

ArtPro+ 18.1

Benutzerhandbuch

12 - 2019

Inhalt

1. Einleitung.....	7
1.1. Hinweise zu den Urheberrechten.....	7
1.1.1. Drittanbieter-Lizenzinformationen.....	8
1.2. Installation.....	14
1.3. Lizenzierung.....	15
1.4. Die Palette Info über.....	15
1.5. Aufrufen der Hilfe.....	16
1.6. Sprachen.....	16
2. Erste Schritte.....	17
2.1. Der ArtPro+-Arbeitsbereich.....	17
2.1.1. Verwenden der Seitenleiste.....	18
2.1.2. Verwenden des Seitenbereichs.....	18
2.1.3. Der Inspector.....	19
2.1.4. Wechseln der Werkzeuge.....	20
2.1.5. Tastenkombinationen - Übersicht.....	21
2.1.6. Modifiziertasten.....	25
2.2. Voreinstellungen.....	26
2.3. Beenden von ArtPro+.....	31
3. Arbeiten mit Dateien.....	32
3.1. PDF, PDF+ und normalisierte PDF.....	32
3.1.1. In PDF+ konvertieren.....	33
3.2. Neue Datei.....	34
3.3. Dateien öffnen.....	34
3.3.1. Fehlende und veraltete Dateien.....	34
3.4. Zuletzt verwendet.....	35
3.5. Dateien schließen.....	35
3.6. Dateien speichern.....	36
3.7. Automation Engine-Verbindung.....	36
3.7.1. Workflow starten.....	37
3.8. Gravur-TIFF exportieren.....	38
4. Ändern der Ansicht.....	40
4.1. Mehrere Dokumentfenster.....	40
4.1.1. Dokumentfenster anordnen.....	40
4.1.2. Ansichten synchronisieren.....	40
4.2. Ändern des Zoomfaktors.....	40
4.2.1. An Fenster anpassen.....	40
4.2.2. Tatsächliche Größe.....	41

4.2.3. Einzoomen auf Auswahl.....	41
4.2.4. Vergrößern/Verkleinern.....	41
4.2.5. Tool zoomen.....	41
4.3. Werkzeug Verschieben.....	42
4.4. Das Fadenkreuz.....	42
4.4.1. Fadenkreuz bewegen oder drehen.....	42
4.4.2. Am Fadenkreuz schneiden.....	43
4.5. Ansicht drehen.....	43
4.6. Vorschau- oder Konturmodus.....	44
4.7. Ausblenden von Objekten.....	44
4.8. Farbmanagement.....	45
5. Überprüfen und Messen.....	46
5.1. Qualitätskontrolle.....	46
5.1.1. Gesamtflächendeckung.....	46
5.1.2. Ausbrechen.....	46
5.1.3. Flexo-Druckvorschau.....	46
5.1.4. Moiré-Erkennung.....	47
5.1.5. Objektrasterung.....	48
5.1.6. Registrierungsfehler.....	48
5.1.7. Vergleichen.....	48
5.2. Bemaßungen.....	49
5.3. Dichte.....	50
5.4. Die Seitenleiste Farben.....	51
6. Dokumenteinstellungen.....	54
6.1. Arbeiten mit mehrseitigen Dokumenten.....	54
6.1.1. Navigieren durch ein mehrseitiges Dokument.....	54
6.2. Seitenrahmen.....	55
6.2.1. Bearbeiten von Seitenrahmen.....	55
6.3. Ebenen.....	56
6.3.1. Sichtbarkeit, Sperren und Druckzustand.....	57
6.3.2. Verarbeitungsschrittebenen.....	58
6.3.3. Modus Verarbeitungsschrittebenen-Übersicht.....	59
6.4. Objekt-Browser.....	60
6.5. Farbauszüge.....	62
6.5.1. Hinzufügen oder Ändern eines Farbauszugs.....	63
6.5.2. Farbauszug-Einrichtung.....	64
6.5.3. Zu CMYK konvertieren.....	66
6.5.4. In Bereichsfarbe konvertierten.....	66
6.5.5. Automatische Sperre basierend auf den sichtbaren Farbauszügen.....	68
7. Auswählen.....	69
7.1. Gruppenauswahl.....	69
7.2. Objektauswahl.....	70

7.3. Pfadauswahl.....	70
7.4. Brotkrumen-Auswahl.....	71
7.5. Gleiche auswählen.....	72
7.6. Erweiterte Auswahl.....	72
7.7. Auswählen des nächsten Objekts/Auswählen des vorigen Objekts.....	73
8. Bearbeiten.....	74
8.1. 'Rückgängig' und 'Wiederherstellen'.....	74
8.2. Kopieren, Ausschneiden und Einfügen.....	74
8.3. Umgang mit Objekten.....	75
8.3.1. Umbenennen von Objekten, Gruppen und Ebenen.....	75
8.3.2. Löschen.....	75
8.3.3. Ausblenden von Objekten.....	75
8.3.4. Objekte sperren.....	75
8.3.5. Objekte anordnen.....	76
8.3.6. Objekte gruppieren.....	76
8.3.7. Verbund.....	76
8.3.8. Platzhalterobjekte.....	77
8.4. Bearbeiten von Objekten.....	77
8.4.1. Objekte transformieren.....	77
8.4.2. Schnittmaske.....	86
8.4.3. Deckkraftmasken.....	86
8.4.4. Erstellen und Bearbeiten von Pfaden.....	88
8.4.5. Überfüllung/Unterfüllung.....	93
8.4.6. Geschützte Objekte.....	94
8.4.7. Rastern.....	95
8.4.8. Bereinigen.....	95
8.5. Ändern der Füllung und Kontur.....	97
8.5.1. Füllfarb- und Konturfarb-Inspector.....	97
8.5.2. Stroke Inspector.....	102
8.5.3. Transparency Inspector.....	103
8.5.4. Neu färben.....	104
8.6. Erstellen von Objekten.....	106
8.6.1. Rechteck erstellen/Ellipse erstellen.....	106
8.6.2. Shaper.....	107
8.7. Arbeit mit Text.....	108
8.7.1. Text Inspector.....	109
8.7.2. Text Box Transformation Inspector.....	109
8.7.3. Textwerkzeug verwenden.....	110
8.7.4. Extensis Universal Type Client.....	111
8.7.5. Text konturieren.....	112
8.7.6. Konturen in Text konvertieren.....	112
8.8. Arbeiten mit Bildern.....	114
8.8.1. Platzieren.....	114

8.8.2. Bild platzieren innerhalb.....	114
8.8.3. Verknüpfte und eingebettete Bilder.....	114
8.8.4. Image Inspector.....	116
8.8.5. Der Channel Mapping Inspector.....	117
8.8.6. Öffnen von Bildern in einem externen Editor.....	118
8.8.7. Bild ersetzen.....	118
8.8.8. Seitenleiste Bilder.....	119
8.9. Arbeit mit platzierten Grafiken.....	120
8.9.1. Platzieren.....	120
8.9.2. Verknüpfte vs. Eingebettete platzierte Grafik.....	122
8.9.3. Placed Art Separations Inspector.....	123
8.9.4. Placed Art Inspector.....	123
8.9.5. Ebenentypen-Inspector.....	124
8.9.6. Bearbeiten einer platzierten Grafik.....	125
8.9.7. Platzierte Grafik ersetzen.....	125
8.9.8. Seitenleiste für platzierte Grafiken.....	126
8.10. Mit Dateien für das strukturelle Design arbeiten.....	126
8.10.1. Strukturelles Design platzieren.....	126
8.10.2. Inspector für Dateien für das strukturelle Design.....	127
8.10.3. Inspector für das strukturelle Design.....	128
9. Druckvorstufenfunktionen.....	129
9.1. Barcodes.....	129
9.1.1. Erstellen eines Barcodes.....	129
9.1.2. Bearbeiten eines Barcodes.....	129
9.1.3. Die Barcode-Typen.....	130
9.1.4. Barcode-Eigenschaften aus der Job-Einrichtung der Automation Engine.....	170
9.1.5. In Barcode konvertieren.....	171
9.2. White Underprint.....	171
9.3. Satturiertes Schwarz.....	172
9.4. Rasterung.....	173
9.4.1. Einrichten von Raster sets im Fenster Rasterung.....	173
9.4.2. Anwenden eines Raster sets auf ein Objekt.....	175
9.5. Farbdeckung.....	175
9.6. Über- und Unterfüllen.....	176
9.6.1. Automatische Über- und Unterfüllung.....	176
9.6.2. Manuelle Überfüllung.....	180
9.7. Verformen.....	185
9.7.1. Konisches Gitter erstellen.....	187
9.7.2. Schrumpfhülsen-Verformung.....	189
9.8. Preflight.....	189
9.8.1. Ausführen eines Preflights.....	189
9.8.2. Preflight-Profil verwalten.....	190
9.8.3. Der Preflight-Profil-Editor.....	192

9.9. Step & Repeat.....	193
9.9.1. Gitter-Step & Repeat.....	193
9.9.2. Step & Repeat basierend auf einer MFG- oder CF2-Datei.....	203
9.10. Marken.....	208
9.10.1. Erstellen einer Marke aus einer Auswahl.....	208
9.10.2. Standardmarke erstellen.....	209
9.10.3. Markentypen und ihre Eigenschaften.....	209
9.10.4. Druckfarben und Farbauszüge in einer Marke.....	223
9.10.5. Positionierung einer Marke.....	224
9.10.6. Arbeiten mit Markensätzen.....	226
9.10.7. Bearbeiten einer Marke.....	226
9.10.8. Aktualisieren von Marken.....	227
9.11. Abmessungen hinzufügen.....	227
9.12. Aktionslisten.....	230
9.12.1. Aktionsliste ausführen.....	230
9.12.2. Aktionslisten verwalten.....	232
9.12.3. Der Aktionslisten-Editor.....	233

1. Einleitung

1.1. Hinweise zu den Urheberrechten

© Copyright 2018 Esko Software BVBA, Gent, Belgien

Alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumentation sowie die darin enthaltenen Informationen und Verwendungsanweisungen sind Eigentum von Esko Software BVBA. Die Dokumentation, die Informationen und die Anweisungen werden WIE BESICHTIGT und völlig ohne Garantie irgendeiner Art geliefert. Durch dieses Dokument werden keine Garantien gewährt bzw. erweitert. Des Weiteren übernimmt Esko Software BVBA keine Gewährleistung, Garantie oder andere Zusicherungen hinsichtlich der Verwendung oder den Ergebnisse der Verwendung der Software oder der hierin enthaltenen Informationen. Esko Software BVBA haftet nicht für etwaige direkte, indirekte, Folge- oder Zufallsschäden, die möglicherweise durch die Verwendung bzw. die Unmöglichkeit der Verwendung der Software oder der darin enthaltenen Informationen entstehen.

Die hierin enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden. Von Zeit zu Zeit können Überarbeitungen ausgegeben werden, um Benutzer über solche Änderungen und/oder Ergänzungen zu informieren.

Es ist nicht gestattet, dieses Dokument ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Esko Software BVBA zu reproduzieren, in einer Datenbank oder einem Abrufsystem zu speichern oder in irgendeiner Form oder durch irgendwelche Mittel (elektronisch, mechanisch, Druck, Fotodruck, Mikrofilm) zu veröffentlichen.

Dieses Dokument macht alle früher datierten Versionen hinfällig.

PANTONE[®], PantoneLIVE und andere Pantone Warenzeichen sind Eigentum von Pantone, LLC. Alle anderen Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Pantone ist eine 100-prozentige Tochtergesellschaft von X-Rite, Incorporated. © Pantone LLC, 2015. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Software basiert teilweise auf der Arbeit der Independent JPEG Group.

Teile dieser Software sind urheberrechtlich geschützt durch: © 1996-2002 The FreeType Project (www.freetype.org). Alle Rechte vorbehalten.

Teile dieser Software sind urheberrechtlich geschützt durch: 2006 Feeling Software, copyright 2005-2006 Autodesk Media Entertainment.

Teile dieser Software sind urheberrechtlich geschützt: ©1998-2003 Daniel Veillard. Alle Rechte vorbehalten.

Teile dieser Software sind urheberrechtlich geschützt durch: ©1999-2006 The Botan Project. Alle Rechte vorbehalten.

Teile der in dieses Produkt eingebetteten Software ist gSOAP-Software. Die von gSOAP erstellten Teile sind urheberrechtlich geschützt: ©2001-2004 Robert A. van Engelen, Genivia inc. Alle Rechte vorbehalten.

Teile dieser Software sind urheberrechtlich geschützt durch: ©1998-2008 The OpenSSL Project und ©1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Produkt enthält Software, die von der Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>) entwickelt wurde.

Adobe, das Adobe-Logo, Acrobat, das Acrobat-Logo, Adobe Creative Suite, Illustrator, InDesign, PDF, Photoshop, PostScript, XMP und das Powered by XMP-Logo sind eingetragene Marken bzw. Marken von Adobe Systems Incorporated in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Microsoft und das Microsoft-Logo sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern.

SolidWorks ist eine eingetragene Marke der SolidWorks Corporation.

Teile dieser Software sind Eigentum der Spatial Corp. 1986 2003. Alle Rechte vorbehalten.

JDF und das JDF-Logo sind Marken der CIP4-Organisation. Copyright 2001 The International Cooperation for the Integration of Processes in Prepress, Press and Postpress (CIP4). Alle Rechte vorbehalten.

Die Esko-Software enthält den "RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm".

Java und alle Java-basierten Marken und Logos sind Marken oder eingetragene Marken von Sun Microsystems in den USA und/oder anderen Ländern.

Teile dieser Software verwenden Technologie von BestTM Color Technology (EFI). EFI und Bestcolor sind beim United States Patent and Trademark Office eingetragene Marken der Electronics For Imaging GmbH.

Enthält PowerNest-Bibliothek, urheberrechtlich geschützt und lizenziert von Alma, 2005 - 2007.

Alle anderen Produktnamen sind Marken bzw. eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.

Korrespondenz zu dieser Publikation richten Sie bitte an folgende Adresse:

Esko Software BVBA

Kortrijksesteenweg 1095

B – 9051 Gent

info.eur@esko.com

1.1.1. Drittanbieter-Lizenzinformationen

This product includes AES Encryption.

Optimised ANSI C code for the Rijndael cipher (now AES) Authors: Vincent Rijmen Antoon Bosselaers Paulo Barreto All code contained in this distributed is placed in the public domain. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHORS 'AS IS' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes Anti-Grain Geometry.

Anti-Grain Geometry - Version 2.4 Copyright (C) 2002-2005 Maxim Shemanarev (McSeem)

Permission to copy, use, modify, sell and distribute this software is granted provided this copyright notice appears in all copies. This software is provided "as is" without express or implied warranty, and with no claim as to its suitability for any purpose.

This product includes curl.

Copyright (c) 1996 - 2015, Daniel Stenberg, .

All rights reserved.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization of the copyright holder.

This product includes LibTIFF.

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon Graphics may not be used in any advertising or publicity relating to the software without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

This product includes The Expat XML Parser.

Copyright (c) 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper
Copyright (c) 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006 Expat maintainers.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

This product includes FLEXlm.

NOTICE OF COPYRIGHT AND OWNERSHIP OF SOFTWARE:

Copyright (c) 1997-2014 Flexera Software LLC. All Rights Reserved. This computer program is the property of Flexera Software LLC of Schaumburg, Illinois, U.S.A. Any use, copy, publication, distribution, display, modification, or transmission of this computer program in whole or in part in any form or by any means without the prior express written permission of Flexera Software LLC is strictly prohibited. Except when expressly provided by Flexera Software LLC in writing, possession of this computer program shall not be construed to confer any license or rights under any of Flexera Software LLC's

intellectual property rights, whether by estoppel, implication, or otherwise. ALL COPIES OF THIS PROGRAM MUST DISPLAY THIS NOTICE OF COPYRIGHT AND OWNERSHIP IN FULL.

This product includes harfbuzz.

HarfBuzz is licensed under the so-called "Old MIT" license. Details follow. For parts of HarfBuzz that are licensed under different licenses see individual files names COPYING in subdirectories where applicable.

Copyright © 2010,2011,2012 Google, Inc. Copyright © 2012 Mozilla Foundation Copyright © 2011 Codethink Limited Copyright © 2008,2010 Nokia Corporation and/or its subsidiary(-ies) Copyright © 2009 Keith Stribley Copyright © 2009 Martin Hosken and SIL International Copyright © 2007 Chris Wilson Copyright © 2006 Behdad Esfahbod Copyright © 2005 David Turner Copyright © 2004,2007,2008,2009,2010 Red Hat, Inc. Copyright © 1998-2004 David Turner and Werner Lemberg

For full copyright notices consult the individual files in the package.

Permission is hereby granted, without written agreement and without license or royalty fees, to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose, provided that the above copyright notice and the following two paragraphs appear in all copies of this software.

IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER BE LIABLE TO ANY PARTY FOR DIRECT, INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE AND ITS DOCUMENTATION, EVEN IF THE COPYRIGHT HOLDER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

THE COPYRIGHT HOLDER SPECIFICALLY DISCLAIMS ANY WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE SOFTWARE PROVIDED HEREUNDER IS ON AN "AS IS" BASIS, AND THE COPYRIGHT HOLDER HAS NO OBLIGATION TO PROVIDE MAINTENANCE, SUPPORT, UPDATES, ENHANCEMENTS, OR MODIFICATIONS.

This product includes hyphen.

GPL 2.0/LGPL 2.1/MPL 1.1 tri-license

The contents of this software may be used under the terms of the GNU General Public License Version 2 or later (the "GPL"), or the GNU Lesser General Public License Version 2.1 or later (the "LGPL", see COPYING.LGPL) or the Mozilla Public License Version 1.1 or later (the "MPL", see COPYING.MPL).

The Plain TeX hyphenation tables "hyphen.tex" by Donald E. Knuth has a non MPL/LGPL compatible license, but freely redistributable: "Unlimited copying and redistribution of this file are permitted as long as this file is not modified. Modifications are permitted, but only if the resulting file is not named hyphen.tex."

