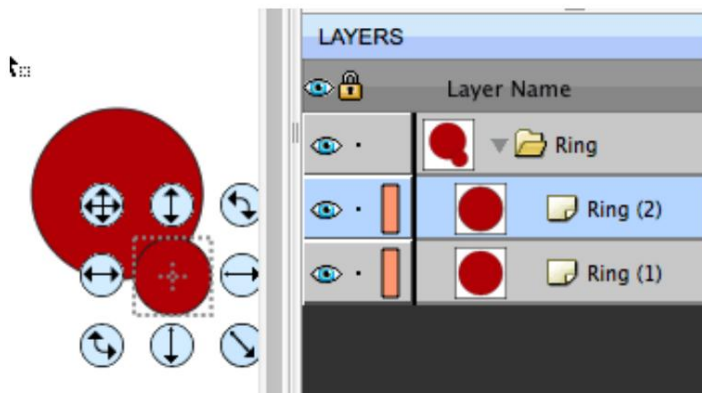
In het volgende voorbeeld wordt de ringvorm uit de Basic Shapes Library opgesplitst. Selecteer eerst het object op de mat.



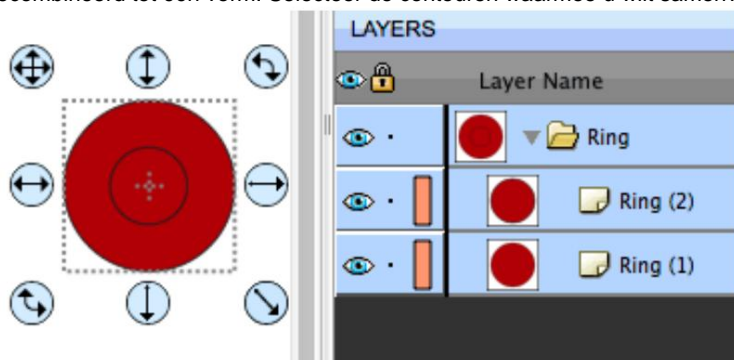
Kies vervolgens Break Apart uit het Object-menu en de buitenste cirkel en de binnenste cirkel worden in afzonderlijke vormen gemorst en kunnen ook als afzonderlijke lagen in het Lagen-venster worden gezien.



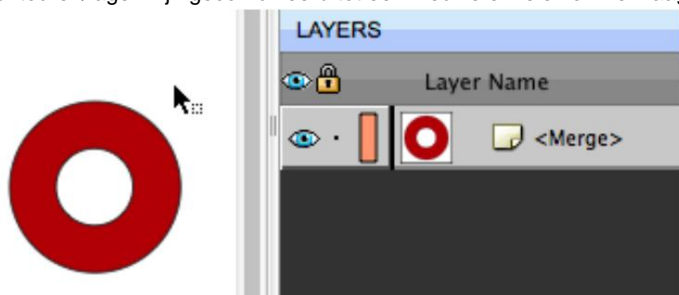
U kunt dan elk deel van de originele vorm afzonderlijk wijzigen



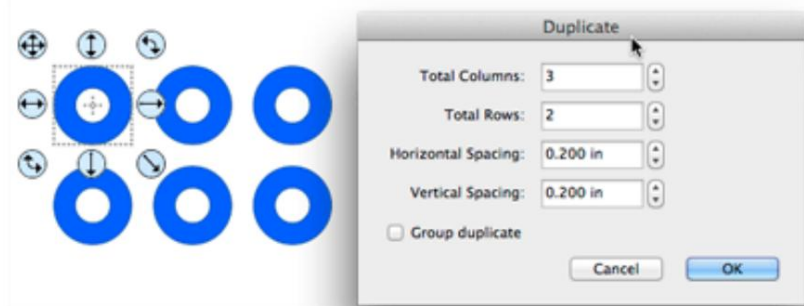
Samenvoegen: samenvoegen is het tegenovergestelde van Break Apart, waarbij afzonderlijke contouren worden genomen en deze weer worden gecombineerd tot één vorm. Selecteer de contouren waarmee u wilt samenvoegen.



Kies Samenvoegen in het menu Object en het neemt de contouren en maakt een nieuwe gecombineerde vorm. U kunt zien dat de twee afzonderlijke contouren/lagen zijn gecombineerd tot een nieuwe enkele vorm en laag.

