

# GRAPHTEC

## Manual do Usuário do Graphtec Studio

# Sobre este Software

## Contrato de Licenciamento Graphtec Studio

### Informações sobre Direitos Autorais

Os direitos autorais sobre todos os arquivos, dados, documentos e outras obras (conjuntamente aqui referenciados como o “Software” distribuído e fornecido pela GRAPHTEC Corporation) são de propriedade da Aspex Research & Technology Ltd (©2012).

As referidas obras com direitos autorais estão protegidas de acordo com a legislação sobre direitos autorais bem como pelas demais leis e tratados relacionados com os direitos sobre a propriedade intelectual.

### Escopo do Uso

(1) Você poderá criar uma cópia do Software para ter um back-up.

Porém, esta cópia deverá incluir as mesmas informações sobre os direitos autorais e quaisquer outras indicações de direitos de propriedade apresentada na mídia e juntamente com o Software.

(2) Se um terceiro concordar com os termos e condições do Contrato, os seus direitos decorrentes do Contrato poderão ser cedidos para o referido terceiro. Neste caso, você terá que destruir e descartar a cópia de back-up.

(3) Contanto que o Software seja usado em um só computador por vez, o Software pode ser transferido para outro computador. Aqui, “usar” significa uma situação na qual o Software for rodado na memória temporária (RAM) ou no disco rígido (HD) do computador, ou de um CD-ROM/ DVD-ROM.

### Proibições

(1) É Proibido copiar o Software, exceto da maneira determinada pelo Contrato.

(2) Você não poderá fazer a engenharia inversa, decompilação, desmontagem, modificação, alteração ou a criação de qualquer software derivativo do Software, inclusive dos formatos de arquivo Graphtec Studio criados e fornecidos pelo Software.

(3) Você não poderá usar, duplicar ou distribuir parte do Software que inclua o arquivo fonte, arquivo de ajuda ou unidade de código.

(4) Você não poderá criar o Software e distribuir ou enviar o mesmo para um terceiro, ou tornar o mesmo transmissível para transmissão pública automática, a menos que tenha sido dada autorização expressamente e por escrito pela GRAPHTEC Corporation.

(5) Não é permitido usar o Software de nenhuma maneira para fazer a engenharia reversa, a decompilação ou a desmontagem do firmware do sistema de hardware com o qual o firmware se comunica, para a finalidade de imitar ou copiar o método usado pelo Software para se comunicar com o firmware.

(6) Não remover ou modificar as informações de direitos autorais.

(7) Você não poderá aditar o Contrato de Licenciamento ou adicionar apêndices ao mesmo sem uma autorização por escrito da parte da GRAPHTEC Corporation.

### Exoneração de Responsabilidade

(1) A GRAPHTEC Corporation não garante o desempenho ou a qualidade do Software, arquivos e documentos anexados.

(2) Quaisquer e todos os riscos decorrentes do uso do Software são assumidos pelo usuário. A GRAPHTEC Corporation não assume nenhuma responsabilidade pelo uso deste Software além do seu preço de compra original.

(3) A GRAPHTEC Corporation ou os seus fornecedores não ficarão responsáveis por lucros ou economias cessantes, ou por quaisquer outros danos diretos ou indiretos adicionais, inclusive perdas imprevistas ou por quaisquer outros danos emergentes ou imprevistos decorrentes da instalação do Software ou da incompatibilidade com qualquer sistema computadorizado, ou pela limitação técnica do Software ou do uso do mesmo, incapacidade de usar o Software, ou qualquer tipo de insuficiência, mesmo se a GRAPHTEC Corporation tiver sido comunicada sobre a possibilidade de tais danos.

(4) A GRAPHTEC Corporation não dá nenhuma garantia de que: as funções do Software satisfazem os seus requisitos, que o Software é compatível com o sistema de computadores com o qual o Software deverá ser usado ou de que não existem limitações ou erros no funcionamento do Software.

(5) A escolha deste Software para a finalidade de alcançar o resultado pretendido, a instalação e o uso do Software e o resultado produzido pelo Software são de sua responsabilidade.

### Prazo

Esta licença terá validade até que seja rescindida. Esta licença poderá ser rescindida através da destruição e do descarte do Software por completo e de todas as cópias de back-up.

Esta licença também será rescindida se você tiver descumprido um prazo ou uma condição do Contrato.

No caso acima, você concorda que destruirá e descartará o Software por completo e todas as cópias.

### Direitos e Restrições

Quaisquer e todos os demais direitos e restrições que não forem especificamente fornecidos nesta licença ficam reservados mundialmente.

### Reconhecimento

Ao instalar este Software, você confirma que você leu este contrato, compreendeu o mesmo e concorda em ficar obrigado pelos respectivos termos e condições.

O indivíduo que instalar este Software também concorda que o Contrato é a declaração completa e exclusiva do acordo entre o referido indivíduo e a GRAPHTEC Corporation, o qual que sobrepõe a quaisquer propostas, acordos anteriores e consultas orais e por escrito feitas entre o referido indivíduo e a GRAPHTEC Corporation.

Será nulo qualquer aditamento do Contrato se este não tiver nenhuma assinatura de representante autorizado da GRAPHTEC Corporation.

Parte deste Software usa códigos protegidos por direitos autorais sob licenciamento.

Direitos Autorais (c) 2001-2010 Icosasoft Software Inc. (www.icosasoft.ca). Todos os direitos reservados.

---

## Marcas Registradas

Os nomes de empresas e nomes de produtos descritos neste manual são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

## Exoneração de Responsabilidade

Algumas das imagens do software usadas neste manual são aquelas que foram usadas quando o software estava em desenvolvimento, e podem ser ligeiramente diferentes daquelas que são exibidas realmente. Não existem diferenças entre as funções e layouts de configurações mostrados aqui e aqueles da versão atual.

## Como usar este manual

Este manual cobre tanto o Graphtec Studio como o Graphtec Studio Pro,

Este ícone indica que existe uma diferença de função ou recurso adicional do Studio Pro.

Este ícone indica TOME NOTA disto. Todas as notas podem indicar informações que podem impactar o seu recortar.

### Graphtec Studio versus Graphtec Studio Pro



Este manual cobre informações sobre ambas as versões.

Uma vez que a versão Pro tem mais recursos, estes recursos serão apontados.

Este ícone indica que esta é uma função do Studio Pro.



Todas estas observações indicam informações que afetarão o seu recortar.

## Terminologia

**Máquina de Recorte ou Plotter**, a menos que seja especificado diferentemente, se refere a uma das máquinas de recorte Graphtec de alimentação por rolo ou de guilhotina de mesa.

**Ferramenta de Recorte** se refere ao porta lâmina com uma lâmina carregada.

**Imagens** se refere a mapas de bits e fotografias.

**Mídia e Material** ambos se referem ao material usado para plotar ou recortar.

**Página de Mídia** se refere ao espaço em branco dentro da Área de Pré-Visualização

**Forma Aberta** se refere a uma forma que possua a extremidade aberta; onde os pontos de partida e de chegada não ficam ligados

**Forma Fechada** se refere a uma forma sem nenhuma abertura

---

## Nome do Modelo Neste Manual

Neste manual, “FC8600” se refere coletivamente às séries FC8000 e FC8600.

## Uso do Software

Não use múltiplas aplicações de software de recorte ao mesmo tempo.

Fazer isso pode levar a operação instável ou mau funcionamento.

- Não use o Graphtec Studio e o Cutting Master 2 <sup>\*1</sup> ao mesmo tempo.
- Não use o Graphtec Studio e o Cutting Master 3 ao mesmo tempo.
- Não use este software com um software de recorte de terceiros.

<sup>\*1</sup> Cutting Master 2 é uma versão mais antiga de Cutting Master 3.



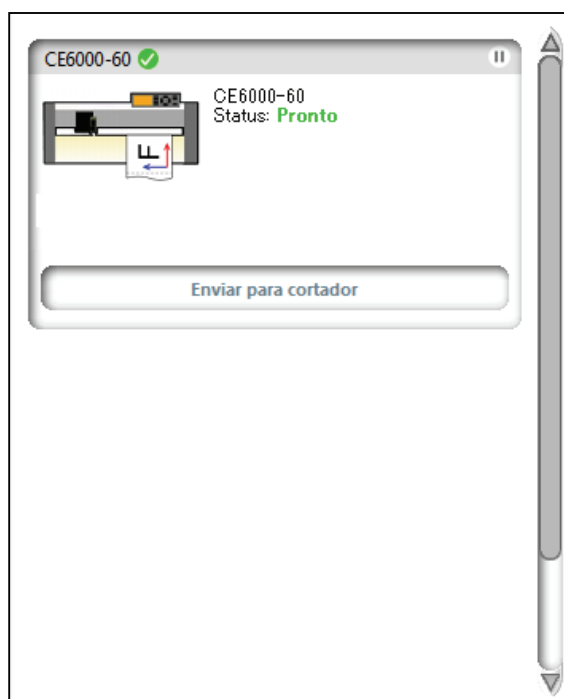
# Tela do monitor no modos normal e simples

Você pode mudar a série CE6000 do modo simples para o modo normal, através da configuração na unidade principal.

No modo simples, você pode enviar os dados para o seu cortador com as operações simples do menu previamente definido.

No modo normal, você pode configurar todas as funções para enviar os dados para o seu cortador, com maior definição.

O conteúdo da tela principal que é exibida neste software difere, dependendo do modo (simples ou normal) da série CE6000 da unidade principal.



Tela do menu quando o modo simples estiver selecionado



Tela do menu quando o modo normal estiver selecionado

Presume-se que o modo normal deste manual esteja selecionado.

Portanto, o conteúdo da tela do menu deste manual é o mesmo que é exibido na tela no modo normal.

# Índice

## Sobre este Software

Contrato de Licenciamento Graphtec Studio

Marcas Registradas

Exoneração de Responsabilidade

Como usar este manual

Terminologia

Nome do Modelo Neste Manual

Uso do Software

## Tela do monitor no modos normal e simples

## Introdução

## Installation and Setup

Instalando o Graphtec Studio - Windows

Instalando o Graphtec Studio - Macintosh

## Visão Geral do Software Básico

Abrindo o Graphtec Studio

O Layout do Software

Área de Pré-Visualização

Botões

Criando um Desenho Novo

Salvando um Desenho

ii	Abrindo um Desenho Existente	10
ii	Fundindo um Desenho Existente em um Desenho Atual.	10
iii	Ajustando o Tamanho da Página de Mídia	11
iii	Desfazer/Refazer	12
iii	Ferramentas de zoom	12
iii	Usando as Linhas de Grade	13
iv	<b>Desenhando Linhas e Formas</b>	<b>14</b>
iv	Linhas e Formas Básicas	14
v	Formas Avançadas	15
1	<b>Texto</b>	<b>16</b>
2	Criando Texto	16
3	Editando Texto	17
3	Colocando Texto sobre Formas e Caminhos.	19
4	<b>Editando Objetos</b>	<b>20</b>
4	A Ferramenta Selecionar	20
5	Escalando Objetos	22
6	Girando Objetos	23
8	Apagando Objetos	23
10	Cortar Objetos	24
10	Ordem dos Objetos	26
	Alinhando Objetos	27

## Índice, continuação

Espaçamento de Objetos	28	<b>Aninhando Objetos</b>	<b>49</b>
<b>Edição Avançada</b>	<b>29</b>	Opções	50
Convertendo Objetos em Caminhos	29	<b>Criando Caminhos de Compensação</b>	<b>51</b>
Ferramenta de Editar Ponto	30	O painel lateral Compensação	52
Ferramenta Borracha	33	<b>Mapas de Bits e Traçar</b>	<b>53</b>
Ferramenta Faca	34	Ajustando as Configurações de Traço	54
<b>Linhas e Preenchimentos</b>	<b>37</b>	<b>Biblioteca</b>	<b>55</b>
Opções de Cores Básicas	37	Adicionando Desenhos na Biblioteca	56
Opções de Cor Avançadas	38	Usando Objetos da Biblioteca	57
Gradientes	39	Organizando a Biblioteca	57
Preenchimento de Padrões	40	Visualizando Objetos na Biblioteca	57
<b>Sombras</b>	<b>41</b>	<b>Recortando um Desenho</b>	<b>59</b>
<b>Misturando Objetos</b>	<b>43</b>	Passos Rápidos para Recortar um Desenho	59
Agrupar Objetos	43	Máquinas de Recorte Conectadas	59
Caminhos Compostos	44	Usando as Condições de Recorte do Software	61
<b>Modificando Objetos</b>	<b>45</b>	Definindo Condições e Tipos de Mídia	62
<b>Copiar Objetos</b>	<b>46</b>	Definindo Tipo de Mídia	63
Copiar e Colar	46	Simulação de Recorte	64
Duplicar	46	Designando Condições e Tipos de Mídia	66
Replicar	47	Configurações de Limpeza	67
		Separando os Objetos	68

## Índice, continuação

---

Trabalhos de Mosaico	69
Copiar Matriz	77
Configurar Trabalho de Recorte	78
<b>Imprimir e Cortar.</b>	<b>81</b>
Criando o Caminho de recorte	81
Marcas de Registro	82
Processando o Desenho	85
<b>Configurando as preferências</b>	<b>86</b>
<b>Apêndice A - Padrões de Linha de Recorte</b>	<b>91</b>
<b>Apêndice B - Formas Fechadas versus Formas Abertas</b>	<b>93</b>
<b>Apêndice C - Compatibilidade do arquivo</b>	<b>94</b>
<b>Atualização do Software</b>	<b>96</b>

# Introdução

---

O Graphtec Studio é um software de desenho fácil de usar que foi desenvolvido para ser usado exclusivamente para a Graphtec. Para criar desenhos originais para uma variedade de aplicações gráficas tais como cartazes, banners, decalques de imprimir e recortar, decoração de vestuário e outros projetos bidirecionais.

## Recursos

O Graphtec Studio possui todas as ferramentas e recursos para fazer desenhos de recorte. Estes recursos incluem:

- Ferramentas de desenho intuitivas para fazer linhas, arcos, círculos, quadrados, retângulos, polígonos, linhas à mão livre e curvas.
- Ferramentas de texto com todos os controles de um processador de texto.
- Agrupamento, desagrupamento e alinhamento de objeto.
- Mover, editar ou apagar pontos para mudar a forma de objetos para criar uma aparência exclusiva.
- Adicionar sombras a qualquer objeto.
- Uma ferramenta Apagar exclusiva para remover seções ou elementos de objetos.
- Modificar objetos para lhes dar um contorno, ou fundir objetos de maneiras especiais com os recursos Soldar, Subtrair, Recortar e Dividir.
- Manipular os objetos através de redimensionamento, giro e espelhamento.
- Copiar os objetos usando o recurso Replicar, com maneiras inovadoras de fazer cópias com padrões.
- Um recurso de traçar mapas de bits fácil de usar para criar versões com contorno de logotipos em mapas de bits bem como linhas de recorte de contorno.
- Marcas de registro geradas automaticamente tornam o processo de imprimir e recortar decalques preciso e simples.
- Os elementos podem ser preenchidos com cores personalizadas, gradientes e enchimentos com padrões.
- Ações ilimitadas de "Desfazer" e "Refazer".
- O Graphtec Studio é projetado para trabalhar com várias máquinas de recorte ao mesmo tempo.
- Mais controle sobre a máquina de recorte tal como modificar as configurações de recorte.

# Installation and Setup

Itens a Verificar Antes de Instalar o Software Graphtec Studio

## ✓ Verificar os Requisitos do Sistema Recomendados.

Antes de você começar a instalar o software, examine os requisitos de hardware mostrados à direita. Se assegure de que o seu hardware atende estes requisitos recomendados. Estes são os requisitos sugeridos para um desempenho excelente. Lembre-se de que os sistemas com processadores mais rápidos, com mais memória (RAM), e com drives de disco maiores e mais rápidos farão com que o tempo de processamento fique reduzido ao mínimo. Isto permitirá que você trabalhe com arquivos maiores e mais complexos.

### Requisitos do Sistema

	Windows	Macintosh
<b>Processador</b>	Processador com velocidade de 1 GHz ou mais rápida. É preferível de 2 GHz.	
<b>RAM</b>	1 GB. É preferível de 2 GB.	
<b>Espaço de instalação necessário</b>	100 MB.	
<b>Sistema Operacional</b>	Windows 8, Windows 7, Vista, XP (sp 3)	Mac OS X 10.5.8 Intel ou mais recente. (PPC não é suportado)
<b>Vídeo</b>	Monitor com resolução de 800x600 com cores de 32 bits ou melhor. (É preferível de 1024 x 764)	
<b>Outros</b>	Drive de CD/DVD e/ou conexão com a Internet com alta velocidade.	
	USB ou Porta Serial	
	Conexão Ethernet (se necessária)	

## ✓ Instale os Drivers que vieram com o seu recortador

Embora o Graphtec Studio não precise ou utilize os drivers do Windows que vieram com a sua máquina de recorte, é sempre uma boa idéia instalar os drivers. Isto evitará as mensagens plug & play.

## ✓ Configure a sua plotter

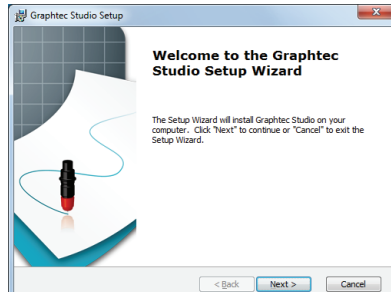
Como os processos do Graphtec Studio se conectam à linguagem do cortador Graphtec, conhecida como GP-GL, o cortador deverá ser configurado modo automático ou GP-GL.

A GPGL possui quatro configurações de resolução, verifique portanto se o TAMANHO DO PASSO ou a RESOLUÇÃO da sua máquina de recorte estão iguais ao configurados no software Graphtec Studio. Ver na documentação da sua máquina de recorte em relação às instruções de como fazer esta verificação.

# Instalação e Configuração, continuação

## Instalando o Graphtec Studio - Windows

1. Desinstale quaisquer versões anteriores do Graphtec Studio do seu computador.
2. Insira o DVD de Instalação no drive de discos CD/DVD do seu computador.
3. Poderá aparecer uma janela que irá lhe perguntar se deseja executar este programa de instalação. Clique em RUN.
4. Na tela de boas vindas do Assistente de Configuração, clique em NEXT.

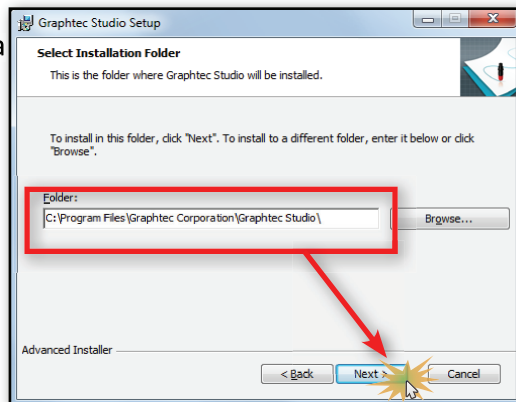


5. Escolha a pasta ou o local onde você deseja instalar o software. Na maioria dos casos o local padrão deverá ser suficiente. Clique em NEXT.

6. Clique em INSTALL para iniciar a instalação do software.

7. Uma barra de progresso irá indicar o status da instalação.

8. Clique na caixa de seleção "Launch Graphtec Studio" se você quiser abrir o Graphtec Studio imediatamente após a instalação e escolha FINISH.

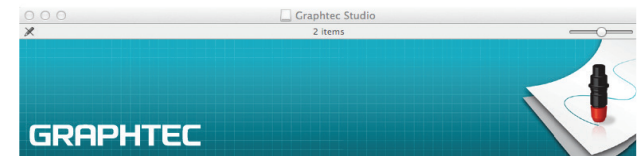


O seu software está PRONTO para usar

## Instalando o Graphtec Studio - Macintosh

1. Insira o DVD de Instalação no drive de discos CD/DVD do seu computador.

2. Isto fará aparecer uma janela exibindo um ícone do Graphtec Studio e a pasta de Aplicativos. Clique, mantenha apertado e arraste o ícone do Graphtec Studio para a pasta de Aplicativos.



To install, drag Graphtec Studio to the Applications folder.

## Testando a Conexão

Depois de instalar o software, é uma boa ideia testar a conexão seguindo as etapas abaixo:

Se assegure de que a plotter esteja conectada, ligada e no modo PRONTA.

Clique no menu suspenso da Máquina de Recorte e selecione Exibir Máquinas de Recorte.

Isto abrirá o painel lateral Máquinas de Recorte Conectadas. O modelo da sua máquina de recorte deve estar aparecendo e exibindo Pronta em verde.



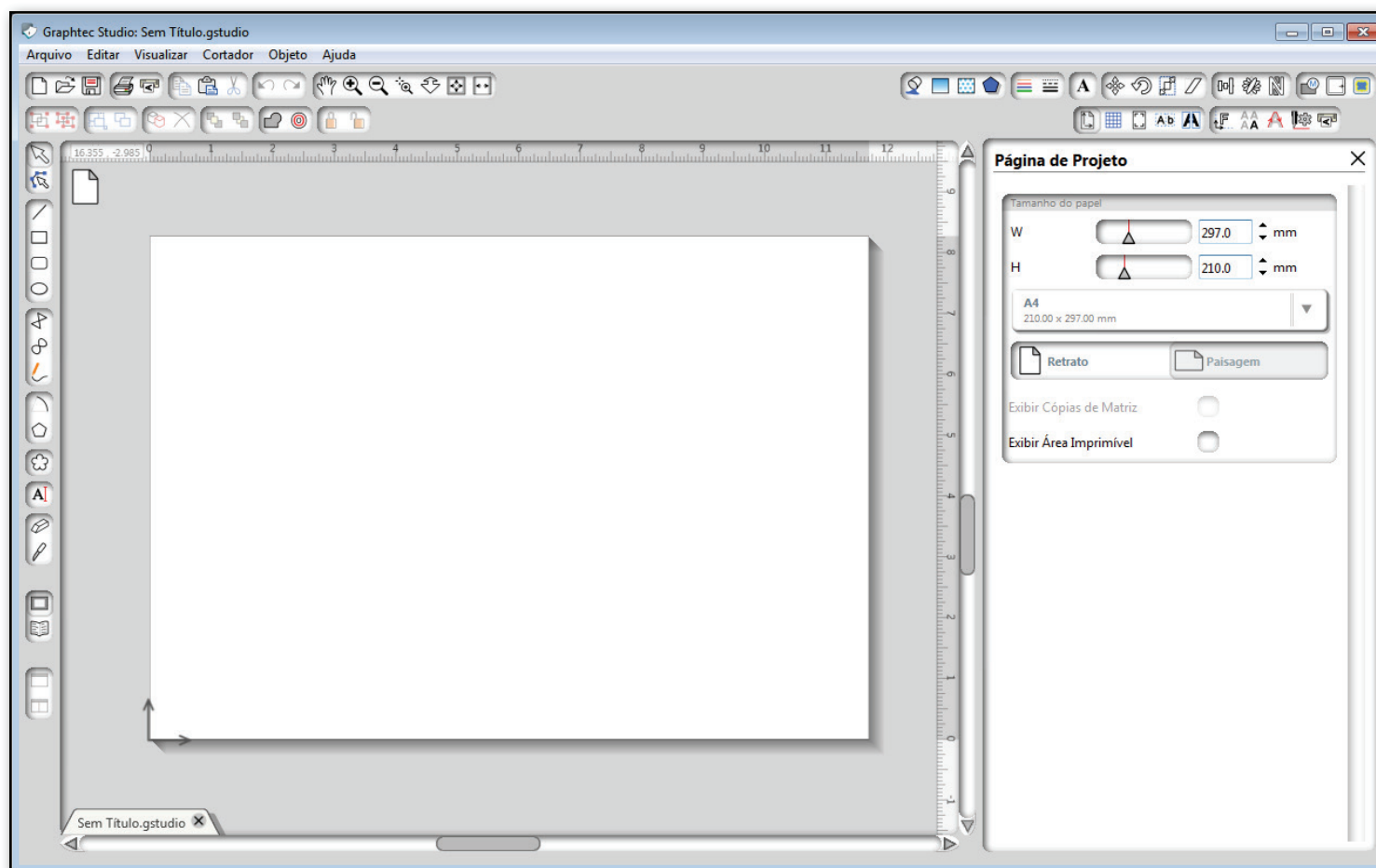
## Abrindo o Graphtec Studio

Para abrir o software em um Mac, abra a pasta dos Aplicativos e inicialize o Graphtec Studio.

Assim que estiver aberto o software deve mostrar um documento inicial disponível e área de trabalho conforme demonstrado abaixo:



Ícone do  
Graphtec Studio





# Visão Geral do Software Básico, continuação

## O Layout do Software

Para ficar familiarizado com o Graphtec Studio, se faz necessária uma breve visão geral sobre cada componente. Os detalhes a respeito da função de todos os botões ou operações específicas são discutidos nos capítulos mais adiante.

### Layout Geral

O layout está dividido em cinco seções diferentes.

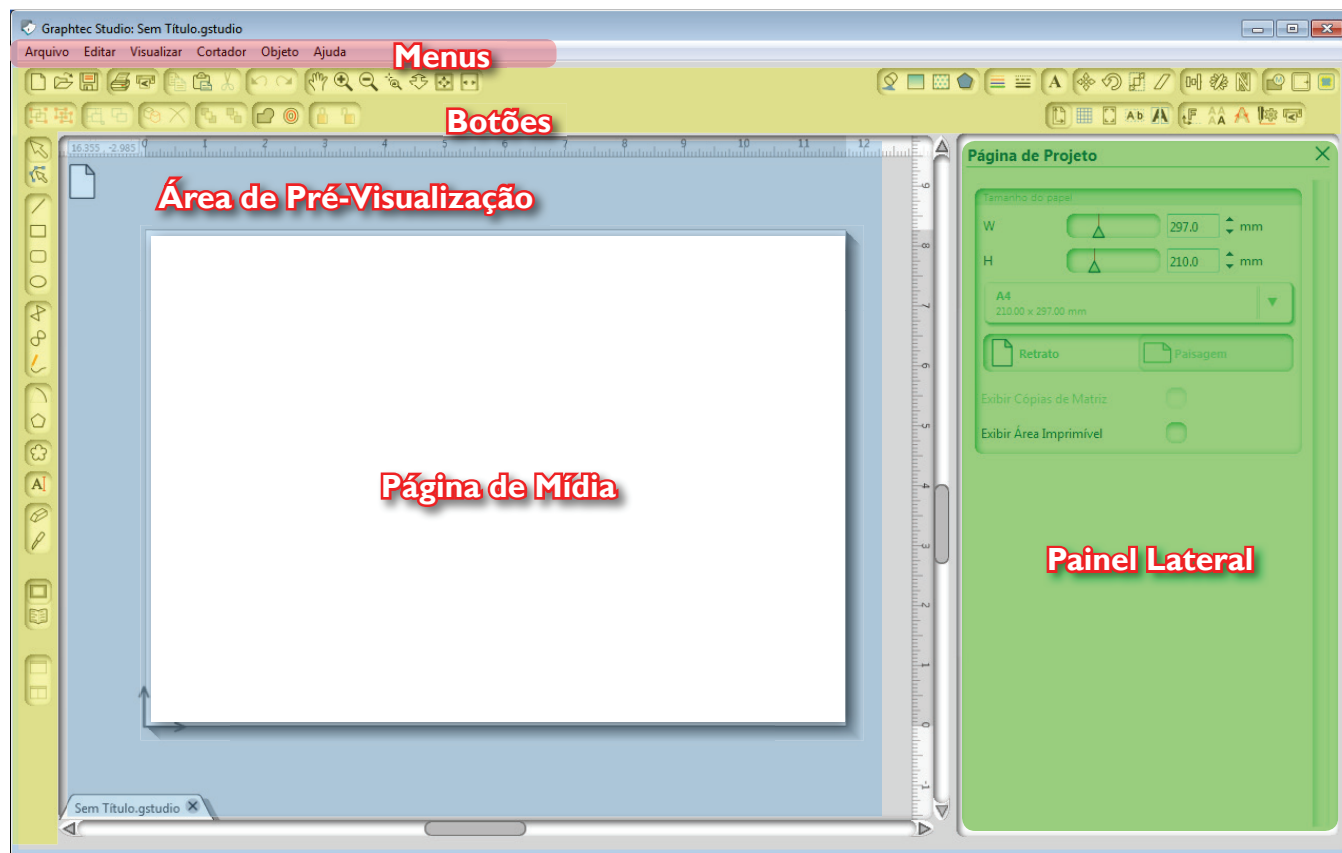
Os **Menus Suspensos** contêm as diversas funções que estão disponíveis no Graphtec Studio. Eles funcionam da mesma maneira que outros menus suspensos que são encontrados em outros programas. Eles ficam agrupados de acordo com as semelhança de funcionalidades.

A **Área de Pré-Visualização** é onde se pode visualizar o desenho quando se estiver desenhando ou recortando. Ver [Modos de Área de Pré-Visualização](#).

A **Página de Mídia**, o espaço em branco dentro da Área de Pré-Visualização, é onde o desenho principal é colocado.

O **painel lateral**, a área logo à direita da Área de Pré-Visualização, exibirá as opções para as funções diferentes.

Os **Botões** em volta da Área de Pré-Visualização e do painel lateral, ou farão executar uma ação específica, ou são uma função e exibirão opções no painel lateral. Eles ficam agrupados de acordo com as semelhanças de funcionalidades.



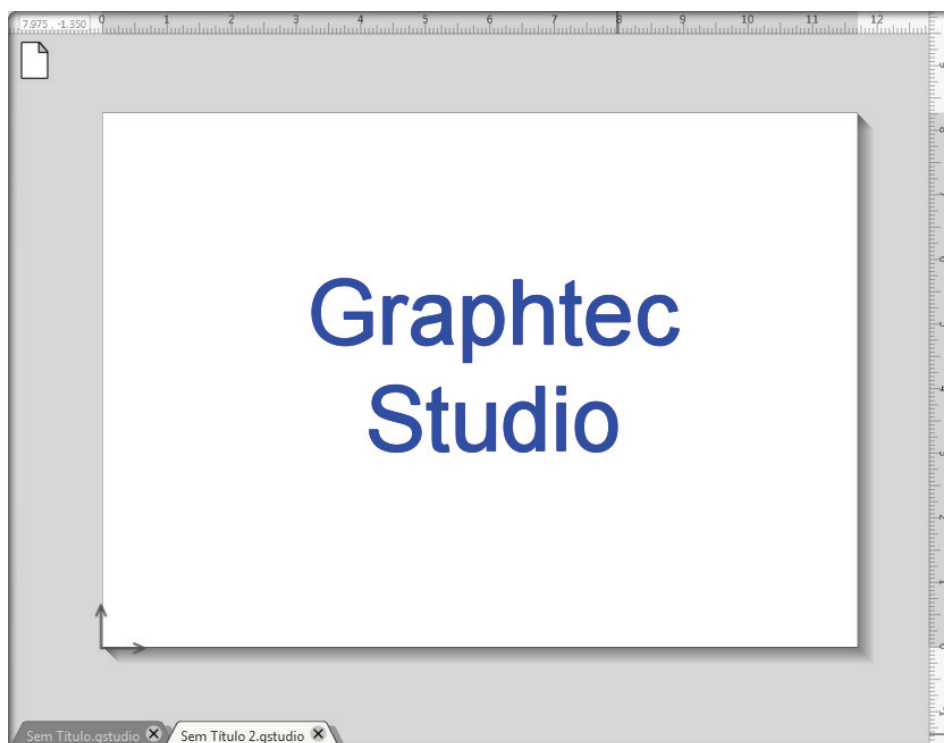
## Visão Geral do Software Básico, continuação

### Área de Pré-Visualização

**Área de Pré-Visualização** tem dois modos: *Modos de Pré-Visualização de Desenho e de Recorte*. O Graphtec Studio alternará entre os dois modos automaticamente dependendo da operação. Por exemplo, quando se estiver desenhando objetos, o software mudará a Área de Pré-Visualização para o modo Desenho. Quando se estiver usando uma operação de recorte, tal como Simulação de Recorte, a Área de Pré-Visualização mudará para o modo Recorte.

O modo **Desenho** está configurado para desenhar. Quando se está neste modo, a Página de Mídia se transforma numa área de desenho. Conforme mencionado, o software trocará para este modo quando forem selecionadas quaisquer ferramentas de desenho para criar texto, formas, marcas de registro ou o padrão de mosaico.

O modo **Pré-Visualização de Recorte** fica configurado para pré-visualizar o trabalho antes de recortar. A Página de Mídia se torna uma representação da mídia a ser recortada. Será mostrada a orientação do desenho do trabalho e como este se distribuirá na mídia que estiver sendo usada, ou que se planejar usar, na máquina de recorte.



Este é um exemplo de como fica a aparência de um desenho no Modo Desenho da Área de Pré-Visualização.



Aqui está o mesmo desenho no Modo Saída da Área de Pré-Visualização. Perceba que lhe foi dada uma silhueta demonstrando como deverá ser recortado.

# Visão Geral do Software Básico, continuação

## Elementos da Área de Pré-Visualização

Existem quatro elementos distintos na Área de Pré-Visualização: a Página de Mídia, a Área de Retenção Cinza, as Abas dos Trabalhos Abertos e as Réguas.

### Área de Trabalho de Mídia e a Área de Retenção Cinza.

A área branca é a **Página de Mídia**. Esta é a área do documento ativa representando ou uma área de desenho para criar desenhos, ou a mídia que estiver sendo usada para recortar. Quando a Área de Pré-Visualização estiver no modo Desenho, esta área poderá ser usada para colocar ou desenhar objetos. Os objetos colocados ou desenhados fora da Página de Mídia, na área cinza, não será enviados para a impressora e nem para a máquina de recorte. Eles ficam "invisíveis" quando chega a hora de enviar o trabalho. Isto é conveniente quando você precisar deixar alguns objetos de fora temporariamente para usar em desenhos mais tarde.

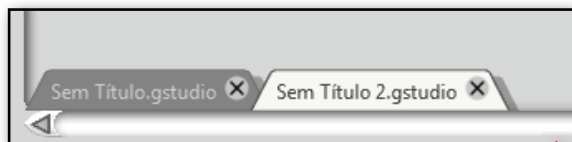
### Réguas Pro

Quando se estiver usando o Graphtec Studio Pro, as réguas ficarão localizadas na parte de cima e do lado direito da **Área de Pré-Visualização**. Elas proporcionam orientação de tamanho para o desenho. A área cinza escuro dentro das réguas representa o tamanho da Página de Mídia.

### Abas de Trabalhos Abertos

Na parte de baixo da **Área de Pré-Visualização** se encontram as abas representando os trabalhos que estiverem

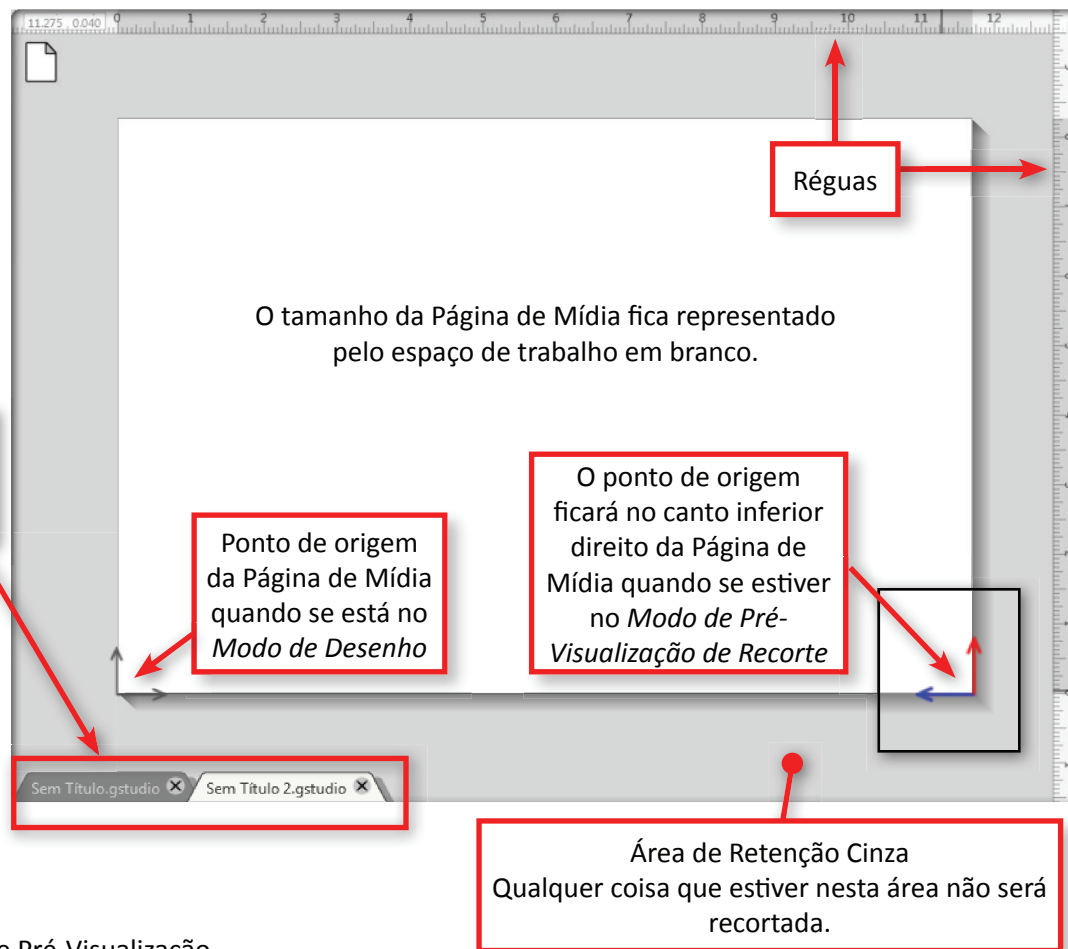
atualmente abertos. Como vários documentos ou arquivos podem ficar abertos ao mesmo tempo, isto facilita para alternar entre documentos.



Abas de Trabalhos Abertos

### Origem do Trabalho

Quando a Área de Trabalho estiver no modo Pré-Visualização, o ponto de origem com as duas setas ficam no canto inferior esquerdo da **Página de Mídia**. Se a área de Pré-Visualização estiver no modo de Pré-Visualização de Recorte, as setas de orientação mudarão então para o canto direito inferior da Página de Mídia.



# Visão Geral do Software Básico, continuação

## Botões

Os botões ficam agrupados de acordo com as semelhanças de funcionalidades.

### Gerenciamento Geral de Arquivos

Este grupo de botões que fica ao longo da parte de cima do lado esquerdo da tela é para as funções de gerenciamento geral de arquivos, tais como abrir, salvar e enviar os documentos para uma impressora ou máquina de recorte Graphtec.



### Ferramentas Padrão de Edição

Este grupo de botões ao longo do lado superior esquerdo da tela é para as ações básicas de copiar/colar/recortar e desfazer/refazer que são encontradas comumente em muitos programas.



### Ferramentas de Zoom

Este grupo de botões ao longo do lado superior esquerdo da tela é para as funções básicas de zoom-in e zoom-out para visualizar partes do documento com uma perspectiva mais aproximada ou a uma maior distância.



### Ferramentas de Estilo

Este grupo de botões ao longo da parte central de cima da tela é para mudar os estilos de objetos tais como preencher imagens, alterar linhas, adicionar sombras projetadas (somente pro) e ajustar atributos de texto. Clicar sobre qualquer um destes abrirá as suas opções no painel lateral.



### Ferramentas de Manobra

Este grupo de botões ao lado do grupo das **Ferramentas de Estilo**, serve para reposicionar, girar, redimensionar e cortar. Clicar sobre qualquer um destes abrirá as opções daquela ferramenta no painel lateral.



### Ferramentas de Manipulação

Este grupo de botões no lado superior direito da tela ao lado das ferramentas de Manobrar servem para alinhar, replicar e aninhar. Clicar sobre qualquer um destes abrirá as opções daquela ferramenta no painel lateral.



### Ferramentas de Reformatar

Este grupo de botões serve para reformatar, compensar silhueta e decalcar objetos. Reformatar inclui soldar, subtrair, aparar e recortar os seus formatos.



### Ferramentas de Edição Rápida

Este conjunto de ferramentas serve para editar rapidamente. O conjunto de ferramentas inclui agrupar e selecionar imagens, duplicar e apagar itens, ordenar objetos (tais como trazer as imagens para a frente ou enviar as mesmas de volta para detrás de outras imagens), soldar e delinear rapidamente e para travar/destravar objetos.



### Configuração de Página

Este dois botões servem para a configuração do tamanho de página e grade.



### Ferramentas de Preparação de Recorte

Este conjunto de ferramentas serve para preparar o desenho do trabalho tal como para recortar como mosaico, configurar marcas de registro, margens de limpeza e outras. Os três primeiros configurarão a Área de Pré-Visualização para Desenho, enquanto que os últimos cinco botões farão a configuração desta para o modo de Pré-Visualização de Recorte.



## Visão Geral do Software Básico, continuação

### Ferramentas de Desenho

O grupo de ferramentas ao longo do lado direito da tela são as ferramentas de Desenho. Estas ferramentas vão desde selecionar objetos, desenhar formatos de objeto, linhas, arcos, até criar texto diretamente dentro da sua Área de Pré-Visualização.

Existem ferramentas de edição, tais como uma ferramenta borracha, assim como uma ferramenta de faca para fatiar objetos.