Software distributed under these licenses is distributed on an "AS IS" basis, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, either express or implied. See the licences for the specific language governing rights and limitations under the licenses.

This product includes ICU.

Copyright (c) 1995-2014 International Business Machines Corporation and others All rights reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, provided that the above copyright notice(s) and this permission notice appear in all copies of the Software and that both the above copyright notice(s) and this permission notice appear in supporting documentation.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

This product includes IP*Works!.

Copyright (c) 2013 /n software inc. - All rights reserved.

DISCLAIMER OF WARRANTY. THE LICENSED SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, /N SOFTWARE SPECIFICALLY DOES NOT WARRANT, GUARANTEE, OR MAKE ANY REPRESENTATIONS REGARDING THE USE, OR THE RESULTS OF THE USE, OF THE LICENSED SOFTWARE OR DOCUMENTATION IN TERMS OF CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. THE ENTIRE RISK AS TO THE RESULTS AND PERFORMANCE OF THE LICENSED SOFTWARE IS ASSUMED BY YOU. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY /N SOFTWARE OR ITS EMPLOYEES SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY, AND YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION OR ADVICE. FURTHER, THE LICENSED SOFTWARE IS NOT FAULT-TOLERANT AND IS NOT DESIGNED, MANUFACTURED OR INTENDED FOR USE OR RESALE AS ON-LINE CONTROL EQUIPMENT IN HAZARDOUS ENVIRONMENTS REQUIRING FAIL-SAFE PERFORMANCE, SUCH AS IN THE OPERATION OF NUCLEAR FACILITIES, AIRCRAFT NAVIGATION OR COMMUNICATION SYSTEMS, AIR TRAFFIC CONTROL, DIRECT LIFE SUPPORT MACHINES, OR WEAPONS SYSTEMS, IN WHICH THE FAILURE OF THE LICENSED SOFTWARE COULD LEAD DIRECTLY TO DEATH, PERSONAL INJURY, OR SEVERE PHYSICAL OR ENVIRONMENTAL DAMAGE ("HIGH RISK ACTIVITIES"). /N SOFTWARE AND ITS SUPPLIERS SPECIFICALLY DISCLAIM ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF FITNESS FOR HIGH RISK ACTIVITIES.

LIMITATION ON LIABILITY. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, THE LIABILITY OF /N SOFTWARE, IF ANY, FOR DAMAGES RELATING TO THE LICENSED SOFTWARE SHALL BE LIMITED TO THE ACTUAL AMOUNTS PAID BY YOU FOR SUCH LICENSED SOFTWARE. /N SOFTWARE'S LICENSORS AND THEIR SUPPLIERS SHALL HAVE NO LIABILITY TO YOU FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY YOU OR ANY THIRD PARTY AS A RESULT OF USING THE LICENSED SOFTWARE, OR ANY PORTION THEREOF. NOTWITHSTANDING THE FOREGOING, IN NO EVENT SHALL /N SOFTWARE, ITS LICENSORS, OR ANY OF THEIR RESPECTIVE SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY LOST REVENUE, PROFIT OR DATA, OR FOR INDIRECT, PUNITIVE, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY CHARACTER, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES, HOWEVER CAUSED AND REGARDLESS OF THE THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LICENSED SOFTWARE, OR ANY PORTION THEREOF, EVEN IF /N SOFTWARE, ITS LICENSORS AND/OR ANY OF THEIR RESPECTIVE SUPPLIERS HAVE BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY. EACH EXCLUSION OF LIMITATION IS INTENDED TO BE SEPARATE AND THEREFORE SEVERABLE.

This product includes IP*Works! SSL.

Copyright (c) 2013 /n software inc. - All rights reserved.

DISCLAIMER OF WARRANTY. THE LICENSED SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. FURTHER, /N SOFTWARE SPECIFICALLY DOES NOT WARRANT, GUARANTEE, OR MAKE ANY REPRESENTATIONS REGARDING THE USE, OR THE RESULTS OF THE USE, OF THE LICENSED SOFTWARE OR DOCUMENTATION IN TERMS OF CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. THE ENTIRE RISK AS TO THE RESULTS AND PERFORMANCE OF THE LICENSED SOFTWARE IS ASSUMED BY YOU. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY /N SOFTWARE OR ITS EMPLOYEES SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY, AND YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION OR ADVICE. FURTHER, THE LICENSED SOFTWARE IS NOT FAULT-TOLERANT AND IS NOT DESIGNED, MANUFACTURED OR INTENDED FOR USE OR RESALE AS ON-LINE CONTROL EQUIPMENT IN HAZARDOUS ENVIRONMENTS REQUIRING FAIL-SAFE PERFORMANCE, SUCH AS IN THE OPERATION OF NUCLEAR FACILITIES, AIRCRAFT NAVIGATION OR COMMUNICATION SYSTEMS, AIR TRAFFIC CONTROL, DIRECT LIFE SUPPORT MACHINES, OR WEAPONS SYSTEMS, IN WHICH THE FAILURE OF THE LICENSED SOFTWARE COULD LEAD DIRECTLY TO DEATH, PERSONAL INJURY, OR SEVERE PHYSICAL OR ENVIRONMENTAL DAMAGE ("HIGH RISK ACTIVITIES"). /N SOFTWARE AND ITS SUPPLIERS SPECIFICALLY DISCLAIM ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF FITNESS FOR HIGH RISK ACTIVITIES.

LIMITATION ON LIABILITY. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, THE LIABILITY OF /N SOFTWARE, IF ANY, FOR DAMAGES RELATING TO THE LICENSED SOFTWARE SHALL BE LIMITED TO THE ACTUAL AMOUNTS PAID BY YOU FOR SUCH LICENSED SOFTWARE. /N SOFTWARE'S LICENSORS AND THEIR SUPPLIERS SHALL HAVE NO LIABILITY TO YOU FOR ANY DAMAGES SUFFERED BY YOU OR ANY THIRD PARTY AS A RESULT OF USING THE LICENSED SOFTWARE, OR ANY PORTION THEREOF. NOTWITHSTANDING THE FOREGOING, IN NO EVENT SHALL /N SOFTWARE, ITS LICENSORS, OR ANY OF THEIR RESPECTIVE SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY LOST REVENUE, PROFIT OR DATA, OR FOR INDIRECT, PUNITIVE, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY CHARACTER, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY COMMERCIAL DAMAGES OR LOSSES, HOWEVER CAUSED AND REGARDLESS OF THE THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LICENSED SOFTWARE, OR ANY PORTION THEREOF, EVEN IF /N SOFTWARE, ITS LICENSORS AND/OR ANY OF THEIR RESPECTIVE SUPPLIERS HAVE BEEN INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY. EACH EXCLUSION OF LIMITATION IS INTENDED TO BE SEPARATE AND THEREFORE SEVERABLE.

This product includes JasPer.

Copyright (c) 2001-2006 Michael David Adams Copyright (c) 1999-2000 Image Power, Inc.
Copyright (c) 1999-2000 The University of British Columbia All rights reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person (the "User") obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

1. The above copyright notices and this permission notice (which includes the disclaimer below) shall be included in all copies or substantial portions of the Software.
2. The name of a copyright holder shall not be used to endorse or promote products derived from the Software without specific prior written permission.

THIS DISCLAIMER OF WARRANTY CONSTITUTES AN ESSENTIAL PART OF THIS LICENSE. NO USE OF THE SOFTWARE IS AUTHORIZED HEREUNDER EXCEPT UNDER THIS DISCLAIMER. THE SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE. NO ASSURANCES ARE PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS THAT THE SOFTWARE DOES NOT INFRINGE THE PATENT OR OTHER INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS OF ANY OTHER ENTITY. EACH COPYRIGHT HOLDER DISCLAIMS ANY LIABILITY TO THE USER FOR CLAIMS BROUGHT BY ANY OTHER ENTITY BASED ON INFRINGEMENT OF INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS OR OTHERWISE. AS A CONDITION TO EXERCISING THE RIGHTS GRANTED HEREUNDER, EACH USER HEREBY ASSUMES SOLE RESPONSIBILITY TO SECURE ANY OTHER INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS NEEDED, IF ANY. THE SOFTWARE IS NOT FAULT-TOLERANT AND IS NOT INTENDED FOR USE IN MISSION-CRITICAL SYSTEMS, SUCH AS THOSE USED IN THE OPERATION OF NUCLEAR FACILITIES, AIRCRAFT NAVIGATION OR COMMUNICATION SYSTEMS, AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEMS, DIRECT LIFE SUPPORT MACHINES, OR WEAPONS SYSTEMS, IN WHICH THE FAILURE OF THE SOFTWARE OR SYSTEM COULD LEAD DIRECTLY TO DEATH, PERSONAL INJURY, OR SEVERE PHYSICAL OR ENVIRONMENTAL DAMAGE ("HIGH RISK ACTIVITIES"). THE COPYRIGHT HOLDERS SPECIFICALLY DISCLAIM ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF FITNESS FOR HIGH RISK ACTIVITIES.

This product includes libpng.

Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage. There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

This product includes RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm.

Copyright (C) 1991-2, RSA Data Security, Inc. Created 1991. All rights reserved.

License to copy and use this software is granted provided that it is identified as the "RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing this software or this function.

License is also granted to make and use derivative works provided that such works are identified as "derived from the RSA Data Security, Inc. MD5 Message-Digest Algorithm" in all material mentioning or referencing the derived work.

RSA Data Security, Inc. makes no representations concerning either the merchantability of this software or the suitability of this software for any particular purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty of any kind.

This product includes nlohmann.

MIT License

Copyright (c) 2013-2018 Niels Lohmann

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

This product includes patented technology.

This product and use of this product is under license from Markzware under U.S. Patent No. 5,963,641.

This product includes Qt.

The Qt Toolkit is Copyright (C) 2016 The Qt Company Ltd.

This product includes QtCopyDialog.

Copyright (c) 2009 Nokia Corporation and/or its subsidiary(-ies). All rights reserved.

BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

This product includes Qt SQL driver plugin (qsqldb).

Copyright (C) 1992-2008 Trolltech ASA. All rights reserved.

Warranty Disclaimer: The Licensed Software is licensed to Licensee "as is". To the maximum extent permitted by applicable law, Trolltech on behalf of itself and its suppliers, disclaims all warranties and conditions, either express or implied, including, but not limited to, implied warranties of merchantability, fitness for a particular purpose, title and non-infringement with regard to the Licensed Software.

Limitation of Liability: If, Trolltech's warranty disclaimer notwithstanding, Trolltech is held liable to Licensee, whether in contract, tort or any other legal theory, based on the Licensed Software, Trolltech's entire liability to Licensee and Licensee's exclusive remedy shall be, at Trolltech's option, either (A) return of the price Licensee paid for the Licensed Software, or (B) repair or replacement of the Licensed Software, provided Licensee returns to Trolltech all copies of the Licensed Software as originally delivered to Licensee. Trolltech shall not under any circumstances be liable to Licensee based on failure of the Licensed Software if the failure resulted from accident, abuse or misapplication, nor shall Trolltech under any circumstances be liable for special damages, punitive or exemplary damages, damages for loss of profits or interruption of business or for loss or corruption of data. Any award of damages from Trolltech to Licensee shall not exceed the total amount Licensee has paid to Trolltech in connection with this Agreement.

This product includes QtSql.

Copyright (c) 2009 Nokia Corporation and/or its subsidiary(-ies).

BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

This product includes LibTIFF.

Copyright (c) 1988-1997 Sam Leffler Copyright (c) 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon Graphics may not be used

in any advertising or publicity relating to the software without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

This product includes ucdn.

UCDN - Unicode Database and Normalization

UCDN is a Unicode support library. Currently, it provides access to basic character properties contained in the Unicode Character Database and low-level normalization functions (pairwise canonical composition/decomposition and compatibility decomposition). More functionality might be provided in the future, such as additional properties, string normalization and encoding conversion.

UCDN uses standard C89 with no particular dependencies or requirements except for `stdint.h`, and can be easily integrated into existing projects. However, it can also be used as a standalone library, and a CMake build script is provided for this. The first motivation behind UCDN development was to provide a standalone set of Unicode functions for the HarfBuzz OpenType shaping library. For this purpose, a HarfBuzz-specific wrapper is shipped along with it (`hb-ucdn.h`).

UCDN is published under the ISC license, please see the license header in the C source code for more information. The `makeunicodata.py` script required for parsing Unicode database files is licensed under the PSF license, please see `PYTHON-LICENSE` for more information.

UCDN was written by Grigori Goronzy (greg@kinoho.net).

This product includes XercesC.

NOTICE file corresponding to section 4(d) of the Apache License, Version 2.0, in this case for the Apache Xerces distribution.

This product includes software developed by The Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>).

Portions of this software were originally based on the following: - software copyright (c) 1999, IBM Corporation., <http://www.ibm.com>.

For more legal notices, see online help

Correspondence regarding this publication should be forwarded to:

Esko Software BVBA
Kortrijksesteenweg 1095
B - 9051 Gent
Belgium

info.eur@esko.com

1.2. Installation

ArtPro+ wird nur von 64-Bit-Betriebssystemen sowohl auf einem Mac als auch unter Windows unterstützt. Aktuell unterstützt werden:

- Mac OS 10.12, 10.13, 10.14 und 10.15
- Windows 7 64-Bit, Windows 8 64-Bit und Windows 8.1 64-Bit, Windows 10.

Hinweis: ArtPro+ 18.1.2 ist die letzte Version, die Windows 7 und MacOS 10.12 unterstützt.

Sie können das Installationsprogramm für ArtPro+ unter <http://mysoftware.esko.com> herunterladen.

Laden Sie die Datei "ArtPro+.dmg" für Mac oder die Datei ".exe" für Windows herunter.

Hinweis: Wenn Sie die kostenlose 30-tägige Testversion von ArtPro+ verwenden möchten, müssen Sie das ArtPro+ Testversion-Installationsprogramm verwenden. Wenn das normale Installationsprogramm ausgeführt wurde, gibt es keine Option mehr, den Test zu starten. Siehe [Testversion](#).

1.3. Lizenzierung

Sie können die **Lizenz**-Info prüfen, indem Sie **Hilfe > Lizenz-Info...** wählen.

Sie können ArtPro+ als eine kostenlose, 30-tägige Testversion, mit einer gültigen lokalen Lizenz oder durch Aufbau einer Verbindung zu einem Lizenzserver, der mit gültigen Netzwerklicenzen ausgestattet ist, oder durch Anmeldung bei einem Abonnement eines benannten Benutzers ausführen. Weitere Informationen zu Lizenzen und zu deren Aktivierung finden Sie hier <https://www.esko.com/en/Support/Product?id=Licensing%20and%20Activation>.

Eine gültige Lizenz für die Ausführung von ArtPro+ kann sein:

- eine ArtPro+ 18.1 Essentials-Lizenz, entweder eine zeitlich unbefristete Lizenz oder ein Abonnement eines benannten Benutzers.
- eine ArtPro+ 18.1 Advanced-Lizenz, entweder eine zeitlich unbefristete Lizenz oder ein Abonnement eines benannten Benutzers.
- eine ArtPro 18.1-Lizenz
- eine PackEdge 18.1-Lizenz

ArtPro+ Essentials und Advanced

Wie bei ArtPro+ 16.1 auch sind zwei Versionen von ArtPro verfügbar. Die folgenden Funktionen sind nur für ArtPro+ Advanced verfügbar:

- **Step & Repeat**
 - Gitter-Step & Repeat. Siehe [Gitter-Step & Repeat](#) auf Seite 193.
 - Werkzeug zum Öffnen von Layout CF2-Dateien, MFG-Dateien, zum Ersetzen von Stationen für das strukturelle Design und zur Anpassung der Beschnittzugabe. Siehe [Step & Repeat basierend auf einer MFG- oder CF2-Datei](#) auf Seite 203.
- **Automatische Über- und Unterfüllung** Siehe [Automatische Über- und Unterfüllung](#).

1.4. Die Palette Info über

Sie können das Fenster **Info über** durch Auswahl von **ArtPro+ > Info über** (Mac) oder **Hilfe > Info über** (Windows) öffnen.

1.5. Aufrufen der Hilfe

Das **Hilfe**-Menü umfasst verschiedene Menüelemente:

1. Durch Anklicken von **Erste Schritte** wird ein Fenster geöffnet, das eine Kurzanleitung zu den ArtPro+-Werkzeugen und eine Verknüpfung zu einem Video mit ersten Schritten enthält. Nach der Erstinstallation wird dieses Fenster beim Start der Anwendung automatisch angezeigt.
2. Durch Anklicken von **Neuheiten** wird eine Präsentation der neuen Funktionen in ArtPro+ angezeigt.
3. Durch Anklicken der **Online-Hilfe** wird die Online-Hilfeseite Ihrer aktuellen ArtPro+-Version in Ihrem Internetbrowser geöffnet. Falls verfügbar, wird die Online-Hilfe in Ihrer aktuell ausgewählten Sprache angezeigt.
4. Durch Anklicken von **Knowledge Base** wird die Knowledge Base von Esko mit einem Filter auf Artikeln zu ArtPro+ in Ihrem Internetbrowser angezeigt.
5. Klicken Sie auf **Esko-Kundenerfahrungsprogramm**, um Ihre Auswahl bezüglich der Teilnahme am Esko-Kundenerfahrungsprogramm zu ändern. Durch die Aktivierung dieser Option tragen Sie zur Verbesserung von ArtPro+ bei, indem Sie uns ermöglichen, anonym Informationen über die Art und Weise Ihrer Nutzung von ArtPro+ und dessen Funktionen zu erfassen.
6. Verwenden Sie **Lizenz-Info**, um Ihre Lizenzeinstellungen zu überprüfen. Für Abonnement-Lizenzen gibt es auch die Option "Anmelden/Abmelden". Siehe [Lizenzierung](#) auf Seite 15.

1.6. Sprachen

ArtPro+ wird in den folgenden Sprachen unterstützt: Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch, Spanisch, Japanisch, vereinfachtes Chinesisch und traditionelles Chinesisch sowie Koreanisch.