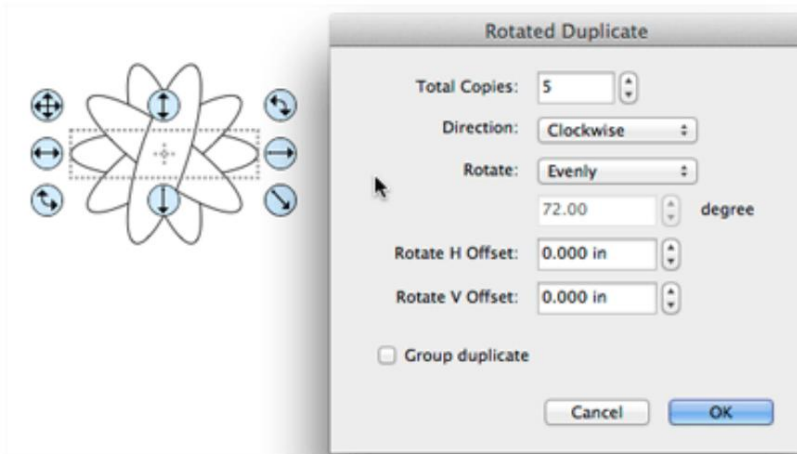


Dupliceren: maak kopieën van het geselecteerde object door het aantal rijen en kolommen op te geven.

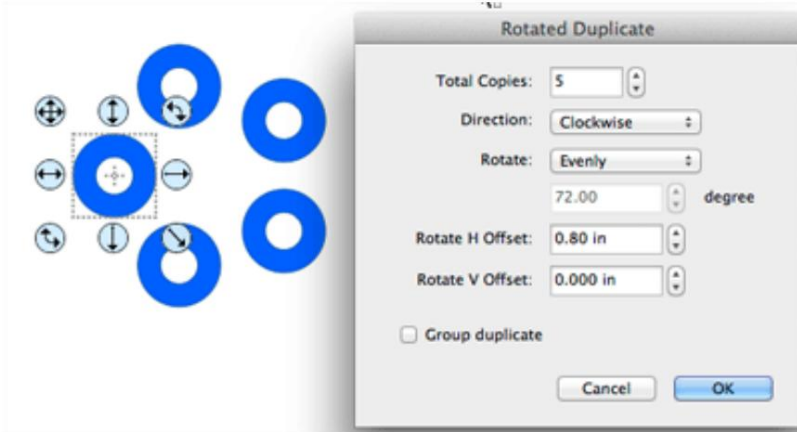


Dupliceren geroteerd: maak kopieën van het geselecteerde object terwijl u elke kopie roteert.

Voorbeeld 1 - met de Offset-waarde ingesteld op 0, worden de dubbele kopieën rond het midden geroteerd.



Voorbeeld 2- met de H Offset-waarde ingesteld



Verbergen: maakt de huidige geselecteerde objecten niet zichtbaar op de mat. Als het verborgen is, snijdt het niet.

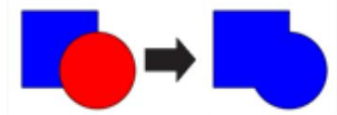
Alles tonen: maakt alle objecten op de mat zichtbaar.

Vergrendelen: vergrendelt de huidige geselecteerde objecten zodat deze niet kunnen worden gewijzigd.

Alles ontgrendelen: ontgrendelt alle objecten op de mat, zodat ze desgewenst opnieuw kunnen worden aangepast.

Padmenu

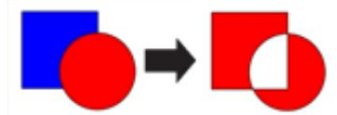
Unie : combineer meerdere objecten tot één object.



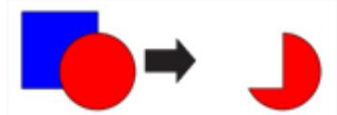
Intersectie : behoudt de gebieden die elkaar overlappen tussen twee vormen



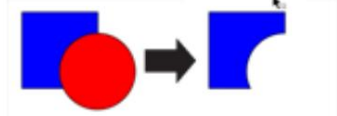
Uitsluiten: behoud de gebieden die niet overlappen tussen twee vormen



Front Minus Back: verwijdert gebieden waar het object erboven het object eronder overlapt



Back Minus front: verwijdert de gebieden waar het object eronder het object erboven overlapt



Vereenvoudigen: geeft het [venster Vereenvoudigen](#) weer om het aantal knooppunten/punten in een vorm te helpen verminderen terwijl wordt geprobeerd de oorspronkelijke vorm zonder vervorming te behouden.

