



Übersicht über PolyPattern-Marker

Bevor Sie beginnen ...

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

Für weitere Fragen stehen wir Ihnen gern zur Verfügung:

TRIADEM OHG

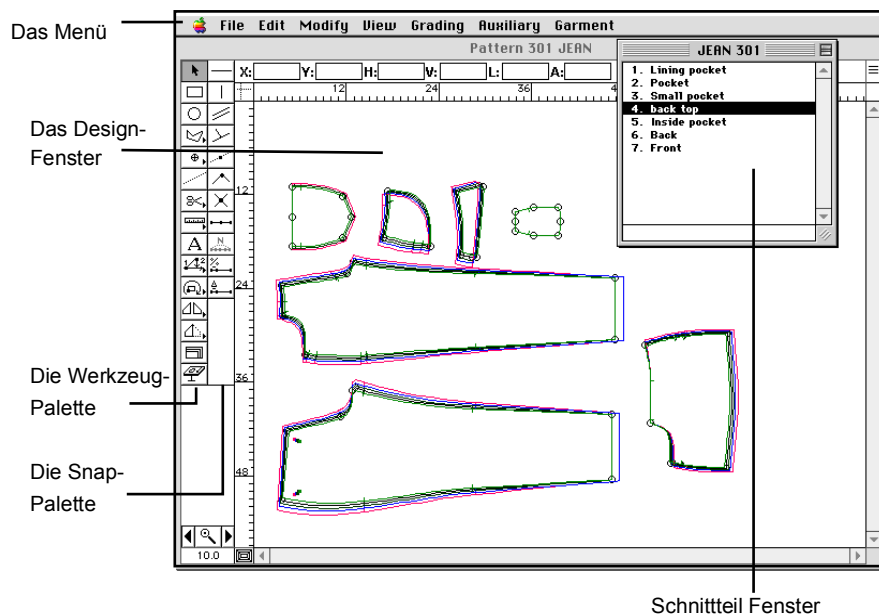
Rödingsmarkt 14 · 20459 Hamburg · Germany

Tel: +49 (0) 40 – 27 80 90 27

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

Die PolyPattern-Design Umgebung

Die folgende Abbildung zeigt die PolyPattern-Design Umgebung.



Die Design Umgebung

Es gibt zwei Grundtypen von Fenstern. Das **Schnittteil Fenster** zeigt die Namen der Schnittteile aus denen der Schnitt besteht. Im **Design Fenster** findet der Prozeß von Konstruktion und Modifikation statt.

Alle Arbeitsschritte von PolyPattern-Design sind entweder über die Menüs oder über die Werkzeugpalette erreichbar.

Die Menüs der **Menüleiste** enthalten Funktionen zum Umgang mit Schnittdateien und Schnittteilen, zum Bearbeiten und Modifizieren, zur Steuerung der Erscheinung des Designfensters, zum Graden von Schnittteilen sowie für verschiedene andere Arbeitsschritte, wie Naht- und Saumzugaben. Weiterhin gibt es Funktionen zur Prüfung von Schnitten und Schnittteilen.

Die **Werkzeuge** in der **Palette** werden benutzt, um Grundschnitte zu erstellen.

Die **Snap**s in der **Palette** werden in Kombination mit den Werkzeugen benutzt, um akkurat zu konstruieren oder Objekte oder Punkte einfacher zu verschieben.

All diese Funktionen werden auf den folgenden Seiten erläutert.

Die Fenster

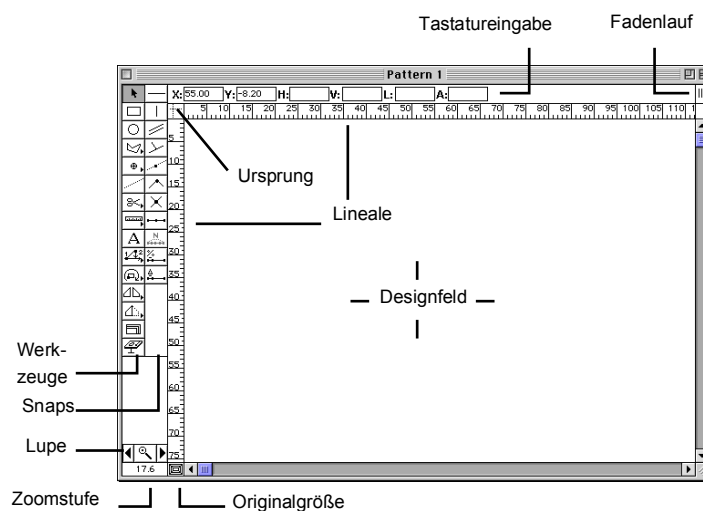
Ein Fenster ist ein Bereich der Bildfläche, wo Informationen angezeigt werden. Bevor Sie beginnen, in PolyPattern-Design zu arbeiten, sollten Sie sich mit der Handhabung von Fenstern vertraut sein. Sie sollten folgende Kenntnisse haben:

- ein geöffnetes Fenster aktiv machen,
- ein Fenster schließen,
- ein Fenster bewegen,
- die Fenstergröße verändern,
- weitere Fensterinhalte sichtbar durch scrollen machen.

Es gibt zwei Arten von Fenstern in PolyPattern-Design, das **Designfenster** und das **Schnittteiffenster**.

Das Design Fenster

Im Designfenster wird die Konstruktion der Schnittteile vorgenommen. Die Abbildung unten zeigt die wichtigen Bereiche des Designfensters.



Das Design Fenster

Die **Design Fläche** ist das Gebiet des Designfensters, wo die eigentliche Konstruktion stattfindet. Denken Sie dabei an ein großes Stück Papier.

Die **Lineale** zeigen die aktuelle Größe des Objektes im Designfenster.

Der **Ursprung** der Koordinaten ist der Punkt 0,0. Sie können ihn ändern, indem Sie in diesen klicken und ihn verschieben.

Die **Tastatureingabe Felder** werden benutzt, um die Position von Punkten und die Längen von Strecken genau zu bestimmen.

Das **Fadenlauf Icon** zeigt den Fadenlauf für alle im Designfenster erstellten Schnittteile an.

Mit der **Lupe** stellen Sie die gewünschte Zoomstufe ein, mit der Sie Ihre Konstruktion im Designfenster betrachten wollen.

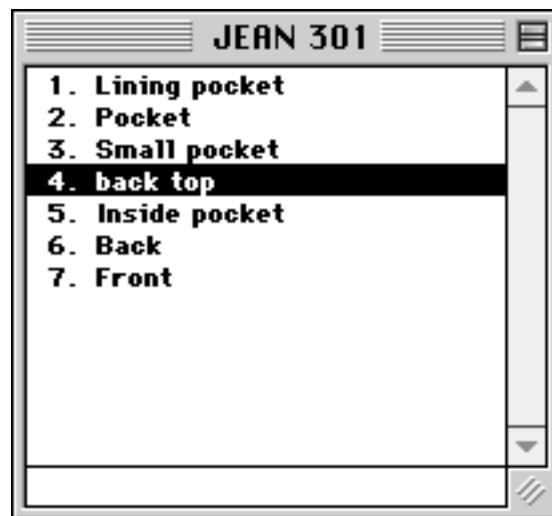
Die **Zoomstufe** zeigt den aktuellen Faktor der Vergrößerung an. Eine Skalierung auf 100 bedeutet, daß Sie den Schnitt in Originalgröße sehen. Mit Skalierung auf 50 sehen Sie den Schnitt in halber Größe.

Ein Klick auf das Icon **Originalgröße** zeigt den Fensterinhalt sofort in Originalgröße (100%).

Mit den **Werkzeugen** konstruieren und modifizieren Sie Objekte. Die **Snaps** werden in Kombination mit den Werkzeugen eingesetzt, um Formen einfacher und genauer zu konstruieren. Sie können den Werkzeugen bestimmte Attribute verleihen (parallel, senkrecht...).