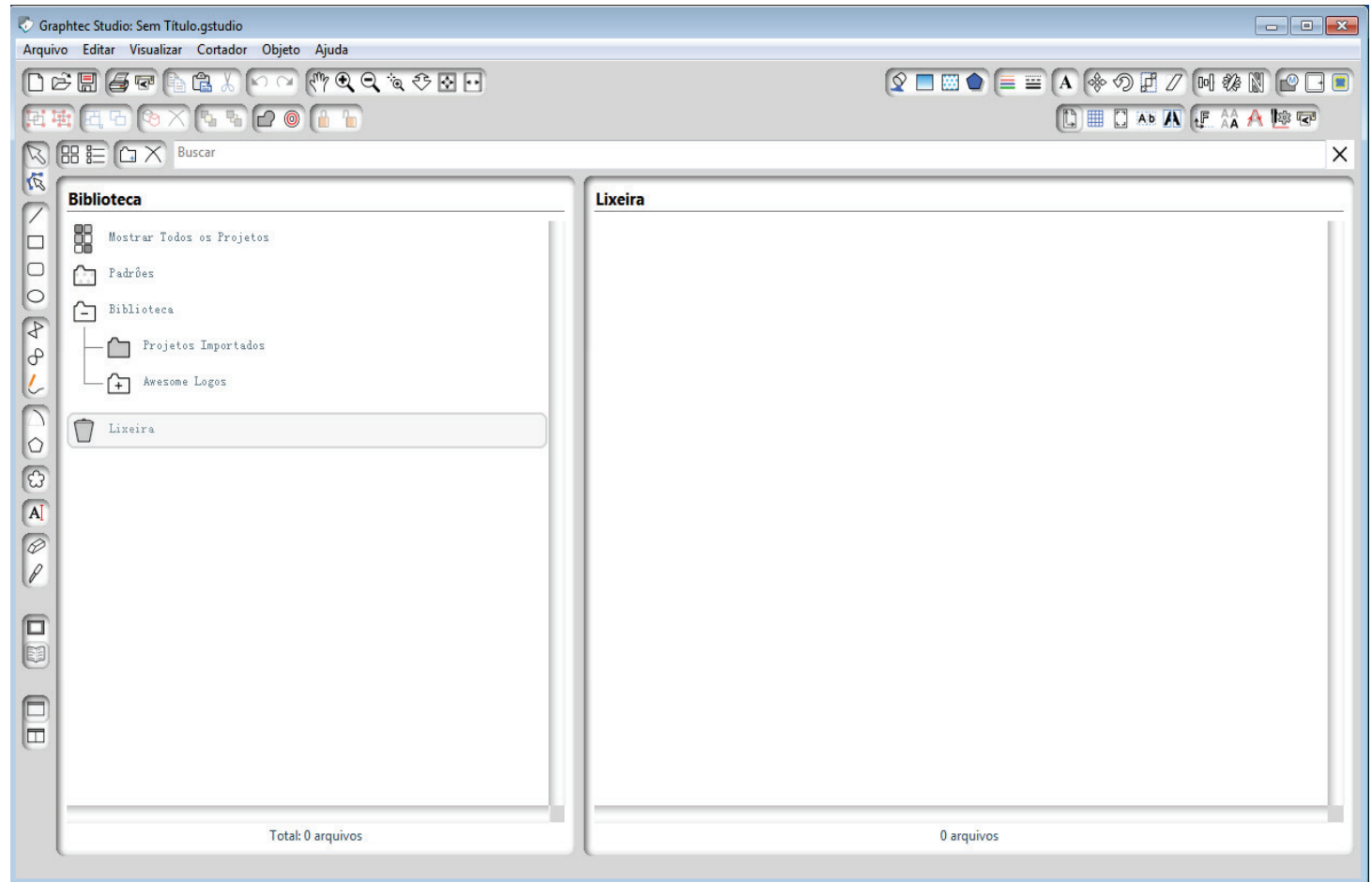
Algumas ferramentas possuem opções que serão exibidas no painel lateral para ajustar a forma.



### Os Botões da Biblioteca



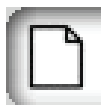
Embaixo à esquerda existem dois botões de biblioteca. Os dois botões simplesmente alternam entre exibir a biblioteca ou a Área de Pré-Visualização. Quando são exibidos os painéis da Biblioteca, aparecerá um novo conjunto de botões que se referem à biblioteca. (Ver Usando a Biblioteca)



Painel de Biblioteca

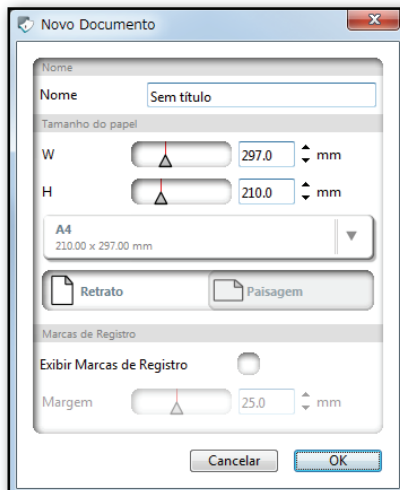
## Visão Geral do Software Básico, continuação

### Criando um Desenho Novo



Para começar a desenhar um documento novo, selecione Novo a partir do menu suspenso Arquivo ou clique no botão

Novo. Isto abrirá a janela de documento novo com opções diferentes para o desenho novo tais como a Página de Mídia, a orientação como retrato ou paisagem e se as marcas de registro devem ser colocadas nos cantos da Página de Mídia. Lembre-se de que isto se aplica somente ao modo Desenho.



Opções para um Desenho Novo

### Salvando um Desenho



Para salvar um desenho, clique no menu suspenso Arquivo e selecione Salvar, ou clique no botão Salvar.

Salvar um desenho salvará o arquivo sob o seu nome atual. Se for a primeira vez que o desenho é salvo, você receberá uma mensagem para inserir um nome e clicar em OK.

Para salvar um desenho com um nome diferente, clique na opção Salvar Como. Novamente, você receberá uma mensagem para inserir um nome e clicar em OK.

### Abrindo um Desenho Existente



Para abrir um arquivo existente, use a opção Abrir no menu suspenso Arquivo ou clique no ícone Abrir. Você receberá então uma mensagem para navegar até a pasta onde o seu arquivo de desenho está localizado.

O software Graphtec Studio possui a capacidade de abrir tanto arquivos vetor como arquivos em mapas de bits. (Ver a caixa sobre Arquivos Compatíveis)

Os arquivos em mapas de bits podem ser abertos ou fundidos para aplicativos de Imprimir e Recortar e para decalcar.

### Abrindo Desenhos Recentes

Para abrir os desenhos abertos recentemente, clique no menu **Arquivo** e selecione **Abrir Recentes**.

### Fundindo um Desenho Existente em um Desenho Atual.

Os desenhos existentes podem ser fundidos ou importados para o desenho atual selecionando o menu suspenso Arquivo e depois Fundir.

Você receberá então uma mensagem para navegar até a pasta onde o seu arquivo de desenho está localizado.

Clique sobre o arquivo a ser fundido e clique em OK.

Isto colocará o conteúdo do arquivo sobre a Área de Pré-Visualização atual.

Os tipos de arquivos e desenhos compatíveis também podem ser fundidos com o desenho atual arrastando o arquivo desde os arquivos do seu computador diretamente para o seu espaço de trabalho no software.

### Arquivos Compatíveis

Abaixo estão listados os tipos de arquivos compatíveis que o Graphtec Studio pode ABRIR ou FUNDIR.

#### Arquivos Vetor

GSTUDIO (*Graphtec Studio*), GSD/GST (*Graphtec ROBO Master*), DXF

#### Arquivos de mapas de bits

PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PCX, CG4, RAS, RLC, CIT, EPS



Pro

AI, PDF, SVG



## Visão Geral do Software Básico, continuação

### Ajustando o Tamanho da Página de Mídia

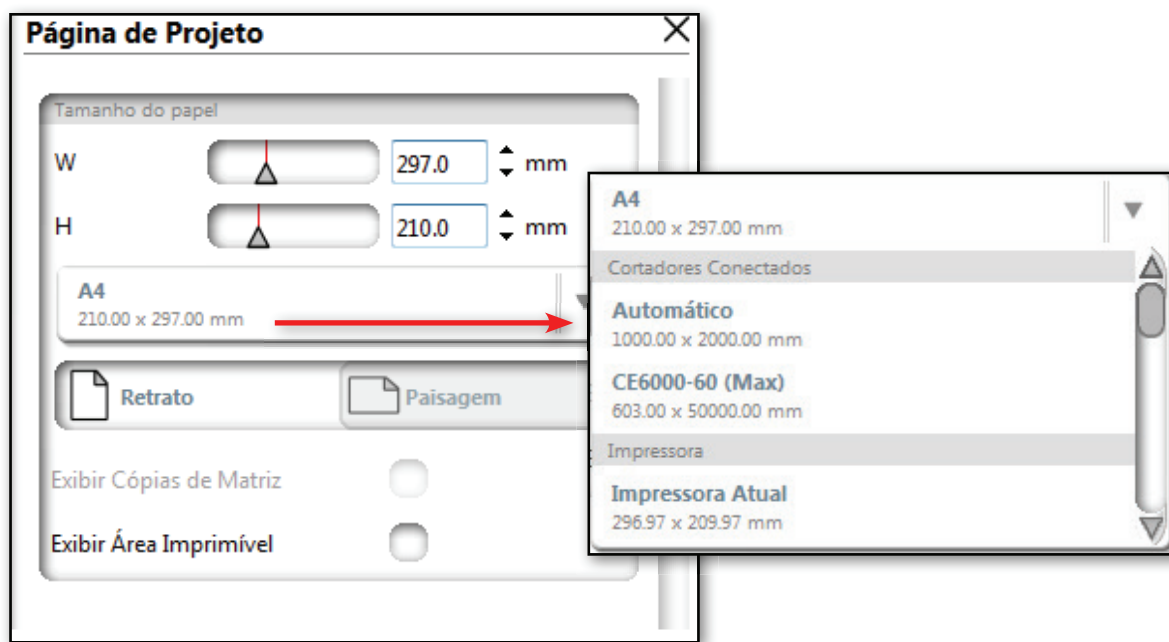
Página de Mídia pode ser ajustada para ambos o modo Design assim como para o modo de Pré-Visualização de Recorte\*. Para ajustar o tamanho da Página de Mídia no modo de desenho, clique no botão da Página de Desenho. Isto exibirá as opções da Página de Desenho no painel lateral.

O tamanho da página poderá ser ajustado usando os deslizadores de Largura (W) e Altura (H). Os Deslizadores servem para dimensionar a mídia visualmente. Ao lado dos deslizadores fica o campo para inserir os valores para ter um dimensionamento mais exato.

Logo abaixo dos deslizadores ficam as opções pré-configuradas. Estas opções vão desde tamanhos de documentos padrão até tamanhos emprestados das máquinas de recorte que estiverem atualmente conectadas com o computador. Sempre que uma máquina de recorte estiver conectada com o computador, o software consulta ou junta informações de tamanho da máquina de recorte. O **Consultar Tamanho** fará com que a área de desenho se iguale ao tamanho de mídia que estiver carregado na máquina de recorte.

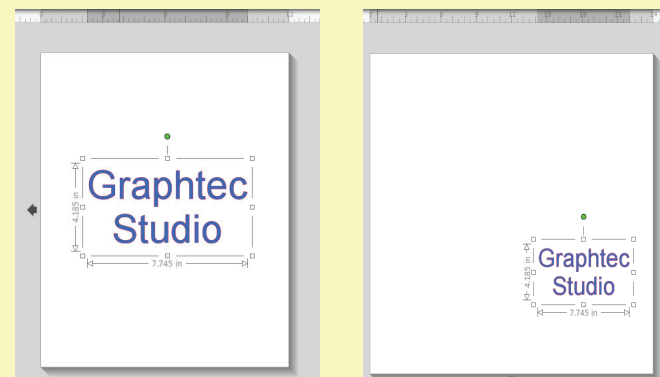
**Exibir Cópias Matrizes** mostrará as cópias que estiverem configuradas na janela de matriz.

**Exibir Área Imprimível** exibirá um contorno fino da Página de Mídia. Este reflete a área que a sua impressora permitirá. Qualquer objeto que estiver fora desta linha não será impresso.



### Redimensionando o Tamanho da Mídia e do Trabalho

O redimensionamento da mídia não afetará o tamanho do desenho ainda que possa parecer fazê-lo. O motivo disso é que o Graphtec Studio sempre irá ampliar ou diminuir o desenho para manter o tamanho em relação ao tamanho da Página de Mídia.

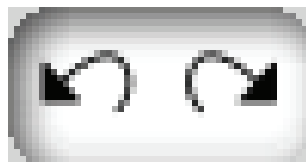


\* Geralmente o modo de Pré-Visualização de Recorte fica configurado automaticamente para o tamanho Consultado da máquina de recorte. Para ajustar isto, ver o capítulo Recortando um Desenho.

## Visão Geral do Software Básico, continuação

### Desfazer/Refazer

**DESAZER** a última ação. Isto também pode ser feito mantendo apertada a tecla Control no seu teclado e apertando a tecla Z, ou o que também é chamado de Control-Z. No Mac, as teclas são Command-Z.



**REFAZER** a última ação. Isto também pode ser feito mantendo apertadas as teclas Control e SHIFT do seu teclado e depois apertando a tecla Z, ou Control-Shift-Z. No Mac, as teclas são Command-Shift-Z.

A função desfazer / refazer fica limitada somente pela memória disponível.

### Ferramentas de zoom

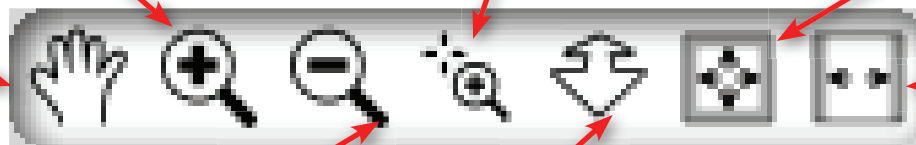
Frequentemente quando você visualiza o seu espaço de trabalho você poderá querer aproximar mais o zoom para olhar mais de perto o desenho, ou as partes de um desenho, que possam ser mais difíceis de ver ou de trabalhar nelas. O grupo de ferramentas de zoom proporciona vários métodos de fazer zoom, quer seja aproximar para olhar mais de perto ou para afastar e poder ter uma visão geral e mais ampla do desenho. A função de cada ferramenta de zoom segue abaixo.

A ferramenta **ZOOM IN** aproximará a imagem de forma que partes do desenho possam ser vistas com ampliação.

A ferramenta **ZOOM IN SELECTION** possibilitará que você desenhe um retângulo na área que você deseja ver ampliada. Clique, mantenha apertado e arraste o mouse para desenhar um retângulo da área que você deseja aproximar o zoom, solte então o botão do mouse e o software aproximará o zoom daquela área.

Clicar neste botão fará com que a área de trabalho se encaixe dentro da janela de pré-visualização.

A ferramenta **PANORAMA** fará girar o panorama através do trabalho de desenho dentro da janela de Pré-Visualização.



Clicar neste botão levará o zoom até onde a largura da área da mídia na área de trabalho se encaixar dentro da janela de pré-visualização.

A ferramenta **ZOOM OUT** afastará o desenho permitindo que você veja mais do desenho.

A ferramenta **DESLIZADOR DE ZOOM** possibilitará que você use os movimentos do mouse para aproximar e afastar o zoom do desenho. Clique e mantenha apertado o botão esquerdo do mouse, depois mova o mouse para cima e o software afastará o zoom. Mova o mouse para baixo e o zoom se aproximará.



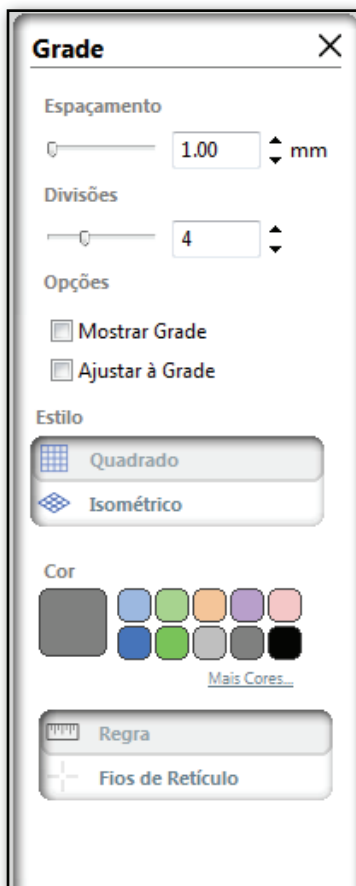
## Visão Geral do Software Básico, continuação

### Usando as Linhas de Grade Pro

A grade serve para ajudar a visualizar as medidas e a desenhar com exatidão. Uma maneira simples de habilitar a grade é clicar no menu suspenso Visualização e em **Exibir Grade**.



Para ajustar o padrão de grade, clique no Botão Grade à direita na parte de cima da tela. Esta ação exibirá as opções no painel lateral para ajustar o padrão de grade.



**Espaçamento** determina quanto espaço fica entre as linhas de grade

**Divisões** configura a quantidade de grades até que apareça uma linha de grade mais escura. Isto ajuda a encontrar as dimensões de objetos.

**Exibir Grade** liga e desliga as grades.

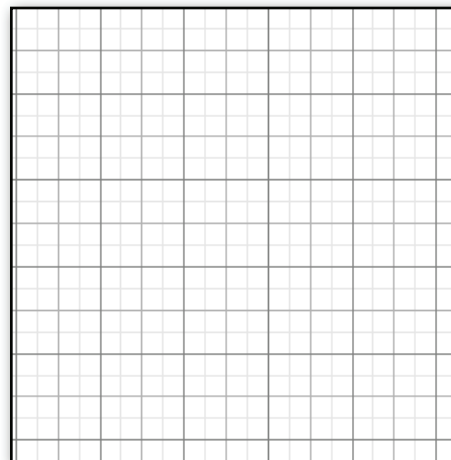
**Encaixar na Grade** forçará os objetos a ficarem de acordo com os pontos cruzados da grade. Isto é especialmente útil quando um objeto necessita ficar de acordo com uma forma ou medida específica.

O **Estilo** da grade pode ser selecionado para ser ou uma grade **Quadrada** tradicional ou uma grade **Isométrica**. A grade Isométrica proporciona um aspecto tridimensional. De novo, os diferentes estilos podem ser úteis ao se desenhar imagens dentro do software para fornecer uma referência na medida em que você desenha.

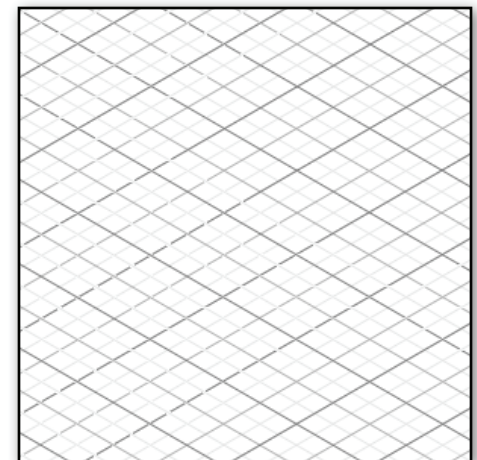
**A Cor** proporciona diversas cores de grade para usar.

**A Régua** (Pro Somente) alterna ligar e desligar as régua.

**Retícula** ligará uma retícula iluminada. A retícula pode ser útil quando se estiver objetivando pontos para desenhar objetos.



Grade Quadrada Tradicional



Grade Isométrica

# Desenhando Linhas e Formas

A barra de ferramentas de desenho fica do lado esquerdo da Área de Pré-Visualização. Dentro desta barra de ferramentas existem quatro ferramentas para selecionar e editar, e dez ferramentas para desenhar objetos, e uma ferramenta de Texto. Este capítulo discutirá as ferramentas de desenho. (Para ver instruções sobre como criar um texto, veja o capítulo sobre [Texto](#))

## Linhas e Formas Básicas

As primeiras quatro ferramentas de desenho são a Linha, Retângulo, Retângulo Arredondado e o Círculo/Elipse. Para ativar uma ferramenta clique sobre a mesma e comece a desenhar o objeto na Área de Pré-Visualização. Estas quatro ferramentas de desenho usam os mesmos passos para desenhar.

1. Clique com mouse uma vez onde o objeto deverá começar\*.
2. Mova o cursor do mouse e o objeto começa a se formar.
3. Assim que o objeto estiver com a sua forma desejada, clique no mouse de novo.

\* Você também pode clicar, manter apertado e arrastar o mouse e depois, quando o objeto estiver desenhado, soltar o mouse.

Segue abaixo uma descrição de cada ferramenta:



A **Ferramenta de Linha** criará linhas retas individuais. Manter apertada a tecla *Shift* do seu teclado enquanto estiver desenhando forçará a linha a ser vertical, horizontal ou em um ângulo de 45 graus a partir do ponto de partida.



A **Ferramenta Retângulo** desenhará um retângulo. Manter a tecla *Shift* do seu teclado apertada enquanto se estiver desenhando o retângulo forçará o formato a ser um quadrado.



A **Ferramenta Retângulo Arredondado** funciona semelhantemente à ferramenta Retângulo com exceção de que o retângulo possui os cantos arredondados. A tecla *Shift* forçará o formato a ser um quadrado com cantos arredondados. Para editar o Retângulo Arredondado, ver a caixa em [Editando Retângulos Arredondados](#)



A **Ferramenta Elipse/Círculo** desenhará uma forma oval ou elíptica. Manter a tecla *Shift* do seu teclado apertada enquanto se estiver desenhando a forma forçará o formato a ser um círculo. Manter apertada a tecla *Alt* do seu teclado fará com que o ponto inicialmente clicado fique sendo o centro exato do seu objeto.

### Editando as Formas de Desenho

Cada ferramenta de desenho desenhará somente a forma. Para editar a forma você precisará usar a Ferramenta Selecionar. Ver Usando a Ferramenta Selecionar.

Este método pode ser modificado por uma configuração nas Preferências. Ver Configurando as Preferências.

### Editando Retângulos Arredondados

Para editar um retângulo arredondado pegue a ferramenta Selecionar e clique sobre a mesma. Haverá duas alças de controle no canto superior esquerdo do retângulo que podem ser usadas para dar forma aos cantos. Quando você estiver arrastando uma alça para dar nova forma ao canto, os outros três cantos espelharão as mudanças.

Também, para manter a forma do canto proporcional, mantenha a tecla SHIFT apertada ENQUANTO estiver movendo uma das alças.

# Desenhando Formas, continuação

## Formas Avançadas

As próximas seis ferramentas de desenho são avançadas no sentido de que são desenhados num método diferente das simples linhas, círculos e retângulos. Segue abaixo uma descrição de cada ferramenta e de como cada é desenhada:



A **Ferramenta Polígono** desenhará múltiplas linhas de segmento. A ferramenta desenhará um ponto a cada clique do mouse com as linhas se fixando entre o ponto novo e o anterior. Para parar as linhas de continuarem a se desenhando, dê um clique duplo no mouse\*, ou se o ponto final coincidir com o ponto inicial, clique uma vez\*\*. Clicar Desfazer reverterá para o último ponto.

Manter apertada a tecla **Shift** do seu teclado enquanto estiver desenhando o segmento de linha forçará o segmento a ser vertical, horizontal ou em um ângulo de 45 graus a partir do último clicado.



A **Ferramenta de Forma Curva** funciona exatamente como a Ferramenta Polígono com a exceção de que desenha uma linha curva.



A **Ferramenta de Desenho À Mão Livre** desenhará uma linha ininterrupta e de forma livre. Para desenhando com esta ferramenta, clique, mantenha apertado e arraste o mouse. Uma linha continuará a ser formada com pontos de edição nas intersecções até que seja solto o botão do mouse. É criada uma forma fechada se o ponto final coincidir com o ponto inicial.



A **Ferramenta Arco** desenhará um arco. Criar um arco consiste em clicar no mouse três vezes. O primeiro clique determinará o ponto central do arco. Arraste o mouse e clique uma segunda vez para determinar o raio do arco. Arraste o mouse novamente e o arco começará a se formar. Quando for alcançado o comprimento desejado do arco, clicar no mouse uma terceira vez criará o arco.



A **Ferramenta Polígono** faz parte do grupo Autoformas e desenha pentágonos. Clique uma vez para determinar o local do centro, e o pentágono começa a se formar. Uma vez que o tamanho desejado for alcançado, clique de novo.



A **Ferramenta Auto Formas** abre o painel lateral e exibe uma quantidade de formas diferentes que podem ser desenhadas - desde as formas mais básicas até as formas mais complicadas. Cada tipo de forma pode então ser ajustada pelo uso das alças de controle e do deslizador de controle.

\* Isto cria uma forma aberta. Ver o Apêndice A

\*\* Isto cria uma forma fechada. Ver o Apêndice A



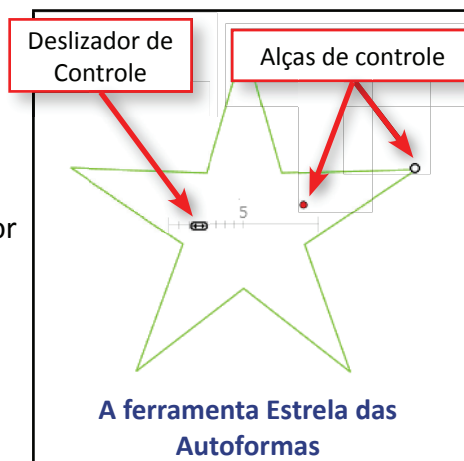
**Ferramenta Polígono**



**Ferramenta de Forma Curva**



**Ferramenta de Desenho À Mão Livre**



# Texto

## Criando Texto



A criação de texto no Graphtec Studio é muito semelhante a utilizar um processador de texto. Esta lhe dá acesso a fontes e estilos que fazem parte do seu sistema, bem como a outros recursos tais como o espaçamento de caracteres e linhas.

### Etapas para Criar Texto:

1. Clique na ferramenta texto do lado esquerdo da tela do software. Esta exibirá as configurações de texto no painel lateral, onde podem ser selecionados a fonte, o estilo e outras configurações.
2. Clique na Área de Pré-Visualização.
3. Aparecerá um cursor vermelho piscando.
4. Comece a digitar.

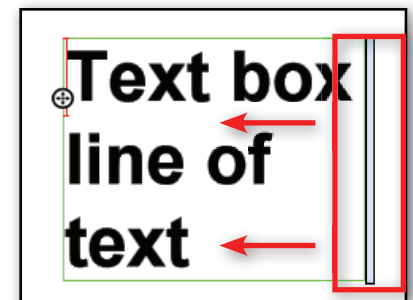
Para sair do modo de edição de texto, clique em qualquer lugar fora da caixa de texto que estiver representada como uma silhueta verde fina.



## A Caixa de Texto

Quando se estiver digitando um texto, isto se parecerá muito com digitar em um processador de texto.

- Aperte **Enter** para adicionar outra linha de texto.
- Bata na tecla Backspace para apagar o último caractere. Bata na tecla Delete para remover um caractere que estiver à direita do cursor.
- Para inserir um texto, coloque o ponteiro do mouse no ponto de inserção. Isto pode ser feito apertando as teclas de seta para posicionar o cursor ou clicando entre duas letras onde você deseja inserir o texto.



Quando a barra de controle for movida ela ajustará a justificação do texto

## Ajustando a Caixa de Texto

A **Barra de Controle** bem à direita do texto ajusta a largura da caixa de Texto. Conforme a **Barra de Controle** for movida para a esquerda e direita, mudança de linha do texto se ajustará, movendo as palavras inteiras para a linha seguinte. Quando a barra é movida para a direita, isto amplia a caixa de texto e ajustará a mudança de linha do texto conforme necessário.

No canto inferior esquerdo da caixa de Texto existe uma **Alça de Controle** para mover o texto. Se a mesma estiver perto de um caminho de forma, esta ajustará o texto para que possa colocar o texto no caminho da forma. Ver Colocando Texto sobre Formas e Caminhos.



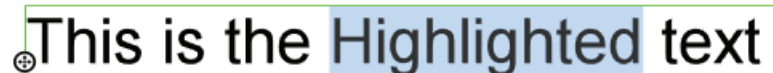
Alça de controle para mover o texto

A Barra de Controle ajusta a largura da caixa de texto e a sua justificação

## Texto, continuação

### Editando Texto

Para poder mudar as propriedades do texto ou de partes do texto, primeiro o texto tem que ser selecionado. Isto se faz movendo o mouse sobre o primeiro caractere a ser alterado, clicar, manter apertado e arrastar o mouse para selecionar o texto. Assim que o texto estiver selecionado, quaisquer configurações que forem alteradas no painel lateral serão espelhadas no texto selecionado.

A rectangular text box with a green border. Inside, the text "This is the Highlighted text" is displayed. The word "Highlighted" is selected, indicated by a blue background and a green selection bar.A rectangular text box with a green border. Inside, the text "This is the Altered text" is displayed. The word "Altered" is in a red, italicized font. A red vertical line is positioned at the end of the word "This".

### Movendo e Apagando um Grupo de Texto

Uma vez que o texto estiver selecionado este poderá ser movido para outra posição dentro da caixa de texto usando as ferramentas Recortar e Colar.

Ao se apertar as teclas Delete ou backspace o texto selecionado será removido.

Two rectangular text boxes with green borders. The top box contains the text "THIS IS TEST THAT MOVES" in all caps. The word "MOVES" is selected (blue background). The bottom box contains the text "THIS IS MOVES TEST THAT" in all caps. The word "MOVES" is selected (blue background). This illustrates moving the selected text to a new position within the box.

### Modos de Edição

Assim como todos os objetos, a Caixa de Texto é um tipo de objeto que possui dois modos: Modos **Selecionado**, e **Editar**.

**Modo Selecionado** - Quando uma caixa de texto for clicada uma vez, esta ficará no modo selecionado. Igualmente a outros tipos de objetos quando ficam selecionados, esta terá nove alças de controle e uma alça de controle para girar. (Ver Editando Objetos)

**Modo Editar** - Clique duas vezes sobre uma caixa de texto e esta entrará no modo Editar. O texto exibirá uma alça de Controle, Barra de Controle e um cursor Vermelho piscando. É neste modo que os caracteres dentro da Caixa de Texto podem ser modificados, substituídos, alterados ou apagados.

Quando o texto estiver no modo Editar alterar o texto será, novamente, igual a um processador de texto.

A rectangular text box with a green border. Inside, the text "This is Select Mode text" is displayed. The box is surrounded by nine small square control handles (four on the top and bottom edges, and three on the left and right edges). A dimension line at the bottom indicates a width of 19.500 in.A rectangular text box with a green border. Inside, the text "This is Edit Mode text" is displayed. A red vertical line (the cursor) is positioned at the end of the word "This".

## Texto, continuação

### Usando as Opções de Texto do painel lateral

Existem várias opções no painel lateral para modificar o texto dentro da caixa de texto selecionada.

- A Fonte Atual mostra a fonte que estiver sendo usada na ponta do cursor. Se nenhum objeto de texto estiver selecionado, esta mostra a fonte padrão. Esta poderá ser modificada selecionando uma fonte da Lista de Fontes.
- A Lista de **Fontes** usa qualquer Fonte True Type (ou TTF) que estiver instalada no seu computador. O Graphtec Studio simplesmente recupera todas as fontes instaladas e exibe as mesmas no painel lateral de texto.
- **Estilo de Fonte** ajusta a aparência ou o "estilo" da fonte. Algumas fontes possuem mais estilos do que as outras. Os estilos de fontes gerais são Negrito, Itálico e Sublinhado. Clique no estilo da fonte para habilitar o mesmo. Clique de novo no mesmo para desabilitá-lo.
- **Alinhamento de Texto** alinhará o texto na margem esquerda, margem direita da caixa de texto, centro da caixa de texto e completamente justificada, a qual coloca espaços entre as palavras para ampliar o texto até que estas atinjam ambas as margens da caixa de texto.
- A **Direção dos Caracteres** determina a direção da escrita dos caracteres.

Tamanho de Ponto	pol.	mm
18	1/4	6
36	1/2	13
72	1	25
144	2	50
288	4	100

- **Tamanho de Texto** é sempre em pontos. À direita segue uma tabela de conversão.
- **Espaçamento de Caracteres** determina a quantidade de espaço entre cada caractere.
- **Espaçamento de Linhas** determina a quantidade de espaço entre cada linha na caixa de texto.

**Text Spacing at 125%**

**Line Spacing at 150%**



Fonte Atual

Lista de Fontes

Estilo de Fonte

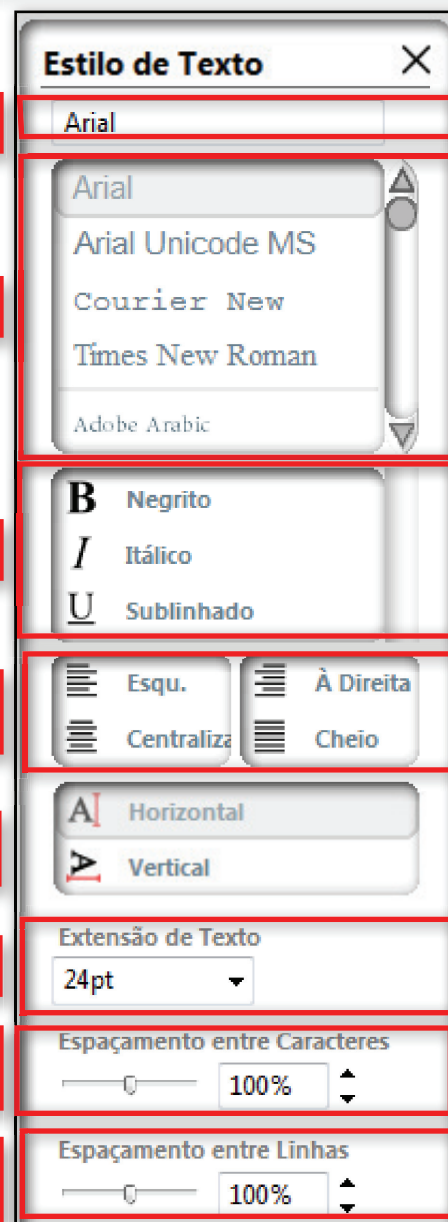
Alinhamento de Texto

Direção dos caracteres

Tamanho de Texto

Espaçamento de Caracteres

Espaçamento de Linhas





## Texto, continuação

### Colocando Texto sobre Formas e Caminhos.

A alça de controle na caixa de texto permitirá que a caixa de texto seja movida para uma posição nova, ou quando for arrastada sobre uma forma ou caminho, o texto seguirá o caminho da forma.

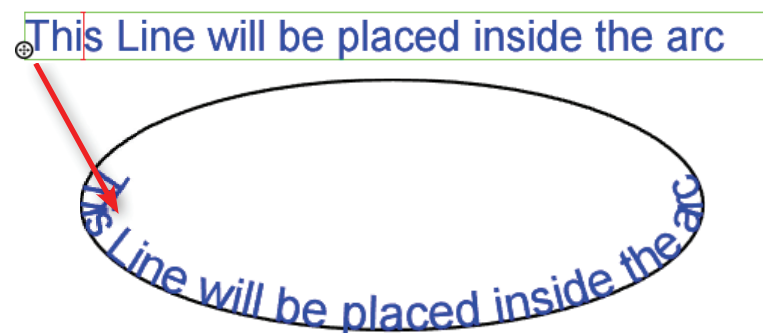
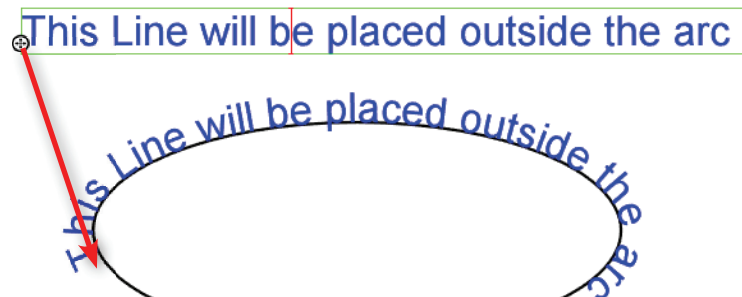
#### Para colocar texto numa forma:

1. Estando no modo Editar, clique, mantenha e arraste a alça de controle por um caminho. Uma vez que o cursor estiver sobre um caminho, este seguirá o caminho.
2. Usando o mouse, arraste o texto para a posição desejada no caminho. Quando se estiver colocando o texto numa forma tal como um círculo, o texto também pode ser colocado dentro da forma arrastando o mesmo mais adiante em direção ao centro da forma.
3. Manobre o texto ao redor para posicioná-lo no lugar.
4. Solte o botão do mouse.

A alça de controle pode ser usada para mover o texto ao redor do caminho. Esta também pode ser arrastada para longe do caminho onde o texto muda de volta para o formato de caixa de texto.

#### Ajustando a Linha de Referência

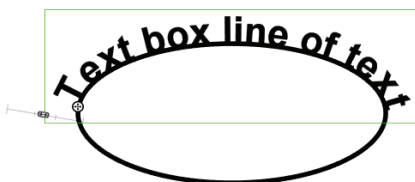
A linha de referência é a linha sobre a qual a maioria das letras se "assentam" com exceção das letras ampliadas tais como o "p" e o "q". Quando o texto estiver num caminho a linha de referência muda sua forma para aquela do caminho. Para ajustar como o texto fica posicionado no caminho, existe um deslizador de controle para isto. Quando o deslizador estiver para um lado, o texto desce para baixo da linha do caminho. Quando o deslizador estiver para o outro lado, o texto sobe para cima da linha do caminho.



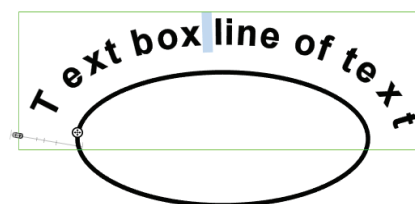
Arraste uma alça de Controle para um caminho e o texto ficará colocado no caminho na parte de dentro ou de fora.



A deslizadora controla a distância entre o texto e a curva, que atua comum na linha de referência.



O deslizador na posição padrão e o texto se assenta sobre o caminho que serve como linha de referência para o texto.



Quando o deslizador se move para um lado, o texto sobe acima do caminho.



Conforme o deslizador se move para o outro lado, o texto desce abaixo do caminho.

# Editando Objetos

## A Ferramenta Selecionar



A Ferramenta Selecionar, localizada na parte de cima da Barra de Ferramentas, tem a aparência de uma seta e é a ferramenta básica que é usada para editar objetos. Antes que um objeto possa ser alterado, este tem que ser selecionado primeiro. Geralmente por padrão, depois de usar qualquer ferramenta de desenho ou de texto, o software voltará automaticamente para a ferramenta Selecionar, embora isto possa ser mudado nas Preferências. Usando esta única ferramenta, o objeto poderá ser movido, redimensionado, girado e até mesmo ter a sua forma modificada. Existem diversas maneiras de selecionar objetos.

### Para selecionar um objeto único:

1. Primeiro clique na ferramenta Selecionar.
2. Clique no objeto que você deseja selecionar.

### Para selecionar vários objetos de uma vez:

1. Clique na Ferramenta Selecionar.
2. Clique no primeiro objeto.
3. Mantenha a tecla Shift apertada e comece a clicar nos outros objetos.

### Segundo método para selecionar vários objetos de uma vez:

1. Clique na Ferramenta Selecionar.
2. Clique, mantenha apertado e arraste o mouse com a ferramenta selecionar e uma caixa de seleção com linhas tracejadas começará a aparecer.
3. Conforme a caixa começa a se formar, todos os objetos dentro da caixa ficarão selecionados.
4. Assim que todos os objetos desejados estiverem selecionado, solte o botão do mouse.

### Para selecionar todos os objetos.

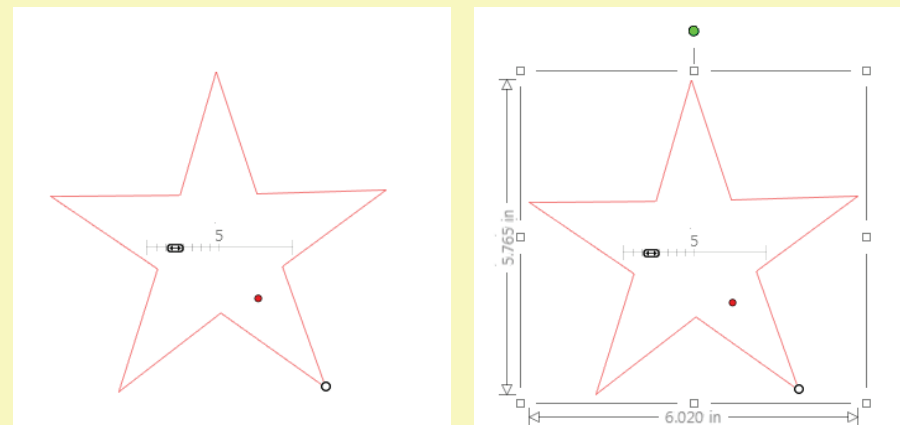
- Aperte Control-A ou Command-A no Mac.
- Clique no menu suspenso **Editar** e clique em Selecionar Tudo.

## Selecionando uma Auto Forma

Quando estiver selecionando uma auto forma, esta aparecerá com as alças de controle próprias da forma. Por exemplo, a auto forma *estrela* possui duas alças de controle e um deslizador de controle. As alças controlam a forma da estrela, e o deslizador controla a quantidade de pontas da estrela. Isto pode ser feito quando vários objetos estiverem selecionados.

Clicar na estrela novamente revelará as alças de escalar e girar.

Ver Editando Auto Formas





# Editando Objetos, continuação

## Movendo um Objeto

1. Clique na Ferramenta Selecionar.
2. Paire com o cursor sobre o objeto a ser movido. A seta da ferramenta Selecionar muda para uma mão pequena, indicando que está sobre um objeto.
3. Clique, mantenha apertado e arraste o objeto para a sua nova localização.
4. Solte o botão do mouse.



Mover Painel Lateral

## Movendo Vários Objetos

1. Selecione todos os objetos a serem movidos.
2. Clique, mantenha apertado e arraste os objetos para a sua nova localização.
3. Solte o botão do mouse.

## Movendo Objetos por Valores



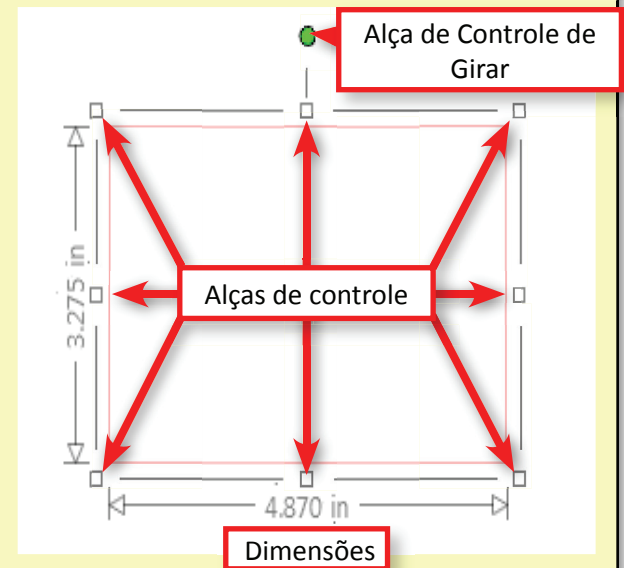
Para mover com maior exatidão um objeto, clique no botão Mover. Isto abrirá o painel lateral com diversas opções de movimento. O painel lateral possui quatro tipos de movimento (selecionados) descritos a seguir:

- **Mover pela Distância** moverá os objetos selecionados em relação à sua posição atual pelo valor de distância. Clicando em uma das quatro opções Direita, Para Cima, Esquerda e Para Baixo, isto moverá o objeto naquela direção.
- **Mova o cursor para** moverá os objetos selecionados em relação à sua posição atual pelos valores de distância X e Y. Assim que os valores estiverem configurados, clique em **Aplicar**.
- **Mover Canto para** moverá o *canto inferior esquerdo* do objeto para a posição absoluta baseada no canto inferior direito da Página de Mídia. Assim que os valores estiverem configurados, clique em **Aplicar**.
- **Mover Centro para** moverá o *centro* do objeto para a posição absoluta baseada no canto inferior direito da Página de Mídia. Assim que os valores estiverem configurados, clique em **Aplicar**.

## Alças de Objetos

Quando os objetos estiverem selecionados, eles possuem nove alças de controle em volta do objeto que são usadas para mover, redimensionar e alterar a forma do objeto.

Existe uma alça de controle verde que controla o giro do objeto.



