

GRAPHTEC

Graphtec Studio 사용자 설명서

본 소프트웨어 소개

Graphtec Studio라이선스 계약서

저작권 정보

모든 파일, 데이터, 문서 및 기타 작업 (여기에서는GRAPHTEC 주식 회사에서 제공하고 배포하는 “소프트웨어”라고 공통으로 부름)은 Aspex 연구 및 기술 (주) (© 2012)이 보유하고 있습니다.

상술한 저작권으로 보호받는 작업들은 저작권법뿐만 아니라 기타 법률 및 지적 재산권과 관련된 조약으로 보호됩니다.

사용의 범위

(1) 백업을 통해 하나의 소프트웨어 복사본을 만들 수 있습니다.

그러나, 사본은 동일한 저작권 정보 및 소프트웨어와 함께 매체에 존재하는 기타 소유권 표시를 포함해야 합니다.

(2) 타사가 계약의 이용 약관에 동의하는 경우, 본 계약에서 발생하는 귀하의 권리가 타사에 지정될 수 있다고도 할 수 있습니다. 이러한 경우에는, 백업 복사본을 소멸하고 폐기해야 합니다.

(3) 본 소프트웨어가 한 번에 한 컴퓨터에서 사용되는 동안, 본 소프트웨어를 다른 컴퓨터로 전송할 수 있습니다. 여기서, “사용”은 소프트웨어가 컴퓨터의 임시 메모리 (RAM)나 물리적 메모리 (하드 디스크), 또는 CD-ROM/DVD-ROM에서 실행되고 있는 상황을 의미합니다.

금지 사항

(1) 계약에 명시된 경우를 제외하고는, 소프트웨어의 복사가 금지되어 있습니다.

(2) 본 소프트웨어가 제공하고 생성한 Graphtec Studio파일 형식을 포함해, 본 소프트웨어에서 파생한 모든 소프트웨어를 리버스 엔지니어링, 디컴파일, 분해, 수정, 변경, 또는 생성할 수 없습니다.

(3) 원본 코드, 도움말 파일, 코드 단위를 포함해, 본 소프트웨어의 일부를 사용, 복제, 또는 배포할 수 없습니다.

(4) GRAPHTEC 주식 회사가 서면으로 명시적 부여를 하지 않는 한, 본 소프트웨어를 생성하고 배포하거나 타사에 보내거나, 또는 자동 일반 전송을 하기 위해 전송할 수 있도록 만들 수 없습니다.

(5) 본 소프트웨어가 펌웨어와 통신하기 위해 사용하는 방법을 모방하거나 복사하는 용도, 본 소프트웨어가 통신하는 하드웨어 장치의 펌웨어를 리버스 엔지니어링, 디컴파일, 분해하는 데 본 소프트웨어를 사용할 수 없습니다.

(6) 저작권 정보를 제거하거나 수정하지 마십시오.

(7) GRAPHTEC 주식 회사의 서면동의 없이 라이선스 계약서를 수정하거나 부록을 추가 할 수 없습니다.

고지 사항

(1) GRAPHTEC 주식 회사는 부록 파일 및 문서, 본 소프트웨어의 성능이나 품질을 보증하지 않습니다.

(2) 본 소프트웨어의 사용으로 인해 발생하는 모든 위험은 사용자에게 의해 간주됩니다. GRAPHTEC 주식 회사는 본 소프트웨어 사용을 위한 구입 원가 이외에는 책임을 지지 않습니다.

(3) GRAPHTEC 주식 회사가 그러한 손해의 가능성을 사전에 알렸을지라도, 어떠한 이익 손실, 저장 손실, 소프트웨어의 설치에서 발생하는 기타 부수적이나 결과적인 손해 또는 기타 모든 컴퓨터 시스템과의 비호환성이나 소프트웨어의 기술적인 한계 또는 소프트웨어를 사용 가능하거나 사용 불가능 또는 모든 결함의 발생을 포함해 직접 또는 간접적 손해에 대해 GRAPHTEC 주식 회사나 공급 업체들이 추가적인 책임을 저야할 의무가 없습니다.

(4) GRAPHTEC 주식 회사는 다음 사항에 대해 어떠한 보증도 하지 않습니다: 본 소프트웨어의 기능이 귀하의 요구 사항을 충족, 본 소프트웨어가 사용되는 컴퓨터 시스템과 본 소프트웨어가 호환된다거나, 소프트웨어 작동에 제한이나 오류가 없음.

(5) 의도한 결과를 달성하기 위한 용도로 본 소프트웨어를 선택해서, 본 소프트웨어를 설치하고 사용하여, 본 소프트웨어가 생성한 결과는 본인의 책임입니다.

조건

해지될 때까지 본 라이선스는 유효합니다. 전체 소프트웨어 및 모든 백업 복사본을 소멸하고 폐기해서 이 라이선스를 해지할 수 있습니다.

본 계약의 조건을 위반하는 경우에도 본 라이선스가 해지됩니다.

위와 같은 경우에, 전체 소프트웨어 및 모든 복사본을 소멸하고 폐기하는 데 귀하는 동의합니다.

권리 및 제한 사항

본 라이선스에 구체적으로 언급되지 않은 기타 모든 권한 및 제한은 전세계적으로 보류됩니다.

인지 사항

본 소프트웨어를 설치함으로써, 본 계약을 읽고, 이해했으며, 적절한 이용 약관에 긴밀하게 관련되는 점에 귀하가 동의하는 것으로 간주됩니다.

또한 본 소프트웨어의 개별 설치하는 모든 제한, 사전 합의, 상술한 개인 및 GRAPHTEC 주식 회사 사이에 진행된 구두 및 서면 상담을 대체하는, 계약의 완료 그리고 상술한 개인 및GRAPHTEC 주식 회사 사이에 배타적 대표권이 있다는 점을 동의합니다.

GRAPHTEC 주식 회사의 권한을 부여받은 대리인의 서명이 제공되지 않을 경우 계약에 대한 개정은 무효입니다.

이 소프트웨어의 일부는 라이선스 하에 저작권 보호 코드를 사용합니다.

저작권 (c) 2001년- 2010년 Icosasoft Software 주식 회사 (www.icosasoft.ca). 판권소유.

등록 상표

본 설명서에서 설명하는 회사 이름과 제품 이름은 해당 소유주의 등록 상표입니다.

지시 사항

본 설명서에 사용되는 소프트웨어의 이미지 중 일부는 소프트웨어 개발 중 사용했습니다, 그리고 실제로 표시된 것과는 약간 다를 수 있습니다. 여기에 표시된 기능 및 설정 레이아웃과 실제 버전 사이에는 차이가 없습니다.

본 설명서를 사용하는 방법

Graphtec Studio 와 Graphtec Studio 프로 비교



이 설명서는 두 버전에 대한 정보를 다룹니다.

프로 버전에 더 많은 기능이 있기 때문에, 그 기능들을 다루게 됩니다.

이 아이콘은 Studio 프로의 기능을 나타냅니다.



이들 각 참고 사항은 잘라내기에 영향을 미칠 수 있는 정보를 제공합니다.

용어

커터 또는 플로터, 달리 명시되지 않는 한, Graphtec 롤피드 또는 평판 커터 중 하나를 의미합니다.

자르기 도구 로드된 블레이드가 있는 블레이드 홀더를 말합니다.

이미지 비트맵 및 사진을 말합니다.

미디어 및 재료 모두 플롯이나 자르기에 사용되는 재료를 말합니다.

미디어 페이지 미리보기 영역 내에서 공백을 나타냅니다

개방 도형 시작과 끝점이 연결되지 않은 개방형을 말합니다

폐쇄 도형 개방된 곳이 없는 형태를 말합니다

본 설명서의 모델 이름

본 설명서에서 "FC8600"는FC8000 및 FC8600 시리즈를 의미합니다.

소프트웨어의 사용

동시에 여러 cutting 소프트웨어 응용 프로그램을 사용하지 마십시오.

이렇게하면 불안정하게 작동하거나 오류가 발생할 수 있습니다.

- Graphtec Studio및Cutting Master 2 ^{*1}를 동시에 사용하지 마십시오.
- Graphtec Studio및Cutting Master 3을 동시에 사용하지 마십시오.
- 본 소프트웨어를 타사 Cutting 소프트웨어와 함께 사용하지 마십시오.

^{*1} Cutting Master 2는Cutting Master 3의 이전 버전입니다.

간편 모드와 일반 모드를 사용한 화면 표시

CE6000 시리즈는 본체에서 설정을 사용해 간편 모드와 일반 모드 사이에서 전환할 수 있습니다.

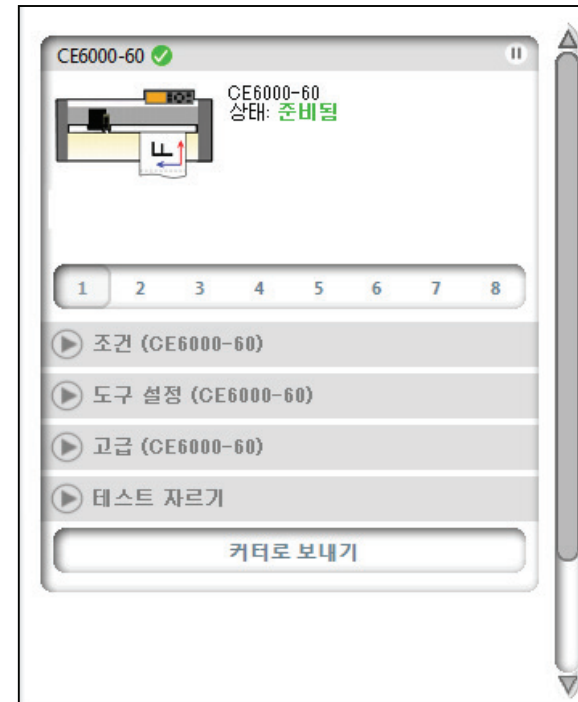
간편 모드에서는 미리 정의된 메뉴 화면에서 간단한 작동으로 커터에 데이터를 보낼 수 있습니다.

일반 모드에서는 더 높은 수준의 정의를 사용해 커터에 데이터를 보내기 위한 모든 기능을 설정할 수 있습니다.

이 소프트웨어에 표시되는 메뉴 화면의 내용은 CE6000 본체에서 설정하는 모드 (간편 또는 일반) 에 따라 다릅니다.



간편 모드를 사용했을 때 메뉴 화면



일반 모드를 사용했을 때 메뉴 화면

이 설명서에서는 일반 모드를 사용한다고 가정합니다.

따라서 이 설명서에서 사용하는 메뉴 화면의 내용은 일반 모드일 때 화면에 표시되는 내용입니다.

차례

Graphtec Studio라이선스 계약서	ii	미디어 페이지 크기 조정	11
등록 상표	iii	실행 취소/다시 실행	12
지시 사항	iii	확대/축소 도구	12
본 설명서의 모델 이름	iv	그리드 선 사용하기	13
소프트웨어의 사용	iv	선 및 도형 그리기	14
간편 모드와 일반 모드를 사용한 화면 표시	v	기본 선 및 도형 그리기	14
차례	vi	고급 도형	15
개요	1	텍스트	16
설치 및 설정	2	텍스트 만들기	16
Graphtec Studio 설치 - Windows	3	텍스트 편집	17
Graphtec Studio 설치 - Macintosh	3	도형 및 패스에 텍스트 배치하기	19
기본 소프트웨어 개요	4	개체 편집	20
Graphtec Studio 열기	4	선택 도구	20
소프트웨어 레이아웃	5	개체 배율 조정	22
미리보기 영역	6	개체 회전하기	23
단추	8	개체 삭제하기	23
새 그림 만들기	10	개체 전단하기	24
디자인 저장	10	개체 순서	26
기존 그림 열기	10	개체 맞추기	27
기존 그리기를 현재 그리기로 병합	10	개체 간격 조정하기	28
		고급 편집	29

차례, 계속

패스로 개체 변환하기

포인트 편집 도구

지우개 도구

나이프 도구

선 및 채우기

기본 색상 옵션

고급 색상 옵션

그라데이션

패턴 채우기

음영

개체 결합하기

개체 그룹화

결합 패스

개체 수정하기

개체 복사

복사 및 붙여넣기

중복

복제

개체 중첩하기

오프셋 패스 만들기

29	오프셋 측면패널	52
30	비트맵 및 추적	53
33	추적 설정 조정하기	54
34	라이브러리	55
37	라이브러리에 디자인 추가하기	56
37	라이브러리 개체 사용하기	57
38	라이브러리 정리하기	57
39	라이브러리에 있는 개체 보기	57
40	디자인 잘라내기	59
41	디자인 잘라내기의 빠른 단계	59
43	연결 커터	59
43	소프트웨어에서 잘라내기 조건 사용하기	61
44	조건 및 미디어 유형 지정하기	62
45	미디어 유형 정의하기	63
46	잘라내기 시뮬레이션	64
46	조건 및 미디어 유형 지정하기	66
46	위드 설정	67
47	개체 정렬하기	68
47	작업 타일링하기	69
49	매트릭스 복사	77
51	잘라내기 작업 구성	78

인쇄 및 잘라내기	81
잘라내기 패스 만들기	81
등록 표시	82
디자인 처리하기	85
속성 설정하기	86
부록 A - 잘라내기 선 패턴	91
부록 B - 폐쇄형과 개방형 비교	93
부록 C - 파일 호환성	94
소프트웨어 업데이트	96

개요

Graphtec Studio는 오직 Graphtec용으로만 개발된 사용하기 쉬운 디자인 소프트웨어입니다. 표지판, 배너, 인쇄 및 잘라내기 전사, 의류 장식, 기타 2차원 프로젝트 등과 같은 다양한 그래픽 응용 프로그램에 사용할 원본 디자인 만들기.

기능

Graphtec Studio는 잘라내기 디자인 만들기의 모든 도구와 기능을 갖추고 있습니다. 이들 기능은 다음과 같습니다:

- 선, 원호, 원, 정사각형, 사각형, 다각형, 자유곡선, 곡선 만들기를 위한 직관적인 그리기 도구.
- 워드 프로세서의 모든 컨트롤이 있는 텍스트 도구.
- 그룹화, 그룹해제, 개체 정렬.
- 독특한 형태를 만들기 위해 개체를 변경할 수 있는 이동, 편집, 삭제 점들.
- 모든 개체에 그림자 추가.
- 개체의 부분 또는 요소를 제거할 수 있는 고유한 지우기 도구.
- 용접, 빼기, 잘라내기, 나누기의 특수한 방법으로 개체를 결합하거나 윤곽을 만드는 수정.
- 크기 조정, 회전, 미러링으로 개체를 조작.
- 패턴 사본을 만드는 혁신적인 방법으로, 복제를 사용하여 개체를 복사.
- 윤곽있는 비트맵 로고 만들기 버전뿐만 아니라 윤곽선 잘라내기에 사용하기 쉬운 비트맵 추적 기능.
- 전사 인쇄 및 잘라내기 과정을 정확하고 간단하게 만드는 자동으로 생성된 등록 표시.
- 사용자 정의 색상, 그라데이션, 패턴으로 채우기를 할 수 있는 요소.
- 무제한 "실행 취소" 및 "다시 실행" 기능.
- 한 번에 여러 커터를 실행하도록 설계된 Graphtec Studio.
- 잘라내기 설정 변경 등 커터를 보다 효율적으로 관리.

설치 및 설정

Graphtec Studio 소프트웨어 설치 전 확인해야 할 항목

✓ 권장 시스템 요건 확인

소프트웨어를 설치하기 전에, 오른쪽에 표시된 하드웨어 요건을 살펴보십시오. 하드웨어가 이들 권장 요건을 충족하는지 확인하십시오.

이들 요건은 최적의 성능을 위해 권장됩니다.

시스템이 더 빠른 프로세서, 더 큰 메모리 (RAM), 그리고 더 크고 빠른 디스크 드라이브를 보유하면 처리 시간을 최소화합니다. 이것은 더 복잡하고 큰 파일을 작업할 수 있도록 해줍니다.

시스템 요건

	Windows	Macintosh
프로세서	1 GHz 또는 이상의 프로세서. 2 GHz가 적당함	
RAM	1 GB. 2 GB 가 적당함	
필요한 설치 공간	100 MB	
시스템 운용	Windows 8, Windows 7, Vista, XP (sp 3)	Mac OS X 10.5.8 Intel 이상. (PPC는 지원되지 않습니다)
비디오	800x600 32 비트 색상 또는 그 이상의 800x600 해상도 모니터. (1024 x 764 비율이 적당함)	
기타	CD/DVD 드라이브 및 / 또는 고속 인터넷 연결	
	USB 또는 직렬 포트	
	이더넷 연결 (필요한 경우)	

✓ 커터와 함께 제공된 드라이버를 설치하기

Graphtec Studio가 커터와 함께 제공된 Windows 드라이버를 필요로 하지 않거나 사용하지 않는 동안, 드라이버를 설치하는 것이 좋습니다. 이렇게 함으로써 플러그 앤 플레이 메시지를 피할 수 있습니다.

✓ 플로터 설정하기

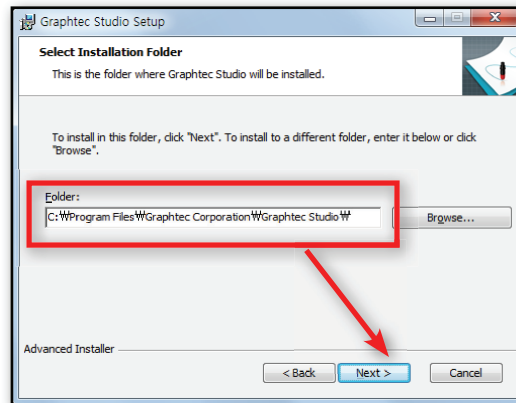
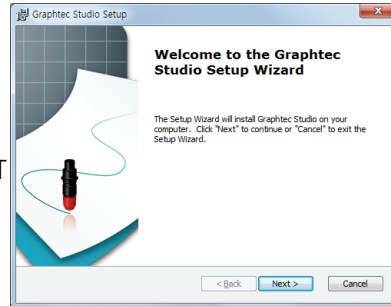
Graphtec Studio는 Graphtec의 커터 언어, 즉 GPGML로 출력하므로 커터를 자동 또는 GPGML 모드로 설정해야 합니다.

GPGML에는 4가지 해상도 설정이 있으므로 커터가 설정한 단계 크기 또는 해상도를 확인해서 기록하십시오. 이것을 확인하는 방법으로 커터 설명서를 참조하십시오..

설치 및 설정, 계속

Graphtec Studio 설치 - Windows

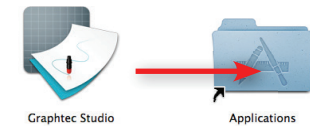
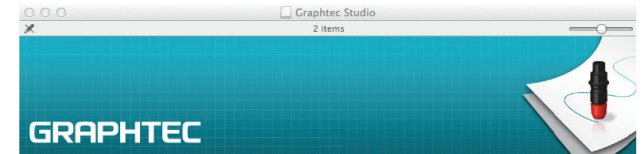
1. 컴퓨터에 설치된 Graphtec Studio의 이전 버전을 모두 제거하십시오.
2. 컴퓨터의 CD/DVD 디스크 드라이브에 설치 DVD를 넣습니다.
3. 본 프로그램을 RUN하려는 경우 팝업창이 나타나 질문합니다. 실행을 클릭합니다.
4. 설치 마법사의 환영 화면에서, NEXT를 클릭합니다.
5. 본 소프트웨어를 설치하고자 하는 폴더 또는 위치를 선택하십시오. 대부분의 경우, 기본 장소에 충분한 공간이 있어야합니다. NEXT를 클릭합니다.
6. 소프트웨어의 설치를 시작하려면 INSTALL를 클릭합니다.
7. 설치 상태를 나타내는 진행 표시줄이 시작됩니다.
8. 설치 후 즉시 Graphtec Studio를 시작하려면 "Launch Graphtec Studio" 확인란을 클릭하고, FINISH를 선택하십시오.



소프트웨어를 사용할 준비가 되었습니다

Graphtec Studio 설치 - Macintosh

1. 컴퓨터의 CD/DVD 디스크 드라이브에 설치 DVD를 넣습니다.
2. Graphtec Studio 아이콘과 응용 프로그램 폴더를 표시하는 창이 나타납니다. 클릭한 채, graphtec Studio 아이콘을 응용 프로그램 폴더에 끌어다 놓습니다.



To install, drag Graphtec Studio to the Applications folder.

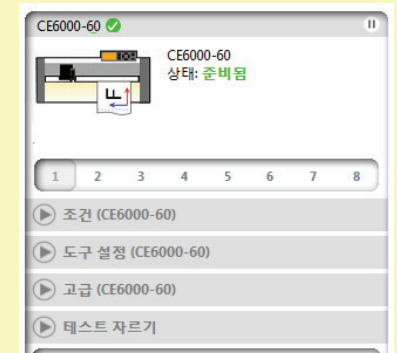
연결 테스트

소프트웨어를 설치한 후 다음 단계에 따라 연결을 테스트하는 것이 좋습니다:

플로터가 연결되고, 켜져 있으며, 준비 모드에 있음을 확인하십시오.

커터 풀다운 메뉴를 클릭하고 커터 표시를 선택합니다.

이것은 연결된 커터 측면 패널을 엽니다. 커터 모델이 표시되고 준비가 녹색으로 나타나야합니다.



기본 소프트웨어 개요

Graphtec Studio 열기

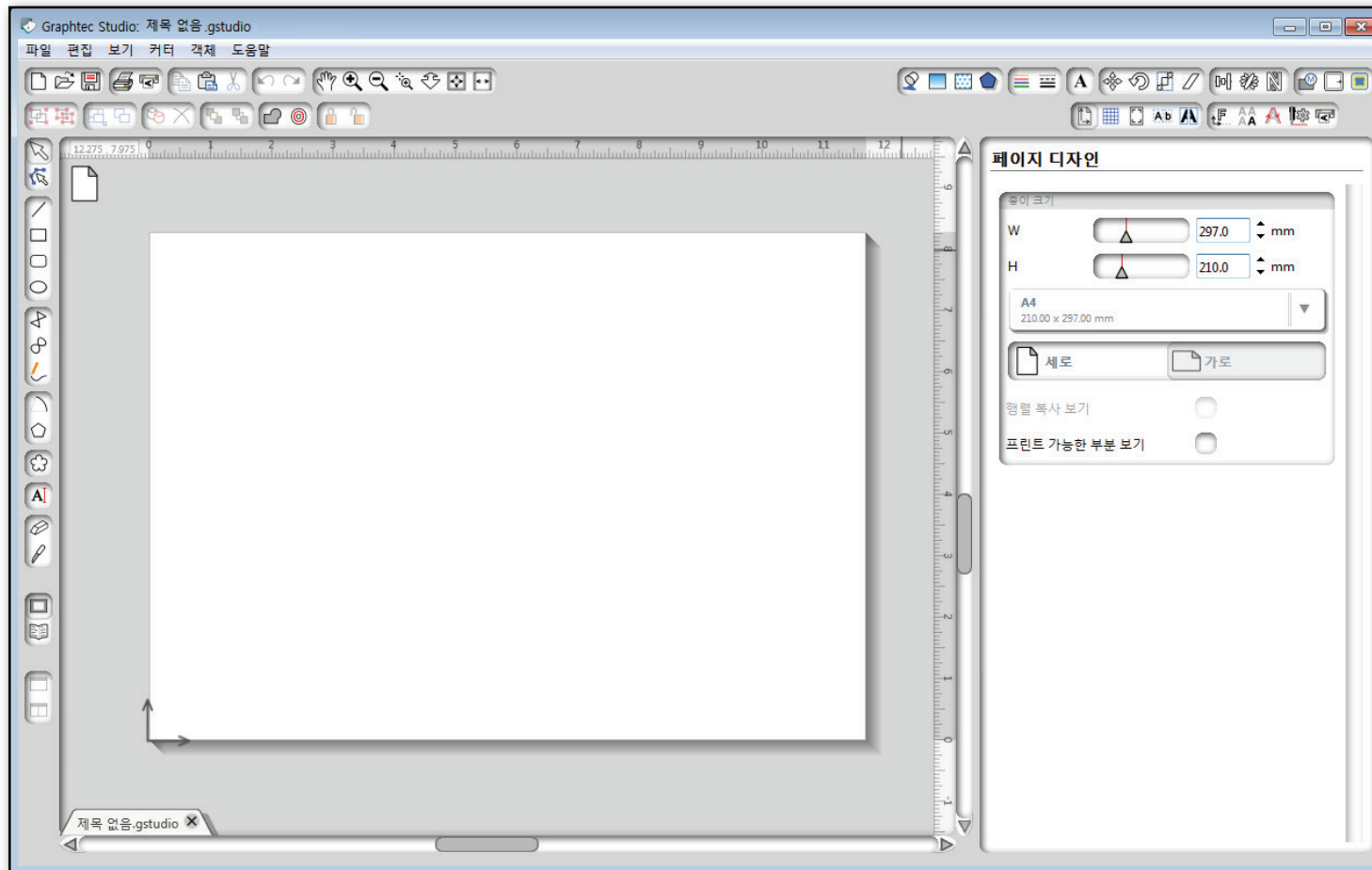
PC에서 본 소프트웨어를 열려면, 데스크톱 아이콘을 찾아서 두 번 클릭하거나, Windows 시작 메뉴를 클릭해서, 모든 프로그램, Graphtec Studio 폴더, Graphtec Studio를 선택합니다.

Mac에서 본 소프트웨어를 열려면, 응용 프로그램 폴더를 열고 Graphtec Studio를 실행합니다.

일단 열면, 소프트웨어는 아래와 같이 사용 가능한 문서 및 작업 영역을 표시합니다.



Graphtec Studio
아이콘



기본 소프트웨어 개요, 계속

소프트웨어 레이아웃

Graphtec Studio에 익숙해질 수 있는, 간략한 개요는 각 구성 요소에 필수입니다. 각 단추의 기능이나 특정한 작동에 관한 정보는 뒤에 있는 장에 설명되어 있습니다.

일반적인 레이아웃

레이아웃은 5 장으로 나뉘어져 있습니다.

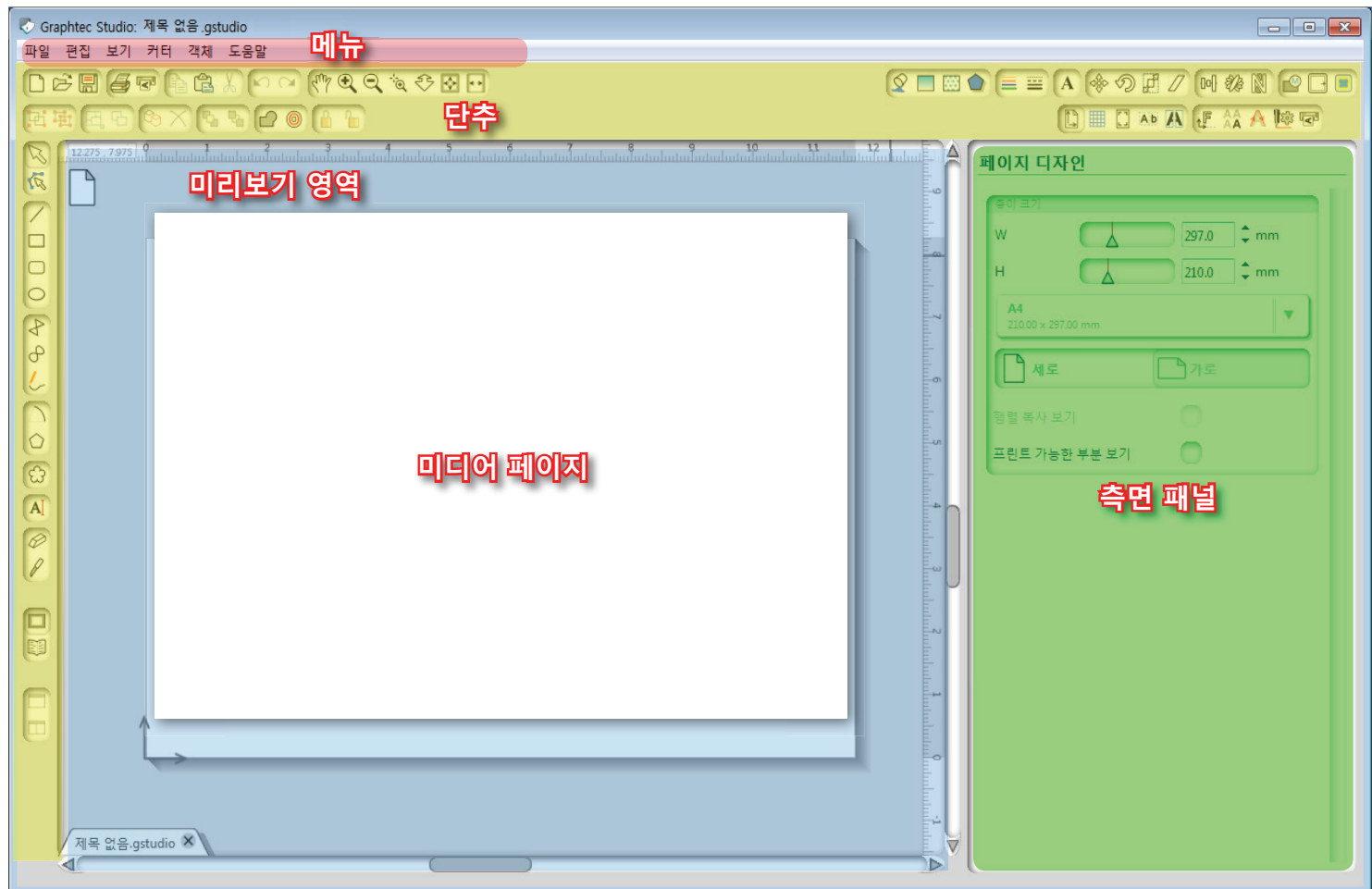
풀다운 메뉴에는 Graphtec Studio에서 사용할 수 있는 다른 기능이 있습니다. 그 기능들은 다른 프로그램에 있는 기타 풀 다운 메뉴와 유사하게 작동합니다. 그들은 유사한 기능에 따라 그룹화됩니다.

미리보기 영역은 자르기나 디자인할때나 표시되는 곳에 있습니다. [미리 보기 영역 모드](#) 참조.

미리보기 영역 내에 있는 **미디어 페이지**, 공백 은 주 디자인이 배치되는 곳입니다.

미리보기 영역의 오른쪽, **측면 패널**은 기타 기능을 위한 옵션을 표시합니다.

미리보기 영역과 측면 패널 주변 **단추**를 클릭하면, 특정 작업을 수행하거나, 기능을 하며 측면 패널에서 옵션을 표시합니다. 그들은 유사한 기능으로 그룹화됩니다.



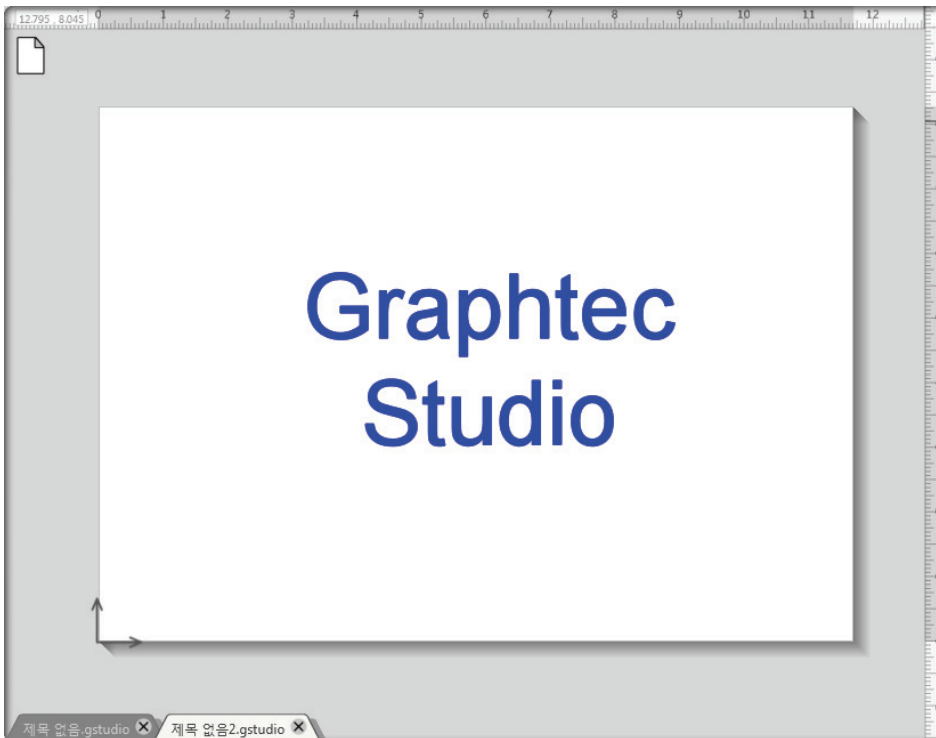
기본 소프트웨어 개요, 계속

미리보기 영역

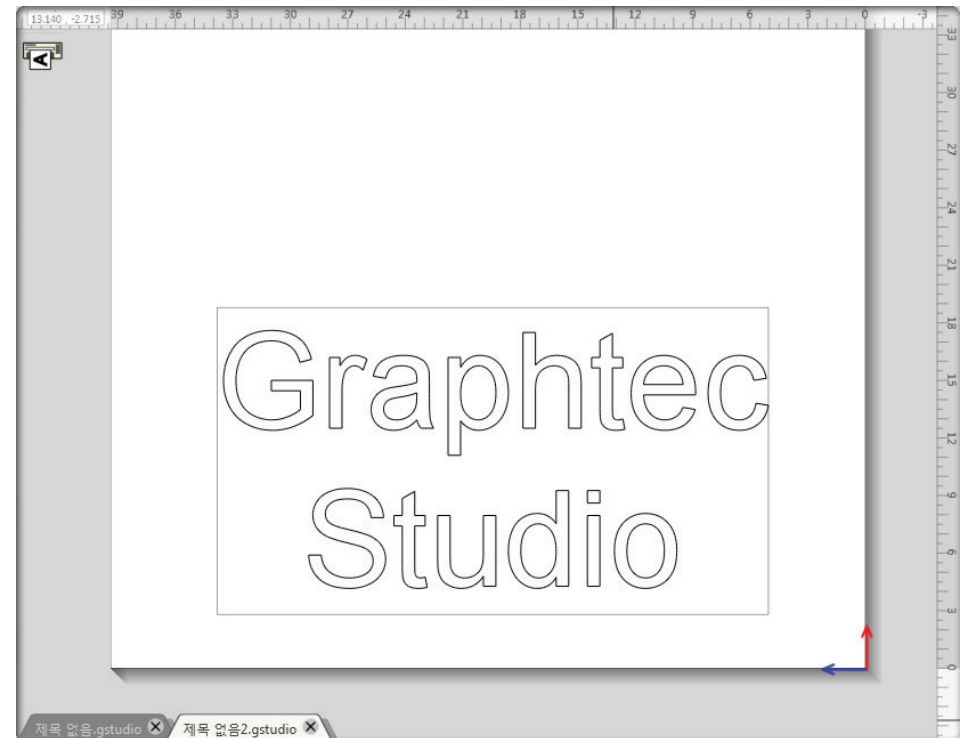
미리보기 영역에는 두 가지 모드가 있습니다: 디자인 및 잘라내기 미리보기 모드. Graphtec Studio는 작동에 따라 두 모드 사이에서 자동으로 전환합니다. 예를 들어, 개체를 그릴 때, 소프트웨어는 미리보기 영역을 디자인 모드로 전환합니다. 잘라내기 시뮬레이션, 미리보기 영역 등을 잘라내려고 작동을 사용하는 경우, 잘라내기 모드로 전환됩니다.

디자인 모드는 디자인하기를 위한 설정입니다. 이 모드에서, 미디어 페이지는 그리기 영역이 됩니다. 언급한 바와 같이, 어떤 그리기 도구가 텍스트, 도형, 등록 표시, 타일 패턴 만들기에 선택되면 소프트웨어가 이 모드를 전환합니다.

잘라내기 미리보기 모드는 작업을 잘라내기 전 미리보기 설정입니다. 미디어 페이지는 잘라낼 미디어를 나타냅니다. 또한 작업의 디자인 방향 그리고 커터에서 사용되거나, 사용될 계획이 있는 미디어의 레이아웃 방법을 표시합니다.



이것은 미리보기 영역의 디자인 모드에서 디자인이 보여지는 방법의 예입니다.



미리보기 영역의 출력 모드에 있는 동일한 디자인이 여기 있습니다. 자르기될 수 있는 방법을 보여주는 윤곽이 제공됨을 참고하십시오.

기본 소프트웨어 개요, 계속

미리보기 영역 요소

이 미리보기 영역에 4가지 다른 요소가 있습니다: 미디어 페이지, 회색 영역, 작업 열기 탭, 눈금자.

미디어 작업 공간 및 회색 보류 영역

흰색 영역은 **미디어 페이지**입니다. 디자인을 만들 수 있는 그리기 영역, 또는 미디어를 자르는 데 사용되는 활성 문서 영역을 나타냅니다. 미리보기 영역이 디자인 모드에 있을 때, 이 영역은 개체를 그리거나 배치하는 데 사용될 수 있습니다. 개체가 미디어 페이지, 회색 영역을 벗어나 배치되거나 그려지면, 프린터나 커터에서 출력되지 않습니다. 작업을 출력할 때 그들은 '숨김'으로 나타납니다. 나중에 디자인을 개선하는 데 사용하려고 일시적으로 개체를 측면에 배치할 때 이것이 편리합니다.

눈금자

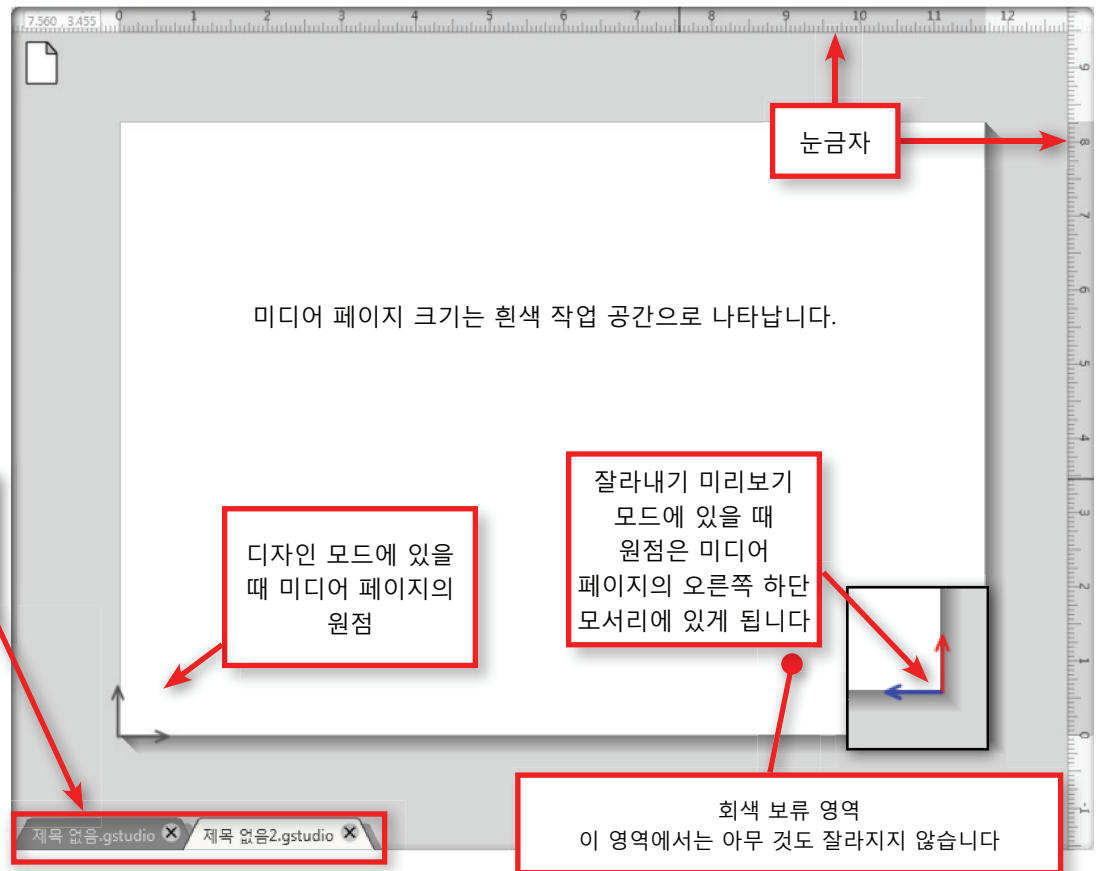
Graphtec Studio 프로를 사용할 때, 눈금자는 **미리보기 영역**의 상단 및 오른쪽에 배치됩니다. 눈금자는 디자인에게 크기 방향을 제공합니다. 눈금자 내에 짙은 회색 영역은 미디어 페이지의 크기를 나타냅니다.

작업 열기 탭

미리보기 영역의 하단은 현재 열려있는 작업을 나타내는 탭입니다. 여러 문서나 파일을 한 번에 열 수 있기 때문에, 이것은 문서들 간의 전환을 편리하게 합니다.

작업 원본

미리보기 영역이 디자인 모드에 있을 때, 두 개의 화살표가 있는 원점은 **미디어 페이지**의 왼쪽 하단 모서리에 있습니다. 미리보기 창이 잘라내기 미리보기 모드에 있는 경우, 방향 화살표는 미디어 페이지의 하단 오른쪽으로 변경됩니다.



기본 소프트웨어 개요, 계속

단추

단추는 유사한 기능별로 그룹화됩니다.

일반 파일 관리

화면의 왼쪽 측면 상단에 있는 이 단추 그룹은 문서를 열기, 저장, 프린터나 Graphtec 커터로 보내기 등의 일반 파일 관리 기능을 합니다.



표준 편집 도구

화면의 왼쪽 측면 상단에 있는 이 단추 그룹은 여러 프로그램에서 일반적으로 발견되는 기본 복사/붙여넣기/자르기, 실행 취소/다시 실행을 합니다.



확대/축소 도구

화면의 왼쪽 측면 상단에 있는 이 단추 그룹은 더 가까운 시점이나 더 멀리 떨어진 시점에서 문서의 일부분을 볼 수 있도록 하는 기본 확대 또는 축소 기능입니다.



스타일 도구

화면의 왼쪽 측면 중앙에 있는 이 단추 그룹은 이미지 채우기, 선 변경, 그림자 추가 (프로 전용), 텍스트 속성 조정 등 개체의 스타일을 변경합니다. 이들 중 하나를 클릭하면 측면 패널에 옵션이 열립니다.



조작 도구

스타일 도구 그룹 옆 이 단추 그룹은, 재배치, 회전, 크기 조정, 전단을 합니다. 이들 중 하나를 클릭하면 측면 패널에서 도구의 옵션이 열립니다.



조작 도구

조작 도구 옆 화면의 우측 상단에 있는 이 단추 그룹은 정렬, 복제 중첩을 합니다. 이들 중 하나를 클릭하면 측면 패널에 있는 해당 도구의 옵션을 엽니다.



도구 형태 변경하기

이 단추 그룹은 형태변경, 윤곽 오프셋, 개체 추적을 합니다. 형태 변경은 용접, 빼기, 트리밍, 도형 자르기를 합니다.



빠른 편집 도구

이 도구 세트는 빠른 편집을 할 수 있습니다. 이 도구 세트는 이미지 그룹화 및 선택, 항목 복제 및 삭제, 개체 순서 (맨 앞으로 이미지 가져오기 또는 다른 이미지 뒤로 이미지 보내기 등) 빠른 용접 및 윤곽 형성, 개체 잠금/잠금 해제를 포함하고 있습니다.



페이지 설정

이들 두 개의 단추는 페이지 크기 및 그리드 설정에 대한 것입니다.



잘라내기 준비 도구

이 도구 세트는 타일링, 등록 표시 설정, 워드 테두리 등과 같은 잘라내기를 사용하는 디자인 작업을 위한 것입니다. 처음 3개가 디자인의 미리보기 영역 모드를 설정하는 반면, 마지막 5개의 단추는 잘라내기 미리보기 모드에 설정됩니다.



기본 소프트웨어 개요, 계속



그리기 도구

화면의 왼쪽 측면에 있는 도구의 그룹은 그리기 도구입니다. 이들 도구에는 개체 선택, 개체 형태, 선, 호 그리기부터, 미리보기 영역에서 텍스트 직접 만들기까지의 범위가 있습니다.