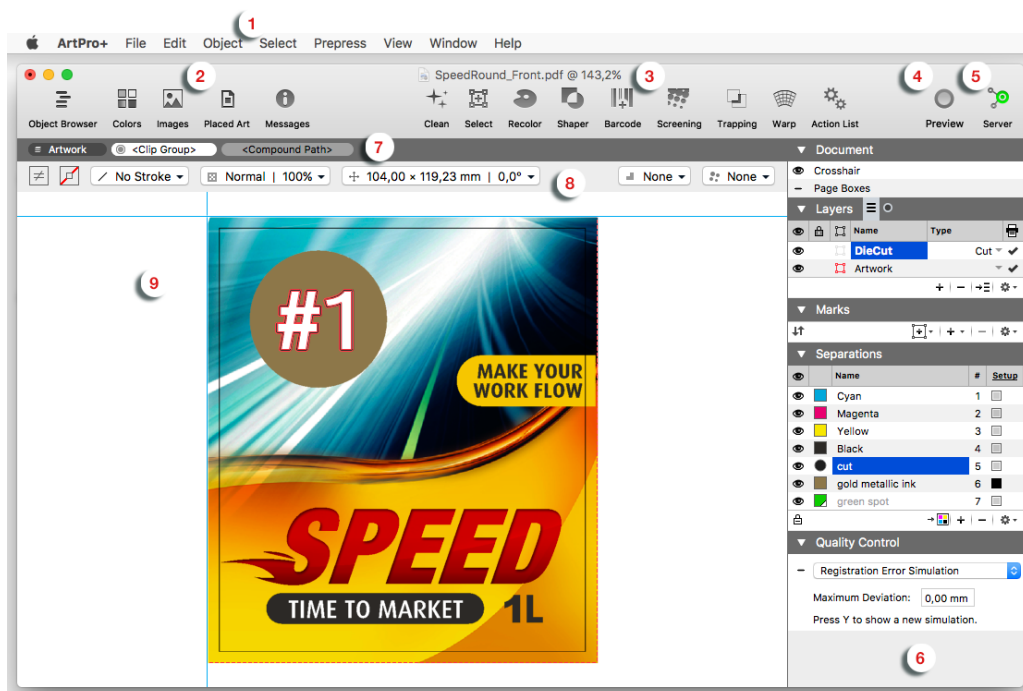
Es gibt keine anwendungsspezifischen Voreinstellungen, um die Sprache zu ändern. So zeigen Sie die Benutzeroberfläche von ArtPro+ in einer dieser unterstützten Sprachen an:

- Rufen Sie unter Mac OS X **Systemeinstellungen > Sprache & Region** auf und verschieben Sie die von Ihnen bevorzugte Sprache an die oberste Position der Sprachliste.
- Rufen Sie unter Windows **Systemsteuerung > Uhrzeit, Sprache und Region > Region und Sprache** (oder **Region** unter Windows 8 und 10) auf und ändern Sie das **Format** in die bevorzugte Sprache.

2. Erste Schritte

2.1. Der ArtPro+-Arbeitsbereich

Wenn Sie ein Dokument geöffnet haben, wird Folgendes im ArtPro+ Arbeitsbereich angezeigt:



1. Die **Menüleiste**.
2. Die Schaltflächen der **Seitenleiste** für den Objekt-Browser, Bilder, Platzierte Grafiken und Meldungen. Siehe [Verwenden der Seitenleiste](#) auf Seite 18.
3. Die Symbolleiste, die Folgendes enthält
 - **Bereinigen** Weitere Informationen finden Sie unter [Bereinigen](#) auf Seite 95.
 - **Auswählen**. Siehe [Gleiche auswählen](#) auf Seite 72 und [Erweiterte Auswahl](#) auf Seite 72,
 - **Neu färben** Siehe [Neu färben](#) auf Seite 104.
 - **Shaper** Weitere Informationen finden Sie unter [Shaper](#) auf Seite 107.
 - **Barcode**. Siehe [Barcode](#)
 - **Rasterung** Siehe [Rasterung](#) auf Seite 173.
 - **Über- und Unterfüllung** Siehe [Über- und Unterfüllen](#) auf Seite 176.

- **Verformen** Siehe [Verformen](#) auf Seite 185.
- **Aktionsliste** Siehe [Aktionsliste](#)
- 4. Die **Anzeigemodus-Auswahl**. Siehe [Vorschau- oder Konturmodus](#) auf Seite 44.
- 5. Die Anzeige **Serververbindung**. Siehe [Automation Engine-Verbindung](#) auf Seite 36.
- 6. Der **Seitenbereich**, der den Abschnitt "Dokument" (Seitennavigator für mehrseitige Dokumente, Fadenkreuz, Seitenrahmen, Ebenen), den Abschnitt "Markierungen", den Abschnitt "Farbauszüge" und den Abschnitt "Qualitätskontrolle" enthält. Siehe [Verwenden des Seitenbereichs](#) auf Seite 18.
- 7. Die **Auswahl-Brotkrumen**. Siehe [Brotkrumen-Auswahl](#) auf Seite 71.
- 8. Der **Inspector**. Siehe [Der Inspector](#) auf Seite 19.
- 9. Der **Dokumentbereich**.

2.1.1. Verwenden der Seitenleiste

Die Seitenleiste ist ein Bereich auf der linken Seite, der relevante Informationen anzeigen kann. Sie können ihn anzeigen, indem Sie eine beliebige Schaltfläche der Seitenleiste auswählen. Klicken Sie auf eine andere Schaltfläche, um den Inhalt der Seitenleiste zu wechseln, oder klicken Sie auf die aktive Schaltfläche, um die Seitenleiste wieder auszublenden.

Es gibt verschiedene Modi für die Seitenleiste: Objekt-Browser, Seitenleiste "Farbe", Seitenleiste "Bilder", Seitenleiste für platzierte Grafiken und Seitenleiste "Meldungen".

2.1.2. Verwenden des Seitenbereichs

Der Seitenbereich enthält verschiedene Bereiche.

- Wenn ein mehrseitiges Dokument geöffnet ist, können Sie den Seitennavigator verwenden. Siehe [Navigieren durch ein mehrseitiges Dokument](#) auf Seite 54.
- Im Bereich **Dokument** können Sie das Fadenkreuz sichtbar oder unsichtbar machen und die Seitenrahmen einrichten. Siehe [Das Fadenkreuz](#) auf Seite 42 und [Seitenrahmen](#) auf Seite 55.
- Im Abschnitt **Ebenen** können Sie die Ebenen neu anordnen und umbenennen und deren Sichtbarkeit oder Druckstatus anzeigen oder ändern. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.
- Im Bereich **Marken** können Sie Ihre Marken verwalten: Markensätze laden und speichern, neue Marken erstellen etc. Siehe [Marken](#) auf Seite 208. Dies wird für normalisierte PDF-Dateien nicht unterstützt.
- Im Bereich **Farbauszüge** können Sie Farbauszüge neu sortieren und umbenennen, bestimmte Farbauszüge sichtbar oder unsichtbar machen, druckende Farbauszüge hinzufügen, Farbauszüge entfernen oder zusammenführen. Siehe [Farbauszüge](#) auf Seite 62.
- Im Bereich **Qualitätskontrolle** können Sie einige Qualitätskontrollen wie etwa die Suche nach Ausbrüchen unter einem bestimmten Prozentwert, die Überprüfung, ob die maximale Gesamtflächendeckung überschritten wurde, die Überprüfung der verwendeten Rastersets,

die Erkennung möglicher Rasterprobleme (Moiré) oder die Simulation eines Passerfehlers oder der Vergleich von zwei Dateien. Siehe [Qualitätskontrolle](#) auf Seite 46.

2.1.3. Der Inspector

Die **Inspectoren**, die in der Leiste zwischen den **Auswahl-Brotkrumen** und dem **Dokumentbereich** angezeigt werden, zeigen Informationen und mögliche Aktionen für die aktuelle Auswahl wie etwa die aktuelle Füllung und Kontur an. Mit Hilfe der Inspectoren können Sie diese Einstellungen für die aktuelle Auswahl ändern.

Sie können den Kurzbefehl **Cmd+i** / **Cmd+Umschalt+i** (Mac) oder **Strg+i** / **Strg+Umschalt+i** (Windows) verwenden, um vorwärts oder rückwärts durch alle Inspectoren zu blättern.

Allgemeine Inspectoren

- [Füllfarb- und Konturfarb-Inspector](#) auf Seite 97
- [Stroke Inspector](#) auf Seite 102
- [Transparency Inspector](#) auf Seite 103
- [Transformation Inspector](#) auf Seite 83
- Screen Set Inspector: siehe [Rasterung](#) auf Seite 173

Inspectoren für Bilder

- [Image Inspector](#) auf Seite 116
- [Der Channel Mapping Inspector](#) auf Seite 117

Inspectoren für platzierte Grafiken & Gitter

- [Placed Art Separations Inspector](#) auf Seite 123
- [Placed Art Inspector](#) auf Seite 123
- [Ebenentypen-Inspector](#) auf Seite 124
- [Der Grid Inspector](#) auf Seite 193

Inspectoren für das strukturelle Design

- [Inspector für Dateien für das strukturelle Design](#) auf Seite 127
- [Inspector für das strukturelle Design](#) auf Seite 128

Inspectoren für Text

- [Text Inspector](#) auf Seite 109
- [Text Box Transformation Inspector](#) auf Seite 109

Inspectoren für Barcodes

- Barcode Type Inspector, Barcode Code Inspector, Barcode Inspector, Barcode Font Inspector: siehe [Barcodes](#) auf Seite 129

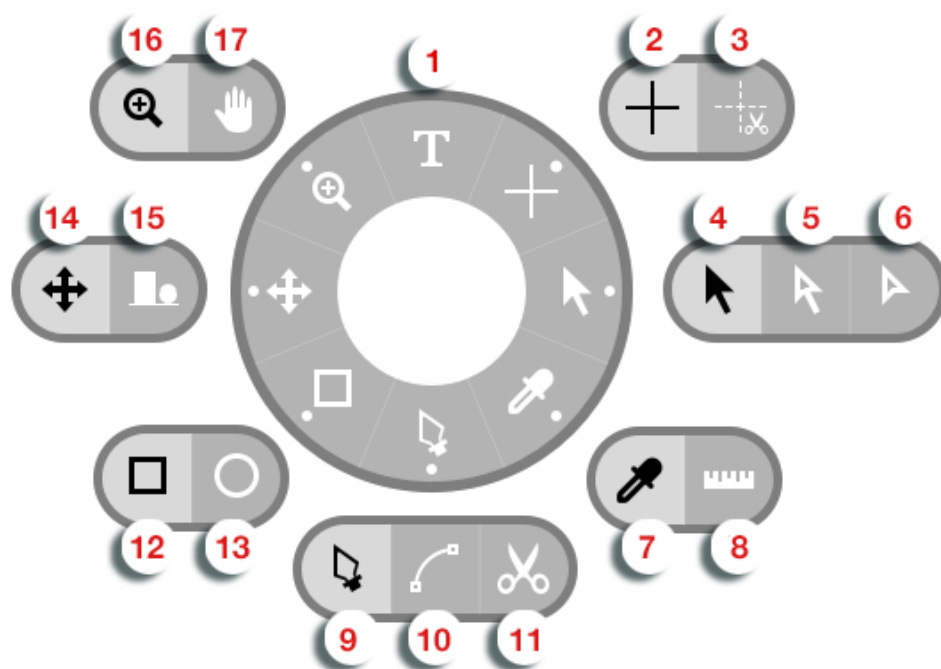
Inspectoren für Marken

- Mark Inspector. Siehe [Markentypen und ihre Eigenschaften](#) auf Seite 209.

2.1.4. Wechseln der Werkzeuge

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Werkzeuge zu wechseln:

- Verwenden Sie den Kurzbefehl des Werkzeugs. Bei mehrfacher Verwendung des Kurzbefehls wird zwischen den entsprechenden Funktionen wie z. B. Zoomen und Schwenken umgeschaltet.
 1. **T**: Textwerkzeug. Siehe [Textwerkzeug verwenden](#) auf Seite 110.
 2. **R**: Fadenkreuz. Siehe [Fadenkreuz bewegen oder drehen](#) auf Seite 42.
 3. **R**: Am Fadenkreuz schneiden. Siehe [Am Fadenkreuz schneiden](#) auf Seite 43.
 4. **V**: Gruppenauswahl. Siehe [Gruppenauswahl](#) auf Seite 69.
 5. **V** oder **A**: Objektauswahl. Siehe [Objektauswahl](#) auf Seite 70.
 6. **V**: Pfadauswahl. Siehe [Pfadauswahl](#) auf Seite 70.
 7. **D**: Dichten. Siehe [Dichte](#) auf Seite 50.
 8. **D**: Abmessungen. Siehe [Bemaßungen](#) auf Seite 49.
 9. **P**: Pfad erstellen und bearbeiten. Siehe [Pfad erstellen und bearbeiten](#) auf Seite 88.
 10. **P**: Pfad teilen und bearbeiten. Siehe [Pfad teilen und bearbeiten](#) auf Seite 89.
 11. **P**: Pfad schneiden. Siehe [Pfad schneiden](#) auf Seite 91.
 12. **S**: Rechteck erstellen. Siehe [Rechteck erstellen/Ellipse erstellen](#) auf Seite 106.
 13. **S**: Ellipse erstellen. Siehe [Rechteck erstellen/Ellipse erstellen](#) auf Seite 106.
 14. **E**: Umwandeln. Siehe [Manuelle Transformation](#) auf Seite 78.
 15. **E**: Ausrichten und verteilen. Siehe [Ausrichten & Verteilen](#) auf Seite 84.
 16. **Z**: Zoomen. Siehe [Tool zoomen](#) auf Seite 41.
 17. **Z** oder **H**: Schwenk-Werkzeug. Siehe [Werkzeug Verschieben](#) auf Seite 42.
- Verwenden Sie den **Werkzeug-Umschalter**: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Position in Ihrem Dokument und wählen Sie das gewünschte Werkzeug im Werkzeug-Umschaltrad aus oder klicken Sie mit der rechten Maustaste und ziehen Sie die Maus in die entsprechende Richtung.



2.1.5. Tastenkombinationen - Übersicht

Unten sehen Sie eine Übersicht über die standardmäßigen ArtPro+-Kurzbefehle auf einem **Mac** und unter **Windows**.

Tastenkombination	Mac	Windows	ArtPro Classic
Alle markieren	Cmd+A	Strg+A	
Auswahl aufheben	Cmd+Umschalt+A	Strg+Umschalt+A	
Auswahl umkehren	Cmd+Alt+A	Strg+Alt+A	
Aktionsliste verwenden	Cmd+Alt+Umschalt+A	Strg-Alt-Umschalt+A	
Seitenrahmen	Cmd+B	Strg+B	
Barcode hinzufügen	Cmd+Umschalt+B	Strg+Umschalt+B	
In Barcode konvertieren	Cmd+Alt+Umschalt+B	Strg+Alt+Umschalt+B	
Kopieren	Cmd+C	Strg+C	
Dialogfeld "Bereinigen"	Cmd+Umschalt+C	Strg+Umschalt+C	
Erneut umwandeln	Cmd+D	Strg+D	
Verformen	Cmd+Umschalt+D	Strg+Umschalt+D	

Tastenkombination	Mac	Windows	ArtPro Classic
Mit letzten Einstellungen verformen	Cmd+Alt+Umschalt+D	Strg+Alt+Umschalt+D	
Shaper	Cmd+E	Strg+E	
Einfügen vor	Cmd+F	Strg+F	Cmd+Alt+F
Hinten einfügen	Cmd+Umschalt+F	Strg+Umschalt+F	Cmd+Alt+Umschalt+F
Gruppieren	Cmd+G	Strg+G	Cmd+Umschalt+G
Gruppierung lösen	Cmd+Umschalt+G	Strg+Umschalt+G	Cmd+Umschalt+U
Step & Repeat-Gitter erstellen	Cmd+Alt+G	Strg+Alt+G	
ArtPro+ ausblenden	Cmd+H	nicht verfügbar	
Sonstige Anderes ausblenden	Cmd+Alt+H	nicht verfügbar	
Durch Inspektoren blättern (vorwärts)	Cmd+I	Strg+I	
Durch Inspektoren blättern (rückwärts)	Cmd+Umschalt+I	Strg+Umschalt+I	
Gleiche Füllfarbe auswählen	Cmd+Alt+I	Strg+Alt+I	
Gleiche Konturfarbe auswählen	Cmd+Alt+Umschalt+I	Strg+Alt+Umschalt+I	
Pfade verbinden	Cmd+J	Strg+J	
Pfad schließen	Cmd+Alt+J	Strg+Alt+J	
Voreinstellungen	Cmd+, (Komma)	Strg+K	
Workflow starten	Cmd+L	Strg+L	Cmd+Alt+L
Abmessungen hinzufügen	Cmd-Umschalt+L	Strg+Umschalt+L	
Numerische Transformation	Cmd+Umschalt+M	Strg+Umschalt+M	Cmd+L
Neue Datei	Cmd+N	Strg+N	
Datei öffnen	Cmd+O	Strg+O	
Text konturieren	Cmd+Umschalt+O	Strg+Umschalt+O	
Platzieren	Cmd+Umschalt+P	Strg+Umschalt+P	
Bild platzieren innerhalb	Cmd+Umschalt+Alt+P	Strg+Umschalt+Alt+P	
Seitenrahmen einrichten	Cmd+Alt+P	Strg+Alt+P	Cmd+Alt+J