Das Schnittteil Fenster

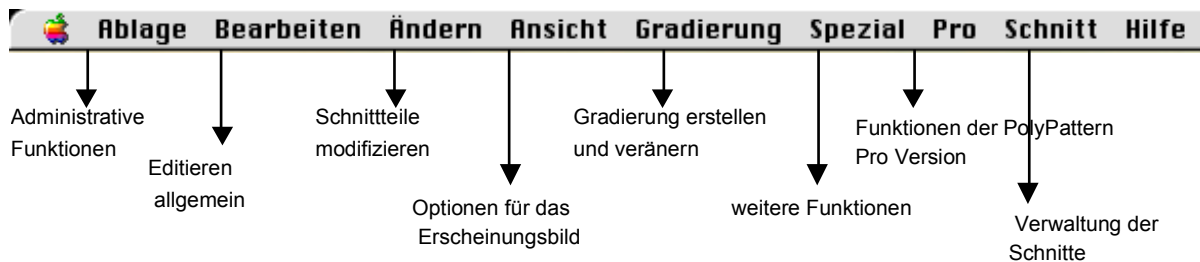
In dem Schnittteil Fenster erscheinen alle Namen der Schnittteile die zu einem Schnitt gehören. Um ein Schnittteil anzuzeigen, selektieren Sie den Namen und wählen den Befehl "Open Pattern File" aus dem Menü "Garment". Ebenso können Sie auch einen Doppelklick auf den Namen ausführen. Die Abbildung unten zeigt ein Beispiel für ein Schnittteil Fenster.



Das Schnittteil Fenster.

Die Menüs

Die Menüleiste enthält die Menüs von PolyPattern-Design für den Umgang mit Schnittdateien, für die Bearbeitung von Schnittteilen, für die Anzeige des Designs, für Gradierung und viele zusätzliche Funktionen.



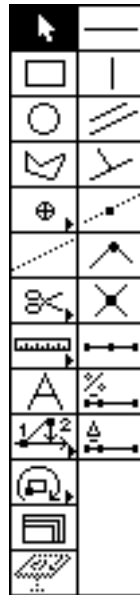
Menüleiste von PolyPattern-Design.

Die PolyPattern-Design 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. Dieses Handbuch setzt den Umgang mit Menüs und folgende Kenntnisse voraus:

- Auswählen eines Menüpunktes,
- Auswählen eines Menüpunktes aus einem Untermenü,
- Auswählen eines Menüpunktes aus einem Popup Menü,
- Bedeutung, wenn ein Menüpunkt "grau" erscheint,
- Bedeutung, wenn ein Menüpunkt von "..." gefolgt wird,
- Bedeutung der Symbole neben einem Menüpunkt

Die Palette

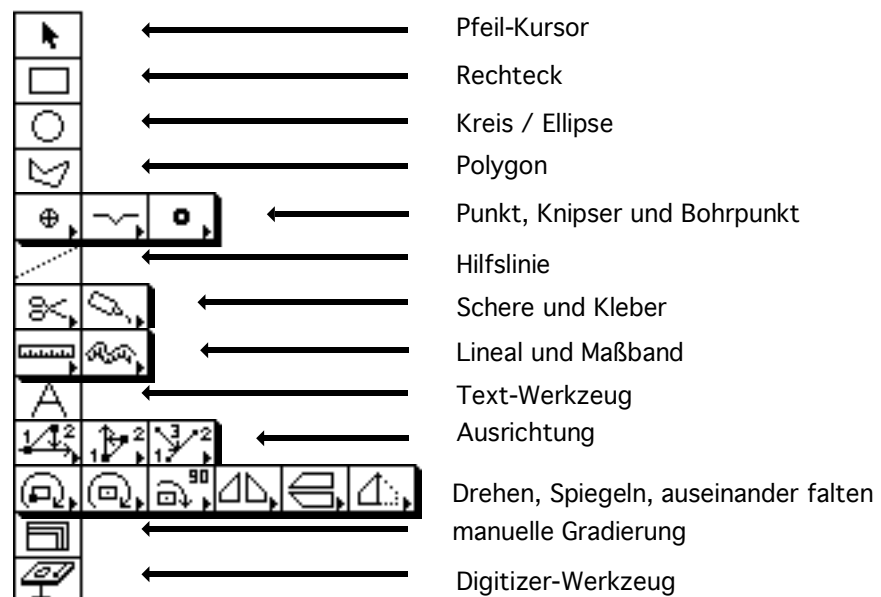
Die Palette enthält alle Design **Werkzeuge** und **Snap** die zu PolyPattern-Design gehören.



Die Palette

Werkzeuge

In der Palette befinden sich die Design Werkzeuge, von denen 15 jederzeit sichtbar sind. Einige Werkzeuge sind Popup-Werkzeuge, was bedeutet, daß sich hinter dem angezeigten Werkzeug weitere befinden. Popup-Werkzeuge sind durch einen kleinen schwarzen Pfeil zu erkennen. Die Abbildung unten zeigt alle Werkzeuge.