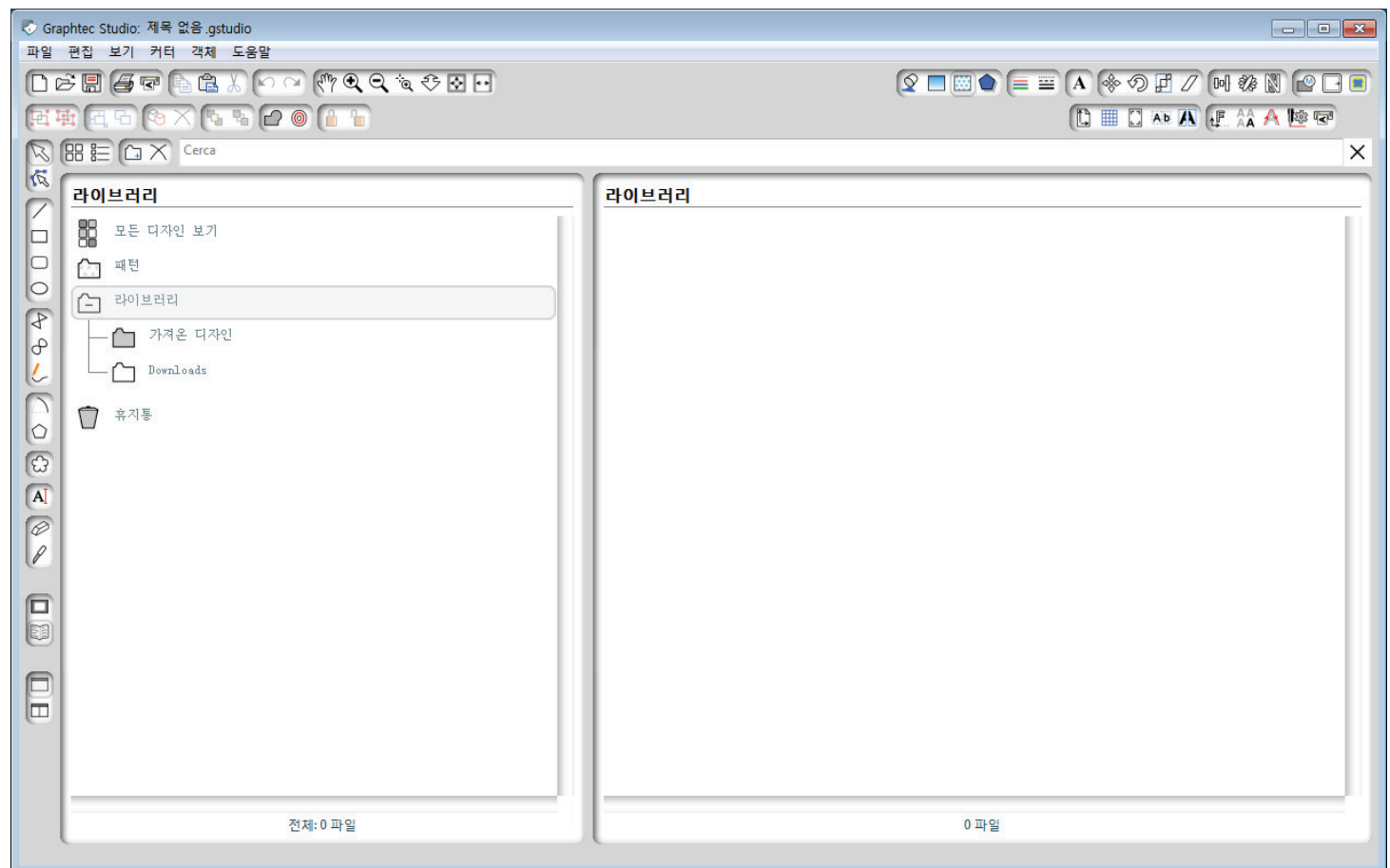
이들에는 지우개 도구뿐만 아니라 개체 슬라이스 나이프 도구 등, 편집 도구가 있습니다.

일부 도구에는 형태 조정 측면 패널에 표시되는 옵션이 있습니다.

라이브러리 단추

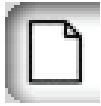


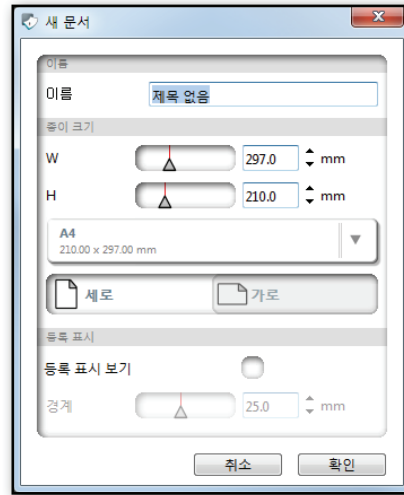
왼쪽 하단에 두 개의 라이브러리 단추가 있습니다. 두 단추는 라이브러리 표시 및 미리보기 영역 표시 사이를 간단하게 전환할 수 있습니다. 라이브러리 패널이 표시되면, 라이브러리에 속하는 새 단추 세트가 나타납니다. (라이브러리 사용하기 참조)



라이브러리 패널


새 그림 만들기

 새 그림 문서를 시작하려면, 파일 풀다운 메뉴에서 새로 만들기를 선택하거나, 새 단추를 클릭합니다. 이는 등록 표시가 미디어 페이지의 모서리에 배치되어야 하는지 여부에 따라, 새 미디어 페이지, 가로 또는 세로 방향 등과 같은 새 그림의 다른 옵션과 함께 새 문서 창을 엽니다. 이것이 디자인 모드에만 적용되는 바를 유념하십시오.



새 그리기 옵션

디자인 저장

 디자인을 저장하려면, 파일 풀다운 메뉴를 클릭해서 저장을 선택하거나, 저장 단추를 클릭합니다.

디자인 저장은 현재 이름으로 파일을 저장합니다. 처음으로 그림을 저장하는 경우, 이름을 입력하고 확인을 클릭하라는 메시지가 표시됩니다.

다른 이름으로 디자인을 저장하려면, 다른 이름으로 저장 옵션을 클릭합니다. 다시 한 번, 이름을 입력하고 확인을 클릭하라는 메시지가 표시됩니다.

기존 그림 열기



기존 파일을 열려면, 파일 풀다운 메뉴에서 옵션 열기를 사용하거나, 아이콘 열기를 클릭합니다. 그런 다음 그림 파일이 위치한 폴더로 이동하라는 메시지가 나타납니다.

Graphtec Studio 소프트웨어는 벡터 및 비트맵 파일을 열 수 있습니다. (호환 파일의 상자 참조)

비트맵 파일은 인쇄 및 잘라내기 응용 프로그램 그리고 추적을 열거나 병합할 수 있습니다.

최근 그림 열기

최근에 사용한 디자인을 열려면, **파일** 메뉴를 클릭하고 **최근 열기**를 선택합니다.

기존 그리기를 현재 그리기로 병합

파일 풀다운 메뉴를 선택한 다음 병합을 클릭하여 기존 그리기 및 호환 파일 유형을 병합하거나 현재 그리기로 가져올 수 있습니다.

그런 다음 그리기 파일이 위치한 폴더로 이동하라는 메시지가 나타납니다.

파일 병합을 클릭하고 확인을 클릭합니다.

이것은 현재 미리보기 영역으로 파일의 내용을 배치하게 됩니다

컴퓨터 파일에 있는 파일을 소프트웨어의 작업 공간으로 직접 끌어서 호환 파일 유형 및 그리기를 현재 그리기로 병합할 수도 있습니다. .

호환 파일

Graphtec Studio가 열기 또는 병합할 수 있는 호환 파일 유형이 아래에 나열되었습니다.

벡터 파일

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

비트맵 파일

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

Pro Pro

AI, PDF, SVG

기본 소프트웨어 개요, 계속

미디어 페이지 크기 조정

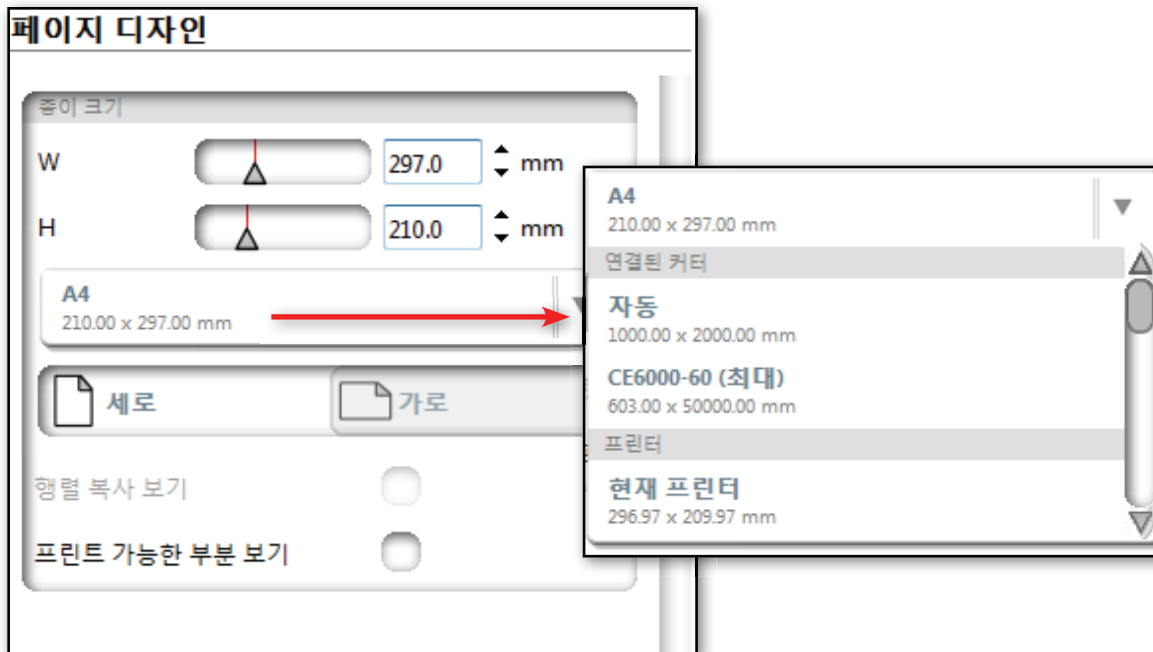
미디어 페이지는 디자인 모드뿐 아니라 잘라내기 미리보기 모드를 조정할 수 있습니다*. 디자인 모드에서 미디어 페이지 크기를 조정하려면 디자인 페이지 단추를 클릭합니다. 이것은 측면 패널의 디자인 페이지 옵션을 표시합니다.

페이지 크기는 폭 (W)과 높이 (H) 슬라이더를 사용하여 설정할 수 있습니다. 슬라이더는 미디어를 시각적으로 크기 조정하는 것입니다. 슬라이더 옆에 더 정확한 크기 조정 값을 입력할 수 있습니다.

슬라이더 바로 아래에 미리설정 선택 사항이 있습니다. 이들 선택 사항은 표준 문서 크기에서 현재 컴퓨터에 연결된 커터로부터 채택한 크기까지 다양합니다. 커터가 컴퓨터에 연결되어 있는 경우, 소프트웨어는 폴링하거나 커터에서 크기 정보를 모읍니다. **폴링 크기**에는 커터에 로드되는 미디어 크기와 일치하는 그리기 영역이 있습니다.

매트릭스 매수 표시는 매트릭스 창에 설정되어 있는 매수를 표시합니다.

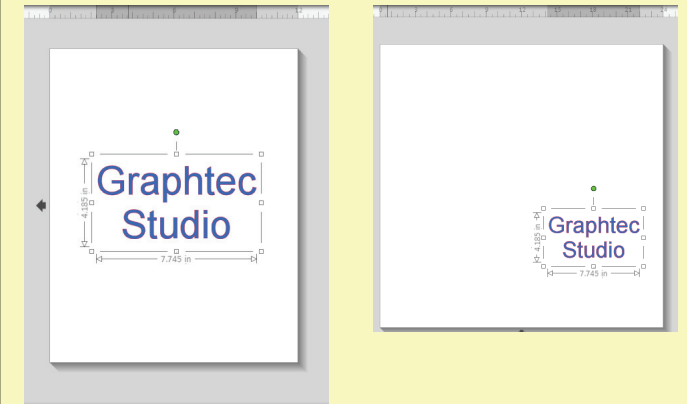
인쇄 가능 영역 표시는 미디어 페이지의 가는 윤곽선을 표시합니다. 이것은 프린터가 허용할 수 있도록 영역을 반영합니다. 이 선 바깥쪽에 있는 모든 개체를 인쇄할 수 없습니다.



* 일반적으로 잘라내기 미리보기 모드는 자동으로 커터의 폴링 크기로 설정되어 있습니다. 이것을 조정하려면, 디자인 잘라내기 창을 참조하십시오.

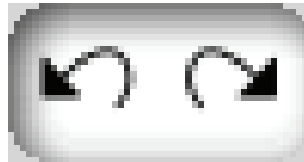
미디어 및 작업 크기 조정

미디어의 크기를 조정하는 것은 디자인의 크기에 영향을 미치는 것처럼 보일 수도 있지만 그렇지 않습니다. 이에 대한 이유는 Graphtec Studio가 미디어 페이지 크기에 관련되어 디자인의 크기를 유지하려고 항상 증가하거나 축소하기 때문입니다.



실행 취소/다시 실행

마지막 작업 **실행 취소**. 이것은 또한 키보드의 Ctrl 키를 누른 채 Ctrl-Z로도 알려진, Z 키를 눌러서 할 수 있습니다. Mac에서는, Command-Z입니다.



마지막 작업 **다시 실행**. 이것은 또한 키보드의 Ctrl 키를 누른 채 SHIFT 키를 누른 후, Z 키 또는 Ctrl-Shift-Z를 눌러서 할 수 있습니다. Mac에서는, Command-Shift-Z입니다.

실행 취소 / 다시 실행은 사용할 수 있는 메모리에 의해 제한됩니다 .

확대/축소 도구

작업 공간을 볼 때마다, 보거나 작업하기가 더 어려운 디자인 또는 디자인의 부분을 자세히 살펴보고 확대해야 할 수 있습니다. 확대/축소 도구 그룹에는 확대/축소의 여러 가지 방법으로, 자세히 살펴보기 위한 확대, 디자인의 전체와 더 넓은 보기를 할 수 있는 축소가 있습니다. 아래 각 확대/축소 도구의 기능이 표시되어 있습니다.

확대 도구는 디자인의 부분을 가까이 볼 수 있도록 확대합니다.

확대 선택 도구로 확대하고자 하는 영역에 사각형을 그릴 수 있습니다. 확대하고자 하는 영역에 사각형을 그리려면 마우스를 클릭한 채 끌어서, 마우스 단추를 놓으면 소프트웨어가 그 영역을 확대합니다.

이 단추를 클릭하면 작업 공간이 미리보기 창 내에 맞추어집니다

팬 도구는 미리보기 창 내에서 디자인 작업 전반을 보여줍니다.



이 단추를 클릭하면 미리보기 창에 맞추어질 작업 공간의 미디어 영역 넓이로 확대/축소됩니다.

축소 도구는 디자인의 더 많은 부분을 볼 수 있도록 축소합니다.

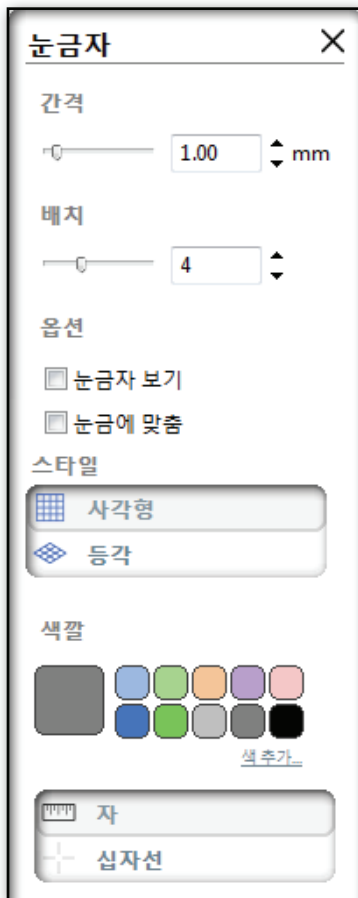
확대/축소 슬라이더 도구로 디자인을 확대하고 축소할 수 있도록 마우스 움직임을 사용할 수 있습니다. 마우스 왼쪽 단추를 누른 채로, 마우스를 위로 이동하면 소프트웨어가 축소됩니다. 마우스를 아래로 이동하면 확대됩니다.

그리드 선 사용하기 Pro

그리드는 보기 측정과 정확성으로 디자인을 지원하는 데 사용됩니다. 그리드를 간단하게 사용하는 방법은 보기 풀다운 메뉴를 클릭해서 그리드 표시를 하는 것입니다.



그리드 패턴을 조정하려면, 화면 상단 오른쪽에 있는 그리드 단추를 클릭합니다. 이 작동은 그리드 패턴 조정을 하기위해 측면 패널에 옵션을 표시합니다.



간격 그리드 선 사이의 공간 크기를 결정합니다

분할 어두운 그리드 선이 나타나기 전에 그리드의 수를 설정합니다. 이것은 개체의 크기를 찾는 데 도움이 됩니다.

그리드 표시 그리드를 끄거나 켤 수 있습니다.

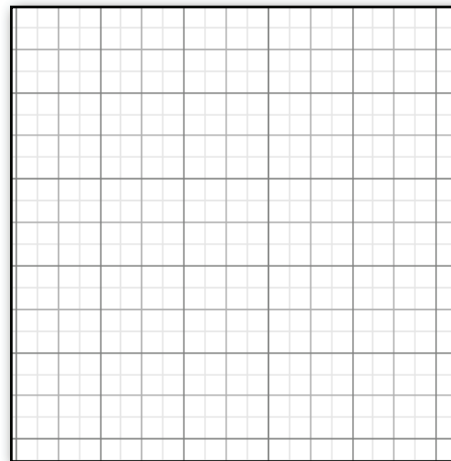
그리드에 스냅 개체를 그리드의 교차점에 강제로 맞춥니다. 개체가 특정한 형태나 치수를 따라야할 때 특히 유용합니다.

그리드 **스타일**은 기존의 **정사각형** 그리드 또는 **아이소메트릭** 그리드 중 하나를 선택할 수 있습니다. 아이소메트릭 그리드는 3D 형태를 제공합니다. 수치 참조를 제공하는 소프트웨어에서 이미지를 그리는 동안 다른 스타일이 유용할 수 있습니다.

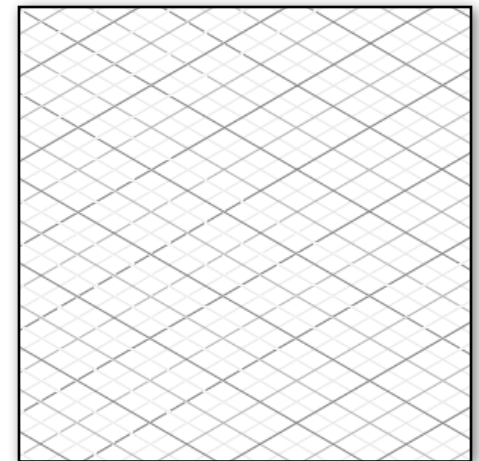
색상 사용할 수 있는 다른 그리드 색을 제공합니다.

눈금자(프로 전용) 눈금자 켜기/끄기 사이를 전환합니다.

십자선 십자선 조명이 켜집니다. 십자선은 그리기 개체를 포인트로 표적화할 때 유용할 수 있습니다.



기본 정사각형그리드



아이소메트릭 그리드

선 및 도형 그리기

미리보기 영역의 좌측에는 그리기 도구 모음이 있습니다. 도구 모음에는 선택 및 편집을 위한 4가지 도구, 그리고 개체 그리기용 10가지 도구, 텍스트 도구가 있습니다. 이 장에서는 그리기 도구에 대해 설명합니다. (텍스트 만들기에 대한 정보를 보려면, [텍스트](#) 장을 참조)

기본 선 및 도형 그리기

처음 4가지 그리기 도구는 선, 사각형, 둥근 사각형, 원/타원입니다. 도구를 활성화하려면, 클릭하고, 미리보기 영역에서 개체를 그리기 시작합니다. 이들 4가지 그리기 도구는 그리기를 하는 데 동일한 단계를 따릅니다:

1. 개체를 시작하려는 곳을 마우스로 한 번 클릭합니다. *
2. 마우스 커서를 이동하면 개체가 형성되기 시작합니다.
3. 일단 개체가 원하는 형태가 되면, 다시 마우스를 클릭합니다.

* 마우스를 클릭한 채, 끌어서 개체가 그려지면, 마우스 단추를 놓습니다.

아래는 각 도구에 대한 설명입니다:



선 도구 단일 직선을 만듭니다. 그리는 동안 키보드의 Shift 키를 누르면 선은 시작점에서 강제로 수직, 수평, 45도 각도가 됩니다.



사각형 도구 사각형을 그립니다. 사각형을 그리는 동안 키보드의 Shift 키를 누르면 형태가 강제로 정사각형이 됩니다.



둥근 사각형 도구 사각형의 모서리가 둥근 것을 제외하고는 사각형 도구와 비슷하게 작동합니다. Shift 키는 도형을 강제로 둥근 모서리의 정사각형이 되게 합니다. 둥근 사각형을 편집하려면, [둥근 사각형 편집](#) 상자를 참조합니다.



타원/원 도구 타원형을 그립니다. 도형을 그리는 동안 키보드의 Shift 키를 누르면 도형은 강제로 원형이 됩니다. 키보드의 Alt 키를 누르면 시작점이 프로젝트의 중앙을 정확하게 클릭합니다.

도형 그리기 편집

각 그리기 도구는 도형만 그립니다. 도형을 편집하려면 선택 도구를 사용할 필요가 있습니다. 선택 도구 사용하기를 참조하십시오.

환경 설정 into 속성 있는 설정으로 이 방법을 변경할 수 있습니다. 속성 설정을 참조하십시오.

둥근 사각형 편집하기

둥근 사각형을 편집하려면 도구를 선택하고 클릭하십시오. 모서리를 형태화하는 데 사용될 수 있는 사각형의 왼쪽 상단에 2개의 컨트롤 핸들이 있습니다. 모서리의 형태를 변경하려고 핸들을 끌어오면, 다른 3개의 모서리가 변경을 보여줍니다.

또한, 모서리 형태의 비례를 유지하려면, 핸들 중 하나를 이동하는 동안 SHIFT 키를 누릅니다.

도형 그리기, 계속

고급 도형

다음 6가지 그리기 도구는 단순한 선, 원, 사각형과는 다른 방법으로 그리는 고급입니다. 아래에 각 도구의 설명 및 각 그리기 방법이 있습니다:



다각형 도구는 다중 세그먼트 선을 그립니다. 이 도구는 새 지점 및 이전 지점 사이에 그려진 선과 함께 마우스를 각각 클릭하는 지점을 그립니다. 선을 계속 그리는 것을 중지하려면, 마우스를 두 번 클릭하거나*, 마지막 점이 시작점과 정렬되면, 한 번 클릭합니다**. 실행 취소를 클릭하면 마지막 점으로 되돌릴 수 있습니다.

선 세그먼트를 그리는 동안 키보드의 **Shift** 키를 누르면 클릭한 마지막 점에서 강제로 수직, 수평, 45도 각도의 방향으로 됩니다.



곡선형 도구는 곡선 그리기를 제외하고 정확하게 다각형 도구처럼 작동합니다.



자유형 그리기 도구는 연속적인 자유형 선을 그립니다. 이 도구로 그리려면, 마우스를 누른 채로 클릭합니다. 마우스 단추를 놓을 때까지 교차 편집점과 함께 선이 연속적으로 형성됩니다. 시작점과 끝점이 정렬되면 폐쇄형이 만들어집니다.



원호 도구는 호를 그립니다. 마우스를 3번 클릭하면 원호 구성이 만들어집니다. 첫 번째 클릭은 원호의 중점을 성립합니다. 원호의 반경을 성립하려면 마우스를 끌어서 두 번째 클릭합니다. 마우스를 다시 끌면 원호가 형성되기 시작합니다. 원하는 길이의 원호가 될 때, 마우스를 세 번 클릭하면 원호가 됩니다.



다각형 도구는 도형 그룹의 일부이고, 오각형을 그립니다. 중심 위치를 확립하려고 한 번 클릭하면, 오각형이 형성되기 시작합니다. 원하는 크기가 되면, 다시 클릭합니다.



도형 도구는 측면 패널을 열고 그릴 수 있는 - 가장 기본적인 형태부터 더 복잡한 형태까지 많은 다양한 형태를 표시합니다. 컨트롤 핸들 및 컨트롤 슬라이더를 사용해서 도형의 각 유형을 조정할 수 있습니다.

* 이것은 개방형을 만듭니다. 부록 A 참조

** 이것은 폐쇄형을 만듭니다. 부록 A 참조



다각형 도구



곡선형 도구




자유형 그리기 도구



텍스트

텍스트 만들기

 Graphtec Studio에서 텍스트 만들기는 워드 프로세서를 사용하는 것과 유사합니다. 문자 및 줄 간격 등의 기타 기능뿐 아니라 시스템의 한 부분인, 글꼴 및 스타일에 액세스 할 수 있습니다.

텍스트 만들기 단계:

1. 소프트웨어 화면의 왼쪽에 있는 텍스트 도구를 클릭합니다. 이것은 텍스트에 글꼴, 스타일, 기타 설정을 선택할 수 있는, 측면 패널에 텍스트 설정을 표시합니다.
2. 미리보기 영역을 클릭합니다.
3. 깜박이는 빨간 커서가 나타납니다.
4. 입력 시작.



텍스트 편집 모드를 종료하려면, 가는 녹색 윤곽선으로 나타나는 텍스트 상자 밖의 아무 곳이나 클릭합니다.

텍스트 상자

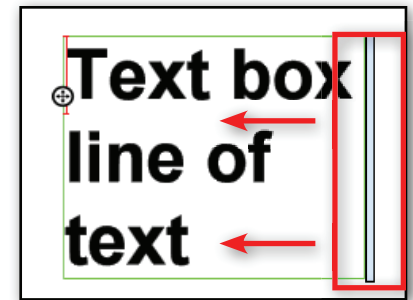
텍스트를 입력하는 것은, 워드 프로세서에서 입력하는 것과 비슷합니다.

- 또 하나의 텍스트 줄을 추가하려면 **Enter** 키를 누릅니다.
- 마지막 문자를 삭제하려면 **Backspace** 키를 누릅니다. 커서의 왼쪽으로 문자를 제거하려면 **Delete** 키를 누릅니다.
- 텍스트를 삽입하려면, 삽입 지점에 마우스 포인터를 놓습니다. 이는 화살표 키로 커서의 위치를 누르거나, 텍스트를 삽입하려는 두 문자 사이를 클릭하면 할 수 있습니다.

텍스트 상자 조정

텍스트의 맨 오른쪽에 있는 **컨트롤 막대**는 텍스트 상자의 폭을 조정합니다. **컨트롤 막대**가 왼쪽 및 오른쪽으로 이동하면, 텍스트 감싸기는 다음 줄로 전체 단어를 이동하여, 조정합니다. 막대를 오른쪽으로 움직이면, 이것은 텍스트 상자를 확장하고 이에 따라 텍스트 감싸기가 조정됩니다.

텍스트 상자의 왼쪽 하단 모서리는 텍스트를 이동시키기 위한 **컨트롤 핸들**입니다. 컨트롤 핸들이 형태 패스 근처에 있는 경우, 형태의 패스에 텍스트를 배치할 수 있도록, 텍스트를 맞춥니다. 형태 및 패스에 텍스트 배치를 참조하십시오.



컨트롤 막대가 이동하면
텍스트 감싸기를
조정합니다



텍스트 이동용 컨트롤
핸들

컨트롤 막대는 텍스트 상자 및 감싸기의
폭을 조정합니다

텍스트, 계속

텍스트 편집

텍스트의 속성이나 부분을 변경하려면, 먼저 텍스트가 강조 표시되어야 합니다. 이것은 텍스트를 강조 표시하려고 마우스를 누른 채 클릭해서 변경할 수 있는 첫 번째 문자에 마우스를 이동하여 완료됩니다. 일단 텍스트가 강조되면, 측면 패널에서 변경되는 모든 설정은 강조 표시된



텍스트에 반영됩니다.

텍스트의 이동 및 삭제 그룹

텍스트가 선택되면, 잘라내기 및 붙여넣기를 사용하여 텍스트 상자 안의 다른 위치로 이동될 수 있습니다.

Delete나 Backspace 키를 누르면 강조 표시된 텍스트가 제거됩니다.



편집 모드

모든 개체와 마찬가지로, 텍스트 상자는 두 가지 모드가 있는 개체입니다. **선택한**, 및 **편집** 모드.

선택한 모드- 텍스트 상자를 한 번 클릭하면, 선택한 모드에 있게 됩니다. 텍스트 상자 주위에 9개의 컨트롤 핸들 및 회전 컨트롤 핸들이 있는, 다른 개체 유형이 선택되어 있을 때와 비슷합니다. (개체 편집 참조)

편집 모드 - 텍스트 상자를 두 번 클릭하면 편집 모드를 시작합니다. 텍스트는 컨트롤 핸들, 컨트롤 막대, 깜박이는 빨간 커서를 표시합니다. 이 모드에서 텍스트 상자 내에 있는 문자는 변경, 교체, 삭제될 수 있습니다.

텍스트가 편집 모드에 있는 경우, 텍스트를 변경하는 것은, 워드 프로세서와 비슷합니다.



텍스트, 계속

측면 패널 텍스트 옵션 사용하기

측면 패널에는 선택한 텍스트 상자 내에서 텍스트를 변경할 수 있는 여러 가지 옵션이 있습니다.



- 현재 글꼴은 커서 지점에서 사용되고 있는 글꼴을 보여줍니다. 선택된 텍스트 개체가 없다면, 기본 글꼴이 표시됩니다. 이것은 글꼴 목록에서 글꼴을 선택하여 변경할 수 있습니다.
- 글꼴 목록은 컴퓨터에 설치된 모든 트루타입 글꼴 (또는 TTF)을 활용합니다. Graphtec Studio는 설치된 모든 글꼴을 간단하게 검색해서, 텍스트 측면 패널에 표시합니다.
- 글꼴 스타일은 글꼴의 형태나 '스타일'을 조정합니다. 일부 글꼴에는 더 많은 스타일이 있습니다. 일반 글꼴은 굵게, 기울임꼴, 밑줄이 있는 스타일입니다. 글꼴 스타일을 사용하려면 클릭합니다. 글꼴 스타일을 해제하려면 다시 클릭합니다.
- 텍스트 정렬은 텍스트 상자의 왼쪽 가장자리, 오른쪽 가장자리에 텍스트를 정렬하고, 텍스트를 확장하기 위해 단어 사이에 간격을 배치해서 텍스트 상자의 양쪽 가장자리에 도달할 수 있는, 완전한 양쪽 정렬을 합니다.
- 문자 방향은 문자가 작성되는 방향을 결정합니다.

포인트 크기	in	mm
18	1/4	6
36	1/2	13
72	1	25
144	2	50
288	4	100

- 텍스트 크기는 항상 포인트로 합니다. 오른쪽에 전환 차트가 있습니다.
- 문자 간격은 각 문자 사이에 공간의 크기를 결정합니다.
- 줄 간격은 텍스트 상자의 각 줄 사이에 공간의 크기를 결정합니다.

Text Spacing at 125%

**Line
Spacing
at 150%**



텍스트, 계속

도형 및 패스에 텍스트 배치하기

텍스트 상자에 있는 컨트롤 핸들로 텍스트 상자를 새 위치로 이동할 수 있거나, 도형이나 패스를 통해 끌면, 텍스트는 도형의 패스를 따릅니다.

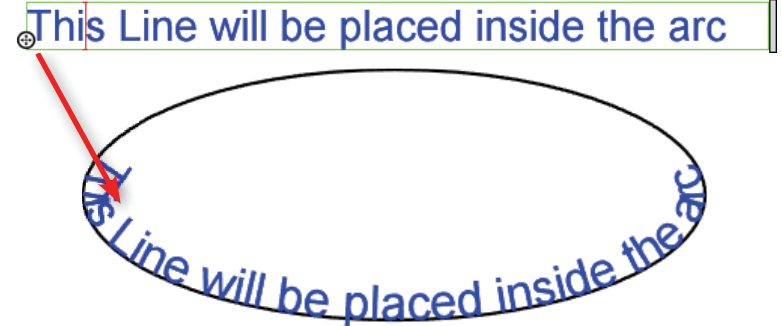
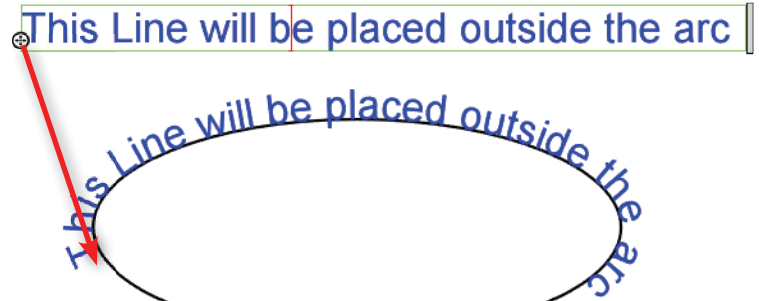
도형에 텍스트를 배치하려면:

1. 편집 모드에서, 마우스를 누른 채 패스를 통해 컨트롤 핸들을 끕니다. 일단 포인트가 패스에 가면, 패스를 따릅니다.
2. 마우스를 사용하여, 텍스트를 패스의 원하는 위치로 끌어다 놓습니다. 원과 같은 형태에 텍스트를 배치하면, 형태의 중심으로 더 끌어서 형태 안에 배치할 수 있습니다.
3. 텍스트 주위를 조작해서 제자리에 놓습니다.
4. 마우스 단추를 놓습니다.

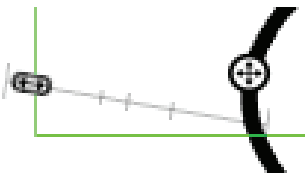
컨트롤 핸들은 패스 주위의 텍스트를 이동하는 데 사용할 수 있습니다. 텍스트 상자 형식으로 다시 변경되는 패스에서 텍스트를 끌어 올 수 있습니다.

기준선 조정

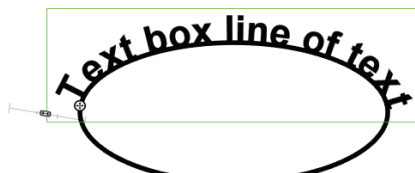
기준선은 'P'와 'Q' 등과 같은 확장 문자의 예외와 함께 대부분의 문자 "배치"에 있는 줄입니다. 텍스트가 패스에 있으면, 기준선이 패스에 다시 형성됩니다. 텍스트를 패스에 배치하는 방식을 조정하는, 컨트롤 슬라이더가 있습니다. 슬라이더가 한쪽으로 있으면, 텍스트는 패스줄 아래로 하향 조정됩니다. 슬라이더가 다른쪽에 있으면, 텍스트는 패스줄 위로 상향 조정됩니다.



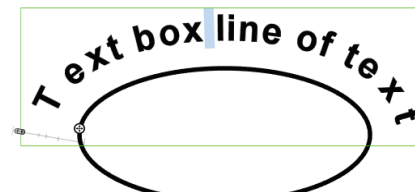
패스에 컨트롤 핸들을 끌어서 텍스트가 내부 또는 외부에 배치됩니다



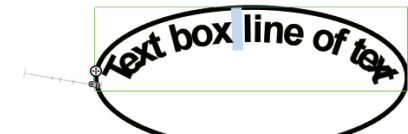
슬라이더는 기준선 역할을 하는 곡선 그리고 텍스트 사이의 거리를 조절합니다



기본 위치에서 텍스트의 슬라이더와 패스에 있는 텍스트는 기준선 역할을 합니다



슬라이더를 한쪽으로 움직이면, 텍스트는 패스 위에 상향됩니다.



슬라이더를 반대쪽으로 움직이면, 텍스트는 패스 아래로 하향됩니다.

개체 편집

선택 도구



도구 모음의 상단에 있는, 선택 도구는, 화살표 형태와 같으며 개체를 편집할 때 기본 도구로 사용합니다. 개체를 변경하기 전에, 먼저 선택되어 있습니다. 환경 설정에서 이것을 변경할 수 있을지라도, 기본적으로, 그리기 또는 텍스트 도구를 사용한 후, 자동적으로 소프트웨어가 다시 선택 도구로 전환합니다. 이 단일 도구를 사용하여, 개체는 이동, 크기 조정, 회전, 심지어 다시 형성 될 수도 있습니다. 개체의 선택에는 여러 가지 방법이 있습니다.

단일 개체를 선택하려면:

1. 먼저 선택 도구를 클릭합니다.
2. 선택하려는 개체를 클릭합니다.

여러 개체를 한 번에 선택하려면:

1. 선택 도구를 클릭합니다.
2. 첫 번째 개체를 클릭합니다.
3. Shift 키를 누른 채, 다른 개체를 클릭하기 시작합니다.

여러 개체를 한 번에 선택하는 두 번째 방법:

1. 선택 도구를 클릭합니다.
2. 선택 도구와 함께 마우스를 누른 채로 클릭하면 파선으로 된 선택 도구가 나타나기 시작합니다.
3. 상자가 형성되기 시작하면, 상자 내의 모든 개체가 선택됩니다.
4. 원하는 모든 개체가 선택되면, 마우스 단추를 놓습니다.

모든 개체를 선택하려면.

- Ctrl-A 또는 Mac에서는 Command-A를 누릅니다.
- **편집** 풀다운 메뉴를 클릭하고 모두 선택을 클릭합니다.

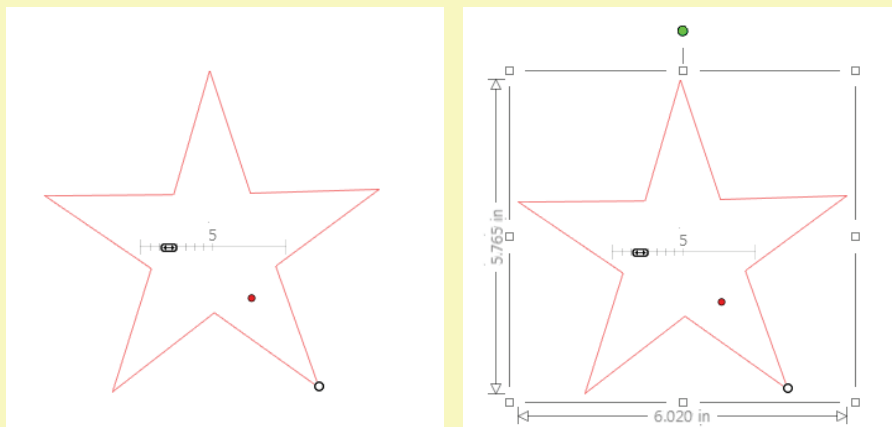
도형 선택하기

도형을 선택하면, 도형이 컨트롤 핸들과 함께 나타납니다. 예를 들어, 별도형에는 두 개의 컨트롤 핸들과 컨트롤 슬라이더가 있습니다. 별 형태의 컨트롤 핸들과, 슬라이더는 별의 포인트 수를 제어합니다.

이것은 여러 개체가 선택된 경우에도 실행할 수 있습니다.

별을 다시 클릭하면 배열 조정 및 회전 핸들이 나타납니다.

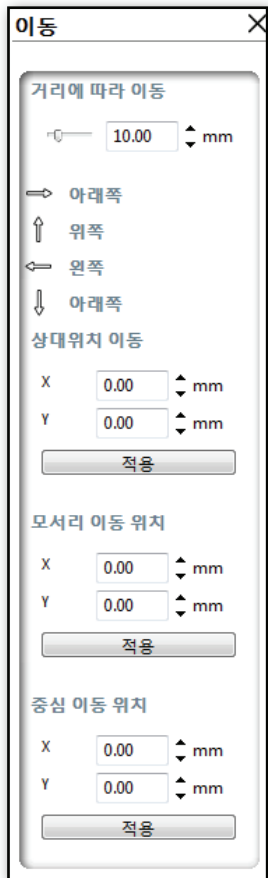
도형 편집 참조



개체 편집, 계속

개체 이동하기

1. 선택 도구를 클릭합니다.
2. 이동할 개체에 마우스를 올려 놓습니다. 선택 도구 화살표는 개체 위에 있음을 표시하는, 작은 손으로 바뀝니다.
3. 개체를 마우스로 누른 채 클릭해서 새 위치로 끌어옵니다.
4. 마우스 단추를 놓습니다.



크기 패널 이동

여러 개체 이동하기

1. 이동할 모든 개체를 선택합니다.
2. 개체를 마우스로 누른 채 클릭해서 새 위치로 끌어옵니다.
3. 마우스 단추를 놓습니다.

값으로 개체 이동하기



보다 더 정확하게 개체를 이동하려면, 이동 단추를 클릭합니다. 몇 가지 이동 선택 사항과 함께 측면 패널이 열립니다. 측면 패널에는 아래에 설명된 4가지 종류의 이동(강조)이

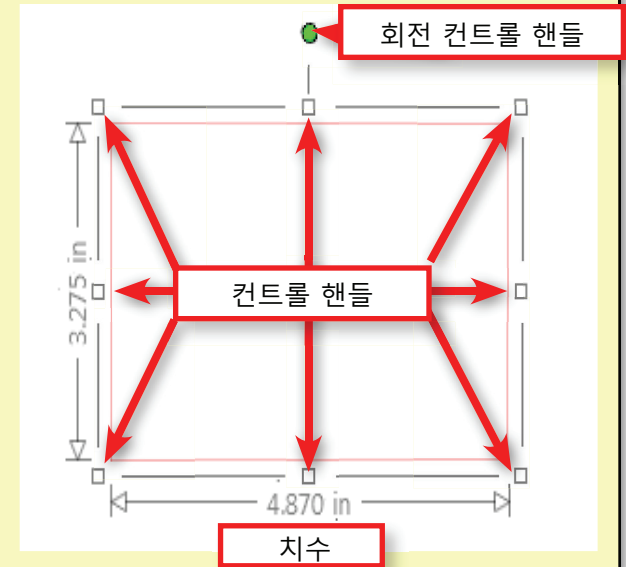
있습니다.

- **거리별로 이동**은 현재 위치를 기준으로 선택된 개체를 거리 값으로 이동하는 것입니다. 오른쪽, 위쪽, 왼쪽, 아래쪽의 4가지 선택 중 하나를 클릭하면, 개체가 그 방향으로 이동합니다.
- **방향으로 커서 이동하기** 현재 위치를 기준으로 선택된 개체를 X,Y 거리 값으로 이동할 수 있습니다. 값을 설정하면, 적용을 클릭합니다.
- **모서리로 이동**은 미디어 페이지의 오른쪽 하단에 있는 모서리를 기반으로 개체의 **왼쪽 아래** 모서리가 절대 위치로 이동하게 됩니다. 값을 설정하고, **적용**을 클릭합니다.
- **중심으로 이동**은 개체의 **중심**이 미디어 페이지의 오른쪽 하단에 있는 모서리를 기반으로 절대 위치로 이동하게 됩니다. 값을 설정하고, **적용**을 클릭합니다.

개체 핸들

개체가 선택되면, 개체 주변에 이동, 크기 조정, 다시 형성 하는 데 사용되는 9개의 컨트롤 핸들이 나타납니다.

개체의 회전을 조정하는 1개의 녹색 컨트롤 핸들이 있습니다.



개체의 치수는 외부 형태를 표시합니다. 도형의 크기가 조정되는 동안 이들은 역동적이며, 치수도 변경 됩니다.

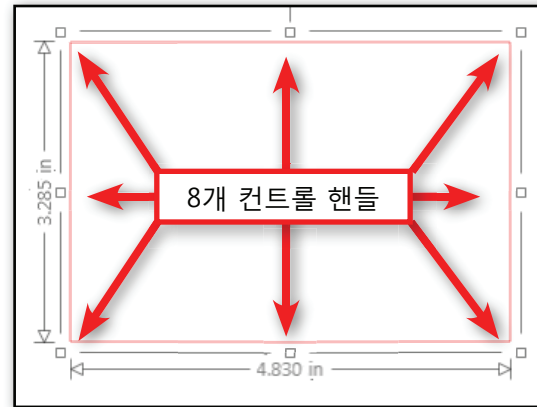
개체 편집, 계속

개체 배율 조정

개체가 선택되면, 9개의 컨트롤 핸들을 사용하거나 측면 패널에 있는 확장 옵션을 사용하여, 비율을 따르거나 비율을 따르지 않고, 개체를 배율 조정하거나 크기 조정을 할 수 있습니다.

컨트롤 핸들을 사용하여 개체 배율 조정하기

1. 개체를 선택합니다.
2. 비율을 따라 조정하려면, 컨트롤 핸들 중 하나를 마우스로 누른 채 클릭해서, 끕니다.
3. 비율을 따르지 않고 개체의 크기를 조정하려고, 중간 컨트롤 핸들을 마우스로 누른 채 클릭하면 사용하는 중간 컨트롤 핸들에 따라, 개체가 수직 또는 수평으로 늘어납니다.
4. 개체가 다시 원하는 크기로 조정되면, 마우스 단추를 놓습니다.