Tastenkombination	Mac	Windows	ArtPro Classic
Beenden	Cmd+Q	Alt+F4	
Fadenkreuz anzeigen/ ausblenden	Cmd+R	Strg+R	
Speichern	Cmd+S	Strg+S	
Speichern unter	Cmd+Umschalt+S	Strg+Umschalt+S	
Rasterungs-Fenster	Cmd+Alt+S	Strg+Alt+S	
Überfüllungsebene aktualisieren	Cmd+T	Strg+T	
Dialogfenster "Überfüllung"	Cmd+Alt+T	Strg+Alt+T	
Überfüllung/ Unterfüllung	Cmd+Umschalt+T	Strg+Umschalt+T	Cmd+0
Gravur-TIFF ausgeben	Cmd+Alt+T	Strg+Alt+T	
Konturen in Text konvertieren	Cmd+Umschalt+Alt+T	Strg+Umschalt+Alt+T	
Gleiche auswählen/ Erweitert	Cmd+U	Strg+U	Cmd+Alt+U
Einfügen	Cmd+V	Strg+V	
Mit Ebenenstruktur einfügen	Cmd+Umschalt+V	Strg+Umschalt+V	
Datei schließen	Cmd+W	nicht verfügbar	
Alle Fenster schließen	Cmd+Alt+W	nicht verfügbar	
White Underprint	Cmd+Umschalt+W	Ctrl+Umschalt+W	
Schnitt	Cmd+X	Strg+X	
Zu Vorschau/Kontur umschalten	Cmd+Y	Strg+Y	
Farbverwaltungsvorschau	Cmd+Alt+Y	Strg+Alt+Y	
Rückgängig	Cmd+Z	Strg+Z	
Wiederherstellen	Cmd+Umschalt+Z	Strg+Umschalt+Z	
An Fenster anpassen / Vorherige	Cmd+0	Strg+0	Cmd+F
Einzoomen auf Auswahl	Cmd+Alt+0	Strg+Alt+0	Cmd+Umschalt+F
Tatsächliche Größe / Vorherige	Cmd+1	Strg+1	
Ansichten synchronisieren	Cmd+Alt+1	Strg+Alt+1	

Tastenkombination	Mac	Windows	ArtPro Classic
Sperren	Cmd+2	Strg+2	Cmd+7
Alles entsperren	Cmd+Alt+2	Strg+Alt+2	Cmd+8
Ausblenden	Cmd+3	Strg+3	
Alle anzeigen	Cmd+Alt+3	Strg+Alt+3	
Ganz nach vorne	Cmd+5	Strg+5	
Eine Ebene nach vorn	Cmd+Alt+5	Strg+Alt+5	
Eine Ebene zurück	Cmd+Alt+6	Strg+Alt+6	
Ganz nach hinten	Cmd+6	Strg+6	
Schnittmaske erstellen	Cmd+7	Strg+7	Cmd+2
Schnittmaske zurückwandeln	Cmd+Alt+7	Strg+Alt+7	Cmd+Alt+2
Verbund erstellen	Cmd+9	Strg+9	Cmd+G
Verknüpfung lösen	Cmd+Alt+9	Strg+Alt+9	Cmd+U
Einzoomen	Cmd++ (Plus)	Strg++ (Plus)	
Auszoomen	Cmd+- (Minus)	Strg+- (Minus)	
Ansicht im Uhrzeigersinn drehen	Cmd+Umschalt++ (Plus)	Strg+Umschalt++ (Plus)	
Ansicht gegen den Uhrzeigersinn drehen	Cmd+Umschalt+- (Minus)	Strg+Umschalt+- (Minus)	
Nächstes Objekt auswählen	Strg+Tab	Strg+Tab	
Voriges Objekt auswählen	Strg+Umschalt+Tab	Strg+Umschalt+Tab	
Dokumentfenster durchlaufen	Cmd+ `	Alt+Tab	
Zur ersten Seite	Cmd + Pfeil nach oben	Strg + Pfeil nach oben	
Zur vorherigen Seite	Pfeil nach oben	Pfeil nach oben	
Zur nächsten Seite	Pfeil nach unten	Pfeil nach unten	
Zur letzten Seite	Cmd + Pfeil nach unten	Strg + Pfeil nach unten	
Alle Farbauszüge anzeigen	0	0	
Einzelnen Farbauszug anzeigen	1 bis 9	1 bis 9	
Objektauswahl	A	A	
Abmessungen/Dichten	D	D	

Tastenkombination	Mac	Windows	ArtPro Classic
Transformieren/ Ausrichten & Verteilen	E	E	
Schwenken	H	H	
Werkzeug "Pfad erstellen & bearbeiten"/Werkzeug "Pfad teilen und bearbeiten"/Werkzeug "Pfad schneiden"	P	P	
Fadenkreuz-Werkzeug	R	R	
Rechteck erstellen/ Ellipse erstellen	S	S	
Textwerkzeug	T	T	
Gruppenauswahlwerkzeug/ Objektauswahlwerkzeug	V	V	
Zoomwerkzeug/ Schwenkwerkzeug	Z	Z	
Zwischen Registerkarten wechseln	/	/	

2.1.6. Modifiziertasten

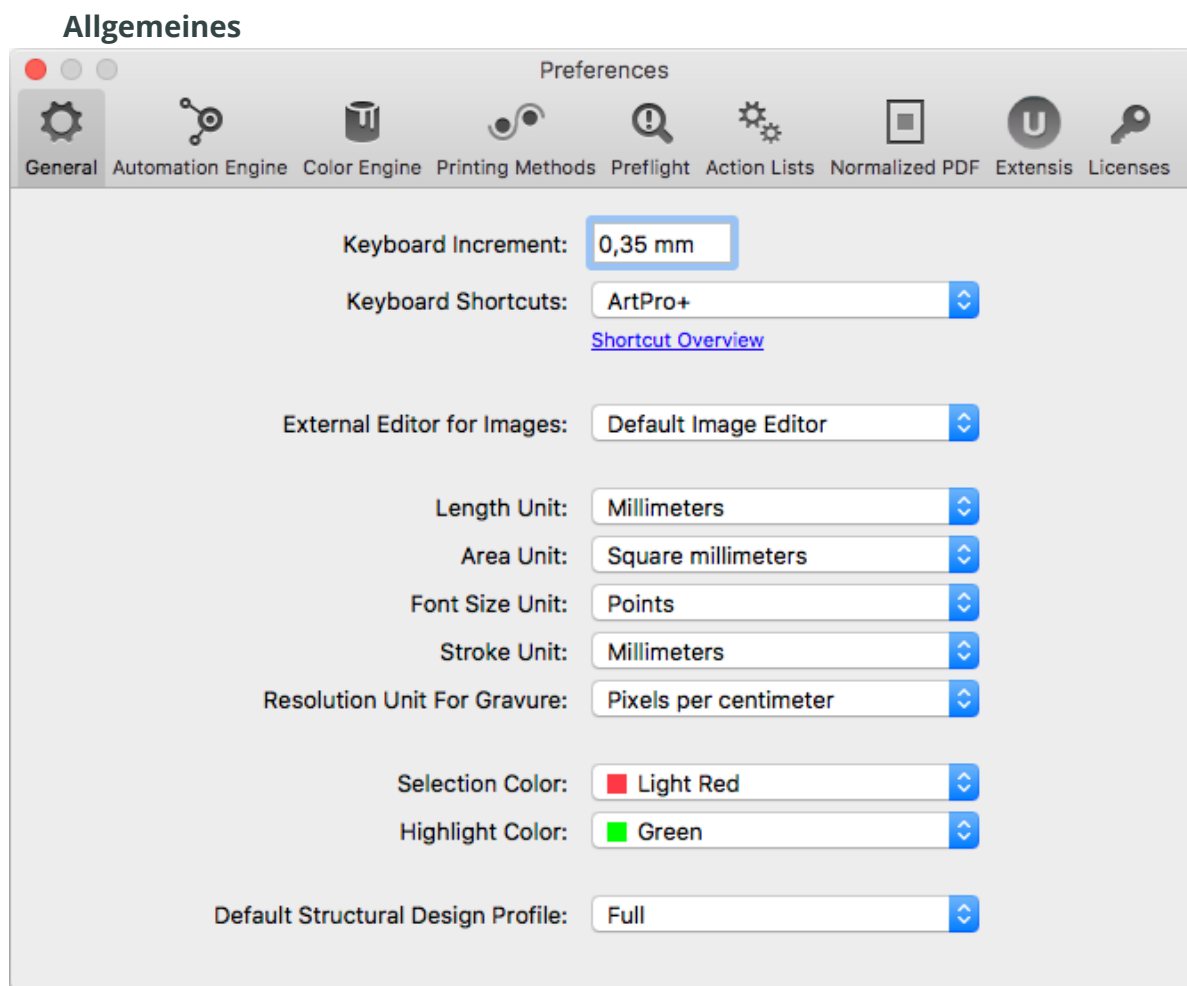
Modifizierer	Mac	Windows
Vergrößerungs-Modifizierer Siehe Tool zoomen auf Seite 41.	Leertaste+Cmd	Leertaste+Strg
Verkleinerungs-Modifizierer Siehe Tool zoomen auf Seite 41.	Leertaste+Alt +Cmd	Leertaste+Alt+Strg
Vergrößerung/Verkleinerung mittels des Scroll-Rads Ihrer Maus	Alt	Alt
Modifizierer auswählen <ul style="list-style-type: none"> • aktiviert Gruppenauswahl, wenn Objektauswahl aktiv ist, und umgekehrt. • Wenn ein anderes Werkzeug aktiv ist, wird das zuletzt verwendete Auswahlwerkzeug aktiviert. 	Cmd	Strg-Taste
Schwenken-Modifizierer	Leerzeichen	Leerzeichen

Modifizierer	Mac	Windows
Siehe Werkzeug Verschieben auf Seite 42.		
Fadenkreuz-Modifizierer	Cmd+Alt	Strg+Alt
Siehe Das Fadenkreuz auf Seite 42.		
Transformationswerkzeug:	Umschalttaste	Umschalttaste
<ul style="list-style-type: none"> • Verschieben: Position einschränken • Skalieren: Proportionale Skalierung • Drehen: Drehwinkels auf ein Vielfaches von 45 Grad beschränken 		
Transformationswerkzeug:	Alt	Alt
<ul style="list-style-type: none"> • Verschieben: Kopieren • Drehen: Drehung rund um den Mittelpunkt des Objekts 		

2.2. Voreinstellungen

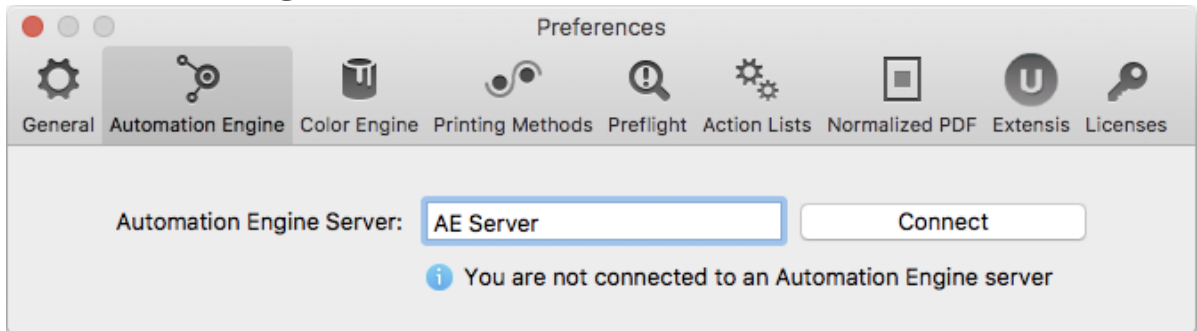
Es gibt zwei Möglichkeiten, um die Voreinstellungen zu öffnen:

- Durch Auswahl von **ArtPro+ > Voreinstellungen** (Mac) bzw. **Bearbeiten > Optionen** (Windows).
- Durch den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+K** (Mac) bzw. **Strg+K** (Windows).



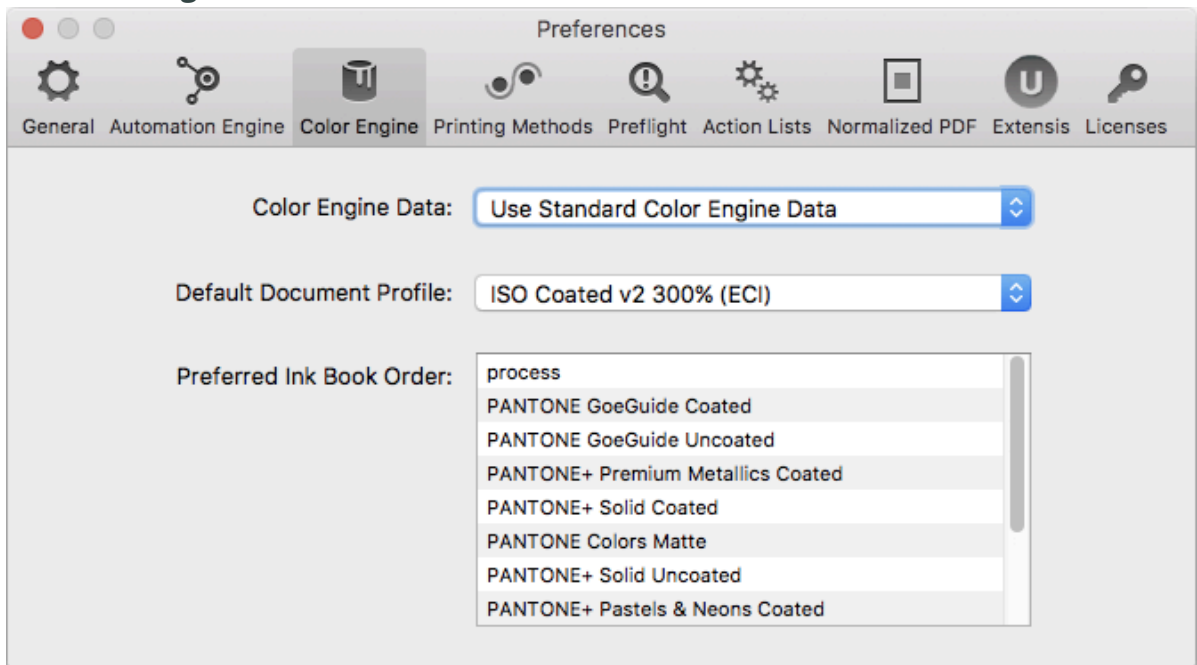
- **Tastatur-Inkrement:** Der beim Verschieben mittels der Pfeiltasten z. B. zum Verschieben des Fadenkreuzes oder der ausgewählten Objekte verwendete Abstand.
- Wählen Sie den **Tastaturbefehl**-Satz, den Sie verwenden möchten: Entweder die standardmäßigen **ArtPro+**-Kurzbeefhle oder **ArtPro Classic**, ein Satz von Kurzbeefhlen ähnlich den Kurzbeefhlen in ArtPro.
- Legen Sie den **Externen Editor** fest, der beim Öffnen eines Bilds in einem externen Editor verwendet werden soll. Siehe [Öffnen von Bildern in einem externen Editor](#) auf Seite 118.
- **Einheiten:** Die für **Länge, Fläche, Schrift, Kontur** und **Auflösung für Gravur** zu verwendende Standardeinheit.
- **Auswahlfarbe:** Die Farbe, die verwendet wird, um anzugeben, welche Objekte ausgewählt sind.
- **Markierungsfarbe:** Die zum Hervorheben von Objekten oder Bereichen verwendete Farbe, z. B. bei Verwendung von "Gesamtflächendeckung" oder "Ausbrechen" im Überfüllungsmodus.
- **Standardprofil für das strukturelle Design:** Das Standardprofil, das beim Platzieren einer Datei für das strukturelle Design verwendet werden soll. Siehe [Inspector für das strukturelle Design](#) auf Seite 128.

Automation Engine



Sie können eine Verbindung zu einer Automation Engine herstellen, indem Sie den Namen des **Automation Engine-Servers** eingeben und dann auf die Schaltfläche **Verbinden** klicken.

Color Engine



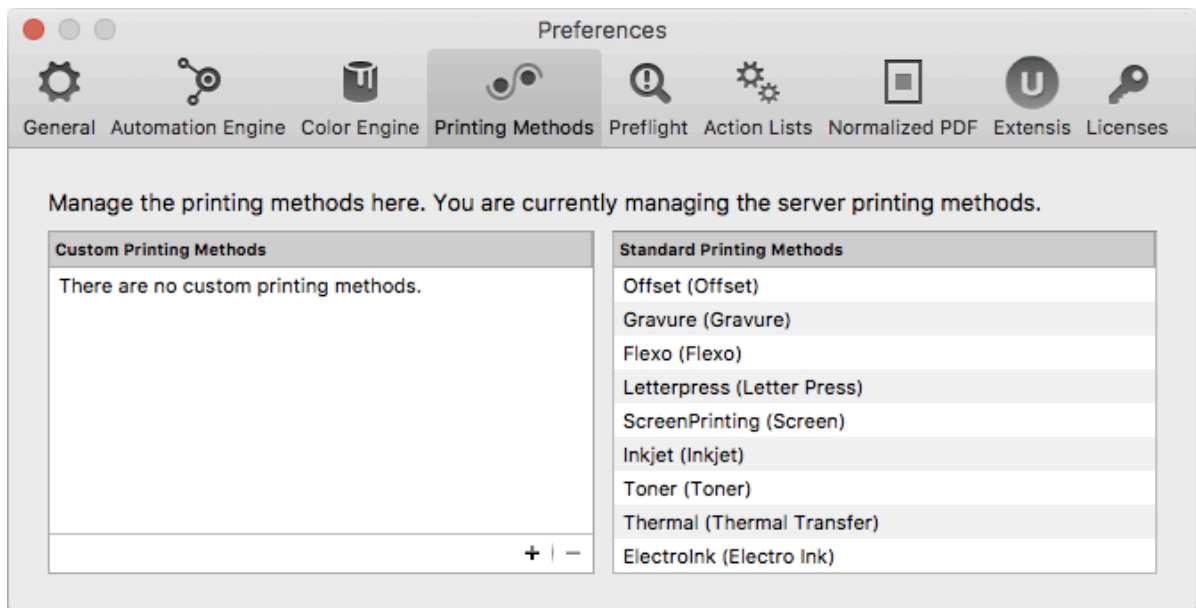
Color Engine-Daten: Standardmäßig werden Druckfarbenbücher aus den Standard-Color Engine-Daten gelesen, die bei der Installation von ArtPro + installiert werden. Durch Anklicken der Schaltfläche **Sonstige...** können Sie zu einer CMS-Baumstruktur auf einem dezentralen Computer (z. B. von PackEdge, Automation Engine oder Color Engine) wechseln und stattdessen diese Druckfarbenbücher verwenden. Wenn die Verbindung zu diesem dezentralen Computer unterbrochen wird, wird eine Warnung angezeigt, und es wird wieder das lokale CMS verwendet.