Alle 24 Werkzeuge.

Nutzen Sie die Werkzeuge für folgende Arbeitsschritte:

- **Erstellen von Basisformen** (Rechteck, Kreis, Polygon, und Hilfslinien-Werkzeug).
- **Hinzufügen von Punkten** zu einem Schnitt (Punkt, Knipser, und Bohrpunkt-Werkzeug).
- **Schneiden** und **Zusammenfügen** von Schnittteilen (Schere und Kleber Werkzeug).
- **Messen** von Schnittteilen (Lineal und Maßband Werkzeug)
- **Schreiben** von Notizen (Textwerkzeug).
- **Ausrichten** von Punkten (Ausrichtenwerkzeug).
- **Drehen** von Schnittteilen (Rotationswerkzeuge).
- **Spiegeln** der Schnittteile vertikal / horizontal (Spiegelwerkzeuge).
- **Auseinander falten** von Schnittteilen (Faltwerkzeug).
- **Gradierung** erstellen und modifizieren (Gradierwerkzeug).
- **Digitalisieren** vorhandener Papierschnitte (Digitizerwerkzeug).

Werkzeuge selektieren

Um ein Werkzeug der Palette zu selektieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

■ Klicken Sie auf das Icon des Werkzeuges.

Das Werkzeug wird aktiv und der Cursor übernimmt die Form des Werkzeuges. Damit haben Sie den Überblick, mit welchem Tool Sie gerade arbeiten.

Um ein Werkzeug zu selektieren, welches Sie nicht sehen können (Popup-Werkzeug), gehen Sie folgendermaßen vor:

- **Klicken Sie auf das "artverwandte" Werkzeug und halten Sie die Maus gedrückt. Das Popup-Menü klappt heraus. Ziehen Sie nun die Maus auf das Werkzeug, welches Sie selektieren möchten und lassen Sie die Maus wieder los.** Das ausgewählte Werkzeug ist nun aktiv und erscheint in der Werkzeugleiste.

Nach dem Gebrauch eines Werkzeuges wird der Pfeil-Kursor wieder aktiv.



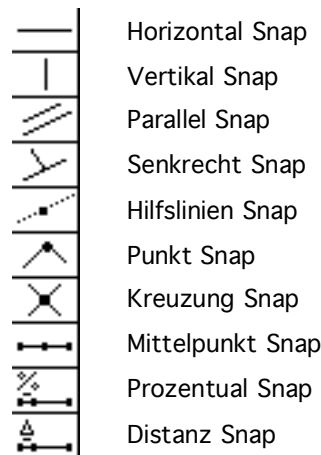
Das zuletzt benutzte Werkzeug wieder aktivieren: Halten Sie die **Cmd**-Taste (MacOS) bzw. die **Ctrl**-Taste (Windows) gedrückt und klicken Sie ins Designfenster.



Pfeil-Kursor aktivieren wenn ein anderes Werkzeug selektiert ist: Halten Sie die **Alt**-Taste gedrückt und klicken Sie ins Designfenster.

Die Snaps

Die Snaps werden in Kombination mit den Werkzeugen eingesetzt, um Objekte einfacher und genauer zu konstruieren. Sie verleihen den Werkzeugen bestimmte Attribute (parallel, senkrecht...). Die Abbildung zeigt die PolyPattern-Design Snaps.



Die 10 Snaps.

Selektieren von Snaps

Um einen Snap zu selektieren, gehen Sie folgendermaßen vor:

- **Klicken Sie auf das Icon des Snaps.**

Der Snap wird aktiviert.

Selektieren Sie den Snap nachdem Sie ein Werkzeug aktiviert haben. Ebenso können Sie vor oder während eines Designvorganges oder einer Bewegung Snaps selektieren. Der Snap bleibt solange selektiert, bis Sie ihn wieder ausschalten oder einen anderen selektieren.

Nicht alle Snaps sind erreichbar für alle Werkzeuge. Die Snaps, die für ein Werkzeug nicht verfügbar sind, werden in *grau* dargestellt.



Snaps über die Tastatur selektieren: Benutzen Sie die **Kursorasten Auf** und **Ab** (Pfeiltasten) Ihrer Tastatur, um Snaps sofort zu selektieren oder um zu einem anderen zu springen. Drücken Sie die **Leer**-Taste, um den Snap zu deaktivieren, ohne einen anderen zu wählen.