값을 기준으로 개체 배율 조정하기



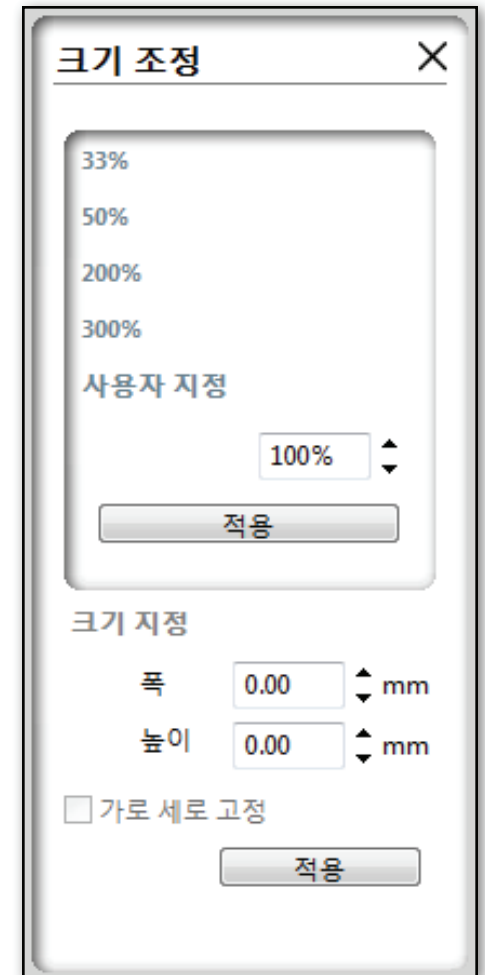
보다 정확한 배율 조정을 하려면, 배율 조정 단추를 클릭합니다. 이것은 배율 조정의 다양한 방법이 있는 측면 패널에서 배율 조정 옵션을 엽니다.

첫 번째 부분은 미리 설정된 백분율 33%, 50%, 200%, 300% 중 하나 그리고 사용자 지정으로 개체를 배율 조정합니다. 이들 중 하나를 클릭하면, 선택된 개체의 크기는 감소 (100% 미만)하거나 (100% 이상) 증가합니다. 이들 미리 설정된 백분율 값은 배율 조정 아래 개체 풀다운 메뉴 아래에서도 찾을 수 있습니다.

사용자 지정은 특정 비율 크기 입력에 대한 것입니다. 비율이 입력되면 **적용**을 클릭합니다.

치수 지정은 폭 (W)과 높이 (H)에 대한 특정 크기를 입력할 수 있도록 합니다. 크기 조정의 비례를 유지하려면, 반드시 가로 세로 비율 고정을 선택합니다, 그렇지 않으면 왜곡된 확대가 발생합니다.

값이 설정되면, 미리보기 영역에서 변경하기 위해 **적용**을 클릭합니다.



개체 배율 측면 패널

개체 편집, 계속

개체 회전하기

개체가 선택되면, 개체의 회전에 사용되는 녹색 컨트롤 핸들이 나타납니다.

회전 컨트롤 핸들을 사용하여 개체 회전하기

1. 개체를 선택합니다.
2. 녹색 회전 컨트롤 핸들을 마우스로 누른 채 클릭해서 끌어옵니다.
3. 개체가 원하는 각도로 회전되면, 마우스 단추를 놓습니다.

값을 기준으로 개체를 회전하기



배율 조정 단추를 클릭하면 개체 회전에 서로 다른 옵션이 있는 회전 측면 패널을 엽니다.

첫 번째 부분에는 **일반** 회전 미리설정 45 CW*, 90 CW, 180, 45 CCW**, 90 CCW가 있습니다. 이들은 개체의 현재 각도를 기준으로 선택한 개체를 선택 각도로 회전합니다.

회전은 선택된 개체를 일반 미리 설정 각도인 0, 90, 180, 270도로 회전합니다.

이들 미리 설정 각도 값은 회전 아래 **개체 풀다운 메뉴** 아래에 있습니다.

회전 방식으로 사용자 지정은 현재 각도에서 개체를 회전하기 위해 특정 각도를 입력할 수 있습니다.

회전에 사용자 지정은 회전하기 위해 특정 각도를 입력할 수 있습니다.

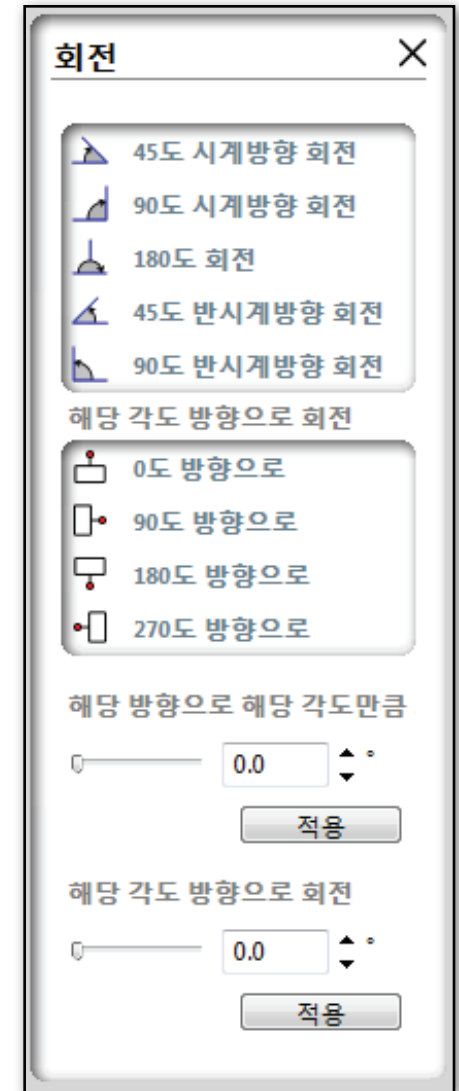
* 시계방향

** 반시계 방향

개체 삭제하기

개체를 삭제하는 3가지 방법:

- 삭제할 개체를 선택하고, 키보드의 Delete 키를 누르십시오.
- 다음 삭제할 개체를 선택한 후, 편집 풀다운 메뉴를 클릭하고 삭제를 선택합니다.
- 삭제할 개체를 선택한 후, 오른쪽 개체를 클릭하고, 메뉴가 나타나면, 삭제를 클릭합니다.



개체 편집, 계속

개체 전단하기 Pro

개체를 전단하는 것은 기본적으로 개체를 비스듬하게 하는 것입니다. 개체는 수직 및 수평으로 전단될 수 있습니다. 이 도구로 모든 개체가 입체화 할 수 있습니다.

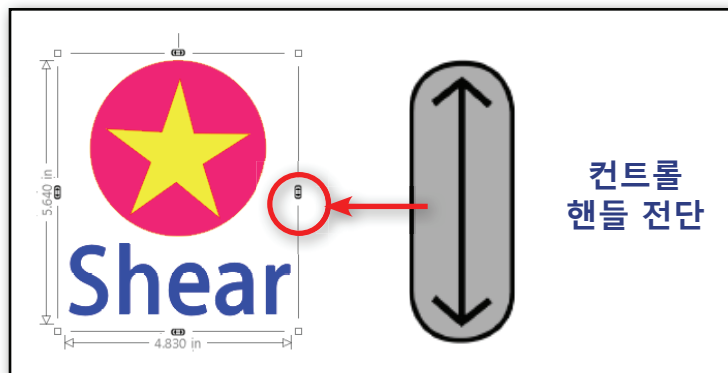
전단 옵션 단추를 클릭하면 선택된 개체를 전단하는 다른 선택 사항이 나타납니다. 이들 옵션 중 일부는 다음과 같습니다:

- **위쪽에 있는 전단하지 않음**은 마지막 전단 편집을 제거합니다.
- **수평 전단**에는 수평 방향에 있는 선택된 개체를 전단할 수 있는 미리설정 각도가 있습니다. 미리설정 값은 15, 30, -15, -30도입니다. 사용자 정의 각도가 필요한 경우, 수평 전단 미리설정 각도 바로 아래 **사용자 정의** 슬라이더 핸들 및 값을 입력하는 장소가 있습니다.
- **수직 전단**에는 수직 방향에 있는 선택된 개체를 전단할 수 있는 미리설정 각도가 있습니다. 미리 설정 값은 15, 30, -15, -30도입니다. 사용자 지정 각도가 필요한 경우, 수직 전단 미리설정 각도 바로 아래 **사용자 정의** 슬라이더 핸들 및 값을 입력하는 장소가 있습니다.

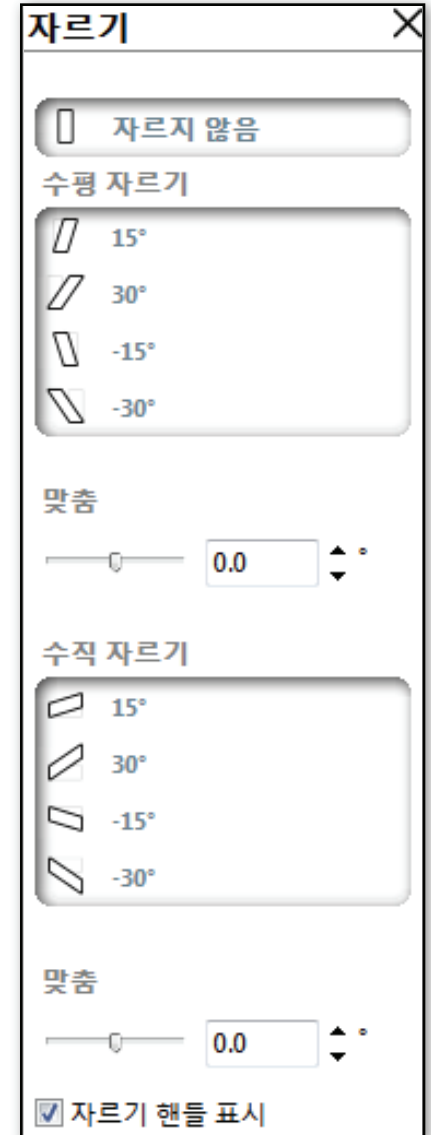
전단 및 핸들 사용하기

측면 패널의 하단에는 **전단 핸들 표시** 확인란이 있습니다. 슬라이더 핸들이 선택되면, 개체 전단을 시각적, 수동으로 조정하는 개체의 4면이* 나타납니다.

* 개체의 회전뿐만 아니라 더 많은 3D 형태를 위해 전단을 사용하십시오.



1. 상자를 클릭하여 **전단 핸들 표시**를 사용할 수 있습니다.
2. 개체를 선택하려고 클릭하면 핸들이 나타나야 합니다. 그것이 도형이면 다시 클릭합니다.
3. 개체의 전단을 조정하려면 핸들을 클릭하고 끕니다.

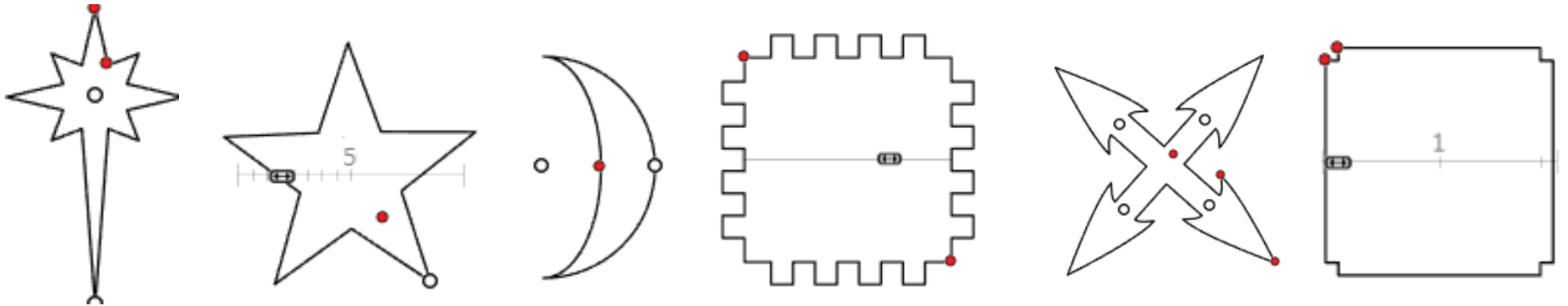


전단 측면 패널 옵션

개체 편집, 계속

도형 편집하기

도형을 편집하려고, 일단 형태를 클릭하면 그 형태에 고유한 컨트롤 핸들과 슬라이더가 나타납니다*. 이들 핸들은 다른 위치로 핸들을 끌어서 도형을 조정할 수 있습니다.

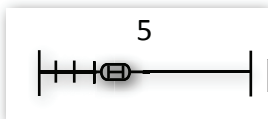


각 도형에는 자체 컨트롤 핸들 세트가 있습니다

컨트롤 핸들 및 슬라이더

아래는 다른 도형으로 각 손잡이 및 슬라이더 핸들의 동작을 확인하기 위해 실행해야 하는, 각 컨트롤의 일반적 설명입니다.

- 빨간색 컨트롤 핸들은 형태의 반복되는 부분을 길게 또는 단축합니다.
- 흰색 컨트롤 핸들은 형태의 일반 크기 핸들입니다.



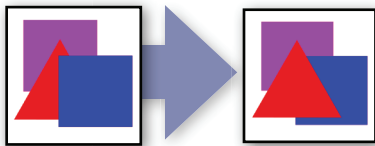
컨트롤 슬라이더는 반복되는 부분의 횟수를 형태로 설정합니다. 예를 들어, 별에는 별 포인트의 수를 결정하는 슬라이더가 있습니다. 다각형 컨트롤 슬라이더는 양쪽의 수를 결정합니다.

* 참고 : 텍스트의 선택에는 도형 선택에 대한 반대 효과가 있습니다. 한 번 클릭하면 배율 조정 및 회전 컨트롤 핸들을 표시합니다. 텍스트를 두 번 클릭하면 위치 컨트롤 핸들과 막대를 표시합니다.
(텍스트 편집 참조)

개체 편집, 계속

개체 순서

여러 개체가 미리보기 영역에 배치되어 있습니다, 그들은 서로 중첩될 수 있습니다. 개체 또는 형태가 다른 형태의 앞쪽이나 뒤쪽에 있는지 여부에 따르는 것을 개체 순서 정렬이라고합니다. 채워진 도형을 사용하면 이것이 더 분명해 집니다. 개체 순서 또는 정렬 작업 방법에 몇 가지 예제가 있습니다. 이 예제는, 순서에서 '레벨'이 빨간색 삼각형에 미치는 영향을 보여줍니다. Ctrl, Shift, 대괄호 키의 조합을 사용하여, 키보드의 단축키와 함께 순서를 정렬하는 4가지 선택 사항이 있습니다.

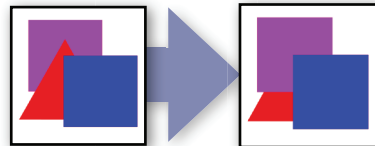


앞으로 가져오기

(PC) Ctrl+Shift+]

(Mac) Cmd+Shift+]

빨간색 삼각형이 다른 개체
앞으로 갑니다

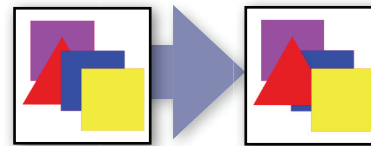


뒤로 보내기

(PC) Ctrl+Shift+[

(Mac) Cmd+Shift+[

빨간색 삼각형이 다른 개체의
뒤쪽으로 전송되었습니다.

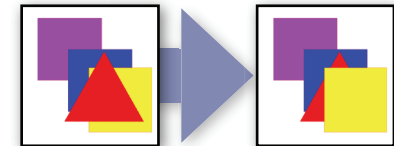


맨 앞으로 가져오기

(PC) Ctrl+]

(Mac) Cmd+]

빨간색 삼각형이 한 단계 앞으로
향합니다.



맨 뒤로 보내기

(PC) Ctrl+[

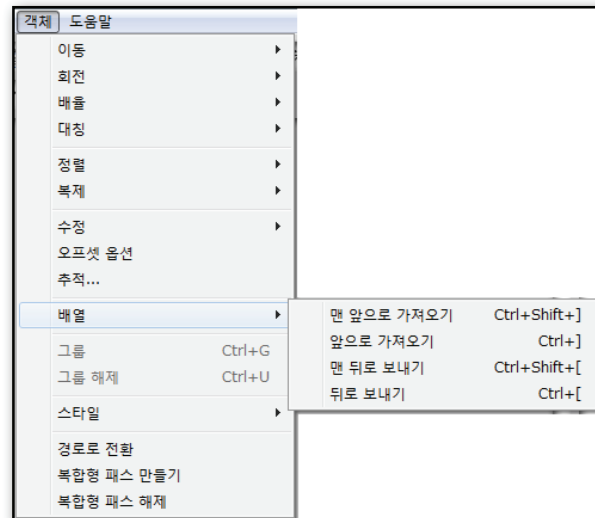
(Mac) Cmd+[

빨간색 삼각형이 다시 한 단계
뒤로 보내집니다.

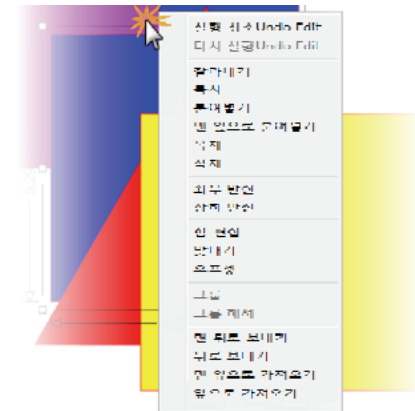
뒤로는 배경의 방향이라고 합니다. 앞면은 앞쪽으로 오고 있는 것입니다.

순서 변경에는 여러 방법이 있습니다.

1. 첫째 다시 정렬되는 개체를 클릭합니다.
2. 개체가 정렬되어야하는 순서를 선택합니다.
이것은 다음과 같이 할 수 있습니다:
 - 개체 풀다운 메뉴를 클릭하고, 정렬을 선택한 다음, 4가지 옵션 중 하나를 선택합니다.
 - 오른쪽 개체를 클릭하고, 풀다운 목록에서 마지막 4가지 옵션 중 하나를 선택하십시오
 - 도구 모음에서, 상단 좌측에 있는 빠른 설정 단추는 2가지 선택을 제공합니다:



개체 풀다운 메뉴 > 메뉴 정렬



개체를 마우스 오른쪽 단추로
클릭하면 풀다운 메뉴가
나타납니다 하단은 4가지
선택 사항입니다



앞으로 가져오기



뒤로 보내기

개체 편집하기, 계속

개체 맞추기

여러 개체를 서로의 관련에 따라 정렬할 수 있습니다. 개체를 맞추려면:

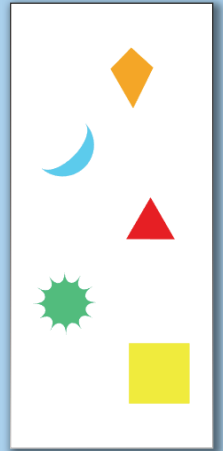
1. 측면 패널에서 맞춤 옵션을 열기 위해 맞춤 단추를 클릭합니다.
2. 맞추려는 두 개 이상의 개체를 선택합니다.
3. 개체 정렬 방법이 있는 측면 패널에서 옵션 중 하나를 선택합니다.

개체들이 존재하는 영역에 정렬되어 있습니다. 예를 들어, 왼쪽 맞춤은 선택된 개체의 가장 왼쪽 지점으로 선택된 개체를 모두 정렬합니다. 아래쪽 맞춤은 선택된 개체의 아래쪽 지점으로 선택된 개체를 모두 정렬합니다. 아래는 각 맞춤 유형이 선택된 개체에 미치는 영향 그림입니다.

페이지 가운데

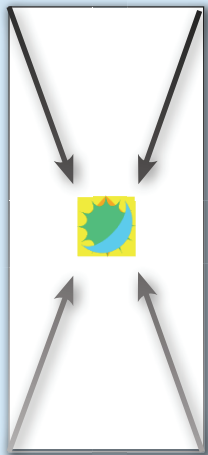
아래쪽 선택 옵션은, 선택한 개체를 미디어 페이지의 가운데에 그룹으로 이동합니다, 즉, 서로 상대적인 개체의 위치를 그대로 유지합니다.

원래 위치에있는
개체



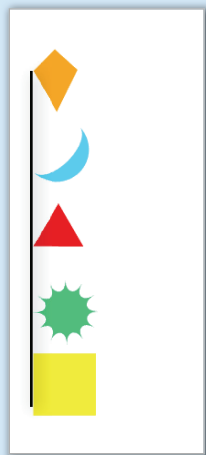
가운데

개체가 선택된
개체의 가운데에
정렬되었습니다



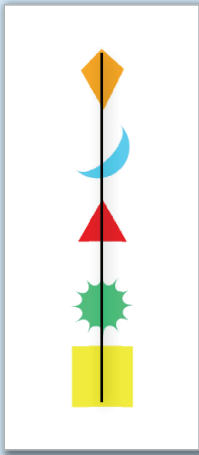
왼쪽 맞춤

개체가 선택된
개체 영역의 가장
왼쪽 지점으로
정렬되었습니다



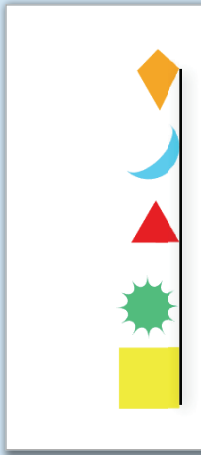
가운데 맞춤

개체가 선택된
개체의 수직
중심점으로
정렬되었습니다



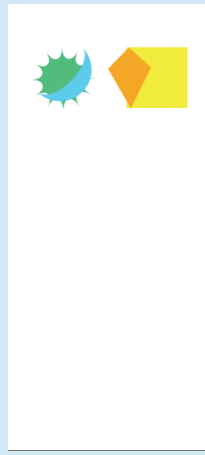
오른쪽 맞춤

개체가 선택된
개체의 가장
오른쪽 지점으로
정렬되었습니다



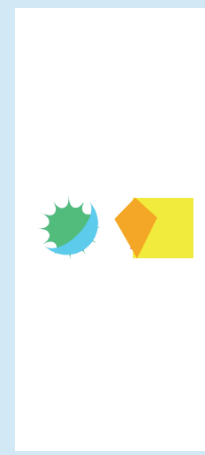
위쪽 맞춤

개체가 선택된
개체의 위쪽
지점으로
정렬되었습니다



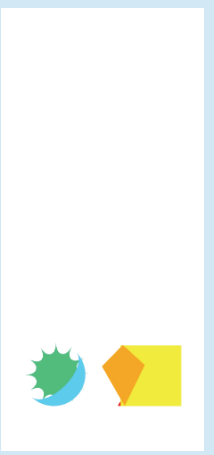
중간 맞춤

개체가 선택된
개체의 중간
지점으로
정렬되었습니다



아래쪽 맞춤

개체가 선택된
개체의 아래쪽
지점으로
정렬되었습니다



개체 편집하기, 계속

개체 간격 조정하기

맞춤 옵션은 간격 선택입니다. 간격은 개체를 선택하고, 경계에서 가장 바깥쪽에 있는 개체를 사용하여 균일한 간격으로 분배합니다.



맞춤 및 간격은 개체 풀다운 메뉴를 클릭하고, 맞춤을 선택한 다음, 맞춤이나 사용 가능한 간격 옵션을 선택하여 적용할 수 있습니다

원래 위치에있는 개체	수직으로 공간이 적용된 개체
Space 1 Space 2	Space 1 Space 2
Space 3 Space 4 Space 5	Space 3 Space 4 Space 5
Space 6	Space 6

고급 편집

Graphtec Studio에 있는 더 많은 고급 도구로 개체 형태가 완전히 변경되어 다시 형성될 수 있습니다. 이 장은 이 도구들, **포인트 편집** 도구, **지우개** 도구, **나이프** 도구를 다룹니다.

패스로 개체 변환하기

등근 사각형, 텍스트, 도형과 같은 일부 개체의, 포인트를 수정하려면 곡선으로 변환해야 합니다. 일단 형태가 곡선으로 변환되면 원래 상태로 환원될 수 없음을 유념하십시오. 예를 들어, 일단 텍스트가 곡선으로 변환되면, 문자를 추가하거나 제거하려고 편집 모드를 사용하여 편집할 수 없습니다.



텍스트 개체



패스로 변환된 텍스트 개체. 각 모서리에 있는
포인트를 주의합니다.



이전 텍스트 개체가
다시 형성되었습니다

개체 변환하기 단계

사각형, 원/타원, 다각형, 곡선 형태, 선 등과 같은 개체들의 포인트를 수정하려면 곡선으로 변환되지 않아야 합니다.

등근 모서리가 있는 도형과 사각형을 패스로 변환하려면:

1. 변환하려는 도형이나 등근 직사각형을 선택합니다.
2. 개체 풀다운 메뉴를 클릭하고 복합형 패스 만들거나 패스 중 하나를 클릭합니다.

패스로 텍스트를 변환하려면:

1. 변환할 텍스트를 선택합니다.
2. 개체 풀다운 메뉴를 클릭하고, 패스로 변환할 복합형 패스 만들거나 패스 중 하나를 클릭합니다.
3. 패스 옵션으로 변환을 사용하는 경우, 개체 메뉴 풀다운에서 그룹 해제를 선택하여 텍스트의 그룹을 해제합니다.

고급 편집, 계속

포인트 편집 도구

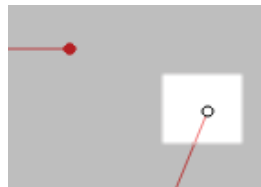
개체 형태와 선에 있는 모든 포인트는 편집할 수 있습니다. 이전 부분에 언급한 것처럼, 텍스트, 도형, 기타 개체와 같은 일부 개체 형태는 포인트 편집 모드를 입력하기 전에 패스로 변환해야 할 수 있습니다. 일단 포인트 편집 모드에서, 개체의 모든 지점은 주변 이동, 분리, 삭제, 추가될 수 있습니다. 원호를 포함한 곡선은, 평면화 될 수 있고 선은 곡선으로 형성 될 수 있습니다. 이들 모든 옵션은 포인트 편집 측면 패널에서 찾을 수 있습니다.

작업

포인트 편집 모드를 입력하려면, 선택한 개체를 두 번 클릭하거나, 편집 포인트 도구를 선택합니다. 이것은 측면 패널에서 포인트 편집 옵션을 엽니다. 포인트 편집 모드를 종료하려면, 개체를 다시 두 번 클릭하거나 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 포인트 편집 모드 종료를 선택합니다. 그룹의 한 부분에 있는 개체는 포인트 편집 모드를 시작하지 않습니다.

포인트 선택하기

1. 포인트 편집 모드를 시작하려면 개체를 두 번 클릭합니다.
2. 이동하려는 포인트 위에 마우스 포인트를 놓습니다. 일단 놓으면, 선이 있는 포인트 아이콘이 나타납니다. 이것은 마우스 포인트가 포인트 위에 있음을 나타냅니다.
3. 포인트 중 하나를 클릭하면 세그먼트 (곡선 또는 선)를 조정할 수 있음을 표시하는, 선명한 빨간색으로 바뀝니다.



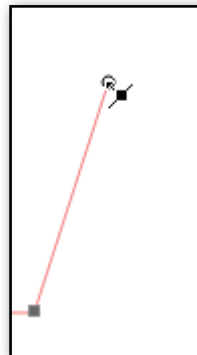
선택된 포인트는 흰색으로 바뀝니다

포인트가 선택되면, 흰색으로 바뀝니다.

포인트 이동하기

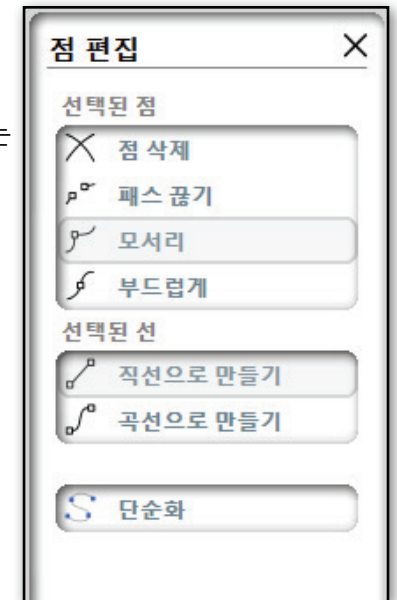
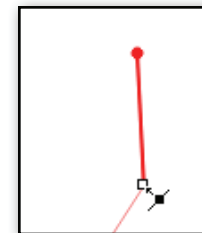
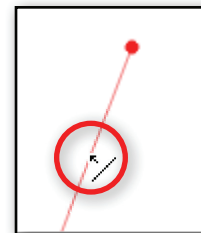
1. 포인트를 선택합니다.
2. 새 위치로 포인트를 클릭하고 끌어다 놓습니다.

이것은 새 위치로 포인트에 한 번 마우스를 클릭한 채, 끌어서 할 수 있습니다.



포인트 추가하기

1. 선 또는 곡선 세그먼트 위에 커서를 이동합니다. 커서는 작은 화살표가 있는 선으로 변경됩니다.
2. 원하는 위치로 새 포인트를 마우스로 클릭한 채 끌어다 놓습니다.
3. 마우스 단추를 놓습니다.



포인트 삭제하기

1. 포인트를 선택합니다.
2. 측면 패널에서 포인트 삭제를 클릭하거나, 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 포인트 삭제를 선택합니다.

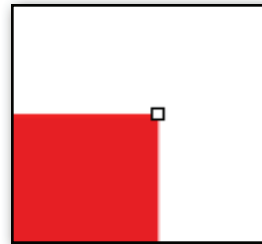
고급 편집, 계속

패스

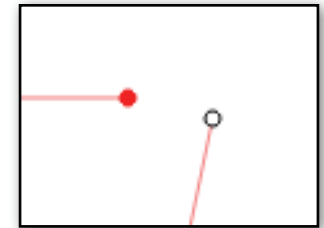
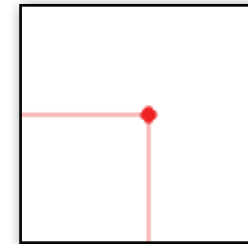
패스를 분리하는 것은 개체 형태의 특정 시점에서 개체의 선을 분리하는 것을 의미합니다. 폐쇄형이라면, 개체가 열리고 채우기는 제거됩니다.

패스를 분리하는 단계:

1. 패스가 분리되는 곳을 선택합니다.
2. 측면 패널에서 패스 분리를 클릭합니다.



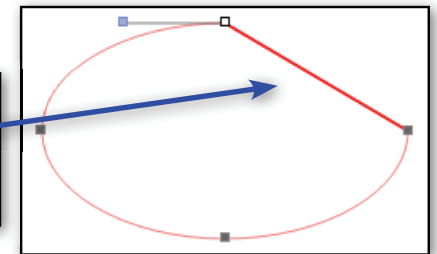
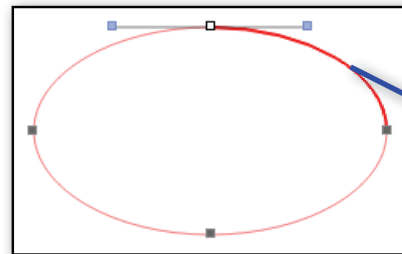
원래 모서리 포인트



패스가 채우기를 제거하는 모서리 지점에서 분리됩니다

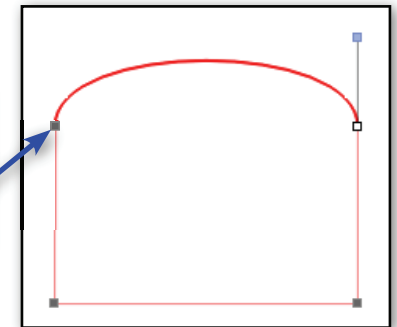
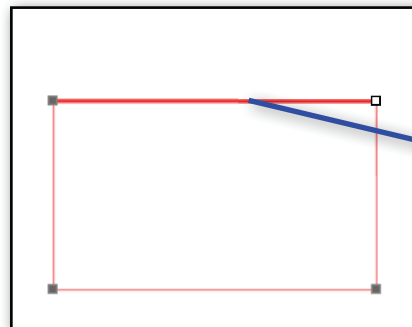
곡선 세그먼트를 평면 세그먼트로 만들기.

1. 곡선 또는 원호에 첨부된 포인트를 선택합니다. 변환되어야 할 세그먼트가 선명한 빨간색으로 바뀝니다. 세그먼트를 잘못 선택했으면, 다음 포인트를 선택합니다. 참고: 세그먼트를 클릭하지 마십시오, 이것은 또 다른 포인트를 추가합니다.
2. 측면 패널에서, 평면 만들기를 클릭하거나, 포인트를 오른쪽 마우스로 클릭하고 평면 만들기를 선택합니다



선 세그먼트를 곡선으로 만들기

1. 선 세그먼트에 첨부된 포인트를 선택합니다. 변환되어야 할 세그먼트가 선명한 빨간색으로 바뀝니다. 세그먼트를 잘못 선택했으면, 다음 포인트를 선택합니다.
2. 측면 패널에서, 곡선 만들기를 클릭하거나, 포인트 위로 마우스를 가져가서, 포인트를 오른쪽 마우스로 클릭하고, 평면 만들기를 선택합니다



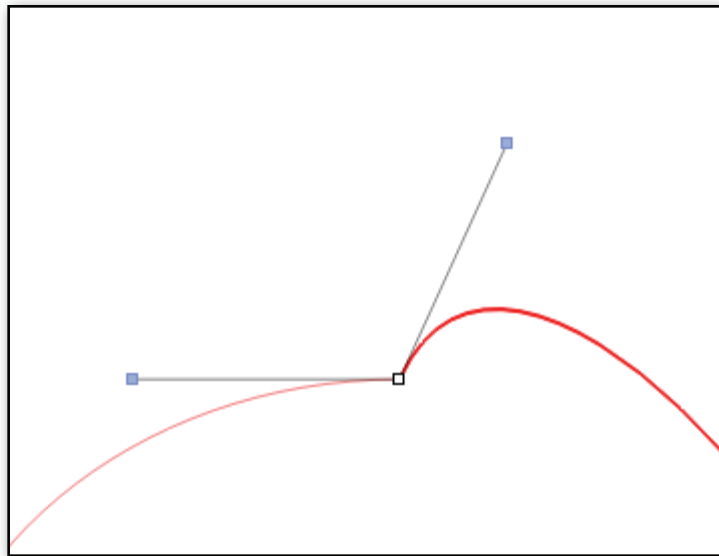
곡선으로 작업하기

개체 형태의 곡선 조정은 3차원 곡선 개념에서 작동합니다. 곡선 점(또한 앵커 지점이라고도 함)이 선택되면, 2개의 곡선 조정 핸들이 나타납니다. 곡선을 조정하려면, 곡선 조정 핸들 중 하나를 클릭하고 위 아래로 끄니다. 이것은 곡선을 다시 형성합니다.

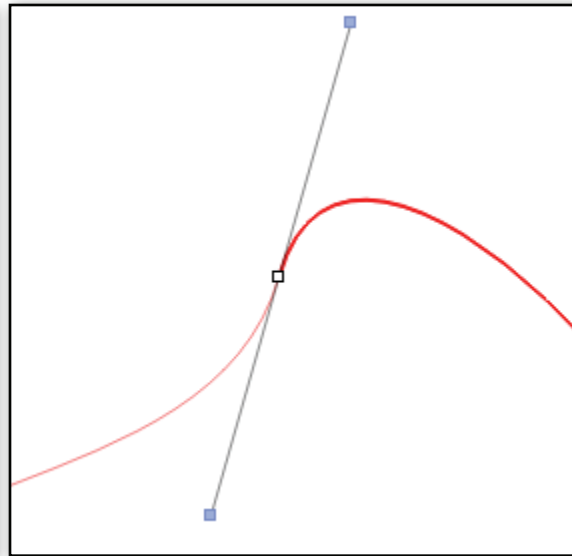
Graphtec Studio는 측면 패널에 표시되어 있는 2가지 곡선 조정 핸들을 제공합니다: **모서리** 및 **매끄러운**.

모서리를 선택하면 2개의 곡선 조정 핸들이 서로 독립적으로 작동합니다. 하나의 핸들이 위로갈 때, 다른 핸들은 고정되어 유지됩니다. 이것은 2개의 인접한 곡선이 있는 모서리 효과를 만듭니다.

매끄러운을 선택하면 2개의 곡선 조정 핸들이 서로 일치해서 작동합니다. 즉, 하나의 핸들이 조정되면서, 다른 하나도 함께 이동합니다. 하나의 핸들이 위로갈 때, 다른 하나는 아래로 갑니다. 매끄러운 핸들의 용도는 선에서 두 개의 서로 인접한 곡선...모두 매끄러운 곡선을 생성하는 세그먼트를 유지하는 것입니다.



모서리 설정과 곡선 조정 핸들

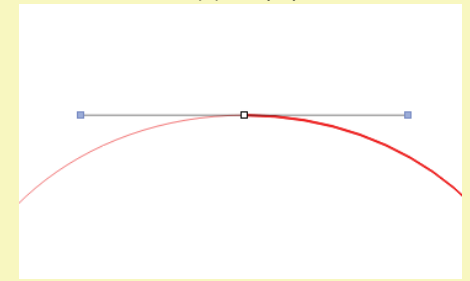


매끄러운 설정과 곡선 조정 핸들

곡선에 있는 선 알기

세그먼트가 선인지 곡선인지 눈으로 간단히 확인할 수 있습니다.

그러나, 가끔 확인하기 어려울 수 있습니다. 세그먼트가 선인지 곡선인지 확인하려면, 한 번 포인트를 클릭합니다. 세그먼트가 곡선이라면, 두 곡선 조정 핸들이 있을 것입니다.

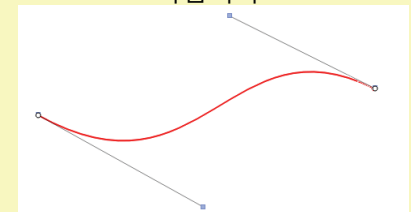


3차원 곡선으로 작업하기

3차원 곡선으로 작업을 한 경험이 없는 경우, 곡선 조정 핸들이 모든 방향으로 이동할 수 있습니다.

곡선에 자석처럼 영향을 미치거나 유도하는 핸들 그림입니다.

곡선 세그먼트의 양쪽 끝에 있는 두 개의 손잡이는 곡선 세그먼트의 측면에 영향을 미칩니다.



지우개 도구

이 도구는 개체의 불필요한 부분을 제거하는 데 아주 편리할 수 있습니다. 또한 개체나 디자인에 몇 가지 독특한 효과를 만들 수 있습니다. 지우개 도구를 클릭하면 해당 도구의 옵션이 측면 패널에 표시됩니다. 마우스 커서가 측면 패널 옵션에 설정된 지우개 형태를 나타내는 아이콘으로 바뀝니다.

지우개의 다른 유형

측면 패널에는 여러 가지 미리 설정된 지우개 형태 선택 사항이 있습니다. 지우개 형태 바로 아래는 원하는 크기로 작은 흰색 원을 간단히 끌어서 크기를 조정할 수 있는 곳입니다. 형태와 크기가 결정되고 나면, 마우스 커서가 변경 내용을 반영합니다.

지우기 모드

지우개는 개방형과 폐쇄형에 다른 영향을 미칩니다.

개방형

개방형은 형태를 열거나 분리하는 곳에 있음을 기억하십시오. 원호, 선, 폴리라인은 개방형입니다. 패스의 중간부터 지울 경우, 지우개는 개별 부분으로 패스를 분리하고, 패스의 일부를 제거합니다.

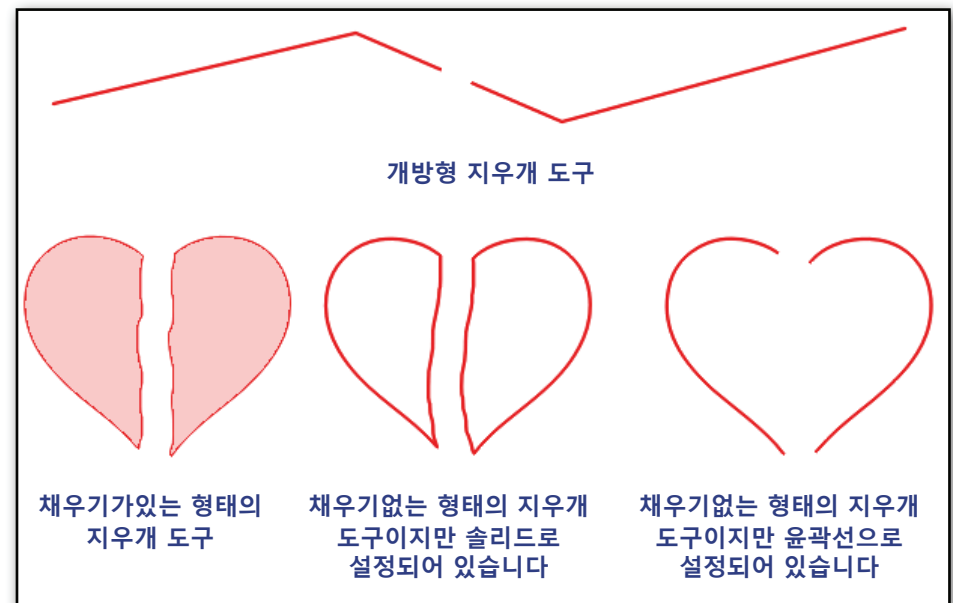
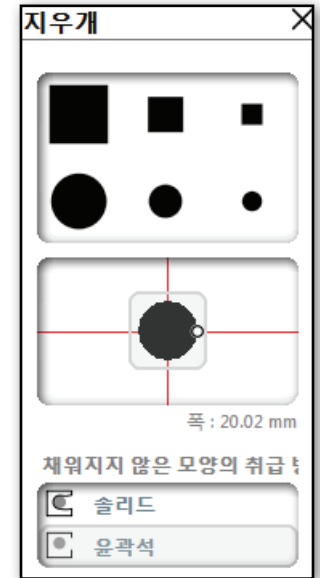
폐쇄형

채워지거나 솔리드인 폐쇄형을 지우면, 형태가 폐쇄로 유지됩니다. 형태에 채우기가 없을 때, **채우기없는 형태로 처리** 아래 사용할 수 있는 두 가지 유형의 지우기가 있습니다:

- **솔리드**는 솔리드 채우기인지 아닌지 여부에 따라 개체를 개방형으로 유지합니다.
- **윤곽선**은 폐쇄형으로 개체를 채워서 유지하지만, 개방형으로 변환해서, 폐쇄형의 선을 분리합니다. 이것은 선의 일부를 지우는 데 개방형을 사용할 수 있는 좋은 도구입니다.

지우개를 사용하는 단계:

1. 지우개 도구를 클릭합니다.
2. 크기, 형태, 모드를 설정합니다.
3. 지우려는 개체의 영역 위에 마우스 커서를 클릭하고 끕니다.

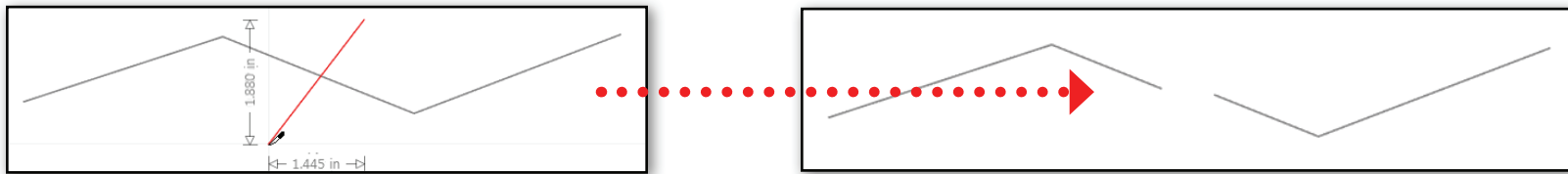


나이프 도구

이 도구는 별도의 부분으로 개체를 세그먼트화 합니다. 이 도구는 새로운 독립 형태를 만들기 위해 이미지의 부분을 분리하려고 여러 패턴 잘라내기를 제공합니다. 나이프 도구 단추를 클릭하면, 해당 도구의 옵션이 측면 패널에 표시되고, 마우스 커서가 나이프를 나타내는 아이콘으로 바뀝니다.

개방형 및 폐쇄형에 효과

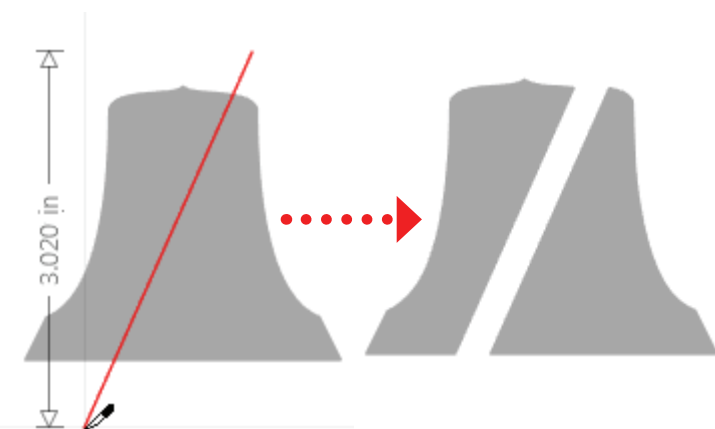
나이프 도구가 개방형 (선 또는 원호 등)을 통해 선 조각을 잘라낼 때, 두 개의 분리된 세그먼트로 패스를 잘라냅니다.