Das **Standard-Dokumentprofil** wird für die Rasterung des Dokuments verwendet, wenn die Farbverwaltungsvorschau aktiviert ist und das Dokument noch über kein Profil verfügt. Es wird auch als Output Intent zu PDF+-Dateien hinzugefügt, die noch über kein Dokumentprofil verfügen. Siehe [Farbmanagement](#) auf Seite 45.

Im Bereich **Bevorzugte Druckfarbenbuch-Reihenfolge** in den Voreinstellungen können Sie die Reihenfolge der verfügbaren Druckfarbenbücher einrichten.

Sie können die Reihenfolge der Druckfarbenbücher per Drag & Drop ändern.

Druckverfahren



Auf dieser Registerkarte können Sie die in der Farbauszug-Einrichtung verfügbaren Druckverfahren verwalten. Siehe [Farbauszug-Einrichtung](#) auf Seite 64.

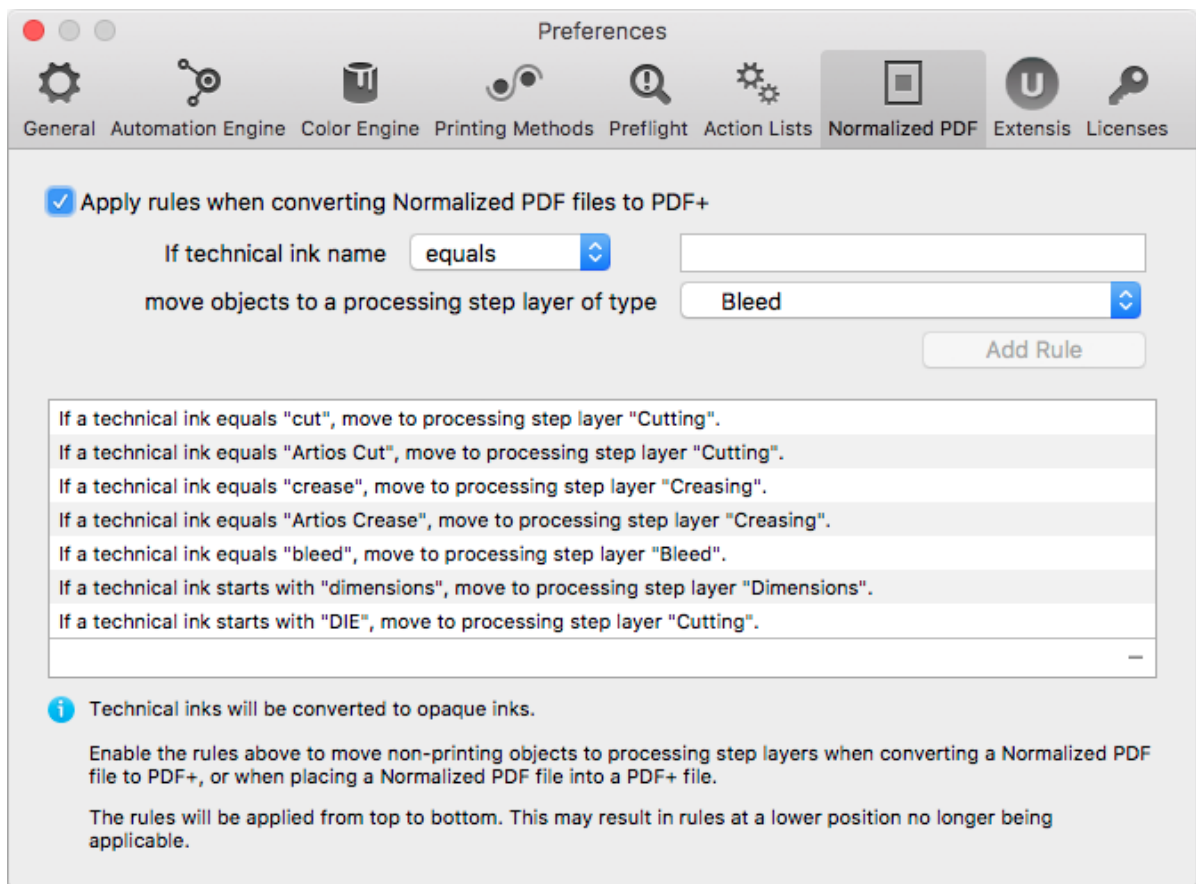
Preflight

Auf dieser Registerkarte können Sie Ihre Preflight-Profile verwalten. Siehe [Preflight-Profile verwalten](#) auf Seite 190.

Aktionslisten

Auf dieser Registerkarte können Sie Ihre Aktionslisten verwalten. Siehe [Aktionslisten](#) auf Seite 230.

Normalisierte PDF

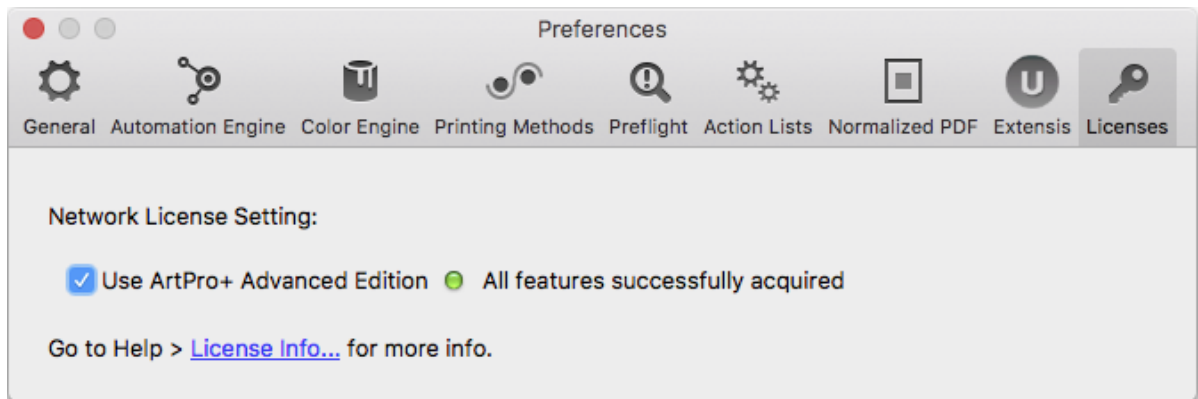


Normalisierte PDF unterstützt keine Verarbeitungsschrittebenen, während PDF+ keine technischen Druckfarben unterstützt. Daher können Sie beim Platzieren einer normalisierten PDF-Datei in einer PDF+-Datei oder beim Konvertieren einer normalisierten PDF in PDF+ bestimmte technische Druckfarben bestimmten Verarbeitungsschrittebenen zuordnen. Sie können Regeln im Abschnitt **Normalisierte PDF** in den **Voreinstellungen** verwalten. Die definierten Regeln werden angewendet, wenn die Option **Regeln beim Platzieren normalisierter PDF-Dateien anwenden** aktiviert ist.

Extensis

Auf dieser Registerkarte können Sie die Verwendung des Extensis Universal Type Client einrichten. Siehe [Extensis Universal Type Client](#) auf Seite 111.

Lizenzen



Die Registerkarte "Lizenzen" zeigt Ihnen, welche Version von ArtPro+ Sie ausführen. Sie enthält eine Verknüpfung zum Fenster **Lizenzinfo**. Siehe [Lizenzierung](#) auf Seite 15.

2.3. Beenden von ArtPro+

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Anwendung zu beenden:

- Durch Auswahl von **Datei > Beenden** (Mac) bzw. **Datei > Beenden** (Windows).
- Durch ihren Kurzbefehl **Cmd+Q** (Mac) oder durch Verwendung von **Alt+F4** (Windows), um das letzte Dokumentfenster zu schließen.

3. Arbeiten mit Dateien

3.1. PDF, PDF+ und normalisierte PDF

In ArtPro+ kann Ihre geöffnete Datei eine PDF+-Datei oder eine normalisierte PDF-Datei sein. Wenn es sich bei Ihrer aktuellen Datei um eine normalisierte PDF-Datei handelt, wird dies hinter dem Namen der Datei im Fenstertitel angezeigt. Der Dateityp hängt von der Datei ab, die Sie öffnen.

Wenn Sie ... öffnen,	ist das Dokument...
eine normalisierte PDF-Datei oder PDFPla-Datei	Normalisierte PDF
eine ArtPro-Datei (Ausnahme: siehe unten)	Normalisierte PDF
eine ArtPro-Datei, die nicht in eine normalisierte PDF umgewandelt werden kann, z. B. wegen nicht unterstützter Objekte wie platzierte Standard-PDF-Dateien, platzierte EPS-, PS- oder RGB-Bilder.	PDF+
eine normale PDF	PDF+
ein neues Dokument	PDF+
eine ARD-, MFG- oder CF2-Datei	PDF+
eine Bilddatei	PDF+

Wenn Sie Ihr Dokument in ArtPro+ speichern, wird eine normalisierte PDF als normalisierte PDF gespeichert, während PDF+ als PDF+ gespeichert wird. Wenn eine PDF-Datei zu einer PDF+-Datei wird, bedeutet dies nur, dass zusätzliche Informationen in der Datei gespeichert werden können. Es wird keine Konvertierung durchgeführt.

Sie können mit der Option **In PDF+ konvertieren** eine normalisierte PDF in eine PDF+-Datei konvertieren. Dadurch werden normalisierte PDF-Informationen konvertiert, und PDF+-Funktionen werden verfügbar. Siehe [In PDF+ konvertieren](#) auf Seite 33.

Worin besteht der Unterschied zwischen normaler PDF, PDF+ und normalisierter PDF?

Was	PDF+	Normalisierte PDF
Druckfarbreihenfolge in Datei gespeichert	✓	✓
Nicht druckende Daten (Schnitt, Stanzform usw.) und spezielle Verarbeitungsschritte (Lack usw.)	Verarbeitungsschrittebenen	Technische Druckfarben & Lacke

Was	PDF+	Normalisierte PDF
Druckfarbentypen	Normal, opak	Normal, opak, technisch, Lack
Dokumentprofil als Output Intent	Verpflichtet. Wenn keines vorhanden ist, wird beim Speichern automatisch das Standardprofil hinzugefügt.	
Rasterung	Optionale objektbasierte Rasterung	Die Standardrasterung wird beim Speichern auf alle nicht gerasterten Objekte angewendet.
Fadenkreuzposition	In Datei gespeichert	X
Gruppen- und Barcode-Metadaten	✓	✓
Marken	PDF+-Marken können in ArtPro+ angewendet werden	X ArtPro+ unterstützt keine SmartMarks
Bilder	Bilder können sein <ul style="list-style-type: none"> • Eingebettet • Verknüpft und eingebettet. Wenn eine PDF+-Datei Bildverknüpfungen enthält, wird weiterhin eine eingebettete Version des Bilds in voller Auflösung in der Datei gespeichert. 	Bilder können sein <ul style="list-style-type: none"> • Eingebettet • Verknüpft
Platzierte Grafik (PDF)	✓	X
Strukturelles Design	✓	✓ Beschränkt auf eine Datei für das strukturelle Design, verwendet immer das Standardprofil
Preflight	Überprüfungen und Korrekturen	Nur Überprüfungen, keine Korrekturen.

3.1.1. In PDF+ konvertieren

Wenn es sich bei Ihrem aktuellen Dokument um eine normalisierte PDF-Datei handelt (angegeben hinter dem Namen der Datei im Fenstertitel), können Sie **Datei > In PDF+ konvertieren** verwenden, um Ihr Dokument in eine PDF+-Datei zu konvertieren.

Das Speichern des Dokuments nach der Konvertierung erfolgt automatisch unter "Speichern unter", um ein Überschreiben der ursprünglichen normalisierten PDF-Datei zu vermeiden.

Weitere Informationen über den Unterschied zwischen einer normalisierten PDF und PDF+ finden Sie unter [PDF, PDF+ und normalisierte PDF](#) auf Seite 32.

3.2. Neue Datei

Datei > Neu oder der Kurzbefehl **Cmd+N** (Mac) bzw. **Strg+N** (Windows) erstellt ein neues leeres Dokument.

3.3. Dateien öffnen

Sie können eine Datei auf verschiedene Weise öffnen:

- Durch Auswahl von **Datei > Öffnen** und Navigieren zu der Datei, die Sie öffnen möchten.
- Durch den Kurzbefehl **Cmd+O** (Mac) bzw. **Strg+O** (Windows) und Navigieren zu der Datei, die Sie öffnen möchten.
- Durch Ziehen und Ablegen einer unterstützten Datei auf dem bereits geöffneten Dokument im Anwendungsfenster oder auf dem Dock-Symbol (nur Mac).

ArtPro+ kann PDF- und PDF+-Dateien, normalisierte PDF-Dateien (einschließlich PDFPla-Dateien) und ArtPro-Dateien öffnen. Wenn die geöffnete Datei eine normalisierte PDF- oder eine ArtPro-Datei ist (geöffnet als normalisierte PDF, siehe unten), wird dies hinter dem Dateinamen im Fenstertitel angegeben. Siehe [PDF, PDF+ und normalisierte PDF](#) auf Seite 32.

Bilddateien oder Dateien für das strukturelle Design (ARD, CF2) öffnen

Wenn Sie die Dropdown-Liste unten im Dialogfeld "Datei öffnen" auf "Alle unterstützten Bilder" oder "Alle unterstützten Dateien für das strukturelle Design" setzen, können Sie auch bestimmte Bilddateien oder Dateien für das strukturelle Design (.ARD- oder Einzelnutzen-.CF2-Dateien) öffnen. Dies führt zu einem leeren Dokument, in dem die ausgewählte Bilddatei oder Datei für das strukturelle Design platziert ist.

Unter [Platzieren](#) auf Seite 114 finden Sie weitere Informationen zum Platzieren von Bilddateien und unter [Strukturelles Design platzieren](#) auf Seite 126 weitere Informationen zum Platzieren von Dateien für das strukturelle Design.

MFG-Datei oder einer Layout-CF2-Datei öffnen

Wenn Sie die Dropdown-Liste unten im Dialogfeld "Datei öffnen" auf "Alle unterstützten Dateien für das strukturelle Design" setzen, können Sie eine ArtiosCAD MFG- oder eine Step & Repeat-CF2-Datei öffnen. Siehe [Step & Repeat basierend auf einer MFG- oder CF2-Datei](#) auf Seite 203.

3.3.1. Fehlende und veraltete Dateien

Wenn Sie eine Datei öffnen, die verknüpfte Dateien enthält (Bilder, platzierte PDF-Dateien oder Dateien für das strukturelle Design), versucht ArtPro+, die verknüpfte Datei zu finden.

Wenn es sich bei der von Ihnen geöffneten Datei um eine PDF+-Datei handelt, enthält die Datei sowohl eine Verknüpfung als auch eine eingebettete Version des platzierten Bilds, der platzierten PDF-Datei oder der platzierten Datei für das strukturelle Design. ArtPro+ prüft dann auch, ob die eingebettete Version mit der verknüpften Datei übereinstimmt.

Bei der Arbeit mit einer PDF+-Datei

- Klicken Sie auf **Verknüpfung aufheben**, um die Verknüpfung zu den Dateien auf dem Festplattenlaufwerk aufzuheben und weiterhin die eingebettete Version zu verwenden.
- Klicken Sie auf **Ignorieren**, um die eingebettete Version der Dateien zu verwenden, aber die Verknüpfung beizubehalten. Sie können diese Option beispielsweise dann verwenden, wenn die Datei temporär nicht verfügbar ist.
- Klicken Sie auf **Durchsuchen**, um die fehlenden verknüpften Dateien zu suchen.
- Klicken Sie auf **Aktualisieren**, um die veraltete eingebettete Version zu aktualisieren.
- Wenn sowohl fehlende Verknüpfungen als auch veraltete eingebettete Versionen vorhanden sind, können Sie auf **Durchsuchen und Aktualisieren** klicken, um beide Funktionen zu kombinieren.

Bei der Arbeit mit einer normalisierten PDF-Datei

Beim Öffnen einer normalisierten PDF-Datei mit Verknüpfungen enthält die Datei keine eingebettete Version, so dass das externe Bild oder die PDF-Datei geöffnet wird. Falls die Datei nicht gefunden werden kann, muss die Verknüpfung aufgehoben werden, damit die normalisierte PDF geöffnet werden kann.

3.4. Zuletzt verwendet

Sie können eine der 10 zuletzt geöffneten Dateien öffnen, indem Sie sie aus der Liste unter **Datei > Zuletzt verwendet** auswählen.

Durch Auswahl von **Menü leeren** werden alle Elemente aus der Liste "Zuletzt verwendet" entfernt.

3.5. Dateien schließen

Sie können eine Datei schließen:

- Durch Auswahl von **Datei > Schließen** (nur Mac)
- durch Anklicken der roten Schaltfläche in der oberen linken Ecke (Mac) oder des roten Kreuzes in der oberen rechten Ecke (Windows)
- durch den entsprechenden Kurzbefehl Cmd+W (Mac) bzw. Alt+F4 (Windows)

Wenn unter Windows das letzte Fenster geschlossen wird, wird die Anwendung beendet.

Unter Mac können Sie, wenn Sie mehrere Dokumente geöffnet haben, **Datei > Alle schließen** oder den Kurzbefehl **Cmd + Alt + W** verwenden, um alle Dokumente zu schließen.

3.6. Dateien speichern

Sie können Ihr Dokument speichern:

- durch Auswahl von **Datei > Speichern**.
- Durch den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+S** (Mac) bzw. **Strg+S** (Windows).

