



Übersicht über PolyPattern-Marker

Bevor Sie beginnen ...

Dieses Kapitel gibt eine Übersicht über die verschiedenen Bereiche von PolyPattern-Marker: die Arbeitsumgebung, die Menüs, die Werkzeuge und die Dokumente.

Für weitere Fragen stehen wir Ihnen gern zur Verfügung:

TRIADEM OHG

Rödingsmarkt 14 · 20459 Hamburg · Germany

Tel: +49 (0) 40 – 27 80 90 27

e-mail: info@triadem.com · web: www.triadem.com

Einführung in PolyPattern-Marker

Übersicht über PolyPattern-Marker

Dieses Kapitel gibt Ihnen eine Übersicht über die Arbeit mit PolyPattern-Marker. Es wird erläutert, welche Informationen benötigt werden und welche Hilfsmittel und Funktionen zur Verfügung stehen, um Schnittlagepläne zu erstellen. Das Handbuch setzt folgende Grundkenntnisse am Computer voraus:

- Bedienen der Maus,
- Umgang mit Fenstern,
- Menüs und deren Benutzung,
- Dateien und Ordner.

Sollten Sie mit diesen Dingen nicht vertraut sein, finden Sie auch weitere Informationen in dem Handbuch, welches Sie mit Ihrem Computer erhalten haben.

Dieses Handbuch setzt ebenfalls einige Kenntnisse in PolyPattern-Design voraus. Es ist jedoch nicht notwendig zu wissen, wie man PolyPattern-Design benutzt, Sie sollten lediglich mit dem Prinzip vom Programm vertraut sein und wissen, welche Art von Dateien entstehen.

Von PolyPattern-Design zu PolyPattern-Marker

PolyPattern-Marker benötigt gewisse Information von PolyPattern-Design. Eine eindeutige Information ist natürlich die Gestalt des Schnittes an sich. PolyPattern-Marker benötigt aber noch weitere Informationen, die in PolyPattern-Design bestimmt wurden:

- den Fadenlauf, welcher für jedes Schnittteil gesetzt wurde,
- welche Schnittteile zu einem kompletten Schnitt gehören,
- Anzahl eines Schnittteils im Schnitt,
- Anzahl an gedrehten Schnittteilen im Schnitt,
- Tatsache, ob ein Schnittteil "festgesetzt" ist, damit es im Marker nicht gedreht werden kann (um Fehler zu verhindern),
- in welchem Material die Schnittteile zu schneiden sind (Oberstoffe, Einlage etc.)

Wie Marker erstellt werden

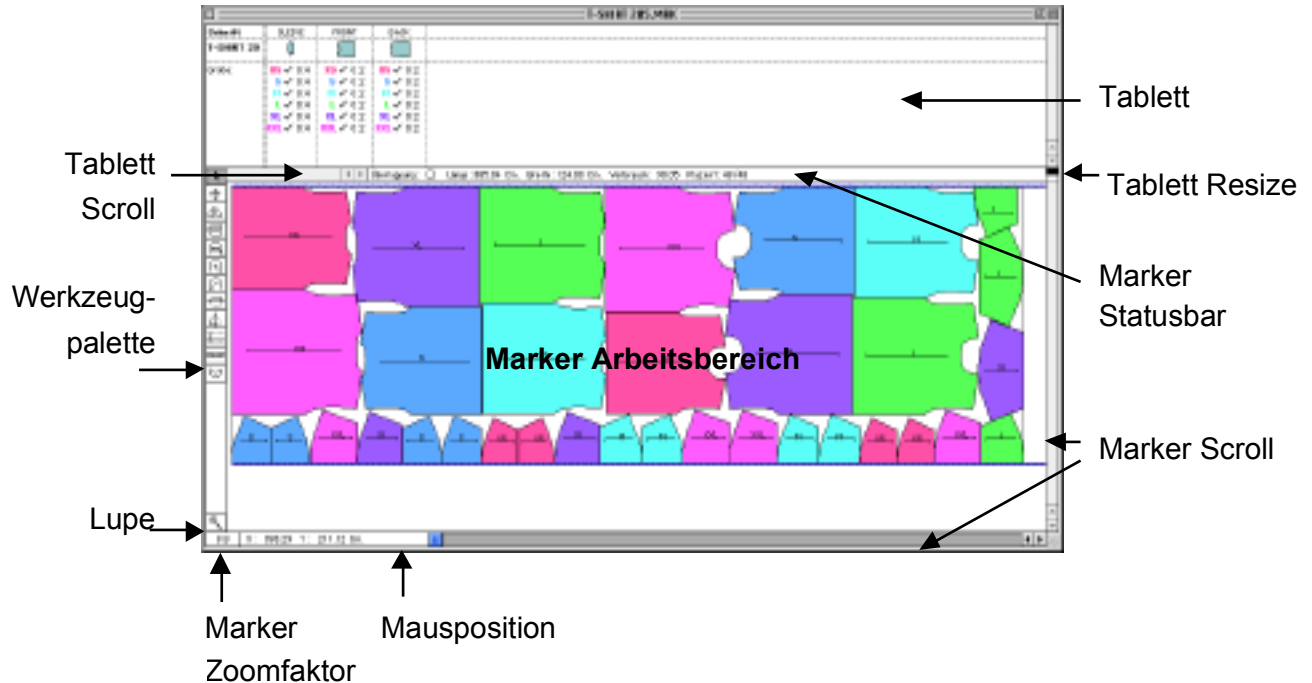
Fünf Aspekte sind für das Erstellen von Lageplänen auszuführen:

- 1.) Zuerst bestimmen Sie die Allgemeinen **Informationen des Markers** den Sie erstellen möchten, wie die Breite des Lageplans und die Art des Materials, welches genutzt wird.
- 2.) Als nächstes geben Sie an, **welchen Schnitt** Sie im Lageplan platzieren möchten
- 3.) Dann bestimmen Sie, **welche Größen** von jedem Schnitt im Lageplan platziert werden sollen.
- 4.) Mit den Funktionen von PolyPattern-Marker können Sie nun die **Schnittteile** im Lageplan **platzieren**.

Zum Schluß wird der Marker **geplottet**.

Das Arbeitsfenster des Markers

Es gibt in PolyPattern-Marker nur eine Art von Arbeitsfenster, das Markerfenster. Die nachfolgende Abbildung zeigt ein Beispiel von einem Markerfenster und einem zum Teil fertiggestellten Marker.



Das Markerfenster ist in drei Hauptbereiche untergliedert:

- Das **Tablett** zeigt die Schnittteile, die im Lageplan zu positionieren sind.
- Die **Marker Statusanzeige** zeigt wichtige Informationen über den Zustand eines Markers.
- Der **Marker Bereich** ist der Teil des Fensters, in dem der eigentliche Lageplan angezeigt wird.

Das Tablett

Entlang der Oberseite des Tablett werden die **Schnittteil Namen** angezeigt.

Unterhalb der Namen ist jeweils die **Vorschau** eines Schnittteils zu sehen. Dadurch erkennen Sie die Form der jeweiligen Teile, die im Marker platziert werden sollen.

Unter den Vorschauen sind die **Schnittgrößen** angezeigt. Für jedes Schnittteil gibt es eine Sparte von Nummern in folgender Form: **Größe A:B**

Größe zeigt die Namen der Größen,
B gibt die Gesamtanzahl zu platzierender Schnittteile einer Größe an, die im Marker platziert werden müssen.
A gibt die Anzahl an Schnittteilen an, die noch im Marker zu platzieren sind.

Die Größen, die definiert wurden und deren Schnittteile im Marker platziert werden sollen, erscheinen jeweils auf einer Zeile. Dabei hat jede Größe ihre eigene Farbe, die im Tablett sowie im Marker stets die Gleiche ist.

Beispiel: "36 3:5" unterhalb des Schnittnamen bedeutet, daß insgesamt 5 Schnittteile in Größe 36 im Lageplan platziert werden müssen, bisher aber 3 platziert wurden. Es müssen also noch 2 Teile in den Lageplan gebracht werden.

Erscheint ein Haken neben diesen Zahlenangaben, sind alle Schnittteile dieser Größe im Marker platziert. Die Anzahl in **A** ist dann Null.

Wenn der Marker vollständig ist, haben alle Schnittteile in allen Größen diesen Haken.

Darüber hinaus können Sie zusätzliche Schnittteile im Lageplan platzieren. Die Anzahl in **A**, die angibt, wieviel Teile noch zu platzieren sind, wird **negativ**. Dadurch sehen Sie, wieviel weitere Teile der Lageplan enthält.