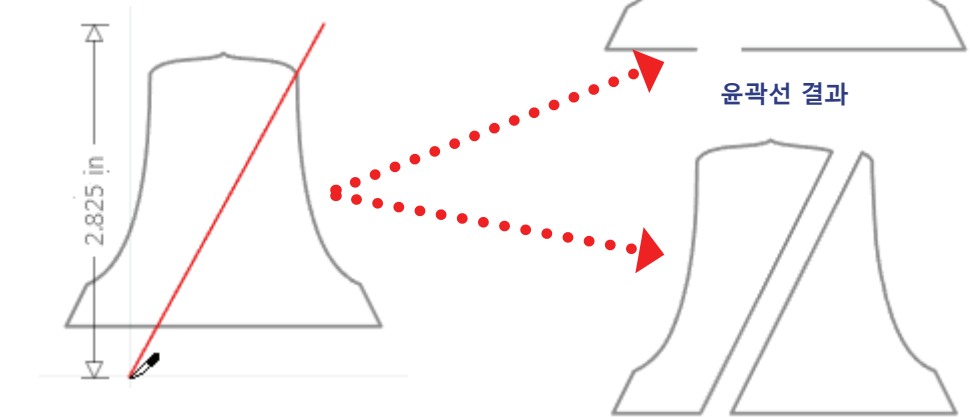
나이프 도구가 채워진 폐쇄형을 통해, 지우개 도구와 유사하게, 선 조각을 잘라낼 때, 개체를 폐쇄형으로 유지합니다.

형태가 채우기가 없는 폐쇄형인 경우, **채우기없는 형태로 처리** 아래 측면 막대의 선택 사항이 있습니다.

- **솔리드**는 채워진 형태와 마찬가지로 형태를 처리합니다. 폐쇄로 유지됩니다.
- **윤곽선**이 개방형으로 변환되서, 폐쇄형의 선을 분리합니다.



채우기가 있는 폐쇄형을 통한 슬라이스



채우기가 없는 폐쇄형을 통한 슬라이스

윤곽선 결과

솔리드 결과

나이프 옵션

첫 번째 부분은 직선, 다중 세그먼트 선, 다각형 형태, 여러 곡선, 단순한 자유형 그리기인지 아닌지 여부에 따라 나이프가 그리는 패스의 유형입니다. 아래는 다양한 방법과 그 단계입니다:

직선은 개체를 통해 하나의 직선을 그립니다.

1. 원하는 지점으로 마우스를 한 번 클릭하고 끌어다 놓습니다.
2. 세그먼트를 끝내려면 다시 마우스를 클릭하십시오. 모든 선이나 형태 나이프 선의 교차는 슬라이스됩니다.

폴리는 다중 세그먼트 선을 그립니다.

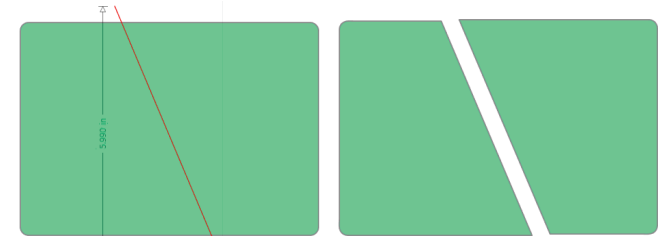
1. 마우스를 한 번 클릭하고 끌면, 폴리선의 첫 번째 세그먼트가 형성되기 시작합니다. 각 마우스의 클릭 후에는 새로운 세그먼트가 생성됩니다.
2. 포인트를 두 번 클릭하면 선 세그먼트의 생성이 종료됩니다. 모든 선이나 형태 폴리선의 교차가 슬라이스됩니다.

곡선은 각 마우스 클릭으로 곡선을 지속적으로 그립니다.

1. 마우스를 한 번 클릭하고 끌면, 첫 번째 곡선 세그먼트가 형성되기 시작합니다. 각 마우스의 클릭 후에는 새로운 곡선 세그먼트가 생성됩니다.
2. 마지막 포인트를 두 번 클릭하면 곡선 세그먼트가 종료됩니다. 모든 선이나 형태 곡선의 교차는 슬라이스됩니다.

자유형은 지속적으로 자유형 선을 그립니다. 이 도구를 사용하여 그린 슬라이스 선은 마우스 단추를 놓을 때까지 계속됩니다.

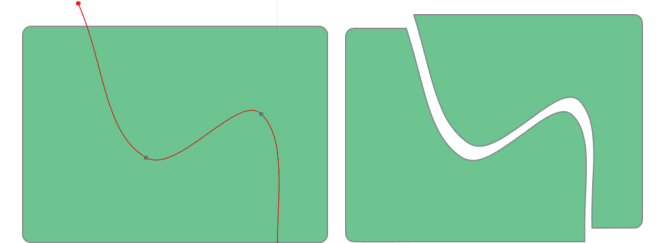
1. 도구를 클릭하고 끌어서 어디에나 자유롭게 그립니다.
2. 마우스를 놓으면 나이프 선은 그리기를 중지합니다. 모든 선이나 형태 곡선의 교차는 슬라이스됩니다.



직선 방법을 사용하여 형태를 슬라이스하는 나이프



폴리선 방법을 사용하여 형태를 슬라이스하는 나이프



곡선 방법을 사용하여 형태를 슬라이스하는 나이프



자유형 방법을 사용하여 형태를 슬라이스하는 나이프

고급 편집, 계속

슬라이스 패턴 옵션 Pro

바로 아래 나이프 방법은 슬라이스 패턴입니다 특수 가장자리 패턴이 필요할 때 효과적일 수 있습니다. 자동 적용 확인란을 해제하여 각 패턴을 조정할 수 있습니다.

패턴과 함께 나이프를 사용하는 단계

1. 나이프 도구를 클릭합니다.
2. 나이프 방법과 패턴을 선택합니다.
3. 첫 번째 포인트를 클릭합니다.
4. 두 번째 포인트로 이동하고 클릭합니다. 패턴이 그려집니다.

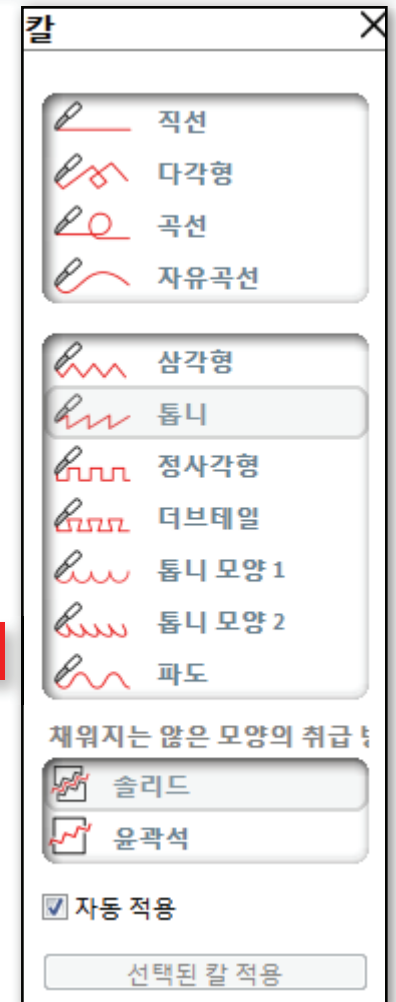
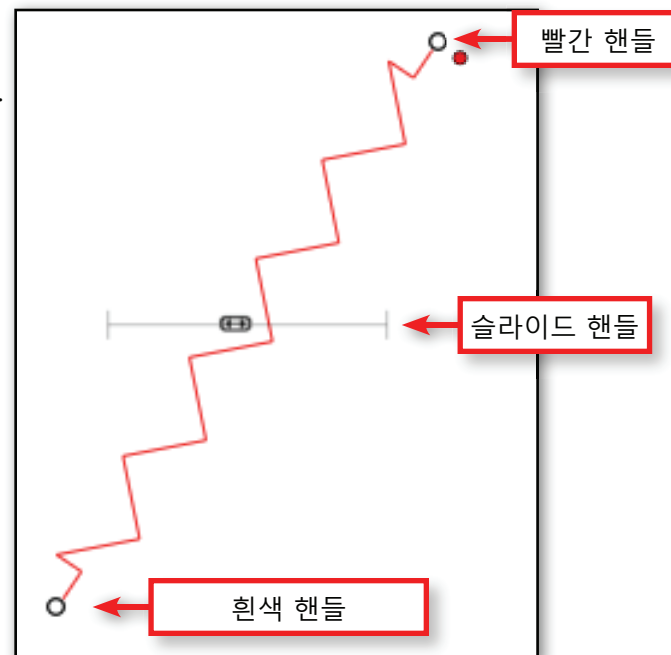
자동 적용이 선택됨, 패턴 슬라이스가 형태를 즉시 패턴으로 슬라이스합니다.

자동 적용이 선택 안됨, 패턴을 조정할 수 있습니다. 슬라이더 핸들, 빨간색 핸들, 흰색 핸들이 있습니다.

한쪽 끝에는 패턴의 최고와 최저를 늘리는 **빨간색 핸들**이 있습니다.

중간은 **슬라이드 핸들**입니다. 이것은 패턴의 빈도를 조절합니다.

흰색 도트는 슬라이스 패스의 크기 조정합니다.



선 및 채우기

기본 색상 옵션

개체 형태는 선 색상, 선 종류, 채우기 색상, 그라데이션 채우기, 패턴 채우기 등 다양한 속성에 사용될 수 있고, 패턴을 채워서 모습에 영향을 미칠 수 있습니다. 선 색상 변경하기와 개체 채우기 단계는 동일한 방식으로 작동합니다. 이들 아이콘 중 하나를 클릭하면 일반 색상표로 측면 패널이 열립니다.

채우기가 보통 투명이나 빈 색상을 기본값으로 하는 반면 선은, 기본값으로, 빨간색을 표시합니다. 채우기 또는 선을 원하는 모든 색상으로 변경할 수 있습니다.

개체의 선 색상을 변경하려면:



1. 개체 또는 개체들을 선택합니다.
2. 선 색상 단추를 클릭하여 선 색상 측면 패널을 엽니다.
3. 오른쪽 그림과 같이 이것은 색상표와 함께 측면패널을 엽니다.
4. 어떤 색상이나 클릭하면 선택된 개체의 선 색상이 변경됩니다.

채우기 색상을 변경하려면



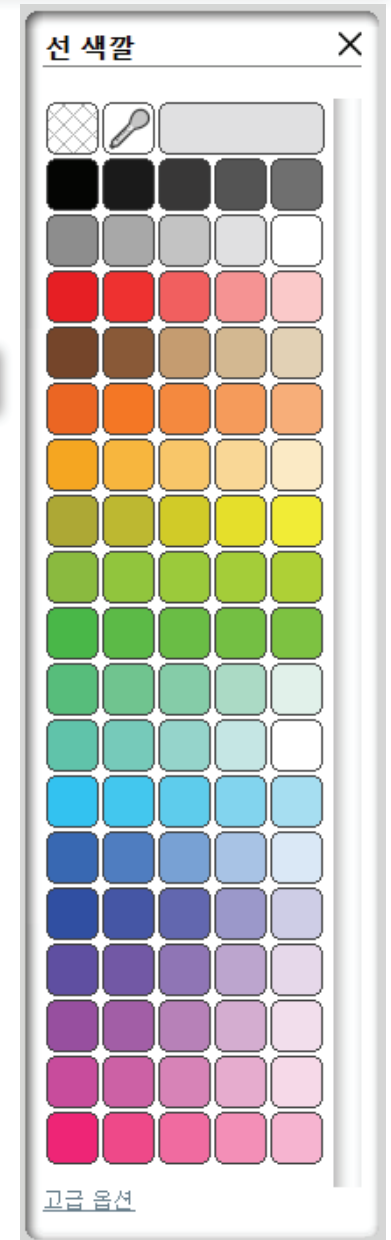
1. 개체 또는 개체들을 선택합니다.
2. 채우기 색상 단추를 클릭하여 채우기 색상 측면 패널을 엽니다.
3. 이것은 오른쪽에 있는 선 팔레트와 비슷한 색상표와 함께 측면 패널을 엽니다.
4. 어떤 색상이나 클릭하면 선택된 개체의 채우기 색상이 변경됩니다.



색상표의 맨 위는 해시 라인 팔레트입니다. 이 옵션을 클릭하면, 개체의 선 색상이 지워집니다. 참고: 채우기 없는 선 색상을 지울 때 주의하십시오. 개체가 시각적으로 사라집니다. 미디어 페이지에 그것이 있는 경우, 잘라내기 됩니다.



색상 지우기 옆은 색상 선택기 도구입니다. 다른 개체 중 하나에서 색상이 필요한 경우 이것이 유용합니다. 변경하려는 색상의 개체를 선택하여 이것을 간단하게 할 수 있습니다. 색상 선택기 도구를 클릭하고, 디자인에서 색상을 선택합니다.



채우기 및 선 색상표는
비슷합니다.

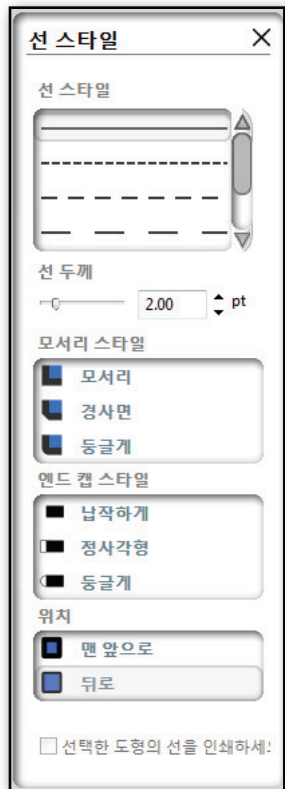
선 및 채우기, 계속

고급 색상 옵션

색상표의 하단은 고급 옵션을 볼 수 있는 선택 사항입니다. 이 링크를 클릭하면 사용자 정의 색상 옵션으로 측면 패널을 변경합니다. 이것은 **스펙트럼**에서 색을 고르고, 특정 **색상값** (RGB, HSL)을 입력하여 할 수 있습니다.

선의 **투명성**은 왼쪽 또는 오른쪽으로 투명도 막대를 끌거나, 원하는 백분율을 입력하여 이 패널에서 조정할 수 있습니다: 0%는 완벽하게 불투명하고 100 %는 완벽하게 투명합니다.

표준 색상표로 다시 전환하려면, 측면 패널 하단에서 **기본 옵션**을 클릭합니다.

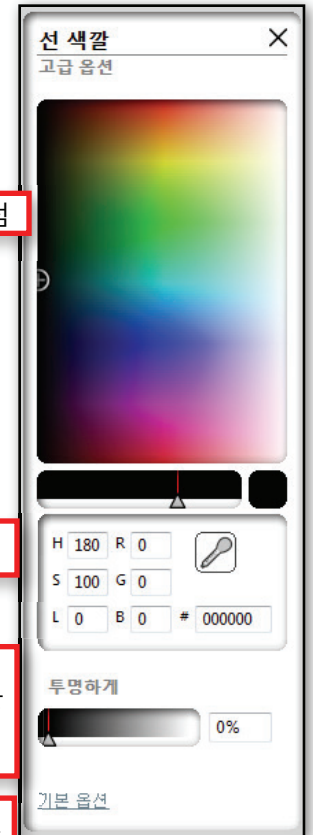


선 스타일



선 스타일 측면 패널 옵션 (왼쪽 도표 그림)은 선 폭뿐만 아니라 선 스타일 (솔리드, 점선 등)을 포함합니다. 선 스타일 단추를 클릭하면, 측면 패널이 선 폭 및 선 스타일을 조정하는 옵션과 함께 열립니다.

- **선 스타일** 설정은 선의 종류입니다. 선택할 수 있는 여러 선 종류가 있습니다.
- **선 두께**는 선 폭을 결정합니다. 포인트 크기를 사용하여 측정 및 변경을 하고, 모든 두께로 조정할 수 있습니다. 수동으로 선 두께 슬라이더를 끌거나, 두께에 원하는 포인트 크기를 입력하여 조정합니다. 선 폭을 조정하는 동안, 선이 커터로 전송되면 선은 항상 하나의 선으로 잘라내집니다. 따라서, 두꺼운 선은 일반적으로 인쇄 개체의 모습에 영향을 줄 때 사용됩니다.
- **모서리 스타일** 옵션은 개체의 모서리 점에서 선이 나타나는 방법을 조정합니다. 둥근 모서리가 모서리를 둥글게 만드는 반면, 모서리는 모서리를 만드는 두 선의 둥근 예각입니다.
- **끝 표식 스타일** 옵션이 오직 개방형 끝이 있는 선을 조정하는 반면, 플랫은 선 끝에 더 선명한 플랫 가장자리를 제공하고, 모서리가 둥근 선 끝에 더 부드러운 둥근 가장자리를 제공합니다.
- **위치** 옵션은 채워진 형태의 앞면에서, 또는 채워진 형태 뒤에 선을 추가합니다.
- 인쇄하고자 하는 이미지를 프린터로 보내면, **선택한 형태의 인쇄선** 옵션은 화면에 나타나는 것처럼 선택된 이미지의 모든 선을 인쇄할 수 있습니다.



색상 스펙트럼

색상 값

투명도 백분율 값

기본 옵션으로 돌아가기

고급 옵션

선 및 채우기, 계속

그라데이션

그라데이션은 디자인 개체에 흥미를 추가하는 데 아주 효과적입니다. 솔리드 색상으로 이미지를 채우는 것과 마찬가지로, 그라데이션 채우기로 폐쇄선 이미지를 채우는 데 선택할 수 있습니다. 측면 패널의 그라데이션 옵션을 보려면, 채우기 단추 옆 그라데이션 단추를 클릭합니다.

개체에 그라데이션 채우기를 적용하려면:

도형 (폐쇄형)을 선택합니다

1. 그라데이션 채우기 단추를 클릭하면 측면 패널에서 그라데이션 차트가 열립니다.
2. 그런 다음 미리 생성한 그라데이션 옵션에서 기본 옵션 중 하나를 선택할 수 있습니다. 해시 라인 선택은 항상 "지우기"를 나타냅니다.
3. 기본 옵션 패널 하단의 방향 옵션 중 하나를 클릭하여 그라데이션 기본 방향을 변경할 수 있습니다.



미리만든
그라데이션
견본

그라데이션
미리설정
각도



고급 옵션

고급 옵션

패널 하단의 고급 옵션 링크를 클릭하면 현재 선택된 그라데이션 채우기를 기초로, 사용자 정의 그라데이션 채우기가 생성될 수 있는 고급 옵션 패널이 열립니다.

그라데이션을 만들거나 조정하기

측면 패널의 위쪽에 그라데이션을 설정할 수 있는 색상 막대 개수가 있습니다. 각 막대는 서로 다른 색상을 나타냅니다. 그라데이션 채우기에는 위쪽에 하나의 색상 그리고 아래쪽에 하나의 색상으로, 최소 두 (2)가지 색상이 항상 기본값으로 있습니다.

그라데이션에 더 많은 색상을 추가하려면:

1. 그라데이션 스펙트럼 패널의 오른쪽에 공백을 클릭합니다. 이것은 색상 막대를 추가합니다.
2. 그 다음 그라데이션의 다른 위치로 색상 막대를 끌 수 있습니다.
3. 스펙트럼 아래의 색상표를 클릭하여 막대의 색상을 변경합니다.
4. 각도창에서 빨간색 막대를 끌거나 각도를 입력하여 그라데이션 각도를 회전합니다.
5. 왼쪽 또는 오른쪽으로 투명도 슬라이더를 이동하거나, 백분율을 입력하여, **투명도**를 변경합니다.

선 및 채우기, 계속

패턴 채우기

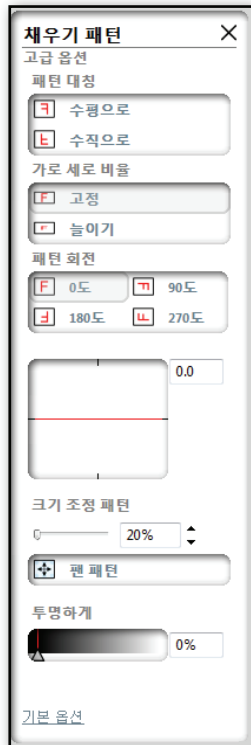
마지막 채우기 옵션은 채우기 패턴입니다. 채우기 패턴 옵션에 액세스하려면, 패턴 채우기 단추를 클릭합니다.

패턴 채우기를 적용하려면:

1. 채워야 할 개체 또는 도형을 선택합니다.
2. 패턴 측면 패널에서 옵션 중 하나를 선택합니다. 이것은 패턴으로 선택된 개체를 채웁니다.
3. 패턴을 조정하려면 측면 패널 하단의 고급 옵션 링크를 클릭하십시오.

패턴 조정하기 - 고급 옵션

고급 옵션에서 각 옵션의 설명이 아래 그림에 나와 있습니다:

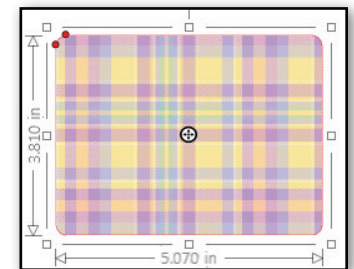


고급 측면 패널 옵션

- **미러 패턴**은 수평 또는 수직 방향으로 패턴을 반영합니다.
- **화면 비율**은 고정 (패턴이 보여지는 그대로)이나 늘림 (형태의 크기로 확장된 패턴)으로 패턴을 조정합니다.
- **회전 패턴**은 각도 도구를 수동으로 끌거나, 특정 각도를 입력하여 미리 설정 각도, 또는 사용자 지정 각도로 패턴을 회전합니다.
- **배율 조정 패턴**은 선택한 형태를 채울 때 패턴 자체를 변경하려고 패턴 크기를 배율 조정합니다. 이것은 배율 조정 패턴 막대를 수동으로 끌거나 패턴으로 도형을 채우는 방법에 따라 새로운 백분율 값을 입력하여 할 수 있습니다.
- **팬 패턴**은 형태 내에서 패턴을 이동하는 데 사용됩니다. 팬 패턴이 선택되면, 컨트롤 핸들이 채우기 패턴과 함께 형태에 나타납니다. 패턴을 이동하려면, 형태 내에서 패턴을 다시 배치하기 위해 컨트롤 핸들을 마우스로 누른 채, 끕니다.
- **투명도**는 투명도 슬라이더 막대를 수동으로 끌거나, 원하는 백분율을 (0%는 불투명하고 100%는 완벽하게 투명) 입력하여 패턴의 투명도를 조정합니다.



기본 옵션 측면패널



형태 내의 패턴 이동 컨트롤 핸들

음영

드롭 새도우는 개체에 멋진 3D 효과를 추가할 수 있는 효과입니다. 음영이 형태나 개체에 적용될 때, 드롭 새도우는 개체의 일부로 원본 개체에 첨부됩니다. 형태를 조정하므로써, 이 방식은 음영이 됩니다.

측면 패널에 있는 음영을 조정할 수 있도록 설정을 표시하려면, 채우기 단추 그룹의 오른쪽에 있는, 음영 단추 옵션을 클릭합니다. 이 옵션들은 다음과 같습니다 :



- 음영을 보고 설정을 조정하기 위해 **음영 유형** 확인란이 표시되었습니다.

음영 유형:

- **동적**은 동일한 방향으로 음영을 유지합니다. 즉, 개체가 회전하는 경우, 개체에서 음영은 항상 동일한 방향으로 유지됩니다.
- **고정**이 개체에 첨부되어서, 개체가 회전될 때, 음영이 개체와 함께 회전할 수 있습니다.

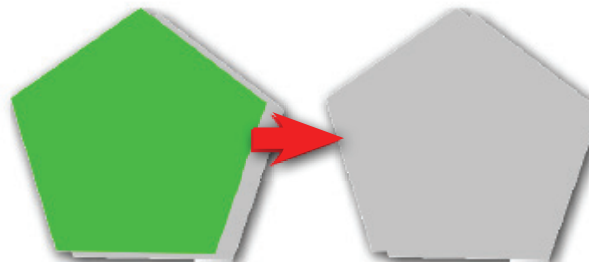
음영 오프셋 설정은 원본 개체에 상대적인 위치에 배치됩니다:

- **팬 음영**이, 활성화되면, 마우스를 사용하여 음영이 이동될 수 있습니다. 이것은 음영을 시각적으로 배치하는 데 유용합니다. 이 방법을 사용하는 경우, 손잡이가 나타나고, 그 손잡이를 마우스로 클릭한 채 끌어서 음영을 이동할 수 있습니다. 음영을 다시 배치할 때, 아래 두 개의 값은 위치값을 반영합니다.

음영은 슬라이더 막대를 사용하거나, 거리값을 입력하여 이동할 수 있습니다. 상단값은 음영을 좌우로 이동하며, 하단값은 음영을 위아래로 이동할 수 있습니다.

색상 및 기타 설정:

- **투명도**는 음영의 투명성을 설정합니다.
- **음영 주변 잘라내기**는 개체가 잘라질 때, 음영이 형태와 함께 용접하는 것처럼, 형태의 일부임을 확인합니다. 근본적인 음영 부분의 가장자리를 막기 때문에 이것은 주로 비닐을 잘라낼 때 사용됩니다. 음영 잘라내기 단계 참조.
- **음영 해제**는 개체에서 음영을 분리하고 별도의 개체가 됩니다.
- **음영 색상**은 색 선택을 끌거나, 채도를 설정하거나, 색상 HSL / RGB 색상값을 입력하여 설정할 수 있습니다. 색 선택은 색상 미리보기 영역의 디자인에서 색상을 선택하는 데 사용할 수 있습니다.+



음영 주변 잘라내기 기능이 활성화된 경우, Graphtec Studio는 원래 형태뿐만 아니라 음영의 형태를 잘라냅니다.



음영, 계속

음영 만들기 단계:

1. 음영을 적용할 개체나 이 개체를 선택합니다.
2. 음영 옵션 단추를 클릭합니다.
3. 확인란을 클릭하여 음영 표시를 사용할 수 있도록합니다. 음영이 나타납니다.
4. 음영 오프셋을 조정합니다.
5. 투명도 및 색상을 조정합니다.



디자인이 다양한 색상의 비닐을 사용하고 있는 경우:

1. 이 페이지에 표시되는 단계를 따릅니다.
2. 확인란을 클릭하여 음영 주변 잘라내기를 사용할 수 있도록합니다. 이것은 개체 및 음영 모두가 하나의 개체이거나 용접된 것처럼 잘라냅니다.
3. 음영에 사용되는 비닐 색상을 로드한 후, 작업을 커터로 전송합니다.
4. 음영 주변 잘라내기를 비활성화합니다. 이것은 오직 원본이나 원래 개체만을 잘라냅니다.
5. 원본 개체에 사용되는 비닐 색상을 로드한 후, 작업을 커터로 전송합니다.

개체 결합하기

개체 그룹을 합쳐서 개체들이 하나의 개체 역할을 해야할 필요가 있을 때 개체 결합이 도움이 될 수 있습니다. 이것은 로고 및 복잡한 형태와 함께 작업할 때 특히 유용합니다. Graphtec Studio는 다른 용도로 개체를 결합하는 데 몇 가지 방법을 제공합니다 :

그룹화는 개체 결합을 위한 가장 간단한 방법입니다. 선택된 개체 및 그룹을 하나의 개체로 합칩니다. 그룹에서 개체가 선택되면, 전체 그룹 변경 사항에서, 이동, 배율 조정, 변경을 합니다.

결합 패스 만들기는 현재 선택된 개체와 그룹을 하나의 개체로 함께 결합한다는 점에서 개체를 그룹화하는 것과 비슷합니다. 큰 개체 내에 개체가 있는 경우 차이점은, 큰 개체의 '구멍'으로 변환하는 점입니다. 결합 그룹이 채워졌을 때 이것이 분명해집니다. 내부 개체, 또는 개체가, 구멍으로 역할을 하고 이들 구멍을 통해 배경 개체를 볼 수 있습니다. 아래 예제에서 사각형의 내부에 텍스트가 있습니다. 배경이 패턴으로 채워졌습니다. 배경은 결합 패스의 일부는 아니지만 그룹화 개체와 결합 개체 사이의 차이점을 설명해줍니다.

융접은 중첩되는 개체를 채택하고, 모든 내부 조각을 제거해서, 선택된 모든 개체의 윤곽선 밖에 하나의 개체를 만듭니다. 이것은 중첩되는 문자가 있는 스크립트 글꼴을 사용할 때 좋은 옵션입니다. 나중 장에서 융접을 설명합니다. (개체 수정 참조).



개체 그룹화

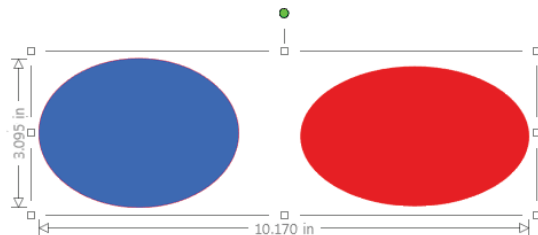
개체 그룹을 함께 하려면:

그룹의 부분이 될 개체를 선택합니다.

다음 동작 중 하나를 수행합니다:

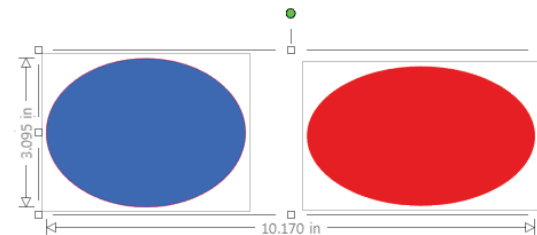
- 그룹 단추를 클릭합니다.
- 개체 풀다운 메뉴를 클릭하고 **그룹**을 선택합니다
- 간단히 Ctrl-G 키를 누르십시오.

개체 그룹화



개체의 그룹을 해제하려면:

1. 그룹을 선택합니다.
2. 다음 동작 중 하나를 수행합니다:
 - 그룹 해제 단추를 클릭합니다.
 - 개체 풀다운 메뉴를 클릭하고 **그룹 해제**를 선택합니다.
 - 간단히 Ctrl-U 키를 누릅니다.



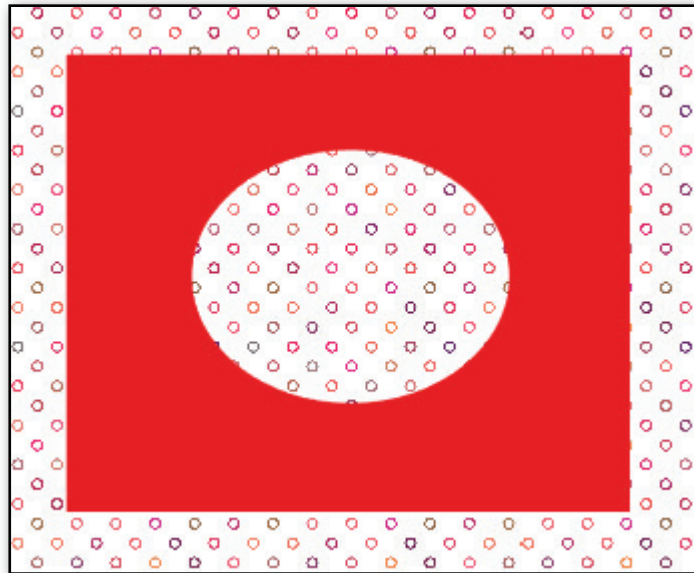
개체 그룹
해제

개체 결합하기

결합 패스

결합 패스를 만들려면:

1. 결합물의 일부가 되려는 개체를 선택합니다.
2. 결합물 패스를 만들려면, 다음 중 하나를 수행하십시오:
 - 수정 단추를 클릭하고 측면 패널의 하단에서 결합 패스 만들기를 선택합니다.
 - 개체 풀다운 메뉴를 클릭하고 결합 패스 만들기를 선택합니다.
 - 선택한 개체를 마우스의 오른쪽으로 클릭하고 결합 패스 만들기를 선택합니다.



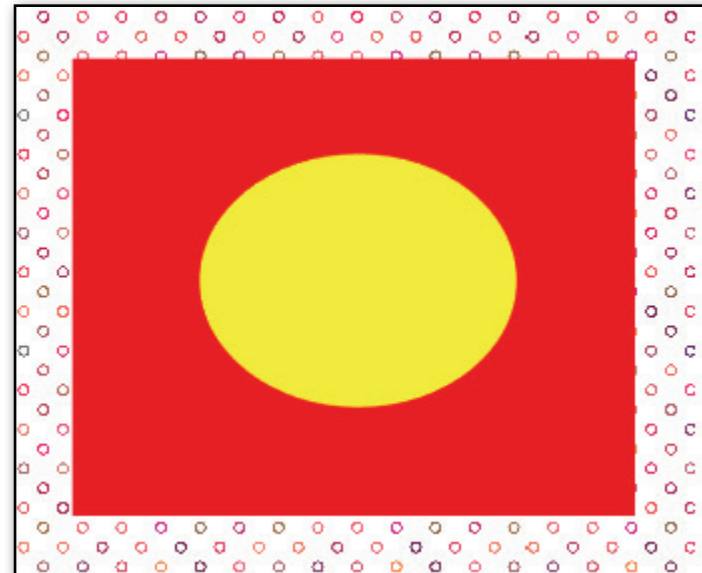
결합 패스에 만들어진 사각형과 원

결합 패스 분리하기

해제되어야 하는 결합 개체를 선택합니다.

결합 패스를 해제하려면:

- 수정 단추를 클릭하고 측면 패널의 하단에서 결합 패스 해제하기를 선택합니다.
- 개체 풀다운 메뉴를 클릭하고 결합 패스 해제하기를 선택합니다.
- 선택한 개체를 마우스의 오른쪽으로 클릭하고 결합 패스 해제하기를 선택합니다.



분리된 사각형과 원

개체 수정하기

겹쳐진 개체를 다양한 방법으로 변경할 수 있습니다. 수정 옵션 단추는 개체의 크기 조정을 위한 옵션을 측면 패널에 제공합니다. 각 옵션에 대한 옵션과 예제가 아래에 나와 있습니다.

융접은 중첩되는 개체를 중첩하고, 모든 내부 조각을 제거해서, 선택된 모든 개체의 윤곽선 밖에 또 하나의 개체를 만듭니다. 융접은 잘라내기 과정에서 잘라내기 선이 중첩되지 않는 잘라내기를 할 때 특히 유용할 수 있습니다.

교차는 오직 선택한 개체의, 중첩되는 부분, 또는 교차 부분만을 남깁니다.

빼기는 다른 개체의 앞면에 있는 개체의 중첩되는 모든 부분을 제거해서, 뒤에 위치하고 있는 개체만이, 제거된 아래쪽 개체의 중첩되는 부분으로 남습니다.

자르기는 중첩되는 개체에 공유되지 않는 모든 영역을 제거합니다.

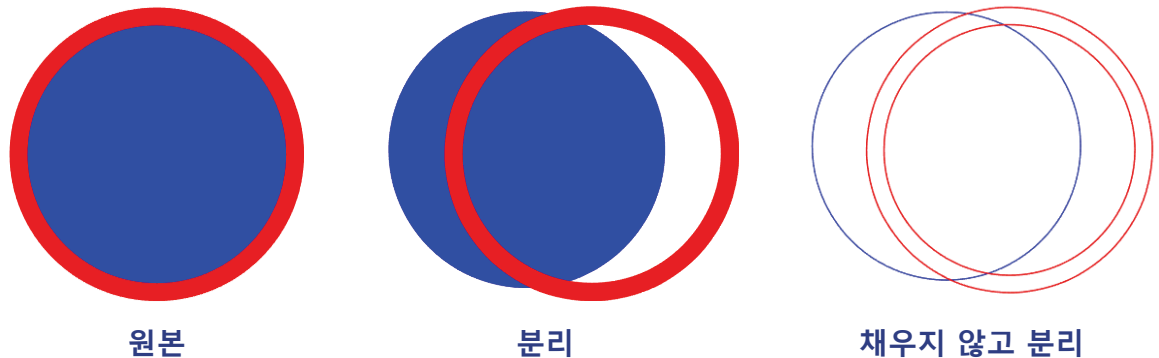
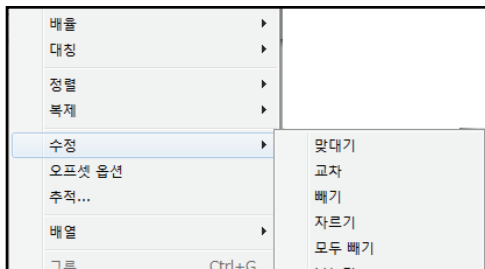
모두 빼기는 또 다른 개체 뒤에 있는 개체의 모든 부분을 제거합니다.

분할은 선택된 최대 8개의 이미지 교차에서 개별 개체를 만듭니다.



개체에 채우기가 있고/또는 굵은선이 있는 경우, **분리선**은 두 개의 별도 개체를 생성하려고 윤곽선을 제거하고 분리합니다; 오직 선만 있는 한 개의 개체와 채우기 효과만 남은 개체.

다른 기능과 마찬가지로, 개체 풀다운 메뉴를 통해 수정에 액세스한 후, 수정합니다.



개체 복사

개체의 사본은 4가지 방법으로 만들 수 있습니다: 복사 및 붙여넣기, 중복, 복제, 매트릭스 복사 기능 사용. 이들 각 방법은 다른 경우에 사용되며 디자인 잘라내기 장에서 설명되는 매트릭스 복사를 제외하고 나머지는 이 장에서 설명됩니다.

복사 및 붙여넣기

복사 및 붙여넣기는 개체의 사본을 만드는 가장 일반적인 방법입니다. 선택된 개체의 사본이 메모리에 저장된 후 미리보기 영역으로 다시 붙여넣기 되는 데 이것은 다른 응용 프로그램과 유사한 작동입니다.

이 방법을 사용하여 사본을 만들려면, 먼저 복사할 개체를 선택합니다.

다음 방법 중 하나로 메모리에 복사본을 배치합니다:

- 도구 모음에서 복사 단추를 클릭합니다.
- Ctrl-C를 누릅니다.
- 편집 풀다운 메뉴를 클릭하고 복사를 선택합니다.
- 개체에서 미리보기 영역을 마우스 오른쪽으로 클릭하고 복사를 선택합니다.

다음 방법 중 하나로 복사된 개체를 붙여넣으려면:

- 도구 모음의 붙여넣기 단추를 클릭합니다.
- Ctrl-V를 누릅니다.
- 편집 풀다운 메뉴를 클릭하고 붙여넣기를 클릭합니다.
- 미리보기 영역에서 마우스 오른쪽으로 클릭하고 붙여넣기를 클릭합니다.

중복

개체 복제는 사본이 메모리에 배치되지 않는 점만 제외하고, 복사 및 붙여넣기와 유사합니다. 대신, 현재 선택되어있는 것을 중복합니다. 이것은 더 적은 단계가 있기 때문에 사본을 만드는 가장 간단하고 빠른 방법이 될 수 있습니다.

이 방법을 사용하여 개체를 복사하려면, 먼저 중복할 개체를 선택한 후, 다음 방법 중 하나를 따라 그들을 중복 하십시오:

- 중복 단추를 클릭합니다.
- Ctrl-D를 누릅니다.
- 편집 풀다운 메뉴를 클릭하고 중복을 선택합니다.
- 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 복사를 선택합니다.



**복사 및 붙여넣기
와 비교해서 중복
사용하기 사이의
차이는 무엇입니까?**

**2개의 주요 스트로크가
있는 사본을 만들 수
있습니다:**

복사 및 붙여넣기는 열린 디자인 파일에서 개체를 선택해서 Graphtec Studio의 열려 있는 다른 디자인 파일에 배치할 수 있습니다.

중복은 개체의 사본을 만들 수 있는 가장 빠른 방법이지만 Graphtec Studio나 또 다른 열린 디자인 파일에 복사할 수 없습니다.

개체 편집, 계속

복제

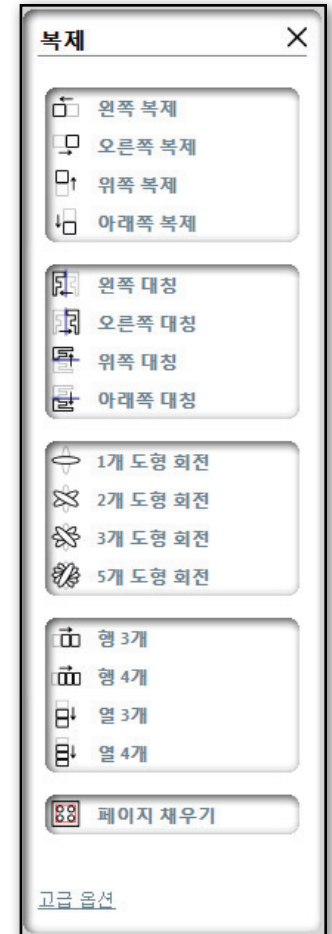
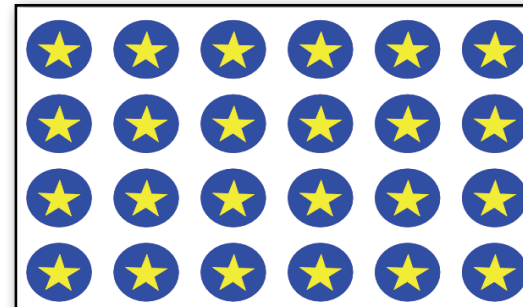
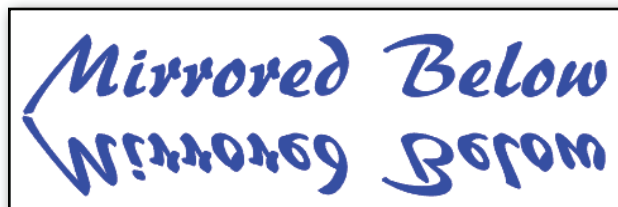
복제는 패턴 사본 만들기의 보다 정교한 방법입니다. 이 도구를 사용하여, 잘라내기 및 붙여넣기 또는 중복할 필요없이 여러 개의 사본을 신속하게 만들 수 있습니다.

복제 옵션을 열려면 복제 단추를 클릭합니다. 패턴 복사 만들기의 옵션이 측면 패널에 나타납니다.

복제 - 기본 옵션

이들 옵션은 특정 방향, 미러링, 회전, 행과 열에서 빠른 복사본을 만들 수 있습니다. 개체들 사이에 최소 공간으로 사본이 만들어집니다.

- **왼쪽 중복**은 선택된 개체를 중복하고 사본을 왼쪽에 직접 배치합니다.
- **오른쪽 중복**은 선택된 개체를 중복하고 사본을 오른쪽에 직접 배치합니다.
- **위쪽 중복**은 선택된 개체를 중복하고 사본을 위쪽에 직접 배치합니다.
- **아래쪽 중복**은 선택된 개체를 중복하고 사본을 아래쪽에 직접 배치합니다.
- **왼쪽 미러**는 선택된 개체를 중복하고 미러링된 사본을 왼쪽에 직접 배치합니다. 피벗 포인트는 복사된 개체의 왼쪽 가장자리에 있습니다.
- **오른쪽 미러**는 선택된 개체를 중복하고 미러링된 사본을 오른쪽에 직접 배치합니다.
- **위쪽 미러**는 선택된 개체를 중복하고 미러링된 사본을 위쪽에 직접 배치합니다.
- **아래쪽 미러**는 선택된 개체를 중복하고 개체 사이의 공간을 가능한 최소로 미러링된 사본을 아래쪽에 직접 배치합니다.
- **1개의 사본 회전, 2개의 사본 회전, 3개의 사본 회전** 그리고 **5개의 사본 회전**은 선택한 개체를 복사하고 사본을 원본 이미지의 위쪽에 배치하면서, 선택 사항에 따라, 1-5개의 사본을 만듭니다.
- **3행 / 4행**은 선택한 개체를 복사하고 사본 사이의 공간을 가장 최소화하면서, 서로 옆에 수평으로 배치해서, 행에서 서로 옆에 있는 2개 또는 3개의 추가 사본을 복제합니다.
- **채우기 페이지**는 사본 사이의 공간을 가장 최소화하면서 미디어 페이지를 채우기에 충분한 여러 사본을 만듭니다.



개체 편집, 계속

복제 - 고급 옵션

고급 옵션은 측면 패널의 하단에 액세스할 수 있습니다. 이 패널은 이들 복제된 개체 사이의 거리 설정, 그리고 사용자 지정으로 선택한 개체의 사본 개수를 정할 수 있습니다. 이것은 사용자 정의 방향을 선택하는 기능도 포함합니다. 옵션은 다음과 같습니다:

복사 매수는 슬라이더로 설정하거나, 값을 입력해 정할 수 있습니다.

각 복사 위치는 다음 사본이 배치되는 위치를 정합니다. 사용자 정의 위치가 선택되어 있다면, 위치는 목록 바로 아래 X 및 Y 값으로 결정될 수 있습니다.