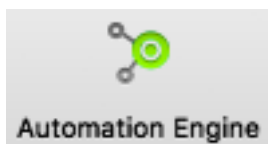
Eine weitere Option zum Speichern des Dokuments ist die Funktion **Speichern unter**: Sie ermöglicht Ihnen die Speicherung des Dokuments unter einem neuen Namen und/oder an einem anderen Speicherort:

- Durch Auswahl von **Datei > Speichern unter....**
- Durch den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+S** (Mac) bzw. **Strg+Umschalt+S** (Windows).

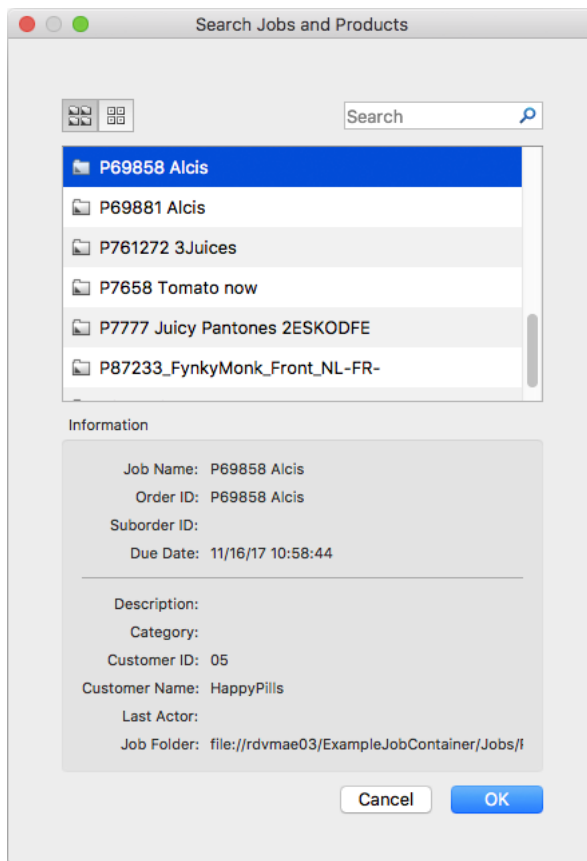
3.7. Automation Engine-Verbindung

Um Ihr ArtPro+ mit einer Automation Engine zu verbinden, müssen Sie zunächst die Serververbindung auf der Registerkarte **Automation Engine** in den **Voreinstellungen** einrichten. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.

Die Werkzeugleiste zeigt eine grüne Verbindung an, wenn die Verbindung eingerichtet und hergestellt ist. Wenn keine Verbindung zum Automation Engine-Server verfügbar ist, wird ein rotes Symbol angezeigt. Wenn keine Automation Engine eingerichtet ist, wird das Verbindungssymbol ausgeblendet.



Wenn eine Verbindung hergestellt wurde, können Sie Dateien direkt von Ihrem Automation Engine-Server aus öffnen und auf diesem speichern: Das Dialogfeld "Durchsuchen" enthält das Dropdown-Listefeld **Zuletzt verwendete Server-Orte**, in dem Sie auf einfache Weise die zuletzt verwendeten Server-Orte auswählen können, von denen aus Sie eine Datei geöffnet bzw. an denen Sie eine Datei gespeichert haben. Außerdem enthält es die Schaltfläche **Suchen**, um das Automation Engine-Suchfenster zu öffnen.



Wenn sich ein geöffnetes Dokument innerhalb eines Automation Engine Jobs befindet, wird der Jobname neben dem Namen des Dokuments in der Titelleiste des Dokuments angezeigt.

3.7.1. Workflow starten

Wenn Sie über eine aktive Verbindung zu einem Automation Engine-Server verfügen (siehe [Automation Engine-Verbindung](#) auf Seite 36), können Sie Ihr Dokument direkt in einem Automation Engine-Workflow starten.

1. Wählen Sie **Datei > Workflow starten** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+L** (Mac) bzw. **Strg+L** (Windows).
2. Wählen Sie den Workflow, den Sie verwenden möchten, aus der Liste der öffentlichen Workflows auf dem Automation Engine-Server aus, mit dem Sie verbunden sind.
3. Geben Sie jegliche öffentlichen Parameter ein, die der Workflow erfordert.
4. Geben Sie eine Job-ID und eine Jobteil-ID ein. Wenn die Datei ausgehend von einem Automation Engine-Job geöffnet wurde, wird die Job-ID automatisch eingegeben.
5. Klicken Sie auf **Starten**. Wenn die Datei seit der letzten Speicherung geändert wurde, werden Sie aufgefordert, die Datei vor dem Start zu speichern.
6. Überprüfen Sie den Fortschritt des gestarteten Jobs mittels des **Automation Engine Pilot**.

3.8. Gravur-TIFF exportieren

Gravur-Tiff ausgeben wird verwendet, um Ihr Dokument direkt TIFF-Daten für den Gravurdruck auszugeben. Die Funktion erstellt eine TIFF-Datei je ausgewähltem Farbauszug für die aktuelle Seite.

Sie können **Datei > Gravur-Tiff exportieren** auswählen oder den entsprechenden Kurzbefehl nutzen **Cmd+Alt+T** (Mac) oder **Strg+Alt+T** (Windows).

In der Liste **Farbauszüge** können sie festlegen, welche Farbauszüge ausgegeben werden sollen.

Die **Auflösung** der TIFF-Datei wird in der in den Voreinstellungen festgelegten Standardeinheit angezeigt. Sie kann aber auch in Pixel pro Zoll (ppi), Pixel pro mm (ppmm) oder Pixel pro cm (ppcm) definiert werden. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.

Antialiasing kann auf "Keine" oder auf 2, 3 oder 4 Pixel gesetzt werden. Umso höher der Wert, desto glatter das Ergebnis, allerdings erhöht sich hierdurch auch die Berechnungsdauer und der benötigte Speicherplatz.

Standardmäßig wird Anti-Aliasing nur auf die Einzelnutzen angewendet, die in einer Step & Repeat-Datei platziert sind. Um Antialiasing auf die anderen Inhalte der S&R-Datei selbst anzuwenden (z. B. Stationsnummern oder Markierungen), können Sie die Option **Auf alle Inhalte in Step & Repeat-Dateien anwenden** aktivieren.

Rauschen hinzufügen ermöglicht, einen bestimmten Prozentsatz Rauschen hinzuzufügen, um Streifenbildung zu vermeiden.

Wenn **Übersprungene Bereiche in Datei schreiben** aktiviert ist, werden leere Bereiche größer als der **Schwellenwert** übersprungen, und eine Datei mit den übersprungenen Bereichen (.svs) wird neben der Farbauszugsdatei geschrieben. Mit Hilfe dieser Informationen kann eine Gravurmaschine diese Bereiche überspringen und so den Gravurvorgang beschleunigen.

4. Ändern der Ansicht

Durch die Änderung der Ansicht wird die Datei selbst nicht verändert: All diese Änderungen können nicht in der Datei gespeichert werden.

4.1. Mehrere Dokumentfenster

Wenn Sie mehrere Dokumentfenster geöffnet haben, hat jedes Dokument ein eigenes Fenster.

4.1.1. Dokumentfenster anordnen

Wenn Sie mehrere Dokumentfenster geöffnet haben, können Sie sie vertikal oder horizontal anordnen.

- Wählen Sie **Fenster > Anordnen > Vertikal**, um die geöffneten Dokumentfenster nebeneinander zu platzieren.
- Wählen Sie **Fenster > Anordnen > Horizontal**, um die geöffneten Dokumentfenster übereinander zu platzieren.

4.1.2. Ansichten synchronisieren

Wenn Sie über zwei oder mehr Dokumentfenster verfügen, können Sie denselben Zoom-, Schwenk- und Ausrichtungsvorgang auf alle Dokumentfenster anwenden, indem Sie **Ansichten synchronisieren** anwenden, indem Sie entweder **Fenster > Ansichten synchronisieren** auswählen oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd + Alt + 1** (Mac) bzw. **Strg + Alt + 1** (Windows) verwenden.

4.2. Ändern des Zoomfaktors

4.2.1. An Fenster anpassen

- Tastenkombination: **Cmd+0** (Mac) oder **Strg+0** (Windows)
- Menü: **Ansicht > Zoom > An Fenster anpassen / Vorherige**

Bei erneuter Ausführung der Funktion **An Fenster anpassen** wird wieder die vorige Ansicht (Position und Zoom) aktiviert. So können Sie zwischen den beiden Ansichten hin- und herschalten.

4.2.2. Tatsächliche Größe

- Tastenkombination: **Cmd+1** (Mac) oder **Strg+1** (Windows)
- Menü: **Ansicht > Zoom > Tatsächliche Größe / Vorherige**

Tatsächliche Größe setzt den Zoomfaktor auf 100%, um ein klares Bild von der tatsächlichen Größe des Dokuments und dessen Elementen zu erhalten. Tatsächliche Größe oder 100% bedeutet 100% bei einer festen Auflösung von 72 ppi - wie in Adobe Illustrator.

Bei erneuter Ausführung der Funktion **Tatsächliche Größe** wird wieder die vorige Ansicht (Zoom) aktiviert. So können Sie zwischen den beiden Ansichten hin- und herschalten.

4.2.3. Einzoomen auf Auswahl

- Tastenkombination: **Cmd+Alt+0** (Mac) oder **Strg+Alt+0** (Windows)
- Menü: **Ansicht > Zoom > Einzoomen auf Auswahl/Vorherige**

Bei erneuter Ausführung der Funktion **Einzoomen auf Auswahl** wird wieder die vorige Ansicht (Zoom) aktiviert. So können Sie zwischen den beiden Ansichten hin- und herschalten.

4.2.4. Vergrößern/Verkleinern

- Tastenkombination zum Vergrößern: **Cmd++ (Plus)** (Mac) oder **Strg++ (Plus)** (Windows)
- Tastenkombination zum Verkleinern: **Cmd+- (Minus)** (Mac) oder **Strg+- (Minus)** (Windows)
- Menü: **Ansicht > Zoom > Vergrößern** und **Ansicht > Zoom > Verkleinern**

Weitere Zoomsteuerungen sind unter [Tool zoomen](#) auf Seite 41 beschrieben.

4.2.5. Tool zoomen

Das **Zoom**-Werkzeug (Kurzbehl: **Z**) kann zur Änderung des Zoomfaktors verwendet werden.

- Klicken Sie, um die Ansicht zu vergrößern.
- Halten Sie beim Klicken die Alt-Taste gedrückt, um die Ansicht zu verkleinern.
- Klicken Sie und ziehen Sie ein Rechteck, um den Bereich zu vergrößern. Dieser Bereich wird auch zentriert.

Sie können die Zoomfunktion temporär verwenden, ohne das aktuell ausgewählte Werkzeug zu verlassen, indem Sie die Modifiziertasten verwenden:

- Leertaste+Cmd (Mac) oder Leertaste+Strg (Windows) zum Vergrößern
- Leertaste+Alt+Cmd (Mac) oder Leertaste+Alt+Strg (Windows) zum Verkleinern

- Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und verwenden Sie das Mausrad, um die Ansicht zu vergrößern bzw. zu verkleinern.

4.3. Werkzeug Verschieben

Das Werkzeug **Schwenken** (Kurbefehl **H** für Schwenken, oder Kurbefehl **Z**, mit der zwischen Zoomen und Schwenken umgeschaltet wird) kann verwendet werden, um die Ansicht durch Klicken und Ziehen zu verschieben.

Sie können die Schwenkfunktion temporär verwenden, ohne das aktuell ausgewählte Werkzeug zu verlassen, indem Sie die Modifiziertasten verwenden: Drücken Sie die Leertaste und halten Sie diese gedrückt.

4.4. Das Fadenkreuz

Das **Fadenkreuz** ist ein Referenzpunkt im ArtPro+-Dokument. Es kann frei bewegt werden.

Das Fadenkreuz kann mit Hilfe des Werkzeugs **Fadenkreuz** bewegt und gedreht werden (siehe [Fadenkreuz bewegen oder drehen](#) auf Seite 42).

So blenden Sie das Fadenkreuz aus bzw. zeigen es an:

- Mittels des Kurbefehls **Cmd+R** (Mac) bzw. **Strg+R** (Windows)
- Durch Auswahl von **Ansicht > Fadenkreuz ausblenden** oder **Ansicht > Fadenkreuz anzeigen**
- Durch Anklicken des Auge-Symbols oder des Symbols "-" vor dem **Fadenkreuz** im Bereich **Ebenen für die Druckvorstufe** des Seitenbereichs.

4.4.1. Fadenkreuz bewegen oder drehen

Sie können das **Fadenkreuz-Werkzeug** aus dem Werkzeugwechsler (Tastenkombination: **R**, Umschalten mit **Am Fadenkreuz schneiden**, siehe [Am Fadenkreuz schneiden](#) auf Seite 43) verwenden, um das Fadenkreuz zu bewegen oder zu drehen.

- Verwenden Sie die **Pfeiltasten**, um das Fadenkreuz über den in den Voreinstellungen festgelegten festen **Tastatur-Inkrement**-Abstand zu bewegen, oder halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um das 10-Fache dieses Werts zu erreichen. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.
- Halten Sie die Tasten **Cmd+ALT** (Mac) bzw. **Strg+ALT** (Windows) gedrückt und verwenden Sie die **Pfeiltasten**, um das Fadenkreuz zu bewegen und an den 9 Ankerpunkten des Begrenzungsrechtecks der ausgewählten Objekte zu positionieren. Wenn keine Objekte ausgewählt sind, wird das Fadenkreuz an den Endformat-Rahmen angelagert.
- Klicken Sie auf Ihr Dokument, um den Mittelpunkt des Fadenkreuzes zu positionieren.
- Klicken und ziehen Sie das Fadenkreuz, um es zu positionieren. Es lagert sich magnetisch an alle ausgewählten Pfade an. Halten Sie die **Strg**-Taste während des Ziehens gedrückt (sowohl am Mac als auch unter Windows), um den Magnetismus zu deaktivieren.
- Klicken und ziehen Sie die horizontale oder vertikale Linie des Fadenkreuzes, um das Fadenkreuz nur auf dieser Achse zu bewegen.

- Halten Sie die Taste **ALT** gedrückt, klicken und ziehen Sie, um das Fadenkreuz zu drehen. Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, um die Drehung auf ein Vielfaches von 15 Grad zu beschränken.
- Halten Sie die Taste **ALT** gedrückt und klicken Sie auf den Mittelpunkt des Fadenkreuzes, um den gewünschten Winkel für das Fadenkreuz einzugeben.

4.4.2. Am Fadenkreuz schneiden

Mit Hilfe des Werkzeugs **Am Fadenkreuz schneiden** können Sie Teile der ausgewählten Objekte basierend auf der Position des Fadenkreuzes wegschneiden.

1. Wählen Sie die zu beschneidenden Objekte aus.
2. Wählen Sie das Werkzeug **Am Fadenkreuz schneiden** aus dem Werkzeugwechsler unter dem Fadenkreuz-Werkzeug oder verwenden Sie den Kurzbefehl **R**, der zwischen "Am Fadenkreuz schneiden" und **Fadenkreuz** (siehe [Fadenkreuz bewegen oder drehen](#) auf Seite 42) umschaltet.
Der Cursor verwandelt sich in eine Schere.
3. Geben Sie an, welchen Quadranten Sie wegschneiden möchten.
 - Klicken Sie auf den Quadranten, um die Teile der ausgewählten Objekte in diesem Quadranten wegzuschneiden.
 - Klicken und ziehen Sie mehrere Quadranten, um die Teile der ausgewählten Objekte in diesen Quadranten wegzuschneiden.
 - Halten Sie die Taste **Alt** gedrückt und klicken oder ziehen Sie, um die Teile der ausgewählten Objekte in den ausgewählten Quadranten **beizubehalten** und alle anderen Quadranten zu entfernen.

4.5. Ansicht drehen

Sie können die Ansicht als Vielfaches von 90 Grad drehen.

- Sie können die Ansicht im Uhrzeigersinn drehen, indem Sie **Ansicht > Ansicht drehen > Im Uhrzeigersinn** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt++ (Plus)** (Mac) oder **Strg+Umschalt++ (Plus)** (Windows) auswählen.

Hinweis: Der Kurzbefehl funktioniert nur bei Verwendung der Plus-Taste des Ziffernblocks.

- Sie können die Ansicht gegen den Uhrzeigersinn drehen, indem Sie **Ansicht > Ansicht drehen > Gegen den Uhrzeigersinn** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+- (Minus)** (Mac) oder **Strg+Umschalt+- (Minus)** (Windows) auswählen.
- Sie können zur normalen Ansicht (keine Drehung) zurückkehren, indem Sie **Ansicht > Ansicht drehen > Keine Drehung** wählen oder auf die **Rotationsanzeige** klicken.

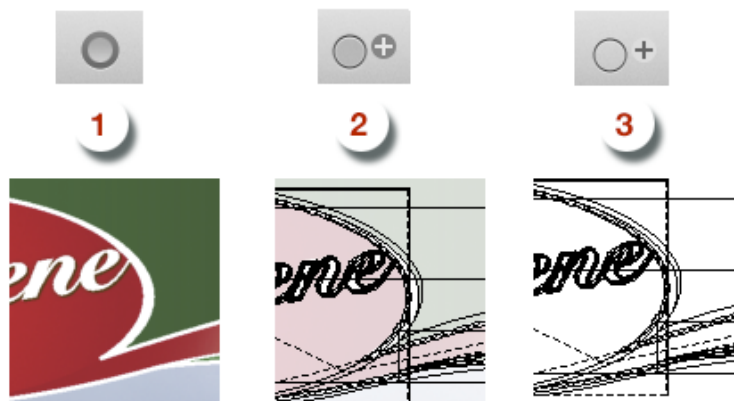
4.6. Vorschau- oder Konturmodus

ArtPro+ kann das Dokument in zwei verschiedenen Modi anzeigen: Im Modus **Vorschau**, in dem die gefüllte Version der Datei angezeigt wird, oder im Modus **Kontur**, in dem nur die technischen Linien der Pfade sichtbar sind.