As dimensões do objeto serão exibidas imediatamente fora da forma. Estas são dinâmicas no sentido de que conforme a forma for sendo redimensionada, as dimensões mudarão também.

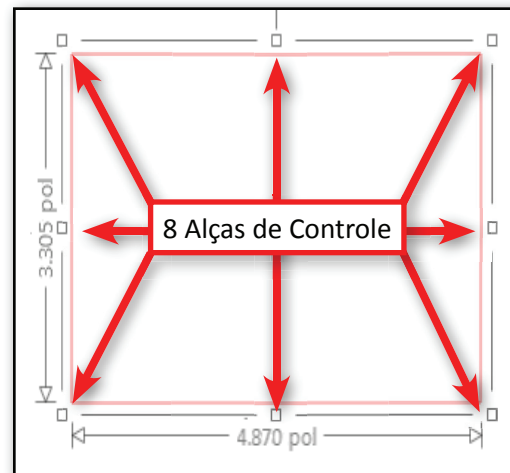
## Editando Objetos, continuação

### Escalando Objetos

Quando os objetos estiverem selecionados, estes podem ser escalados ou redimensionados, proporcionalmente ou não, usando as nove alças de controle ou usando as opções de Escalar do painel lateral.

#### Escalando Objetos usando as Alças de Controle

1. Selecione o objeto.
2. Para redimensionar proporcionalmente, clique, mantenha apertado e arraste uma das alças de controle dos cantos.
3. Para redimensionar os objetos não proporcionalmente, clique, mantenha apertado e arraste uma das alças de controle do meio e o objeto será esticado horizontalmente ou verticalmente, dependendo de quais alças de controle do meio forem usadas.
4. Quando o objeto estiver redimensionado para o tamanho desejado, solte o botão de mouse.



#### Escalando um Objeto por Valores



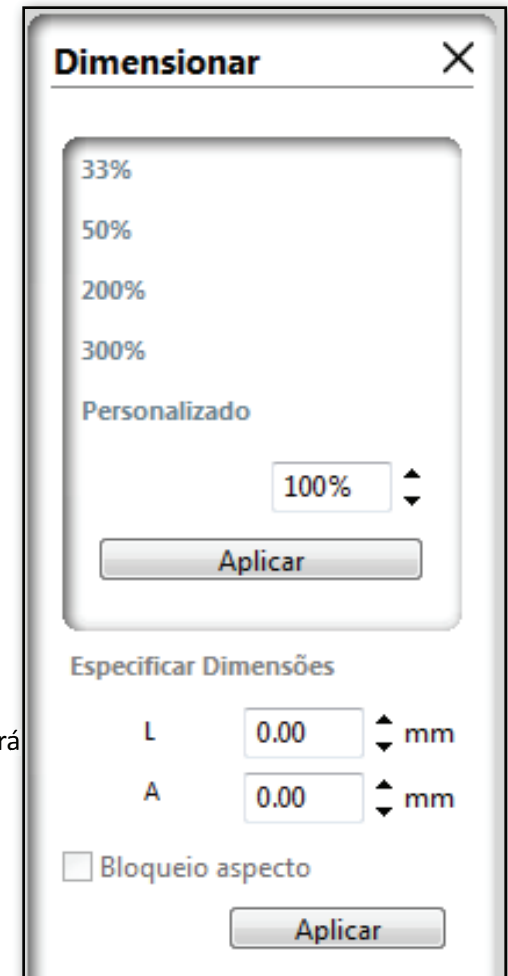
Para um escalamento mais exato, clique no botão Escalar. Isto abrirá as opções de Escalamento no painel lateral com métodos diferentes para escalar objetos.

A primeira seção escalará os objetos numa das porcentagens pré-configuradas de 33%, 50%, 200%, 300% e Personalizada. Clicando em um destes, o tamanho dos objetos diminuirá (menos do que 100%) ou aumentará (mais do que 100%). Estes valores pré-configurados também são encontrados no menu suspenso Objeto na seção Escalar.

**Personalizado** serve para digitar um tamanho de porcentagem específica. Assim que a porcentagem estiver digitada, clique em **Aplicar**.

**Especificar Dimensões** permitirá inserir um tamanho específico para a largura (W) e altura (H). Para manter o redimensionamento proporcional, se assegure de que a opção Travar Proporção de Aspecto esteja marcada, caso contrário o esticamento ficará distorcido.

Assim que o valor estiver configurado, clique em **Aplicar** para fazer as mudanças na Área de Pré-Visualização.



Painel lateral Escalar Objeto

## Editando Objetos, continuação

### Girando Objetos

Quando um objeto estiver selecionado, este terá uma alça verde usada para girar o objeto.

#### Girando um Objeto usando a Alça de Controle de Girar

1. Selecione o objeto.
2. Clique, mantenha apertado e arraste a alça de controle de girar.
3. Quando o objeto estiver girado para o ângulo desejado, solte o botão de mouse.

#### Girando um Objeto por Valores



Clicar no botão Escalar abrirá o painel lateral Girar com diversas opções para girar os objetos.

A primeira seção possui pré-configurações **comuns** de giro de 45 CW\*, 90 CW, 180, 45 CCW\*\*, e 90 CCW. Estas farão girar os objetos selecionados pelo ângulo selecionado em relação ao ângulo atual do objeto.

**Girar para** fará girar os objetos selecionados para um ângulo pré-configurado comum de 0, 90, 180, e 270 graus. Estes valores de ângulos pré-configurados também são encontrados no **menu suspenso Objeto** na seção Girar.

**Girar Personalizado por** permitirá inserir um ângulo específico para girar o objeto a partir do ângulo atual.

**Girar Personalizado para** permitirá inserir um ângulo específico para o qual girar.

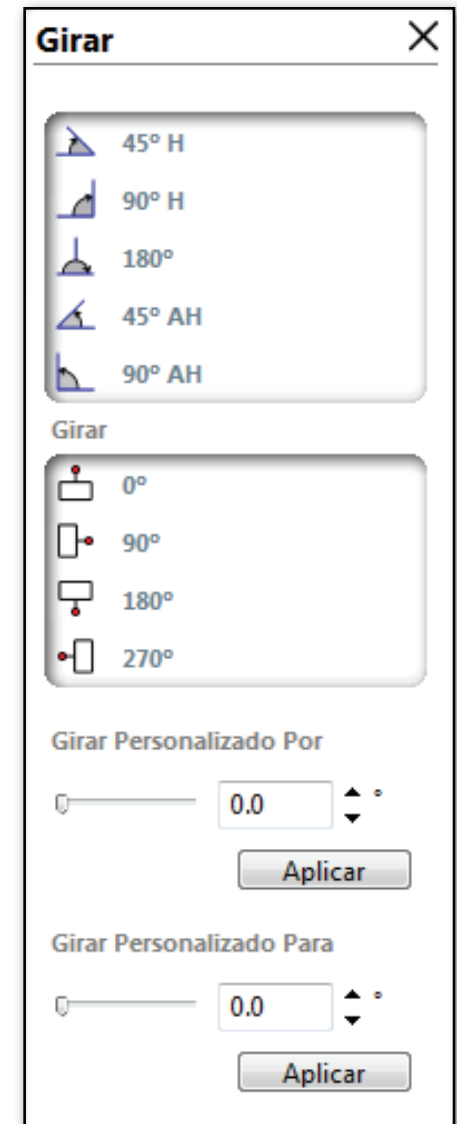
\* Sentido Horário

\*\* Sentido Anti-Horário

### Apagando Objetos

Existem três métodos para apagar objetos:

- Selecionar os objetos para apagar, e depois apertar a tecla Delete do teclado.
- Selecionar os objetos para apagar, e depois clicar no menu suspenso Editar e selecionar Apagar.
- Selecionar os objetos para apagar, clicar com o botão direito sobre os objetos e, quando o menu aparecer, clicar em Apagar.



## Editando Objetos, continuação

### Cortar Objetos Pro

Cortar um objeto é basicamente colocar uma inclinação no mesmo. Os objetos podem ser cortados tanto verticalmente como horizontalmente. Com esta ferramenta é possível dar uma aparência tridimensional para qualquer objeto.

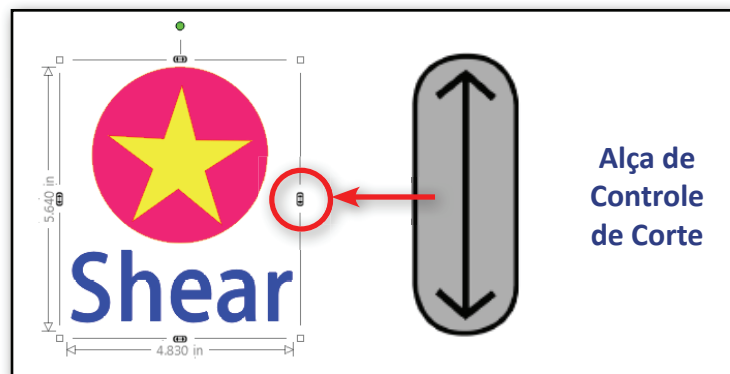
Clicar no botão Opção de Corte mostrará as diferentes opções para cortar os objetos selecionados. Algumas destas opções são:

- **Desfazer corte** em cima removerá a última edição de corte.
- **O Corte Horizontal** possui ângulos pré-configurados para cortar objetos selecionados no sentido horizontal. Os valores pré-configurados são de 15, 30, -15, e -30 graus. Se for necessário um ângulo personalizado, as alças deslizadoras **Personalizado** e um local para inserir um valor ficam logo abaixo dos ângulos pré-configurados de Corte Horizontal.
- **O Corte Vertical** possui ângulos pré-configurados para cortar objetos selecionados no sentido vertical. Os valores pré-configurados são de 15, 30, -15, e -30 graus. Se for necessário um ângulo personalizado, as alças deslizadoras **Personalizado** e um local para inserir um valor ficam logo abaixo dos ângulos pré-configurados de Corte Vertical.

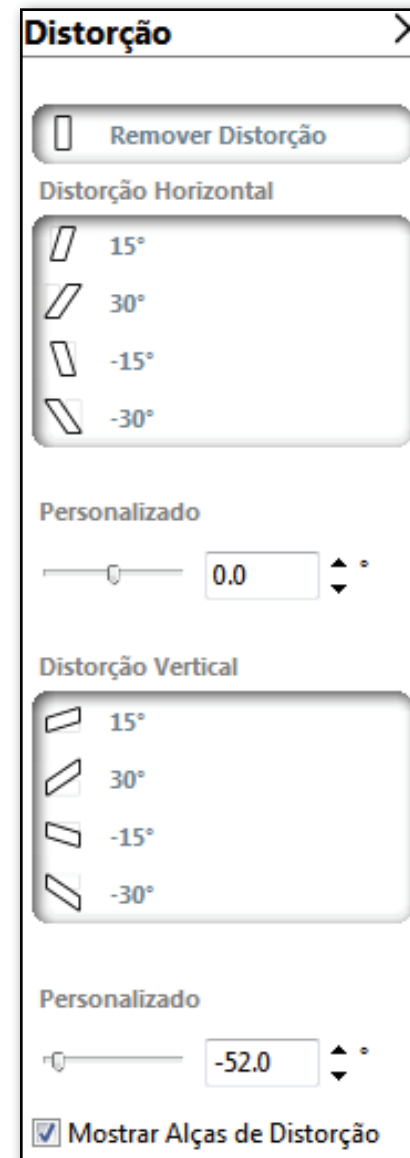
### Cortando e usando as Alças.

Em baixo no painel lateral fica a caixa de seleção **Mostrar Alças de Corte**. Quando selecionada, aparecerão alças deslizadoras dos quatro lados\* do objeto para ajustar visualmente o corte do objeto, manualmente.

\* Tente usar o giro do objeto juntamente com o corte para obter uma aparência mais tridimensional.



1. Habilite **Mostrar Alças de Corte** clicando na caixa.
2. Clique no objeto para selecioná-lo e as alças devem aparecer. Clique neste novamente se for uma Auto Forma.
3. Clique e arraste na alça para ajustar o corte do objeto.

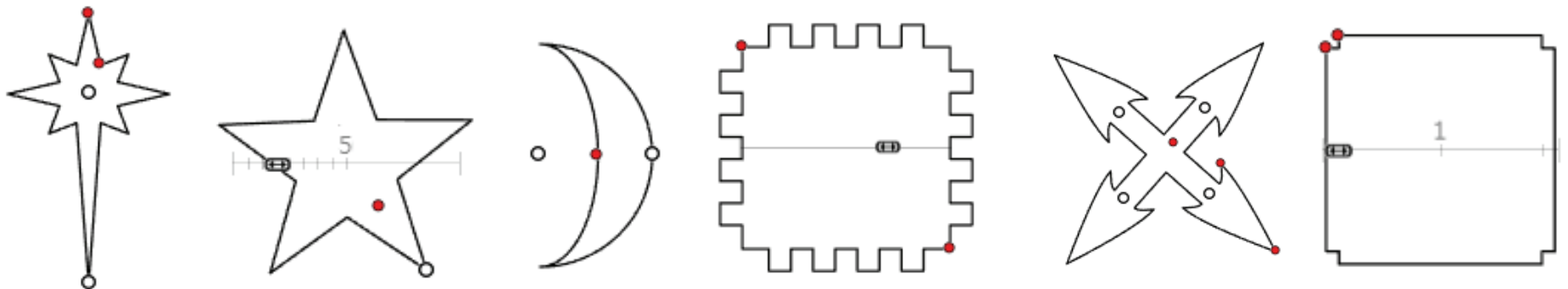


Opções do painel lateral de corte

## Editando Objetos, continuação

### Editando Auto Formas



Para editar uma Auto Forma, clique na forma uma vez e as alças de controle e o deslizador que são exclusivos daquela forma aparecerão\*. Estas alças podem ajustar a auto forma arrastando as alças para posições diferentes.

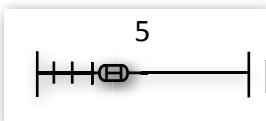


**Cada Auto Forma possui o seu próprio conjunto de alças de controle**

### Alças de Controle e Deslizadores

Embora você tenha que experimentar com as Auto Formas diferentes para ver o que cada alça e alça deslizadora fazem, seguem abaixo as descrições gerais do que cada controle faz.

-  A alça de controle VERMELHA encoimprará ou diminuirá as partes repetitivas de uma forma.
-  A alça de controle BRANCA regulará o tamanho geral da forma.



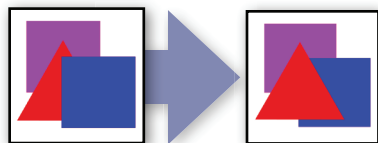
O DESLIZADOR DE CONTROLE ajustará a quantidade de partes repetitivas para a forma. Por exemplo, a estrela terá um deslizador determinando a quantidade de pontas da estrela. Um deslizador de controle de polígono determinará a quantidade de lados.

\* Observação: selecionar texto tem o efeito contrário de selecionar auto formas. Clicar por uma vez fará mostrar as alças de controle Escalar e Girar. Clicar duas vezes no texto exibirá a alça de controle de posição e a barra. (Ver Editando Texto)

# Editando Objetos, continuação

## Ordem dos Objetos

Como são colocados vários objetos na Área de Pré-Visualização, eles podem ficar sobrepostos uns aos outros. Arrumar a ordem dos objetos significa determinar qual objeto fica na frente e/ou atrás dos outros objetos. Isto fica mais evidente quando se usam formas preenchidas. Há diversos exemplos de como funciona a Ordem ou arrumação dos objetos. Nestes exemplos, observe como o triângulo vermelho é afetado pelo seu "nível" na ordem. Existem quatro opções para rearrumar a ordem juntamente com os atalhos do teclado, usando combinações das teclas Control, Shift e de parêntese.

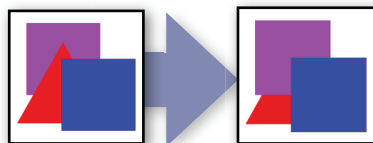


### Trazer para a Frente

(PC) Ctrl+Shift+]

(Mac) Cmd+Shift+]

O triângulo vermelho é trazido para a frente dos outros objetos

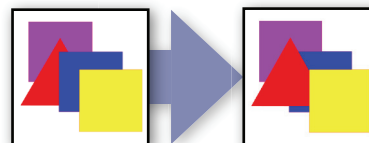


### Enviar para Detrás

(PC) Ctrl+Shift+[

(Mac) Cmd+Shift+[

O triângulo vermelho é enviado para detrás dos outros objetos.

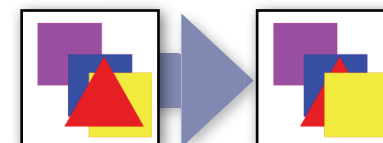


### Trazer para Frente

(PC) Ctrl+]

(Mac) Cmd+]

O triângulo vermelho é trazido um nível para frente.



### Enviar para Atrás

(PC) Ctrl+[

(Mac) Cmd+[

O triângulo vermelho é trazido um nível para frente.

**Atrás se refere à direção do fundo. A frente é vindo na sua direção.**

Existem vários métodos para mudar a ordem.

1. Clique primeiro nos objetos a serem rearrumados.
2. Selecione a ordem na qual o objeto será arrumado. Isto pode ser feito:

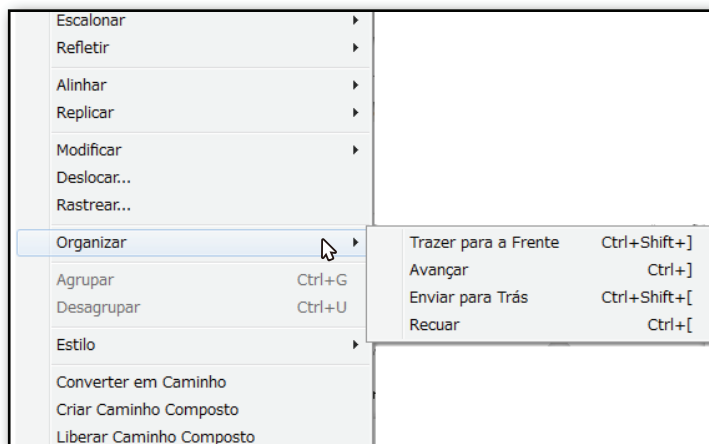
- Clicando no menu suspenso Objeto, selecione Arrumar e depois selecione uma das quatro opções.
- Clique com o botão da direita sobre um objeto, e da lista do suspensa selecione uma das quatro últimas opções.
- Na barra de ferramentas, os botões de Configuração Rápida do lado esquerdo na parte de cima oferecem duas opções:



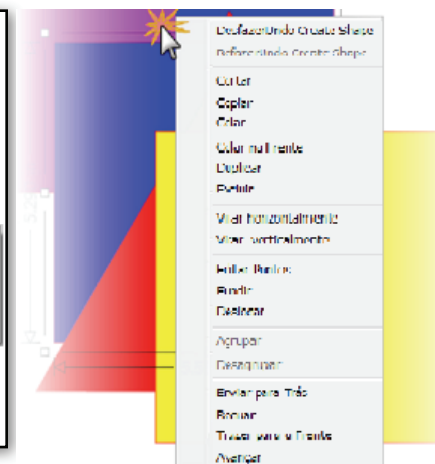
Trazer para a Frente



Enviar para Detrás



**Menu suspenso Objeto > menu Arrumar**



**Clique com o botão da direita sobre um objeto e este menu suspenso aparecerá. Na parte de baixo ficam as quatro opções**

# Editando Objetos, continuação

## Alinhando Objetos

Vários objetos podem ser alinhados uns com os outros. Para alinhar objetos:

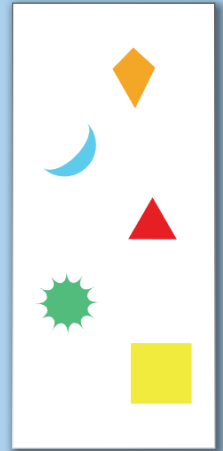
1. Clique sobre botão Alinhar para abrir as opções de Alinhar no painel lateral.
2. Selecione dois ou mais objetos para serem alinhados.
3. Selecione uma das opções no painel lateral de como os objetos devem ser alinhados.

Os objetos ficam alinhados em relação à área na qual residem. Alinhar à Esquerda alinhará todos os objetos selecionados para o ponto mais à esquerda dos objetos selecionados. Alinhar em Baixo alinhará todos os objetos selecionados com a parte mais baixa dos objetos selecionados, e assim por diante. Seguem abaixo os diagramas de como cada tipo de alinhamento afeta os objetos selecionados.

### Centrar na Página

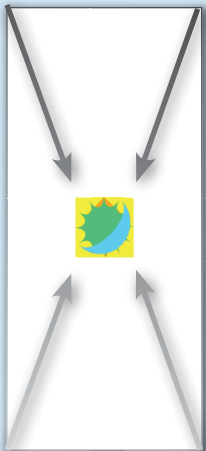
Esta opção, que é a última opção para baixo, moverá os objetos selecionados como grupo para o centro da página de mídia, em outras palavras, mantendo as suas posições uns em relação aos outros intocadas.

### Objetos nas suas posições originais



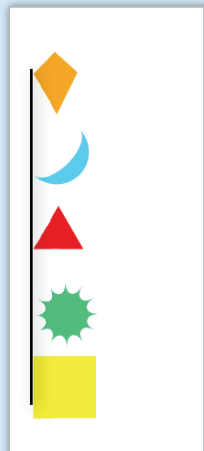
#### Centro

Os objetos são alinhados no centro dos objetos selecionados



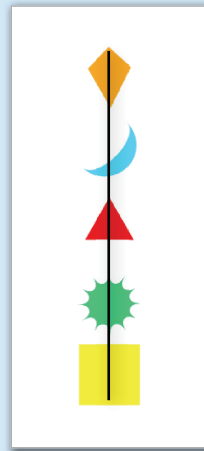
#### Alinhar à Esquerda

Os objetos são alinhados no ponto mais à esquerda da área dos objetos selecionados



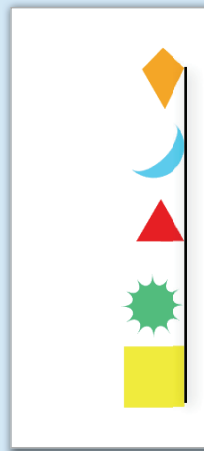
#### Alinhar no Centro

Os objetos são alinhados no ponto central vertical dos objetos selecionados



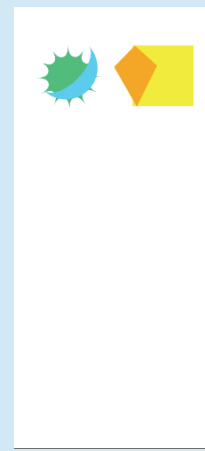
#### Alinhar à Direita

Os objetos são alinhados no ponto mais à direita dos objetos selecionados



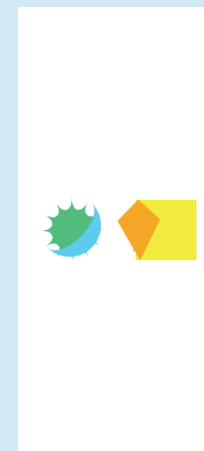
#### Alinhar em Cima

Os objetos são alinhados no ponto superior dos objetos selecionados



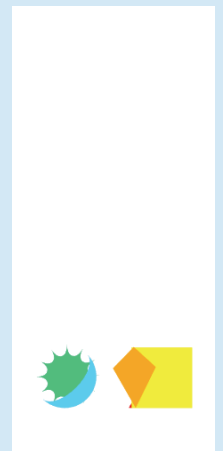
#### Alinhar no Meio

Os objetos são alinhados no ponto do meio dos objetos selecionados



#### Alinhar em Baixo

Os objetos são alinhados no ponto de baixo dos objetos selecionados



### Espaçamento de Objetos

As seleções de espaçamento ficam nas opções de Alinhamento. O espaçamento distribuirá os objetos selecionados, espaçando-os igualmente usando os objetos das extremidades como limites.

**Objetos nas suas posições originais**



**Objetos com Espaço Horizontalmente**



O Alinhamento e o espaçamento podem ambos serem aplicados clicando no menu suspenso Objeto, selecionando Alinhar, e depois escolhendo as opções de alinhamento ou espaçamento disponíveis.

**Objetos nas suas posições originais**

Space 1  
Space 2

Space 3  
Space 4  
Space 5

Space 6

**Objetos com Espaço Verticalmente**

Space 1

Space 2

Space 3

Space 4

Space 5

Space 6



# Edição Avançada

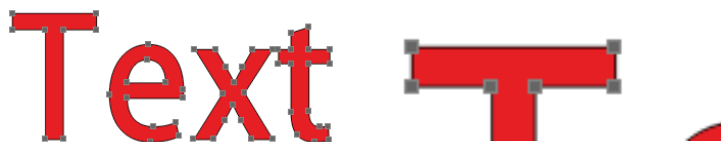
As formas de objetos podem ser completamente modificadas e ter a forma mudada por algumas das ferramentas mais avançadas dentro do Graphtec Studio. Este capítulo cobrirá estas ferramentas, a ferramenta **Editar Pontos**, a ferramenta **Borracha**, e a ferramenta **Faca**.

## Convertendo Objetos em Caminhos

Alguns objetos tais como retângulos, textos e auto formas arredondadas, necessitam ser convertidos em curvas para poder editar os seus pontos. Não se esqueça de que uma vez que as formas sejam convertidas em curvas elas não podem ser devolvidas para o seu estado original. Por exemplo, uma vez que o texto for convertido em curvas, este não poderá ser editado usando o modo editar para adicionar ou remover caracteres.



Um objeto de  
Texto



Um objeto de texto convertido em caminho.  
Observe os pontos em todos os cantos.



Objeto de Texto Anterior  
teve a sua forma modificada

## Etapas para Converter objetos

Os objetos tais como retângulos, círculos/elipses, polígonos, formas arredondadas, não necessitam ser convertidos em curvas para poder editar os seus pontos.

**Para converter Auto Formas e Retângulos com cantos arredondados em um caminho:**

1. Selecione a Auto Forma ou Retângulo Arredondado para converter:
2. Clicando no menu suspenso Objeto e depois clique em Converter em Caminhos ou em Fazer Caminho Composto.

**Para converter texto em caminho:**

1. Selecione o texto para converter.
2. Do menu suspenso Objeto, selecione Converter em Caminhos ou em Fazer Caminhos Compostos.
3. Se estiver usando a opção Converter em Caminhos, desagrupe o texto selecionando Desagrupar do menu suspenso Objeto.

## Edição Avançada, continuação

### Ferramenta de Editar Ponto

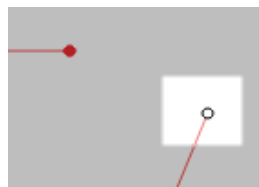
Todos os pontos de linha nas formas e linhas de objetos podem ser editados. Conforme mencionado na seção anterior, algumas formas de objeto tais como texto, auto formas, e outros objetos, podem ter que ser convertidos em um caminho antes de entrar no modo Editar Ponto. Uma vez no modo Editar Ponto, quaisquer pontos do seu objeto podem ser movidos ao redor, separados, apagados e adicionados então. As curvas, inclusive os arcos, podem ser achatados as linhas podem ser formadas como curvas. Todas estas opções podem ser encontradas no painel lateral Editar Ponto.

### Funcionamento

Para entrar no Modo Editar Ponto, clique duas vezes num objeto selecionado, ou simplesmente selecione a ferramenta Editar Pontos. Isto abrirá as opções Editar Ponto no painel lateral. Para entrar no Modo Editar Ponto, clique duas vezes num objeto selecionado, ou simplesmente selecione a ferramenta Editar Pontos. Observe que os objetos naquela parte do grupo não entrarão no modo Editar Ponto.

#### Selecionando um Ponto

1. Clique duas vezes num objeto para entrar no modo Editar Ponto.
2. Paire com o cursor do mouse sobre o objeto a ser movido. Assim que isto for feito aparecerá um ícone de um ponto com uma linha através dele. Isto indica que o cursor do mouse está sobre um ponto.
3. Clique em um dos pontos e o segmento (curva ou linha) ficará em negrito vermelho, indicando que já pode ser ajustado.



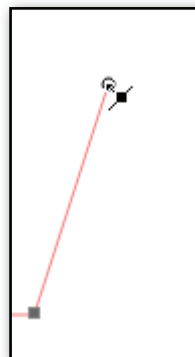
O ponto selecionado se transforma em branco

Quando um ponto estiver selecionado, este ficará branco.

#### Movendo um Ponto

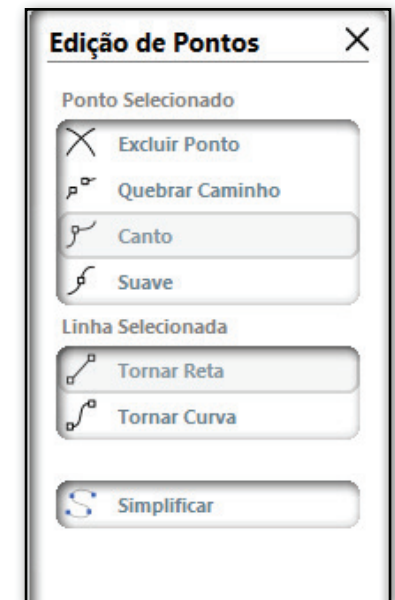
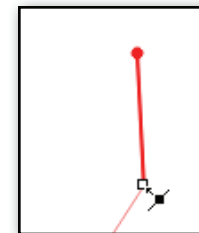
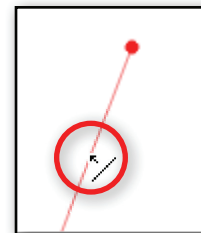
1. Selecione um Ponto.
2. Clique e arraste o ponto para um local novo.

Isto também pode ser feito com um clique, manter apertado e arrastar o ponto para um local novo.



#### Adicionando um Ponto

1. Mova o cursor sobre o segmento de linha ou curva. O cursor se transformará em uma linha com uma pequena seta.
2. Clique e arraste o ponto novo para um local desejado.
3. Solte o botão do mouse.



#### Apagando um ponto

1. Selecione um Ponto.
2. Clique em Apagar ponto no painel lateral, ou clique com o botão da direita e selecione Apagar Ponto.

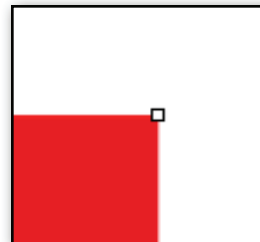
## Edição Avançada, continuação

### Quebrando um Caminho

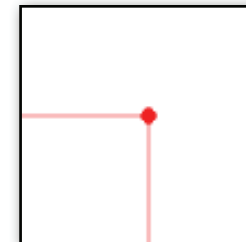
Quebrar um caminho significa cortar a linha de um objeto a um certo ponto da forma do objeto. Se for um objeto fechado, o objeto agora ficará sendo aberto e o preenchimento será removido.

#### Etapas para quebrar um caminho:

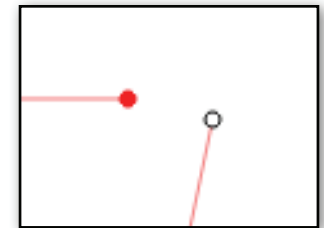
1. Selecione um ponto onde o caminho deverá ser quebrado.
2. Clique em Quebrar Caminho no painel lateral.



Ponto de Canto Original

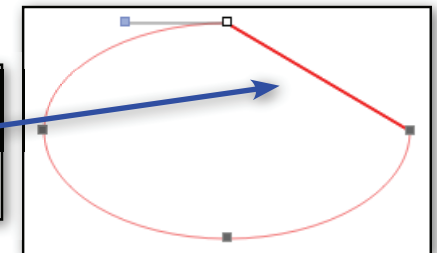
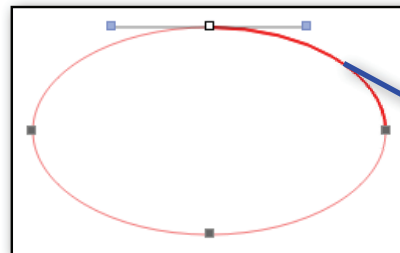


O caminho é quebrado no ponto de canto, o qual remove o preenchimento



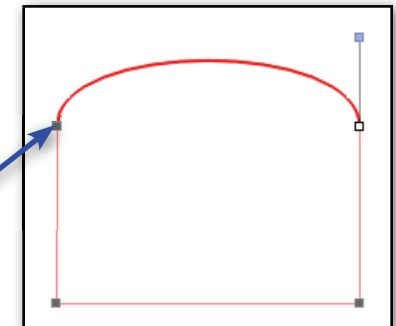
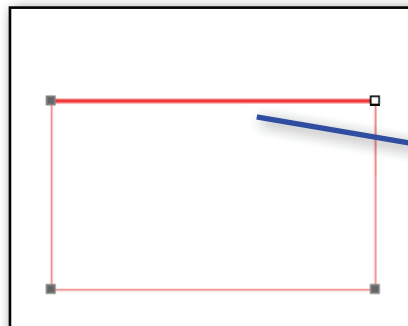
### Tornando um Segmento de Curva em um Segmento Plano

1. Selecione o ponto anexado à curva ou arco. O segmento a ser convertido ficará em negrito e vermelho. Se o segmento errado for selecionado, selecione o ponto seguinte. Observação: Não clique no segmento, isto somente adicionará mais um ponto.
2. No painel lateral, clique em Endireitar ou clique com o botão direito do mouse sobre o ponto e selecione Endireitar.



### Tornando um Segmento de Linha em uma Curva

1. Selecione o ponto anexado ao segmento de linha. O segmento a ser convertido ficará em negrito e vermelho. Se o segmento de linha errado for selecionado, selecione o ponto seguinte.
2. No painel lateral, clique em Encurvar ou passe o cursor sobre o ponto, clique com o botão direito do mouse sobre o ponto e selecione Encurvar.



## Edição Avançada, continuação

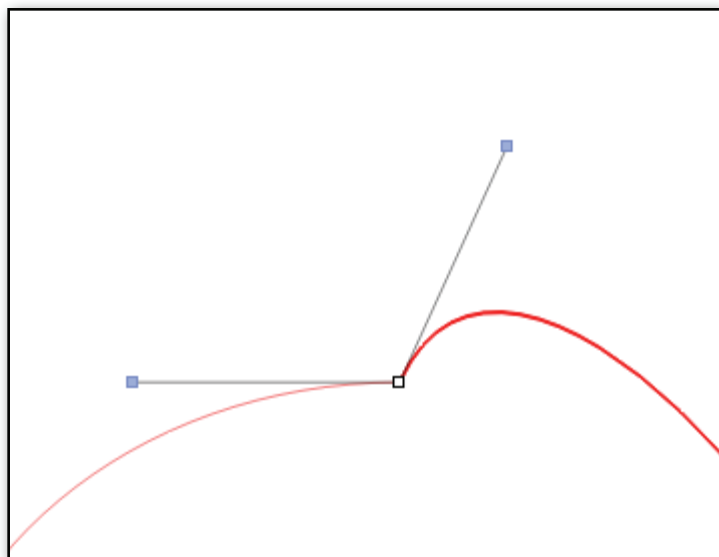
### Trabalhando com Curvas

Ajustar as curvas nas formas de objetos trabalha com o conceito de curvas de Bezier. Assim que um ponto de curva (também chamado de Ponto de Âncora) estiver selecionado, aparecerão duas alças de ajuste de curva. Para ajustar a curva, simplesmente clique em uma das alças de ajuste de curva e arraste-a para cima ou para baixo. Isto alterará a forma da curva.

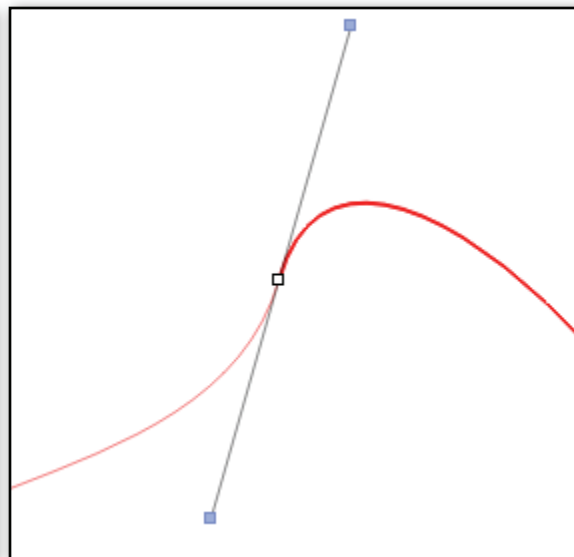
O Graphtec Studio oferece dois tipos de alça de ajuste de curva que são exibidos no painel lateral: **Canto** e **Suave**.

Selecionar **Canto** fará com que as duas alças de ajuste de curva funcionem independentemente uma da outra. Conforme uma alça sobe, a outra fica imóvel. Isto cria um efeito de canto com as duas curvas adjacentes.

Selecionar **Suave** fará com que as duas alças de ajuste de curva funcionem conjuntamente uma com a outra. Em outras palavras, conforme uma alça é ajustada, a outra se moverá também com ela. Conforme uma alça sobe, a outra descenderá. A finalidade da alça Suave é manter os dois segmentos de curva alinhados um com o outro... criando uma curva mais suave no seu todo.



Alças de ajuste de curva com a configuração Canto.

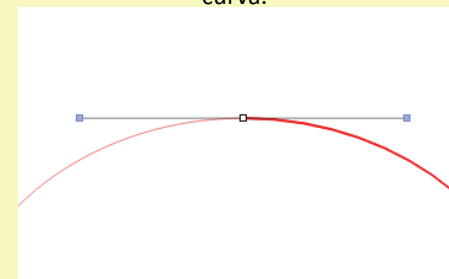


Alças de ajuste de curva com a configuração Suave.

### Diferenciando uma Linha de uma Curva

Geralmente é fácil distinguir visualmente se um segmento é uma linha ou uma curva.

Porém, algumas vezes pode ser difícil enxergar. Para ver se um segmento é uma curva, clique uma vez sobre um ponto, e se o segmento for uma curva, aparecerão duas alças de ajuste de curva.

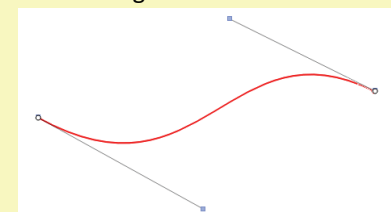


### Trabalhando com Curvas de Bezier

Se você nunca tiver trabalhado com a curva de Bezier, as alças de ajuste de curva podem se movimentar em qualquer direção.

Imagine as alças como ímãs que influenciam ou atraem a curva.

As duas alças em cada extremidade de um segmento de curva influenciarão o seu lado do segmento de curva.



## Edição Avançada, continuação

### Ferramenta Borracha

Esta ferramenta pode ser muito útil para remover partes indesejadas de objetos. Ela também pode criar alguns efeitos exclusivos para os seus objetos ou desenhos. Quando a ferramenta Borracha for clicada as opções para esta ferramenta serão exibidas no painel lateral. O cursor do mouse se transforma em um ícone representando a forma da borracha que estiver configurada nas opções do painel lateral.

#### Tipos Diferentes de Borrachas

No painel lateral existem várias opções pré-configuradas de formas de borracha. Logo abaixo das formas de apagador fica onde o tamanho poderá ser ajustado simplesmente arrastando o pequeno círculo branco até o tamanho desejado. Assim que a forma e o tamanho tiverem sido determinados, o cursor do mouse espelhará as mudanças.

#### Modos de Apagar

A borracha terá um efeito diferente em formas abertas e em formas fechadas.

##### Formas Abertas

Lembre-se que uma forma aberta é onde existe uma abertura ou quebra na forma. Um arco, uma linha e um polígono são formas abertas. A borracha removerá parte do caminho, quebrando o caminho em partes individuais se for apagado a partir do meio do caminho.

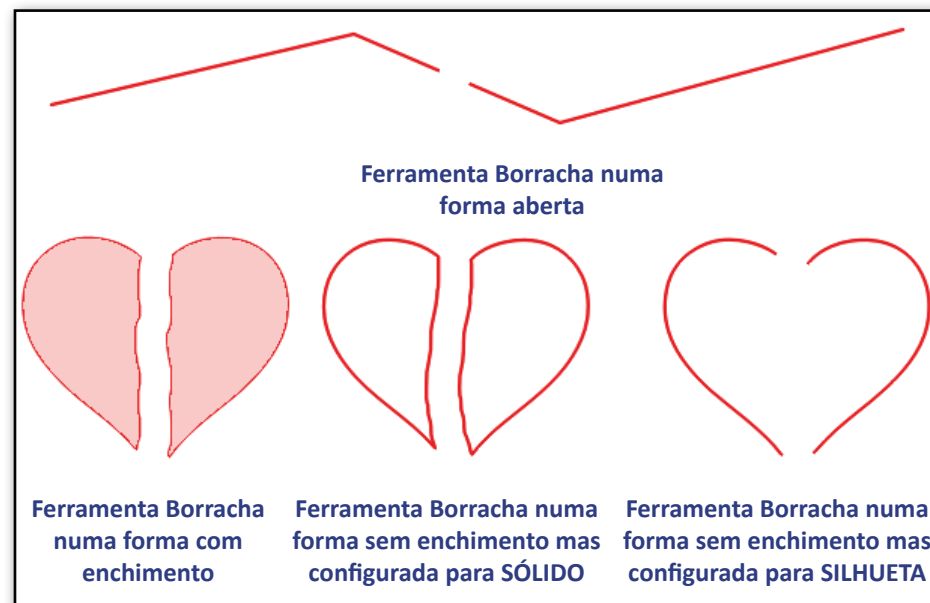
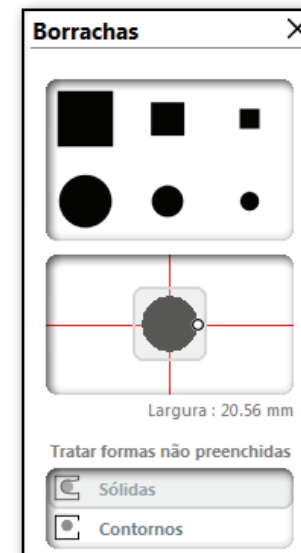
##### Formas Fechadas

Quando se estiver apagando objetos fechados que forem preenchidos ou sólidos, a forma permanecerá fechada. Quando a forma não tem preenchimento, existem dois tipos de apagador disponíveis sob **Tratar formas não preenchidas como:**

- **Sólido** manterá o objeto como um objeto fechado quer exista ou não um enchimento sólido.
- **Silhueta** Manterá um objeto preenchido como objeto fechado, mas quebrará a linha da forma fechada, convertendo a mesma em uma forma aberta. Esta também é uma boa ferramenta para usar em formas abertas para apagar partes de linhas.

#### Passos para Usar o Borracha:

1. Clique na Ferramenta Borracha.
2. Configure o tamanho, a forma e o modo.
3. Clique e arraste o cursor do mouse sobre a área do objeto que deseja apagar.