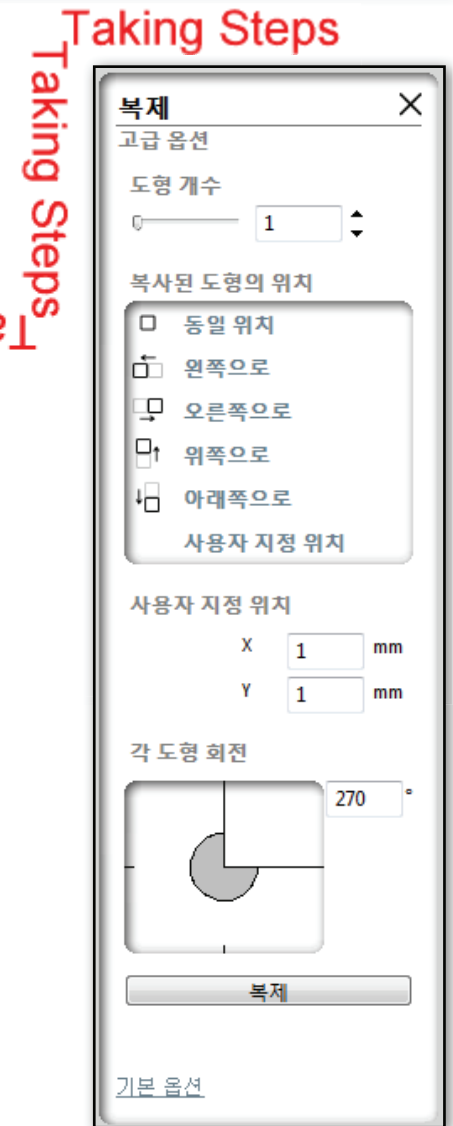
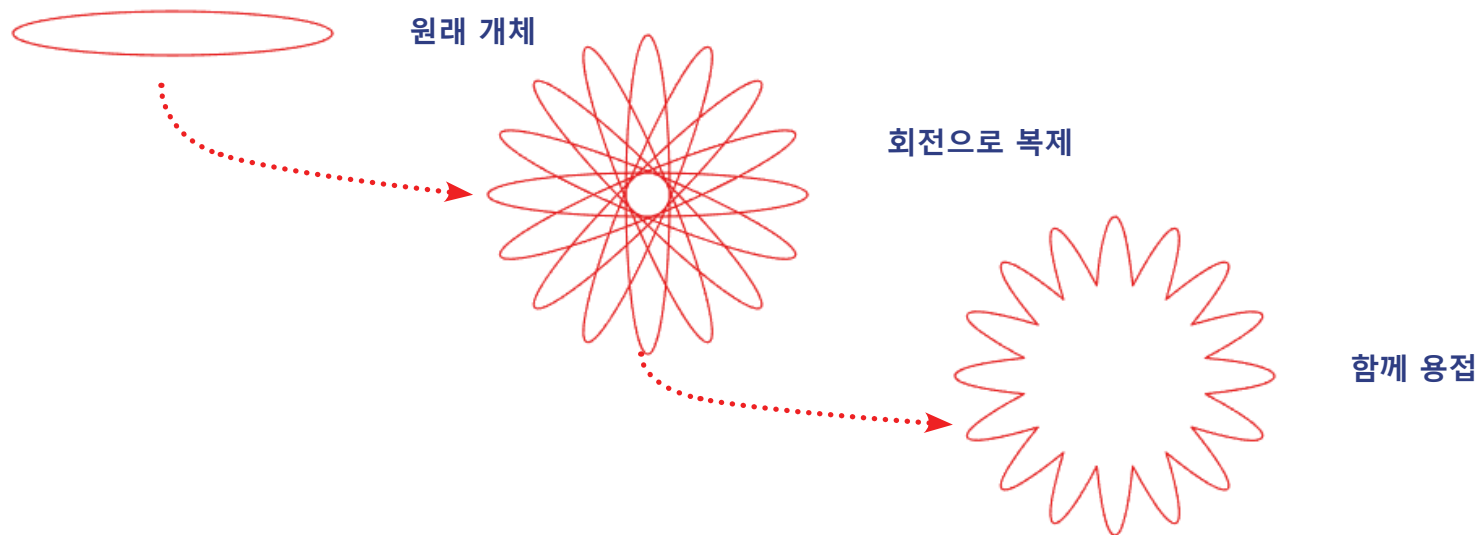
각 사본은 이 설정에서 설정된 각도로 추가된 각 복사를 회전시킵니다.

원하는 사본의 개수와 방향이 설정되면, 선택된 특성을 적용하기 위해 고급 옵션 메뉴의 아래쪽에 있는 **복제** 단추를 누릅니다.

이전 복제 옵션으로 돌아가려면 **기본 옵션** 링크를 클릭합니다.

복제 기능은 용접 옵션 중 하나와 결합되었을 때 특별히 사용됩니다.

이들 복제 옵션은 개체 풀다운 메뉴에서도 찾을 수 있습니다.




개체 중첩하기 Pro

중첩은 개체를 잘라내기 할 때 최소한의 미디어를 사용하도록 개체를 구성하는 생산적인 방법입니다. 모든 개체의 위치를 다시 지정해서 최소한의 공간을 사용하도록 작업을 수행합니다.

개체를 중첩할 때, 선택한 개체만 중첩하지 않으면 모든 개체가 중첩됩니다.

중첩된 개체가 경계선으로 미디어 페이지에 사용되거나 하나의 선택한 개체가 경계선이 될 수 있습니다.

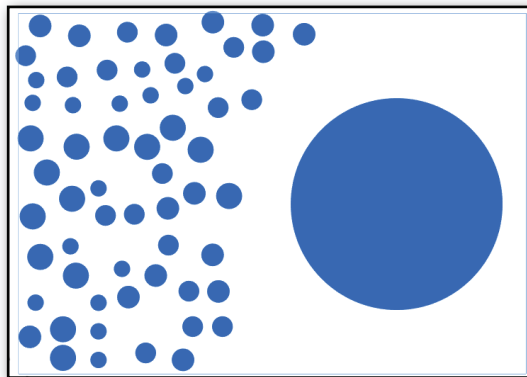
중첩은 미디어 페이지 내에 자리를 차지할 수 있거나 개체 내에 중첩될 수 있습니다

 중첩 옵션을 나타내려면, 복제 도구 아이콘 옆에 있는 왼쪽 상단 영역의 중첩 도구 아이콘을 클릭하십시오. 이것은 측면 패널 내에 중첩 옵션을 표시합니다.

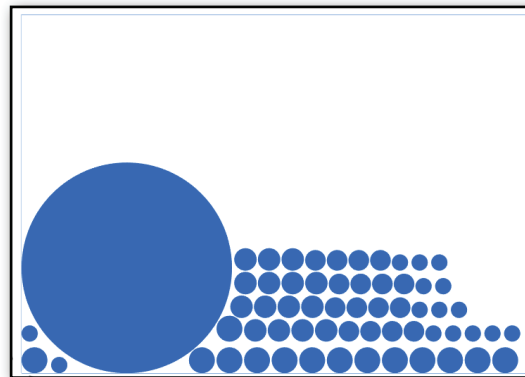
경계선

미디어 사용하기는 중첩된 형태의 경계선으로 미디어 페이지의 가장자리를 설정합니다.

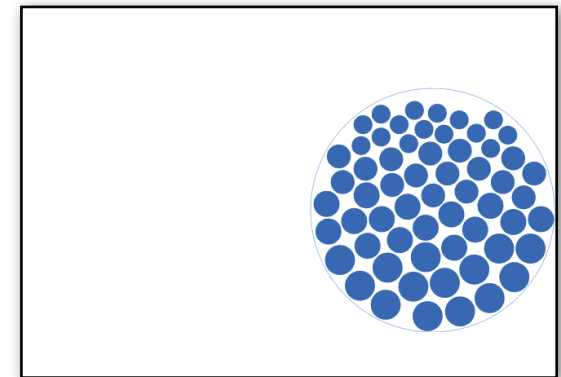
선택한 형태 사용하기가 선택되면, 형태는 중첩된 형태의 경계선이 됩니다. 모든 형태로부터 경계선을 생성할 수 있습니다. 도형 그리기를 선택한 후, '경계선으로 선택한 형태' 단추를 클릭하면 선택한 모양은 경계선 형태가되며 윤곽선은 파란색이 됩니다.



원본 디자인



경계선으로 미디어 사용하기

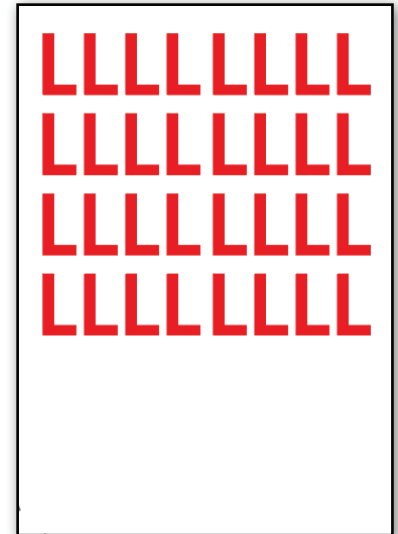


선택한 개체를 경계선으로 사용하기

중첩 개체, 계속

옵션

- **연동**은 형태를 서로 맞물리게 하도록 시도합니다. L과 같은 특정 유형의 문자를 중첩할 때 이 옵션이 유용합니다.
- **그레인 유지하기**는 특정한 그레인이 있는 재료를 잘라낼 때 사용됩니다. 이 옵션은 개체를 패턴이나 그레인에 따라 유지할 수 있도록 0도에서 180도로 회전합니다. 이것은 모든 형태가 항상 동일한 재료의 그레인이나 패턴으로 잘라내질 수 있도록합니다.
- **수직 정렬**은 각 형태를 수직으로 만들수 있도록 가장 긴 가장자리를 사용하여 회전합니다. 이것은 중첩을 잘 만들수 있도록 여러 다른 회전을 시도하는 일상적인 중첩의 필요성을 제거해서, 회전을 훨씬 빠르게 할 수 있습니다.
- **그룹 해제 텍스트**는 중첩하기 전에 텍스트를 분리해서 각 텍스트의 문자를 개별 형태로 취급합니다. 이것은 최적의 문자를 얻기 위해 각각 회전할 수 있도록합니다.

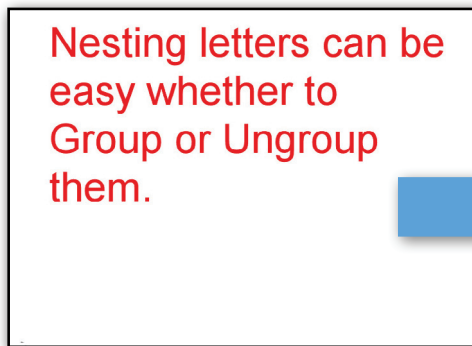


중첩하기 전

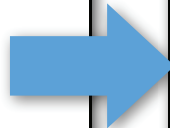
중첩하기

- **회전**은 가장 적합한 형태를 찾을 수 있도록 형태에 적용할 수 있는 회전의 수입니다.
- 중첩이 적용되는 경우 **정확도**는 정확성의 레벨입니다. 낮은 정확도로 설정하면 중첩이 빠릅니다. **중간** 정확도로 설정하면 평균 속도가 되며, 높은 정확도로 설정하면 속도가 느려집니다
- **안쪽 여백**은 형태 사이의 간격을 조절하고, 중첩하기 전에 설정됩니다.

옵션이 설정되면, 중첩을 클릭합니다.



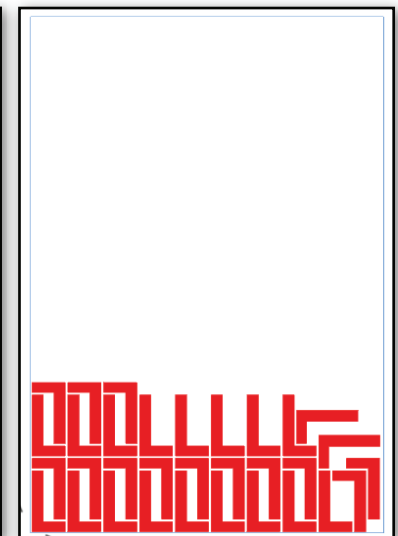
중첩하기 전 텍스트



중첩하기 이후 텍스트 및 그룹 해제 텍스트 사용



연동으로 중첩



연동없이 중첩

오프셋 패스 만들기

오프셋 패스 만들기는 디자인을 아주 향상시킬 수 있습니다. 또한 인쇄 및 잘라내기 응용 프로그램의 잘라내기 선을 만드는 데 사용할 수 있습니다. 오프셋은 도형이나 개체의 윤곽선, 또는 내부선입니다.



디자인을 향상시키기 위해 윤곽선이 다른 색으로 적용되었습니다



윤곽선이 이 디자인에 적용되었으며 인쇄 및 잘라내기 응용 프로그램의 잘라내기 패스 역할을 합니다

윤곽선은 일반적으로 오프셋으로 불리며 내부선은 내부 오프셋이라고 합니다.



빨간색 윤곽선 또는 오프셋이 이 텍스트에 적용되었습니다.



파란색 내부선 또는 내부 오프셋이 이 개체에 적용되었습니다.

오프셋 패스 만들기, 계속

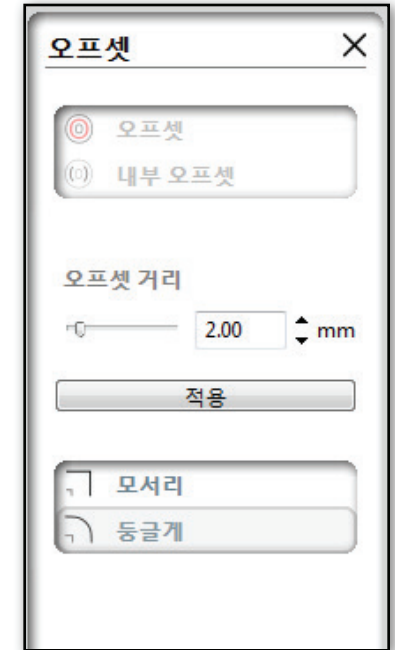
오프셋 측면패널

오프셋 단추를 클릭하면, 오프셋을 만들고 조정할 수 있는 오프셋 옵션이 측면 패널에 나타납니다.

- 원하는 경우, 윤곽선, 개체의 바깥쪽에 있는 윤곽 패스에 **오프셋**이 선택됩니다.
- 원하는 경우, 개체의 내부에 있는 윤곽 내부선에 **내부 오프셋**이 선택됩니다.
- **오프셋 거리**는 오프셋 또는 내부 오프셋의 선택 여부에 따라, 개체, 내부선 또는 윤곽선 사이에 공간을 갖습니다.
- **모서리**는 오프셋의 모서리에 날카로운 모서리를 적용합니다.
- **둥근 모서리**는 오프셋의 날카로운 모서리에 둥근 모서리를 적용합니다.
- **적용**은 내부 또는 외부 오프셋에 설정을 적용합니다.

오프셋 만들기 단계.

1. 개체를 클릭합니다.
2. 오프셋 (윤곽선) 또는 내부 오프셋 (내부선) 중 배치할 것을 클릭합니다. 윤곽선이 표시되어야 합니다.
3. 슬라이더 막대를 사용하거나 값을 입력하여 오프셋 거리를 설정합니다.
4. 날카로운 모서리, 또는 둥근 모서리의 모서리를 클릭합니다.
5. 적용을 클릭합니다.



오프셋 측면 패널

비트맵 및 추적

추적은 개체, 일반적으로 비트맵을 추적하고, 개체의 윤곽선을 만드는 방법입니다. 오직 커터가 선 및 벡터 패스를 이해하고, 비트맵은 이미지나 사진을 생성하는 도트 (또는 픽셀이라고 함)를 포함하지 않으므로, 특히 비트맵은 추적되어야 합니다. 이 기능은 아래 예에서 보는 바와 같이 비트맵 로고를 윤곽선이 있는 (또는 추적) 개체로 변환하는 데 아주 좋습니다. 일반적으로 비트맵은 추적되어야 하므로, 이 장에서 비트맵 추적에 중점을 둡니다.

추적할 수 있는 허용 가능한 비트맵 형식
! PNG, JPEG, BMP, GIF, TIFF, PCX, CG4

비트맵을 추적하는 기본적인 5 단계는 다음과 같습니다:

- 비트맵을 미리보기 영역으로 병합합니다.
- 추적 단추를 클릭하여 측면 패널에서 추적 옵션을 엽니다.
- 개체의 영역 또는 추적할 전체 비트맵을 선택합니다.
- 윤곽선 설정을 조정합니다.
- 마지막으로 비트맵을 추적합니다.



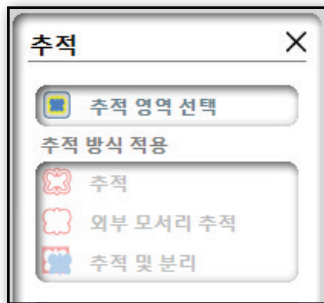
Graphtec 로고 비트맵



로고 윤곽선 추적

추적할 영역 선택하기

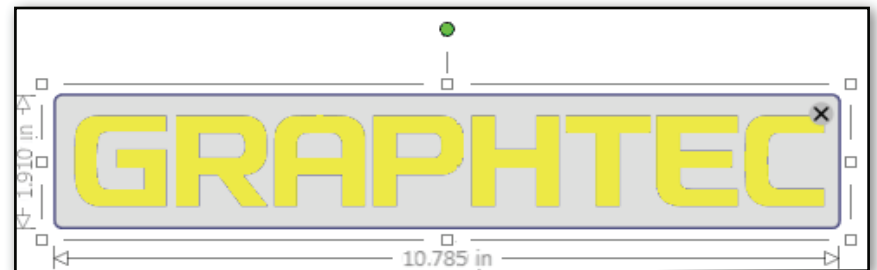
추적되어야 할 필요가 있는 비트맵 영역을 소프트웨어가 알아야 합니다. 영역을 선택하려면:



추적 측면 패널

1. 추적 단추를 클릭합니다.
2. 추적 측면 패널이 열리면, 위쪽에 있는 **선택 추적영역 선택**을 클릭합니다.
3. 마우스를 누른 채로 끌어다 놓으면 추적 상자가 형성을 시작합니다. 사각형은 노란색 추적 영역이 있는, 반투명의 진한 회색입니다.
4. 마우스 단추를 놓습니다.

회색 추적 상자에는 상자를 다시 형성할 수 있는 9개의 컨트롤 핸들과 선택된 개체에 표시되는 것과 유사한, 상자를 회전하는 하나의 회전 컨트롤 핸들이 있습니다. 상자를 제거하려면, 오른쪽 모서리 위에 있는 X를 클릭하거나 삭제를 누릅니다.

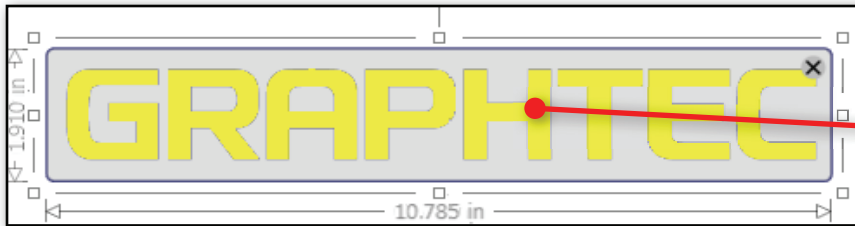


노란색 추적 영역에 있는 Graphtec 비트맵 로고 주변 회색 추적 상자.

비트맵 및 추적, 계속

추적 설정 조정하기

추적한 영역이 선택되면, 비트맵 주위에 노란색 추적선이 나타납니다. 이 노란색 영역의 추적선이 윤곽선이 됩니다. 추적 측면 패널에 있는 옵션은 노란색 영역을 조정할 수 있습니다. 따라서, 소프트웨어는 이 노란색 영역을 사용하고, 주변을 추적합니다. 아래는 노란색 영역을 제어하는 각 설정 방법에 대한 설명입니다.



노란색 영역은 윤곽선을 나타낼
영역입니다

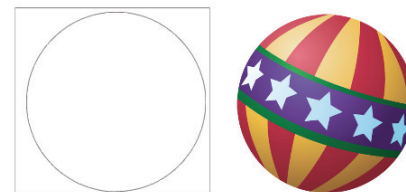
추적 설정

- **하이 패스 필터**가 활성화되면, 필터링하거나, 임계값에 따라, 어두운 가벼운 비트맵의 픽셀 사이의 어둡고 밝은 차이를 매끄럽게 합니다, 하이 패스 필터는 노란색 추적 영역을 확장하거나 축소합니다.
- **로우 패스 필터**가 활성화되면, 이미지에서 "노이즈"를 제거하는 데 대부분 사용됩니다. 이 필터는 추적선의 선명도를 감소시킬 수 있기 때문에 이 필터를 사용할 때는 관리를 사용해야 합니다.
- **임계값**은 하이패스 파일러가 적용되면 밝은 색상의 감도를 증가시키거나 감소 시킵니다.
- **배율**은 회색 지도 이미지의 배율 조정 방법을 결정합니다. 즉, 이미지의 가장자리를 추적하기 쉽도록 픽셀의 명도를 어둡게하는 방법입니다. 임계값을 조정하기 전에 이것을 1 또는 2 로 증가할 수 있습니다.

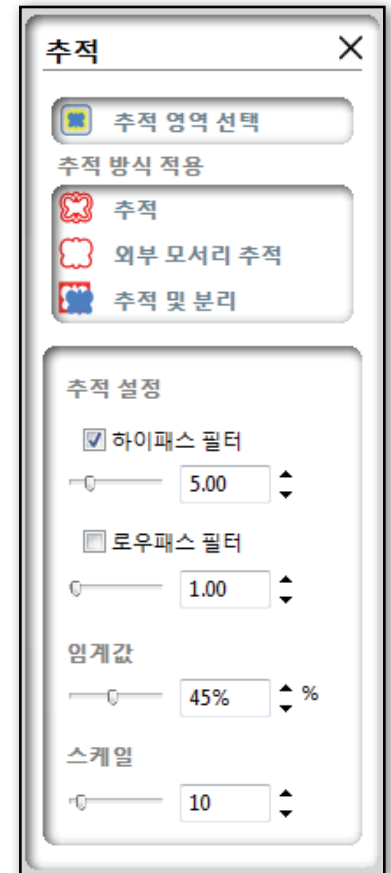
추적 방법 적용하기

추적 설정이 조정된 후, 추적을 완료하려면 3가지 옵션 중 하나를 클릭합니다:

- **추적**은 노란색 추적 영역을 추적합니다.
- **바깥쪽 가장자리 추적**은 노란색 추적 영역 내에서 열려있는 곳을 무시합니다.
- **추적 및 분리**는 비트맵의 추적되지 않은 영역에서 비트맵의 노란색 영역을 추적하고 실제로 분리합니다. 이 기능은 원래 비트맵에서 분리될 수 있는 비트맵의 일부에 매우 유용합니다.



추적 및 분리는 원래 비트맵에서 비트맵의
추적 영역 부분을 분리합니다



라이브러리

라이브러리는 일반적으로 디자인에 사용되는 패턴 및 개체를 수집하고 저장하는 방법입니다. 이들 개체나 패턴을 반복해서 다시 생성하는 대신, 나중에 사용하기 위해 한 번만 생성하고 저장할 수 있기 때문에 시간을 저장합니다. 개체를 채우는 패턴들도 저장하거나 라이브러리로 가져올 수 있습니다.

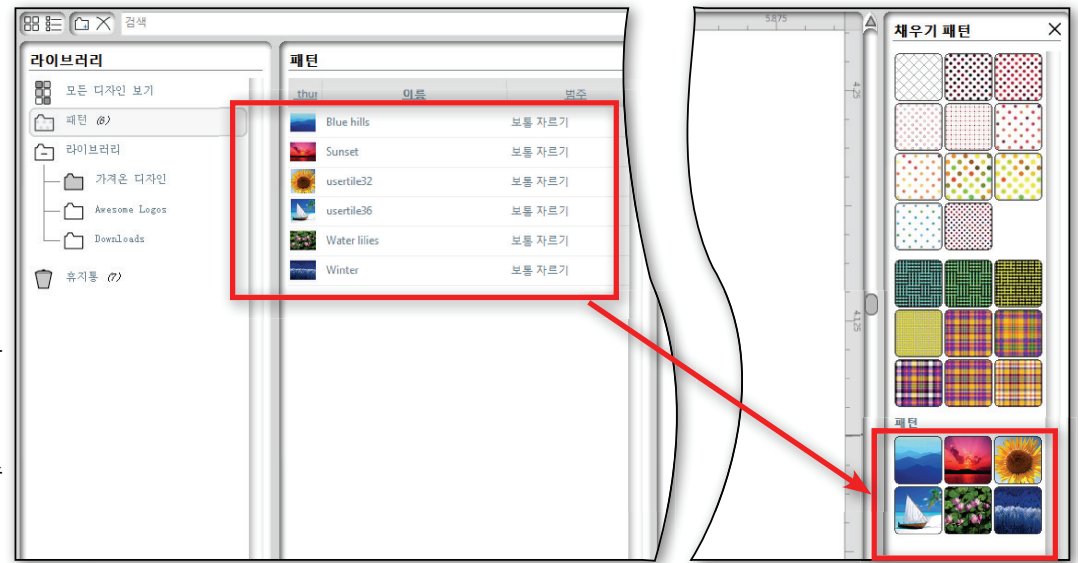


라이브러리에 가려면, 그리기 도구 모음의 아래쪽에서 라이브러리 표시 단추를 클릭합니다. 일단 선택하면, 라이브러리 창 바로 위에 있는 새 도구 모음이 나타나면서, 미리보기 영역은 사라지고 라이브러리로 대체됩니다.

라이브러리 레이아웃

라이브러리 창은 두 개의 주요 패널로 나뉘어져 있습니다. **왼쪽 패널**에는 라이브러리로 분류되는 폴더가 포함되어 있습니다.

- **디자인 모두 표시**가 선택되면, 라이브러리에 있는 모든 개체 및 패턴이 표시됩니다. 이들 중 모든 것이 미리보기 영역에 배치되고 새로운 디자인에 사용될 수 있습니다.
- **패턴 폴더**에는 개체를 채우는 데 사용되는 비트맵과 이미지가 있습니다. 이 폴더에 포함된 패턴은 또한 패턴 채우기의 일부로 나타납니다. 도표 참조.
- **라이브러리 폴더**에는 벡터 또는 비트맵 디자인 모두가 있습니다. 필요에 따라 이들 개체는 미리보기 영역에 배치될 수 있습니다. 기본 폴더는 가져온 디자인입니다. 이곳이 디자인이 저장되어 있는 곳입니다. 더 잘 정리 하기위해 기본 폴더에 폴더를 추가할 수 있습니다.



패턴 폴더에 있는 비트맵과 이미지가 자동으로 패턴 채우기의 일부가 됩니다.

미리보기 영역 및 라이브러리 보기



미리보기 영역과 **라이브러리**를 동시에 열려면, 그리기 도구 모음의 아래쪽 라이브러리 표시 및 미리보기 영역의 단추를 클릭합니다. 이것은 라이브러리 옆에 있는 미리보기 영역을 보여줍니다.



미리보기 영역을 해제하려면, 분할 보기 단추 아래의 단추를 클릭합니다.



미리보기 영역 자체를 표시하려면, 라이브러리 표시 단추 바로 위에 있는 미리보기 영역 단추를 클릭합니다.

라이브러리, 계속

라이브러리에 디자인 추가하기

라이브러리에 디자인을 추가하는 두 가지 방법이 있습니다. 첫 번째 방법은 라이브러리의 미리보기 영역에서 현재 디자인을 저장하는 것입니다. 두 번째 방법은 Windows 폴더에서 파일을 라이브러리 자체로 끌어오는 것입니다.

미리보기 영역에서 디자인 저장하기

1. 파일 풀다운 메뉴를 클릭하고 **라이브러리에 저장**을 선택합니다.
2. 이것은 다음과 같은 메시지를 표시하는 창을 엽니다:
 - **파일 이름:** 라이브러리에 있는 개체는 실제로 디자인 파일입니다.
 - **주요 단어:** 이것은 나중에 라이브러리에서 개체를 찾는 데 도움이 됩니다. 이것은 개체의 이름을 기억할 수 없는 경우에 유용합니다. 이것은 개체에 지정된 주요 단어로 검색하는 데 도움이 됩니다.
 - **설명**은 개체 또는 그 용도를 설명하는 메모입니다.
 - **아티스트**는 개체를 디자인한 사람의 이름입니다.
 - **다음 카테고리**는 디자인이나 개체의 원래 용도입니다: 일반 잘라내기, 인쇄 및 잘라내기, 라인식 패턴, 스케치 디자인, 입체 공예.
3. 일단 이 정보를 입력했으면, 확인을 클릭합니다

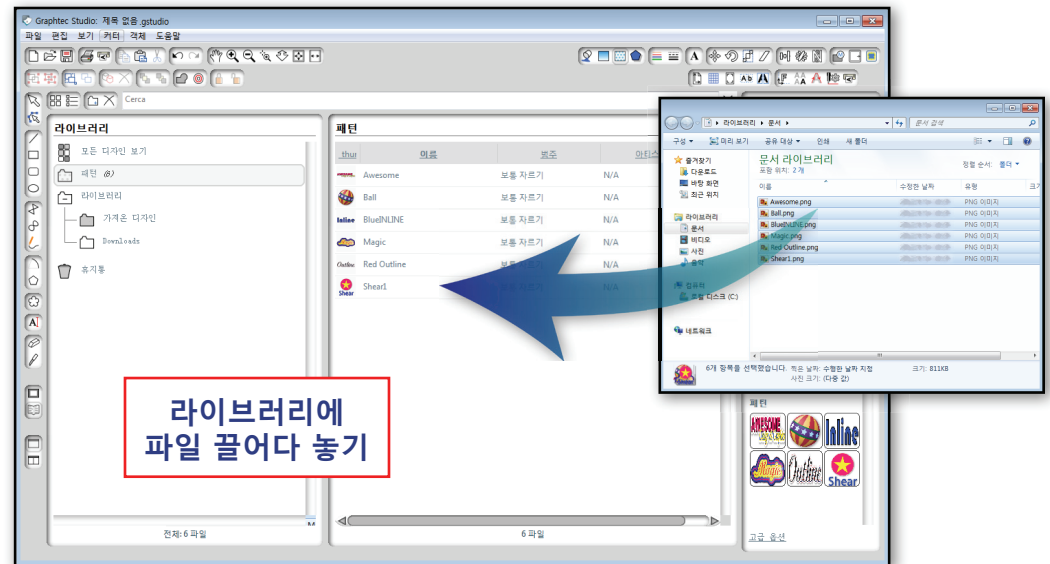
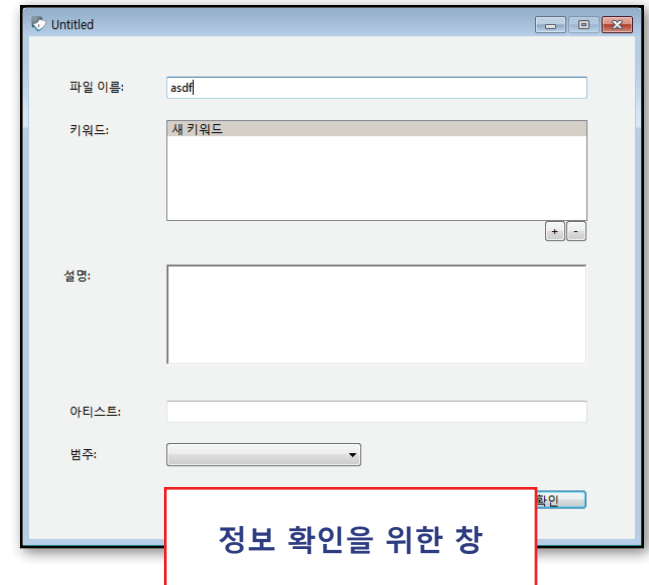
이것은 라이브러리에 미디어 페이지에 있는 전체 그림을 저장합니다. 개체를 저장하려면, 개체를 복사하고 붙여넣기해서, 새로운 그리기에 배치한 후, 라이브러리에 저장하십시오.

파일 그룹을 직접 라이브러리로 가져오기

1. 가져올 라이브러리 폴더 또는 패턴* 폴더를 엽니다.
2. Windows 폴더에서 파일이 있는 곳을 엽니다.
3. 라이브러리에 추가할 파일을 선택합니다.
4. 다음, 라이브러리 폴더로 끌어다 놓습니다**.

* 오직 비트맵과 이미지만을 패턴 폴더로 가져올 수 있습니다.

** 파일의 크기에 따라, 라이브러리 폴더에 나타날 때까지 잠시 또는 몇 분 정도 걸릴 수 있습니다.



라이브러리, 계속

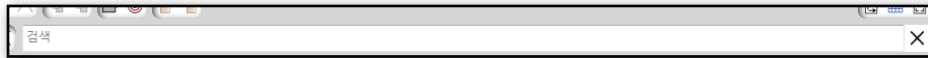
라이브러리 개체 사용하기

라이브러리에 개체를 배치하는 단계 :

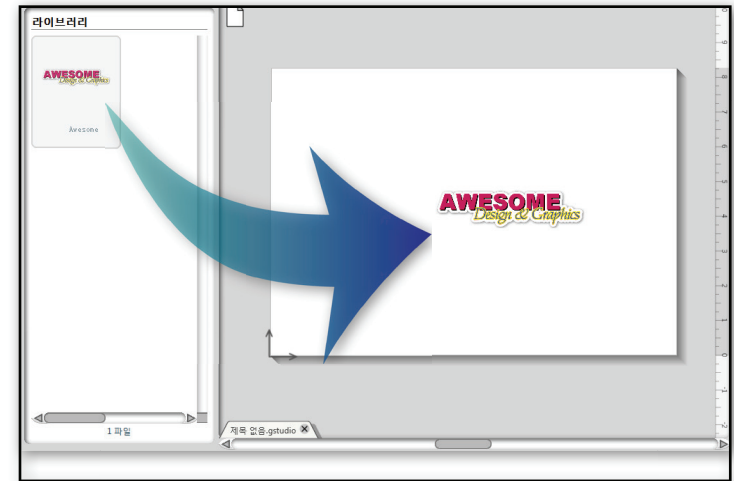
1. 라이브러리 표시 및 미리보기 단추를 클릭하여 미리보기 영역을 엽니다.
2. 디자인이 있는 폴더를 클릭하여 엽니다.
3. 미리보기 영역에 있는 장소로 디자인을 클릭해서, 끌어다 놓습니다.

개체 검색하기

라이브러리 폴더에 개체가 많이 있으면, 검색 상자가 라이브러리 도구 모음에 제공됩니다. 타이핑을 시작하면 소프트웨어는 검색 상자에 제공된 것을 사용하는 모든 개체를 나열하고 검색합니다.



라이브러리 도구 모음의 검색 상자



미리보기 영역으로 개체를 끌어서 놓기

라이브러리 정리하기

Graphtec Studio는 라이브러리를 정리할 수 있는 몇 가지 옵션과 라이브러리 도구 모음을 제공합니다.

라이브러리에 있는 개체 보기

첫 번째 두 개의 단추는 아이콘이나 목록으로 내용을 표시합니다. 아이콘으로 개체 보기는 그 물체들을 더 분명하게 볼 수 있도록 합니다. 개체가 목록 모드에 있을 때, 이름, 카테고리, 아티스트, 만든 날짜, 크기별로 정렬할 수 있습니다.



패턴



아이콘 보기



패턴

	이름	다운로드한 날짜	크기
	Awesome sticker	2015.07.20 10:08:00	68.9 KB
	Ball	2015.08.20 10:08:00	42.2 KB
	BlueINLINE	2015.08.20 10:08:00	11.8 KB
	Magic	2015.08.20 10:08:00	52.5 KB
	Shear1	2015.08.20 10:08:00	8.8 KB

목록 보기

라이브러리, 계속

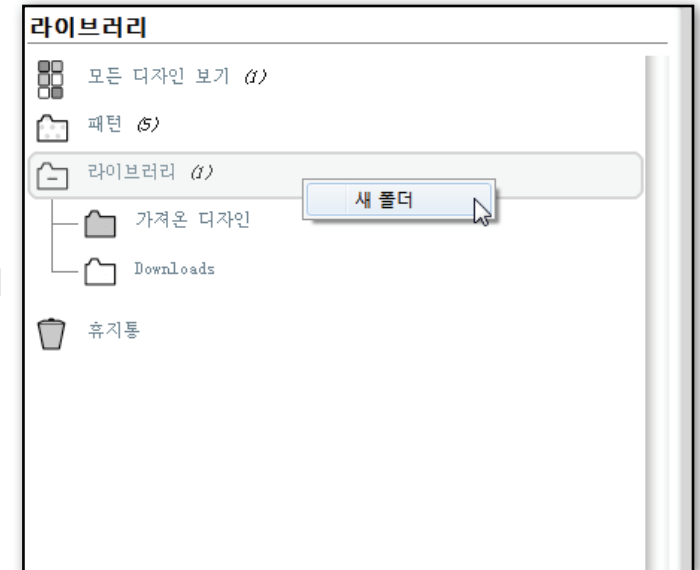
폴더 만들기



라이브러리를 구성하는 또 다른 방법은 폴더를 만드는 것입니다. 폴더는 하나의 폴더에 유사한 개체를 그룹화하는 데 사용할 수 있습니다. 폴더는 폴더 안에도 만들 수 있습니다. 폴더 만들기를 사용하여, 개체가 그룹 또는 카테고리 구성될 수 있습니다.

폴더를 만들려면:

1. 라이브러리 폴더 또는 패턴 폴더 중 하나를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나 새 폴더 단추를 클릭합니다. 새 폴더를 선택합니다.
2. 폴더에 이름을 입력하고 Enter 키를 누릅니다.



새 라이브러리 폴더 만들기

라이브러리 내에서 라이브러리 개체를 이동하기

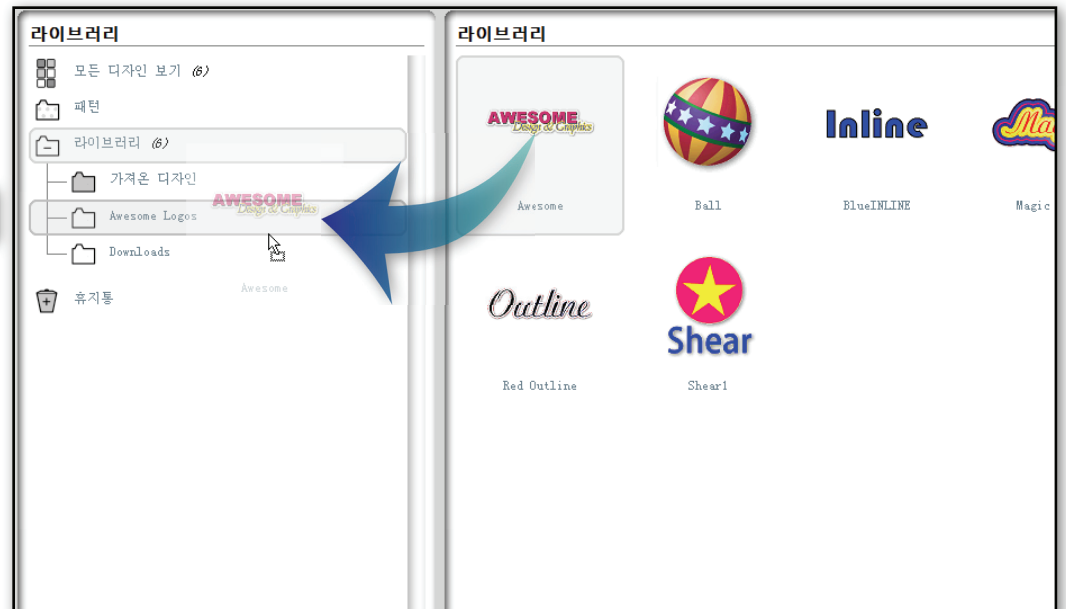
폴더나 폴더들이 생성되면, 하나의 라이브러리 폴더 내의 개체를 다른 폴더로 끌어서 놓을 수 있습니다.

각 폴더 옆 괄호 안에는 그 폴더의 개체 수를 나타내는 번호가 있습니다.



개체 및 폴더 삭제하기

개체 또는 폴더를 삭제하려면, 삭제할 항목을 선택합니다. 항목을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 삭제를 선택하거나 또는 라이브러리 도구 모음에서 삭제 단추를 클릭합니다.



한 폴더에서 다른 폴더로 개체들을 끌어서 정리할 수 있습니다.



디자인 잘라내기

디자인 잘라내기의 빠른 단계

간단히 디자인을 잘라내려면 다음을 따릅니다:

1. 커터 단추를 클릭합니다. 측면 패널에서, 대상 커터 (일반적으로 기본 커터)가 준비 조건에 있어야합니다. 커터가 켜져있고 연결되어 있는지 확인하십시오. (Graphtec Cutting 설명서 참조).
2. 측면 패널에서 대상 커터의 **조건**을 클릭합니다. 로드된 재료에 조건을 적절하게 설정합니다.
3. 필요한 모든 고급 설정에 대해 고급을 클릭합니다
4. 커터 풀다운 메뉴를 클릭하고, **작업 잘라내기 보내기**를 선택한 후, 작업을 보낼 커터를 선택합니다.
5. 커터 중 하나에 작업을 대기하려면, **잘라내기 작업 대기**를 클릭합니다. 수동으로 시작될 때까지 이 작업을 보류합니다. **작업을 시작하려면**, 잘라내기 시작을 클릭합니다

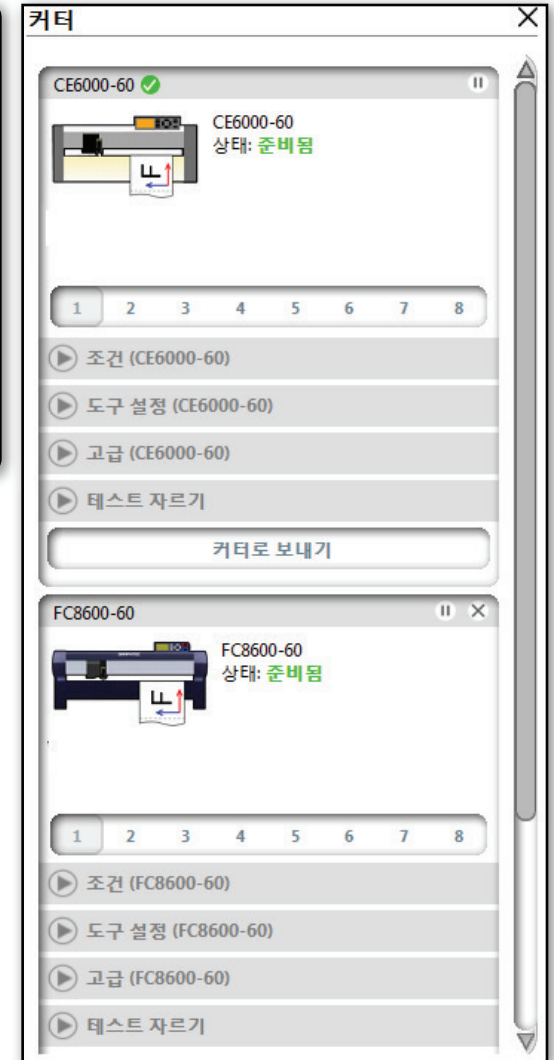
연결 커터

Graphtec Studio는 모든 연결 Graphtec 커터들과 상호 교류적입니다. 커터 단추를 클릭하면 컴퓨터에 연결된 모든 커터뿐 아니라, 상태 및 조건이 표시되는 측면 패널 커터 옵션을 엽니다.

표시된 각 커터 상단 부분에는 커터의 그림, 모델 번호, 커터 상태가 표시됩니다. 각 상태* 및 의미는 아래와 같습니다:

- **준비:** 커터가 Graphtec Studio에서 작업을 받을 준비가 되어 있습니다.
- **일시 정지:** 커터가 잘라내기를 일시 중지합니다. 작업을 받을 수 있지만, 잘라내는 대신, 메모리에 저장됩니다. 일단 커터가 일시 중지를 해제하면, 메모리에 있는 작업이 잘라집니다.
- **작업 중:** 커터가 잘라내기 작업을 하고 있는 중 입니다. 선행한 다른 작업이 완성되면 작업을 받을 수 있고 그 작업이 잘라집니다
- **동기화:** 소프트웨어가 커터에 대한 정보를 수집하고 있습니다. 일반적으로 이것은 온라인에 플로터가 처음 배치되었을 때 발생합니다.

아래 그림은 펌웨어 버전뿐만 아니라 커터가 연결되는 방법 등과 같은 기본 정보입니다.



* 다른 상태를 판독하고 있지만 이들이 기본입니다.