So schalten Sie zwischen den Modi "Vorschau" und "Kontur" um:

- Mittels des Kurzbefehls **Cmd+Y** (Mac) bzw. **Strg+Y** (Windows)
- Durch Auswahl von **Ansicht > Zur Vorschau umschalten** bzw. **Ansicht > Zur Kontur umschalten**
- Durch Verwendung der Schaltfläche **Anzeigemodus-Auswahl** in der oberen rechten Ecke des Seitenbereichs

Standardmäßig wird im Modus "Kontur" weiterhin eine Art "Andeutung" angezeigt, d. h. eine abgeblendete Version der farbigen Vorschau unter den Konturen. Sie können diese mit Hilfe der Schaltfläche "+" neben der Schaltfläche **Anzeigemodus-Auswahl** im Modus "Kontur" ein- bzw. ausschalten.



1. Vorschau-Modus
2. Kontur+-Modus mit "Andeutung"
3. Konturmodus ohne "Andeutung"

4.7. Ausblenden von Objekten

Mit der Funktion **Ausblenden** können Sie die ausgewählten Objekte ausblenden.

Mit Hilfe der Funktion **Alles Einblenden** werden alle ausgeblendeten Pfade wieder sichtbar.

- Wählen Sie **Objekt > Ausblenden** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+3** (Mac) bzw. **Strg+3** (Windows).

- Wählen Sie **Objekt > Alle anzeigen** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+3** (Mac) bzw. **Strg+Alt+3** (Windows).

4.8. Farbmanagement

In ArtPro+ können Sie eine farbverwaltete Vorschau Ihres Jobs anzeigen.

Eine Reihe von Optionen und Funktionen sind für die Verwendung des Farbmanagements verfügbar:

- **Farbverwaltungsvorschau**
- Das **Dokumentenprofil**
- Das in den Voreinstellungen festgelegte **Standardprofil**. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.

Die **Farbverwaltungsvorschau** kann durch Auswahl von **Ansicht > Farbverwaltungsvorschau** oder mittels des entsprechenden Kurzbefehls **Cmd+Alt+Y** (Mac) oder **Strg+Alt+Y** (Windows) aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Wenn die Farbverwaltungsvorschau aktiviert ist, wird das Dokument mittels des **Dokumentenprofil** gerastert.

Sie können das **Dokumentenprofil** ändern, indem Sie **Datei > Dokumentenprofil** auswählen.

5. Überprüfen und Messen

5.1. Qualitätskontrolle

Im Bereich **Qualitätskontrolle** können Sie einige Qualitätskontrollfunktionen durchführen.

5.1.1. Gesamtflächendeckung

TAC ist die Abkürzung von "Total Area Coverage" (Gesamtflächendeckung). Dies ist die Summe aller Farbauszugsdichten an einem bestimmten Punkt in Ihrem Dokument.

Nachdem die Gesamtflächendeckungs-Vorschau aktiviert ist, wird das Bild im Vorschauenfenster abgeblendet, und alle Bereiche, in denen die Summe aller Dichten höher als der in den aktuellen Maschineneinstellung spezifizierte Wert ist, werden markiert.

Das **Limit** ist die maximale Gesamtflächendeckung, die Ihr Dokument enthalten kann.

Sie können auf das Feld "Limit" klicken und den Wert für das **Limit** eingeben oder Sie können die Pfeiltaste nach oben verwenden, um den TAC-Grenzwert zu erhöhen, oder die Pfeiltaste nach unten nutzen, um den Wert zu verringern. Sie können die **Umschalttaste** gedrückt halten, um den Wert 10 Mal schneller zu erhöhen bzw. zu verringern.

5.1.2. Ausbrechen

Ein Ausbruch ist ein Bereich, in dem der Prozentsatz eines einzelnen Farbauszugs geringer als der Wert des **ersten druckbaren Punktes** ist. Ein Ausbruch kann verwendet werden, um Bereiche zu verfolgen, die auf dem Ausdruck nicht zu sehen sind, weil die Werte zu gering sind.

Wenn "Ausbrechen" ausgewählt und aktiviert ist, werden alle Bereiche, in denen ein einzelner Farbauszug einen Wert unter dem **Ersten druckbaren Punkt** haben (jedoch höher als 0%), in der Markierungsfarbe angezeigt. Sie können die Markierungsfarbe in den Voreinstellungen festlegen: siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.

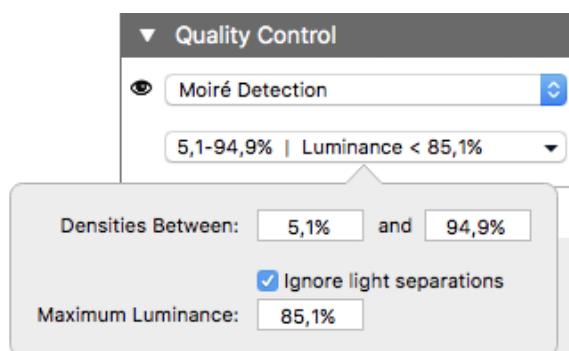
5.1.3. Flexo-Druckvorschau

Flexo-Druckvorschau: Zeigt den Effekt der Punktzunahme in den Hochlichtern auf Ihr Dokument an. Von Hell zu Dunkel gehend, zeigt die Vorschau die Prozentwerte, die unter dem Prozentwert für den ersten Punkt liegen, als 0 % an. Der Prozentwert für den ersten Punkt wird dunkler angezeigt (unter Verwendung des Wertes für **Drucken als**). Zu den Mitteltönen hin

verschwindet dieser Verdunklungseffekt, bis zum **Bereichswert**. Prozentwerte, die über dem Bereich liegen, werden unverändert angezeigt.

5.1.4. Moiré-Erkennung

Mit der Vorschau der **Moiré-Erkennung** können Sie mögliche Rasterungsprobleme in Ihrem Dokument erkennen.

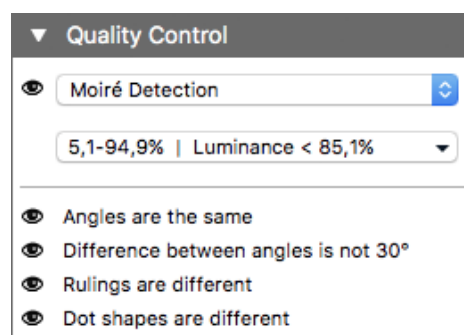


Mit dem Filter können Sie wählen, ob Sie nur Objekte mit einer Dichte zwischen zwei Werten, standardmäßig 5,1% und 94,9%, aufnehmen möchten. Durch Aktivieren von **Helle Farbauszüge ignorieren** können Sie wählen, ob Farbauszüge mit einer höheren Leuchtdichte als der **Maximale Leuchtdichte** ignoriert werden sollen.

Wenn Sie die Moiré-Erkennung aktivieren, wird das Dokument abgedunkelt angezeigt, und Bereiche mit möglichen Rasterungsproblemen werden hervorgehoben.

Ein mögliches Rasterungsproblem besteht, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- die Winkel für die in diesem Bereich verwendeten Farbauszüge sind identisch.
- die Winkel für die in diesem Bereich verwendeten Farbauszüge unterscheiden sich nicht um 30 Grad.
- die Rasterweiten für die in diesem Bereich verwendeten Farbauszüge sind unterschiedlich.
- die Punktformen für die in diesem Bereich verwendeten Farbauszüge sind unterschiedlich.



Wenn mögliche Rasterungsprobleme gefunden werden, können Sie die Optionsschaltflächen aktivieren oder deaktivieren, um nur Rasterungsfehler hervorzuheben, die den ausgewählten Bedingungen entsprechen.

5.1.5. Objektrasterung

Bei Verwendung der **Objektrasterungs**-Vorschau können Sie anzeigen lassen, welches Raster set für welche Objekte verwendet wird.

Der Bereich "Qualitätskontrolle" zeigt eine Liste aller in Ihrer Datei verwendeten Raster sets, wobei jedes Raster set in einer anderen Farbe angezeigt wird. Objekte, die eine bestimmte Rasterung verwenden, werden in der entsprechenden Farbe angezeigt. Bereiche, in denen sich mehrere Raster sets überschneiden, werden rot dargestellt.

Weitere Informationen zur Rasterung siehe [Rasterung](#) auf Seite 173.

5.1.6. Registrierungsfehler

Die Registrierungsfehlervorschau ist eine Simulation eines Designs, das mit den Registrierungsfehlern gedruckt wird. Sie kann äußerst hilfreich sein, um zu sehen, ob die Über- und Unterfüllung ausreichend und korrekt angewandt wurde.

Die Farbauszüge werden willkürlich gewechselt.

Wenn Sie eine andere Registrierungsfehler-Simulation sehen möchten, drücken Sie **Y**.



Im Beispiel oben ist ein kleiner Bereich eines Jobs in der normalen Vorschau (links) und mit Registrierungsfehlern (rechts) zu sehen. In diesem Fall können Sie deutlich sehen, dass keine Über- und Unterfüllung angewandt wurde, so dass weiße Linien an den Registrierungsverschiebungen auftreten.

5.1.7. Vergleichen

Mit Hilfe der Funktion **Vergleichen** können Sie das aktuelle Dokument mit einer **Referenzdatei** vergleichen.

1. Um den Vergleich zu ermöglichen, wählen Sie die Option **Vergleichen** aus dem Dropdown-Listefeld "Qualitätskontrolle" aus.
2. Legen Sie eine Referenzdatei fest. Sie können jede geöffnete Datei aus der Dropdown-Liste auswählen oder eine andere Datei, indem Sie **Durchsuchen** wählen.

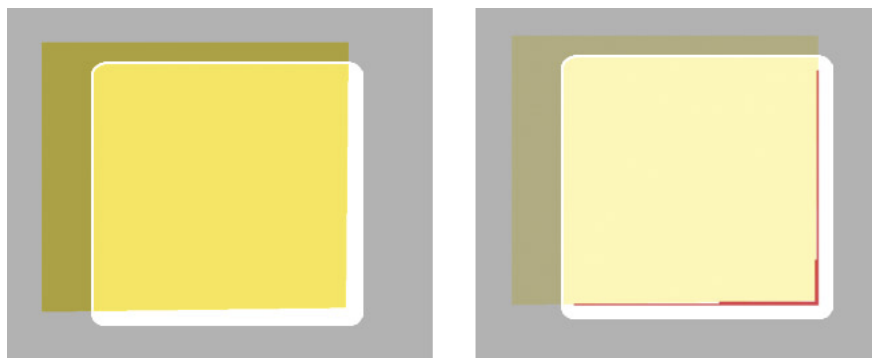
ArtPro+ richtet die beiden Dokumente auf der Grundlage der gemeinsamen visuellen Objekte aus. Wenn nicht genügend gemeinsame Elemente gefunden werden, werden die beiden Aufträge mit Hilfe der linken unteren Ecke ihres Endformat-Rahmens ausgerichtet.

Als Nächstes berechnet ArtPro+ die sichtbaren Unterschiede. Der Job wird abgedunkelt angezeigt und die sichtbaren Unterschiede werden durch Rechtecke kenntlich gemacht.



3. Vergleichen der Dokumente:

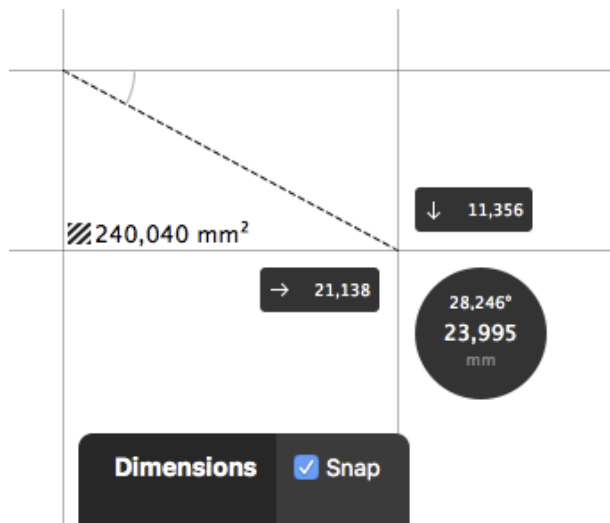
- Auf das Auge-Symbol vor **Vergleichen** klicken, um zwischen der Ansicht mit den Unterschieden und der normalen Ansicht hin- und her zu schalten.
- Halten Sie die Taste **C** gedrückt, um temporär die Referenzdatei anstelle des aktuell geöffneten Dokuments anzuzeigen. Mit Hilfe dieser Umschaltmethode können Sie ganz einfach die Unterschiede zwischen beiden Dokumenten anzeigen.
- Um eine genauere Angabe der Unterschiede zu erhalten, können Sie **Unterschiedliche Pixel hervorheben** aktivieren.



5.2. Bemaßungen

Das Werkzeug **Abmessungen** (Kurzbehl: **D**, die zum Umschalten zwischen "Abmessungen" und "Dichte" dient) kann zur Messung von Abmessungen (Abstand, Winkel, Fläche etc.) verwendet werden.

1. Wählen Sie das Abmessungswerkzeug.
2. Klicken Sie auf den ersten Punkt, an dem Sie die Messung starten möchten.
3. Klicken Sie auf den zweiten Punkt oder verschieben Sie den Cursor an den zweiten Punkt.



Dort sehen Sie:

- den Abstand, sowohl vertikal als auch horizontal und insgesamt
 - den Winkel
 - den Gesamtfläche des Rechtecks.
4. Sie können auf einen Punkt klicken und ihn an eine andere Position ziehen. Klicken Sie auf eine beliebige andere Position, um eine neue Messung zu starten, oder verwenden Sie die Taste **Esc**, um die aktuelle Messung zu löschen.

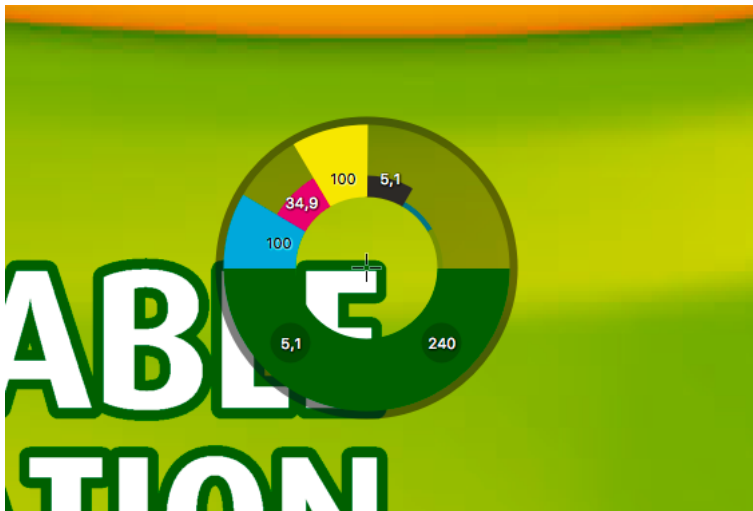
Wenn die Option **Anlagern** aktiviert ist, ist das Abmessungswerkzeug **magnetisch**: Es lagert sich an dem nächstgelegenen Punkt an, den Sie messen möchten. Dies gilt sowohl für den Startpunkt als auch für den Endpunkt.

Sie können den Magnetismus des Werkzeugs "Abmessungen" über das Kontrollkästchen **Anlagern** oder über den Kurzbefehl **N** aktivieren oder deaktivieren, während das Werkzeug "Abmessungen" aktiv ist.

5.3. Dichte

Das Werkzeug **Dichte** (Kurzbefehl: **D**, die zum Umschalten zwischen "Dichte" und "Abmessungen" dient) kann zum Messen der Dichte an einer bestimmten Position verwendet werden.

1. Wählen Sie das Werkzeug "Dichte" aus.
2. Klicken Sie auf den zu messenden Punkt.

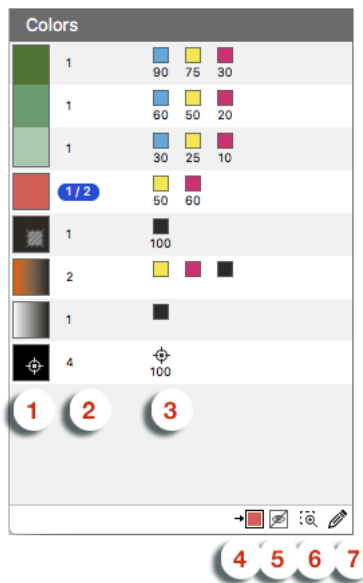







Das **Dichterad** wird rund um den Messpunkt angezeigt (angegeben durch ein Fadenkreuz).


- Die obere Hälfte dieses Rads zeigt Farbbalken und -werte für jeden druckenden Farbauszug in der Datei. Technische Druckfarben werden ignoriert. Die Höhe jedes Balkens entspricht dem Prozentsatz am gemessenen Punkt.
 - Die untere Hälfte des Rads zeigt die Farbdarstellung des gemessenen Pixels.
 - Auf der linken Seite wird der unterste gemessene Wert (ungleich Null) aller druckenden Farbauszüge angezeigt.
3. Sie können klicken und ziehen, um eine kontinuierliche Ablesung des gemessenen Punktes zu erhalten.

5.4. Die Seitenleiste Farben

Die **Seitenleiste "Farben"** listet alle Volltonfarben und Gradienten auf, die auf der aktuellen Seite des aktiven Dokuments verwendet werden.