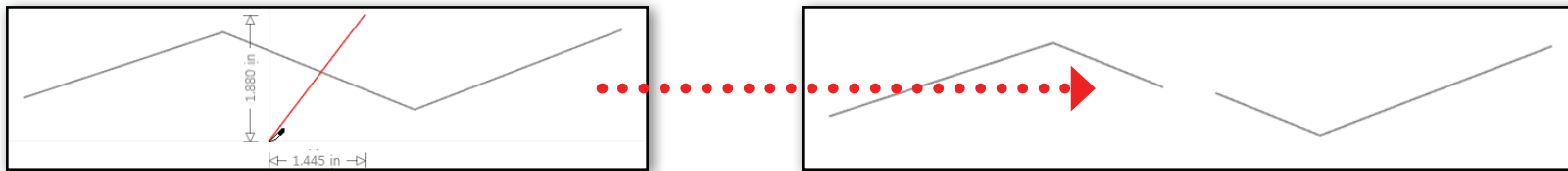
## Edição Avançada, continuação

### Ferramenta Faca Pro

Esta ferramenta cortará objetos em partes separadas. Esta ferramenta faz cortes de padrões vários para separar partes de imagens para fazer formas independentes novas. Quando clicar no botão da ferramenta Faca, as opções para esta ferramenta são exibidas no painel lateral, e o cursor do mouse se transforma em um ícone representando uma faca.

### Efeito em Formas Abertas e Fechadas

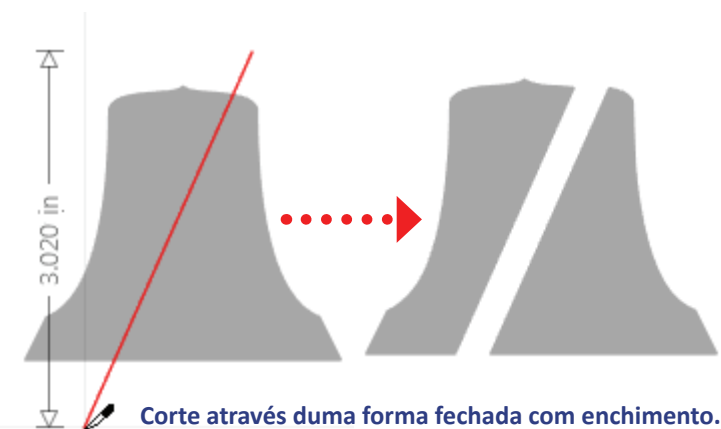
Quando a ferramenta Faca cortar fatias de linhas através de uma forma ABERTA (como uma linha ou um arco), esta cortará o caminho em dois segmentos separados.



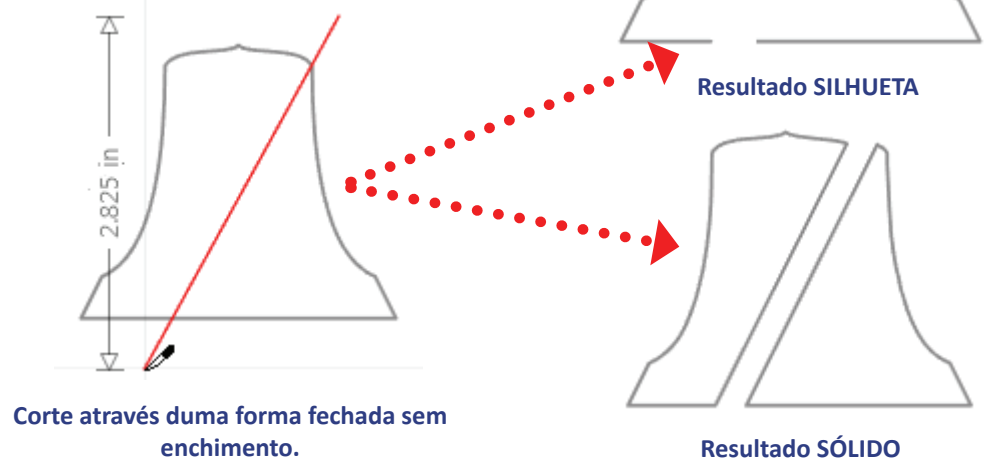
Se a ferramenta Faca cortar fatias de linhas através de uma forma FECHADA com enchimento, assim como na ferramenta Borracha, ela manterá o objeto fechado.

Se a forma for uma forma FECHADA sem enchimento, existe uma opção na barra lateral em **Tratar formas sem enchimento como:**

- **Sólida** tratará a forma como se fosse uma forma com enchimento. Ela continuará fechada.
- **Silhueta** quebrará a linha da forma fechada, convertendo-a numa forma aberta.



Corte através duma forma fechada com enchimento.



Corte através duma forma fechada sem enchimento.

Resultado SILHUETA

Resultado SÓLIDO

## Edição Avançada, continuação

### Opções de Faca Pro

A primeira seção é o tipo de caminho que a faca desenhará quer seja uma linha reta, uma linha de vários segmentos ou uma forma de polígono, uma linha de várias curvas ou só desenhar à mão livre. Abaixo estão os diferentes métodos e os seus passos:

**A Linha Reta** desenhará uma linha reta através do objeto.

1. Clique uma vez e arraste o mouse até o ponto desejado.
2. Clique no mouse de novo para terminar o segmento. Quaisquer linhas ou formas que a linha da faca cruzar serão cortadas.

**Poli** desenhará uma linha de vários segmentos.

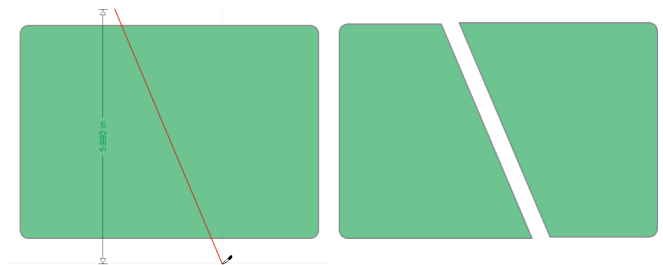
1. Clique uma vez e arraste o mouse, e o primeiro segmento da linha polígono começará a se formar. Cada clique do mouse daí em diante criará um segmento novo.
2. Clicar duas vezes sobre um ponto encerrará a criação de segmentos de linhas. Quaisquer linhas ou formas que a linha polígono cruzar serão cortadas.

**Curva** continuará a desenhar em curva com cada clique do mouse.

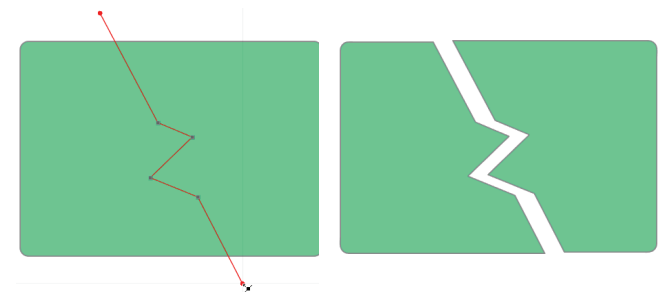
1. Clique uma vez e arraste o mouse, e o primeiro segmento curvado começará a se formar. Cada clique do mouse daí em diante criará um segmento curvado novo.
2. Clicar duas vezes sobre o último ponto terminará os segmento curvados. Quaisquer linhas ou formas que a linha curvada cruzar serão cortadas.

**À Mão Livre** desenhará uma linha contínua de forma livre. A linha cortante desenhada com esta ferramenta continuará até que o botão do mouse seja solto.

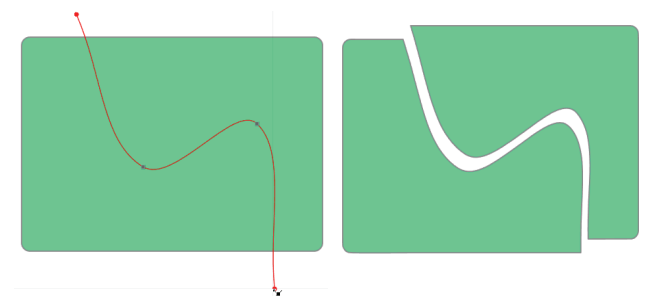
1. Clique, mantenha apertado e arraste a ferramenta para desenhar livremente em qualquer lugar.
2. Solte o botão do mouse e a linha de faca para de desenhar. Quaisquer linhas ou formas que a linha curvada cruzar serão cortadas.



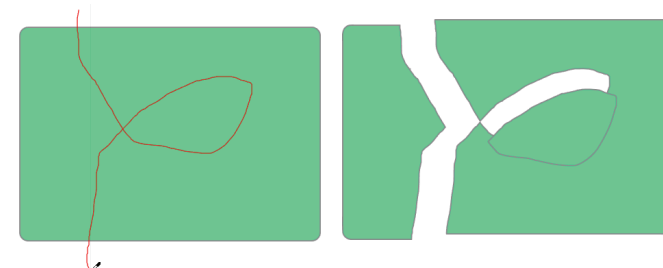
Cortar a forma em fatias com faca usando o método Reta



Cortar a forma em fatias com faca usando o método Polígono



Cortar a forma em fatias com a faca usando o método Curva



Cortar a forma em fatias com faca usando o método à Mão Livre

## Edição Avançada, continuação

### Opções de Padrão de Cortar Pro

Logo abaixo dos métodos de faca se encontram os padrões de corte. Estes podem ser eficientes quando se necessita de um padrão de beirada especial. Todos os padrões podem ser ajustados desabilitando a caixa de seleção Auto Aplicar.

#### Passos para usar a Faca com um Padrão

1. Clique na Ferramenta Faca.
2. Selecione o método da Faca e o padrão
3. Clique no primeiro ponto.
4. Mude para o segundo ponto e clique. O padrão será desenhado.

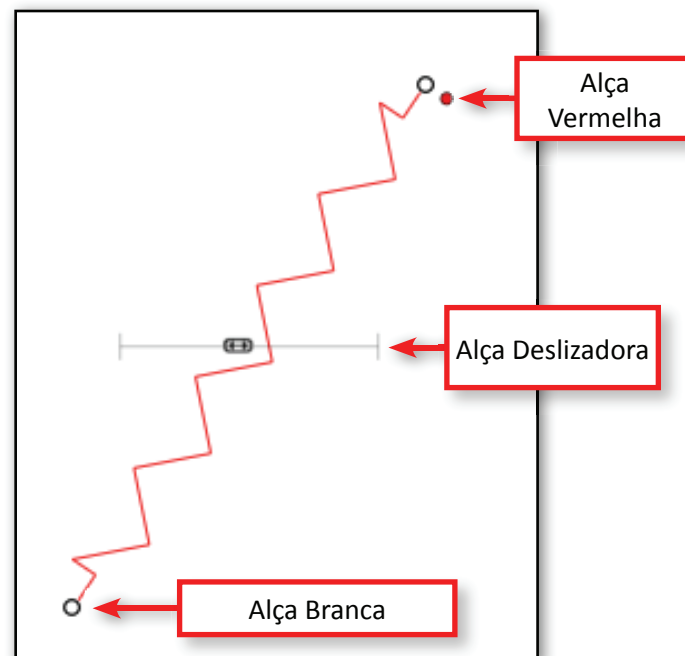
Se **estiver selecionado Auto Aplicar**, o padrão cortará imediatamente a forma no padrão.

Se **não estiver selecionado Auto Aplicar**, o padrão pode ser ajustado. Existe uma alça deslizadora, uma alça vermelha e uma alça branca.

Existe numa extremidade uma **alça vermelha** que esticará os picos e vales do padrão.

No meio existe uma **alça deslizadora**. Esta controla a frequência do padrão.

O **ponto branco** redimensionará o caminho cortante.





# Linhas e Preenchimentos

## Opções de Cores Básicas

As Formas de Objetos podem usar propriedades diferentes que afetam a sua aparência tais como linhas de cores, preenchimentos com gradientes e padrões de enchimento. Os passos para mudar a cor da linha e o preenchimento de objetos funcionam da mesma maneira. Ao se clicar em qualquer um destes ícones abrirá no painel lateral um quadro de cores de cores comuns.

As linhas, por padrão, exibem uma cor vermelha enquanto que os enchimentos geralmente ficam por padrão numa cor transparente ou em branco. Ambas as cores do enchimento ou da linha podem ser modificadas para qualquer cor desejada.

### Para Mudar a Cor de Linha de um Objeto:



1. Selecione um objeto ou mais objetos.
2. Abra o painel lateral Cor de Linha clicando no botão Cor de Linha
3. Isto abrirá o painel lateral com um quadro de cores como é mostrado à direita.
4. Clicar em qualquer cor mudará a cor da linha de objetos selecionados.

### Para Mudar a Cor do Preenchimento



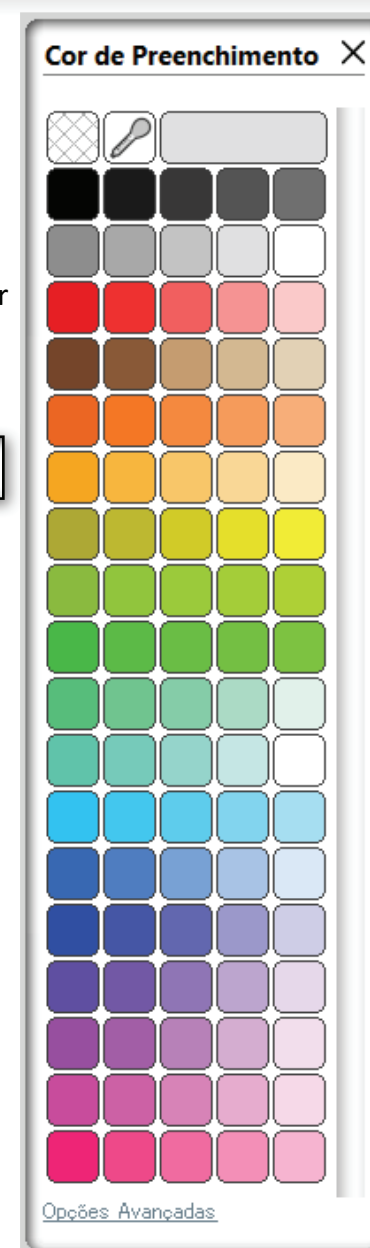
1. Selecione um objeto ou mais objetos.
2. Abra o painel lateral Cor de Preenchimento clicando no botão Cor de Preenchimento.
3. Isto abrirá o painel lateral com um quadro de cores semelhante à paleta de linhas à direita.
4. Clicar em qualquer cor mudará a cor do preenchimento de objetos selecionados.



Na parte de cima da paleta de cores existe uma paleta com linhas picadas. Esta seleção, quando clicada, limpará a cor da linha do objeto. OBSERVAÇÃO: Tome cuidado ao limpar uma cor de linha que não tiver nenhum preenchimento. O objeto desaparecerá virtualmente. Se este estiver na Página de Mídia, esta será recortada.



Ao lado da cor Transparente fica a ferramenta Pegadora de Cor. Isto é útil nos casos onde é necessário pegar uma cor de um dos outros objetos. Isto funciona simplesmente selecionando o objeto cuja cor você deseja mudar. Clique na ferramenta Pegador de Cor, e selecione qualquer cor do desenho.



As Paletas de Preenchimento e de Cor de Linha são semelhantes.

## Linhas e Preenchimentos, continuação

### Opções de Cor Avançadas

Na parte de baixo de qualquer quadro de cores existe uma opção para visualizar Opções Avançadas. Clicar neste painel mudará o painel lateral para opções de cores personalizadas. Isto poderá ser feito pegando uma cor do **Espectro**, digitando **valores de cores** específicos (RGB, HSL), ou digitando um número de cor.

A **Transparência** da linha também pode ser ajustada neste painel arrastando a barra de Transparência para a esquerda ou para a direita, ou digitando a porcentagem desejada: 0% é completamente opaca e 100% é completamente transparente.

Para alternar de volta para a paleta de cores, clique nas **Opções Básicas** na parte de baixo do painel lateral.

### Estilos de Linha



As opções do painel lateral de Estilo de Linha (mostradas no diagrama à esquerda) incluem a largura da linha e também o estilo da linha (sólida, tracejada, etc.). Clicando no botão de Estilo de Linha, o painel lateral se abrirá com opções para ajustar a largura da linha e o tipo da linha.

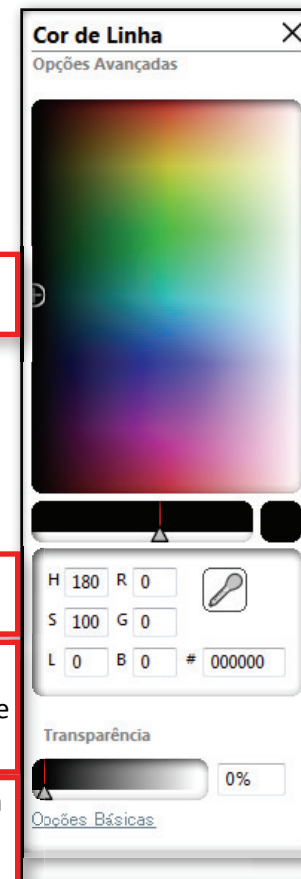
- **Configuração de Estilo de Linha** é o tipo de linha. Existem vários tipos de linha para escolher.
- A **Espessura da Linha** determina a largura da linha. Esta medida é alterada usando os tamanhos de pontos, e pode ser ajustada para qualquer espessura. Ela é ajustada arrastando manualmente o deslizador Espessura de Linha ou digitando o tamanho de ponto desejado para a espessura. Observe que muito embora a largura de linha possa ser ajustada, a linha sempre cortará uma única linha quando for enviada para a máquina de recorte. Sendo assim, as linhas mais espessas são usadas geralmente para afetar a aparência de um objeto para imprimir.
- A opção **Estilo de Canto** ajustará como as linhas parecerão nos pontos de canto de um objeto. Canto é um ângulo agudo das duas linhas que formam o ângulo, enquanto que Arredondado fará com que os cantos fiquem arredondados.
- A opção **Estilo de Tampa** ajustará somente as linhas que tiverem extremidades abertas, considerando que Reta proporciona uma beirada lisa mais afiada na ponta da linha, e Arredondada proporciona uma beirada arredondada mais suave para a ponta da linha.
- A opção **Posição** colocará a linha ou na Frente de uma forma preenchida, ou Detrás da forma preenchida.
- Se você desejar enviar o seu documento para uma impressora para imprimir as suas imagens, a opção **Imprimir Linhas das Formas Seleccionadas** possibilitará que todas as linhas das imagens seleccionadas sejam imprimidas como são mostradas na tela.

Espectro de Cores

Valores de Cores

Valor de Porcentagem de Transparência

Retornar para as Opções Básicas



Opções Avançadas

## Linhas e Preenchimentos, continuação

### Gradientes

Os gradientes são muito eficientes para adicionar interesse aos objetos no seu desenho. Semelhantemente ao preenchimento de imagens com cores sólidas, você também poderá selecionar preencher todas as imagens de linha fechada com preenchimento de gradiente. Para visualizar as opções de gradiente no painel lateral, clique no botão Gradiente ao lado do botão Preenchimento.



#### Para aplicar preenchimento de gradiente a um objeto:

Selecione uma forma (objeto fechado)

1. Clique no botão de Preenchimento com Gradiente e o quadro de gradientes se abrirá no painel lateral.
2. Você poderá selecionar então qualquer uma das opções de gradientes pré-criados nas Opções Básicas. Novamente, a seleção de linhas picadas sempre representará "transparente".
3. Você também poderá alterar a direção básica do gradiente clicando em qualquer uma das opções de Direção na parte de baixo do painel de Opções Básicas.



Opções  
Avançadas

### Opções Avançadas

Clicar no link de Opções Avançadas na parte de baixo do painel abrirá o painel de Opções Avançadas onde podem ser criados preenchimentos com gradientes personalizados, baseado no preenchimento com gradiente que estiver selecionado atualmente.

#### Criar ou Ajustar um Gradiente

Na parte de cima do painel lateral é onde a quantidade de barras de cores no gradiente pode ser selecionada. Cada barra representa uma cor diferente. Por padrão, os preenchimentos de gradientes terão sempre no mínimo duas cores, com uma cor em cima e a outra cor em baixo.

#### Para adicionar mais cores ao gradiente:

1. Clique no espaço em branco do lado direito do painel de espectro de gradiente. Isto acrescentará uma barra de cores.
2. A barra de cores pode então ser arrastada para uma posição diferente no gradiente.
3. Mude a cor da barra clicando na paleta de cores debaixo do espectro.
4. Gire o ângulo do gradiente arrastando a barra vermelha no painel Ângulo ou digitando os graus.
5. Mude a **transparência** movendo o deslizador de Transparência para a esquerda ou direita, ou digitando uma porcentagem.

Amostras de  
gradientes  
pré-fabricados

Ângulos Pré-  
Configurados  
de Gradiente



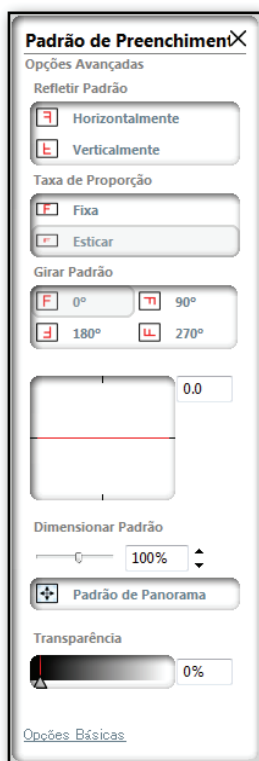
# Linhas e Preenchimentos, continuação

## Preenchimento de Padrões

A última opção de preenchimento são os Padrões de Preenchimento. Para acessar as opções de Padrão de Preenchimento clique no botão Padrão de Preenchimento.

Para aplicar preenchimentos com padrões:

1. Selecione o objeto ou a forma para ser preenchida.
2. Selecione qualquer uma das opções de padrão para o painel lateral. Isto preencherá os objetos selecionados com aquele padrão.
3. Clique no link Opções Avançadas na parte de baixo do painel lateral para ajustar o padrão.



Opções do painel lateral Avançado

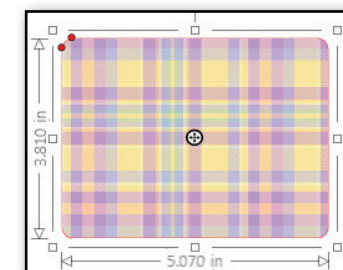
### Ajustando o Padrão - Opções Avançadas

Segue abaixo uma descrição de todas as opções das Opções Avançadas:

- **Padrão de Espelho** espelhará o padrão no sentido horizontal ou vertical.
- **Proporção de Aspecto** ajusta o padrão como Fixo (padrão mostrado como está) ou Esticado (o padrão fica esticado até o tamanho da forma).
- **Padrão de Girar** girará o padrão quer seja por graus pré-configurados simples, ou para qualquer grau personalizado arrastando manualmente a ferramenta Ângulo, ou digitando um grau específico.
- **Padrão de Escala** escalará o tamanho do padrão para alterar o próprio padrão conforme preenche a forma selecionada. Isto pode ser feito arrastando manualmente a barra de Padrão de Escala ou digitando um valor de porcentagem novo de como o padrão preenche a forma.
- **Padrão Panorama** é utilizado para mover o padrão dentro da forma. Assim que o Padrão Panorama estiver selecionado, surgirá uma alça de controle na forma com o padrão de preenchimento. Para mover o padrão clique, mantenha apertado e arraste a alça de controle para reposicionar o padrão dentro da forma.
- **Transparência** ajustará a transparência do padrão arrastando manualmente a barra deslizadora Transparência, ou digitando a porcentagem desejada onde 0% é opaca e 100% é completamente transparente.



O painel lateral de Opções Básicas



Alça de Controle para mover o padrão dentro da forma.

# Sombras

As sombras projetadas são um efeito que pode dar uma aparência tridimensional bonita aos objetos. Quando são aplicadas sombras a uma forma ou objeto, elas ficarão anexadas ao objeto original como se fizessem parte do objeto. Desta maneira, conforme se ajusta a forma, assim também se ajustará a sombra.

Clique no botão de opções de Sombras, que fica à direita do grupo de botões de preenchimento, para exibir as configurações para ajustar a sombra no painel lateral. Estas opções são mostradas abaixo:



- A caixa de seleção **Mostrar Sombra** deve ser selecionada para poder visualizar a sombra e ajustar as configurações.

## Tipos de Sombras:

- Dinâmica** manterá a sombra na mesma direção. Em outras palavras, se o objeto for girado, a sombra ficará sempre na mesma direção do objeto.
- Fixa** anexará ao objeto de modo que, à medida em que o objeto for girado, a sombra girará com o objeto.

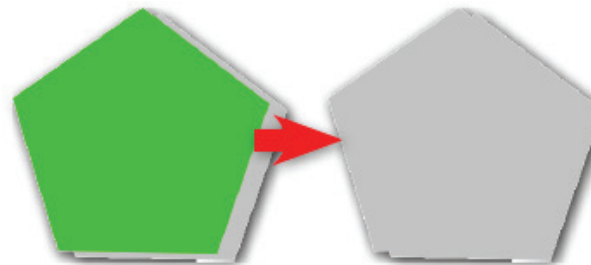
As configurações de **Compensação de Sombra** posicionarão em relação ao objeto fonte:

- Controlar a panorâmica da Sombra**, quando estiver habilitado, permitirá que a sombra seja movida utilizando o mouse. Isto é útil para posicionar a sombra visualmente. Quando se estiver usando este método aparecerá uma alça de agarrar, permitindo que se mova a sombra clicando, mantendo apertado a arrastando a alça. Conforme a sombra for reposicionada, os dois valores abaixo refletirão os valores da posição.

A sombra também pode ser movida digitando um valor de distância ou usando a barra deslizadora ou digitando os valores. O valor de cima é para mover a sombra de um lado para outro, e valor de baixo moverá a sombra para cima e para baixo.

## Cor e outras configurações:

- A **Transparência** configurará a transparência da sombra.
- Recortar ao Redor da Sombra garantirá que quando o objeto for recortado, a sombra fará parte da forma, como se estivessem soldadas juntas. Isto é utilizado principalmente quando se estiver cortando vinil porque evita que sejam mostradas os cantos da peça de sombra subjacente. Ver passos para Recortar uma Sombra.
- Liberar Sombra** separará a sombra do objeto e este se torna um objeto separado.
- Cor da Sombra** é onde a cor da sombra pode ser configurada arrastando o apanhador de cor, ajustando a saturação ou digitando um valor de cor HSL/RGB. Poderá ser usado um apanhador de cor dentro do desenho na Área de Pré-Visualização.+



Quando estiver ativado o **Recortar ao Redor da Sombra**, o **Graphtec Studio** cortará ambos a forma original e a forma da sombra também.



## Sombras, continuação

### Passos para criar uma sombra:

1. Selecione o objeto ou os objetos aos quais a sombra será aplicada.
2. Clique no botão de Opções de Sombras.
3. Ative Mostrar Sombras clicando na caixa de seleção. Aparecerá uma sombra.
4. Ajuste a Compensação da Sombra.
5. Ajuste a Transparência e a Cor.



### Se o desenho estiver usando vinis de diferentes cores:

1. Siga os passos mostrados nesta página.
2. Ative o Recortar ao Redor da Sombra colocando uma marca na caixa de seleção. Isto recortará ambos o objeto e a sombra como se eles fossem um só objeto ou soldados.
3. Carregue a cor de vinil usada para a sombra, e depois envie o trabalho para a máquina de recorte.
4. Desative o Recortar ao Redor da Sombra. Isto recortará somente o objeto fonte ou original.
5. Carregue a cor de vinil usada para o objeto fonte e depois envie o trabalho para a máquina de recorte.



# Misturando Objetos

Misturar objetos pode ser útil quando for necessário de agrupar os objetos todos juntos para que estes objetos ajam como um só objetos. Isto é especialmente útil quando se estiver trabalhando com logotipos e com formas complexas. O Graphtec Studio proporciona diversas maneiras de misturar objetos com finalidades diferentes:

**O Agrupamento** é o método mais simples para misturar objetos. Este pega os objetos selecionados e os agrupa juntos como um único objeto. Quando qualquer objeto do grupo é selecionado, movido, escalado ou modificado de qualquer maneira, o grupo inteiro muda.

**Fazer um Caminho Composto** é semelhante a agrupar objetos no sentido de que pega os objetos que estiverem selecionados atualmente e os agrupa em um só objeto. A diferença é a de que se existirem objetos dentro de um objeto maior, estes serão convertidos em "vazados" do objeto maior. Isto se torna aparente quando é dado um preenchimento ao grupo misturado. O objeto, ou os objetos interiores agirão como buracos de forma que os objetos no fundo possam ser vistos através destes vazados. No exemplo abaixo, existe um texto dentro de um retângulo. O fundo foi preenchido com um padrão. O fundo não faz parte do caminho composto mas serve apenas para ilustrar como o agrupamento de objetos é diferente dos objetos Compostos.



**Soldar** pegará os objetos sobrepostos e fará um só objeto do perfil de todos os objetos selecionados, removendo todas as peças internas. Esta é uma grande opção quando se estiver usando fontes de script com as letras se sobrepondo. Soldar será discutido num capítulo mais adiante. (Ver Modificar Objetos)

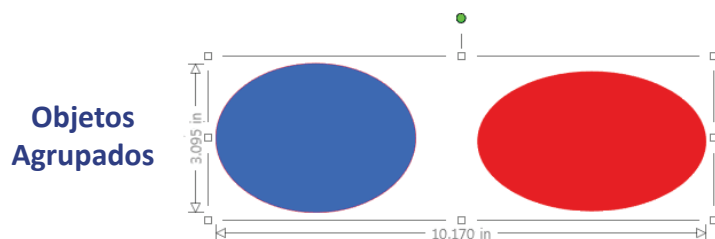
## Agrupar Objetos

### Para Agrupar objetos juntos:

Selecione os objetos que deverão fazer parte do grupo.

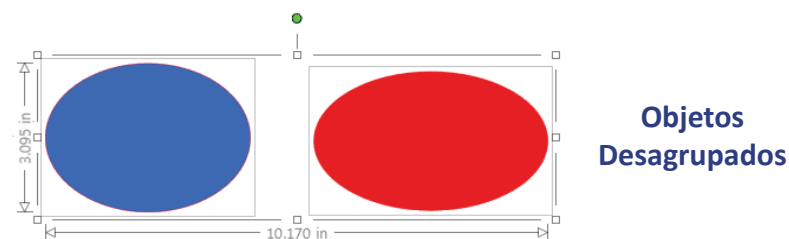
Faça uma das seguintes ações:

- Clique no botão Agrupar.
- Clique no menu suspenso Objeto e selecione **Agrupar**
- Simplesmente aperte Control-G.



### Para Desagrupar os objetos:

1. Selecione o Grupo.
2. Faça então uma das seguintes ações:
  - Clique no botão Desagrupar.
  - Clique no menu suspenso Objeto e selecione **Desagrupar**
  - Simplesmente aperte Control-U.



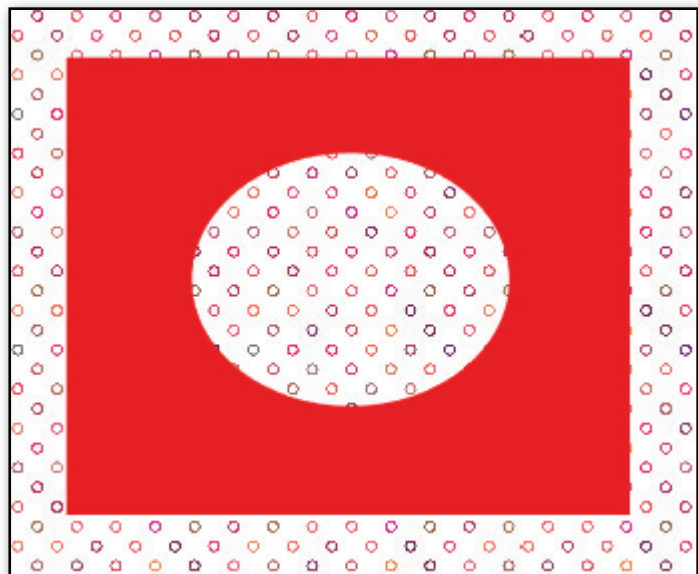
# Misturando Objetos

## Caminhos Compostos

### Para fazer um Caminho Composto:

1. Selecione os objetos que deverão fazer parte do grupo.
2. Para criar o caminho composto, faça uma das seguintes coisas:

- Clique no botão Modificar e selecione Fazer Caminho Composto na parte de baixo do painel lateral.
- Clique no menu suspenso Objeto e selecione Fazer Caminho Composto
- Clique com o botão da direita nos objetos selecionados e selecione Fazer Caminho Composto.



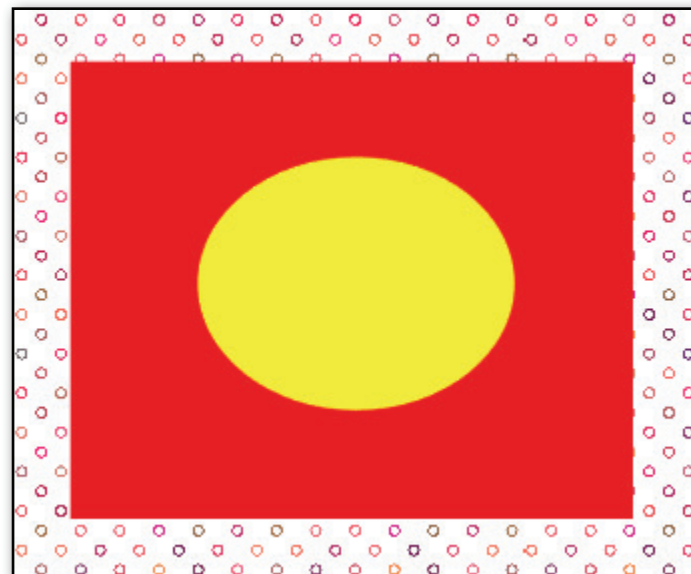
**O quadrado e o círculo são transformados em um Caminho Composto**

### Quebrando o Caminho Composto

Selecione o objeto composto que deverá ser liberado.

Para liberar o Caminho Composto:

- Clique no botão Modificar e selecione Liberar Caminho Composto na parte de baixo do painel lateral.
- Clique no menu suspenso Objeto e selecione Liberar Caminho Composto
- Clique com o botão da direita nos objetos selecionados e selecione Liberar Caminho Composto.



**O quadrado e o círculo são separados**



# Modificando Objetos

Os objetos sobrepostos podem ser alterados de várias maneiras. O botão de opções de Modificar fornecerá opções no painel lateral para dar nova forma aos objetos. As opções e os exemplos para cada opção são mostrados abaixo:

**Soldar** pegará os objetos sobrepostos e fará um só objeto do perfil de todos os objetos selecionados, removendo todas as peças internas. Soldar pode ser especialmente útil quando recortando de forma que as linhas de recorte não se sobreponham durante o processo de recorte.

**Intersecção** deixará somente as seções sobrepostas, ou seções de intersecção, dos objetos selecionados.

**Subtrair** removerá todas as seções sobrepostas dos objetos que estiverem na frente de outro objeto, de forma que somente o objeto localizado atrás permanecerá com a partes sobrepostas do objeto do fundo removidas.

**Aparar** removerá todas as áreas que não forem compartilhadas por objetos sobrepostos.

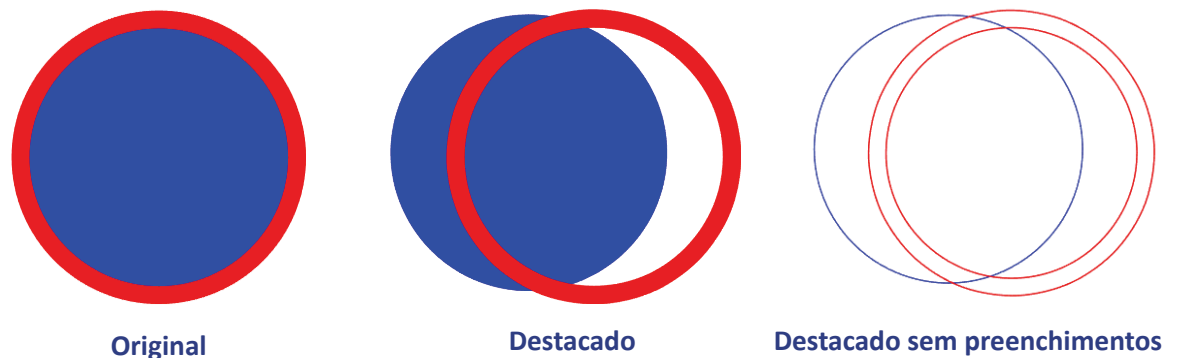
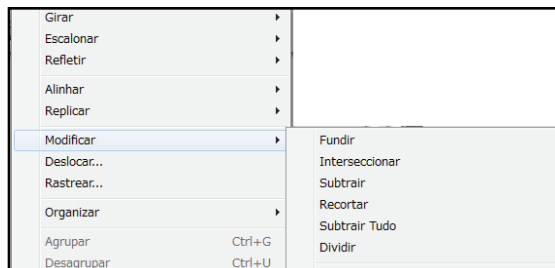
**Subtrair Tudo** removerá qualquer seção de um objeto que estiver detrás de outro objeto.

**Dividir** criará objetos individuais das intersecções de até oito imagens selecionadas.



Quando os objetos possuem um preenchimento e/ou possuem linhas grossas, **Destacar Linhas** pode destacar e mover a silhueta para criar dois objetos separados; um objeto só com as linhas e outro objeto só com os efeitos preenchidos deixados para trás.

Semelhantermente às outras funções, Modificar pode ser acessado clicando no menu suspenso Objeto e depois em **Modificar**.



# Copiar Objetos

Existem quatro métodos de se fazer cópias de objetos: copiar e colar, duplicar, replicar e usando a função de Cópia Matriz. Cada um destes métodos é utilizado por motivos diferentes e são discutidos neste capítulo com exceção da Cópia Matriz a qual será discutida no capítulo Recortando o Desenho.

## Copiar e Colar

Copiar e Colar provavelmente é a maneira mais usada para fazer cópias de objetos. Esta funciona da mesma maneira que em outros aplicativos no sentido de que é colocada na memória uma cópia do objeto selecionado e depois colada de volta sobre a Área de Pré-Visualização.

Para fazer cópias usando este método, selecione primeiro os objetos a serem copiados.

Coloque uma cópia na memória de uma das maneiras a seguir:

- Clique no botão Copiar na barra de ferramentas.
- Aperte Control-C.
- Clique no menu suspenso Editar e selecione Copiar.
- Clique com o botão da direita na Área de Pré-Visualização sobre o objeto e selecione Copiar,

Para Colar os objetos copiados por uma das maneiras a seguir:

- Clique no botão Colar na barra de ferramentas.
- Aperte Control-V.
- Clique no menu suspenso Editar e selecione Colar.
- Clicar com o botão da direita na Área de Pré-Visualização e selecione Colar.

## Duplicar

Duplicar objetos é semelhante a copiar e colar com exceção de que não é colocada uma cópia na memória. Em vez disso, ela duplica o que estiver selecionado atualmente. Esta pode ser a maneira mais simples e rápida de fazer cópias uma vez que existem menos passos envolvidos.

Para duplicar objetos usando este método, selecione primeiro os objetos para serem duplicados, depois os duplique por uma das maneiras a seguir:

- Clique no botão Duplicar.
- Aperte Control-D.
- Clique no menu suspenso Editar e selecione Duplicar.
- Clique com o botão da direita sobre os objetos e selecione Duplicar.



**Qual é a diferença entre *Copiar e Colar* versus usando *Duplicar*?**

**Ambos podem fazer cópias com um par de toques de teclas mas:**

**Copiar e Colar** pode pegar objetos de um arquivo de desenho aberto e colocar os mesmos em outro arquivo de desenho aberto dentro do Graphtec Studio.

**Duplicar** é uma maneira mais rápida de fazer cópias de objetos mas não consegue copiar os mesmos para outro arquivo de desenho aberto dentro do Graphtec Studio.

## Copiando Objetos, continuação

### Replicar

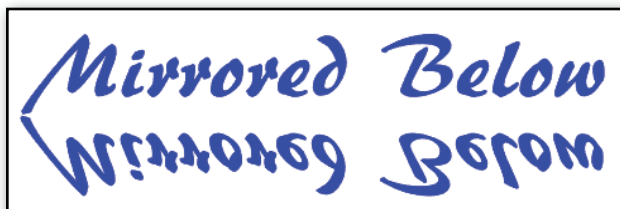
Replicar é um método mais sofisticado de fazer cópias de padrões. Com esta ferramenta, podem ser criadas diversas cópias rapidamente sem ter que copiar e colar ou duplicar.

Clique no botão Replicar para abrir as opções Replicar. Aparecerão no painel lateral as opções para fazer padrões de cópias.

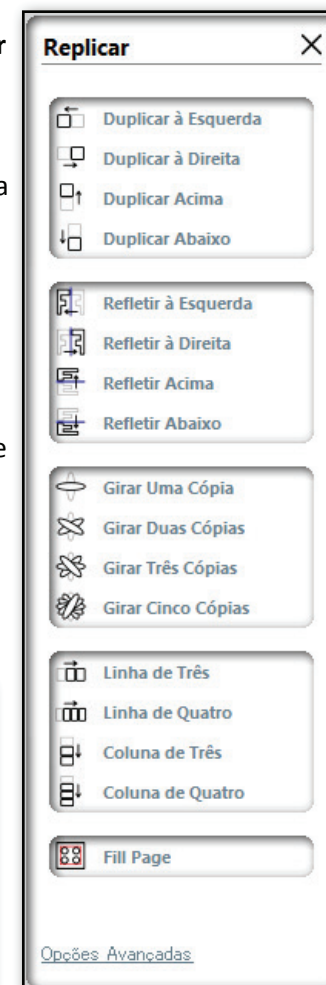
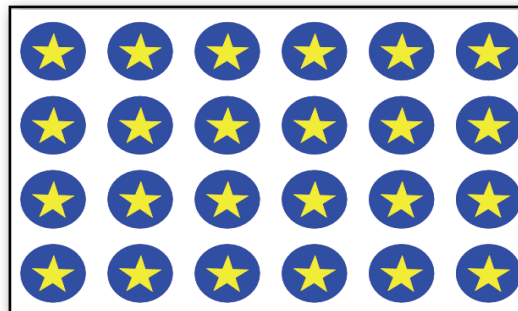
### Replicar - Opções Básicas

Estas opções são para fazer cópias rápidas quer seja num certo sentido, espelhadas, giradas ou em linhas e colunas. As cópias são feitas com a quantidade mínima de espaço entre os objetos.

- **Duplicar à Esquerda** duplicará os objetos selecionados e colocará uma cópia diretamente à esquerda.
- **Duplicar à Direita** duplicará os objetos selecionados e colocará uma cópia diretamente à direita.
- **Duplicar Acima** duplicará os objetos selecionados e colocará uma cópia diretamente acima.
- **Duplicar Abaixo** duplicará os objetos selecionados e colocará uma cópia diretamente abaixo.
- **Espelhar à Esquerda** duplicará os objetos selecionados e colocará uma cópia espelhada diretamente à esquerda. O ponto de pivô ficará na margem esquerda do objeto copiado.
- **Espelhar à Direita** duplicará os objetos selecionados e colocará uma cópia espelhada diretamente à direita.
- **Espelhar Acima** duplicará os objetos selecionados e colocará uma cópia espelhada diretamente acima.
- **Espelhar Abaixo** duplicará os objetos selecionados e colocará uma cópia espelhada diretamente abaixo com o mínimo de espaço possível entre os objetos.