디자인 잘라내기, 계속

커터 설정

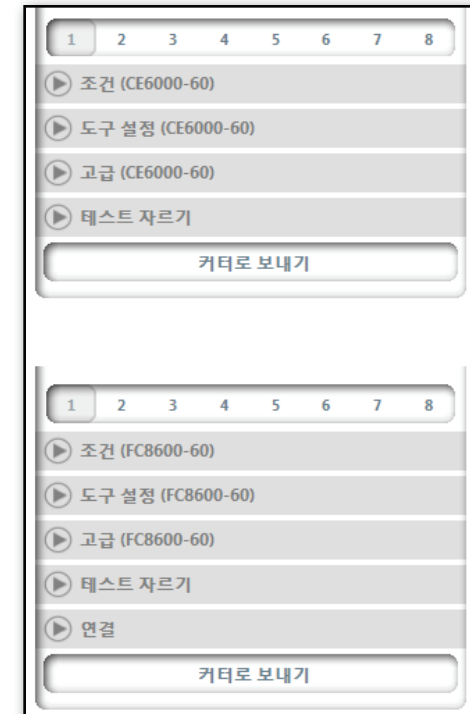
회색 막대는 현재 설정 그룹입니다. 표준 설정 그룹은 조건, 고급, 잘라내기 테스트입니다. FC8600 및 CE6000은 도구 설정 및 연결의 추가 그룹을 갖게 됩니다.

각 그룹 옆에 있는 화살표를 클릭하면 그 안에 있는 설정이 표시됩니다. 다음은 각각의 간단한 설명입니다:

- **조건**은 커터의 현재 조건을 표시합니다. FC8600 및 CE6000의 경우, 커터의 8가지 조건을 나타내는 1 ~ 8까지의 각 번호가 있을 것입니다.
- **고급**은 고급 기능을 표시합니다. 이들 고급 설정에 대한 자세한 내용은, Graphtec Cutting 설명서를 참조하십시오.
- **잘라내기 테스트**는 잘라내기 조건을 테스트할 수 있는 다양한 패턴 유형을 포함합니다. 이것은 커터의 잘라내기 테스트 단추와 비슷합니다.

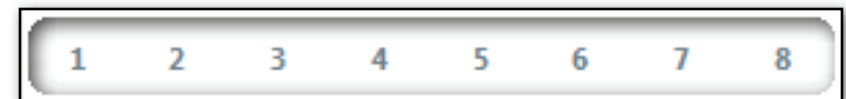
특정 FC8600/CE6000:

- **도구 설정**에는 특별히 단계 패스, 강제 오프셋, 각도 등과 같은 잘라내기를 위해 더 많은 고급 설정*이 있습니다. 강제 오프셋, 오프셋 각도, 초기 블레이드 위치.
- **연결**은 이더넷 포트 또는 직렬 (RS232-C) 포트의 구성을 포함합니다



커터 설정 그룹

일반적으로, 각 커터는 현재 조건을 표시하게 됩니다. FC8600 및 CE6000에는 회색 막대 바로 위에 1 ~ 8 까지 번호가 있습니다. 각 번호는 그 커터의 8가지 조건을 나타냅니다. 조건 그룹에 선택한 조건의 정보가 있습니다. 이것은 소프트웨어에서 설정할 수 있는 8가지 조건을 모두 편리하게 이용할 수 있습니다.



FC8600/CE6000은 커터의 8가지 조건을 나타내는 상태 표시줄을 표시합니다.

* 이들 고급 설정을 조정하려면, 이 특별한 옵션에 익숙해질 수 있도록 FC8600 또는 CE6000 사용자 설명서를 검토하는 것이 좋습니다.

디자인 잘라내기, 계속

소프트웨어에서 잘라내기 조건 사용하기

잘라내기 조건은 무엇입니까?

Graphtec 커터에 있는 8개의 잘라내기 조건에는 속도, 힘, 가속도, 블레이드 유형과 같이 각기 다른 잘라내기 구성을 가지고 있는, 사용자 정의된 잘라내기 미리설정이 있습니다. 속도, 힘, 블레이드 유형을 변경하는 대신, 미디어가 로드될때마다, 그 미디어 유형을 잘라내기 위해 특별하게 설정된 조건으로 쉽게 전환할 수 있도록 하는것이 이것의 용도입니다. (자세한 내용은, Graphtec 커터 설명서를 참조하십시오).

Graphtec Studio는 측면 패널의 조건 그룹 아래에 있는 설정에서 대화형으로 조건을 확보하고 조절하여 커터에 있는 잘라내기 조건 ([잘라내기 조건은 무엇입니까?](#) 상자를 참조하십시오)을 최대한 활용할 수 있습니다. 조건 설정을 조정할 때마다, 소프트웨어가 커터의 설정을 즉시 변경할 수 있습니다. 기본값으로, 작업이 잘라질 준비가되면, 커터의 조건을 조절할 필요가 없는 점에서 편리하게 이용할 수 있습니다. 선 색상 또는 레이어에 지정된 조건이나 미디어 유형은 측면 패널의 조건 설정을 무시합니다.

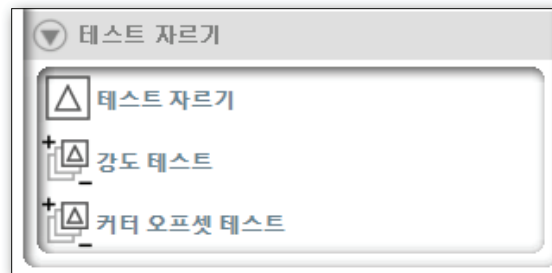
조건 설정

측면 패널에 있는 각 커터 모델 아래에 조건 설정 그룹이 있습니다*. 회색 막대를 클릭하면, 커터의 제어 패널에 표시되어 있는 것처럼 현재 잘라내기 조건이 표시됩니다**. 이들은 다음과 같습니다:

- 블레이드 종류, 속도, 힘, 가속도, 오프셋.
- 모드 1과 모드 2가 탄젠트.
- 잘라내기 선 패턴. 자세한 내용을 알아보려면 부록 A를 참조하십시오.

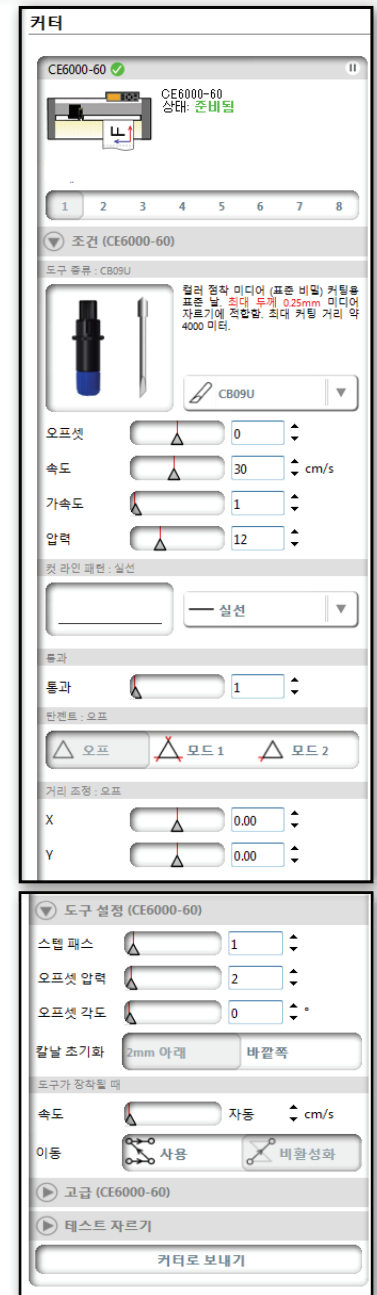
이들 각 설정은 선택 또는 값으로 조정할 수 있습니다. 각 설정이 조정되는 대로, 커터에 바로 반영됩니다.

새로운 설정을 테스트하려면, 잘라내기 테스트 회색 막대를 클릭하고 잘라내기 패턴을 선택합니다.



* 8가지 조건 선택이 모두 FC8600 및 CE6000 커터에 있습니다.

** 이들 조건 설정에 대한 자세한 내용은, Graphtec Cutting 설명서를 검토하십시오.



연결된 커터의 측면 패널 설정

디자인 잘라내기, 계속

조건 및 미디어 유형 지정하기

소프트웨어의 이 기능은 미디어 유형 내 커터의 조건이나 설정의 여부에 따라, 디자인의 선 패스에 조건 설정을 지정하려고 계획할 때 유용합니다. 여기에서 조건을 지정하고 미디어 유형을 정의하거나 설정할 수 있습니다. 다른 도구나 설정을 필요로 하는 2개의 패스가 있는 디자인에 이것이 유용합니다. 하나의 작업에 필요한 펜, 잘라내기 도구, 주름 만들기 도구 모두가 있는 디자인 패키지에서 이것의 완벽한 예제를 발견할 수 있습니다.

측면 패널에서 조건 정의 옵션을 열려면, 커터 풀다운 메뉴를 클릭하고, 조건을 정의를 선택합니다. 측면 패널에서 조건 정의 옵션을 열면, 두 개의 폴더가 있습니다.

조건 번호는 각 조건에 선 유형 및 잘라내기 패스를 지정할 수 있는 8가지 조건을 포함합니다.

Graphtec 기본값은 미리 설치된 미디어 유형을 포함합니다. 장의 뒷부분에 있는 [미디어 유형 정의](#)를 참조하십시오.

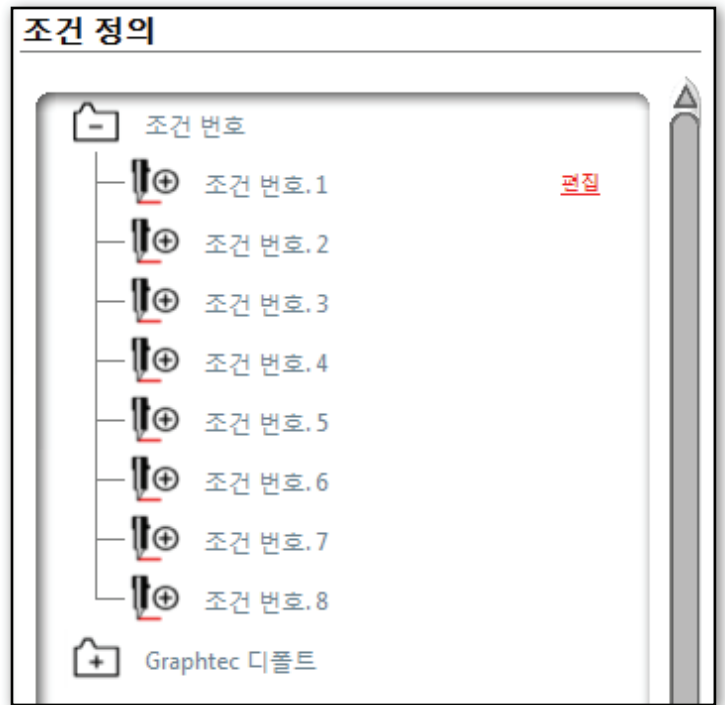
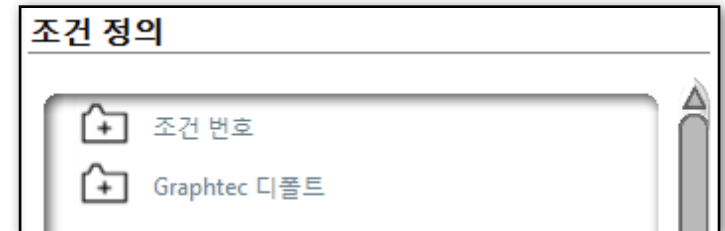
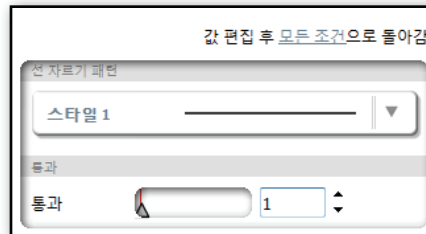
폴더를 클릭하면 내용을 볼 수 있습니다.

조건 정의 선 종류 및 패스의 개수

조건 번호 폴더를 열면, 8가지 조건을 볼 수 있습니다. 조건을 두 번 클릭하면 측면 패널에 두 개의 설정을 보여줍니다.

- **선 유형**은 실선 또는 점선의 여부에 따라, 사용 될 커터에 관계없이 조건에 선 유형을 지정합니다*.
- **패스**는 각 선에 사용 될 패스의 수를 결정합니다. 이것은 미디어를 통해 잘라내야 하는 한 개 이상의 단단한 재료를 잘라낼 때 사용할 수 있는 기능입니다.

컴퓨터에 한 개 이상의 커터가 연결되어 있는 경우, 각 커터에 패스의 선 번호 또는 종류를 별도로 설정해야 할 수 있습니다. 각 조건에 커터 모델을 설정하려면, 조건 아이콘을 클릭합니다. 이것은 현재 연결되어 있는 커터를 보여줍니다. 각 커터에 고유한 선 유형이 있거나 해당 조건에 지정된 패스가 있을 수 있습니다.



* FC8600/CE6000을 사용하는 경우, 잘라내기 선 패턴과 이 선 유형을 혼동하지 말아야 합니다.

디자인 잘라내기, 계속

미디어 유형 정의하기

미디어 유형은 설정에 이름을 표시할 수 있는 Graphtec Studio에서 조건 미리설정입니다. 조건과 유사한 이들 설정은, 속도, 강제 잘라내기, 가속도, 오프셋 및 기타 ([잘라내기 조건과 미디어 유형 사이의 차이는 무엇입니까?](#) 참조) 등과 같습니다. 이들 역시 레이어나, 선 색상에 배정될 수 있습니다. 이것이 완료되면, Graphtec Studio는 작업을 보내기 전에 커터의 조건을 변경하는 미디어 유형 내에서 잘라내기 구성을 사용합니다.

조건 단추 정의를 클릭하면, 조건 정의 측면 패널이 열립니다. 이 패널에서 미디어 유형 미리설정이 생성되거나 조정될 수 있습니다.


조건 정의 측면 패널에서 추가, 수정, 변경을 하려면, 마지막 항목 후에 항상 두 번 클릭합니다. 이것은 여러 가능한 작동으로 풀다운 메뉴를 엽니다. 클릭하는 곳에 따라, 메뉴가 사용 가능한 항목을 표시합니다. 예를 들어, 마지막 미디어 유형 항목 아래 빈 공간을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하는 것과 비교하여 미디어 유형을 선택할 때 더 많은 작동을 선택할 수 있습니다

미디어 유형 추가하기

미디어 유형을 추가하는 단계:

1. 마지막 미디어 유형 항목 아래의 영역을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다. 이것이 처음이라면, 바로 아래 반사 필름과 같습니다. 풀다운 메뉴가 몇 가지 옵션과 함께 표시됩니다.
2. 두 번째 선택인 "재료 추가"를 선택합니다
3. 제목이 없는 미디어 유형이 나타납니다. 새로운 미디어 또는 재료의 이름을 입력하고 Enter 키를 누릅니다.

일단 새로운 미디어 유형이 생성되었으면, 값이 (미디어 유형 편집 참조) 조정될 수 있습니다.

 미디어 유형 왼쪽에 있는 이름이 아이콘입니다. 아이콘 옆에는 안에 "+" 기호가 있는 작은 동그라미가 있습니다. 더하기 기호를 클릭하면, 소프트웨어는 각각 독자적인 설정이 있는 다른 Graphtec 모델을 보여줍니다. 이것은 일부 모델에는 조건에서 사용될 수 있는 특별한 기능이 있기 때문입니다. 이것의 예는 FC8600의 잘라내기 선 패턴입니다. 또한, 모든 모델이 동일한 설정으로 동일한 재료를 잘라내지 않습니다. 한 모델은 더 큰 힘을 필요로 할 수도 있고, 두 개 이상의 커터가 연결되어 있다면, 또 하나는 다른 모델과는 다른 잘라내기 도구를 사용할 수 있습니다.



잘라내기 조건과 미디어 유형 사이의 차이는 무엇입니까?

잘라내기 조건이 Graphtec Studio에서 잘라내기에 사용되는 경우, 특정 조건으로 커터를 전환하는 명령을 소프트웨어가 보냅니다. 예를 들어, 조건 4가 선택된 경우, 작업을 보내기 전에 조건 4로 전환하는 커터를 소프트웨어가 보유합니다. 이것은 작업을 보내기 전에 커터에 있는 특정 미디어의 조건을 구성해야 함을 의미합니다. 커터의 조건은 분류될 수 없기 때문에 혼동이 발생할 수 있습니다. 참고: 커터의 제어판에 있는 조건을 사용하려는 경우 조건 우선권 (자세한 정보는 커터 설명서를 참조) 이 반드시 해제되어야 합니다.

미디어 유형은 조건 설정이 구성되고 소프트웨어에 저장되어 있는 위치에 있습니다. 이것으로 미디어 유형에 설명 레이블 또는 이름 (예를 들어 "XYZ 고성능 비닐")이 있을 수 있습니다. 미디어 유형이 잘라내기에 사용되는 경우, 소프트웨어는 커터에 있는 추가 조건의 조건 설정을 변경합니다. 미디어 유형이 분류될 수 있기 때문에, 조건 번호로 작업하기 보다는 이 방법으로 작업을 쉽게 할 수 있습니다.

디자인 잘라내기, 계속

미디어 유형 편집하기

Graphtec Studio와 함께 설치된 미디어 유형의 미리설정이 있습니다. 중간에 큰 "+" 기호가 있는 Graphtec 기본 폴더를 클릭하여 이들을 볼 수 있습니다.

기존 미디어 유형 이름을 바꾸려면

1. 미디어 유형에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 이름 바꾸기를 선택하거나 미디어 유형의 이름을 두 번 클릭하십시오.
2. 새 이름을 입력하고 Enter 키를 누릅니다.

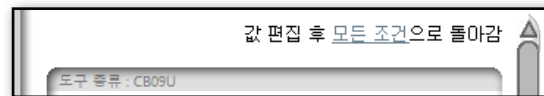
미디어 유형의 설정 조정하기

기존 미디어 유형의 설정을 변경하는 두 가지 방법이 있습니다:

- 미디어 이름의 오른쪽에 마우스를 가져가서 빨간색 편집 (마우스를 영역에 가져가면 즉시 나타납니다)을 클릭합니다.
- 미디어 이름의 오른쪽을 두 번 클릭합니다.

조건을 설정할 때 두 동작은 레이아웃과 비슷한 측면 패널에서 미디어 유형 설정을 엽니다. (이들을 조정하는 방법을 자세히 알아보려면 조건 설정 변경을 참조합니다).

설정이 조정되었으면, 측면 패널 상단에서 모든 조건 링크를 클릭하거나 조건 정의 단추를 클릭합니다.



잘라내기 시뮬레이션 Pro

이 기능은 실제로 작업을 잘라내기 전에 커터 블레이드가 잘라낼 패스를 볼 수 있는 기능입니다. 소프트웨어는 각 순간에 있는 블레이드의 위치뿐만 아니라 위쪽 또는 아래쪽 상태에 애니메이션을 적용합니다.



이것은 잘라내기의 방향에 관해서 정보가 필요한 응용 프로그램에 유용합니다. 이것의 예는 색조 또는 칩보드를 잘라내는 경우입니다.

이 기능에 액세스하려면 시뮬레이션 단추를 클릭합니다.

미디어 유형을 만들기 전 잘라내기 테스트

미디어 유형을 작성하기 전에, 커터에 있는 미디어를 테스트로 잘라냅니다. 일단 블레이드 유형, 힘, 속도, 가속도, 기타 설정을 알았으면, 새로운 미디어 유형에 사용할 수 있도록 기록합니다.



미디어 유형 조건 설정 패널

디자인 잘라내기, 계속

미디어 유형 정리하기

때때로 미디어 유형을 그룹해야 할 필요가 있습니다. 예를 들어, 특정 제조사의 모든 미디어 유형이나 모든 반사 미디어를 그룹화하고자 할 수 있습니다. 이곳에서 미리설정 폴더를 사용할 수 있습니다. 폴더를 생성하는 것은 미디어 유형을 생성하는 것과 매우 동일한 방식으로 이루어집니다.

새 미리설정 폴더 만들기

1. 마지막 항목 아래의 열린 공간 (노란색)을 마우스 오른쪽 단추로 누릅니다.
2. 미리설정 추가를 선택합니다
3. 패널 목록의 아래쪽에, 새 미리설정 폴더가 나타납니다. 미리설정 폴더의 이름을 입력하고 Enter 키를 누릅니다.

폴더 내의 폴더 만들기

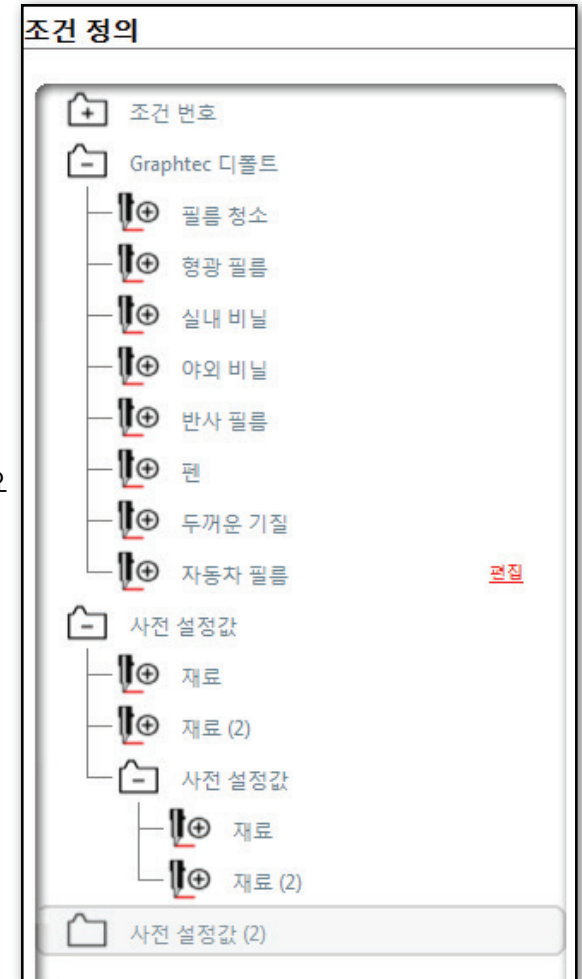
미리설정 폴더도 중복될 수 있습니다. 즉, 폴더가 컴퓨터에서 작동하는 방법과 유사하게, 폴더 내의 폴더를 가질 수 있습니다.

미리설정 폴더 내부는 폴더 내에서 정리된 내용을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 특정 제조사의 주요 폴더를 가질 수 있으며 그 다음 해당 제조사의 다른 유형 미디어에 내부 폴더를 만들 수 있습니다.

폴더 내에 폴더 만들기 단계:

1. 폴더를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다
2. 미리설정 추가를 선택합니다
3. 폴더의 이름을 입력하고 Enter 키를 누릅니다.*

폴더가 만들어지면, 미디어 유형을 폴더로 끌어 폴더에 배치할 수 있습니다.



* 참고: Graphtec Studio에 무제한의 폴더를 생성할 수 있습니다.

디자인 잘라내기, 계속

조건 및 미디어 유형 지정하기

Graphtec Studio 소프트웨어에서, 모든 조건이나 미디어 유형은 선 색상이나 레이어에 배정될 수 있습니다. 두 패스가 서로 다른 작동에 예정될 때 이것이 특히 유용합니다. 예를 들어, 하나의 패스는 주름선에 사용될 수 있는 반면 또 다른 패스는 잘라내기에 사용될 수 있습니다. 최종 결과는 첫 번째 패스, 전환 도구나 조건의 주름선 커터 플롯을 가진 후, 두 번째 패스를 잘라내는 것입니다.

첫 번째 단계에서 사용하려는 계획에 따라, 조건 정의 패널에 있는 커터나, 미디어 유형을 설정해야 합니다 ([미디어 유형 정의하기](#) 참조). 그들이 설정되면, 주름 만들기, 플로팅, 잘라내기 여부에 따라 서로 다른 패스에 배정됩니다.

색상 패스에 조건이나 미디어 유형을 지정하는 단계

1. **작업 잘라내기 구성** 단추를 클릭합니다. 이것은 측면 패널에 작업 잘라내기 구성 설정을 엽니다.
2. **조건 적용** 폴더를 클릭합니다. 이것은 조건과 미디어 유형 지정에 대한 설정을 엽니다.
3. 여기서 **모두**, **색상 기준**, **레이어 기준**으로 잘라내기를 하는 선택을 할 수 있습니다. **색상 기준**을 클릭합니다. 이것이 완료되면, 디자인의 모든 색상이 표시됩니다.
4. 조건 열을 클릭하고 각 색상에 배정할 조건이나 미디어 유형을 선택합니다.

색상 옆의 확인란을 클릭하여 색상 패스를 잘라내거나 접지 않을 수 있습니다.

레이어에 조건이나 미디어 유형을 지정하려면 **Pro**

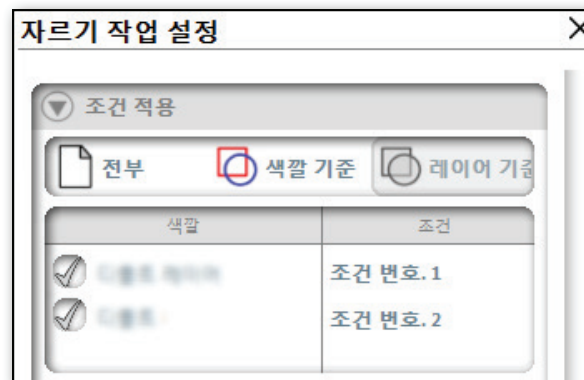
1. 위의 1-3 단계를 따르십시오
2. 레이어별로 클릭하면, 디자인의 모든 레이어가 표시됩니다.
3. 조건 열을 클릭하고 각 레이어의 조건이나 미디어 유형을 선택합니다.
4. 레이어가 잘라내지지 않거나 접기가 비활성화됩니다. 이것은 레이어 옆에 있는 확인란을 클릭하여 이루어집니다



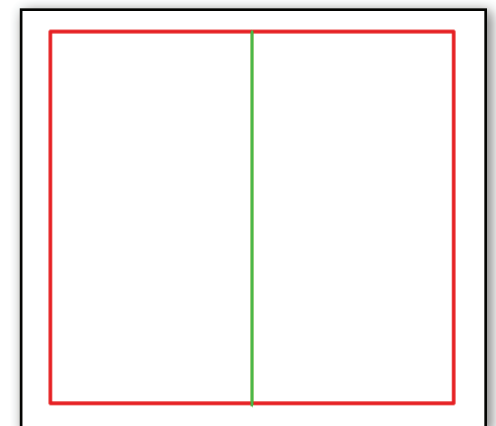
각 색상이나 레이어의 배치 순서가 출력의 순서를 결정하는 점을 명심하는 것이 중요합니다. 즉, 상단 색상이나 상단 레이어 개체는 커터로 가장 먼저 보내지게 됩니다.



조건 적용 폴더에서, 녹색선은 접는선 만들기 조건 1의 설정이고 빨간선은 잘라내기 조건 2의 설정입니다. 파란선은 커터로 전송되지 않기 때문에 비활성화되었습니다



조건 적용 폴더에서 접기 레이어가 접기 미디어 유형으로 설정되고 잘라내기 레이어가 미디어 유형 잘라내기로 설정되었습니다



녹색 접는선과 빨간색 잘라내기선을 포함하는 디자인

디자인 잘라내기, 계속

위드 설정

자체 접착 비닐을 잘라내기할 때 위드 테두리가 주로 사용됩니다. 디자인을 잘라낸 후, 위드 테두리가 자른 비닐의 사용하지 않는 부분을 쉽게 제거합니다. 위드 테두리 및 선의 설정에 액세스하려면, 위드 설정 도구 단추를 클릭합니다.

위드 설정 패널이 열리면 위드 테두리 및 위드선의 설정을 구성할 수 있습니다.

첫 번째 부분은 위드 테두리가 활성화되고 위드 테두리의 크기를 설정할 수 있는 곳입니다. 두 번째는 위드선 설정 부분입니다 (위드 테두리와 위드선은 무엇입니까 참조).

위드 테두리

- **위드 테두리 표시** 확인란은 위드 테두리를 표시하거나, 위드 테두리를 해제합니다.
- **패딩**은 작업과 위드 테두리 사이의 거리입니다.

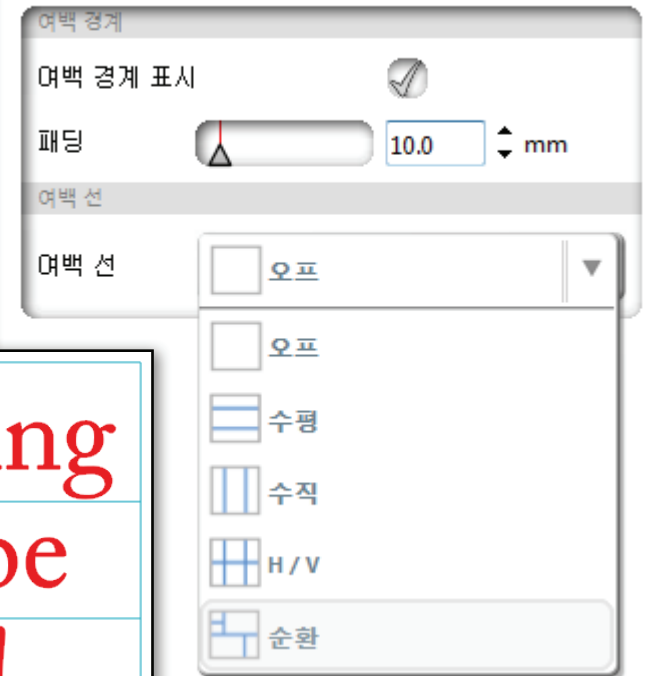
위드선

- **수평**은 텍스트의 선이나 개체가 수평 방향일 때 문자사이에 수평 위드선을 추가합니다.
- **수직**은 문자 (텍스트 선이 수직 방향일 때), 텍스트 선, 개체 사이에 수직 위드선을 추가합니다.
- **H/V**는 텍스트 선, 문자, 개체 사이에 수평 및 수직 위드선을 추가합니다.
- **재귀**는 각 문자 또는 개체 사이에 수직 및 수평 위드선을 추가합니다. 수직선은 수평선 사이만을 연장합니다.

위드 테두리와 선이 만들어지면, 디자인이 조정되거나 크기가 조정된 것처럼 조정됩니다.

디자인이 회전하면, 위드선이 사라질 수도 있지만 새로운 각도에 맞추기 위해 위드 테두리가 크기를 조정합니다.

여백 설정



위드선과 위드 테두리?

위드 테두리는 작업에 테두리를 두르는 사각형입니다. 패딩으로 지정되는 크기는, 작업과 테두리 사이의 공간을 지정 합니다.

위드선은 위드 테두리내에서 선을 잘라냅니다. 작거나 복잡한 개체에 위드를 만들 때, 레이아웃에 따라, 위드선이 도움이됩니다.

디자인 잘라내기, 계속

개체 정렬하기 Pro

작업 내에서 개체를 정렬하는 것은 효율적일뿐만 아니라, 더 긴 작업에서 발생할 수 있는 기울이기를 감소시킬 수 있습니다. 작업이 길고 정렬되지 않은 경우, 과도한 미디어 이동은 잘라내기 시간을 증가시키고 기울이기 발생의 원인이 될 수 있습니다. Graphtec Studio는 커터로 작업을 보내기 전에 자동으로 개체를 정렬하는 옵션을 제공합니다.

작업 잘라내기 구성 단추를 클릭하여, 정렬을 작업 잘라내기 구성 측면 패널 내에 위치시킵니다. 첫 번째 부분은 작업을 정리해서 배정되는 조건별로 개체를 정렬하는 것입니다.* 예를 들어, 두 레이어 또는 선 색상이 동일한 조건에 배정되는 경우, 이들 개체는 서로 연속적으로 잘라내집니다. 이 작업은 커터가 불필요하게 조건 사이를 전환하는 것을 방지합니다.

레이어 정렬은 레이어별로 정렬합니다:

- **정렬**은 조건 적용 패널에 나열된 대로 레이어를 정렬하지 않습니다. 조건이 레이어나 색상에 배정되지 않을 때 이 설정을 사용합니다.
- **조건별 그룹 레이어**는 동일한 조건으로 지정된 레이어 또는 색상을 정렬해서 연속으로 함께 잘라낼 수 있도록 합니다.

잘라내기 선 정렬은 개체별로 정렬됩니다.

- **정렬**은 디자인에 배치된대로 개체를 동일한 순서로 커터에 보내지 않습니다. 상단에 있는 개체가 먼저 잘라지고 하단에 있는 개체는 마지막으로 잘라집니다.
- **속도 극대화**는 개체를 정렬해서 다음 개체가 현재 블레이드 위치에서 가장 가까운 개체가되어 잘라질 수 있도록 합니다. 잘라내기 속도를 최대화하려면 이 설정을 사용하십시오.
- **롤러 이동 최소화**는 개체를 정렬해서 개체들이 작업에 배치대는 되로 잘라집니다. 화살표에 가장 가까운 개체가 먼저 잘라집니다. 이 방법은 권장 기본 설정이며 미디어의 움직임을 최소화합니다.
- **내부 윤곽 먼저 정렬**은 작업이 커터로 전송되는 때 잘라내기 선을 정렬해서 먼저 자를 수 있도록 합니다.

레이어 정렬 및 잘라내기 선 정렬은 함께 작업할 수 있습니다. 예를 들어 조건별 그룹 레이어는 선택될 수 있으며 속도 극대화에서 개체 정렬을 할 수 있습니다.

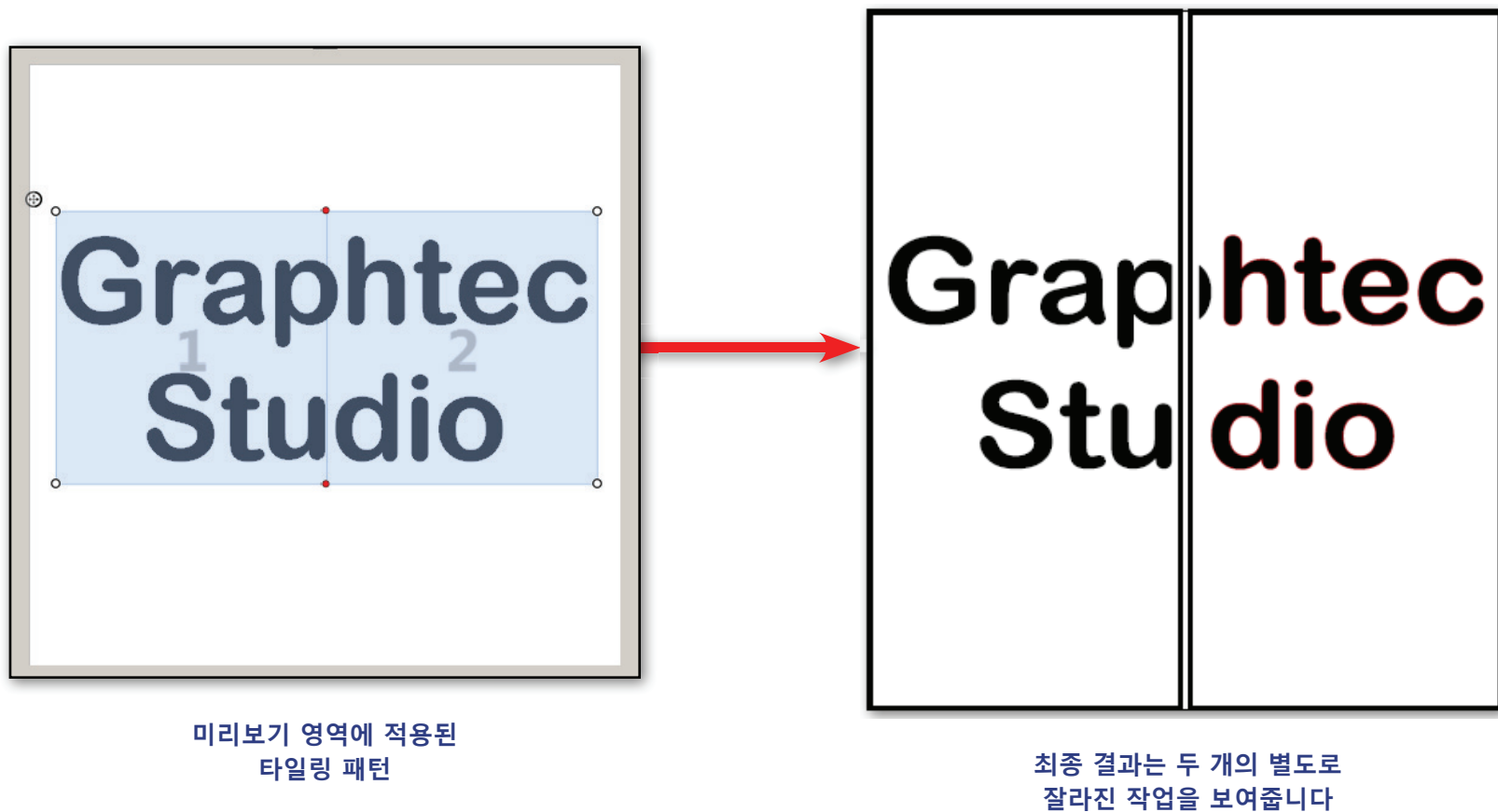


* 그들이 보조 조건 설정을 사용하기 때문에 이것은 미디어 유형을 포함하지 않습니다

디자인 잘라내기, 계속

작업 타일링하기

사용하는 커터보다 큰 작업을 잘라내려는 경우 타일링은 필수 작업입니다. 타일링 설정 패널은 작업을 "타일"화하게 합니다. 즉, 작업이 별도의 부분이나 타일로 분할됩니다. 각 타일은 별도의 작업으로 잘라집니다. 아래 도표에서, 왼쪽은 Graphtec Studio를 적용한 타일 패턴이 있는 큰 작업을 보여줍니다. 오른쪽은 두 개의 타일로 잘라진, 최종 결과의 그림입니다.

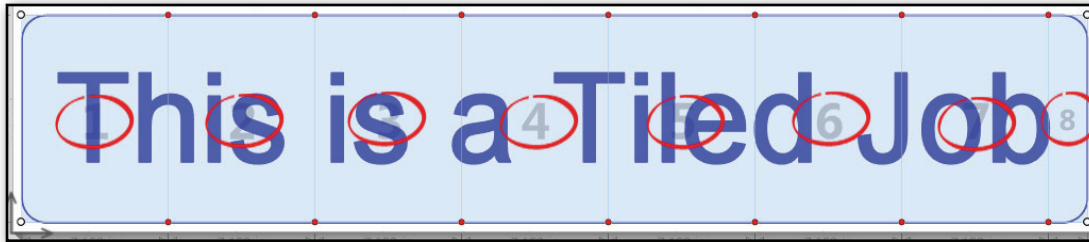


디자인 잘라내기, 계속

타일 패턴 또는 그리드 조정하기

디자인이 잘라낼 준비가 되었을 때, 잘라내기 미리보기 페이지보다 크면, 자동으로 디자인 작업을 타일링합니다. 타일링은 타일링 표시가 활성화될 때까지 표시되지 않습니다. 일단 활성화하면, 타일 옵션이 측면 막대에서 나타나고 타일 패턴은 디자인 작업에 오버레이 됩니다. 디자인 작업의 형식에 맞게 패턴을 조정할 수 있습니다. 타일 패턴에 각 옵션이 미치는 영향이 아래에 설명되어 있습니다.

- 위에서 언급한 바와 같이, **타일링 표시**는 작업 디자인을 타일화할 것인지 하지않을 것인지의 여부를 결정합니다. 활성화되면, 미리보기 영역은 작업 디자인이 타일화되는 방법의 패턴을 보여줍니다. 각 타일 번호가 지정되어 있으며, 타일의 잘라내기 순서를 나타냅니다.



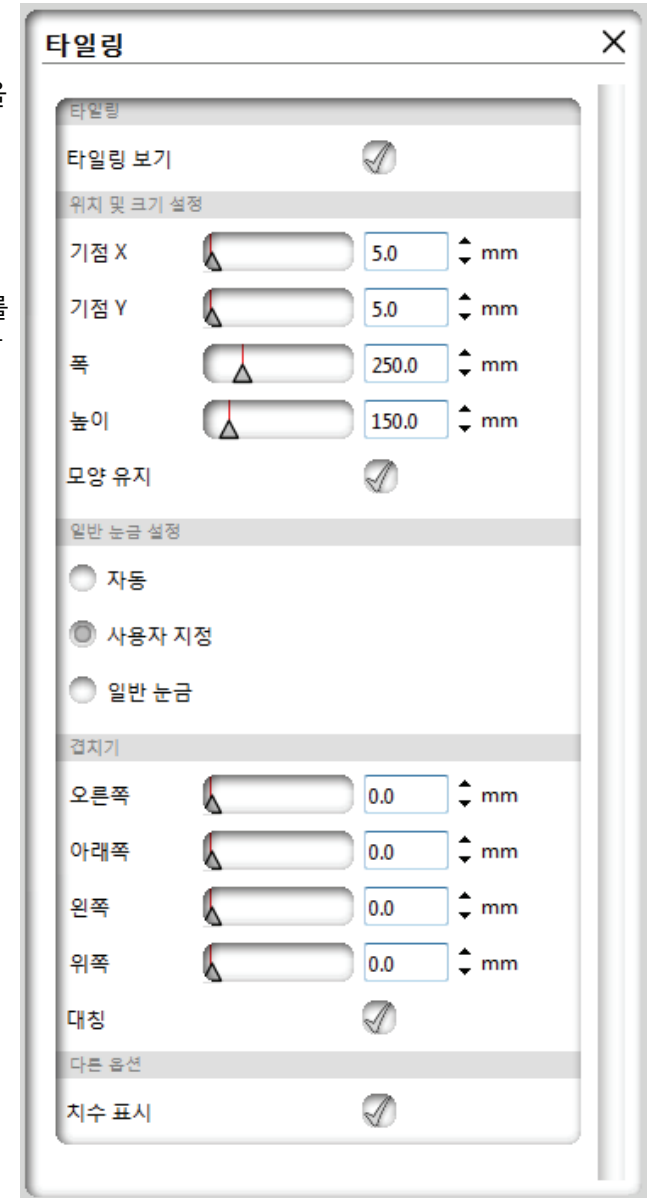
타일 패턴 오버레이. 각 타일 번호가 지정되어 있으며 타일의 잘라내기 순서를 나타냅니다.

위치 및 크기 구성하기

- X 원점**과 **Y 원점**은 X 및 Y 좌표로 타일 패턴의 원점 (왼쪽 하단 모서리)을 위치시킵니다. 좌표는 미디어 페이지의 왼쪽 하단 모서리를 기반으로 합니다.
- 폭** 그리고 **높이**는 왼쪽 하단 모서리에서 크기가 조정될 타일 패턴의 크기를 표시합니다.
- 가로 세로 비율 유지** 확인란은 크기가 조정될 때 타일 패턴이 비례적으로 유지되는 것을 확인합니다.

일반 그리드 구성하기

- 자동**은 커터에 선택한 미디어의 크기에 따라 타일 그리드 패턴을 자동으로 설정합니다. 자동이 선택되었을 때
- 사용자 정의**는 타일을 사용자 지정 패턴으로 설정할 수 있습니다.
- 일반 그리드**는 모든 타일을 균일하게 설정합니다. 이 옵션이 선택되면, 4가지 옵션이 나타납니다: **셀 폭**, **셀 높이**, **열 번호**, **행 번호**.



디자인 잘라내기, 계속

중첩

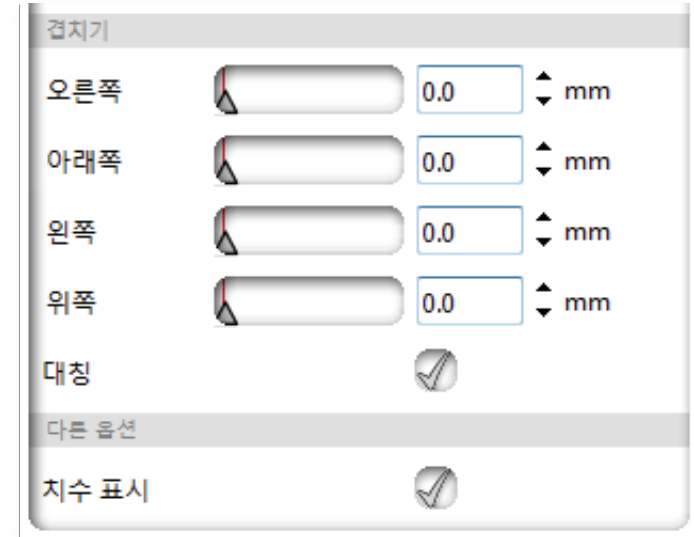
중첩값은 타일의 행과 열을 사이 중첩량을 지정합니다. 인접한 타일의 타일을 중첩하여, 낱씨 등과 같은 환경 문제로 인해 발생하는 격차를 없앨 수 있습니다.

- **오른쪽, 아래쪽, 왼쪽, 위쪽**값은 타일 사이에 중첩량을 설정합니다.
- **대칭**은 오른쪽 및 왼쪽의 크기를 함께 맞추고 위쪽 및 아래쪽 크기를 함께 맞춥니다.