Pad splitsen: selecteer 2 knooppunten op een omtrek om de omtrek in 2 afzonderlijke paden te splitsen.



Pad omkeren : keert de volgorde van knooppunten/punten om zodat het eerste/startpunt het eindpunt wordt en het eindpunt het startpunt.

Object naar pad: Neemt het huidige geselecteerde object en legt alle effecten vast (inclusief Bergkristal, Lattice, Schaduw).

Kan ook worden gebruikt om tekst te converteren naar paden waar het niet langer als tekst wordt bewerkt, maar kan vervolgens worden bewerkt met behulp van de knooppuntgereedschappen.

Pad sluiten: Als de omtrek een open pad is (begin- en eindpunten komen niet samen), wordt deze automatisch gesloten.

Laagmenu

Laagmap toevoegen: voegt een nieuwe laagmap toe aan het venster Lagen.

Huidige laag dupliceren: voegt een kopie van de huidige laag toe.

Huidige laag verwijderen: verwijdert de huidige laag en de objecten in die laag.

Afspreken:

- **Laag verhogen:** verplaatst de laag naar boven, zodat de objecten in de huidige laag bovenop de objecten in de laag erboven in het venster Lagen komen. **Onderste laag:** verplaatst de laag naar beneden, zodat de objecten in de huidige laag onder alle objecten in de laag eronder in het Lagen-venster staan.
- **Laag naar boven:** verplaatst de laag naar boven zodat deze zich boven alle andere lagen bevindt. **Laag naar beneden:** verplaatst de laag naar beneden zodat deze onder alle andere lagen komt.

Laten zien verbergen:

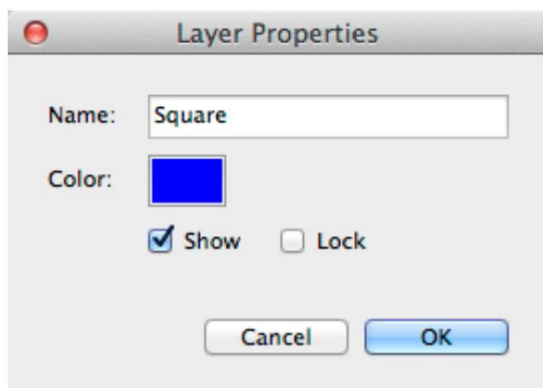
- **Toon alle lagen:** maakt alle lagen zichtbaar
- **Alle lagen verbergen:** maakt alle lagen niet zichtbaar
- **Schakel alle lagen in:** als een laag zichtbaar is, wordt deze verborgen en vice versa

Op slot doen Open maken:

- **Alle lagen vergrendelen:** vergrendelt alle lagen om te voorkomen dat ze worden bewerkt .
- **Ontgrendel alle lagen:** vergrendelt alle lagen zodat u ze kunt bewerken.
- **Schakel alle lagen in:** als een laag is vergrendeld, wordt deze ontgrendeld en vice versa

Laag naar pagina verzenden....: hiermee kunt u de laag naar een andere pagina in uw project verplaatsen

Laageigenschappen... : hiermee kunt u de verschillende eigenschappen van de gekozen laag wijzigen

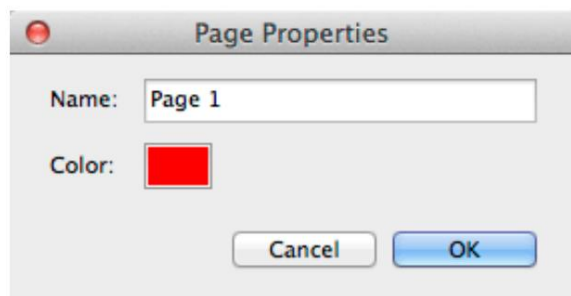


Paginamenu

Pagina toevoegen: voegt een nieuwe pagina toe aan het huidige project

Pagina verwijderen: verwijdert de huidige pagina uit het huidige project

Pagina-eigenschappen : hiermee kunt u de naam en kleur van de huidige pagina wijzigen



Zie het gedeelte [Pagina's](#) voor meer informatie over het gebruik van [pagina's](#).

Effecten-menu

3D Rotate: draai de vorm langs de X-, Y- en Z-as.



3D Extrude (PRO VERSIE): 3D extrusie naar de gespecificeerde positie en diepte.



Bridge Warp: buig de boven- of onderkant



Bulge: offset een van de vier zijden van de vorm



Ingeblikt: effect om het object te laten lijken dat het rond een cilinder is gewikkeld.