Bedienung der Maus über die Tastatur

Bevor Sie mit PolyPattern-Design beginnen, sollten Sie Kenntnisse haben, wie Sie Grundoperationen mit der Maus ausführen.

In den meisten Applikationen, werden Sie die Maus benutzen, um Formen zu konstruieren oder Objekte zu bewegen. Aber nicht immer kann mit der Maus eine akkurate Eingabe getätigt werden, gerade in der Schnittkonstruktion. Sie müssen bestimmte Abmessungen, Positionen oder Veränderungen akkurat bestimmen. Aus diesem Grund hat PolyPattern-Design die **Tastatureingabe Felder**, welche Ihnen ermöglichen, gleichzeitig zur Maus numerische Eingaben zu tätigen.

Geben Sie die Zahlenwerte in die entsprechenden Felder am oberen Rand des Designfensters ein, um die Mausposition während eines Designvorganges oder einer Bewegung genau zu bestimmen.

X:	<input type="text" value="81.40"/>	Y:	<input type="text" value="21.80"/>	H:	<input type="text"/>	V:	<input type="text"/>	L:	<input type="text"/>	A:	<input type="text"/>	<input type="text" value="50.00"/>
	X Position		Y Position		Horizontale Entfernung		Vertikale Entfernung		Länge		Winkel	Extra

Die Tastatureingabe Felder.

X und Y Positionen

In diesen Feldern sehen Sie die absolute (bestehende) Position der Maus im Designfeld entlang der **X** und **Y** Achse.

Horizontale und Vertikale Entfernung

In diesen Feldern sehen Sie die Entfernung zwischen dem letzten Mausklick zur bestehenden Position der Maus entlang der **X** und **Y** Achsen.

Länge

In diesem Feld sehen Sie die direkte Entfernung zwischen dem vorherigen Mausklick zur bestehenden Mausposition.

Winkel

In diesem Feld sehen Sie den Winkel zwischen der horizontalen Achse und der Linie, die von dem vorherigen Mausklick zur bestehenden Mausposition beschrieben wird.

Extra

Einige Werkzeuge und Snaps, z.B. der Distanz oder der Prozentuale Snap, erfordern eine numerische Eingabe. In diesen Situationen erscheint das Extra Feld.

Numerische Eingabe machen

Um numerische Eingaben zu tätigen, müssen die Felder zuerst selektiert werden. Sie geben anschließend einen Wert ein und bestätigen die Eingabe, damit PolyPattern den Befehl ausführen kann:

1. **Klicken Sie in das Feld, in das Sie einen Wert eingeben wollen.**
Das Feld wird aktiv (farbig hinterlegt). Der Wert, den Sie jetzt eingeben, wird den vorherigen Inhalt des Feldes ersetzen.
2. **Geben Sie eine Zahl ein.**
3. **Sie können die Eingabe für andere Felder wiederholen.**
4. **Drücken Sie die RETURN oder ENTER Taste, um den Vorgang zu beenden und den Arbeitsschritt ausführen zu lassen.**

Andere Möglichkeiten, Tastatureingabe Felder zu selektieren:
Tippen Sie den Buchstaben, der zu einem Feld gehört, z.B. **X** für das X Feld, **Y** für das Y Feld oder **H** für die horizontale Entfernung e.t.c. Benutzen Sie die **TAB** Taste, um von einer Box zur nächsten zu springen oder nehmen Sie die Pfeiltasten **→** sowie **←** Ihrer Tastatur, bis das gewünschte Eingabefeld erreicht ist.

Hilfe erhalten

PolyPattern-Design hat ein ausführliches Online-Hilfe-System. Es gibt zwei Wege, wie Sie nach Hilfe fragen können.

Hilfemenü

Wenn Sie die **HILFE**-Taste Ihrer Tastatur drücken oder die Kombination **Cmd-?** (MacOS) bzw. **Ctrl-?** (Windows), ändert sich der Cursor zu einem Fragezeichen. Das bedeutet, daß PolyPattern nun bereit ist, Hilfe zu geben. Sie erhalten Auskunft über alle Menüpunkte, Werkzeuge und Dialoge sowie über andere Bereiche und Situationen am Bildschirm.

Auskunft über ein Menüpunkt erhalten:

- Drücken Sie die HILFE-Taste Ihrer Tastatur oder Cmd-? (MacOS) bzw. Ctrl-? (Win) und wählen Sie anschließend den entsprechenden Menüpunkt.