- **Girar Uma Cópia, Girar Duas Cópias, Girar Três Cópias, e Girar Cinco Cópias** copiará os objetos selecionados e fará cópias de um até cinco, dependendo da opção escolhida, colocando as cópias em cima da imagem original.
- **Linha de Três / Linha de Quatro** copiará os objetos selecionados e replicará duas ou três cópias adicionais uma do lado da outra numa linha, empilhadas horizontalmente uma junto da outra, com o mínimo de espaço que for possível entre os objetos.
- **Preencher Página** fará várias cópias suficientes para preencher a Página de Mídia com o mínimo de espaço entre as cópias.



## Copiando Objetos, continuação

### Replicar - Opções Avançadas

As Opções Avançadas podem ser acessadas na parte de baixo do painel lateral. É neste painel que pode ser feita uma quantidade personalizada de cópias de objetos selecionados, e a distância entre estes objetos replicados pode ser configurada. Isto inclui a capacidade de selecionar qualquer direção personalizada. As opções são:

**A Quantidade de Cópias** pode ser configurada pelo deslizador, ou digitando um valor.

**Posicionar Cada Cópia** determinará onde as próximas cópias serão colocadas. Se estiver selecionada a Posição Personalizada, a posição pode ser determinada então pelos valores X e Y logo abaixo da lista.

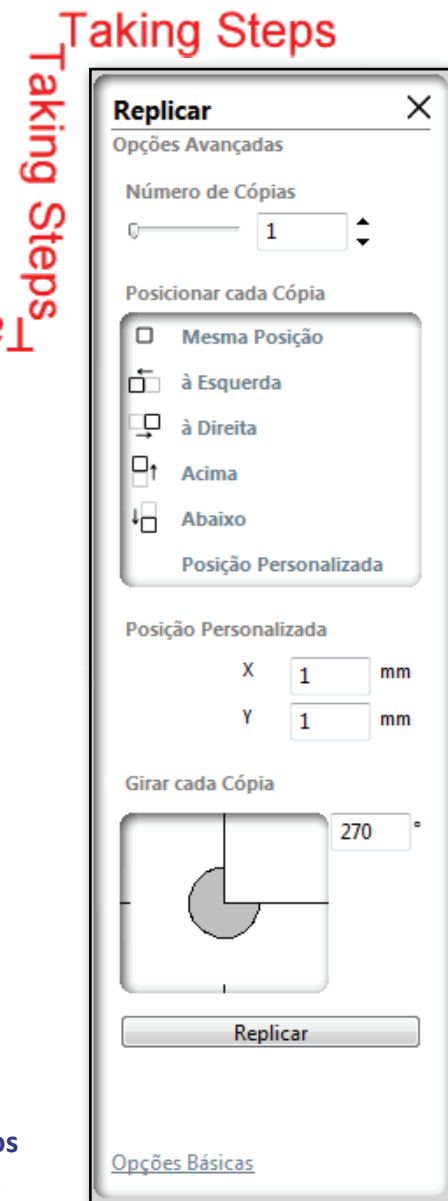
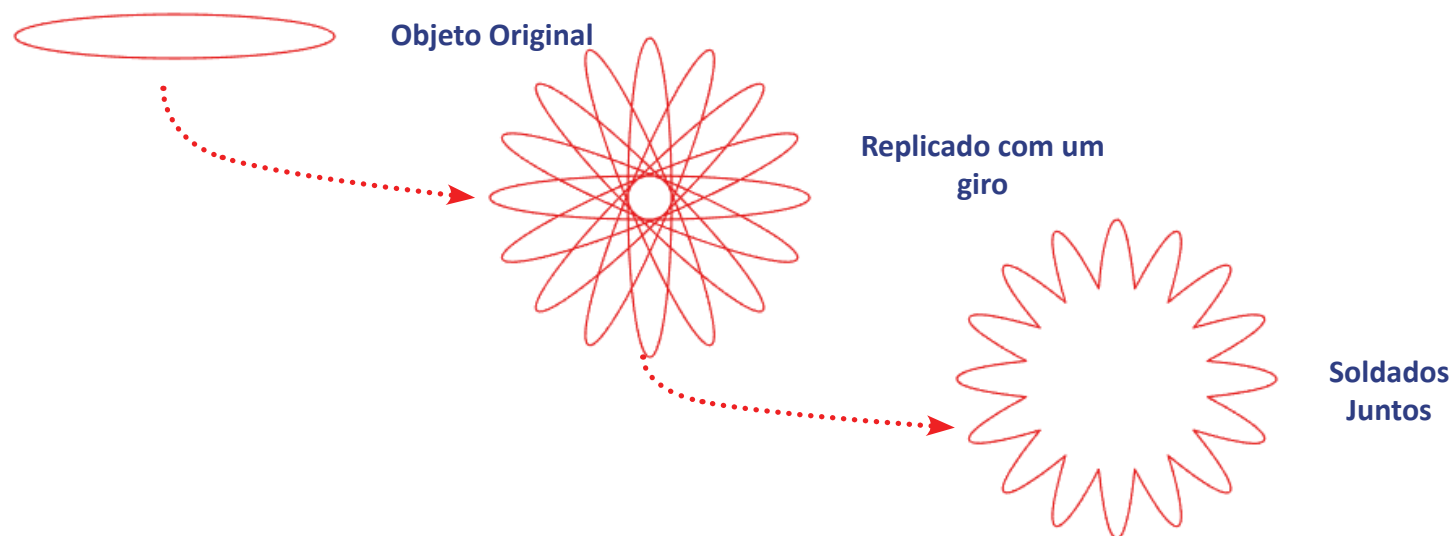
**Girar Cada Cópia** girará cada cópia adicionada no ângulo determinado nesta configuração.

Uma vez que estiverem configuradas a quantidade de cópias e a direção, aperte o botão **Replicar** na parte de baixo do menu Opções Avançadas para aplicar os atributos selecionados.

Clique no link **Opções Básicas** para voltar às opções de Replicar anteriores.

O recurso Replicar é especialmente útil quando misturado com uma das opções de soldar.

Qualquer uma destas opções Replicar também pode ser encontrada no menu suspenso Objeto.



# Aninhando Objetos



Aninhar é uma maneira produtiva de organizar objetos para que seja usada uma quantidade mínima de mídia quando os objetos forem recortados. Isto é feito reposicionando todos os objetos de tal forma que tomem o mínimo espaço.

Quando se estiver aninhando objetos, somente os objetos selecionados são aninhados ou então todos os objetos serão aninhados.

Os objetos aninhados podem usar a Página de Mídia como o limite ou um objeto selecionado pode ser o limite.

O aninhamento pode ocorrer dentro da página de mídia ou eles podem ser aninhados dentro de um objeto

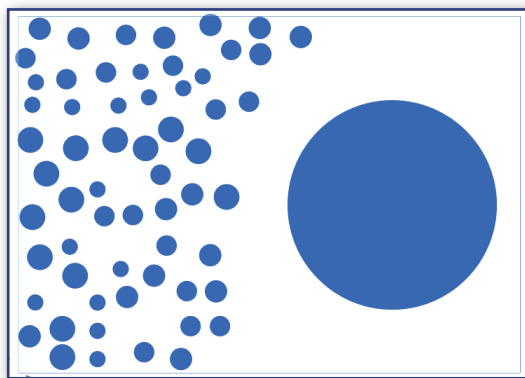


Para revelar as opções de Aninhar, clique no ícone da ferramenta Aninhar na área de cima à esquerda ao lado do ícone da ferramenta Replicar. Isto exibirá as opções de Aninhamento dentro do painel lateral.

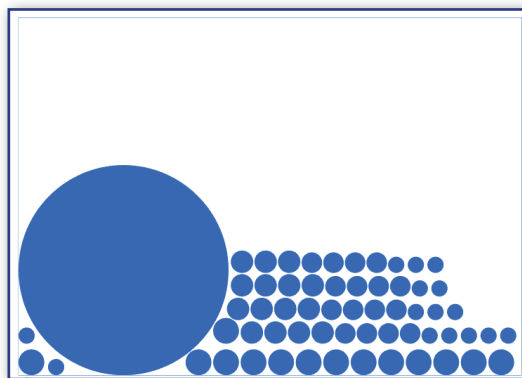
## Limite

**Usar Mídia** configurará as beiradas da página de mídia como o limite para as formas aninhadas.

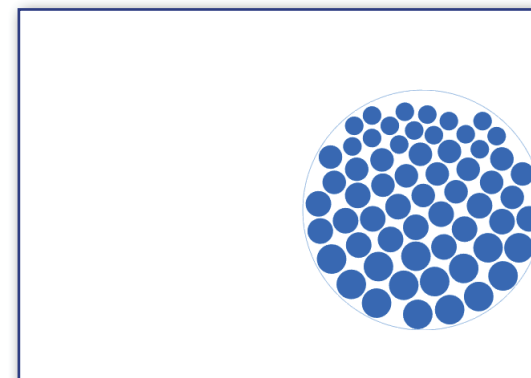
Se **Usar Forma Selecionada** for escolhida, então a forma será o limite para as formas aninhadas. O limite pode ser criado a partir de qualquer forma. Desenhe uma forma, selecione a mesma e depois clique no botão “Selecionar forma como limite” e a forma selecionada se torna a forma do limite e o seu contorno fica colorido em azul.



O desenho original



Usando a mídia como limite



Usando um objeto selecionado como limite

## Aninhando Objetos, continuação

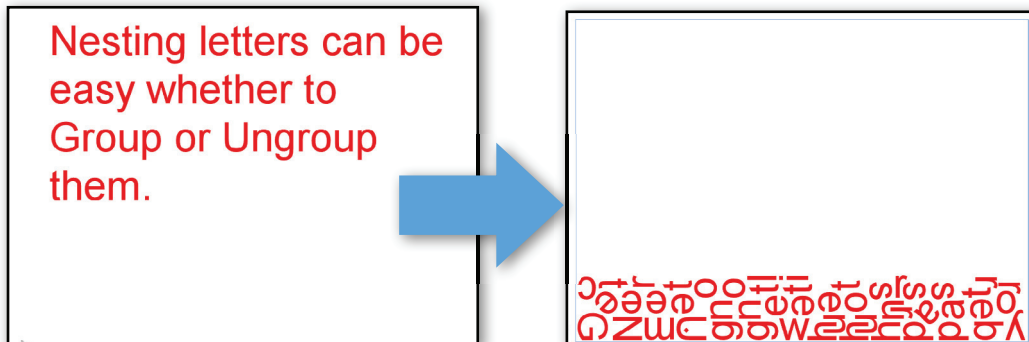
### Opções

- **Entrelaçar** tenta fazer que as formas se encaixem ou se entrelacem. Esta opção é útil quando se estiver aninhando determinados tipos de caracteres tais como os Ls.
- **Manter Granulação** é utilizada quando as formas estiverem sendo recortadas em material que tenha uma determinada granulação no mesmo. Esta opção girará os objetos num ângulo de 0 graus ou de 180 graus para manter o alinhamento com o padrão ou granulação. Isto garante que todas as formas sejam recortadas com a mesma granulação ou padrão do material.
- **Alinhar Verticalmente** é utilizada para que a beirada mais comprida de todas as formas sejam giradas para ficarem na vertical. Isto eliminará a necessidade da rotina de aninhamento tentar muitas rotações diferentes para poder criar um bom aninhamento de forma a tornar o recorte bem mais rápido.
- **Desagrupar Texto** desmontará o texto de forma que cada caractere seja considerado como uma forma individual antes do aninhamento. Isto garante que cada caractere possa ser girado para obter o melhor encaixe.

### Aninhando

- **Giros** é a quantidade de giros que podem ser aplicados a uma forma para poder encontrar o melhor encaixe para a mesma.
- **Exatidão** é o nível de exatidão quando o aninhamento for aplicado. Quando estiver configurado em **Baixo** a exatidão será rápida ao aninhar. Quando estiver configurada em **Médio** a exatidão terá velocidade média, e quando estiver configurada em **Alto** a exatidão será mais lenta
- **Preenchimento** controla o espaçamento entre as formas que é configurado antes de aninhar.

Assim que as opções estiverem configuradas, clique em **Aninhar**.



Texto antes de Aninhar

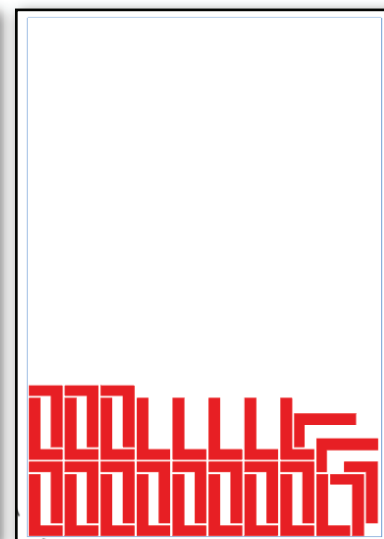
Texto depois de Aninhar e  
DesagruparTexto ativado



Antes de Aninhar



Aninhado com  
Entrelaçamento



Aninhado sem  
Entrelaçamento

# Criando Caminhos de Compensação

Criando um Caminho de Compensação pode realçar verdadeiramente um desenho. Também pode ser usado para criar uma linha de recorte para aplicações de Imprimir e Recortar. Uma Compensação é uma silhueta, ou linha interna, de uma forma ou objeto.



As silhuetas foram aplicadas com cores diferentes para realçar o desenho



Foi aplicada uma silhueta a este desenho e esta agirá como caminho de recorte para a aplicação imprimir e recortar

A silhueta geralmente é referenciada como a Compensação e a linha interna é referenciada como a Compensação Interna.



Foi aplicada uma silhueta *ou* compensação *vermelha* a este Texto



Foi aplicada uma linha interna *ou* compensação *interna azul* a este objeto



## Criando Caminhos de Compensação, continuação

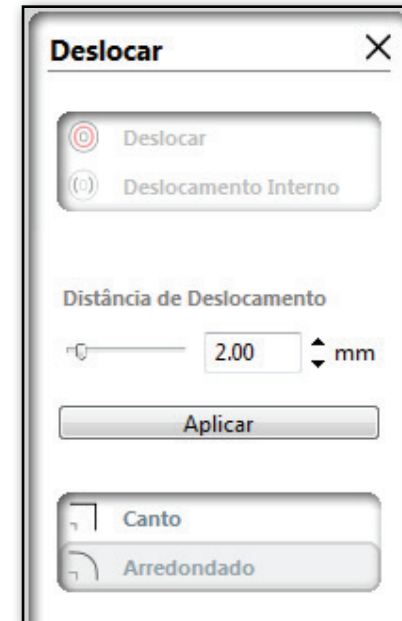
### O painel lateral Compensação

Quando for clicado o botão Compensação, as opções de Compensação aparecerão no painel lateral para criar e ajustar a compensação:

- **Compensação** é selecionada se uma Silhueta, um caminho de contorno por fora do objeto, for desejada.
- **Compensação Interna** é selecionada se uma Linha Interna, um caminho de contorno dentro do objeto, for desejada.
- **Distância de Compensação** é o espaço entre o objeto e a linha interna ou silhueta, dependendo se tiver sido escolhida a Compensação ou a Compensação Interna.
- **Canto** aplicará um canto agudo aos cantos da compensação.
- **Arredondado** aplicará um canto arredondado aos cantos agudos da compensação.
- **Aplicar** aplicará a configuração à compensação interna ou externa.

### Passos para criar uma compensação.

1. Clique no objeto.
2. Clique para escolher entre colocar uma Compensação (silhueta) ou Compensação Interna (linha interna). A silhueta deve aparecer.
3. Configure a Distância da Compensação usando a barra deslizante ou digitando um valor.
4. Clique em Canto para ter um canto agudo, ou em Arredondado.
5. Clique em APLICAR.



**Painel lateral  
Compensação**



# Mapas de Bits e Traçar

Traçar é uma maneira de apanhar objetos, geralmente mapas de bits, e fazer uma silhueta do objeto. Os mapas de bits especialmente precisam ser traçados, uma vez que a máquina de recorte somente compreende caminhos de linhas e de vetores, e não de mapas de bits que contém pontos (ou o que são chamados de pixels) que criam a imagem ou fotografia. Este recurso é ótimo para converter logotipos de mapas de bits em um objeto com silhueta (traçado) conforme exibido no desenho abaixo. Como os mapas de bits geralmente são objetos que precisam ser traçados, este capítulo se dedicará principalmente na maneira de traçar mapas de bits.

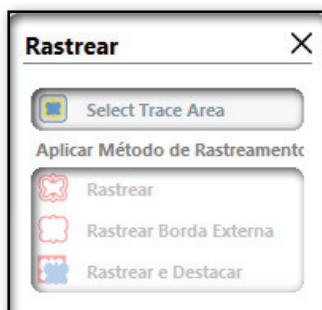
Existem basicamente cinco passos para traçar um mapa de bits:

- Fundir o mapa de bits na Área de Pré-Visualização.
- Abrir as opções de Traçar no painel lateral clicando no botão Traço.
- Selecione uma área do objeto ou o mapa de bits inteiro para ser traçado.
- Ajuste a configuração para a silhueta.
- Finalmente trace o mapa de bits.



## Selecionando a Área para Traçar

O software precisa saber qual área do mapa de bits precisa ser traçada. Para selecionar uma área:



O painel lateral Traço

1. Clique no botão Traçar.
2. Assim que o painel lateral Traçar estiver aberto, clique na seleção de cima **Selecione Área de Traço**
3. Clique, mantenha apertado e arraste o mouse e a caixa de Traço começa a se formar. O retângulo ficará cinza escuro transparente, com uma área de traço amarela.
4. Solte o botão do mouse.

A caixa de Traço cinza possui nove alças de controle que podem mudar a forma da caixa e uma alça de controle de giro para girar a caixa, semelhante à que é exibida em um objeto selecionado. Para remover a caixa clique no X do canto superior direito, ou aperte delete.

**Tipos de Mapas de Bits Aceitáveis que podem ser traçados**

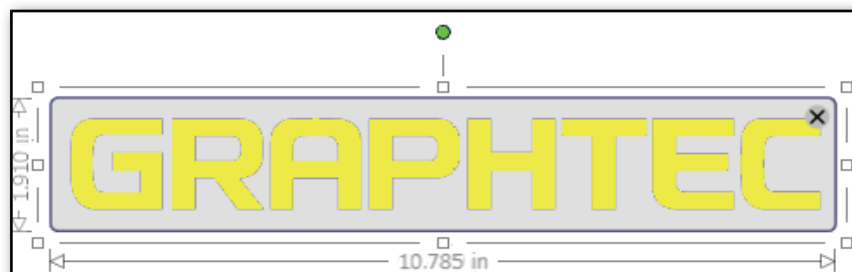
! PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF.  
PCX, CG4



Mapa de Bits do logotipo  
Graphtec



Silhueta traçada do logotipo

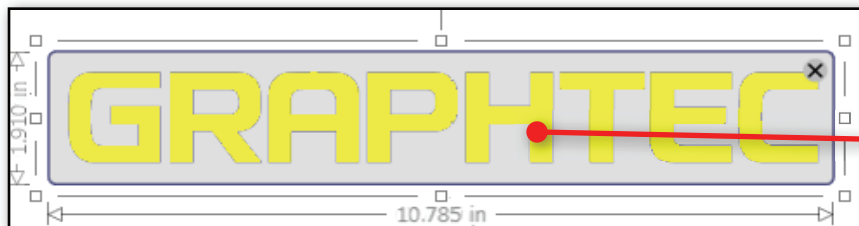


A caixa Traço cinza circundando um logotipo de mapa de bits Graphtec com a área de traço amarela.

## Mapas de Bits e Traçar, continuação

### Ajustando as Configurações de Traço

Assim que a área a ser traçada estiver selecionada, esta terá uma área de traço amarela em volta do mapa de bits. É nesta área amarela que as linhas de traço ficarão delineadas. As opções no painel lateral de Traço ajustarão a área amarela. Desta forma, o software usará esta área amarela e traçará em volta dela. Seguem abaixo descrições de como cada configuração controla a área amarela.



A área amarela é a área que vai ser delineada

### Configurações de Traço

- **Filtro de Passagem Alta** quando estiver ativado, filtra ou suaviza as diferenças entre os pixels mais escuros e mais claros de um mapa de bits e, dependendo do Limiar, fará crescer ou encolher a área de traçamento amarela.
- **Filtro de Passagem Baixa** quando estiver ativado é utilizado principalmente para remover “ruído” de uma imagem. É preciso ter cuidado ao se utilizar este filtro uma vez que este pode diminuir a exatidão da linha de traço.
- **O Limiar** aumentará ou diminuirá a sensibilidade das cores mais claras quando for aplicado o filtro de Passagem Alta.
- **Escala** determina como é escalada uma imagem em mapa cinza. Em outras palavras, é como a clareza de um pixel é escurecida para fique mais fácil traçar a borda da imagem. Isto pode ser aumentado em um ou dois antes de ajustar o valor do Limiar.

### Aplicar o Método de Traço

Depois que as configurações de Traço estiverem ajustadas, clique em uma das três opções para completar o traço:

- **Traçar** traçará em volta da área de traço amarela.
- **Traçar Margem Externa** ignorará qualquer ponto aberto dentro da área de traço amarela.
- **Traçar e Destacar** traçará e destacará realmente a área de traço amarela do mapa de bits da área sem traço do mapa de bits. Este recurso é muito útil para os mapas de bits dos quais uma parte do mapa de bits pode ser separada do mapa de bits original.



**Traçar e Destacar destaca a parte da área traçada do mapa de bits do mapa de bits original**



# Biblioteca

A biblioteca é um método de coletar e armazenar objetos e padrões que são utilizados frequentemente nos seus desenhos. Isto economiza tempo, ao invés de ter que recriar estes objetos ou padrões várias vezes, estes objetos podem ser criados uma vez e podem ficar armazenados para serem usados mais tarde. Os padrões que preenchem objetos também podem ser salvos ou importados para a biblioteca.



Para chegar à biblioteca, clique no botão **Mostrar Biblioteca** na parte de baixo da barra de ferramentas de desenho. Assim que for selecionado, a Área de Pré-Visualização desaparece e é substituída pela Biblioteca, aparecendo com uma barra de ferramentas nova logo acima da janela da biblioteca.

## Layout da Biblioteca

As janelas da biblioteca ficam divididas em dois painéis principais. O **painel esquerdo** contém pastas que categorizam a Biblioteca.

- **Mostrar Todos os Desenhos**, quando selecionado, mostrará todos os objetos e padrões da biblioteca. Qualquer um destes poderá ser colocado na Área de Pré-Visualização e ser usado para desenhos novos.
- A **pasta Padrões** contém mapas de bits e imagens usadas para preencher objetos. Os padrões que estiverem contidos nesta pasta também aparecerão como parte de Padrões de Preenchimento. Ver o diagrama.
- A **pasta Biblioteca** contém ambos os desenhos em vetor ou em mapas de bits. Estes objetos podem então ser colocados na Área de Pré-Visualização conforme necessário. A pasta padrão é a de Desenhos Importados. Esta é onde os desenhos ficam armazenados. Podem ser adicionadas pastas à pasta principal para uma organização melhor.

## Visualizando a Área de Pré-Visualização e a Biblioteca



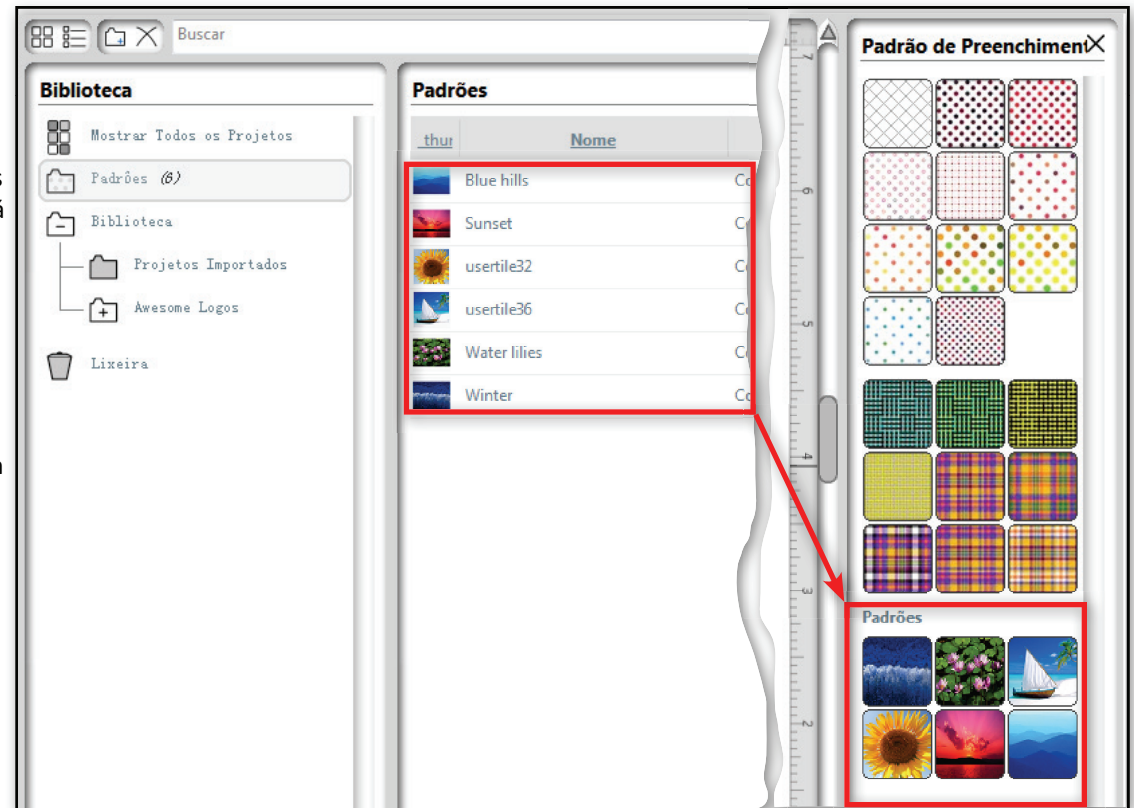
Para abrir a **Área de Pré-Visualização** e a **Biblioteca** simultaneamente clique no botão **Mostrar Biblioteca** e **Área de Pré-visualização** embaixo da barra de ferramentas de Desenho. Isto fará mostrar a Área de Pré-Visualização ao lado da Biblioteca.



Para desligar a Área de Pré-Visualização, clique no botão que fica abaixo do botão **Visualização Dividida**.



Para exibir a Área de Pré-Visualização sozinha, clique no botão **Mostrar a Área de Pré-Visualização** logo acima do botão **Mostrar Biblioteca**.



Os mapas de bits e padrões da pasta de padrões farão parte automaticamente dos Padrões de Preenchimento.

# Biblioteca, continuação

## Adicionando Desenhos na Biblioteca

Existem dois métodos para adicionar desenhos na Biblioteca. A primeira maneira é salvar o desenho atualmente na Área de Pré-Visualização na Biblioteca. O segundo método é arrastar os arquivos para a própria biblioteca desde uma pasta do Windows.

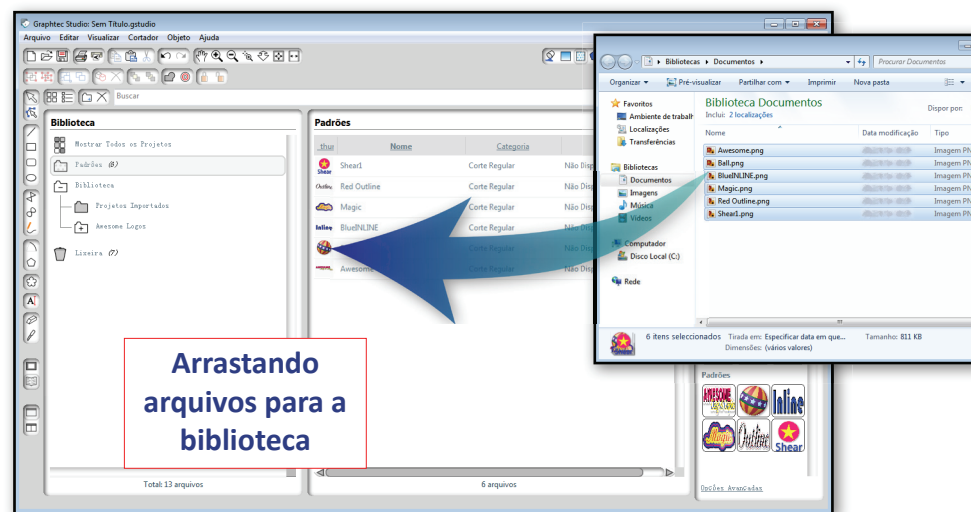
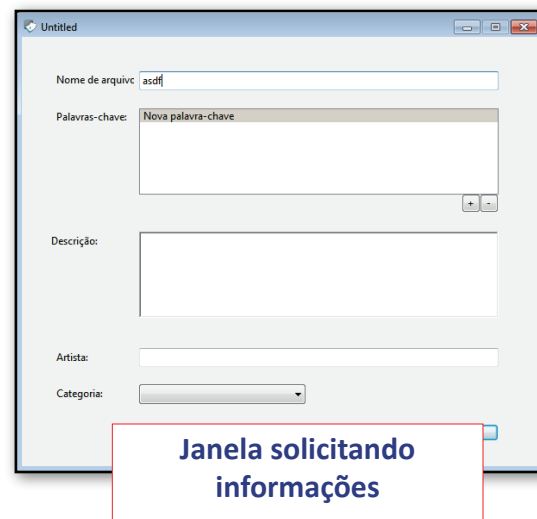
### Salvando um Desenho desde a Área de Pré-Visualização

1. Clique no menu suspenso Arquivo e selecione **Salvar na Biblioteca**.
2. Isto abrirá uma janela que lhe pedirá para colocar o seguinte:
  - **Nome do Arquivo:** Objetos na Biblioteca são arquivos de desenho realmente.
  - **Palavras chave:** Isto ajudará a encontrar o objeto na Biblioteca mais tarde. Isto é útil quando você não conseguir lembrar o nome do objeto. Isto lhe ajudará a buscar pelas palavras-chave designadas para o objeto.
  - **Descrição:** é uma observação descrevendo o objeto ou a sua finalidade.
  - **Artista:** é o nome de quem desenhou o objeto.
  - **Categoria:** é o motivo para o qual o desenho ou objeto foi originalmente intencionado: Recorte Normal, Imprimir e Recortar, Padrão de Imitação de Diamante, Desenho de Esboço e Artes 3D.
3. Assim que estas informações tiverem sido preenchidas, clique em OK

Isto salva o desenho inteiro na página de mídia na Biblioteca. Para salvar apenas um objeto, tente copiar e colar o objeto, coloque-o sobre um desenho novo e depois salve-o na biblioteca.

### Importando um Grupo de Arquivos Diretamente para a Biblioteca

1. Abra a pasta da Biblioteca ou a pasta Padrão\* para a qual importar.
2. Abra a pasta do Windows onde os arquivos estiverem localizados.
3. Selecione os arquivos a adicionar para a biblioteca.
4. Em seguida, arraste-os para a pasta da Biblioteca\*\*.



\* Somente mapas de bits e imagens podem ser importados para a pasta de Padrões.

\*\* Poderá levar um momento ou alguns minutos até que eles apareçam na pasta Biblioteca, dependendo do tamanho dos arquivos.

# Biblioteca, continuação

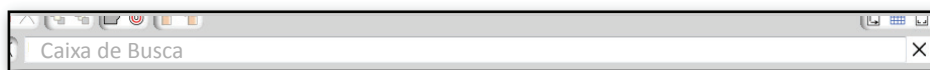
## Usando Objetos da Biblioteca

Passos para colocar um objeto da Biblioteca:

1. Abra a Área de Pré-Visualização clicando no botão Mostrar Biblioteca e Pré-Visualização
2. Abrir na pasta onde o desenho estiver localizado clicando no mesmo.
3. Clique, mantenha apertado e arraste o desenho para o seu lugar na Área de Pré-Visualização.

## Bucando um Objeto

Se houver uma grande quantidade de objetos na pasta Biblioteca, existe uma caixa de pesquisa na barra de ferramentas de Biblioteca. Comece a digitar e o software pesquisará e listará todos os objetos usando o que for fornecido na caixa de pesquisa.



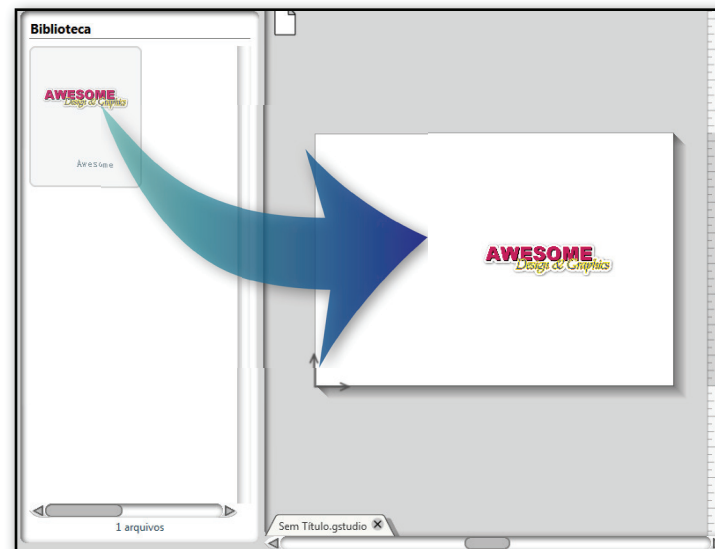
A Caixa Pesquisar na barra de ferramentas de Biblioteca

## Organizando a Biblioteca

O Graphtec Studio fornece uma barra de ferramentas de Biblioteca com diversas opções para organizar a sua Biblioteca.

## Visualizando Objetos na Biblioteca

Os dois primeiros botões exibirão o conteúdo como ícones ou numa lista. Visualizar os objetos como ícones possibilitará que os objetos sejam vistos com maior clareza. Quando os objetos estiverem no modo lista, eles podem ser selecionados por Nome, Categoria, Artista, Data de Criação e Tamanho..



Arraste o objeto para a Área de Pré-Visualização



Exibição de Ícones



Padrões				
	Nome	Date Added	Extensão	
	Awsome sticker	2023/08/10, Aug 10, 2023	68.9 KB	
	Ball	2023/08/10, Aug 10, 2023	42.2 KB	
	BlueINLINE	2023/08/10, Aug 10, 2023	11.8 KB	
	Magic	2023/08/10, Aug 10, 2023	52.5 KB	
	Shear1	2023/08/10, Aug 10, 2023	8.8 KB	

Exibição de Lista

## Biblioteca, continuação

### Criando Pastas

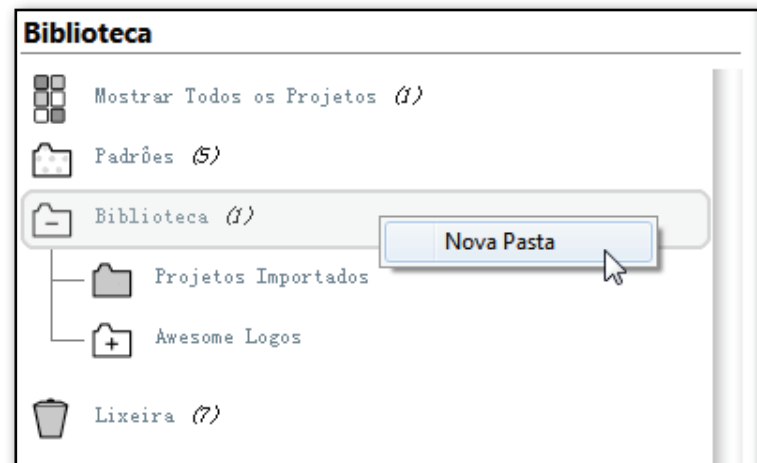
Outro método para organizar a biblioteca é criando pastas. A pasta pode ser usada para agrupar objetos semelhantes dentro de uma pasta. Criando pastas, os objetos podem ser organizados por grupos ou categorias.

#### Para criar uma pasta:



1. Clique no botão Nova Pasta ou clique com o botão da direita na pasta Biblioteca ou na pasta Padrões. Selecione Nova Pasta.
2. Rotule a pasta e aperte Enter.

Uma vez que uma pasta tiver sido criada, os desenhos podem ser salvos ou movidos para dentro da mesma.



Criando uma Pasta Nova na Biblioteca

### Movendo Objetos da Biblioteca dentro da Biblioteca.

Uma vez que a pasta ou as pastas forem criadas, os objetos dentro de uma pasta da Biblioteca poderão ser arrastados para outra pasta.

Ao lado de cada pasta haverá um número entre parênteses indicando quantos objetos existem dentro daquela pasta.



### Apagando Objetos e Pastas

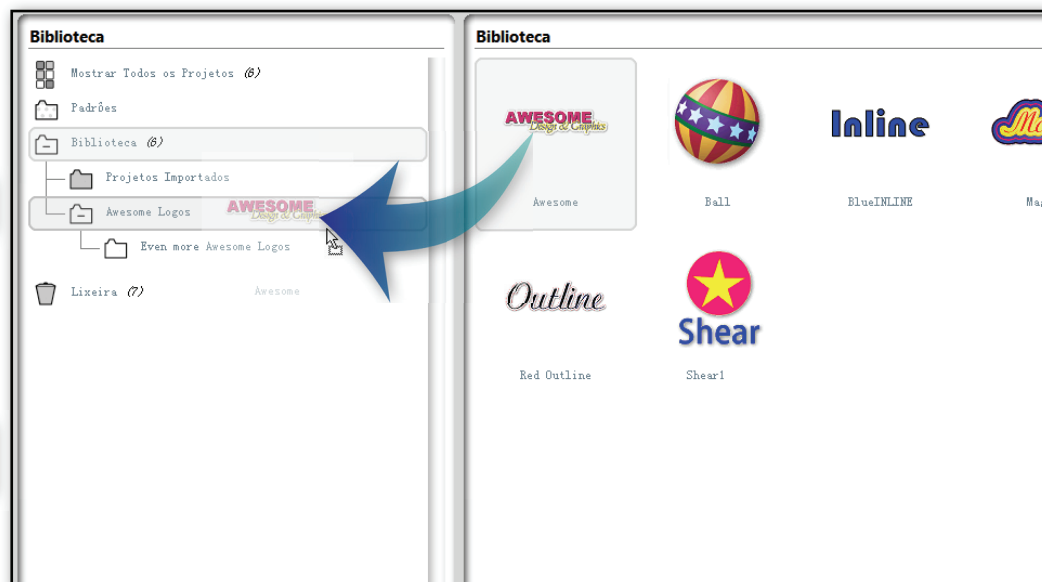
Para apagar um objeto ou pasta, selecione o item para apagar.



Clique com o Botão da Direita nele e selecione Apagar

Ou

Clique no botão Apagar na barra de ferramentas Biblioteca.



Os objetos podem ser organizados arrastando os mesmos de uma pasta para outra.



# Recortando um Desenho

## Passos Rápidos para Recortar um Desenho

Para recortar simplesmente um desenho faça o seguinte:

1. Clique no botão Máquinas de Recorte. No painel lateral, a máquina de recorte pretendida (geralmente a máquina de recorte padrão) deve estar no Status PRONTA. Caso contrário, verifique se a máquina de recorte está ligada e conectada. Ver o Manual Graphtec Cutting).
2. Clique em **Condições** da máquina de recorte pretendida no painel lateral. Ajuste as condições que forem apropriadas para o material carregado.
3. Clique em Avançadas para as configurações avançadas que forem necessárias
4. Clique no menu suspenso Máquina de Recorte, selecione **Enviar Trabalho de Recorte**, e selecione a máquina de recorte para a qual enviar o trabalho.
5. Para enfileirar o trabalho numa das máquinas de recorte, clique em **Enfileirar Trabalho de Recorte**. Isto segurar o trabalho até que seja liberado manualmente. **Para liberar o trabalho**, clique em Iniciar Recorte

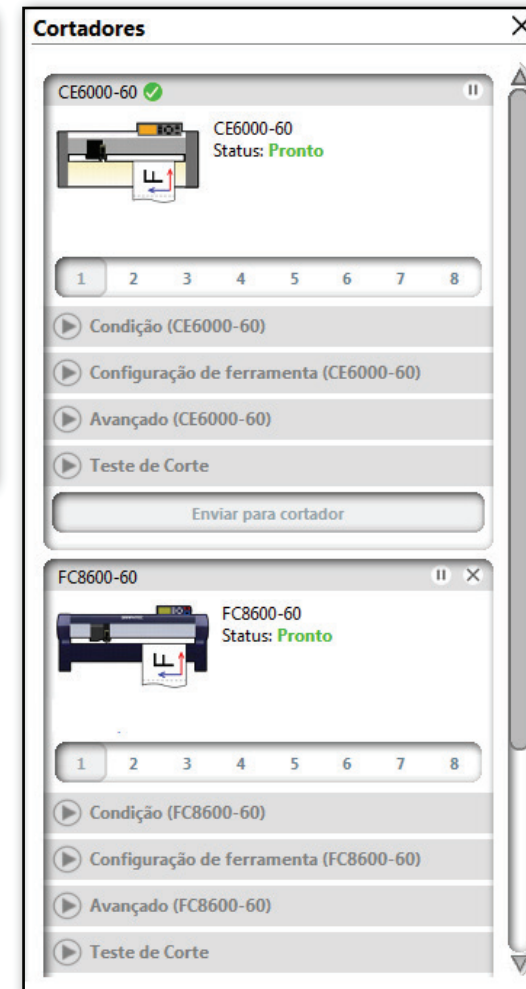
## Máquinas de Recorte Conectadas

O Graphtec Studio é muito interativo com todas as máquinas de recorte Graphtec conectadas. Clique no botão da Máquina de Recorte e isto abrirá o painel lateral de Opções de Máquina de Recorte que mostrará não só todas as máquinas de recorte conectadas ao computador, mas também o seu status e condições.

Todas as máquinas de recorte mostradas tem uma seção em cima mostrando uma foto da máquina de recorte, o número do modelo e o status da máquina de recorte. Todos os status\* e o seus significados são mostrados abaixo:

- **Pronto:** A máquina de recorte está pronta para receber os trabalhos do Graphtec Studio.
- **Pausa:** A máquina do recorte está em pausa de recortar. Ela poderá receber um trabalho mas ao invés de recortá-lo, este ficará armazenado na memória. Assim que a máquina de recorte tiver a pausa encerrada, os trabalhos que estiverem na memória serão recortados.
- **Ocupada:** A máquina de recorte está ocupada recortando um trabalho. Ela poderá receber um trabalho e o trabalho será recortado assim que os outros trabalhos que o antecederam sejam concluídos
- **Sincronizando:** O software está juntando informações sobre esta máquina de recorte. Isto ocorre geralmente quando a plotter for colocada online pela primeira vez.