Mit den **Tablett-Scrollbalken** können Sie das Tablett horizontal und vertikal scrollen. Der horizontale Scroll wird benutzt, um sich durch die Schnittteile zu scrollen. Mit dem vertikalen Scroll können Sie sich durch die Größen scrollen.

Mit der **Tablett Resize Box** kann die vertikale Abmessung zwischen Tablett und Marker Bereich verändert werden. Je nachdem, welcher Bereich besser eingesehen werden soll.

Alle Schnittteile von allen Größen erscheinen in dem Tablett. Eine doppelte vertikale Linie separiert die Schnittteile, die zu den verschiedenen Schnitten gehören. Auf der linken Seite des Tablets können Sie entweder den **Namen des Schnittes** den Sie platzieren, sehen oder **ALL**, für den Fall, wenn Sie mehr als einen Schnitt platzieren.

Die Marker Status Anzeige

Wenn Sie Schnittteile im Lageplan platzieren, die sich mit ein oder mehreren anderen Schnittteilen überlappen, leuchtet der **Überlapp Indikator** rot.

Der **Indikator Breite** zeigt die Breite des Markers an.

Der **Indikator Länge** zeigt zu jeder Zeit die gesamte Länge des Materials, die von den im Marker platzierten Schnittteilen benötigt werden.

Der **Indikator Verbrauch** zeigt zu jeder Zeit den Prozentsatz an Material, das im Marker mit Schnittteilen belegt ist. Beispiel: 85% Verbrauch bedeutet, daß die im Marker platzierten Schnittteile 85% des Materials belegen. Der Rest von 15% ist demnach Abfall.

Der **Indikator Plaziert** zeigt die Gesamtanzahl an Teilen, die bereits im Marker platziert sind, gegenüber der Anzahl, die noch platziert werden müssen.

Am Ende müssen beide Zahlen den gleichen Wert haben – wenn Sie keine zusätzlichen Schnittteile eingebracht haben.

Der Marker Bereich

Der **Marker Arbeitsbereich** ist der Teil des Arbeitsfensters, in dem die Schnittteile platziert werden. Vergleichen Sie ihn mit einem langen Stück Papier, das vor Ihnen liegt und die Breite des Gewebes hat.

Die **Werkzeug Palette** enthält Tools zum Bewegen, Spiegeln, Drehen, Falten, Aufklappen, Ausrichten und Gruppieren von Schnittteilen.

Die **Lupe** wird benutzt, um die gewünschte Zoomstufe einzustellen, mit der Sie Ihren Marker im Designfenster betrachten wollen.

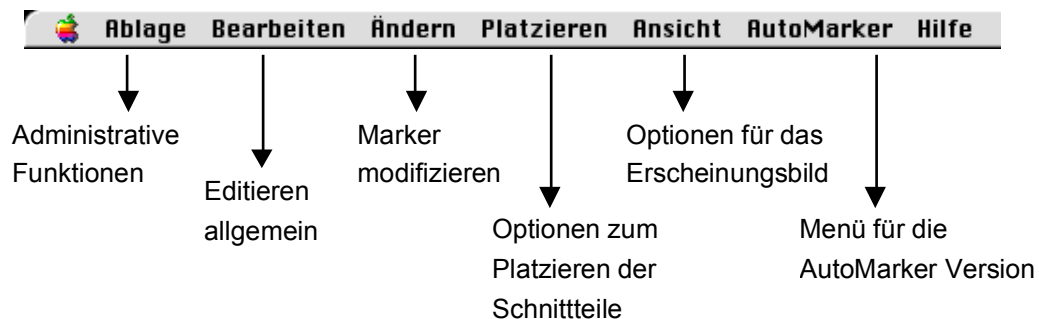
Die **Marker Zoomstufe** zeigt den aktuellen Faktor der Vergrößerung an. Eine Skalierung auf 100 bedeutet, daß Sie den Marker in Originalgröße sehen. Mit Skalierung auf 50 sehen Sie den Marker in halber Größe.

Die **Mausposition** gibt an, in welchem Teil des Markerbereiches sich die Maus befindet. Position X: 0, Y: 0 bedeutet, daß sich die Maus am oberen linken Rand des Markerbereiches befindet. X ist die horizontale und Y ist die vertikale Achse.

Die **Marker Scrollbalken** werden benutzt, um den Markerbereich zu scrollen.