Slagschaduw: voeg een verschoven schaduw toe.



Lattice: geef je vorm een traliewerk.



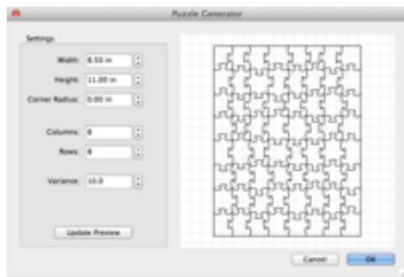
Lijnvulling: vult uw vorm met een reeks lijnen



Object op pad: verdraai een ontwerp langs een pad



Puzzle Generator: maak een legpuzzel



QR-code: maak een QR-code aan



Strass: geef de steengrootte en tussenruimte op om een strass-sjabloon te maken



Schaduwlaag (Contoursnede): maak een vormlaag met een gespecificeerde verschuiving.



Symmetrische spiegel: spiegel een vorm langs een horizontale of verticale lijn



Tegels (PRO VERSIE): als het ontwerp te breed is voor uw snijmachine, kunt u het ontwerp opsplitsen in kleinere tegels, zodat u elke tegel afzonderlijk kunt snijden en ze vervolgens weer in elkaar kunt zetten.



Titelcrawl: laat het object lijken alsof het in de verte verdwijnt.



Golf: golfvorming met gespecificeerd aantal cycli en amplitude.



Wieden (PRO VERSIE): voeg een wiedzand en een willekeurig aantal horizontale en verticale lijnen toe.



Wrapper: transformeer vormen zodat het rond een kegelvormig object kan worden gewikkeld (kegel, kopje, tuimelaar, cupcakepapiertje, etc.)



Menu bekijken

Alleen contouren tonen: indien ingeschakeld, worden alleen de contouren van de vormen op de mat weergegeven. Indien uitgeschakeld, worden alle gesloten vormen alleen voor weergavedoeleinden ingevuld.

Inzoomen: verhoog het zoomniveau van de mat op het scherm

Uitzoomen: verlaag het zoomniveau van de mat op het scherm

Zoomselectie: zoom in op de objecten die momenteel zijn geselecteerd

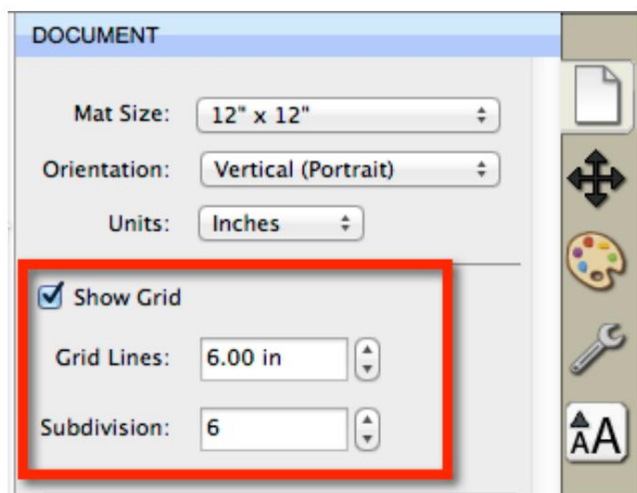
Fit to Window: wijzigt het zoomniveau zodat de hele mat zichtbaar is op het scherm

Ware grootte: wijzigt het zoomniveau naar 100%

Uitlijnen op:

- **Raster:** indien ingeschakeld, worden de objecten bij het verplaatsen van objecten automatisch uitgelijnd op de dichtstbijzijnde rasterlijn . **Objecten**
- **(Bounds):** plaats het geselecteerde object op de dichtstbijzijnde buitenrand van een ander object.
- **Objecten (midden):** klik het geselecteerde object naar het dichtstbijzijnde midden van een ander object.
- **Objecten (sublagen):** maken het mogelijk om naar onderliggende lagen binnen een groep te klikken. Indien niet aangevinkt, worden de randen van objecten binnen een groep genegeerd en wordt alleen naar de buitenranden van een groep uitgelijnd.

Raster tonen: voeg horizontale en verticale rasterlijnen toe aan de werkruimte. De afstand tussen de rasterlijnen kan worden aangepast op het [tabblad Document](#) van het [venster Eigenschappen](#). _____



Show Mat Cake Circle: voegt cirkels toe aan het matraster.

Liniaaleenheden: kies tussen inches, cm en mm voor de liniaaleenheden op de mat.