Hilfe über einen Bereich des Bildschirmes erhalten:

- Drücken Sie die HILFE-Taste Ihrer Tastatur oder Cmd-? (MacOS) bzw. Ctrl-? (Win) und klicken Sie anschließend mit der Maus auf den Bereich im Designfenster, über den Sie mehr erfahren wollen.

Benutzen Sie die Methode, um zu erfahren, was die verschiedenen Symbole im Designfenster bedeuten.

Hilfe über einen bestimmten Dialog erhalten:

- Drücken Sie die HILFE-Taste Ihrer Tastatur oder Cmd-? (MacOS) bzw. Ctrl-? (Win) nachdem ein Dialog erschienen ist. Sie erhalten eine Beschreibung, die die Bedeutung der Eingabefelder in diesem Dialog schildert.

Haben Sie einen Vorgang gestartet, und wissen nicht, wie Sie fortfahren sollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Drücken Sie die HILFE-Taste oder Cmd-? (MacOS) bzw. Ctrl-? (Win).
Sie erhalten nun eine Beschreibung, welche Ihnen verschiedene Möglichkeiten zum Fortfahren aufzeigt.

In all diesen Situationen erscheint ein Fenster, welches Ihnen Auskunft über die gestellte Frage erteilt. Um das Fenster wieder zu schließen, klicken Sie mit der Maus oder drücken Sie eine beliebige Taste.

Erklärung bei Problemen

PolyPattern gibt einen Warnton, wenn eine Anforderung nicht ausgeführt werden konnte. In den meisten Fällen wollen Sie erfahren, warum das so ist ... :

- **Wählen Sie den Befehl "Was war das für ein Beep?..." aus dem Apfel-Menü oder drücken Sie Apfel - ; (Semikolon).**
PolyPattern gibt eine Erklärung, warum ein Warnton abgegeben wurde.

Den Befehl "Was war das für ein Beep?..." können Sie an jedem Punkt eines Arbeitsvorganges wählen.

Die Dateien

Eine Datei ist eine Ansammlung von Daten, benannt mit einem Namen und gespeichert auf einer Festplatte. Bevor Sie beginnen, PolyPattern-Design zu benutzen, sollten Sie mit dem Dateisystem Ihres Computers vertraut sein. Sie sollten folgende Kenntnisse haben:

- Funktion von Ordnern,
- Nutzen von Ordnern zur Organisation der Arbeit,
- Verschieben von Dateien an andere Stellen der Festplatte,
- Kopieren von Dateien an andere Stellen der Festplatte,
- Umbenennen von Dateien,
- Löschen von Dateien von der Festplatte,
- Suchen von Dateien,
- Informationen über Dateien erlangen.

In PolyPattern-Design gibt es sechs verschiedene Dateitypen. Der erste ist das **Programm** selbst. Der zweite ist die **PolyPattern Hilfe** Datei. Weiterhin kreiert PolyPattern-Design vier verschiedene Arten von Dateien für **Schnitt**, **Schnittteil**, **Gradierung** und **Plott** Dokumente.



PolyPattern-Design

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



PolyPattern Hilfe

Die PolyPattern Hilfe Datei muß sich im selben Ordner wie das Programm befinden, damit die PolyPattern-Design Online-Hilfe verfügbar ist.



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.



Gradierregel Datei

Sie können die Gradierregel eines Schnittteils als Datei sichern, um diese in ähnlichen Schnitten wieder zu verwenden.



Plott Datei

PolyPattern-Design erstellt Plott-Dateien, liest diese aber nicht. Diese Dateien werden zum Plotter gesendet um auszuplottern.

Bildschirmansicht

PolyPattern-Design skaliert anfangs die Ansicht des Designfensters so, daß mindestens 1 Meter "Papier" in das Fenster eines 14" Monitors paßt. Das wird als **Ursprüngliche Zoomstufe** benannt.

Der Vergrößerungsfaktor, der die momentane Größe der Ansicht zeigt, befindet sich in dem Feld unterhalb der Lupe. Er wird als prozentualer Wert angegeben, wobei 100 die tatsächliche (originale) Größe ist. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Zoomgröße des Designfensters zu bestimmen.