[타일 중첩하기](#) 참조.

기타 옵션

치수 표시는 타일의 크기를 표시합니다.



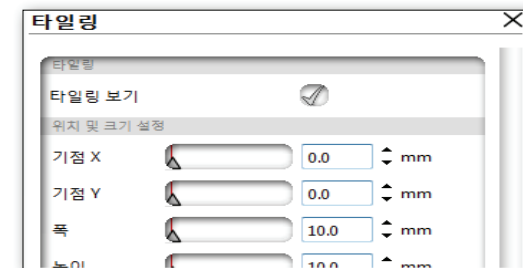
타일 패턴 이동하기

타일 패턴의 왼쪽 상단에 있는, 위치 제어점을 클릭하여 패턴을 다시 배치 할 수 있습니다. 또한 측면 패널 설정을 사용하여 패턴을 다시 배치 할 수 있습니다*.

위치 제어점을 사용하여 패턴을 이동하려면:

1. 위치 제어점에서 마우스로 누른 채 끕니다.
2. 새 위치로 이동시킵니다.
3. 마우스 단추를 놓습니다.

보다 정확하게 패턴을 이동시키려면 측면 패널 설정을 사용할 수 있습니다. 원점 X는 수평 방향으로 패턴을 이동시키기 위한 것이고 원점 Y는 수직 방향으로 패턴을 이동시키기 위한 것입니다. 이 값들이 미디어 페이지의 왼쪽 하단 모서리에서 시작되고 절대값임을 유의합니다. X의 원점값이 증가함에 따라, 패턴은 왼쪽으로 이동합니다. 값이 감소되면서, 패턴이 오른쪽으로 이동합니다. Y의 원점값이 증가하면, 패턴이 위쪽 방향으로 이동합니다. 값이 감소되면서, 패턴이 아래쪽 방향으로 이동합니다.



타일 패턴 이동의 측면 패널 원점값

* 그리드가 자동으로 설정되어 있으면 패턴을 이동할 수 없습니다.

디자인 잘라내기, 계속

타일 패턴 크기 조정하기

모서리 제어점을 클릭하거나 측면 패널 설정을 사용하여 넓이와 높이를 입력해서 패턴의 크기를 조정할 수 있습니다.

제어점을 사용하여 패턴의 크기를 조정하려면:

1. 모서리 제어점 중 하나를 마우스로 누른 채 클릭해서 끕니다.
2. 원하는 크기가 되면, 마우스 단추를 놓습니다*.

값을 이용하여 패턴의 크기를 조정하려면,

1. 넓이와 높이에 패턴의 크기를 입력합니다.
2. 값을 입력한 후 Enter 키를 누릅니다.

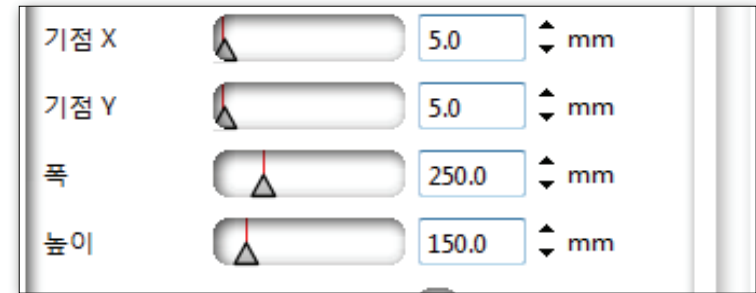
* 주요 용도는 타일선의 위치를 조정하는 것이지만 수평이나 수직 방향에서 패턴의 크기를 조정하는 데 빨간색 제어점을 사용할 수 있다는 점에 유의하시기 바랍니다.

패턴 내에서 개별 타일의 사용을 중지하기

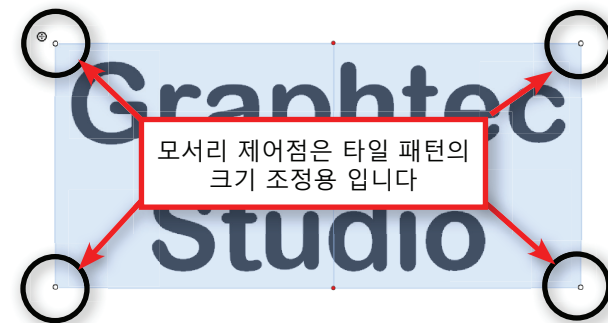
특정한 타일을 잘라낼 필요가 없는 경우 타일을 '해제'하거나 비활성화할 수 있습니다. 타일이 '켜짐' 또는 활성화되면, 투명한 파란색이 채워지며 작업이 커터로 전송될 때 잘라집니다. 타일이 비활성화되면 파란색이 지워지고 커터로 전송되지 않습니다.

타일을 비활성화하려면, 타일을 선택한 후 해제하기 위해 클릭하십시오. 일단 비활성화되면 파란색이 지워집니다.

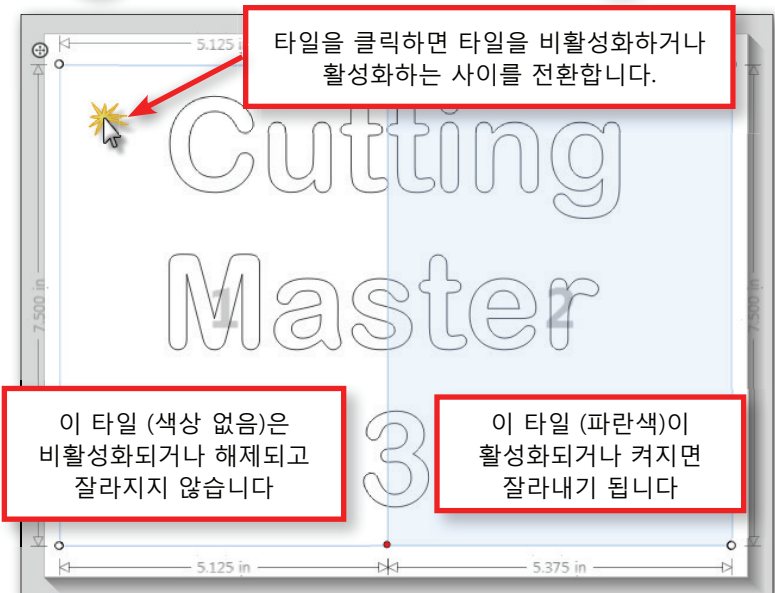
타일을 활성화하려면, 다시 타일을 클릭하면 연한 파란색이 됩니다.



타일 패턴 크기 조정의 측면 패널 값



모서리 제어점은 타일 패턴의 크기 조정용입니다



타일을 클릭하면 타일을 비활성화하거나 활성화하는 사이를 전환합니다.

이 타일 (색상 없음)은 비활성화되거나 해제되고 잘라지지 않습니다

이 타일 (파란색)이 활성화되거나 켜지면 잘라내기 됩니다

디자인 잘라내기, 계속

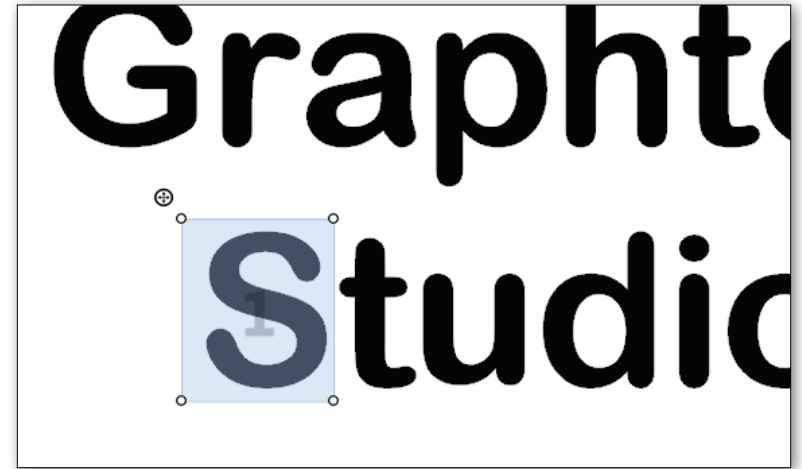
디자인의 부분 잘라내기

타일링은 디자인의 부분을 잘라내는 데 사용될 수 있습니다. 예를 들어, 하나의 기호 문자를 잘라내려면, 그 문자 주변에 타일 패턴을 그릴 수 있습니다.

단계:

1. **타일 만들기를** 클릭합니다
2. 마우스를 누른 채로 클릭하고 다시 잘라내기 될 개체 주위에 타일 패턴을 그립니다. 기본값으로 두 타일을 표시합니다.
3. 타일링 측면 패널에서 **일반 그리드**를 클릭합니다. 이것은 셀의 넓이, 셀의 높이, 행, 열 아래의 옵션을 변경합니다

이제 작업을 커터에 보내면, 하나의 타일 내에 있는 개체만을 잘라냅니다.



이 타일 기능을 사용하여, 이 하나의 문자를 잘라낼 수 있습니다

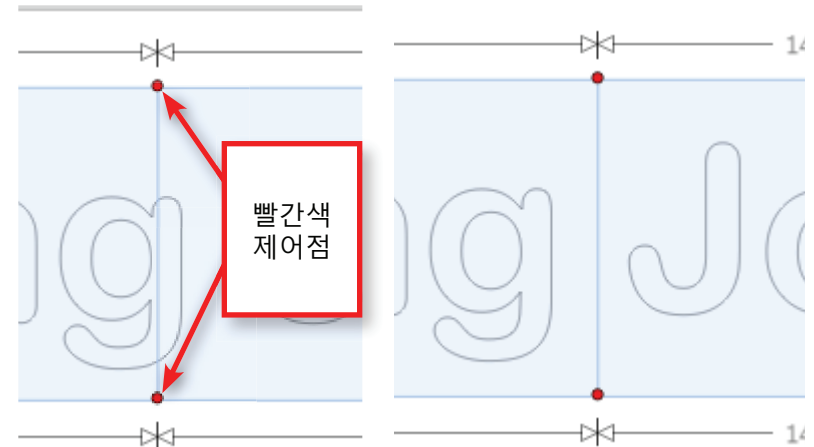
개별 타일 크기 조정하기

타일선이 문자나 개체의 바로 중간에 배치되어 있을 때가 있습니다. 그렇게 되면, 문자의 일부가 하나의 타일에 있을 수 있도록 문자를 분할하며, 개체의 다른 부분은 다음 패넬에 있게 됩니다. 특정한 경우, 이것은 바람직하지 않을 수 있습니다. 이것은 빨간색 제어점을 사용하고 타일선을 재배치해서 수정할 수 있습니다.

타일 크기를 조정하려면:

1. 빨간색 제어점 위로 마우스 포인터를 가져갑니다.
2. 원하는 크기의 타일을 얻으려면 빨간색 제어점을 마우스로 누른 채 클릭해서 타일선 위치로 끌어다 놓습니다*.
3. 마우스 단추를 놓습니다.

새 위치에 타일선을 배치한 경우, 타일의 크기가 커터의 잘라내기 영역 폭보다 크지 않음을 확인하십시오, ** 그렇지 않으면, 패넬의 일부가 잘라내기 되지 않습니다.



여기 타일선은 원하지 않는, 문자 바로 위에 기본값으로 배치되었습니다

여기에 동일한 타일선이 글자 사이, 더 원하는 곳에 배치되었습니다.

* 앞에서 언급한 바와 같이, 이는 타일 패턴을 크기 조정할 수도 있습니다.

** 일반적으로 이것은 커터에 Enter 키를 눌러 수행할 수 있습니다

디자인 잘라내기, 계속

타일 내에서 타일 만들기

더 많은 타일로 작업을 분리해야 할 필요가 있다면, 타일 분할용으로 새로운 타일선을 그리거나 이것을 할 수 있습니다.

타일 분할은 타일 내에서 새로운 선을 그리는 일입니다. 선을 그린 후 이동하거나 조정할 수 있습니다.

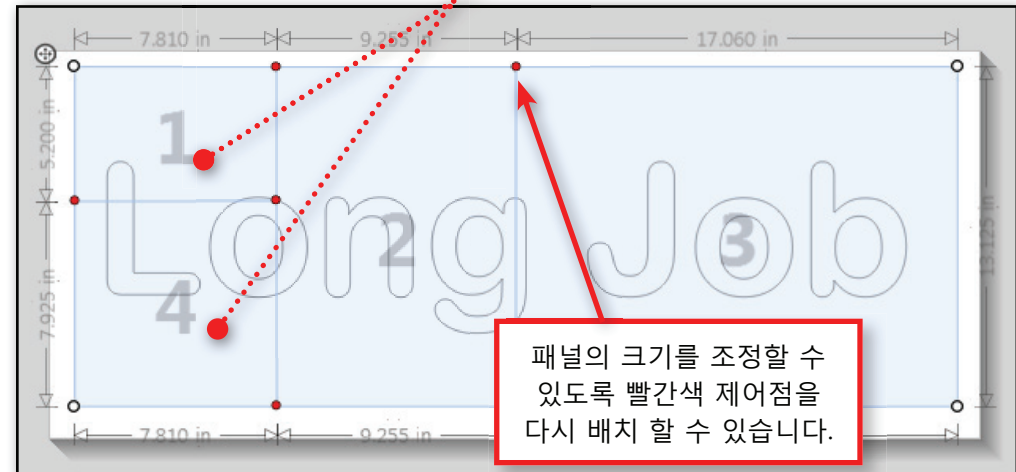
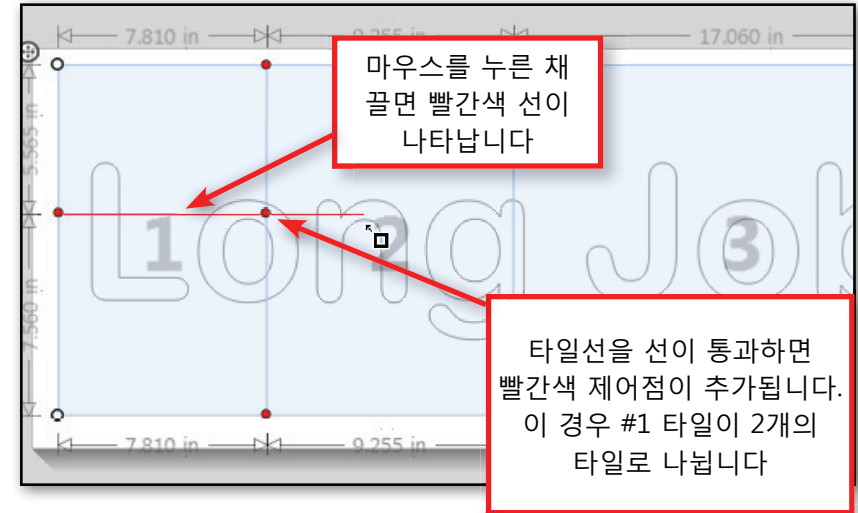
타일 분할 단계

1. 타일 패턴의 가장자리 위로 마우스를 놓습니다. 마우스는 플러스와 화살표로 전환됩니다.
2. 마우스를 누른 채로 끌면 빨간선이 패턴을 통해 그리기 시작합니다.
3. 타일선이나 타일 패턴의 반대편 가장자리로 마우스를 끕니다. 타일선이 교차할 때, 빨간색 제어점이 추가됩니다.
4. 마우스 단추를 놓습니다.

타일을 분할하려고 빨간선을 그리면, 심지어 더 많은 타일을 만들기 위해, 다른 타일 선이 확장될 수 있습니다.

새로 추가된 빨간색 제어점은 타일의 크기를 조정하는 데 사용할 수 있습니다.

타일 패턴의 수평선에서 선을 시작하면 수직선을 생성합니다. 타일 패턴의 수직선에서 선을 시작하면 수평선을 생성합니다.



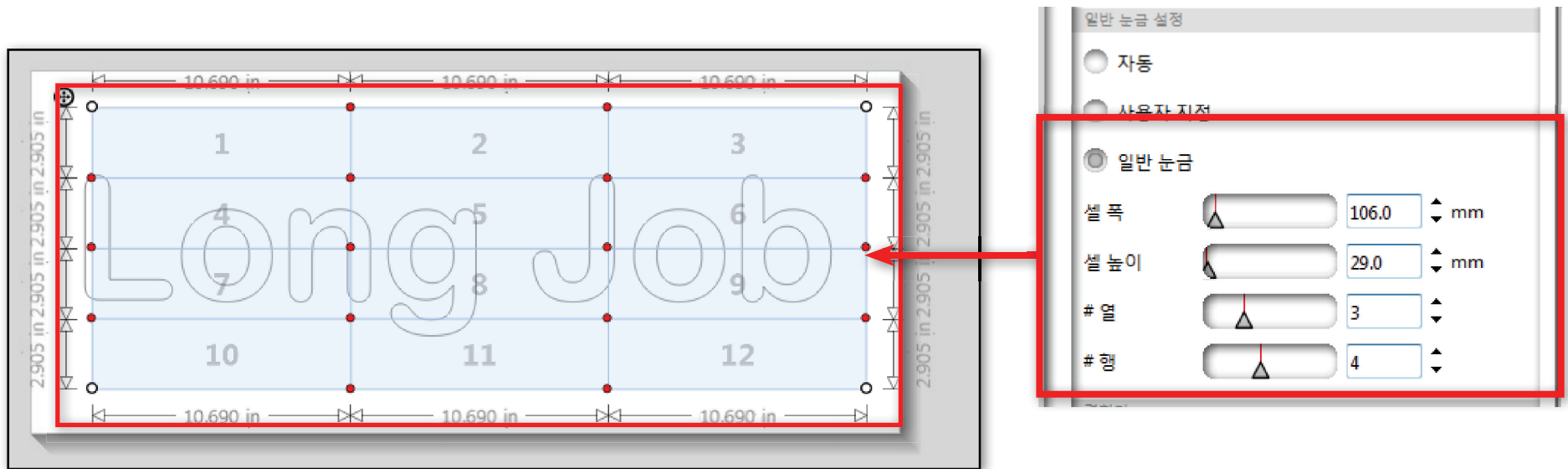
여기 예제에서는 타일 패턴에 총 4개의 타일을 생성하면서, 1개의 타일이 2개의 타일로 분할됩니다. 새로운 타일이 생성되면, 타일에 번호가 다시 매겨집니다.

디자인 잘라내기, 계속

그리드 모드 타일 패턴

일반 그리드 옵션을 사용하여 더 많은 타일을 만들 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 그리드 설정을 볼 수 있습니다. 이 모드에서, 타일 패턴이 대칭형 그리드 패턴을 만들기 때문에 각 타일의 크기가 동등해집니다. 이 옵션들이 나타납니다:

- **셀 폭** 값은 패턴에 있는 각 타일의 높이에 영향을 미칩니다. 타일 넓이가 변경되면, 이것은 타일 패턴의 전체 폭에 영향을 미칩니다.
- **셀 높이**는 모든 타일의 높이에 영향을 미칩니다. 타일 높이가 변경되는 것은, 타일 패턴의 전체 높이에 영향을 미칩니다.
- **# 열** 및 **# 행**은 더 많은 열과 행을 추가할 수 있지만, 타일 패턴 크기는 동일하게 유지됩니다. 더 많은 열과 행이 추가되면, 각 타일의 크기가 축소되서 행과 열의 총 개수가 타일 패턴의 경계에 부합되도록 맞추어집니다.

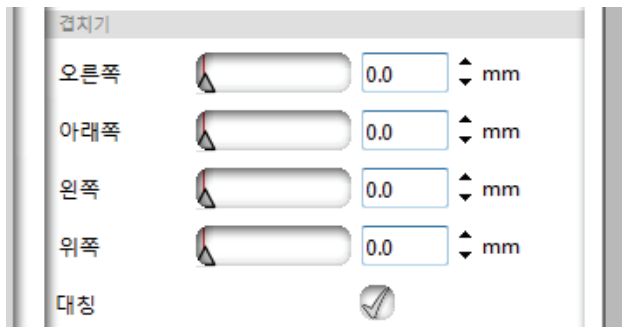


그리드 패턴은 동일한 크기의 타일 3 x 4 패턴으로 설정됩니다

디자인 잘라내기, 계속

타일 중첩하기

중첩은 타일의 행과 열 사이에 중첩량을 지정합니다. 인접한 타일을 중첩하여, 타일이 잘라진 후 장착할 때 타일 사이의 간격을 없앨 수 있습니다. 온도나 날씨의 확장 등 환경 세력과 자체 접착 비닐과 같은 소재와 접촉하는 경우 이것은 중요할 수 있습니다. 중첩이 만들어지면, 패턴의 타일선에서 빨간 막대로 나타납니다.



중첩의 두께를 조절할 수 있는 4가지 옵션:

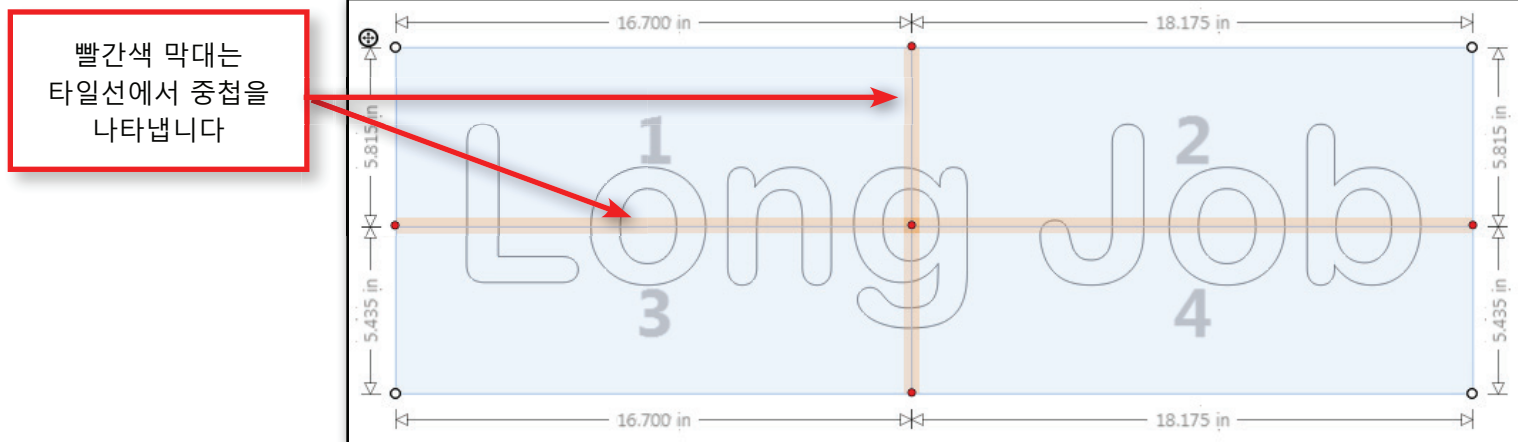
오른쪽 모든 타일의 오른쪽으로 중첩을 연장합니다

아래쪽 모든 타일의 아래쪽으로 중첩을 연장합니다

왼쪽 모든 타일의 왼쪽으로 중첩을 연장합니다

위쪽 모든 타일의 위쪽으로 중첩을 확장합니다

중첩되는 아래쪽 부분에서 **대칭 확인란**은 대칭값을 유지합니다. 위쪽과 아래쪽 중첩은 크기뿐 아니라, 왼쪽과 오른쪽 중첩을 동일하게 유지합니다. 예를 들어, 아래쪽 중첩값이 1 인치로 변경되는 경우, 오른쪽 값은 1 인치로 설정됩니다. 동일한 값은 왼쪽과 오른쪽에 참입니다; 하나가 변경하는 것 처럼, 다른 하나도 변경합니다.

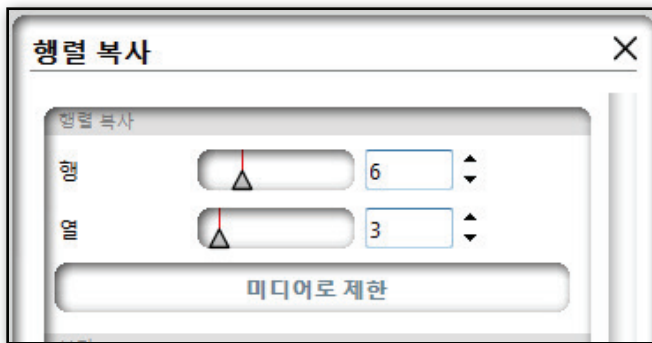


디자인 잘라내기, 계속

매트릭스 복사

작업이 발송 준비가되면, 디자인의 사본을 매트릭스 패턴에 추가할 수 있습니다. 복사 매트릭스 단추를 클릭하면, 복사 매트릭스 옵션이 측면 패널에 표시되며 소프트웨어는 미리보기 창을 잘라내기 미리보기 모드로 변경합니다. 잘라내기 미리보기 모드일 때, 미디어 페이지는 기본 커터에 설정되어 있는 실제 크기로 변경됩니다.

첫 번째 설정은 원하는 행과 열의 수량을 나타내는, 매트릭스 유형입니다.



행 값은 아래쪽에서 수직 방향으로 행을 증가하거나 감소합니다.

열은 오른쪽에서 수평 방향으로 열을 증가하거나 감소합니다.

미디어에 제한을 확인하면, 미디어 페이지 크기를 위해 수평이나 수직 방향으로 수량을 제한합니다. 일단 미디어 페이지의 가장자리에 도달하면, 사본 생성이 중단됩니다.

복사 사이의 간격은 조정 될 수 있습니다. **수평**은 수평 사본 사이의 거리에 영향을 미치고 **수직**은 수직 사본 사이의 거리에 영향을 미칩니다.

매트릭스 복사와 복제의 차이점은 무엇입니까

매트릭스 복사 및 **복제**사이의 차이점은 **매트릭스 복사**가 개별 개체의 사본을 만드는 반면 **복제**는 매트릭스 패턴의 전체 디자인을 복사하는 것입니다. 복제는 디자인의 일부를 만드는 데 도움이됩니다. 매트릭스 복사는 전체 디자인의 즉석 사본을 만들 때 도움이되고, 디자인에 영향을 미치지 않습니다.



미리보기 창

디자인 잘라내기, 계속

잘라내기 작업 구성

작업 잘라내기 패널에는 하나의 패널에 5가지 유용한 구성 설정이 있습니다. 기본적으로 이들 설정은 작업 잘라내기를 빠르게 추가하거나 변경하는 기능입니다. 설정의 3가지, **타일링 구성**, **교차 잘라내기**, 그리고 **고급**의 자세한 정보가 이 장에서 설명됩니다. 2가지 옵션, **조건 적용** 및 **정렬** 설정은, 이미 앞에서 설명되었지만. 잘라내기 작업 패널을 열 때, 미리보기 영역이 잘라내기 미리보기 모드로 변경되어서 커터에 로드되는 실제 미디어의 크기가 미디어 페이지의 크기가 됩니다.

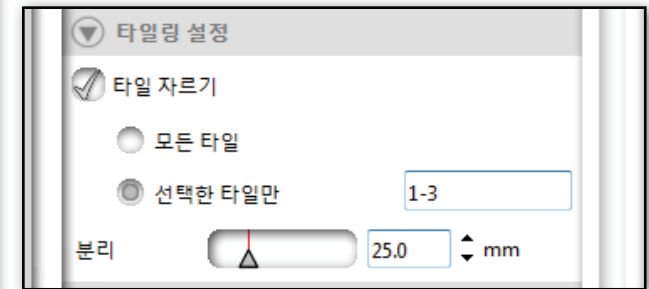
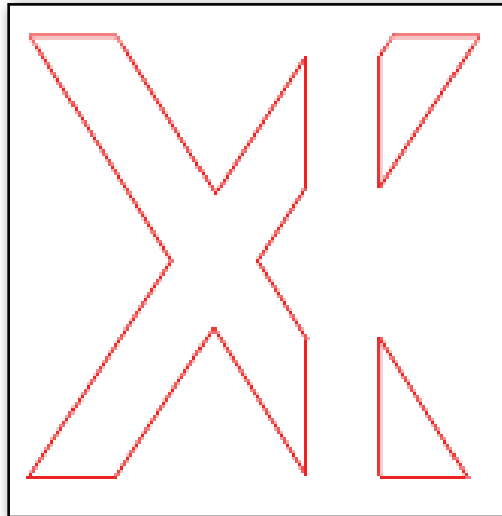


- **조건을 적용합니다.** 이들 설정은 선 색상이나 레이어에 조건 또는 미디어 유형 중 하나를 적용할 수 있는 기능을 제공합니다.
- **정렬** - 이들은 작업 개체가 정렬되도록 합니다. 이것은 잘라내기의 효율을 증대시키고 기울이기를 방지합니다.

타일링 구성

타일링은 커터의 잘라내기 영역보다 큰 작업의 타일 또는 패널을 작업합니다. 이 부분의 설정을 사용하기 전에 타일링에 있는 부분을 참조 하는 것이 좋습니다.

- **모든 타일**을 체크하면, 모든 타일이 잘라내기 됩니다.
- **오직 선택된 타일**만이 상자에 나열된 타일을 잘라내기 합니다.
- 분리 값은 타일을 잘라낼 때 타일 사이의 거리를 정합니다.

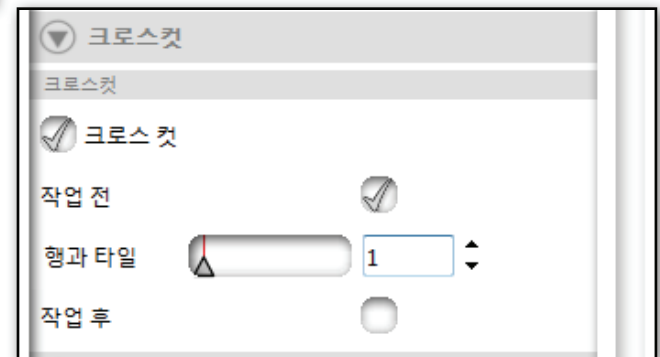


교차 잘라내기

연결 측면 패널에서 [디폴트 커터로 설정]을 사용하여 기본 커터로 이 기능이 장착된 커터가 연결되고 선택되면 교차 잘라내기 기능이 활성화됩니다.

분리값은 타일 사이의 거리를 결정합니다

- **교차 잘라내기** 확인란은 크로스 커터를 사용하거나 사용하지 않을 수 있습니다.
- **작업 이전**은 작업이 잘라내지기 이전에 교차 잘라내기 작업을 시작합니다.
- 미리 정해진 행 다음에 행과 타일이 미디어를 크로스컷합니다.
- **작업 이후**는 작업을 잘라낸 후 작업 후 교차 잘라내기 작업을 시작합니다.



디자인 잘라내기, 계속

고급 설정

작업 잘라내기 구성 측면 패널의 고급 부분에는 레이어, 타일, 작업이 완료된 후 해야 할 동작 설정이 있습니다.

레이어를 자른 후

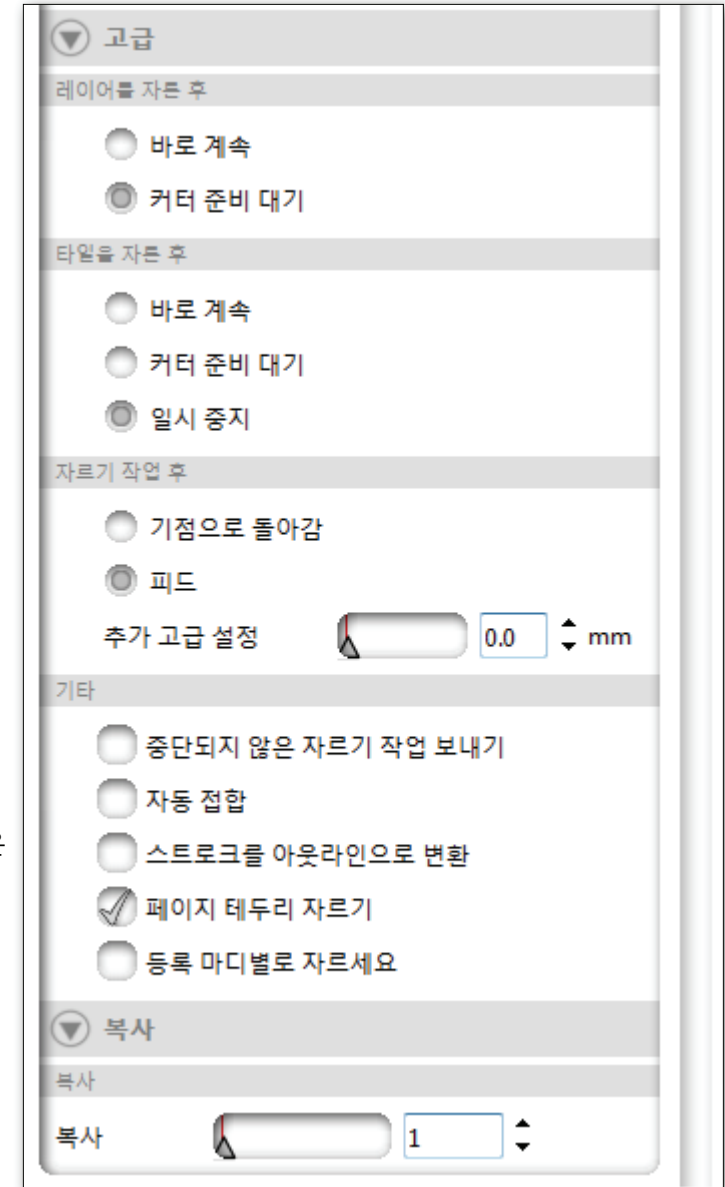
- **바로 계속**은 일시 중지없이 가능한 최고의 데이터 속도로 계속 작업을 보냅니다.
- **커터 준비 대기**는 커터가 준비될 때까지 커터로 작업 전송하는 것을 일시 정지합니다. 커터가 준비 모드가 되면 작업 보내기가 재개됩니다.

타일을 자른 후

- **바로 계속**은 커터가 잘라내기 작업을 하고 있는지 여부에 관계없이 가능한 최고 전송 속도로 작업을 보냅니다.
- **커터 준비 대기**는 커터가 준비 모드에 있지 않으면 작업을 자동으로 커터에 전송하지 않습니다. 다시 커터가 준비 모드가 되면 작업 보내기가 재개됩니다.
- **일시정지**는 다음 레이어 보내기를 일시 중지합니다. 잘라내기를 재개할 시기를 결정하는 메시지가 나타납니다.

자르기 작업 후

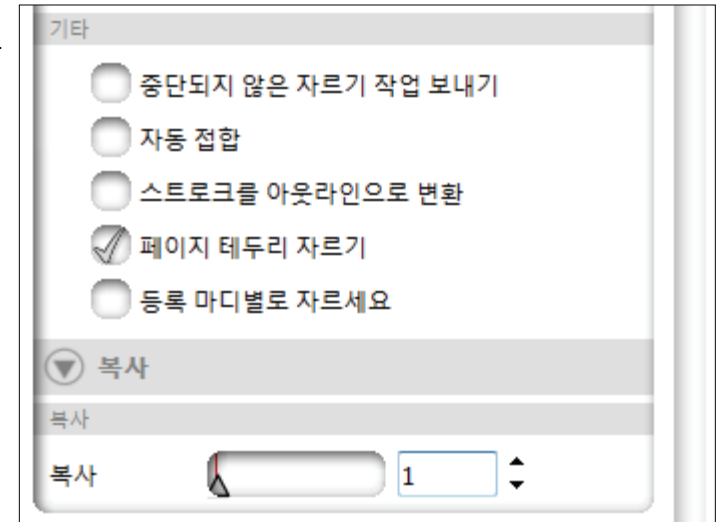
- **피드**는 작업의 가장자리를 벗어나 집어넣고 원점을 다시 설정합니다. 순차적으로 다른 작업을 잘라내려면 이 설정이 유용합니다.
- **가점으로 환원**은 원점으로 커터를 다시 환원합니다. 교차 잘라내기 기능(FC8600 시리즈)은 이 설정으로 사용할 수 없게 됩니다.



디자인 잘라내기, 계속

기타

- **중단되지 않은 자르기 작업 보내기**를 선택하여 모든 잘라내기 작업을 생성한 후 커터에 한 번에 보냅니다. 컴퓨터 열기 시간을 줄여 줍니다.
- **자동 접합**을 선택하여 **조건 적용(모두, 색상 기준, 레이어 기준)**에서 지정한 조건의 데이터를 보내기 전에 중첩한 개체를 결합합니다.
- **스트로크를 아웃라인으로 변환**을 선택하여 선 폭의 윤곽선을 생성하여 잘라내기 합니다.
- 개체를 타일링하여 출력할 때 **페이지 테두리 자르기**를 선택하여 타일 간의 개체 경계선을 자릅니다. 이 기능이 꺼져 있으면 타일 간의 개체 경계선은 잘라지지 않습니다.
- **등록 마디별로 자르세요**를 선택하여 세그먼트 등록 마크가 배치된 디자인의 세그먼트 잘라내기에서 각 세그먼트 등록 마크를 스캔합니다.이 옵션은 모든 구부리기와 기울이기를 감지하여 긴 인쇄물에서 더 나은 정확도를 제공합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 세그먼트 잘라내기를 실행하지 않습니다 (FC8600 시리즈만 적용).



복사

일단 모든 잘라내기 옵션이 작업을 전송하기 전에 설정되면, 최종 작업의 여러 복사를 전송하는 데 이 옵션을 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 매트릭스 복사를 설정했으면 디자인은 3 행 3 열의 패턴이 되고, 이 옵션의 복사 수를 2로 설정했으면, 2 세트 사이에서 짧게 일시정지해, 9 개의 복사 중 2 세트 또는 18개의 복사를 모두 전송합니다.

인쇄 및 잘라내기

디자인을 인쇄하기 위해 인쇄 및 잘라내기 응용 프로그램이 준비를 한 후, 이미지 주위의 윤곽선 패스를 따라 커터에서 인쇄를 잘라냅니다. 이 프로세스는 전사, 포장 디자인 및 기타 응용 프로그램 제작에 사용될 수 있습니다.

시작부터 끝까지, 이 과정의 단계는, 다음과 같습니다:

- 디자인 만들기
- 디자인 주위에 잘라내기 패스를 만듭니다. 이것은 인쇄가 잘라졌을 때 커터가 따라올 잘라내기 패스가 될 것입니다.
- 디자인에 등록 표시를 적용합니다. 등록 표시는 이미지 디자인과 잘라내기 선의 네 모서리에 있는 L자 형태 표시입니다. 그들은 디자인으로 인쇄되고 커터에 사용되며 커터가 잘라내야 할 곳을 알 수 있게하는 매핑 시스템 같은 종류입니다
- 프린터로 먼저 디자인을 보낸 후 커터로 인쇄를 로드하고 잘라내기 패스로 전송하는 디자인 과정.

잘라내기 패스 만들기

디자인이 완성되면 디자인 주변에 잘라내기 패스를 생성해야 합니다. 잘라내기 패스를 생성하는 데, 오프셋 기능이 사용될 수 있습니다.

잘라내기 패스를 생성하려면

1. 주위에 잘라내기 패스를 만들려면 완성된 디자인을 선택합니다.
2. 오프셋 단추를 클릭합니다. 이것은 오프셋 측면 패널을 엽니다. (오프셋 만들기 참조)
3. 설정을 조정하고 적용을 누릅니다
4. 잘라내기 패스 윤곽선이 만들어지면, 선 스타일 단추를 클릭하고 선의 두께를 증가시킵니다. 이는 더 쉽게 볼 수 있도록 합니다*.
5. "레이어 단추를 클릭하고 측면 패널에서, 새 레이어로 잘라내기 패스를 설정하고 " 잘라내기 패스"로 레이어의 이름을 바꾸거나, 고유 색상을 적용합니다.



* 선을 두껍게 만드는 것은 잘라내기에 영향을 주지 않으며, 여전히 단일선을 잘라냅니다.

인쇄 및 잘라내기, 계속

등록 표시

디자인이 완성되고, 윤곽선이 생성되었으면, 작업에 등록 표시를 적용할 수 있습니다.

앞에서 언급한 바와 같이, 등록 표시는 전체 디자인 주위에 있는 작은 "L" 자형 대괄호입니다. 표시는 커터가 잘라내야 할 잘라내기 윤곽선을 매핑하는 데 도움이 됩니다. 표시가 없으면, 전사를 만들 수 있는 잘라내기 선이 완전히 해제됩니다.

Graphtec Studio는 자동으로 등록 표시를 만드는 특별한 기능을 제공합니다. 이것에는 다른 용도로 사용할 수 있는 여러 종류의 등록 표시 패턴이 있습니다:

- **graphtec 형식 1** 등록 표시는 모서리가 안쪽으로 향합니다.
- **graphtec 형식 2** 등록 표시는 모서리가 밖으로 향합니다. 디자인에 더 많은 공간을 제공하기 때문에 형식 2는 가장 일반적으로 사용되는 등록 표시입니다.



형식 2 등록 표시



형식 1 등록 표시

더 나은 정확도의 세그먼트 등록 마크

이들 "세그먼트" 유형은 인쇄하는 동안 미디어가 기울어졌을 수 있는 더 긴 작업을 위한 것입니다. 이를 방지하기 위해, 모서리에서 뿐만 아니라 측면을 따라, 수직 또는 수평 방향으로 세그먼트 등록 표시가 자동으로 배치됩니다. 등록 표시 센서가 이 등록 표시 패턴을 검사할 때, 모든 인쇄에서 발생하는 잘라내기 패스의 기울이기나 구부리기를 감지하고 조정할 수 있습니다. 따라서, 세그먼트 등록 표시는 긴 인쇄물에 더 나은 정확도를 제공합니다.

세그먼트 등록 표시에 두 가지 선택이 있습니다: **H-세그먼트** 및 **V-세그먼트**. 모두 형식 1 또는 형식 2에 사용할 수 있습니다.

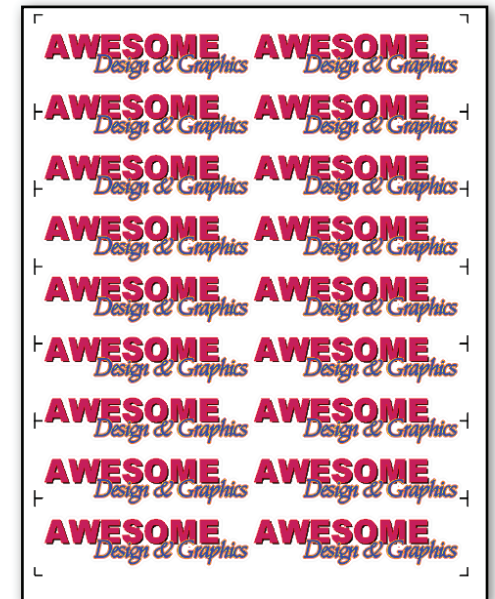
- **H-세그먼트**는 수평 방향을 따라 등록 표시를 배치하며 (예제와 같이) 일반적으로 더 넓은 디자인에 사용됩니다.
- **V-세그먼트**는 수직 방향에 따라 등록 표시를 배치하며, 일반적으로 더 키가 큰 디자인에 사용됩니다.

작은 작업의 등록 표시

작은 디자인은 4개 이상의 등록 표시를 필요로 하지 않으므로 제공된 패턴의 절차 시간을 단축하는, 3개 또는 심지어 2개의 최소 등록 표시를 합니다.



H-세그먼트는 수평으로 세그먼트 등록 표시를 배치합니다



V-세그먼트는 수직으로 세그먼트 등록 표시를 배치합니다

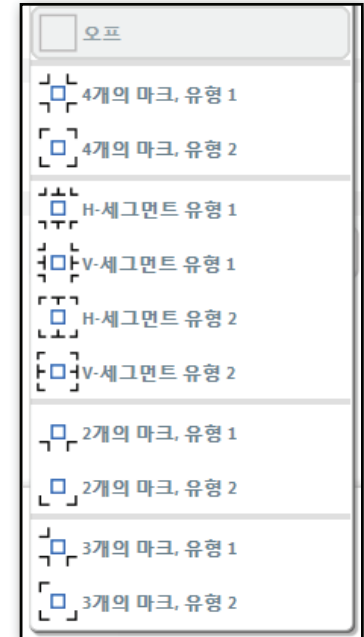
인쇄 및 잘라내기, 계속

등록 표시 적용하기

디자인에 등록 표시를 적용하려면:

1. 우선 등록 표시 단추를 클릭합니다.
2. 디자인에 필요한 등록 표시 패턴 유형을 클릭합니다. 이전 페이지에서 다른 패턴을 논의했습니다.

등록 표시 패턴을 해제하려면, 해제를 클릭하십시오.



등록 표시 스타일 패턴을 선택하여
등록 표시를 켜려면

등록 표시 패턴 "표시 2" 또는 "표시3"의 사용에 대한 참고

등록 표시 패턴 "표시2" 또는 "표시3"을 사용하는 경우 다음과 같은 점을 유의하십시오.

디자인 페이지에 지정된 미디어의 크기가 플로터로 마운트할 수 있는 종이의 폭을 초과하는 경우, 등록 표시 패턴 "표시2" 또는 "표시3"을 지정할 수 없습니다.

이러한 경우, 등록 표시 패턴 "표시4, 제 1 형" 또는 "표시4, 제 2형"을 사용하십시오.