Tekstmenu

Lettertype: kies een lettertype om te gebruiken. Het lettertype kan ook worden gewijzigd vanuit het venster Bibliotheek op het tabblad Lettertypen of het venster Eigenschappen op het tabblad Tekst.

Grootte: kies een lettergrootte om te gebruiken.

Converteer tekst naar contouren : converteert de geselecteerde tekst naar contouren zodat deze wordt behandeld als vormen/paden en niet langer kan worden bewerkt als tekst met behulp van het tekstgereedschap of de tekstopties in het venster Eigenschappen.

Laad lettertypebestand: laad tijdelijk een lettertypebestand (.ttf, .otf) voor gebruik in Sure Cuts a Lot totdat u het programma afsluit.

Snijmenu

Matmaat: kies de matmaat die u wilt gebruiken met uw snijmachine. U kunt kiezen uit een van de voorgedefinieerde formaten of Custom Size kiezen om uw eigen maat in te voeren.

Matoriëntatie: kies tussen Verticaal (Portret) of Horizontaal (Liggend).

Voorbeeld: dit toont de lijnen van de huidige pagina die zullen worden geknipt, getekend of afgedrukt als u ervoor kiest om het ontwerp te knippen of af te drukken. Dit kan handig zijn als u de optie "[lassen](#)" gebruikt, zodat u kunt zien hoe de gelaste objecten eruit zullen zien voordat ze daadwerkelijk worden gesneden.

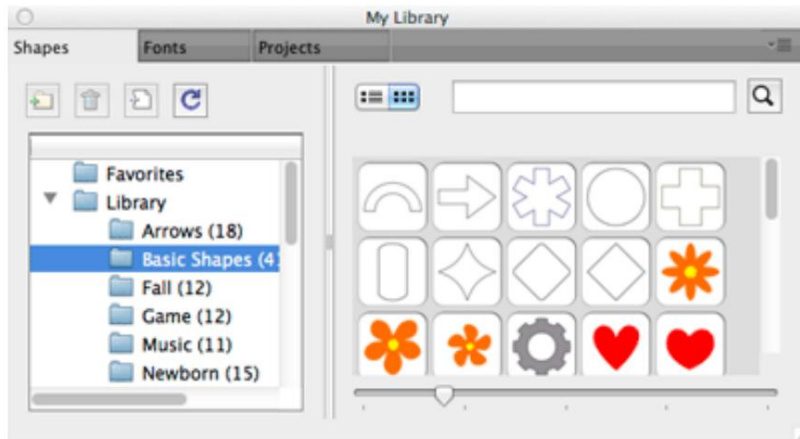
Snijden met...: kies wanneer u klaar bent om uw ontwerp te snijden met de door u opgegeven machine om het snijvenster te [openen](#).

Mijn snijmachine : Hier kunt u uw standaard snijmachine kiezen die u wilt gebruiken of Beheer snijmachines kiezen om een nieuw snijmachinemodel aan de lijst toe te voegen.

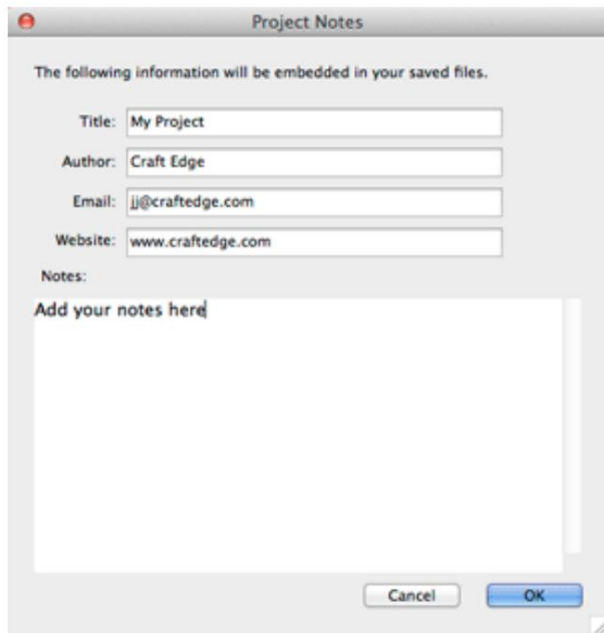
Tabletverbinding: Indien ingeschakeld, kunt u de tabletversie (voor Apple iPad en Android-tablets) gebruiken om gegevens van de tablet naar de desktopversie van de software te sturen om te snijden.