Die Lupe

Sie können die Lupe benutzen, um die Ansichtsgröße des Designfensters zu ändern. Dazu bestimmen Sie einen Ausschnitt, den Sie vergrößert sehen wollen:



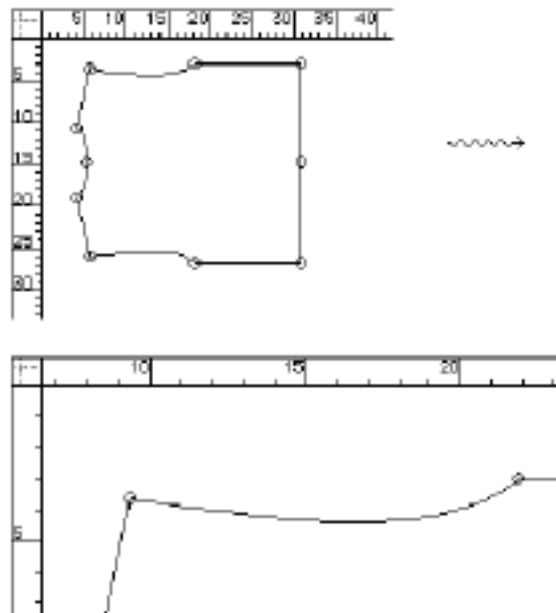
1. Selektieren Sie das Lupen-Werkzeug.

2. Klicken Sie in eine Ecke, um die Auswahl aufzuziehen.

Wenn Sie die Maus nun bewegen, ziehen Sie ein Rechteck mit gepunkteter Linie auf.

3. Klicken Sie ein zweites Mal an gegenüberliegender Ecke.

Der ausgewählte Bereich wird nun vergrößert dargestellt.



Anwenden des Lupen-Werkzeugs.

Ebenso können Sie mit der Lupe ein Rechteck, welches größer als der Bildschirm ist, aufziehen, um auszuzoomen.

Skalierung bestimmen

Sie können jede Zoomgröße, mit der Sie Ihre Konstruktion im Designfenster sehen möchten, exakt bestimmen.

Beispiel: Um die Konstruktion im Zoomfaktor von 50% sehen:

1. Klicken Sie doppelt in das Feld, welches den Zoomfaktor anzeigt.

Der Text in dem Feld wird selektiert.

2. Geben Sie den Wert 50 ein und drücken Sie RETURN.

Die Darstellung des Bildschirminhaltes hat nun einen Vergrößerungsfaktor von 50. Die neue Ansicht wird im Designfenster zentriert.

Originalgröße

Da die Ansicht von 100% wichtig ist, hat PolyPattern-Design einen Schnellzugriff.



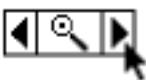
Wenn Sie auf das Icon **Originalgröße** klicken, wechselt die Bildschirmansicht auf 100% und Sie sehen Ihre Konstruktion in Originalgröße. Die neue Ansicht wird im Designfenster zentriert.

Wechseln der Zoomansichten

Wenn Sie in das Feld der **Zoomstufe** klicken, können Sie zwischen zwei Ansichten wechseln. Eine Ansicht ist die, die Sie im ursprünglichen Zoomstufe haben. Die andere ist die Ansicht, auf die Sie zuletzt gezoomt haben.

Die Pfeile zu zoomen

Um schnell auf und ab zu zoomen, können Sie die Pfeile links und rechts neben der Lupe verwenden. Sie skalieren dabei den Bildschirminhalte mit einem Faktor von 2. Die neue Ansicht wird im Designfenster zentriert.



Wenn Sie die Ansicht auf das Doppelte vergrößern möchten (zoom IN), klicken Sie auf den Pfeil rechts der Lupe.



Wenn Sie die Ansicht auf die Hälfte verringern möchten (zoom OUT), klicken Sie auf den Pfeil links der Lupe.

Fit to Window

Wenn Sie alle Schnittteile mit einem mal in der Designfläche sehen wollen, wählen Sie den Befehl "Fit to Window" aus dem Menü "View".

Home View

Um in die Ansicht, die PolyPattern zuerst präsentiert hat, zu wechseln, wählen Sie den Befehl "Home View" aus dem Menü "View".

Bildschirmansicht erneuern

Sie können die Bildschirmansicht neu zeichnen lassen, indem Sie die Funktionstaste F6 drücken. Benutzen Sie diese Funktion, wenn sich Linien oder Punkte unsauber gezeichnet haben.