예제	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)

인쇄 및 잘라내기, 계속

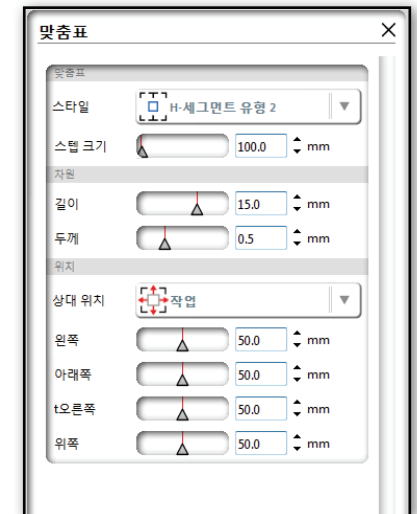
등록 표시 조정하기

등록 표시가 생성되면, 배치를 조정할 수 있습니다. 등록 표시 측면 패널은 이 조정을 위한 여러 설정을 표시합니다.

- **단계 크기**는 세그먼트 등록 표시가 사용되는 경우에만 사용됩니다. 등록 표시 사이의 중간 거리를 정의합니다.
- **크기**는 등록 표시의 크기를 정의합니다. 등록 표시의 크기를 조정할 때 일반 규칙은 큰 디자인, 큰 등록 표시입니다.
- **두께**는 등록 표시의 선 두께를 정의합니다. 두께의 일반적인 규칙은 크기와 동일합니다. 디자인이 클 수록, 등록 표시가 두꺼워집니다. 미디어 유형은 두께에 대한 결정적 요인이 될 수 있습니다. 센서가 가는 등록 표시때문에 어려움을 겪고있다면, 가서 두께를 증가시킵니다.

위치 설정

- 작업에 관련된 등록 표시 조정이나 오른쪽, 아래쪽, 왼쪽, 오른쪽 설정을 사용하는 작업이 있습니다.
- 미디어에 관련된 오른쪽, 아래, 왼쪽, 오른쪽 설정을 사용하여 미디어 페이지 크기에 관련된 등록 표시 조정이 있습니다.
- 왼쪽은 작업이나 미디어 설정에 대한 관련을 기초로해서, 가장 왼쪽에 있는 등록 표시를 왼쪽이나 오른쪽으로 가장 말맞게 조정합니다.
- 아래쪽은 작업이나 미디어 설정에 대한 관련을 기초로해서, 최저 등록 표시를 위쪽이나 아래쪽으로 조정합니다.
- 오른쪽은 작업이나 미디어 설정에 대한 관련을 기초로해서, 오른쪽 또는 왼쪽에 있는 등록 표시를 가장 말맞게 조정합니다.
- 위쪽은 작업이나 미디어 설정에 대한 관련을 기초로해서, 위쪽 등록 표시를 위쪽이나 아래쪽으로 조정합니다.



등록 표시 측면 패널

인쇄 및 잘라내기, 계속

디자인 처리하기

출력의 디자인 과정에 세 가지 단계가 있습니다: (1) 잘라내기 패스없이 프린터로 디자인을 보내고, (2) 커터로 인쇄를 로드해서, (3) 소프트웨어에서 커터로 잘라내기 패스를 보냅니다. 각 단계는 아래에 자세히 설명되어 있습니다.

프린터로 디자인 보내기



본 과정의 부분에서 기억해야 할 첫 번째는, 인쇄될 잘라내기 패스가 필요하지 않는 한, (조건 지정 및 미디어 미리 설정 참조) 프린터 전원이 꺼져 있음을 확인하는 것입니다. 다음으로, 인쇄 단추를 클릭하거나 파일 풀다운 메뉴를 클릭하고 인쇄를 선택하여 프린터로 디자인을 보냅니다. 이것은 디자인 및 등록 표시를 모두 보냅니다.

커터로 인쇄 로드하기

디자인이 프린터에서 인쇄된 후, 인쇄를 꺼내서 커터에 배치하십시오. 인쇄를 로드할 때, 방향이 올바른지 확인하십시오. 이것은 미리보기 영역을 참조하고 방향 화살표를 사용해 쉽게 이루어집니다. 이것은 처음에 배치되어야 할 가장자리를 나타내는 화살표입니다.

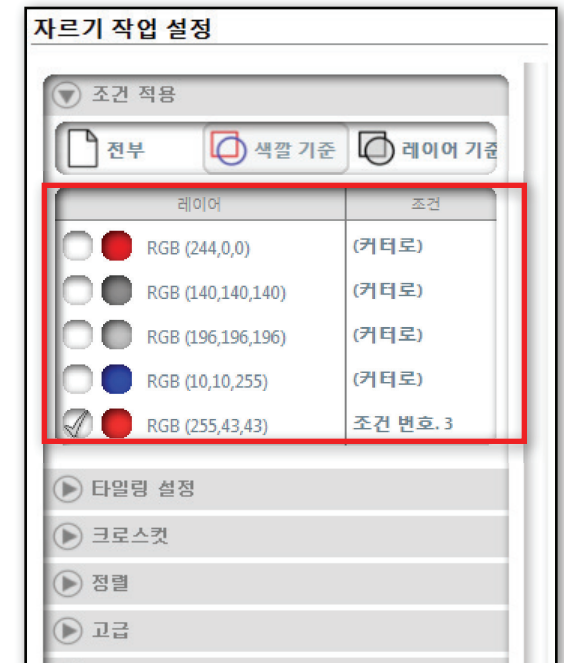
커터로 잘라내기 패스 보내기



1. 작업 잘라내기 구성 단추를 클릭하거나, 커터 풀다운 메뉴를 클릭하고, 작업 잘라내기 구성을 선택하십시오. 이것은 측면 패널에서 작업 잘라내기 구성 옵션을 엽니다.

2. 잘라내기 패스가 레이어에 배치되어 있으면, 잘라내기 패스가 있는 레이어를 제외하고 모두 해제합니다.
3. 잘라내기 패스에 고유 색상이 있다면, 잘라내기 패스를 사용하는 색상을 제외한 모든 색상을 해제하십시오.
4. 커터, 또는 미디어 유형에 있는 잘라내기 조건 중 하나에 잘라내기 패스나 색상 레이어를 지정합니다.
5. 커터 패널 단추를 클릭하여 측면 패널에서 커터 옵션을 엽니다.
6. 커터 풀다운 메뉴를 클릭하여 작업을 보내고, 작업 잘라내기 보내기를 선택한 후, 작업을 보낼 커터를 선택합니다.

커터는 모든 표시를 검색하기 시작하고 디자인의 패스를 잘라냅니다.



조건이나 미디어 유형에 잘라내기 패스 색상 또는 레이어를 설정합니다

AWESOME
Design & Graphics

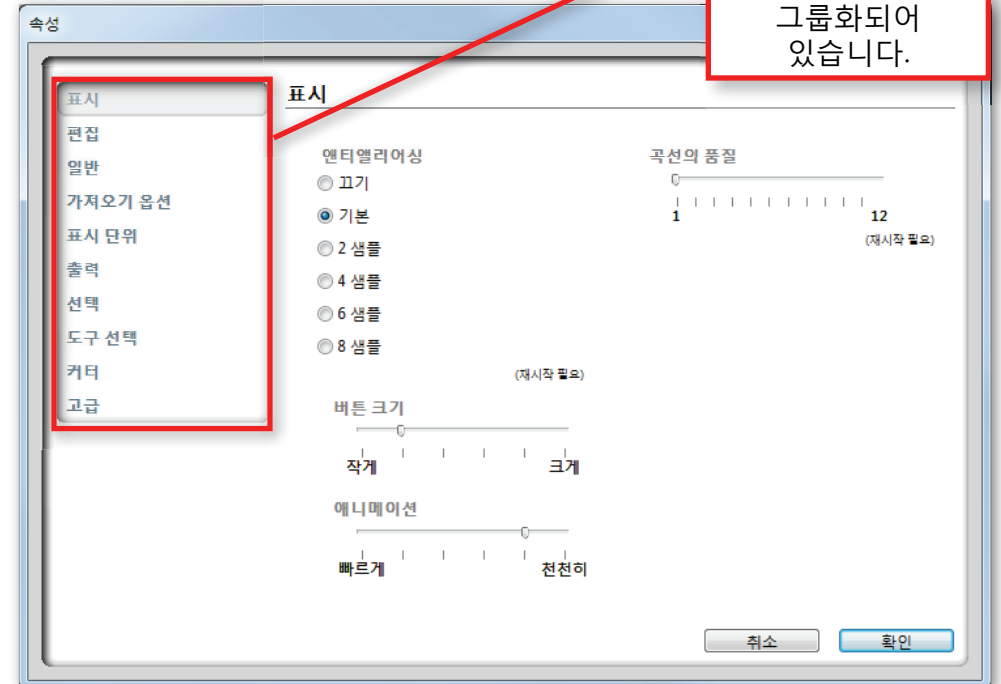
속성 설정하기

속성 창은 Graphtec Studio 작동 방법을 결정하기 위한 옵션을 설정하는 곳입니다. 사용하는 언어 또는 측정 단위 등의 공통설정이 있습니다. 이 장에서는 이들 설정의 내용과 용도를 다룹니다. 속성은 파일 풀다운 메뉴를 클릭하고, 속성을 클릭하여 설정합니다. 클릭하면 속성 창이 열립니다.

창의 왼쪽 측면에, 속성 옵션이 그룹화되어 있습니다. 옵션 그룹 중 하나를 클릭하면 해당 그룹에 대한 설정이 표시됩니다.

표시

- **앤티앨리어싱**은 앨리어싱 제거가 그래픽에 적용되는 양입니다. 앤티앨리어싱이 더 적용될수록, 더 좋은 그래픽 결과가 나타나며, 8번 적용이 최대입니다. 하지만, 그래픽 다시 그리기는 더 느려집니다.
- **버튼 크기**는 도구 아이콘 크기를 결정합니다.
- **애니메이션**은 프로그램의 애니메이션 속도를 결정합니다. 실행 취소, 다시 실행, 확대와 같은 많은 작동은 애니메이션으로 표시 됩니다.
- **곡선의 품질**은 곡선 표시를 조정합니다. 숫자가 클수록 표시한 곡선이 더 부드럽습니다.



환경 설정 창

속성 설정하기, 계속

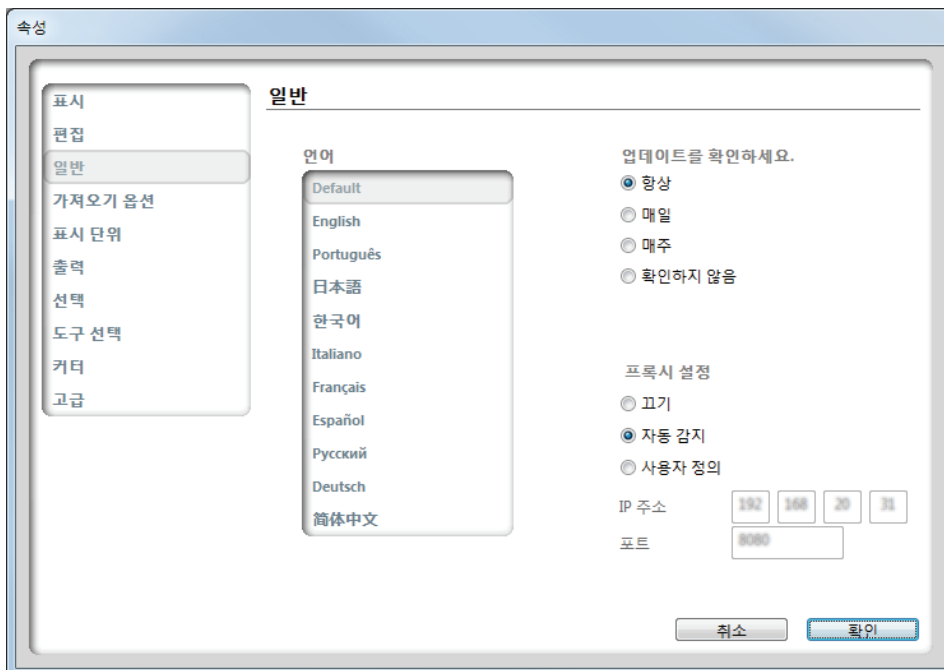
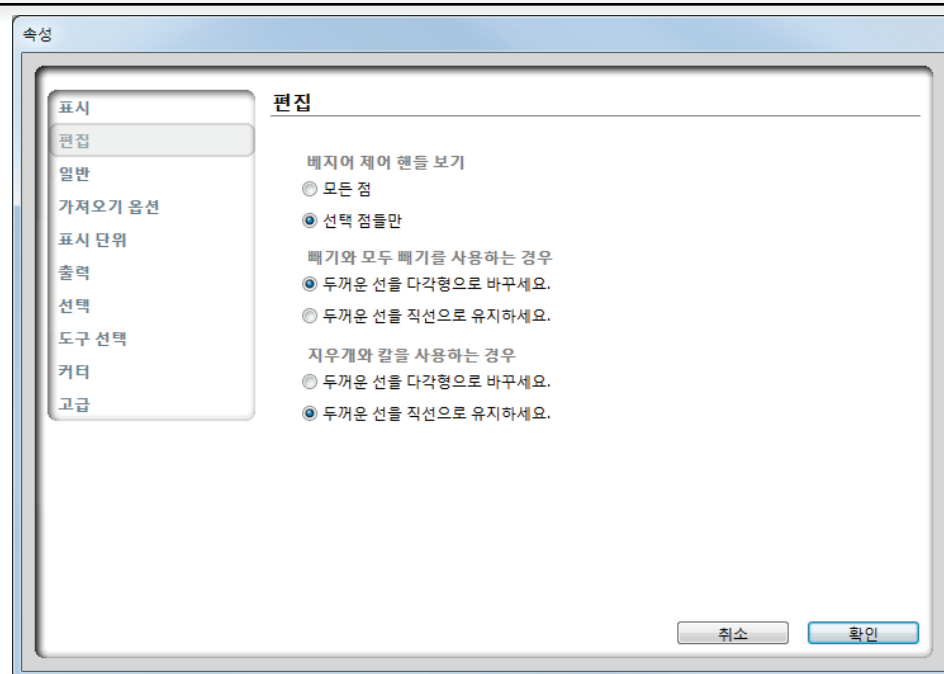
편집

이 속성은 다른 편집 기능 기본값을 다음과 같이 설정할 수 있습니다:

- **베지어 제어 핸들 보기**는 3차원 컨트롤 핸들이 모든 포인트를 표시할 것인지, 혹은 한 개체의 선택한 포인트만 표시할 것인지 여부를 결정합니다. ([곡선으로 작업하기 참조](#))
- **빠기와 모두 빠기를 사용하는 경우는** 개체의 굽은선을 어떻게 처리할 것인지, 다각형으로 전환할 것인지 굽은선으로 계속 유지할 것인지 여부를 결정합니다. ([개체 수정하기](#) 참조)
- **지우개와 칼을 사용하는 경우는** 역시 개체의 굽은선을 어떻게 처리할 것인지, 다각형으로 전환할 것인지 굽은선으로 계속 유지할 것인지 여부를 결정합니다. ([지우개 도구](#) 및/또는 [나이프 도구](#) 관련 장 참조)

일반

- 이 속성 설정은 Graphtec Studio에서 사용할 **언어**를 결정합니다.
- **업데이트를 확인하세요**는 소프트웨어 활성화 시 업데이트 정보가 확인되는 간격을 지정합니다. 기본값은 **항상**입니다.
- **프록시 설정**은 웹 브라우저 인터넷 연결에 대한 설정입니다. 기본값은 **자동 감지**입니다.



속성 설정하기, 계속

가져오기 옵션

이 속성 설정은 Graphtec Studio가 그래픽 파일 형식을 그리기 영역 안으로 가져오는 방법을 결정합니다. 각 형식은 다음과 같이 동일한 설정을 가집니다:

- **문서 위치는 영역 미리보기의 미디어 페이지에서** 파일 디자인을 위치할 곳을 결정합니다.
- **흰 선을 검게 함** 확인란은 Graphtec Studio에 가져온 모든 흰색 또는 투명한 개체에 대해 검은색 윤곽선을 표시할 것인지 여부를 결정합니다.
- **선들을 폴리라인으로 결합함**은 각각 다른 윤곽에서 구성된 형태가 끝점에 접촉하고 하나의 연속적인 윤곽으로 변환됩니다.이로써 세그먼트가 분리되어 있을 때와 같이 커터 블레이드를 상향 및 하향 조정할 필요가 없게 됩니다. 그 결과로 속도가 향상하고 더 매끈하게 커팅 작업을 할 수 있습니다.

표시 단위

이 속성 설정은 Graphtec Studio에 사용할, 인치 또는 미터와 같은, 길이 단위를 결정합니다.

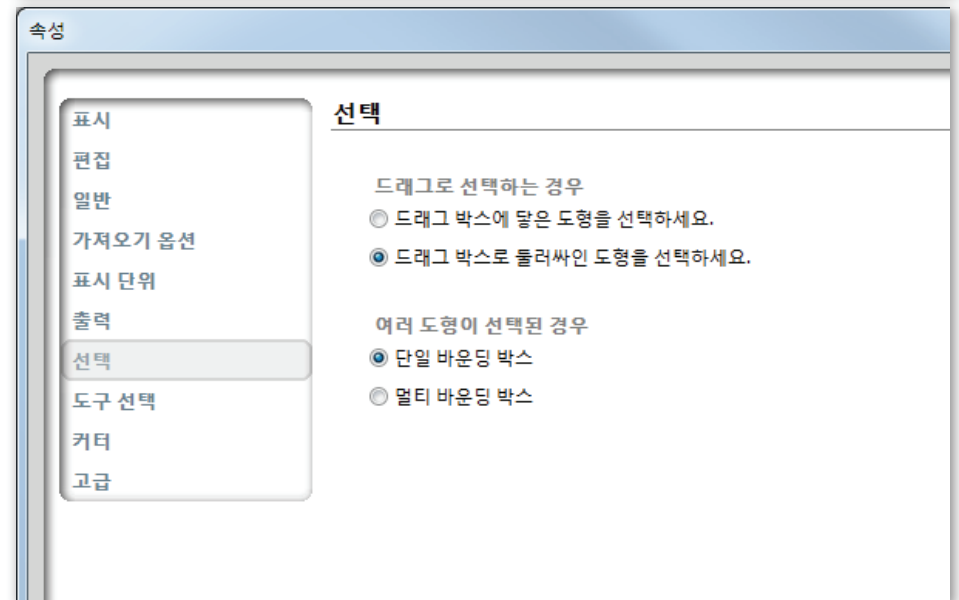
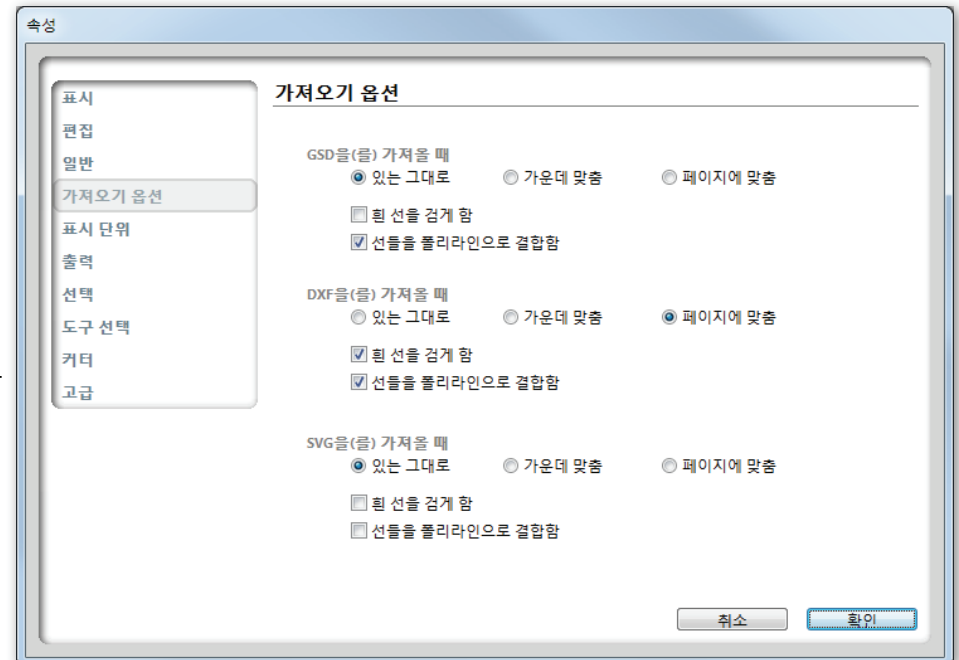
출력

이 속성 설정은 프린터로 보내질 이미지의 해상도를 결정합니다.

선택

이 속성은 다음과 같은 개체 선택과 관련된 설정을 포함합니다:

- **드래그로 선택하는 경우**는 도형 및 개체 주위에 상자를 그릴 때 선과 개체가 선택되는 방법, 즉 상자가 도형 및 개체와 닿을 때 도형이 선택될 것인지, 혹은 상자가 도형 및 개체를 포함할 때만 도형이 선택될 것인지 여부를 결정합니다.
- **여러 도형이 선택된 경우**는 하나의 바운딩 상자가 선택된 모든 개체에 사용될 것인지, 혹은 다수의 바운딩 상자가 선택된 각 개체에 사용될 것인지 여부를 결정합니다.



속성 설정하기, 계속

도구 선택

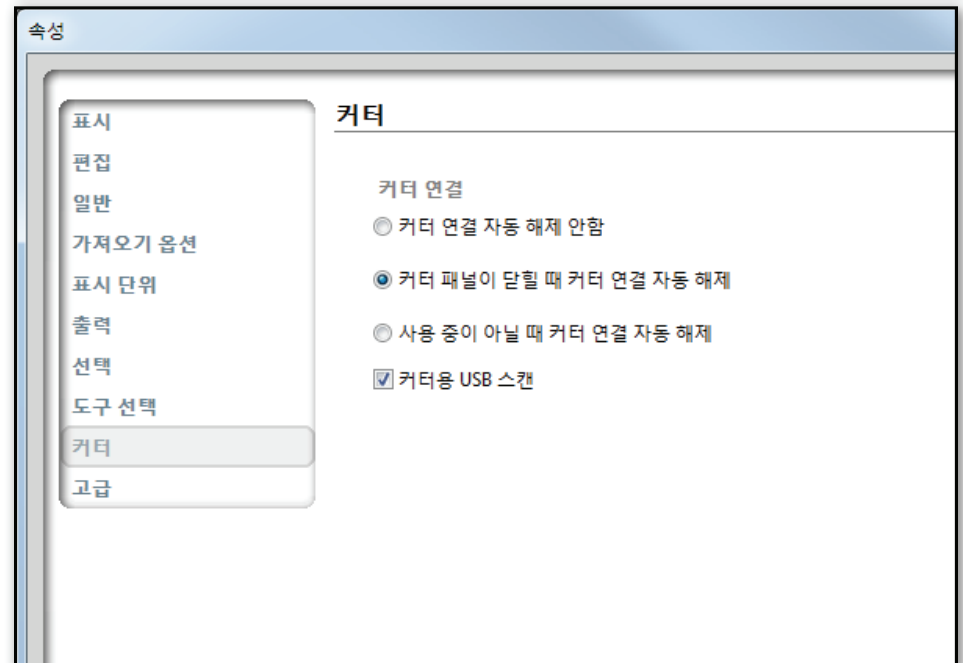
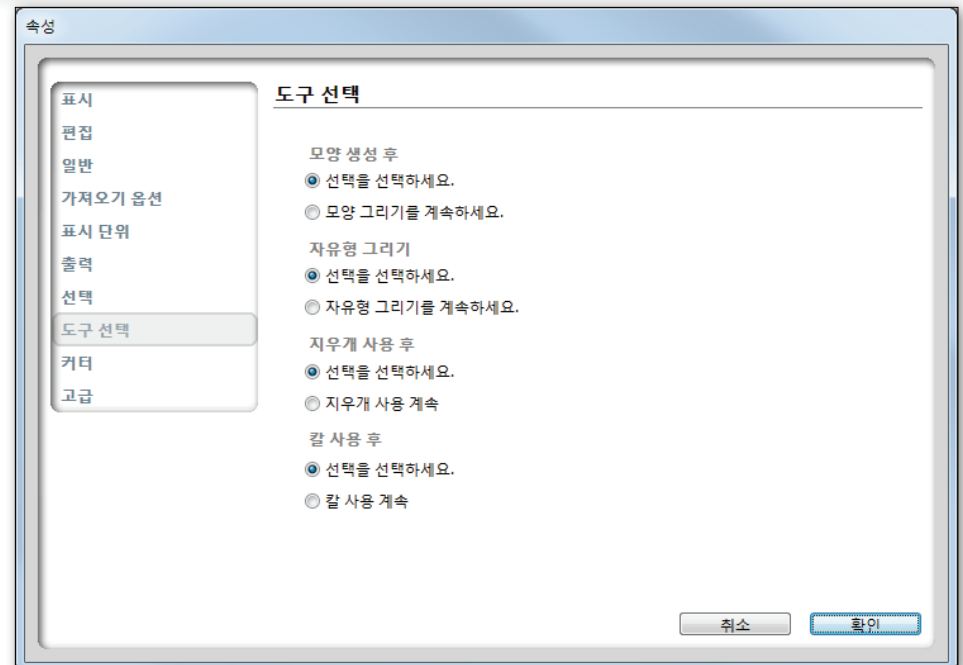
이 속성 설정은 다음과 같은 네 개의 다른 도구를 사용한 후 취해져야 할 조치를 결정합니다: 도형 만들기, 프리핸드 그리기, 지우개 도구 및 나이프 도구. 도구 작동의 다른 각 선택 사항은 다음과 동일합니다:

- **선택을 선택하세요**는 현재 도구를 사용한 후에 선택 도구로 전환합니다. 예를 들어, 사각형을 만든 후, 소프트웨어는 선택 도구로 다시 전환합니다.
- **모양 그리기를 계속하세요**는 동일한 도구가 계속 사용되고, 선택 도구로 전환하지 않습니다.

커터

이 속성 설정은 Graphtec Studio가 커터 연결을 유지할 횟수 및 지속시간을 결정합니다.

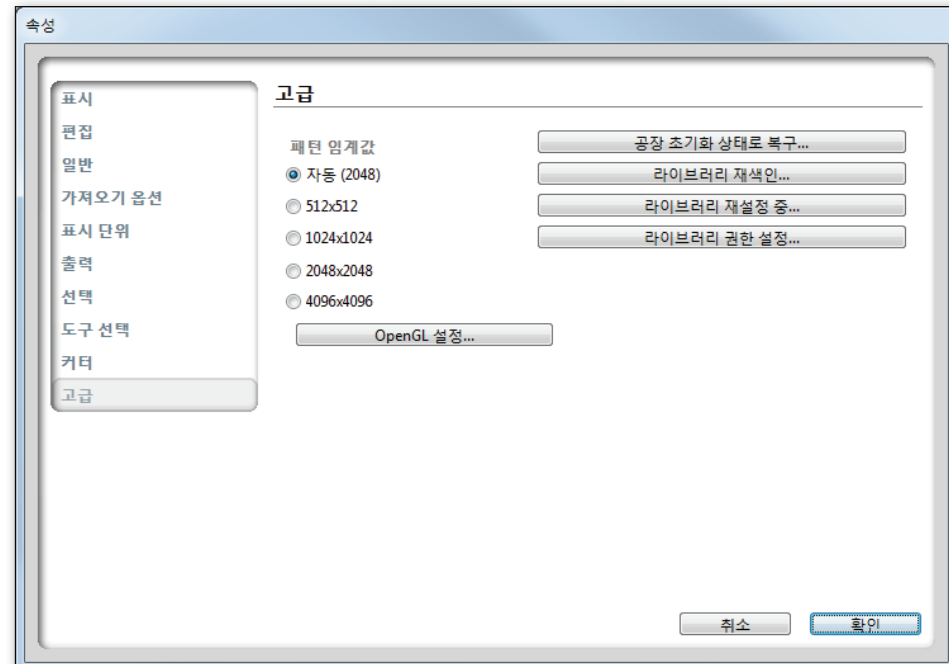
- **커터 연결 자동 해제 안함**은 Graphtec Studio가 응용 프로그램이 종료될 때까지, 혹은 사용자가 수동으로 커터를 해제할 때까지, 연결된 모든 커터를 멈춥니다.
- **커터 패널이 닫힐 때 커터 연결 자동 해제**는 Graphtec Studio가 커터 패널이 열려있을 때에만 커터에 자동 연결되도록 하고 다른 때에는 커터 연결을 자동 해제합니다(다른 응용 프로그램이 커터에 액세스 하는 것을 허용).
- **사용 중이 아닐 때 커터 연결 자동 해제**는 사용하지 않을 때 커터를 해제합니다.
- **커터용 USB 스캔**은, 체크할 경우, USB 포트를 통해 연결된 Graphtec 커터를 자동으로 검색하고 연결합니다. 그런 다음 커터 정보를 수집하고 연결된 커터 패널에 커터 정보를 표시합니다.



속성 설정하기, 계속

고급

- **패턴 임계값**은 컴퓨터 비디오 카드가 프로그램에 있는 대형 래스터 이미지 처리 방법을 결정합니다. OpenGL이 이 옵션에 대한 더 많은 설정을 표시합니다.
- **공장 초기화 상태로 복구**는 속성 및 조건 설정을 영구히 삭제하고 공장 기본값으로 되돌립니다.
- **라이브러리 재색인**은 손상 또는 오류가 해결될 수 있도록 라이브러리를 다시 색인합니다. 라이브러리가 올바르게 로딩하지 않을 경우 이 옵션이 그 문제를 해결할 수 있습니다.
- **라이브러리 재설정 중**은 라이브러리의 모든 이미지 및 폴더를 제거하고 라이브러리를 초기 소프트웨어 설치 설정으로 다시 리셋합니다.
- **라이브러리 권한 설정**은 라이브러리 사용권한을 자동으로 설정합니다.



부록 A - 잘라내기 선 패턴

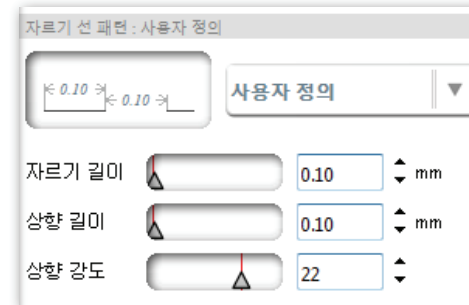
조건 또는 미디어 유형의 일부로, 잘라내기 선 패턴을 선택할 수 있습니다. 잘라내기 선 패턴 중 하나는 실선 또는 점선 패턴 중 하나가 될 수 있습니다. 작업이 잘라내기되면, 그 선의 패턴이 잘라집니다. 오직 하나의 실선만 있지만, 일반적으로 간격뿐만 아니라, 대시 길이의 차이점과 더불어, 여러 종류의 점선이 있습니다. FC8600 및 CE6000의 잘라내기 선 패턴은 서로 다른 커터에서 차이가 있습니다: CE5000, FC2250, FC4500 시리즈. 분명한 차이점이 중요하기 때문에, 아래 부분에 잘라내기 선 패턴이 다른 모델에 사용되는 방법 설명이 있습니다:

FC8600/CE6000 잘라내기 선 패턴

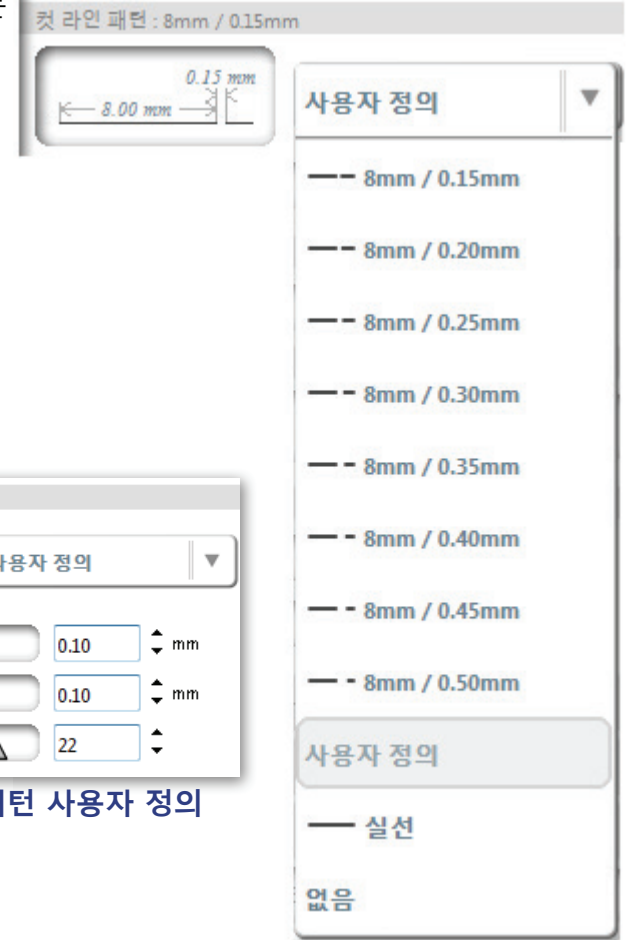
FC8600 및 CE6000에는 내장된 잘라내기 선 패턴이 있습니다. 이 두 장치의 잘라내기 선 패턴 목록은 해당 패턴을 설정하는 방법을 보여줍니다. 첫 번째 숫자는 대시이며, 두 번째 숫자는 간격입니다. 패턴의 선택이 이들 커터에 내재하기 때문에, 변경할 수 없습니다. 이들 패턴의 차이점은 간격입니다; 블레이드는 재료 이외는 결코 완전히 들어올리지 않지만, 적은 힘으로 잘라내거나, 절반 잘라내기를 합니다. 이 점선 패턴의 종류는 미디어를 통과해 완전히 잘라내기 위해 설계되었습니다. 작업의 잘라내기가 완료 될 때까지 간격 (또는 태그라고 부름)은 그 장소에서 개체를 계속 잘라냅니다.

사용자 정의 선 패턴을 편집하려면:

1. 풀다운 목록을 클릭합니다.
2. 목록 하단에서, 사용자 정의를 선택합니다. 이들 세 가지 설정으로 목록을 확장합니다:
 - 잘라내기 길이는 미디어를 통과해 완전히 잘라내는, 잘라내기 힘이 완전히 적용되는 선의 일부입니다.
 - 최대 길이는 강압을 사용하고 힘이 감소되는 잘라내기 선의 세그먼트입니다. 최대 길이는 잘라내기 부분 보류를 위해 태그를 설정합니다.
 - 강압은 최대 길이를 잘라낼 때 사용되는 힘입니다.
3. 각 설정의 값을 설정하고 Enter 키를 누릅니다.



잘라내기 선 패턴 사용자 정의



FC8600 및 CE6000의
잘라내기 선 패턴

부록 A - 잘라내기 선 패턴

CE5000, FC2250, FC4500 잘라내기 선 패턴

이들 Graphtec 커터의 잘라내기 선 패턴에는 미리 설치되어 있는 9가지 선 스타일, 3가지의 사용자 스타일이 있습니다. 첫 번째 스타일은, 일반적으로 기본값이며 변경 될 수 없는 실선입니다. 그 다음 각각 편집 할 수 있는, 다양한 점선 패턴이나 스타일이 있습니다. 필요하다면, 다른 선 스타일도 목록에 추가할 수 있습니다. 잘라내기 선을 관통하거나, 점선의 플로팅을 필요로 할 때 이 커터들의 점선이 사용됩니다.

스타일을 편집할 때, 오직 피치만을 조정할 수 있습니다. 선에 미치는 피치의 효과를 설명하기 위해 도표가 제공됩니다. 선 유형을 편집하는 동안, 이름으로 분류될 수 있는 점에 유의하십시오.

스타일을 편집하려면:

1. 풀다운 목록을 클릭합니다.
2. 변경할 수 있는 사용자 스타일에 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 편집을 선택하거나, 스타일 위에 마우스를 가져가서 편집을 클릭합니다.
3. 피치 길이를 입력하고 Enter 키를 누르십시오.



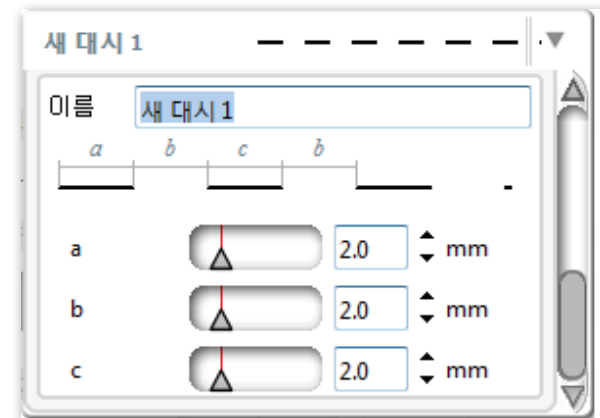
패턴 스타일

사용자 스타일을 편집하려면:

1. 풀다운 목록을 클릭합니다.
2. 변경할 수 있는 사용자 스타일에 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 편집을 선택하거나, 선 스타일 위에 마우스를 가져가서 편집을 클릭합니다.
3. 피치 길이를 입력하고 Enter 키를 누르십시오.

새 파선을 추가하려면

1. 풀다운 목록을 클릭합니다.
2. 목록에서 임의의 위치를 마우스 오른쪽으로 클릭합니다.
3. 파선의 세 가지 선택 중 하나를 선택합니다.
4. A, B, C 길이를 설정하고 Enter 키를 누르십시오.



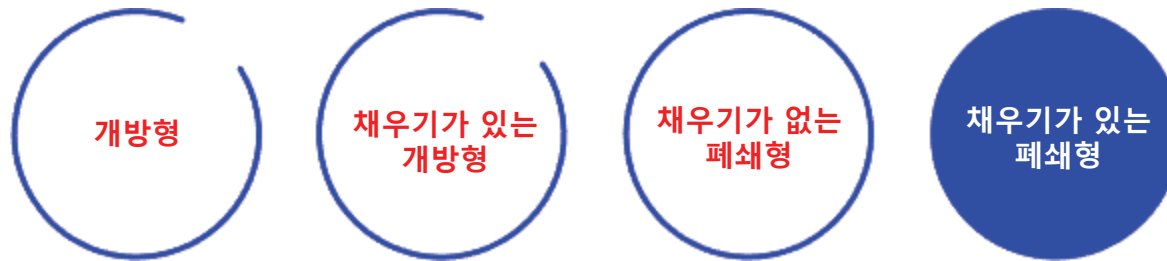
사용자 스타일 잘라내기 선 패턴 정의하기

부록 B - 폐쇄형과 개방형 비교

폐쇄형은 형태를 구성하는 선과 곡선에 간격이 없는 도형입니다. 이들 형태는 채우기를 할 수 있습니다.

개방형은 형태를 만드는 선 패스에 중단이 있습니다. 일부는 명확하지만, 다른 것들, 특히 시작점과 끝점이 만나는 곳은, 분명하지 않습니다. 개체가 열려있는 지 닫혀있는 지를 확인하는 가장 좋은 방법은 채우기를 추가하는 것입니다.

개체가 채워져있지 않으면, 그것은 개방형입니다.



부록 C - 파일 호환성


Graphtec Studio는 다른 응용프로그램으로 제작한 벡터 파일과 비트맵 파일 양쪽 모두에서 가져오기 할 수 있습니다. 비트맵 파일은 이 소프트웨어의 개체 편집 도구를 사용하여 인쇄 및 잘라내기 작동과 윤곽선 추적하기가 가능합니다. Graphtec Studio는 다음 파일 형식의 가져오기와 삽입하기를 지원합니다. 확장자는 괄호 안에 표시되어 있습니다.

벡터 파일

- Graphtec Studio 파일 (gstudio)
- Graphtec ROBO Master 파일 (gsd/gst/gsp)
- DXF 파일 (dxf)
- Windows 메타파일 (wmf)
- 확장 메타파일 (emf)

비트맵 파일 (별표*)가 있는 파일은 윤곽선의 추적하기가 가능합니다.)

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

Graphtec Studio Pro에서 지원되는 파일 

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

부록 C - 파일 호환성

EPS 파일 가져오기

EPS 파일을 가져오거나 삽입할 때 다음과 같은 제한이 적용됩니다.

1. 레이어 설정은 가져오기 할 수 없습니다.
모든 설정 레이어는 통합 구조물로 가져오기 합니다.
2. 아래 표시한 개체들은 가져오기 할 수 있으나 정확하게 잘라내기 할 수 없습니다.
Graphtec Studio의 개체 편집 도구를 사용하여 편집하십시오.
데이터를 편집하지 않고 보내면 해당 개체는 여러 번 잘라내기 또는 채워진 영역에서 세밀하게 움직이기가 가능합니다.
 - 그라데이션 또는 패턴으로 채워진 개체
 - 투명성 기능을 사용하여 채워진 개체EPS 파일은 개체 프레임과 채우기에 대한 정보를 유지합니다.
그러므로 데이터 항목을 커터로 보낼 때 커터 작동은 한 개의 개체에 대해 여러 번 수행됩니다.
3. . EPS 파일에 글꼴 포함
Adobe PostScript Level 2를 지원합니다.

소프트웨어 업데이트

이 소프트웨어는 시작할 때 자동으로 업데이트 정보를 확인합니다.

최근 출시된 버전이 귀하의 소프트웨어보다 최신 버전인 경우, 업데이트 메시지 화면이 표시됩니다.

메시지 지침에 따라 소프트웨어를 업데이트하십시오.

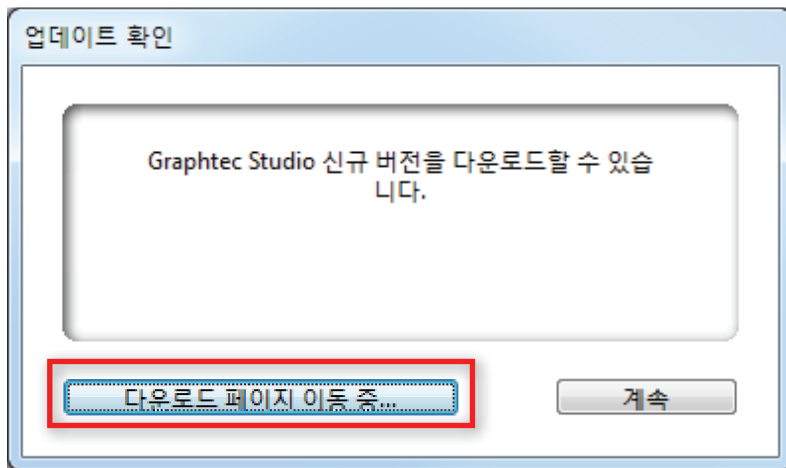
업데이트 정보는 또한 수동으로 확인할 수 있습니다.

* 인터넷에 연결 할 수 있는 환경에 있으면 소프트웨어 업데이트 정보를 확인해야 합니다.

소프트웨어 업데이트하기

1. 소프트웨어를 최신 버전으로 업데이트 할 수 있는 경우 아래의 메시지 화면이 표시됩니다.

다운로드 페이지로 이동... 단추를 클릭합니다.



2. 다운로드 페이지가 Graphtec의 웹사이트에서 열립니다.

3. 다운로드 페이지에서 원하는 소프트웨어를 선택하고 다운로드합니다.
4. 다운로드가 완료되면, 열려있는 응용 프로그램을 종료합니다.
5. 설치를 시작하려면 다운로드 한 소프트웨어를 두 번 클릭합니다.



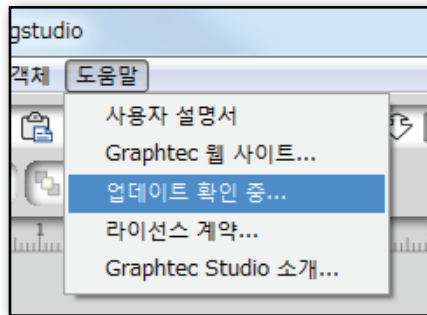
6. 설치가 끝나면, 소프트웨어 업데이트가 완료된 것입니다.

소프트웨어 업데이트, 계속

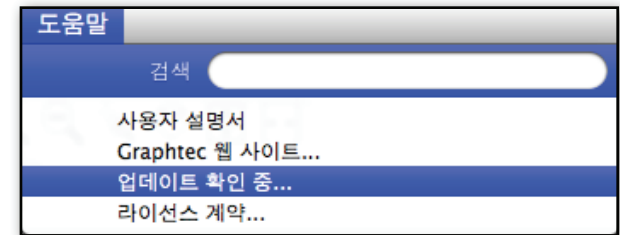
업데이트 정보 확인하기

소프트웨어 업데이트 정보를 확인하려면, 도움말 메뉴에서...업데이트 확인을 선택합니다.

Windows 버전



Macintosh 버전



정보 속성 업데이트

속성에서 본 소프트웨어를 시작할 때 업데이트 정보를 얼마나 자주 확인할지를 지정할 수 있습니다.

Windows 버전

파일 메뉴에서 속성을 선택합니다.

Macintosh 버전

Graphtec Studio 메뉴에서 속성을 선택합니다.