Abaixo da imagem se encontram informações básicas tais como a versão do firmware e também como a máquina de recorte está conectada.



\* Existem outros textos de status mas estes são as principais.

## Recortando um Desenho, continuação

### Configurações da Máquina de Recorte

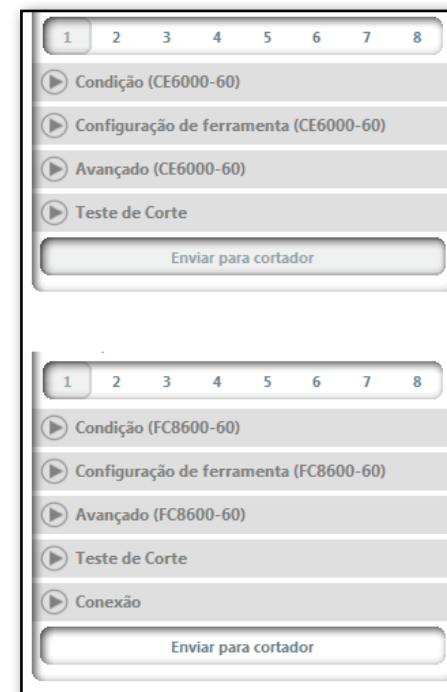
As barras cinza são os grupos das configurações atuais. O grupo padrão de configurações é Condição, Avançada e Recorte de Teste. A FC8600 e a CE6000 terão dois grupos adicionais de Configurações de Ferramentas e Conexão.

Clicar nas setas ao lado de cada grupo revelará as configurações do mesmo. Segue abaixo uma descrição de cada um:

- **Condição** mostra a condição atual da máquina de recorte. Para a FC8600 e CE6000, ali estarão os números de um a oito representando as oito condições para estas máquinas de recorte.
- **Avançada** exibe os recursos mais avançados. Para maiores detalhes sobre estas configurações avançadas, leia novamente o manual da sua Graphtec Cutting.
- **Recorte de Teste** conterá os diferentes tipos de padrões para testar as condições de recorte. Estes são semelhantes ao botão de recorte de teste na máquina de recorte.

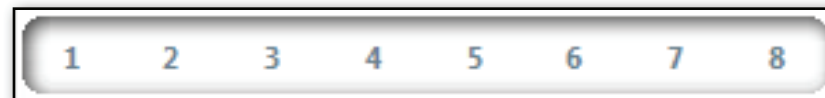
Específicas para FC8600/CE6000:

- Configurações de Ferramentas terá configurações mais avançadas especificamente para recortar tais como Passagem de Passo, Força de Compensação e Ângulo, entre outras. Força de Compensação, Ângulo de Compensação e Posição Inicial da Lâmina\*.
- **Conexão** contém as configurações para a porta Ethernet ou porta serial (RS232-C)



Grupos de Configurações da Máquina de Recorte

Geralmente, cada máquina de recorte mostrará a condição atual na qual está. A FC8600 e a CE6000 por outro lado terão os números de um a oito logo acima das barras cinza. Cada número representa uma das oito condições daquela máquina de recorte. As informações a respeito da condição escolhida estarão contidas no grupo de Condições. Isto se torna conveniente porque todas as oito condições podem ser configuradas a partir do software.



As FC8600/CE6000 exibirão esta barra de Condições representando as oito condições da máquina de recorte.

\* Se você planejar fazer ajustes em qualquer uma destas configurações é bastante recomendado consultar o Manual de Usuário da FC8600 ou o Manual de Usuário CE6000 para se familiarizar com estas configurações especiais



# Recortando um Desenho, continuação

## Usando as Condições de Recorte do Software

### O que São Condições de Recorte?

As oito condições de recortar nas máquinas de recorte Graphtec são configurações de recorte definidas pelo usuário, cada uma com a sua própria configuração de recorte tal como velocidade, força, aceleração e tipo de lâmina. A finalidade disto é para que cada vez que uma mídia nova for carregada, ao invés de mudar a velocidade, força ou tipo de lâmina, elas possam ser mudadas facilmente para uma condição que estiver especificamente configurada para recortar um tipo de mídia. (Para maiores informações, ver o manual da sua Máquina de Recorte Graphtec).

O Graphtec Studio pode aproveitar completamente as condições de recorte da sua máquina de recorte (Ver a caixa [O que São Condições de Recorte?](#)) obtendo interativamente e depois controlando as condições a partir das configurações do Grupo de Condições do painel lateral. Cada vez que as configurações de condição estiverem ajustadas, o software mudará imediatamente as configurações numa máquina de recorte. Isto se torna conveniente porque, por padrão, quando um trabalho estiver pronto para recortar não haverá necessidade de ajustar a Condição na máquina de recorte. Observe que uma Condição ou tipo de mídia designada para uma cor de linha ou camada se sobrepõe à configuração de condição no painel lateral.

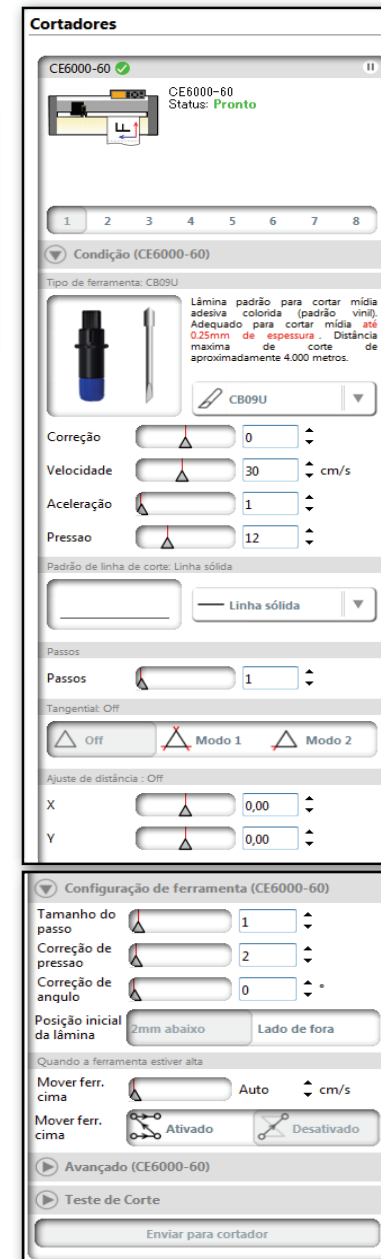
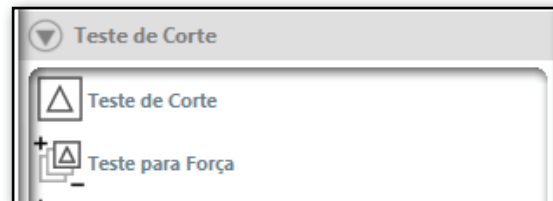
### Configurações de Condição

Debaixo de cada modelo de máquina de recorte no painel lateral existe um grupo de configurações de Condição\*. Clicando na barra cinza será exibida a condição de recorte atual conforme exibida no painel de controle da máquina de recorte\*\*. Estas incluem:

- Tipo de lâmina, velocidade, força, aceleração e compensação.
- Tangential com Modo 1 e Modo 2.
- Padrão de Linha de Recorte. Ver maiores detalhes no Apêndice A.

Cada uma destas configurações pode ser ajustada em separado por uma seleção ou por um valor. Conforme cada configuração for ajustada, a configuração é refletida imediatamente na máquina de recorte.

Para testar as novas configurações, clique na barra cinza Recorte de Teste e selecione um padrão de recorte.



\* Na FC8600 e na CE6000 haverá uma opção entre oito condições nas máquinas de recorte.

\*\* Para maiores detalhes sobre estas configurações avançadas, leia novamente o manual da sua Graphtec Cutting

configurações do painel lateral para as máquinas de recorte conectadas

## Recortando um Desenho, continuação

### Definindo Condições e Tipos de Mídia

Este recurso do Software é útil quando se planejar designar configurações de condição para caminhos de linhas em um desenho, quer seja a condição da máquina de recorte ou as configurações dentro de um tipo de mídia. É aqui onde a Condição e os Tipos de Mídia designáveis podem ser definidos ou configurados. Isto é útil quando se tiver um desenho com dois caminhos que precisem de ferramentas ou configurações diferentes. Um exemplo perfeito disto é encontrado em desenhos de embalagens onde uma caneta, uma ferramenta de recorte e uma ferramenta de dobrar são todos necessários para um só trabalho.

Para abrir as opções Definir Condições, clique no menu suspenso da Máquina de Recorte, e selecione Definir Condições. Quando as opções para Definir Condições se abrirem no painel lateral, haverá duas pastas:

**Números de Condição** contém as oito condições onde os tipos de linha e as passagens de recorte podem ser designados para cada condição.

**Padrões Graphtec** contém os Tipos de Mídia pré-instalados. Ver [Definindo Tipos de Mídia](#) mais adiante no capítulo. Clique numa pasta e esta revelará o seu conteúdo.

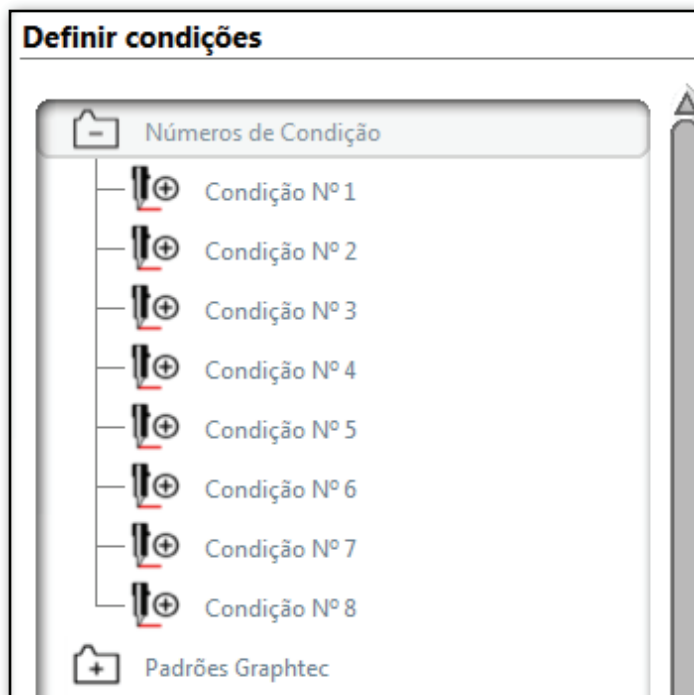
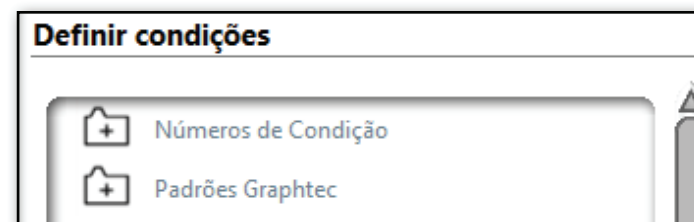
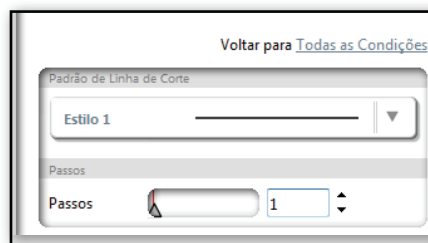
Clique numa pasta e esta revelará o seu conteúdo.

### Definindo Tipos de Linha de Condição e a Quantidade de Passagens

Ao se abrir a pasta de Números de Condição, esta revelará as oito condições. Clicar duas vezes numa Condição mostrará duas configurações no painel lateral:

- **Tipo de Linha** designará um tipo de linha, quer seja sólida ou tracejada, para a condição sem levar em conta qual a máquina de recorte que será usada\*.
- **Passagens** determina quantas passagens serão usadas para cada linha. Este é um recurso para usar quando se estiver cortando materiais mais duros onde for necessário mais de um recorte para cortar totalmente a mídia.

Se houver mais do que uma máquina de recorte conectada ao computador, poderá ser necessário configurar o tipo de linha ou a quantidade de passagens separadamente para cada máquina de recorte. Para configurar o modelo da máquina de recorte para cada condição, clique no ícone de Condições. Isto revelará as máquinas de recorte que estão anexadas atualmente. Todas as máquinas de recorte podem então o seu próprio tipo de linha ou passagens designadas para aquela condição.



\* Quando se estiver usando as FC8600/CE6000, este tipo de linha não deve ser confundido com o Padrão de Linha de Recorte.

# Recortando um Desenho, continuação

## Definindo Tipo de Mídia

Os Tipos de Mídia são pré-configurações de ajuste de condição dentro do Graphtec Studio que permitem que as configurações sejam rotuladas. Estas configurações, que são semelhantes a uma condição, possuem valores tais como velocidade, força de corte, aceleração, compensação e outras (Ver [Qual é a diferença entre condições de Máquina de Recorte e Tipos de Mídia?](#)). Estas também podem ser designadas para uma camada, ou para uma cor de linha. Quando isto tiver sido feito, o Graphtec Studio usará a configuração de recorte dentro do Tipo de Mídia para alterar a condição na máquina de recorte antes de enviar o trabalho.

Clicando no botão Definir Condições, isto abrirá o painel lateral Definir Condições. É neste painel onde as Pré-Configurações de Tipo de Mídia podem ser criadas ou ajustadas.

Para adicionar, editar ou mudar qualquer coisa no painel lateral Definir Condições, sempre clicar duas vezes depois da última inscrição. Isto abrirá um menu suspenso com as diferentes ações disponíveis. Dependendo de onde você clicar o menu exibirá o item disponível. Por exemplo, existem mais ações que podem ser escolhidas quando se estiver selecionando um tipo de mídia ao invés de clicar com o botão da direita no espaço vazio abaixo da última inscrição de tipo de mídia

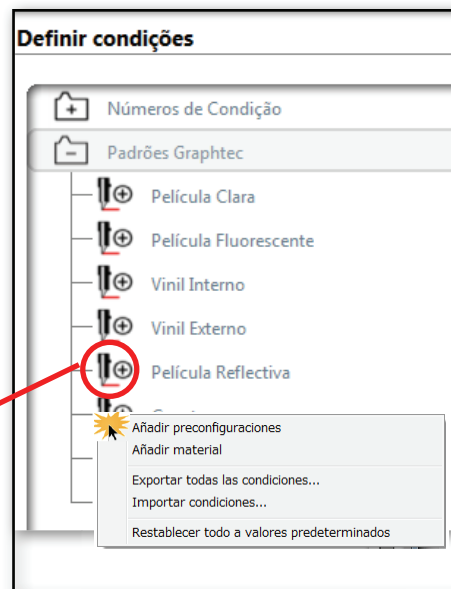
## Adicionando um Tipo de Mídia

### Passos para adicionar um tipo de mídia:

1. Clique com o botão direito na área abaixo da última inscrição de Tipo de Mídia. Se for a primeira vez, estará logo abaixo de Película para Carro. Será exibido um menu suspenso com várias opções.
2. Selecione a segunda opção "Adicionar Material"
3. Aparecerá um tipo de mídia sem título. Inserir o nome da mídia ou do material novos e apertar ENTER.

Assim que tiver sido criado o Tipo de Mídia novo, os valores poderão ser ajustados (Ver Editando Tipos de Mídia).

Existe um ícone à esquerda do tipo de mídia. Ao lado do ícone há um círculo pequeno com um sinal de "+" dentro. Ao se clicar no sinal de mais o software revelará os modelos Graphtec diferentes, cada um tendo as suas configurações. O motivo disto é que alguns modelos possuem funções especiais que podem ser utilizadas dentro de uma condição. Um exemplo disso é o Padrão de Linha de Recorte da FC8600. Da mesma forma, nem todos os modelos recortarão o mesmo material com a mesma configuração. Um modelo poderá precisar de uma força maior, ou se duas ou mais máquinas de recorte estiverem ligadas, uma poderá usar uma ferramenta de recortar diferente da outra.



### Diferenças entre Condições de Máquina de Recorte e Tipos de Mídia

Quando for utilizada uma Condição de Recorte a partir do Graphtec Studio, o software envia um comando para modificar a máquina de recorte para a condição específica. Por exemplo, se for escolhida a Condição 4, o software fará com que a máquina de recorte troque para a Condição 4 antes de recortar o trabalho. Isto significa que a condição precisa ser configurada para uma mídia em especial na máquina de recorte antes de enviar o trabalho. As condições na máquina de recorte não podem ser rotuladas e podem causar alguma confusão. Observação: se você planejar usar as Condições no painel de controle da máquina de recorte, se assegure de que a Prioridade de Condição esteja desligada (Ver o manual da sua máquina de recorte para obter maiores informações).

Um Tipo de Mídia é onde as configurações de condição são configuradas e ficam armazenadas no software. Isto permite que você tenha um rótulo descritivo ou nome (por exemplo ("Vinil de Alta Performance XYZ"). Quando for utilizado um Tipo de Mídia o software mudará a configuração da condição usando uma condição adicional na máquina de recorte. Este método facilita o trabalho uma vez que estas podem ser rotulados ao invés de se trabalhar com números de condição.

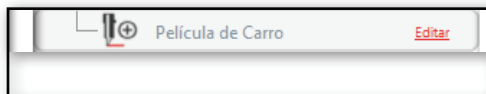
## Recortando um Desenho, continuação

### Editando Tipos de Mídia

Existem pré-configurações de Tipo de Mídia que vem instaladas no Graphtec Studio. Estas podem ser visualizadas clicando na pasta Graphtec Defaults que possui um sinal de "+" grande no seu meio.

#### Para renomear um tipo de mídia pré-existente

1. Clicar com o botão da direita no tipo de mídia e selecione Renomear ou clique duas vezes sobre o nome do tipo de mídia.
2. Inserir um nome novo e apertar ENTER.



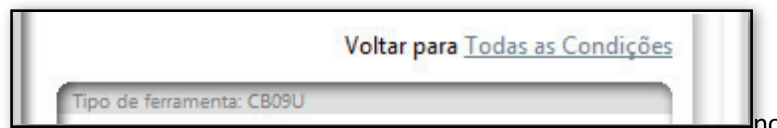
### Ajustando as Configurações de um Tipo de Mídia

Existem duas maneiras de mudar as configurações de um tipo de mídia já existente:

- Pairar com o cursor do mouse à direita do nome da mídia e clicar no botão Editar vermelho (que aparecerá assim que o mouse estiver pairando sobre a área).
- Clique duas vezes do lado direito do nome de mídia.

Ambas as ações abrirão a configuração de Tipo de Mídia no painel lateral semelhante ao layout quando se está configurando um condição. (Para aprender como ajustar estas ver Mudando Configurações de Condição).

Assim que as configurações tiverem sido ajustadas, clique no link *Todas as Condições* na parte de cima do painel lateral, ou clique botão *Definir Condições* novamente.



### Simulação de Recorte Pro

Este recurso fornece a capacidade de ver o caminho que será tomado pela lâmina da máquina de recorte antes de cortar realmente o trabalho. O software animará a posição da lâmina a cada momento assim como também o estado para cima ou para baixo.



Isto é útil para as aplicações que necessitam informação quanto ao sentido do recorte. Um exemplo disto seria quando se estiver recortando tonalidades ou papelão inferior.

Para acessar este recurso, clique no botão Simulação...etc. etc.

#### ecorte de Teste antes de criar um Tipo de Mídia



Antes de criar um Tipo de Mídia, faça um teste de recorte na sua máquina de recorte. Depois que forem conhecidos o tipo de lâmina, a força, a aceleração e outras configurações, grave todas para usá-las para o Tipo de Mídia novo.



Painel de configuração de Condição de Tipo de Mídia

## Recortando um Desenho, continuação

### Organizando Tipos de Mídia

Às vezes é necessário agrupar os seus Tipos de Mídia. Por exemplo, você pode querer agrupar todos os Tipos de Mídia de um certo fabricante, ou você poderá querer agrupar todas as mídias refletivas. É aí que as pastas de Pré-Configurações podem ser utilizadas. Criar uma pasta é feito de forma bem parecida com criar um Tipo de Mídia.

#### Criando uma pasta nova de Pré-Configurações

1. Clique com o botão direito no espaço vazio (em amarelo) abaixo da última inscrição.
2. Selecione Adicionar Pré-Configuração
3. Na parte de baixo da lista no painel, aparecerá uma nova pasta de Pré-Configurações. Digite o nome da pasta de Pré-Configurações e aperte a tecla Enter.

#### Criando uma pasta dentro de outra pasta

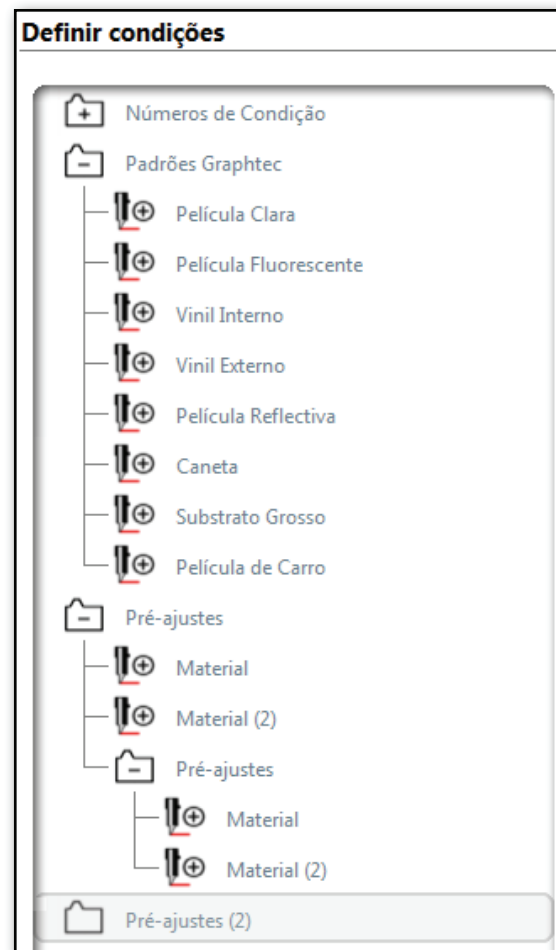
As pastas de pré-configurações também podem ser aninhadas. Em outras palavras, da mesma forma que as pastas funcionam no seu computador, você pode ter uma pasta dentro de outra pasta.

As pastas de Pré-Configurações internas podem ser utilizadas para organizar o conteúdo dentro da pasta. Por exemplo, você poderá ter uma pasta principal para um determinado fabricante e depois criar pastas internas para os tipos de mídia diferentes daquele fabricante.

#### Passos para criar uma pasta dentro de outra pasta:

1. Clique com o botão direito sobre a pasta
2. Selecione Adicionar Pré-Configurações
3. Digite o nome da pasta e depois aperte a tecla ENTER.\*

Assim que tiver sido criada uma pasta, os Tipos de Mídia podem ser colocados dentro da pasta arrastando-os para dentro da pasta



\* Observação: O Graphtec Studio permite que você tenha uma quantidade infinita de pastas.

# Recortando um Desenho, continuação

## Designando Condições e Tipos de Mídia

Dentro do Graphtec Studio, qualquer Condição ou Tipo de Mídia pode ser designada para uma cor de linha ou camada. Isto é especialmente vantajoso quando dois caminhos estiverem marcados para operações distintas. Por exemplo, um caminho poderá ser usado para uma linha de dobra enquanto que o outro caminho pode ser usado para recortar. O resultado final seria fazer com que a máquina de recorte marcasse as linhas de dobra para o primeiro caminho, trocasse de ferramentas ou condição, e depois recortasse o segundo caminho.

O primeiro passo seria configurar as Condições na máquina de recorte, ou os Tipos de Mídia no painel Definir Condições, dependendo de qual deles você planeja usar (ver [Definindo Tipos de Mídia](#)). Depois que estiverem configuradas, estas serão então designadas para tipos de caminhos diferentes quer seja para dobrar, marcando ou recortando.

### Para designar uma Condição ou Tipo de Mídia a um caminho de cor

1. Clique no botão **Configurar Trabalho de Recorte**. Isto abrirá as configurações no painel lateral para Configurar Trabalho de Recorte.
2. Clique na pasta **Aplicar Condições**. Isto abrirá as configurações para designar condições e tipos de mídia.
3. Aqui pode ser selecionada a opção para recortar **Tudo**, **Por Cor**, ou **Por Camada**. Clique em **Por Cor**. Quando isto tiver sido feito, são exibidas todas as cores do desenho.
4. Clique na coluna Condição e escolha uma Condição ou Tipo de Mídia para designar a cada cor.

Os caminhos de cor que não serão recortados ou dobrados são desabilitados clicando na caixa de seleção ao lado da cor.

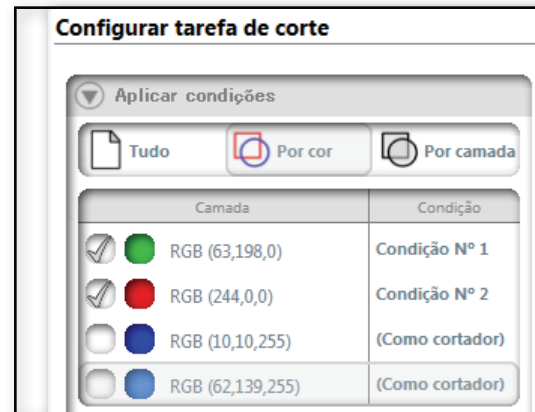
### Para designar uma Condição ou Tipo de Mídia a uma Camada

Pro

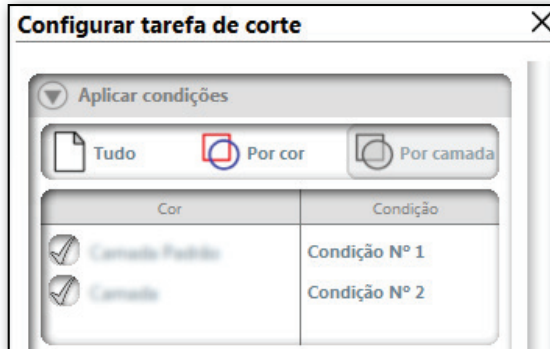
1. Siga os passos de 1 a 3 acima
2. Clique em Por Camada, e todas as Camadas do desenho são exibidas.
3. Clique na coluna Condição e escolha uma Condição ou Tipo de Mídia para designar a cada camada.
4. As camadas que não forem ser recortadas ou dobradas ficam desabilitadas. Isto é feito clicando na caixa de seleção ao lado da camada



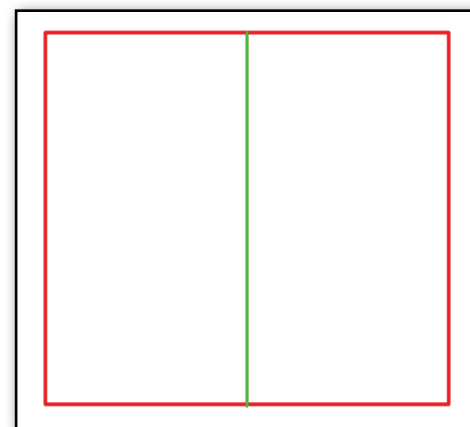
É importante que se tenha em mente que a ordem de empilhamento de cada cor ou camada determinará a ordem de envio da mesma. Em outras palavras, a cor de cima ou os objetos da camada de cima serão os primeiros a serem enviados para a máquina de recorte.



Na pasta Aplicar Condições, a linha verde fica determinada para a Condição 1 que é para dobrar e a linha vermelha fica determinada para a Condição 2 que é para recortar. As linhas azuis foram desabilitadas uma vez que não serão enviadas para a máquina de recorte.



Na Pasta Aplicar Condições a Camada de Dobrar está configurada para o tipo de mídia Dobrar e a camada Recortar foi configurada para o tipo de mídia Recortar



Um desenho contendo uma linha de dobra verde e uma linha de recorte vermelha



## Recortando um Desenho, continuação

### Configurações de Limpeza

As margens de limpeza são usadas principalmente quando se estiver recortando vinil autoadesivo. Depois de recortar um desenho, as margens de limpeza facilitam a remoção das partes não utilizadas do vinil recortado. Para acessar as configurações para margens de limpeza e linhas, clique no botão da ferramenta Configurações de Limpeza.

Os ajustes para ambas a margem de limpeza e as linhas de limpeza podem ser configurados assim que o painel Configurações de Limpeza se abrir.

A primeira seção é onde a margem de limpeza pode ser habilitada e o tamanho da margem de limpeza pode ser determinado. A segunda seção é onde as linhas de limpeza podem ser incluídas (Ver [O que são margens de limpeza e linhas de limpeza](#)).

### Margem de Limpeza

- **A caixa de seleção Exibir Margem de Limpeza** exibirá a margem de limpeza ou desligará a margem de limpeza.
- **O preenchimento** é a distância entre o trabalho e a margem de limpeza.

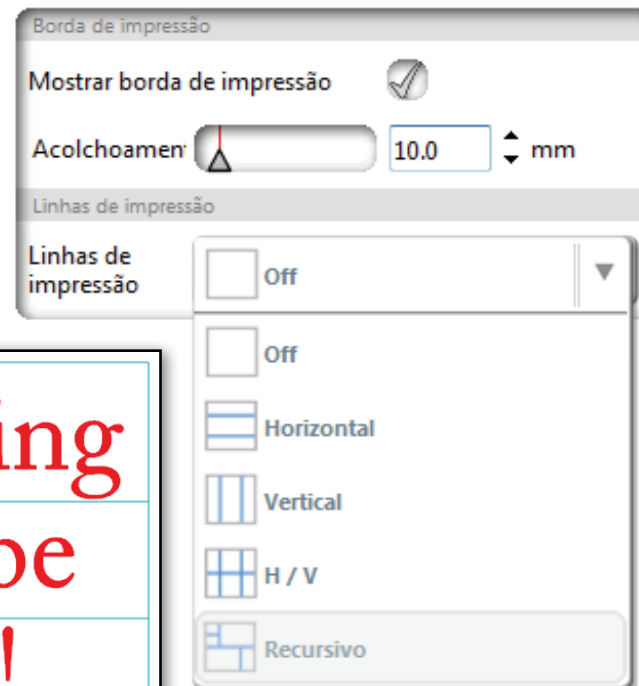
### Linhas de Limpeza

- **Horizontal** adicionará linhas de limpeza adicionais entre os caracteres quando as linhas de texto tiverem orientação vertical, linhas de texto ou objetos.
- **Vertical** adicionará linhas de limpeza adicionais entre os caracteres, linhas de texto (quando as linhas de texto tiverem orientação vertical) ou objetos.
- **H/V** adicionará ambas as linhas de limpeza horizontais e verticais entre as linhas de texto, caracteres ou objetos.
- **Recorrente** adicionará linhas de limpeza horizontais com linhas verticais entre cada caractere ou objeto. As linhas verticais se prolongam somente entre as linhas horizontais.

As margens e linhas de limpeza, uma vez criadas, se ajustarão conforme o desenho for reajustado ou redimensionado.

Se o desenho for girado, a margem de limpeza será redimensionada para se encaixar no novo ângulo apesar das linhas de limpeza poderem desaparecer.

### Configurações de corte



Borda de impressão

Mostrar borda de impressão ☒

Acolchoamento  mm

Linhas de impressão

Linhas de impressão ☐ Off

☐ Off

☒ Horizontal

☐ Vertical

☒ H / V

☐ Recursivo



### Margens de limpeza versus linhas de limpeza?

Uma *margem de limpeza* é um retângulo que margeia o trabalho. O tamanho é determinado pelo preenchimento, que é o espaço determinado entre o trabalho e a margem.

As *linhas de limpeza* são as linhas de recorte dentro da margem de limpeza. As linhas de limpeza, dependendo do seu layout, ajudam quando se estiver limpando objetos menores ou mais complicados. Deve ser tomado cuidado: Muitas linhas de limpeza podem dificultar a limpeza ainda mais.



## Recortando um Desenho, continuação

### Separando os Objetos Pro

Separar os objetos dentro de um trabalho não é só eficiente, mas diminuirá a deformação que poderá ocorrer em trabalhos mais compridos. Quando um trabalho for comprido e não estiver separado, poderá ocorrer movimento excessivo da mídia que aumentará o tempo de recorte e causará uma possível deformação. O Graphtec Studio fornece opções que separarão o objeto automaticamente antes de enviar o trabalho para a máquina de recorte.

Clicando no botão Configurar Trabalho de Recorte, a Separação fica localizada dentro do painel lateral Configurar Trabalho de Recorte. A primeira seção organizará o trabalho para que os objetos sejam separados pela condição para a qual são designados\*. Por exemplo, se forem designadas para uma mesma condição duas camadas ou cores de linhas, estes objetos serão recortados em sequência um depois do outro. Esta operação evita que a máquina de recorte alterne entre condições sem necessidade.

Separação por Camadas separará por Camadas:

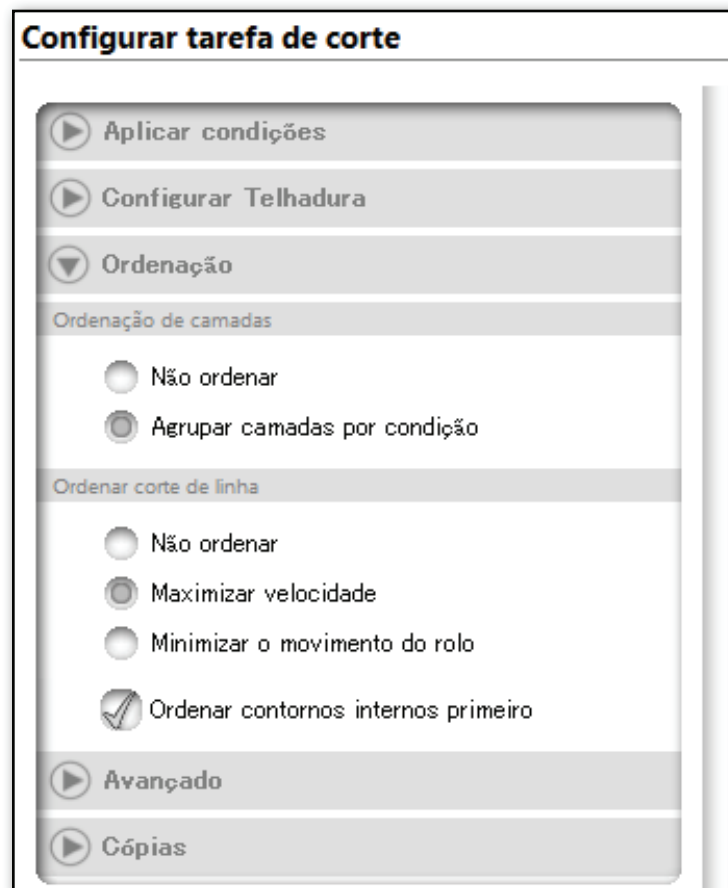
- **Sem Separação** separará as camadas da maneira que estão relacionadas no painel APLICAR CONDIÇÕES. Usar esta configuração quando não forem designadas condições para camadas ou cores
- **Agrupar Camadas Pela Condição** separará as camadas ou cores designadas para a mesma condição para que se recortem juntas, em sucessão.

Separação por Linha de Recorte separará por objeto.

- **Sem Separação** enviará os objetos para a máquina de recorte da maneira que estiverem empilhados no desenho. Os objetos por cima serão recortados primeiros e os objetos de baixo serão recortados por último.
- **Maximizar Velocidade** separa os objetos de forma que o objeto a ser recortado em seguida seja o objeto que estiver mais perto da posição atual da lâmina. Usar esta configuração para maximizar a velocidade de recorte.
- **Minimizar Movimento de Roletes** separa os objetos de forma que estes sejam recortados na mesma ordem em que estão distribuídos no trabalho. Os objetos que estiverem mais perto da seta serão recortados primeiro. Este método é a configuração recomendada por padrão e minimizará a movimentação da mídia.
- **Separar Contornos Internos Primeiro** separará as linhas de recorte de forma que estas sejam recortadas primeiro quando o trabalho for enviado para a máquina de recorte

A Separação por Camada e a Separação por Cor podem funcionar juntas. Por exemplo o *Agrupar Camada por Condição* pode ser selecionado e fazer com que os objetos sejam separados por dentro para maximizar a velocidade.

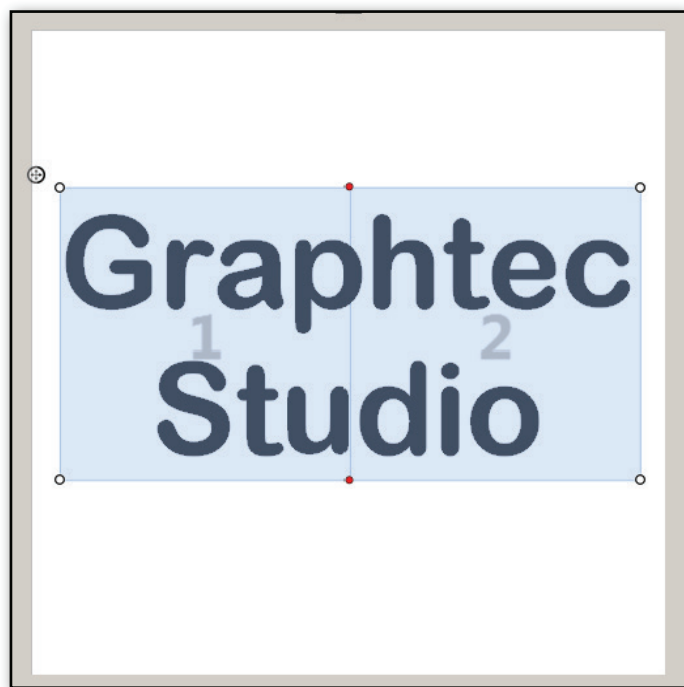
\* Isso não incluiria os Tipos de Mídia uma vez que estes utilizam uma configuração de condição auxiliar.



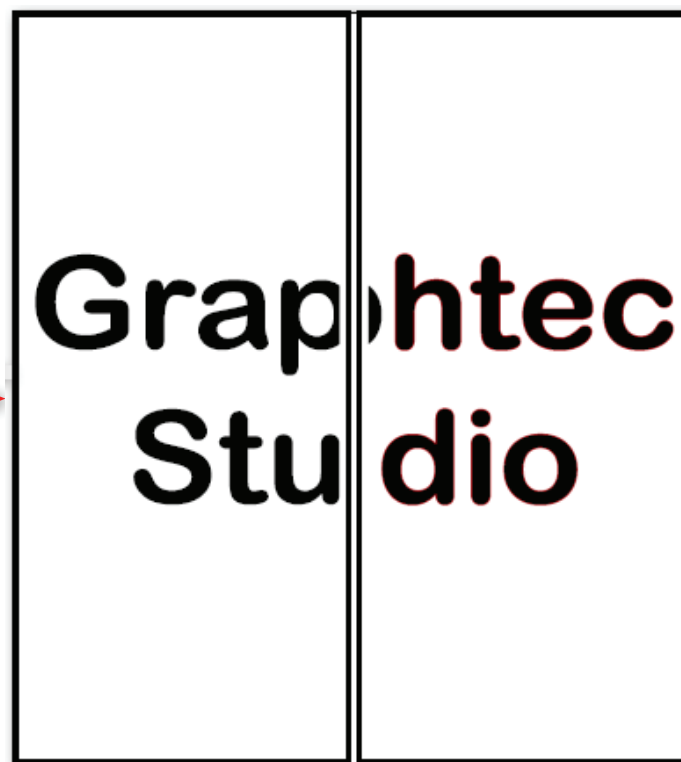
## Recortando um Desenho, continuação

### Trabalhos de Mosaico

Mosaico é uma operação que é necessária quando você planejar recortar um trabalho maior do que a máquina de recorte que você estiver usando. O painel de configurações de Mosaico permitirão que você "faça um mosaico" no seu trabalho. Em outras palavras, o trabalho será dividido em seções ou mosaicos separados. Cada mosaico será recortado como um trabalho individual. No diagrama abaixo, o lado esquerdo mostra um trabalho grande com um padrão de mosaico aplicado ao mesmo no Graphtec Studio. Do lado direito fica uma ilustração do resultado final, com os dois mosaicos recortados separadamente.



**Padrão de mosaico  
aplicado na Área de Pré-  
Visualização**



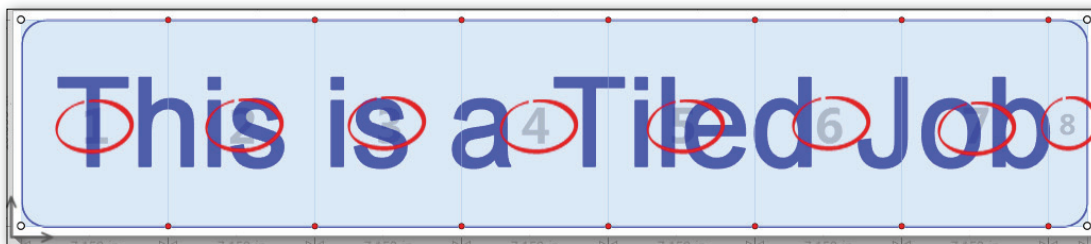
**O resultado final mostra os dois  
arquivos como dois trabalho de  
recorte separados.**

## Recortando um Desenho, continuação

### Ajustando o Padrão ou Grade de Mosaico

Quando o desenho estiver pronto para ser recortado, se este for maior do que a página de Pré-Visualização de Recorte, esta fará automaticamente um mosaico do desenho do trabalho. O mosaico não é mostrado até que seja ativada a opção **Mostrar Mosaico**. Assim que estiverem ativadas, as opções de mosaico serão mostradas na barra lateral e um padrão de mosaico se sobreporá ao desenho do trabalho. O padrão pode então ser ajustado para se adequar ao tipo de desenho do trabalho. Segue abaixo uma descrição de como cada opção afetará o padrão de mosaico.

- Conforme mencionado acima, **Mostrar Mosaico** determina se o desenho do trabalho será dividido em mosaico ou não. Uma vez que estiver ativada, a Área de Pré-Visualização mostrará um padrão de como será feito o mosaico do desenho do trabalho. Cada mosaico é numerado, indicando a ordem na qual os mosaicos serão recortados.



**Sobreposição de padrão de mosaico. Cada mosaico é numerado, indicando a ordem na qual os mosaicos serão recortados.**

### Configurar Posição e Tamanho

- Origem X e Origem Y** posicionarão a origem do padrão de mosaico (que é o canto inferior esquerdo) nas coordenadas x e y. As coordenadas ficam baseadas sobre o canto inferior esquerdo da Página de Mídia.
- Largura e Altura** mostrarão o tamanho do padrão de mosaico que será redimensionado a partir do seu canto inferior esquerdo.
- A caixa de seleção Manter Aspecto** assegurará que o padrão de mosaico permaneça proporcional à medida em que é redimensionado.

### Configurar uma Grade Regular

- Automática** configurará automaticamente o padrão de grade de acordo com o tamanho de mídia que tiver sido escolhido para a máquina de recorte. Quando o Automático estiver selecionado
- Personalizado** permitirá que os mosaicos sejam configurados para um padrão personalizado.
- Grade Regular** configurará todos os mosaicos uniformemente. Quando esta opção estiver selecionada, são reveladas quatro opções: **Largura da Célula**, **Altura da Célula**, **# Quantidade de Colunas** e **# Quantidade de Linhas**.