Venstermenu

Mijn bibliotheek: toon het venster Mijn bibliotheek waar u vormen, lettertypen en projecten kunt kiezen



Projectnotities: voeg uw eigen notities toe die bij het opslaan in het project worden ingesloten.



Workspace: u kunt de grootte en positionering van de vensters aanpassen en opslaan in een Workspace-preset.

- **Basis:** rangschikt de vensters automatisch naar de basisconfiguratie waarbij de eigenschappenbalk niet is gesplitst.
- **Geavanceerd:** rangschikt de vensters automatisch naar de geavanceerde configuratie waarbij de eigenschappenbalk is gesplitst op het tabblad Lagen.
- **Werkruimte opslaan...:** U kunt de huidige lay-out van uw vensters opslaan in uw eigen aangepaste werkruimte die zal worden toegevoegd aan het menu Werkruimte.
- **Werkruimten beheren:** hiermee kunt u alle aangepaste werkruimten die u hebt opgeslagen hernoemen en verwijderen.

Help-menu

Online forums: opent onze forums (<http://forums.surecutsalot.com>) in uw webbrowser, waar u aanvullende hulp, tips & trucs en verschillende bestanden kunt vinden die door onze klanten worden gedeeld.

Online video-tutorials: bekijk onze [video-tutorials](#) in uw webbrowser voor hulp.

Driver installeren: optie om de USB-driver die nodig is voor verschillende snijmachines te installeren of te verwijderen. Voor meer informatie over het installeren van het stuurprogramma, zie het [gedeelte Het stuurprogramma installeren](#).

Product registreren: registreren is optioneel, maar stelt u in staat om technische ondersteuning, nieuws, updates, speciale aanbiedingen en andere voordelen te ontvangen. Als u zich registreert, kunt u ook uw serienummer voor uw software terugvinden als u het bent kwijtgeraakt. U kunt zich registreren op <http://www.craftededge.com/register>

Controleren op updates: controleer of er een nieuwere versie van de software beschikbaar is met nieuwe functies en/of bugfixes.

Deactiveren: als u een licentie hebt gekocht en uw serienummer hebt gebruikt om de software op uw computer te activeren, kunt u deze optie kiezen om de installatie te deactiveren, zodat u de software kunt installeren op een andere computer die u gebruikt. Voor dit proces is een internetverbinding vereist.

Als u ooit problemen ondervindt bij het opnieuw installeren van de software, neem [dan contact met ons op via support@craftededge.com](#) en we helpen je weer aan de slag.

Neem contact op

E-mail:

support@craftedge.com

Website: <http://www.craftedge.com/support>

Forums:

<http://forums.surecutsalot.com>

Video-tutorials:

<http://www.craftedge.com/tutorials>

Objecten selecteren en rangschikken

Met "Sure Cuts A Lot" kunt u objecten selecteren en positioneren. U kunt ook objecten groeperen zodat ze als één object worden behandeld en objecten selectief vergrendelen of verbergen.

Objecten selecteren

Om een object te selecteren, moet u eerst het selectiegereedschap selecteren in het [gereedschapspaneel](#). Vervolgens kunt u op een object op de virtuele mat op het scherm klikken. Als een object is geselecteerd, ziet u blauwe cirkelvormige handgrepen rond het object waarmee u het geselecteerde object kunt verplaatsen, vergroten of verkleinen en roteren. U kunt ook de eigenschappen van het geselecteerde object wijzigen in het [eigenschappenvenster](#).

Om meerdere objecten te selecteren, kunt u klikken en de cursor over de objecten slepen die u wilt selecteren. Het gebied wordt weergegeven als een gestippelde blauwe rechthoek, waar alle objecten die zich binnen dat gebied bevinden, worden geselecteerd.



U kunt ook extra objecten aan de huidige selectie toevoegen door de Shift-toets ingedrukt te houden en op de objecten te klikken die u aan de huidige selectie wilt toevoegen.

Objecten groeperen U

kunt verschillende objecten in een groep combineren, zodat de objecten als één object worden behandeld. Vervolgens kunt u de objecten binnen de groep verplaatsen of transformeren zonder hun kenmerken of relatieve posities te beïnvloeden.

Om objecten te groeperen, gebruikt u het selectiegereedschap om de objecten te selecteren die u wilt groeperen. Kies vervolgens "Groep" in het menu "Object". U kunt de groepering ongedaan maken door de groep te selecteren en "Groepering opheffen" te kiezen in het menu "Object".