Die Menüs













Die Menüleiste mit den Menüs von PolyPattern-Marker:



PolyPattern-Marker Menüs arbeiten wie in anderen Macintosh™ oder Windows™ Applikationen auch. Mehr Informationen über Menüs finden Sie auch in dem Handbuch, welches Sie mit Ihrem Computer erhalten haben.

Die Werkzeug Palette

Die Werkzeugpalette enthält alle Werkzeuge, die zu PolyPattern-Marker gehören.

	Pfeil-Kursor
	Bewegen
	Vertikal spiegeln
	Horizontal spiegeln
	180° Drehen
	Drehen Plus
	Drehen Minus
	Falten / Aufklappen horizontal
	Falten / Aufklappen vertikal
	Hilfslinien
	Abstand messen
	Abstand festlegen

Die Werkzeugpalette.

Benutzen Sie diese Tool, um folgende Arbeitsschritte durchzuführen:

- Schnittteile **selektieren**,
- Schnittteile **bewegen**,
- Schnittteile **spiegeln**,
- Schnittteile **drehen**,
- Schnittteile **falten** und **aufklappen**,
- Erstellen von Hilfslinien, um Schnittteile **auszurichten**,
- **Messen der Abstände** zwischen Schnittteilen.

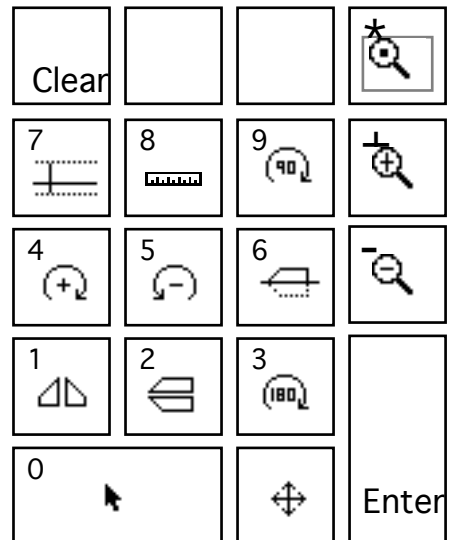
Werkzeuge selektieren

Um ein Werkzeug zu selektieren, klicken Sie einfach auf dessen Icon. Das Werkzeug wird aktiv und der Cursor übernimmt die Form des Werkzeuges. Damit haben Sie den Überblick, mit welchem Tool Sie gerade arbeiten.

Das Werkzeug bleibt solange aktiv, bis Sie ein anderes anwählen.

- +** *Möchten Sie kurzzeitig den Pfeil-Kursor aktivieren, ohne das gerade selektierte Tool wechseln zu müssen: Drücken Sie die **Alt-Taste**. Sie können nun Schnittteile selektieren, indem Sie in deren Mitte klicken. Wenn Sie die Alt-Taste wieder loslassen, ist Ihr zuvor selektiertes Tool wieder aktiv.*

Um Werkzeuge schnell selektieren und wechseln zu können, ist zusätzlich der Nummernblock Ihrer Tastatur mit den Tools belegt. Die nachfolgende Abbildung zeigt die Belegung:



Werkzeuge über die numerische Tastatur selektieren.

Die Dateien

In PolyPattern-Marker gibt es fünf verschiedene Arten von Dateien die benutzt werden. Die erste ist die **Applikation** selbst. Die Zweite und Dritte sind die Dateien für **Schnitte** und **Schnittteile**, die in PolyPattern-Design erstellt wurden. Die Vierte ist die **Marker** Datei. Und die Fünfte ist die **Plot** Datei.



PolyPatternMarker

Wenn Sie auf die PolyPattern-Marker Applikation klicken, wird das Programm gestartet.



Schnitt Dokument

Wenn Sie ein Schnitt-Dokument öffnen, sehen Sie den Inhalt in dem Schnittteilfenster.



Schnittteil Datei

Wenn Sie eine Schnittteil-Datei öffnen, sehen Sie den Inhalt im Designfenster.



Marker Dokument

Wenn Sie eine Marker-Datei öffnen, sehen Sie den Inhalt im Markerfenster.



Plott-Datei

PolyPattern-Marker erzeugt Plottdateien. Eine Plott-Datei ist eine Datei, welche die Information zum Zeichnen enthält. Diese Dateien können zum Plotter gesandt werden, um den Marker auszuplotten.