Telhadura

Exibir Mosaico

Configurar posição e extensão

Origem X

5.0

mm

Origem Y

5.0

mm

Largura

250.0

mm

Altura

150.0

mm

Manter aspecto

Configurar grade regular

Automático

Personalizar

Regular grade

Sobrepor

Direita

0.0

mm

Final da página

0.0

mm

Esquerda

0.0

mm

Alto

0.0

mm

Simétrico

Outras opções

Mostrar dimensões

## Recortando um Desenho, continuação

### Sobreposições

Os valores de Sobreposição especificam a quantidade de sobreposição entre as linhas e colunas de mosaicos. Ao se sobreporem os mosaicos sobre os mosaicos contíguos, você pode eliminar todas as aberturas que ocorrem devido aos problemas ambientais tais como o clima.

- Os valores **Direita**, **Em baixo**, **Esquerda**, e **Em cima** configurarão a quantidade de sobreposição entre os mosaicos.
- O **Simétrico** assegurará que a Direita e a Esquerda terão o mesmo tamanho e que o lado de cima e o de baixo sejam redimensionados juntos

Ver a seção sobre [Sobrepondo Mosaicos](#).

### Outras Opções

**Mostrar Dimensões** exibirá as dimensões dos mosaicos.

### Movendo um Padrão de Mosaico

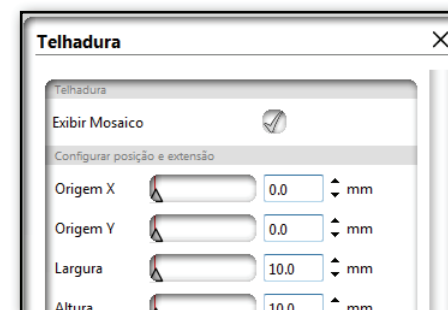
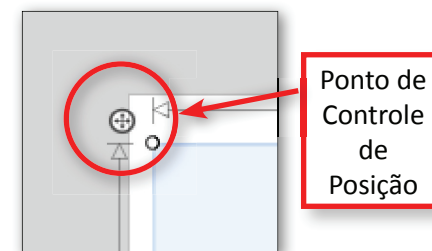
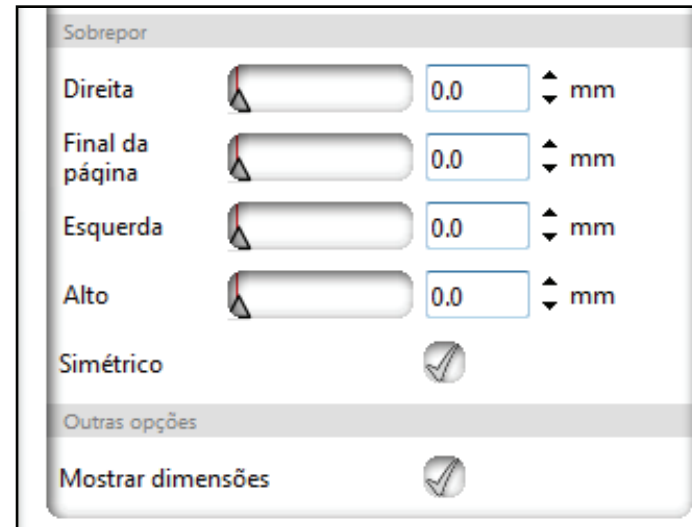
Os padrões podem ser reposicionados clicando no Ponto de Controle de Posição que fica localizado no canto superior esquerdo do padrão de mosaico. O padrão também pode ser reposicionado utilizando as configurações do painel lateral\*.

**Para mover um padrão usando o Ponto de Controle de Posição:**

1. Clique, segure e arraste no ponto de controle de posição.
2. Leve-o até o seu novo local.
3. Solte o mouse.

As configurações do painel lateral podem ser usadas para mover o padrão com maior exatidão. A Origem X é para mover o padrão no sentido horizontal e a Origem Y é para mover o padrão no sentido vertical. Estes valores são absolutos e começam a partir do canto inferior esquerdo da página de mídia. Conforme o valor da Origem X é aumentado, o padrão se move para a esquerda. Conforme o valor diminui, o padrão se move para a direita. Quando a Origem Y é aumentada, o padrão se move na direção para cima. Conforme o valor é diminuído, o padrão se move no sentido para baixo.

\* O padrão não pode ser movido quando a grade estiver configurada para automático.



Valores de origem no painel lateral para mover o padrão de mosaicos.

## Recortando um Desenho, continuação

### Redimensionando o Padrão de Mosaico

Os padrões podem ser redimensionados clicando nos pontos de controle dos cantos, ou digitando a largura e a altura utilizando as configurações do painel lateral.

#### Para redimensionar um padrão usando os Pontos de Controle:

1. Clique, segure e arraste um dos pontos de controle dos cantos.
2. Assim que o tamanho desejado for alcançado solte o botão do mouse\*.

#### Para redimensionar um padrão usando valores,

1. Digite o tamanho do padrão quanto à largura e à altura.
2. Aperte ENTER depois de inserir um valor.

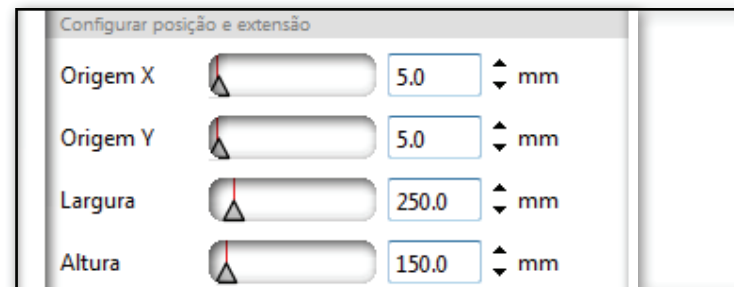
\* Observe que os pontos de controle vermelhos podem ser usados para redimensionar o padrão no sentido horizontal ou vertical embora a sua finalidade principal seja reposicionar as linhas de mosaico.

### Desabilitando Mosaicos Individuais dentro de um Padrão

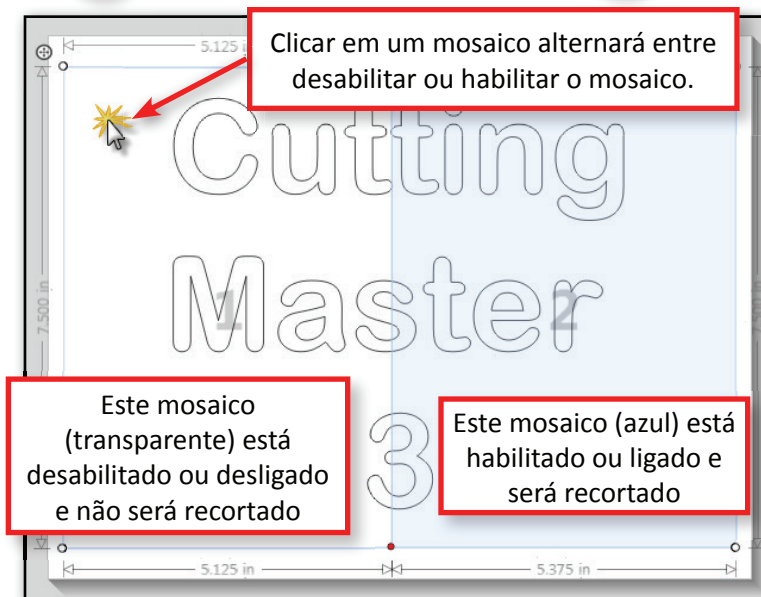
Os mosaicos individuais podem ser “desligados” nos casos onde certos mosaicos não necessitem ser recortados. Quando um mosaico estiver “ligado” ou habilitado, este terá o preenchimento azul transparente e será recortado quando o trabalho for enviado para a máquina de recorte. Quando um mosaico estiver desabilitado este ficará totalmente transparente e não será enviado para a máquina de recorte.

**Para desabilitar um mosaico**, se assegure de que esteja selecionado e depois clique apenas sobre o mosaico para desabilitar o mesmo. Assim que estiver desabilitado este ficará transparente.

**Para habilitar um mosaico**, clique sobre o mosaico de novo e este ficará de uma cor azul claro.



valores do painel lateral para redimensionar um padrão de mosaico



## Cutting a Design, continued

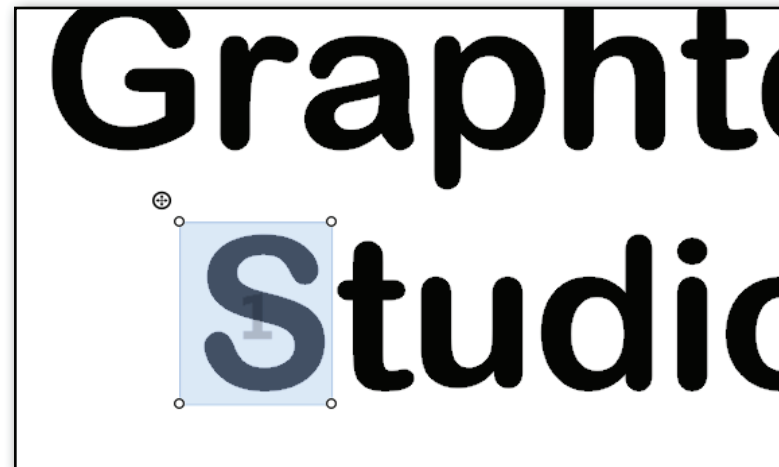
### Recortando uma Parte de um Desenho

Os mosaicos podem ser usados para recortar partes do desenho. Por exemplo, se uma letra de uma placa tiver que ser recortada, o padrão de mosaico poderá ser desenhado em volta daquela letra.

#### Passos:

1. Clique em **Criar Mosaico**
2. Clique, mantenha apertado e arraste o mouse e desenhe o padrão de mosaico em volta do objeto que deve ser recortado de novo. Por padrão este exibirá dois mosaicos.
3. No painel lateral Mosaico, clique em **Grade Regular**. Isto mudará as opções de baixo dele para Largura da Célula, Altura da Célula, Linhas e Colunas,

Agora quando o Trabalho for enviado para a máquina de recorte, esta recortará apenas os objetos dentro do mosaico único.



Usando o recurso de mosaico,  
esta única letra poderia ser recortada novamente.

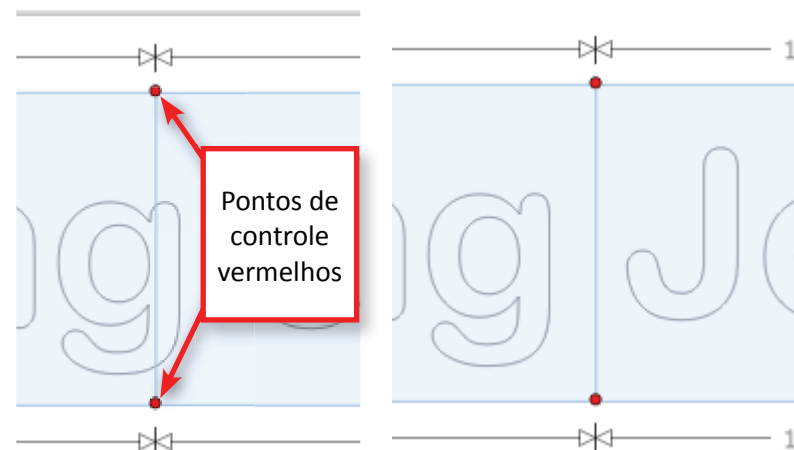
### Redimensionando Mosaicos Individuais

Existem vezes nas quais uma linha de mosaico pode ter ficado posicionada bem em cima de uma letra ou de um objeto. Quando isto acontecer, o Graphtec Studio dividirá a letra de forma que parte desta ficará em um painel e a outra parte ficará no painel seguinte. Em certos casos, isto poderá ser indesejável. Isto pode ser corrigido utilizando os pontos de controle vermelhos para reposicionar as linhas de mosaico.

#### Para redimensionar mosaicos:

1. Paire com o mouse sobre os pontos de controle vermelhos.
2. Clique, segure e arraste o ponto de controle vermelho para posicionar a linha de mosaico para alcançar o tamanho de mosaico desejado.\*.
3. Solte o botão do mouse.

Quando estiver posicionando a linha de mosaico no seu local novo se assegure de que o tamanho do mosaico não seja maior do que a largura da área de recorte da sua máquina de recorte.\*\*, ou de outra forma, uma parte do painel não será recortada.



Aqui a linha de mosaico  
é colocada por padrão  
diretamente sobre  
uma letra, o que é  
indesejável.

Aqui a mesma linha de  
mosaico foi colocada entre as  
letras, o que é mais desejável.

\* Conforme mencionado anteriormente, isto pode redimensionar o padrão de mosaico também.

\*\* Geralmente isto pode ser feito apertando a tecla ENTER na sua máquina de recorte

## Recortando um Desenho, continuação

### Fazendo Mosaicos dentro de Mosaicos

Se você precisar dividir o trabalho em mais mosaicos, isto pode ser feito desenhando linhas de mosaico novas para dividir mosaicos.

Dividir os mosaicos é uma questão de desenhar linhas novas dentro dos mosaicos. Assim que as linhas tiverem sido desenhadas elas podem ser movidas ou ajustadas.

#### Passos para Dividir Mosaicos

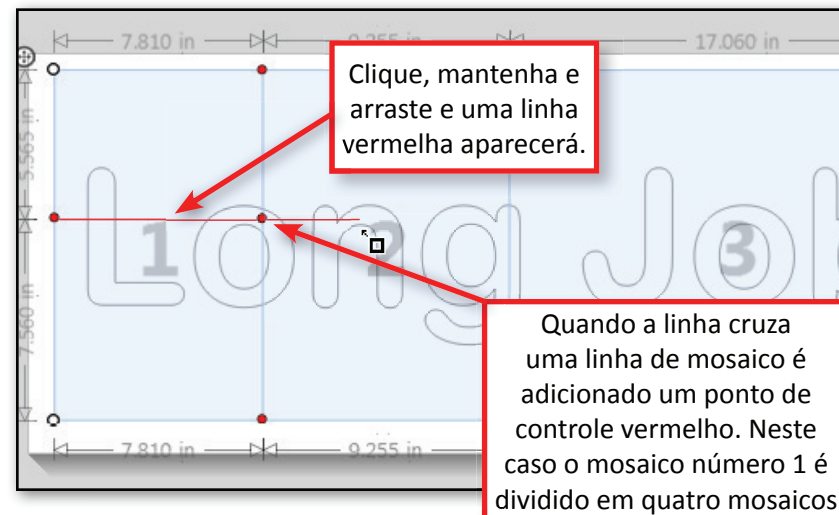
1. Paire com o seu mouse sobre a borda do padrão de mosaico. O cursor do mouse mudará para um sinal de mais e uma seta.
2. Clique, mantenha e arraste o mouse e uma linha vermelha começará a ser desenhada através do padrão.
3. Arraste o mouse para ua linha de mosaico ou até a borda oposta do padrão de mosaico. Quando esta cruza uma linha de mosaico é adicionado um ponto de controle vermelho.
4. Solte o botão do mouse.



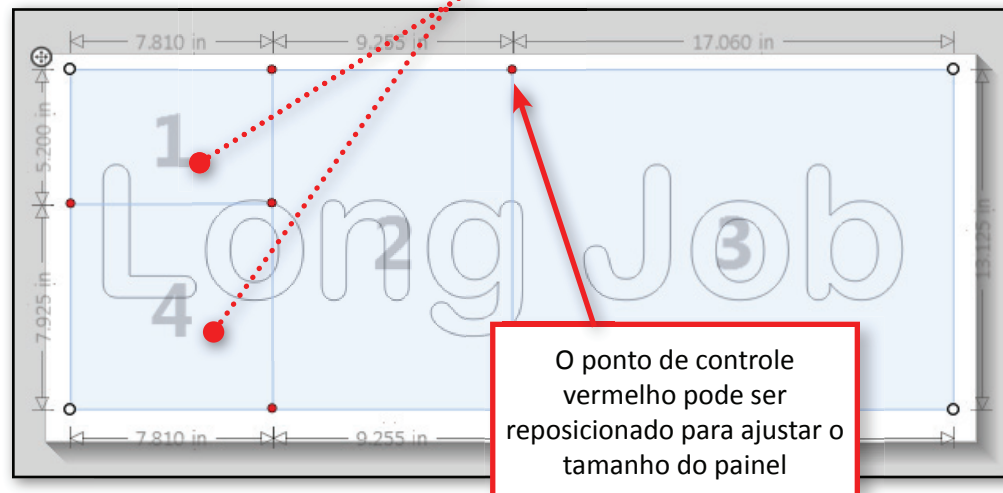
Conforme a linha vermelha estiver sendo desenhada para dividir mosaicos, esta poderá ser ampliada para além de outras linhas de mosaico, criando ainda mais mosaicos.

Os pontos de controle vermelho recém adicionados podem ser usados para redimensionar os mosaicos.

Quando se inicia a linha a partir de uma linha horizontal do padrão de mosaico são geradas linhas verticais. Iniciar a linha a partir de uma linha vertical gerará linhas horizontais.



Quando a linha cruza uma linha de mosaico é adicionado um ponto de controle vermelho. Neste caso o mosaico número 1 é dividido em quatro mosaicos



**Nesta amostra, o mosaico 1 é dividido em dois mosaicos, criando uma quantidade total de quatro mosaicos no padrão de mosaico. Assim que os novos mosaicos forem criados, os mosaicos serão renumerados.**

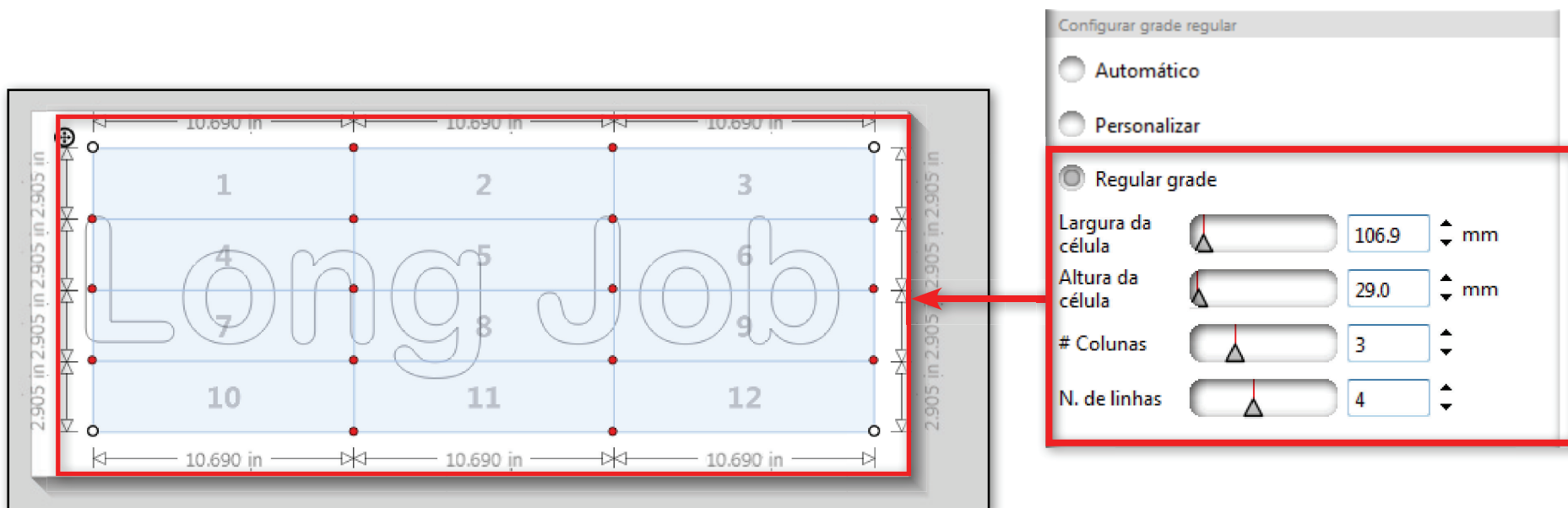


## Recortando um Desenho, continuação

### Padrão de Mosaico no Modo Grade

Criar mais mosaicos também pode ser conseguido utilizando a opção Grade Regular. Ao se escolherem estas opções as configurações de grade serão reveladas. Neste modo, o padrão de mosaicos faz um padrão de grade simétrico de forma que todos os mosaicos fiquem do mesmo tamanho. Estas opções aparecerão:

- O valor de **Largura de Célula** afetará a altura de todos os mosaicos no padrão. Conforme a largura do mosaico muda isto afetará a largura total do padrão de mosaico.
- **A Altura de Célula** afetará a altura de todos os mosaicos. Conforme a altura do mosaico muda isto afetará a altura total do padrão de mosaico.
- **As # Colunas e # Linhas** adicionarão mais colunas e linhas, mas manterão o tamanho do padrão de mosaico sem alteração. Conforme são adicionadas mais colunas e linhas o tamanho de cada mosaico diminui para que a quantidade total de linhas e colunas se encaixe dentro do padrão de mosaico.



O padrão de grade está configurado para um padrão de 3 x 4 de mosaicos de igual tamanho.

## Recortando um Desenho, continuação

### Mosaicos Sobrepostos

Este recurso especifica a quantidade de sobreposição entre as linhas e colunas de mosaicos. Ao se sobreporem os mosaicos sobre os mosaicos contíguos, voce pode eliminar todas as aberturas entre os mosaicos quando estiver montando os painéis depois de terem sido recortados. Isto pode ser crucial quando as forças ambientais tais como o calor ou o clima expandem e contraem o material tal como o vinil autoadesivo. Quando a sobreposição for criada, esta será representada por uma barra vermelha nas linhas de mosaico do padrão.

Sobrepor

Direita 0.0 mm

Final da página 0.0 mm

Esquerda 0.0 mm

Alto 0.0 mm

Simétrico ☒

Existem quatro opções para controlar a espessura das sobreposições:

**Direita** prolongará a sobreposição para a direita de todos os mosaicos

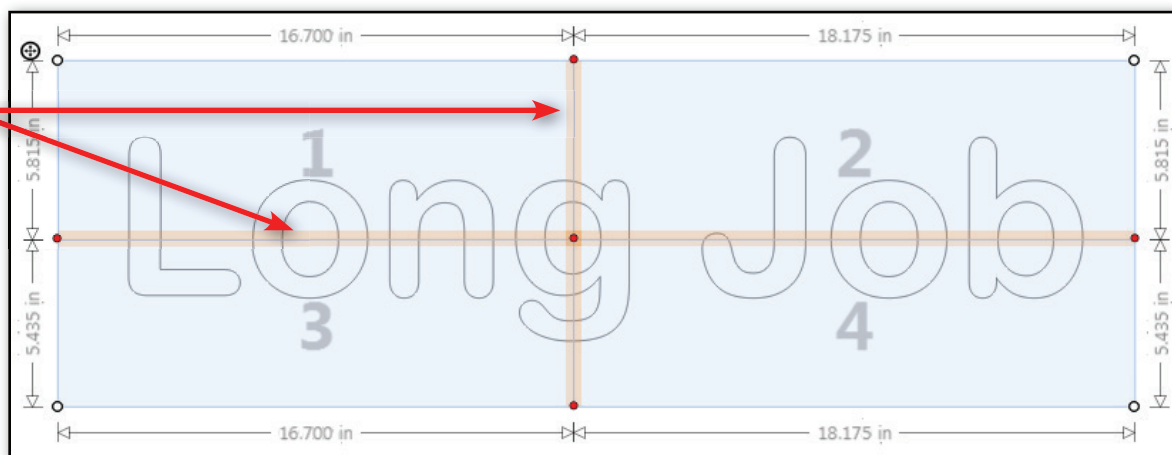
**Abaixo** prolongará a sobreposição para parte de baixo de todos os painéis

**Esquerda** prolongará a sobreposição para a esquerda de todos os painéis

**Acima** prolongará a sobreposição para parte de cima de todos os painéis

A **caixa de opção Simétrico** na parte de baixo da seção de sobreposição fará com que os valores permaneçam simétricos. As sobreposições de cima e de baixo são mantidas do mesmo tamanho, assim como as sobreposições da esquerda e da direita. Por exemplo, se o valor de sobreposição de baixo for mudado para uma polegada, o valor de cima será configurado para uma polegada. O mesmo seria verdadeiro para as sobreposições da esquerda e da direita; na medida em que uma muda a outra faz o mesmo.

A barra vermelha representa a sobreposição na linha de mosaico.

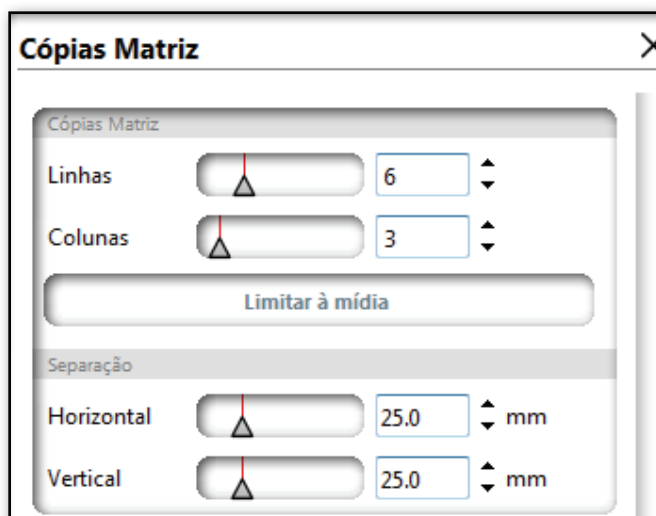


## Recortando um Desenho, continuação

### Copiar Matriz

Quando o trabalho estiver pronto para ser enviado, podem ser adicionadas cópias do desenho num padrão matriz. Assim que for clicado o botão Copiar Matriz, as opções de Copiar Matriz serão exibidas no painel lateral e o software mudará a Janela de Pré-Visualização para o modo de Pré-Visualização de Recorte.. Quando estiver no modo de Pré-Visualização de Recorte, a página de mídia é modificada para o tamanho real que estiver configurado na máquina de recorte padrão.

A primeira configuração é o tipo de matriz, quantas LINHAS e quantas COLUNAS que você deseja.



O **valor** linhas aumentará ou diminuirá as cópias no sentido vertical a partir da parte de baixo.

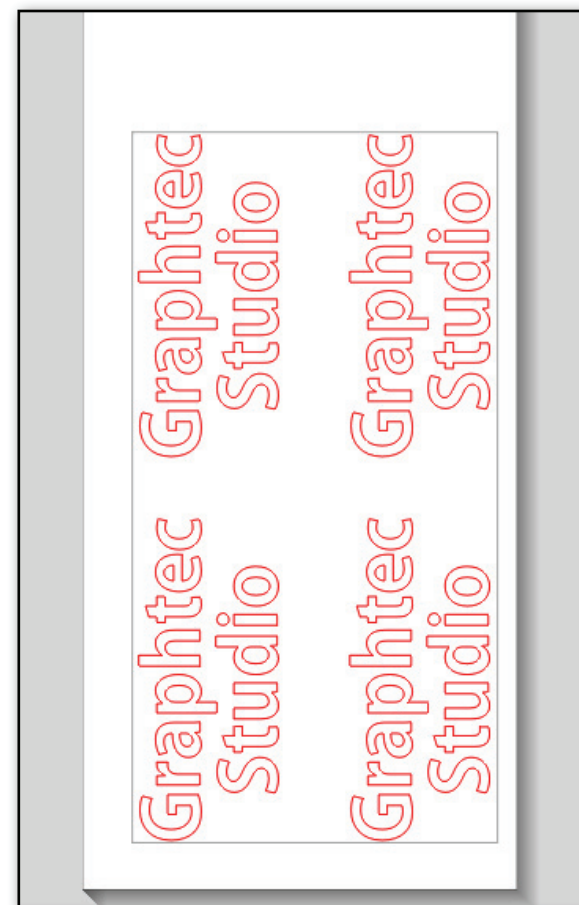
O **valor** colunas aumentará ou diminuirá as cópias no sentido horizontal a partir da direita.

**Limitar à Mídia**, quando selecionado, limitará a quantidade de cópias no sentido horizontal ou vertical ao tamanho da página de mídia. Assim que tiver chegado à beirada da página de mídia, deixará de fazer cópias.

O espaçamento entre as cópias pode ser ajustado. **Horizontal** afeta a distância entre as cópias horizontais e **Vertical** afeta a distância entre as cópias verticais.

#### Qual é a diferença entre Copiar a matriz e Replicar?

A diferença entre **Copiar Matriz** e **Replicar** é que **Replicar** fará cópias de objetos individuais enquanto que **Copiar Matriz** fará cópias do desenho inteiro num padrão de matriz. Replicar é útil para criar parte do desenho. Copiar Matriz ajuda quando se estiver fazendo cópias instantâneas do desenho total e não afetará o desenho.



Janela de Pré-Visualização

## Recortando um Desenho, continuação

### Configurar Trabalho de Recorte

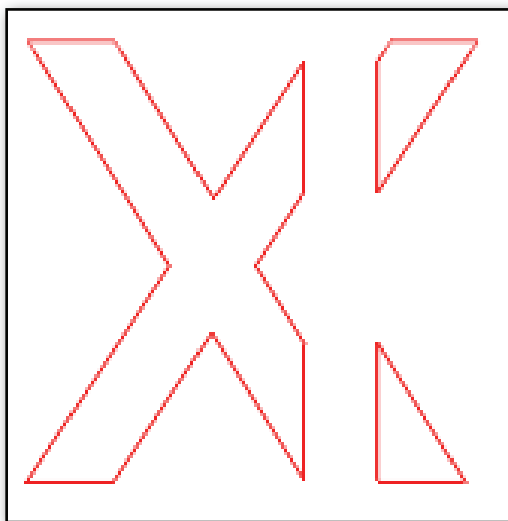
O painel Configurar um Trabalho de Recorte possui cinco configurações úteis no mesmo painel. Estas configurações são basicamente adicionar ou mudar rapidamente aspectos do trabalho de recorte. Serão discutidas em detalhes neste capítulo três das configurações: Configurar Mosaico, Corte Cruzado e Avançadas. Quando o painel Trabalho de Recorte se abre, ele muda a Área de Pré-Visualização para o modo Pré-Visualização do Recorte de forma que o tamanho de mídia real que é carregado na máquina de recorte seja o Tamanho da Página de Mídia.



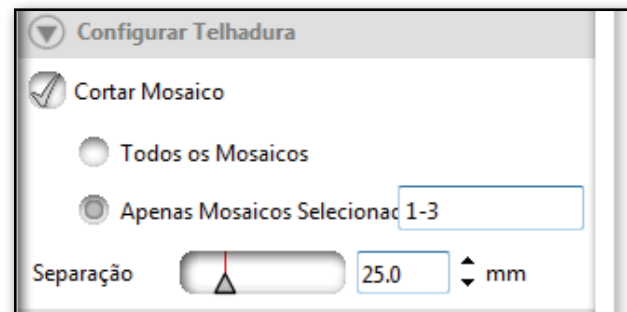
### Configurar Mosaicos

Mosaicos é uma operação que fará mosaicos ou painéis de um trabalho que for maior do que a área de recorte da máquina de recorte. Se recomenda voltar a ler a seção sobre mosaicos antes de usar a configuração nesta seção.

- **Todos os Mosaicos** quando selecionado, cortará todos os mosaicos.
- **Somente Mosaicos Selecionados** cortará somente os mosaicos listados na caixa.
- O valor de **Separação** determina a distância entre os mosaicos quando estes são recortados.



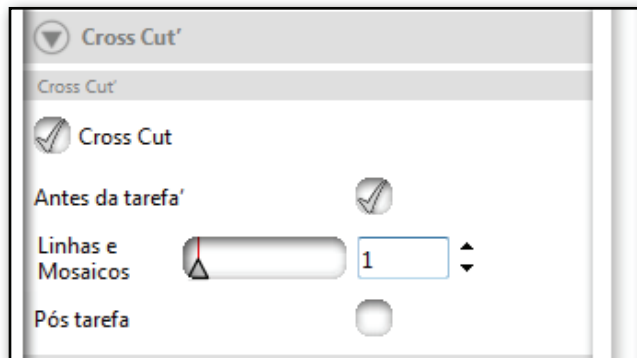
O valor de Separação determina a distância entre os mosaicos



### Corte Cruzado

O recurso de corte cruzado fica ativado quando a máquina de recorte equipada com este recurso estiver ligada e selecionada como a máquina de recorte padrão usando (Definir como Cortador Padrão) no painel lateral Máquinas de Recorte Conectadas.

- **A caixa de seleção Corte Cruzado** habilitará a máquina de recorte cruzado ou não.
- **Antes da tarefa** iniciará uma ação de recorte cruzado antes do trabalho ser recortado.
- Cortar o suporte transversalmente seguindo as linhas pré-determinadas.
- **Pós tarefa** iniciará uma ação de recorte cruzado depois do trabalho ser recortado.



## Recortando um Desenho, continuação

### Configurações Avançadas

A seção de Avançadas do painel lateral Configurar Trabalho de Recorte possui configurações para o que fazer depois que uma camada, mosaico ou um trabalho tiver sido concluído.

#### Depois de cortar uma camada

- **Continuar imediatamente** continuará a enviar o trabalho com a maior velocidade de transmissão de dados que for possível sem pausar.
- **Esperar que o cortador fique pronto** segurar o envio do trabalho para a máquina de recorte até que esta fique pronta. Retomará o envio do trabalho uma vez que a máquina de recorte esteja no modo PRONTA.

#### Apos Cortar um Mosaico

- **Continuar imediatamente** continuará a enviar o trabalho com a maior velocidade de transferência que for possível, sem levar em conta se a máquina de recorte estiver ocupada ainda.
- **Esperar que o cortador fique pronto** não enviará um trabalho para a máquina de recorte automaticamente se esta não estiver no modo PRONTA. Esta retomará o envio do trabalho uma vez que a máquina de recorte esteja no modo PRONTA de novo.
- **Pausar** segurar o envio da camada seguinte. Aparecerá uma mensagem que permitirá que você decida quando retomar o recorte.

#### Após Trabalho de Corte

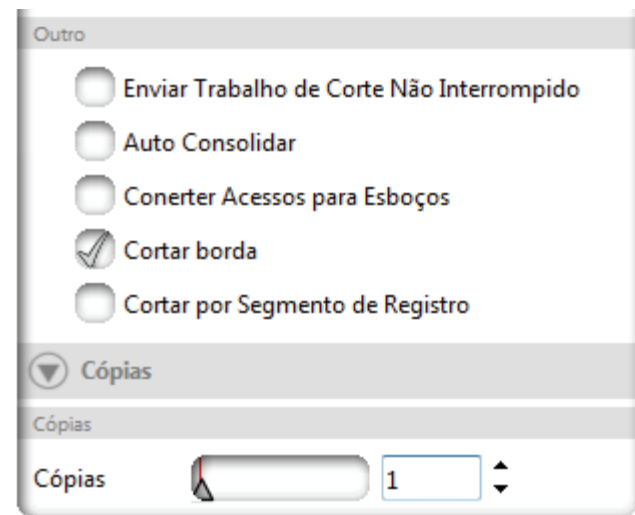
- **Alimentar** alimentará o trabalho além da sua beirada e reconfigura a origem. Esta configuração é útil se você planeja recortar trabalhos diferentes em sequência.
- **Voltar à origem** retornará a máquina de recorte outra vez para o seu ponto de origem. O recurso de Corte Cruzado (somente na série FC8600) será desabilitado com esta configuração.

The screenshot shows the 'Avançado' (Advanced) settings panel. It is organized into several sections with expandable/collapsible headers. The 'Depois de cortar uma camada' (After cutting a layer) section has two radio buttons: 'Continuar imediatamente' (selected) and 'Esperar que o cortador fique pronto'. The 'Após Cortar um Mosaico' (After cutting a mosaic) section has three radio buttons: 'Continuar imediatamente', 'Esperar que o cortador fique pronto', and 'Pausar'. The 'Após Trabalho de Corte' (After cutting work) section has two radio buttons: 'Voltar à origem' and 'Alimentar' (selected). Below this is a slider for 'Avanço Adicional' (Additional advance) set to 0.0 mm. The 'Outro' (Other) section has five radio buttons: 'Enviar Trabalho de Corte Não Interrompido', 'Auto Consolidar', 'Converter Acessos para Esboços', 'Cortar borda' (checked), and 'Cortar por Segmento de Registro'. The 'Cópias' (Copies) section has a slider set to 1.

## Recortando um Desenho, continuação

### Outros

- Selecionar **Enviar Trabalho de Corte Não Interrompido** para criar todos os trabalhos de recorte e, em seguida, enviá-los para o recortador de uma só vez. Isto reduz o tempo de abertura do computador.
- Selecionar **Auto Consolidar** para combinar objetos sobrepostos antes de enviar a informação para a condição especificada em **Aplicar Condições (Tudo, Por Cor, ou Por Camada)**.
- Selecionar **Conerter Acessos para Esboços** para criar e recortar um esboço da largura da linha. Quando esta opção não estiver selecionada, o centro da largura da linha é recortado.
- Selecionar **Cortar borda** para recortar o limite do objeto entre ladrilhos quando se estiver a proceder à saída de um objeto. Quando esta função estiver desligada, o limite do objeto entre os ladrilhos não é recortado.
- Selecionar **Cortar por Segmento de Registro** para fazer a varredura de todos as marcas de registro segmentadas para o recorte segmentado no desenho onde as marcas de registro segmentadas são colocadas. Esta opção confere maior precisão ao detectar qualquer curvatura ou inclinação em impressões mais longas. Se essa opção não for selecionada, o recorte segmentado não se realiza (apenas na série FC8600).



### Cópias

Assim que todas as opções de recorte tiverem sido configurada antes de enviar o trabalho, esta opção pode ser usada para enviar várias cópias do trabalho definitivo. Por exemplo, se tiverem sido configuradas as Cópias Matriz de forma que o desenho seja um padrão de três linhas e três colunas, e a quantidade de cópias nesta opção tiver sido configurada para duas, esta enviará então dois conjuntos das nove cópias, ou dezoito cópias no total, pausando brevemente entre os dois conjuntos.

# Imprimir e Cortar.

A aplicação de imprimir e recortar é um processo de preparar um desenho para imprimir, e depois recortar a impressão numa máquina de recorte seguindo um caminho que faz o contorno ao redor da imagem. Este processo pode ser usado para fazer decalques, desenhos de embalagens e outras aplicações.

## Os passos deste processo, do começo ao fim, são os seguintes:

- **Criar o desenho**
- **Criar um caminho de recorte ao redor do desenho.** Este será o caminho de recorte que a máquina de recorte seguirá quando a impressão for recortada.
- **Aplicar marcas de registro** ao desenho. As marcas de registro são as marcas em forma de L que estão nos quatro cantos do desenho da imagem e da linha de recorte. Elas são impressas com o desenho e são usadas pela máquina de recorte e são uma espécie de sistema de mapeamento para que a máquina de recortes saiba onde recortar
- **Processe o desenho** enviando o mesmo primeiramente para a impressora e depois carregando a impressão na máquina de recorte e enviando o caminho de recorte.

## Criando o Caminho de recorte

Depois que o desenho tiver sido concluído precisará ser criado um caminho de recorte ao redor do desenho. Para criar o caminho de recorte, a função Compensação pode ser usada para isto.

### Para criar um Caminho de Recorte

1. Selecione o desenho completo para criar o caminho de recorte ao redor
2. Clique no botão Compensação. Isto abrirá o painel lateral Compensação. (Ver criando uma Compensação)
3. Ajuste as configurações e clique em Aplicar
4. Uma vez que a silhueta do caminho tiver sido criada, clique no botão Estilo de Linhas e aumente a espessura da linha. Isto a tornará mais visível\*.
5. Clique no botão Camadas e no seu painel lateral configure o caminho de recorte para uma camada nova e Renomeie a camada

\* Engrossar a linha não afetará o recorte, será ainda recortada uma só linha.





## Imprimir e Cortar, continuação

### Marcas de Registro

Assim que o desenho tiver sido terminado, e a silhueta tiver sido criada, o trabalho poderá ter as marcas de registro aplicadas ao mesmo.

Como mencionado anteriormente, as marcas de registro são pequenos colchetes em forma de "L" ao redor do desenho inteiro. As marcas ajudam a máquina de recorte a mapear onde a linha de contorno deve ser recortada. Sem elas, a linha de recorte para fazer o decalque não seria cortada com exatidão.

O Graphtec Studio fornece um recurso especial para criar marcas de registro automaticamente. Ela fornece vários tipos de padrões de marcas de registro que podem ser usadas para diversas finalidades:

- **As marcas de registro Graphtec TIPO 1** têm os seus cantos apontados para dentro
- **As marcas de registro Graphtec TIPO 2** têm os seus cantos apontados para fora. As marcas de registro do Tipo 2 são as que são usadas mais frequentemente uma vez que fornecem mais espaço para o seu desenho.



Marcas de Registro do Tipo 1



Marcas de Registro do Tipo 1

### Marcas de Registro Segmentadas para Melhor Exatidão

Estes tipos de marcas "Segmentadas" são para trabalhos mais compridos onde possa ter ocorrido deformação da mídia durante a impressão. Para evitar isto, as marcas de registro segmentadas colocarão automaticamente marcas de registro não somente nos cantos mas nos lados também, tanto no sentido vertical como no horizontal. Quando o sensor de marcas de registro escanear este padrão de marcas de registro, este poderá detectar e ajustar o caminho de recorte a qualquer arqueamento ou deformação da impressão. Portanto, as marcas de registro segmentadas dão maior exatidão nas impressões mais compridas.

Existem duas opções para as marcas de registro segmentadas:

O **Segmento H** e o **Segmento V**. Ambas podem usar um padrão do Tipo 1 ou do Tipo 2.

- O **Segmento H** colocará marcas de registro ao longo do sentido horizontal (conforme mostrado no exemplo) e geralmente são usadas para desenhos que são mais largos.
- O **Segmento V** colocará marcas de registro ao longo do sentido vertical (conforme mostrado no exemplo) e geralmente são usadas para desenhos que são mais altos.



Segmento H que coloca as marcas de registro segmentadas no sentido horizontal



Segmento V que coloca as marcas de registro segmentadas no sentido vertical

### Marcas de registro para trabalhos menores

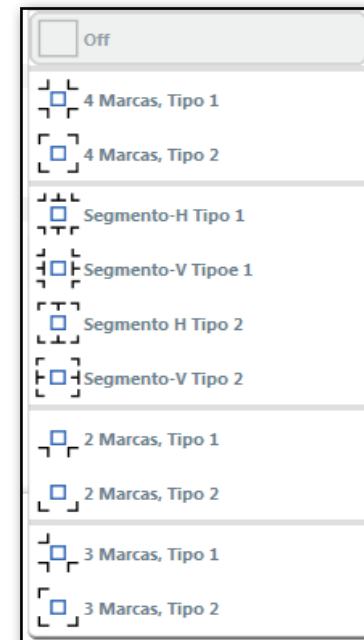
Os desenhos menores não precisam necessariamente de quatro ou mais marcas de registro e assim são fornecidos padrões que terão uma quantidade mínima de marcas de registro de três ou até duas, encurtando o tempo de processamento.

### Aplicando as marcas de Registro.

Para aplicar marcas de registro a um desenho:

1. Primeiro clique no botão das marcas de registro.
2. Clique no tipo de padrão de marca de registro necessário para o desenho. Os distintos padrões foram discutidos na página anterior.

Para **desligar o padrão de marca de registro**, clique em DESLIGAR.



Para **LIGAR** as marcas de registro selecionando o estilo de marca de registro.



### Observação sobre o uso do Padrão de Marcas de Registro “2 Marcas” ou “3 Marcas”

Quando usar o padrão de marcas de registro “2 Marcas” ou “3 Marcas”, observe o ponto seguinte.

Se o tamanho da mídia especificado na página de design exceder a largura do papel montável da plotter, o padrão de marcas de registro “2 Marcas” ou “3 Marcas” não pode ser especificado.

Nesse caso, use o padrão de marcas de registro “4 Marcas, Tipo 1” ou “4 Marcas, Tipo 2”.

Exemplos	CE6000-40 : 484mm(19inch)	FC8600-60 : 770mm(30.3inch)
	CE6000-60 : 712mm(28inch)	FC8600-75 : 920mm(36.2inch)
	CE6000-120 : 1346mm(52inch)	FC8600-100 : 1224mm(48.1inch)
		FC8600-130 : 1529mm(60.1inch)
		FC8600-160 : 1850mm(72.8inch)

## Imprimir e Cortar, continuação

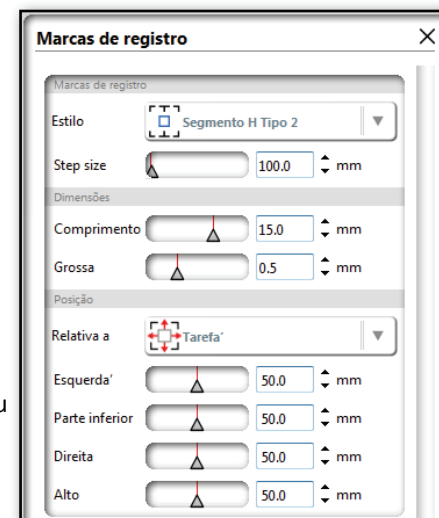
### Ajustando as Marcas de Registro.

Assim que as marcas de registro tiverem sido criadas, a sua colocação pode ser ajustada. O painel lateral Marcas de Registro exibirá várias configurações para fazer isto.

- **Tamanho do Passo** é usado somente se forem usadas as marcas de registro segmentadas. Este define a distância entre as marcas de registro intermediárias.
- **Tamanho** define o tamanho das marcas de registro. A regra geral quando se estiver dimensionando as marcas de registro é a de que quanto maior for o desenho, maiores serão as marcas de registro.
- **Espessura** define a espessura da linha das marcas de registro. A regra geral para a grossura é a mesma que para o Tamanho. Quanto maior for o desenho, mais grossas serão as marcas de registro. O tipo de mídia pode ser um fator determinante da espessura. Se o sensor estiver tendo dificuldades com uma marca de registro mais fina, siga adiante e aumente a espessura.

### Configurações de Posição.

- Relativa ao TRABALHO fará com que as marcas de registro se ajustem em relação ao desenho ou trabalho usando as configurações Superior, Inferior, Esquerda e Direita.
- Relativa à MÍDIA fará com que as marcas de registro se ajustem em relação ao tamanho da página de mídia usando as configurações Superior, Inferior, Esquerda e Direita.
- Esquerda ajustará as marcas de registro mais à esquerda para a direita ou esquerda com base na configuração Relativa ao Trabalho ou Relativa à Mídia.
- Inferior ajustará as marcas de registro mais abaixo para cima ou para baixo com base na configuração Relativa ao Trabalho ou Relativa à Mídia.
- Direita ajustará as marcas de registro mais à direita para a direita ou esquerda com base na configuração Relativa ao Trabalho ou Relativa à Mídia.
- Superior ajustará as marcas de registro mais acima para cima ou para baixo com base na configuração Relativa ao Trabalho ou Relativa à Mídia.



Painel lateral de Marca de Registro

# Imprimir e Recortar, continuação

## Processando o Desenho

Existem três passos para processar o desenho para enviar: (1) Enviar o desenho para a impressora sem o caminho de recorte, (2) Carregar a impressão na máquina de recorte, e (3) Enviar o caminho de recorte do software para a máquina de recorte. Cada passo vai explicado abaixo em detalhes.

## Enviando o Desenho para a Impressora



A primeira coisa a lembrar nesta parte do processo é, a não ser que você precise que o caminho de recorte seja impresso, de se assegurar de que o mesmo esteja desligado (Ver Designando Condições e Pré-Configurações de Mídia). Em seguida, envie o desenho para a impressora clicando no botão Imprimir ou clicando no menu suspenso Arquivo e selecionando Imprimir. Isto enviará ambos o desenho e as marcas de registro.

## Carregando a Impressão na Máquina de Recorte

Depois que a impressora terminar de imprimir o desenho, pegue a impressão e coloque-a na máquina de recorte. Quando estiver carregando a impressão, tenha certeza de que a orientação esteja certa. Isto é feito facilmente consultando a área de Pré-Visualização e obtendo a orientação pelo uso da Seta de Direção. Lembre-se, esta é a seta que indica qual a beirada que entrará primeiro.

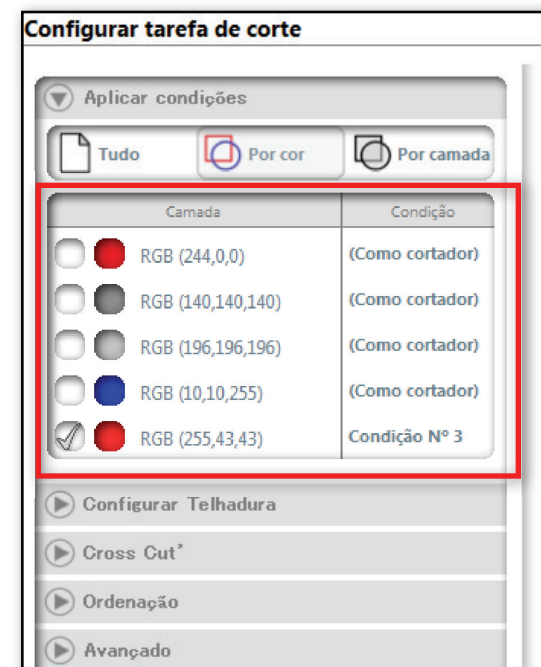
## Enviando o Caminho de Recorte para a Máquina de Recorte.



1. Clique no botão Configurar Trabalho de Recorte ou clique no menu suspenso Máquina de Recorte e selecione Configurar Trabalho de Recorte. Isto abrirá a opção Configurar Trabalho de Recorte no painel lateral.
2. Se o caminho de recorte tiver sido colocado numa camada, desligue todas as outras camadas com exceção daquela com o caminho de recorte.
3. Se o caminho de recorte tiver uma cor exclusiva, desligue todas as outras cores com exceção da cor que o caminho de recorte estiver usando.
4. Designe a cor ou a camada do caminho de recorte para uma condição de recorte ou para um tipo de mídia.
5. Abra as opções de Máquinas de Recorte no painel lateral clicando no botão Painel da Máquina de Recorte.
6. Envie o trabalho clicando no menu suspenso da Máquina de Recorte, selecione Enviar Trabalho de Recorte e depois escolha a máquina de recorte para a qual o trabalho será enviado.

A máquina de recorte começará a escanear todas as marcas e depois recortará o caminho do desenho.

**AWESOME**  
*Design & Graphics*



Configure a cor ou camada do caminho de recorte para a condição ou tipo de mídia.

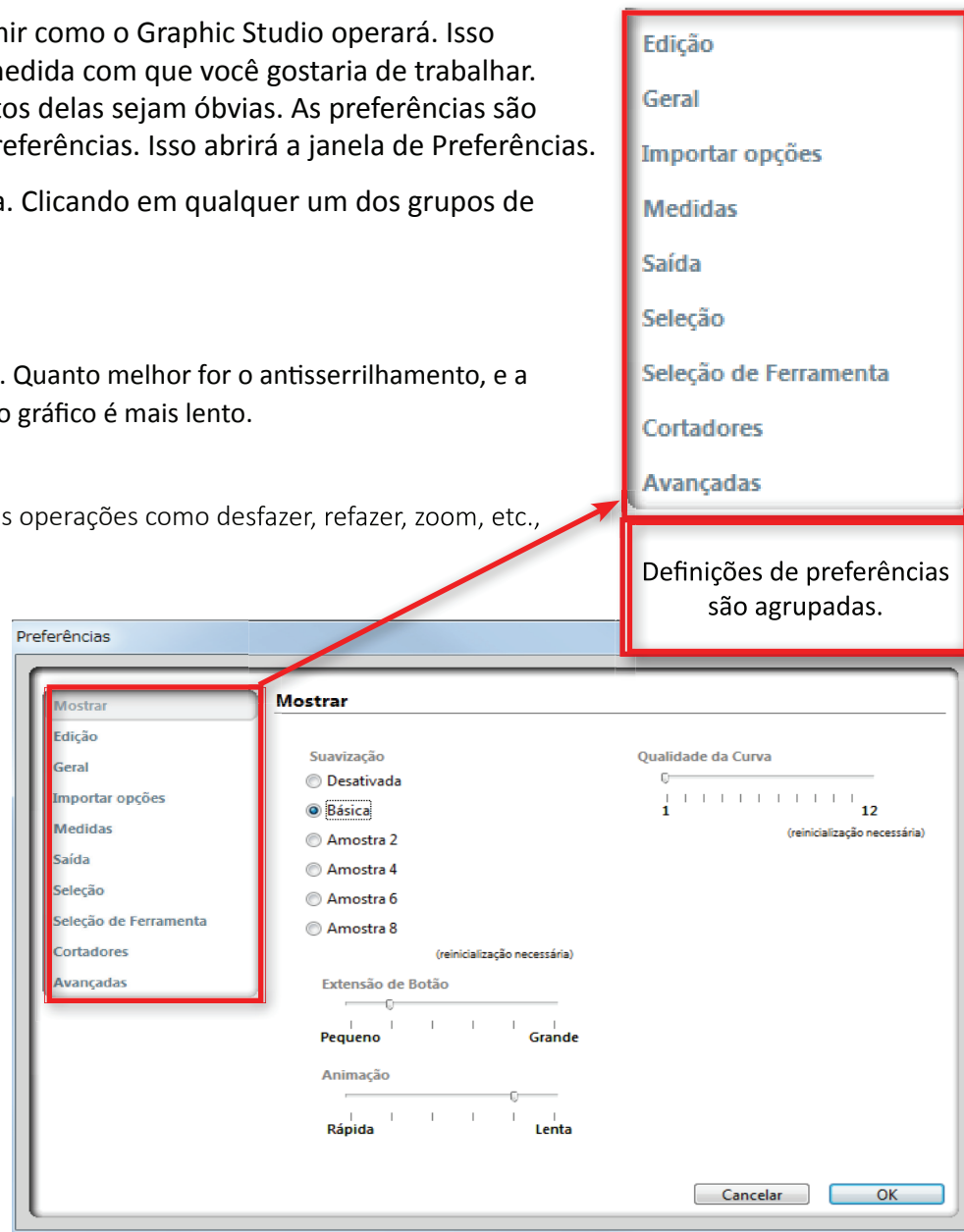
# Configurando as preferências

A janela de preferências é onde as opções são configuradas para definir como o Graphic Studio operará. Isso inclui configurações comuns tais como a linguagem ou unidades de medida com que você gostaria de trabalhar. Este capítulo cobre o que elas são, para que são usadas, embora muitos delas sejam óbvias. As preferências são configuradas clicando no Menu suspenso de arquivo e clicando em Preferências. Isso abrirá a janela de Preferências.

As opções de preferência estão agrupadas no lado esquerdo da janela. Clicando em qualquer um dos grupos de opções você verá as configurações para aquele grupo.

## Mostrar

- **Suavização** é a quantidade de funções antialias aplicadas ao gráfico. Quanto melhor for o antisserrilhamento, e a Amostra 8 é a melhor, melhor será o gráfico. Porém, o redesenho do gráfico é mais lento.
- **Extensão de Botão** determina o tamanho do ícone da ferramenta.
- **Animação** determina a velocidade da animação do programa. Muitas operações como desfazer, refazer, zoom, etc., são exibidas como animações.
- **A qualidade da curva** ajusta o display da curva. Quanto maior for o número, mais suave é a curva apresentada.



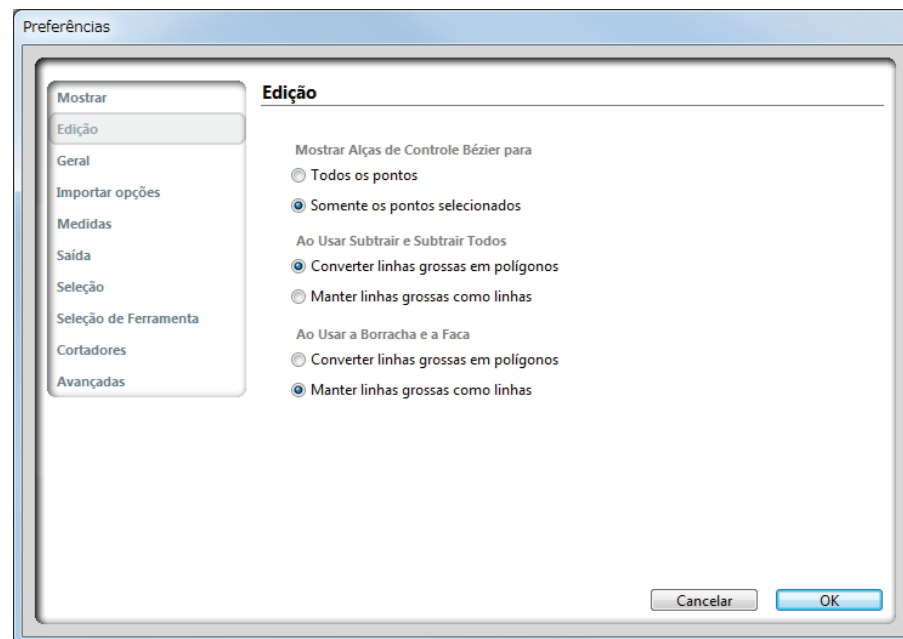
Janela e configurações

# Configurando as preferências - continuação

## Edição

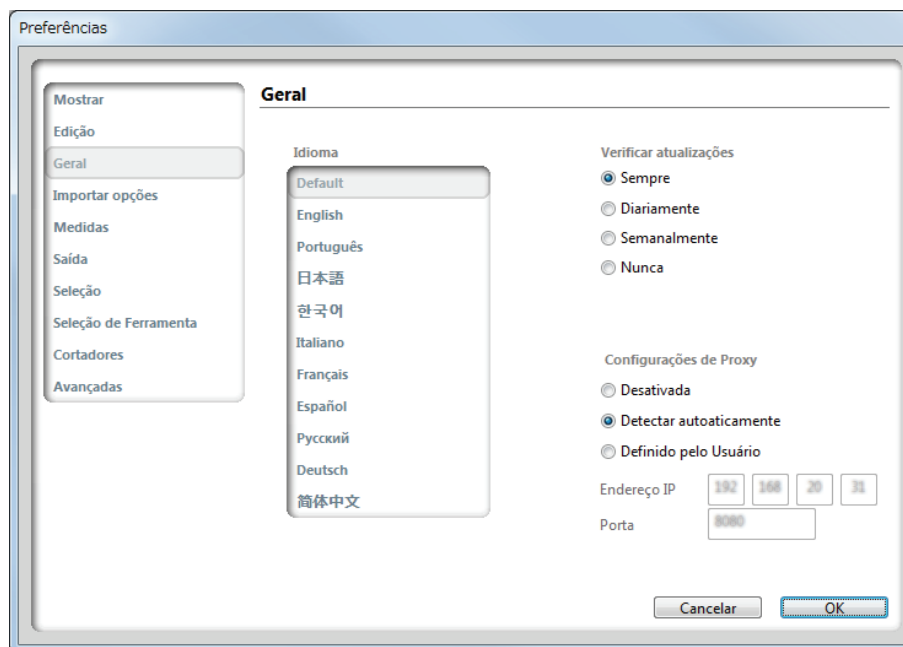
Essas configurações de preferências permitem a configuração de vários padrões de características de edição:

- **Mostrar Alças de Controle de Bézier para** determina se as alças de controle Bezier serão mostradas para todos os pontos, ou somente para os pontos selecionados de um objeto. (Ver Trabalhando com Curvas)
- **Ao Usar Subtrair e Subtrair Todos** define como as linhas espessas de um objeto serão manejadas, se serão convertidas em um polígono ou mantidas como linhas espessas. (Ver Modificando os Objetos)
- **Ao Usar a Borracha e a Faca** também determina como as linhas espessas de um objeto serão manejadas, se serão convertidas em um polígono ou mantidas como linhas espessas. (Ver as seções Ferramenta Borracha e/ou Ferramenta Faca)



## Geral

- **Linguagem** determina a linguagem em que você prefere que o programa trabalhe.
- **Verificar atualizações** especifica o intervalo em que as informações de atualização são verificadas na ativação do software. O valor padrão é Sempre
- **Configurações de Proxy** é a configuração para conexão de navegador de Internet. O valor padrão é Detectar automaticamente.



# Configurando as preferências - continuação

## Importar opções

Essas configurações de preferências determinam como o Graphtec Studio importa os formatos de arquivos gráficos para a Área de Desenho. Cada formato tem as mesmas configurações:

- Posição do Documento determina onde colocar o desenho do arquivo na Página de Mídia da Área de Pré-Visualização.
- **Transformar linhas brancas em pretas** determina se serão mostrados contornos pretos em quaisquer objetos brancos ou transparentes sendo importados para o Graphtec Studio.
- **Reunir linhas em polilinhas** toma as formas construídas a partir de muitos contornos separados, com extremidades que se tocam, e as converte em um contorno único contínuo. Isso elimina a necessidade de elevação e abaixamento da lâmina de corte, o que ocorreria se os segmentos estivessem separados.

## Medidas

Essas configurações de preferências definem as **Unidade de Comprimento** a serem usadas no Graphtec Studio, tais como polegadas ou métrica.

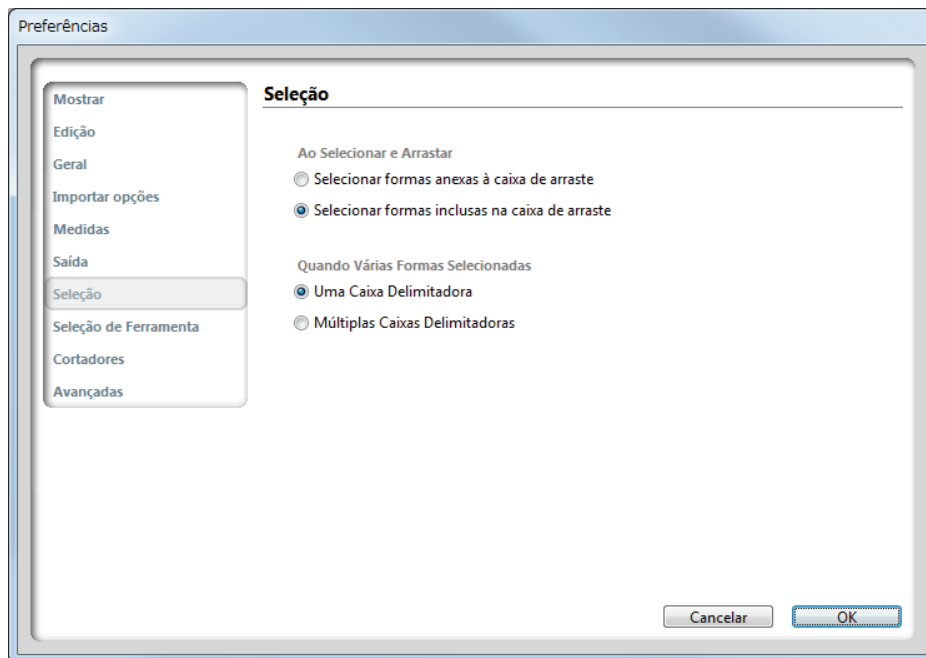
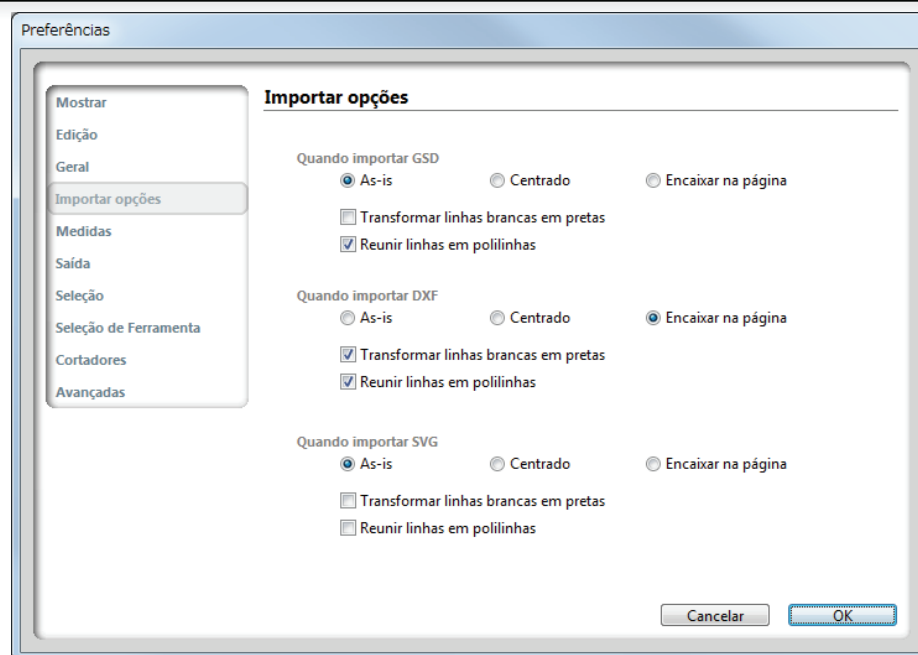
## Saída

Essa configuração de preferência determina a resolução do desenho quando ele é enviado para a impressora.

## Seleção

Essa preferência contém configurações que fazem parte da seleção de objetos:

- **Ao Selecionar e Arrastar** determina como as formas e objetos são selecionados ao desenhar em torno dos mesmos, quer as formas sejam selecionadas quando a caixa as toca, ou quando a caixa as circunda.
- **Quando Várias Formas Selecionadas** determina se uma caixa delimitadora é usada para todos os objetos selecionados, ou se múltiplas caixas delimitadoras são usadas para cada objeto selecionado.





## Configurando as preferências - continuação

### Seleção de Ferramenta

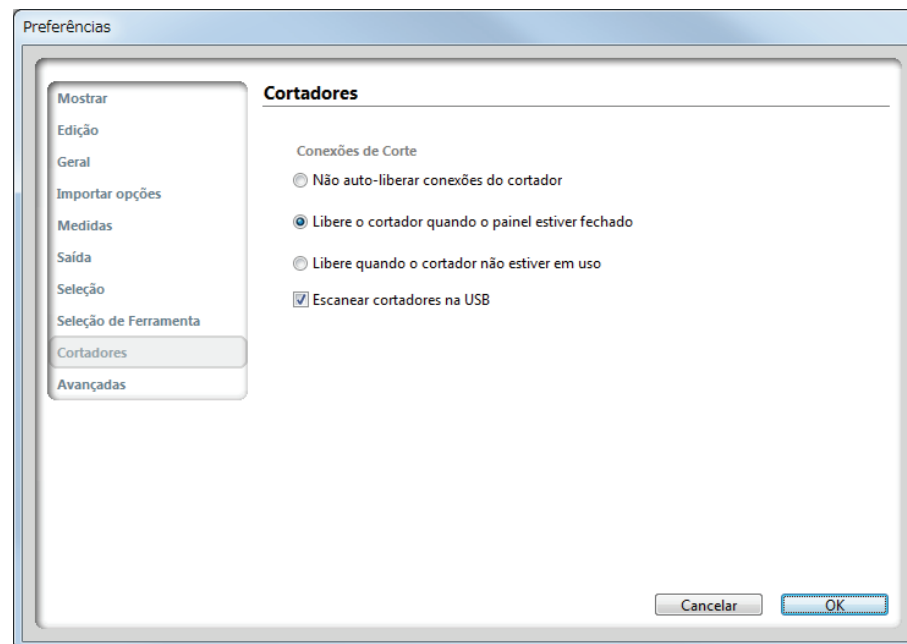
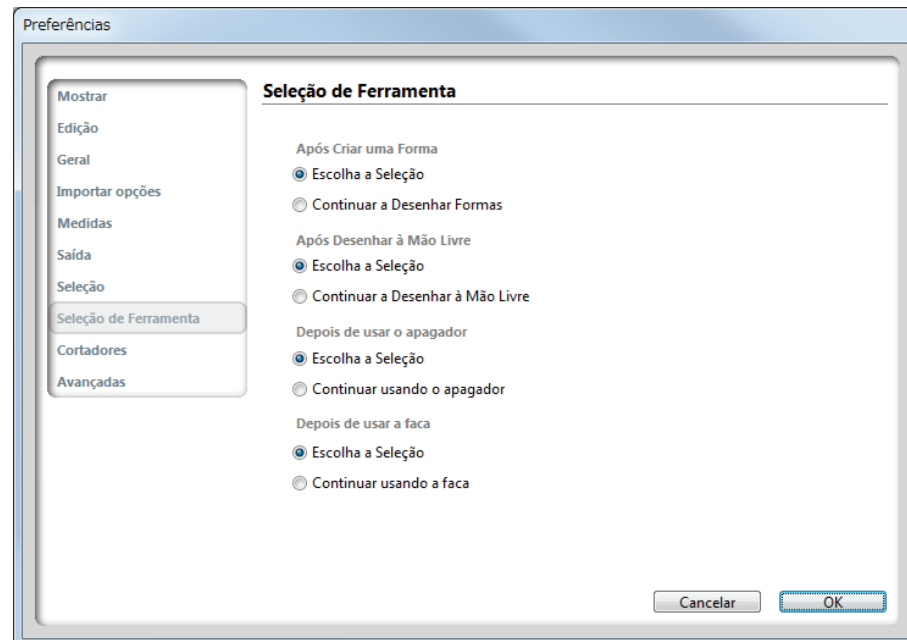
Essas configurações de preferências determinam que ação deve ser tomada após o uso de quatro ferramentas diferentes: Ferramenta de Criação de Formas, Ferramenta Mão Livre, Ferramenta Borracha e Ferramenta Faca.

- **Escolher a Seleção** mudará para a ferramenta Selecionar após o uso da ferramenta atual. Por exemplo, após criar um retângulo, o software retornará para a ferramenta Selecionar.
- **Continuar a Desenhar** manterá a mesma ferramenta, e não mudará para a ferramenta Selecionar.

### Cortadores

Essas configurações de preferências determinam os tempos e durações em que o Graphtec Studio manterá a conexão com o cortador.

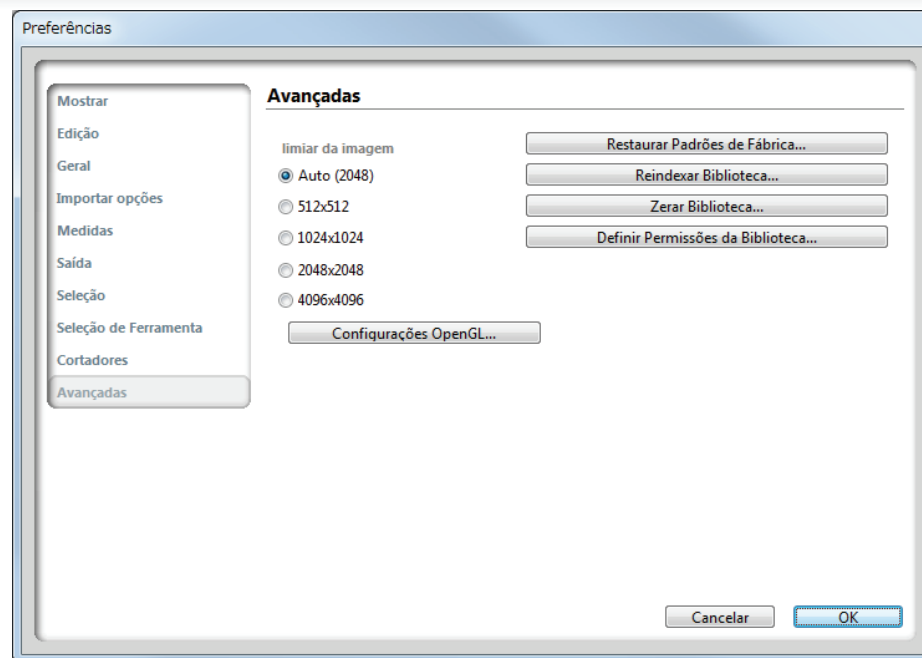
- **Não auto-liberar conexões do cortador** fará com que o Graphtec Studio fique conectado a todos os cortadores até a saída do aplicativo, ou até que o usuário desligue manualmente um cortador.
- **Libere o cortador quando o painel estiver fechado** fará com que o Graphtec Studio se conecte automaticamente com os cortadores somente quando o painel do cortador estiver aberto, e os desliga automaticamente em outras ocasiões (permitindo que outros aplicativos acessem os cortadores).
- **Libere quando o cortador não estiver em uso** desligará o cortador quanto ele não estiver sendo usado.
- **Escanear cortadores na USB**, quando verificados, automaticamente buscará e fará a conexão aos cortadores Graphtec conectados através de quaisquer portas USB. Então, coletará as informações dos cortadores e as exibirá no painel do Cortador Conectado.



## Configurando as preferências - continuação

### Avançadas

- **Limiar da imagem** determina como a placa de vídeo do seu computador maneja imagens raster no programa. **Configurações OpenGL...** exibirá mais configurações para esta opção.
- **Restaurar Padrões de Fábrica** apagará permanentemente configurações de preferências e condições, retornando-as ao padrão de fábrica.
- **Reindexar Biblioteca** reindexará a biblioteca para assegurar a resolução de problemas de corrupção ou erros. Se a Biblioteca não estiver carregando corretamente, esta opção poderá resolver os problemas.
- **Zerar Biblioteca** removerá todas as imagens e pastas da sua Biblioteca e restaurará as configurações originais de instalação do software.
- **Definir Permissões de Biblioteca...** configurará automaticamente as permissões de Biblioteca.



# Apêndice A - Padrões de Linha de Recorte

Um padrão de linha de recorte pode ser selecionado como parte de uma Condição ou Tipo de Mídia. Um padrão de linha de recorte pode ser uma linha sólida ou uma linha tracejada. Quando o trabalho for recortado, esta recortará este padrão de linha de recorte depois. Existe somente uma linha sólida, mas existem vários tipos de linhas tracejadas, com as diferenças geralmente sendo o comprimento dos traços, assim como da brecha. O Padrão de Linha de Recorte para a FC8600 e para a CE6000 são diferentes das outras máquinas de recorte. CE5000, FC2250, e a linha FC4500. Devido à importância de que fiquem claras as diferenças, a seção abaixo descreve como o Padrão de Linha de Recorte é utilizado para os distintos modelos:

## Padrão de Linha de Recorte das FC8600/CE6000

As FC8600 e CE6000 possuem padrões de linha de recorte já incorporados de fábrica. A lista de Padrões de Linha de Recorte para estes dois dispositivos mostrará como estes padrões estão configurados. O primeiro número é o traço e o segundo número é a brecha entre traços. Como as Opções de Padrões são inerentes a estas máquinas de recorte, elas não podem ser modificadas. O que torna estes padrões diferentes são as brechas; a lâmina nunca se levanta completamente fora do material, mas cortará com uma força menor, ou o que é chamado de um meio corte. Este tipo de padrão de linha tracejada é projetado para recortar completamente através da mídia. As brechas (ou o que se chama etiquetas) manterão os objetos no lugar até que o trabalho tenha acabado de ser recortado.

### Para editar o padrão de linha definido pelo usuário:

1. Clique na lista suspensa de Padrões de Linha.
2. Ao final da lista selecione Definida pelo Usuário. Isto ampliará a lista com estas três configurações:
  - Comprimento de Recorte é a parte da linha onde é aplicada a força completa, recortando totalmente através da mídia.
  - Comprimento Acima são os segmentos da linha de recorte onde é usada a Força Acima e a força é diminuída. O comprimento acima determina as etiquetas para manter a parte recortada no lugar.
  - A Força Acima é a força usada quando se estiver recortando o Comprimento Acima.
3. Configure o valor para cada configuração e aperte Enter.



**Padrão de Linha de Recorte  
Definido pelo Usuário**

**Padrões de Linha de  
Recorte para a FC8600 e  
CE6000**

## Apêndice A - Padrões de Linha de Recorte

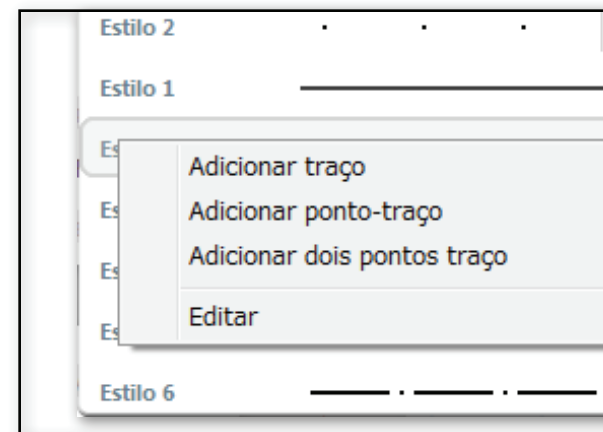
### CE5000, FC2250, e os Padrões de Linha de Recorte da FC4500.

O Padrão de Linha de Recorte para estas máquinas de recorte Graphtec terá nove Estilos de Linha pré-instalados, e três estilos de Usuário. O primeiro estilo é uma linha sólida, a qual geralmente é o padrão e não pode ser modificada. Depois existe uma faixa de padrões ou estilos de linhas tracejadas, cada um dos quais pode ser editado. Se for necessário, poderão ser adicionados à lista outros estilos de linhas. As linhas tracejadas para estas máquinas de recorte são usadas quando as linhas de recorte precisam ser perfuradas, ou quando se estiver plotando linhas tracejadas.

Quando se estiver editando um Estilo, somente a inclinação pode ser ajustada. Será fornecido um diagrama para ilustrar como a inclinação afeta a linha. Lembre-se de que quando se estiver editando o tipo de linha, este pode ser rotulado com um nome.

#### Para criar um Estilo:

1. Clique na lista suspensa.
2. Clique com o botão da direita no Estilo para mudar e selecione Editar, ou paire com o mouse sobre o estilo de linha e clique em Editar.
3. Configure o comprimento da inclinação e aperte Enter.



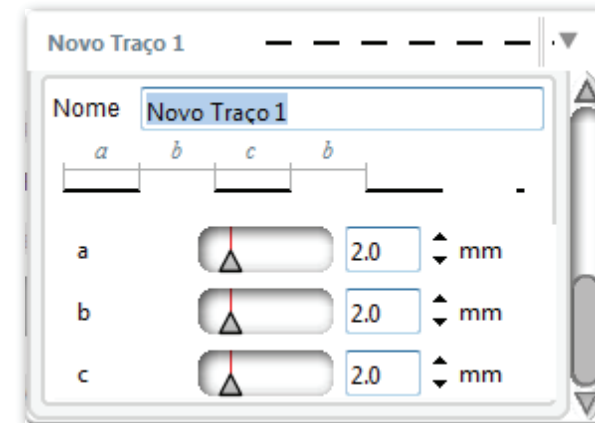
Padrões de Estilo

#### Para editar um estilo de Usuário:

1. Clique na lista suspensa.
2. Clique com o botão da direita no Estilo para mudar e selecione Editar, ou paire com o mouse sobre o estilo de linha e clique em Editar.
3. Configure o comprimento da inclinação e aperte Enter.

#### Para adicionar uma linha Tracejada nova

1. Clique na lista suspensa.
2. Clique com o botão direito em qualquer lugar da lista.
3. Escolha uma das três opções de linhas tracejadas.
4. Configure os comprimentos A, B e C e aperte Enter.



Definindo o Estilo de Usuário do padrão de Linha de Recorte

# Apêndice B - Formas Fechadas versus Formas Abertas

---

Os objetos fechados são formas que não possuem brechas nas linhas e curvas que compõem a forma. Estas formas podem ter preenchimentos.

As formas abertas possuem uma interrupção no caminho da linha que faz a forma. Alguns são óbvios e outros, especialmente quando o ponto de início e o ponto de término se encontram, não são óbvios. A melhor maneira de descobrir se um objeto é uma forma aberta ou fechada é adicionar um preenchimento.

Se um objeto não ficar preenchido, então este é uma forma aberta.



# Apêndice C - Compatibilidade do arquivo

Graphtec Studio pode importar tanto arquivos vetoriais quanto de bitmap criados com um aplicativo diferente.

No arquivo de bitmap, é possível realizar a operação de impressão e recorte e traçar um esboço usando a ferramenta de edição de objeto neste software. Graphtec Studio suporta a importação e a inserção dos seguintes formatos de arquivos:

A extensão é mostrada entre parênteses.

## Arquivos vetoriais

- Arquivo Graphtec Studio (gstudio)
- Arquivo Graphtec ROBO Master (gsd/gst/gsp)
- Arquivo DXF (dxf)
- Windows Metafile (wmf)
- Enhanced Metafile (emf)

**Arquivos de bitmap** (os contornos (voce usou esboço antes) podem ser rastreados nos arquivos com um asterisco (\*).)

- Arquivo EPS (eps)\*
- Arquivo BMP (bmp, did)\*
- Arquivo TIFF (tif, tiff)\*
- Arquivo PCX (pcx) \*
- Arquivo CG4 (cg4)\*
- Arquivo JPEG (jpg, jpe, jpeg, jfif)\*
- Arquivo PNG (png)\*
- Arquivo GIF (gif)\*
- Arquivo RAS (ras)
- Arquivo CIT (cit)
- Arquivo RLC (rlc)

Arquivos suportados em Graphtec Studio Pro



- Arquivo AI (ai)
- Arquivo PDF (pdf)
- Arquivo SVG (svg)

## Apêndice C - Compatibilidade do arquivo

---

### Importando um arquivo EPS

Aplicam-se as seguintes restrições ao importar ou inserir um arquivo EPS.

1. Definições de estratificação (nao seriao camadas?) não podem ser importadas.  
Todas as definições de estratificação (ver acima) são importadas com uma estrutura unificada.
2. Os objetos apresentados abaixo podem ser importados, mas não podem ser corretamente recortados.  
Editá-los usando a ferramenta de edição de objeto no Graphtec Studio.  
Se forem enviados dados sem editá-los, o mesmo objeto pode ser recortado várias vezes ou, sutilmente, mover-se na área preenchida.
  - Objetos preenchidos com uma gradação ou padrão
  - Objetos preenchidos usando a função de transparência

O arquivo EPS retém a informação sobre quadros de objeto e de preenchimento.

Por conseguinte, quando estes elementos de informação são enviados para o dispositivo de recorte, a operação de recorte é realizada várias vezes para um único objeto.

3. Incorporar fontes no arquivo EPS.  
É suportado o Adobe PostScript Nível 2.



# Atualização do Software

Este software verifica automaticamente informações sobre atualizações ao ser iniciado.

Se a última versão lançada for mais recente do que o seu software, será exibida uma tela com mensagem de atualização.

Atualize o seu software seguindo as instruções da mensagem.

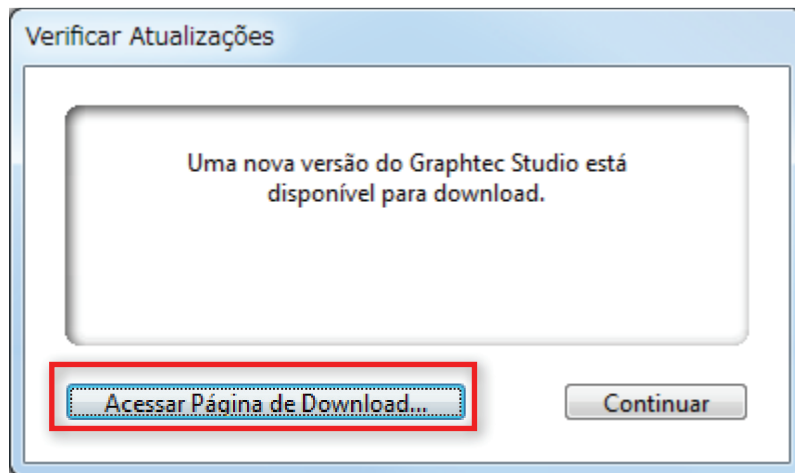
As informações de atualização também podem ser verificadas manualmente.

\* Um ambiente que pode se conectar à Internet precisa verificar as informações de atualização de software.

## Atualizando o Software

1. A tela de mensagem mostrada abaixo é exibida quando o seu software puder ser atualizado para a versão mais recente.

Clique no botão Ir para Página de Download.



2. A página de download abre a partir do website da Graphtec.

3. Selecione e baixe o software desejado da página de download.
4. Quando o download for concluído, saia dos aplicativos abertos.
5. Clique duas vezes no software baixado para iniciar a instalação.



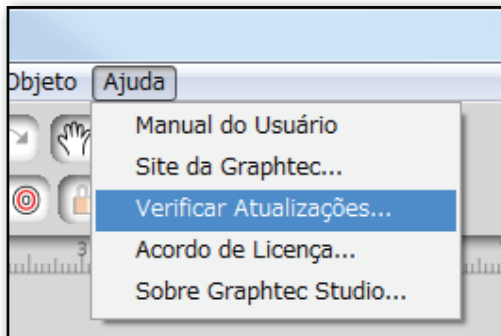
6. Quando a instalação terminar, a atualização do software estará concluída.

# Atualização de Software, continuação

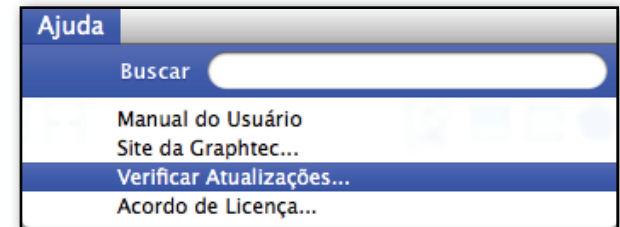
## Verificando Informações de Atualizações

Para verificar as informações de atualizações do software, selecione Verificar Atualizações... a partir do menu Ajuda

Versão Windows



Versão Macintosh



## Preferência de Informações de Atualizações

Você pode especificar com que frequência as informações de atualizações devem ser verificadas quando o software se iniciar em Preferências.

Versão Windows

Selecione Preferências no menu Arquivo.

Versão Macintosh

Selecione Preferências a partir do menu do Graphtec Studio.