1. Jede Volltonfarbe Farbe oder jeder Gradient auf der aktuellen Seite des Dokuments wird durch ein Farbfeld dargestellt. Dynamische Marken werden nicht berücksichtigt.
 - Wenn eine Farbe für eine oder mehrere Farbauszüge auf "Überdrucken" eingestellt ist, wird das Überdruckungssymbol  im Farbfeld angezeigt.
 - Wenn eine Farbe eine **Passerfarbe** ist, wird das Passersymbol  im Farbfeld angezeigt.
 - Farben, die unterschiedliche Farbtöne der gleichen Farbmischung sind (im obigen Beispiel die drei grünen Farben), werden als Cluster dargestellt. Auf diese Weise können alle diese Farbtöne in Töne einer Bereichsfarbe umgewandelt werden. Siehe [In Bereichsfarbe konvertierten](#) auf Seite 66.
2. In der zweiten Spalte wird angezeigt, wie oft die Farbe auf der aktuellen Seite des Dokuments verwendet wird.
 - Wenn einige der Vorkommen ausgewählt sind, wird dies z. B. durch "1/4" angezeigt.
 - Wenn alle Vorkommnisse ausgewählt sind, wird die gesamte Zeile in der Seitenleiste "Farben" ausgewählt.
3. In der dritten Spalte wird für jeden Farbauszug, der in einer bestimmten Farbe verwendet wird, ein Farbauszugs-Farbfeld angezeigt.
4. Mit der Schaltfläche **n Bereichsfarbe konvertierten**  kann eine Farbmischung in eine Bereichsfarbe umgewandelt werden. Siehe [In Bereichsfarbe konvertierten](#) auf Seite 66.
5. Wenn die Option **Ausgeblendete Objekte ausschließen**  aktiviert ist, werden Farben, die nur in ausgeblendeten Objekten verwendet werden, nicht in der Liste angezeigt.
6. Wenn Sie auf eine Farbe in der Seitenleiste "Farben" klicken, werden alle (entsperrten) Objekte im Dokument ausgewählt. Wenn die Option **Einzoomen auf Auswahl**  aktiviert ist, werden durch Anklicken eines Eintrags die ausgewählten Objekte so groß wie möglich im aktiven Fenster angezeigt.

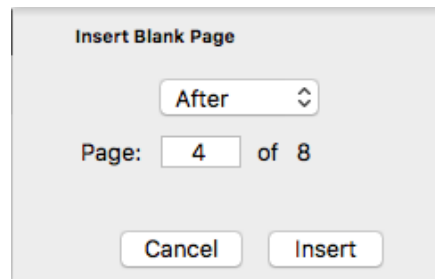
7. Wenn die Option **Color Inspector anzeigen**  aktiviert ist, wird der Abschnitt "Color Inspector" oben in der Seitenleiste "Farben" angezeigt. Mit dem Color Inspector können Sie Volltonfarben der ausgewählten Objekte bearbeiten.

6. Dokumenteinstellungen

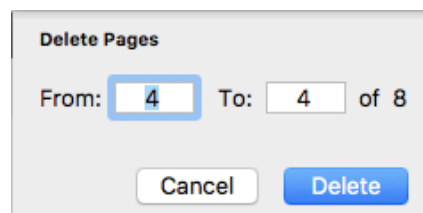
6.1. Arbeiten mit mehrseitigen Dokumenten

Mit **Datei > Seiten** können Sie Seiten in einem mehrseitigen Dokument verwalten.

- Verwenden Sie **Datei > Seiten > Leere Seite einfügen...**, um eine leere Seite in Ihr Dokument einzufügen. Im Dialogfeld **Leere Seite einfügen** können Sie wählen, wo Sie die Seite einfügen möchten.

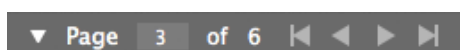


- Verwenden Sie **Datei > Seiten > Seiten löschen...**, um Seiten aus Ihrem Dokument zu entfernen. Im Dialogfeld **Seiten löschen** können Sie die Seite oder den Seitenbereich festlegen, die bzw. den Sie löschen möchten.



6.1.1. Navigieren durch ein mehrseitiges Dokument

- Sie können die Menüoptionen unter **Ansicht > Gehe zu** verwenden, um die erste, letzte, nächste oder vorige Seite anzuzeigen.
- Sie können eine Seitenzahl in den Seitennavigator im Seitenbereich eingeben oder die Schaltflächen verwenden, um eine bestimmte Seite anzuzeigen, oder die Schaltflächen verwenden, um die erste, vorige, nächste oder letzte Seite anzuzeigen.

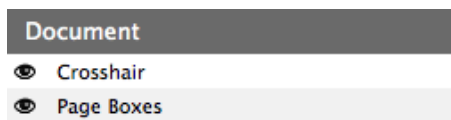


- Sie können die Kurzbefehle verwenden:
 - Bild auf oder Bild ab zur Anzeige der vorigen bzw. nächsten Seite
 - Hold Cmd (Mac) oder Strg (Windows) und Bild auf und Bild ab zur Anzeige der ersten bzw. letzten Seite

6.2. Seitenrahmen

Sie können die Sichtbarkeit der Seitenrahmen wie folgt ändern:

- Durch Auswahl von **Ansicht > Seitenrahmen anzeigen/ausblenden**
- Mittels des Kurzbefehls **Cmd+B** (Mac) oder **Strg+B** (Windows)
- Durch Anklicken des Seitenrahmen-Auges im Bereich "Dokument" des Seitenbereichs.



Wenn Seitenrahmen sichtbar sind, wird nur ein Bereich des Canvas gezeigt. Der Rest wird ausgeblendet. Objekte außerhalb des Masken-Rahmens werden abgeblendet dargestellt.

6.2.1. Bearbeiten von Seitenrahmen

Im Dialogfeld **Seitenrahmen einrichten** können Sie Seitenrahmen definieren oder bearbeiten.

Sie können das Dialogfeld auf verschiedene Weise öffnen:

- Wählen Sie **Datei > Seitenrahmen einrichten...**
- Mittels des Kurzbefehls **Cmd+Alt+P** (Mac) bzw. **Strg+Alt+P** (Windows)
- Doppelklicken Sie auf die Beschriftung eines der Seitenrahmen. Der ausgewählte Seitenrahmen ist im Dialogfeld "Seitenrahmen einrichten" aktiv.
- Doppelklicken Sie auf **Seitenrahmen** im Seitenbereich.

Sie können jeden beliebigen Seitenrahmen bearbeiten, indem Sie ihn auswählen und seine Werte ändern. Die Änderungen werden sofort im Dokument angezeigt, jedoch nur übernommen, wenn Sie auf **OK** klicken.

Masken-Rahmen, Beschnittzugabe-Rahmen, Grafikrahmen

Mit Hilfe des Kontrollkästchens vor dem Namen des Seitenrahmens können Sie den Seitenrahmen hinzufügen oder entfernen.

Dieses Kontrollkästchen ist nur verfügbar für Masken-Rahmen, Beschnittzugabe-Rahmen und Grafikrahmen: Die Endformat-Rahmen und Medien-Rahmen sind immer definiert.

Wenn Sie einen Seitenrahmen (z. B. einen Masken-Rahmen) hinzufügen, wird der Seitenrahmen die Abmessungen des Medien-Rahmens verwenden.





Bemaßungen

Sie können die Größe jedes beliebigen Seitenrahmens bearbeiten, indem Sie die Abmessungen

eingeben. Die Schaltflächen **Ursprung der Transformation**  ermöglichen die Festlegung, in welche Richtung der Seitenrahmen geändert werden soll. Wenn Sie beispielsweise die obere linke Ecke auswählen, bleibt die linke obere Ecke des Seitenrahmens unverändert.


Anpassen an...

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Größe und Position des Seitenrahmens festlegen:

-  **An alle anpassen:** Der Seitenrahmen wird so geändert, dass er an alle Objekte im aktuellen Dokument angepasst ist.
-  **An Auswahl anpassen:** Der Seitenrahmen wird so geändert, dass er an alle aktuell ausgewählten Objekte angepasst ist.
-  **An Endformat-Rahmen anpassen:** Der Seitenrahmen passt mit dem Endformat-Rahmen überein. Diese Option ist nur für Medien-Rahmen, Beschnittzugabe-Rahmen und Grafikrahmen verfügbar.
-  **An Medien-Rahmen anpassen:** Der Seitenrahmen passt mit dem Endformat-Rahmen überein. Diese Option ist nur für Masken-Rahmen, Beschnittzugabe-Rahmen und Grafikrahmen verfügbar.

Ränder auf Endformat-Rahmen

Der Medien-Rahmen und der Beschnittzugabe-Rahmen können durch Eingabe eines Rands für den Endformat-Rahmen definiert werden. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben,

links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.




6.3. Ebenen

Der Abschnitt **Layers** verfügt über zwei Ansichtsmodi: den nachfolgend erläuterten Standard-Modus "Ebenenübersicht" und den unter [Modus Verarbeitungsschrittebenen-Übersicht](#) auf Seite 59 beschriebenen Modus "Verarbeitungsschrittebenen-Übersicht". Sie können mit den

Tasten  und  zwischen den Modi wechseln.

Im Bereich **Ebenen** im Modus "Ebenenübersicht" sind alle Ebenen aufgeführt, die im aktuellen Dokument vorhanden sind. Gruppen und einzelne Ebenen werden nicht aufgeführt.

- Doppelklicken Sie auf den Ebenennamen, um die Ebene umzubenennen.
- In der Spalte **Sichtbarkeit** und **Drucken** können Sie die Sichtbarkeit und den Druckstatus aller Ebenen ändern. Siehe [Sichtbarkeit, Sperren und Druckzustand](#) auf Seite 57.

- Die Spalte "Auswahl" zeigt ein Symbol  an, wenn einige Objekte in dieser Ebene ausgewählt sind. Wenn alle Objekte in der Ebene ausgewählt sind, wird folgendes Symbol angezeigt: . Sie können auch auf das Symbol in der Spalte "Auswahl" klicken, um alle Objekte in dieser Ebene auszuwählen.
- Durch Anklicken der Schaltfläche **Auswahl auf aktive Ebene verschieben**  können Sie die ausgewählten Objekte in die aktive Ebene verschieben.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **+**, um eine neue Ebene hinzuzufügen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **-**, um die ausgewählte(n) Ebene(n) und deren Inhalt zu entfernen.
- Wählen Sie **Alle leeren Ebenen löschen** aus dem Flyout-Menü, um jegliche Ebenen zu löschen, die keine Objekte enthalten.
- Um Ebenen neu anzuordnen, klicken und ziehen Sie eine Ebene an ihre neue Position.

Ausgewählte Ebene(n) und aktive Ebene

Einige Aktionen, wie das Löschen oder Verschieben, gelten für alle **ausgewählten** Ebenen. Für andere Aktionen, wie z. B. **Auswahl auf aktive Ebene verschieben** und Aktionen aus einer **Aktionsliste**, wird die Ebene **aktiv** verwendet.

Ausgewählte Ebenen werden durch einen blauen Hintergrund und weißen Text gekennzeichnet. Sie können keine, eine oder mehrere Ebenen ausgewählt haben.

Es gibt immer genau eine **aktive Ebene**, die durch einen fettgedruckten Ebenennamen gekennzeichnet ist.

6.3.1. Sichtbarkeit, Sperren und Druckzustand

Beim Öffnen einer Datei zeigt ArtPro+ den Sichtbarkeits- und Druckstatus der Ebenen, so wie diese in der Datei gespeichert wurden. Nicht druckende Ebenen werden standardmäßig ausgeblendet. Die Sperre wird nie in einer Datei gespeichert, so dass standardmäßig alle Ebenen entsperrt sind.

Hinweis: Beim Öffnen von PDF 1.5-konformen Dateien (z. B. ArtPro-Dateien und normalisierte PDF-Dateien) werden unsichtbare Ebenen unabhängig von deren Druckstatus in der ursprünglichen Anwendung immer als unsichtbar und nicht druckend geöffnet.

Automatische Synchronisation

Wenn Sie den Druckstatus einer Ebene ändern, wird die Sichtbarkeit mit dem Druckstatus synchronisiert: Druckende Ebenen sind sichtbar, nicht druckende Ebenen sind nicht sichtbar.

Die Änderung des Sichtbarkeitsstatus hat in keinsten Weise Einfluss auf den Druckstatus.

Spalten-Symbol

Sie können die Symbole oben verwenden, um alle Ebenen auf einmal zu ändern.

Ebenen-Symbole

Die Auge-Symbole geben an, ob eine Ebene sichtbar oder ausgeblendet ist, das Schloss-Symbol wird angezeigt, wenn eine Ebene gesperrt ist, und das Drucken-Symbol gibt an, ob eine Ebene druckend oder nicht druckend ist.

6.3.2. Verarbeitungsschrittebenen

Von jeher ist PDF das bevorzugte Dateiformat in der Grafikindustrie. PDF-Dateien werden nicht nur zur Speicherung der zu druckenden Grafiken verwendet, sondern auch als Container für mit dem Produktionsvorgang verbundene Informationen: Schnittlinien, Maße etc.

Wie die Informationen in der PDF-Datei gespeichert werden, hängt von der Anwendung, die zum Generieren der PDF verwendet wird, und von den Präferenzen des Benutzers ab. So können sich die Stanzformschnittlinien beispielsweise in einem Farbauszug mit der Bezeichnung "Stanzform" oder in einer Ebene mit der Bezeichnung "Schnitt" befinden. Dies führt offensichtlich zu einer Reihe von Ad-hoc-Methoden, was Interoperabilitätsprobleme zur Folge hat und zu einer komplexen und fehleranfälligen Situation führt.

ISO 19593 legt einen neuen Mechanismus zur Speicherung von Objekten und Metadaten, die mit derartigen Verarbeitungsschritten verbunden sind, in einer PDF-Datei fest und definiert so eine standardisierte Vorgehensweise.

Auf der Grundlage dieser ISO-Norm wurde die Verwendung der Verarbeitungsschritte in ArtPro+ als **Verarbeitungsschrittebenen** eingeführt.

Beachten Sie jedoch, dass diese Verarbeitungsschrittebenen nur bei der Arbeit mit PDF+ Dateien verfügbar sind. Normalisierte PDF-Dateien verwenden statt dessen technische Druckfarben. Siehe [PDF, PDF+ und normalisierte PDF](#) auf Seite 32.

Objekte in Verarbeitungsschrittebenen

Verarbeitungsschrittebenen enthalten Objekte in Ihrer PDF-Datei (ein Pfad, ein Textobjekt etc.), die mit einem bestimmten Verarbeitungsschritt verbunden sind.

Der Typ der Verarbeitungsschrittebene kann die Eigenschaften der PDF-Objekte beeinflussen. So muss beispielsweise ein PDF-Objekt in einer strukturellen Verarbeitungsschrittebene in einer Bereichsfarbe koloriert werden (um in Anzeige- und Proofing-Anwendungen angezeigt zu werden). Da die Objekte in diesen Verarbeitungsschrittebenen keinen Einfluss auf die endgültige gedruckte Version (und auf die Plattenerstellung) haben sollen, darf diese Bereichsfarbe nicht für "normale" PDF-Objekte verwendet werden, noch sollten die Objekte andere Objekte aussparen oder an einer Transparenz-Überblendung mit anderen "normalen" Grafikobjekten beteiligt sein.

Verarbeitungsschrittebenen in der Ebenenliste

Verarbeitungsschrittebenen werden in der Ebenenliste, gruppiert nach Typ, angezeigt. Der aktuelle Typ wird in der Spalte **Typ** angezeigt.

Layers				
		Name	Type	
		Layer 1	Gluing	
		Diecut layer	Cutting	
		Layer 2		
		New Layer		

Sie können jede Ebene in eine Verarbeitungsschrittebene ändern oder den Typ einer Verarbeitungsschrittebene ändern, indem Sie auf das Dreieck in der Spalte **Typ** klicken und einen Verarbeitungsschritttyp aus dem Dropdown-Listefeld auswählen.

Sie können eine Verarbeitungsschrittebene in eine normale Ebene ändern, indem Sie auf das Dreieck in der Spalte **Typ** klicken und **Keine** auswählen.

Im Gegensatz zu normalen Grafikebenen sind Verarbeitungsschrittebenen mit einer Reihe von Einschränkungen verbunden. Wenn eine dieser einschränkenden Bedingungen nicht erfüllt wird, wird eine Warnung in der Seitenleiste "Meldungen" angezeigt. Wenn Sie den Mauszeiger über dem Warnsymbol positionieren, werden Angaben zum Verstoß angezeigt.

Sie können eine Reihe dieser Probleme vermeiden, indem Sie die Funktion **Objekte verschieben nach** verwenden, um Verarbeitungsschrittebenen anzulegen. Siehe [Objekte verschieben nach...](#) auf Seite 59.

Farbzusätze für Verarbeitungsschrittebenen

Farbauszüge, die nur in Verarbeitungsschrittebenen verwendet werden, werden als "Farbzusätze" betrachtet: Sie können zum Kolorieren von Objekten in den Verarbeitungsschrittebenen verwendet werden, werden jedoch nicht als druckende Druckfarben betrachtet, da sie nicht auf den Platten oder im endgültigen gedruckten Ergebnis erscheinen sollen.

Farbzusätze für Verarbeitungsschrittebenen werden in der Farbauszugsliste mittels eines runden Farbfelds dargestellt.

Objekte verschieben nach...

Mit Hilfe der Funktion **Objekte verschieben nach** können Sie die Objekte mittels eines bestimmten Farbauszugs in eine Verarbeitungsschrittebene verschieben.

1. Wählen Sie einen Bereichsfarbauszug in der Farbauszugsliste aus.
2. Wählen Sie **Objekte verschieben nach** aus dem Flyout-Menü unter der Farbauszugsliste aus.
3. Wählen Sie die zu verwendende **Verarbeitungsschrittebene** aus.
4. ArtPro+ wird versuchen, alle Objekte mittels des ausgewählten Farbauszugs in die ausgewählte Verarbeitungsschrittebene zu verschieben.

6.3.3. Modus Verarbeitungsschrittebenen-Übersicht



Sie können auf die Schaltfläche klicken, um den Abschnitt "Ebenen" in den Modus **Verarbeitungsschrittebenen-Übersicht** zu wechseln.




In diesem Ansichtsmodus werden Ebenen basierend auf dem Typ erfasst und angezeigt: "Grafik" stellt alle regulären Ebenen und eine Linie für jeden im Dokument definierten Typ von Verarbeitungsschrittebenen dar. Für jeden Typ wird nur ein Eintrag angezeigt, auch wenn mehrere Ebenen dieses Typs definiert sind.

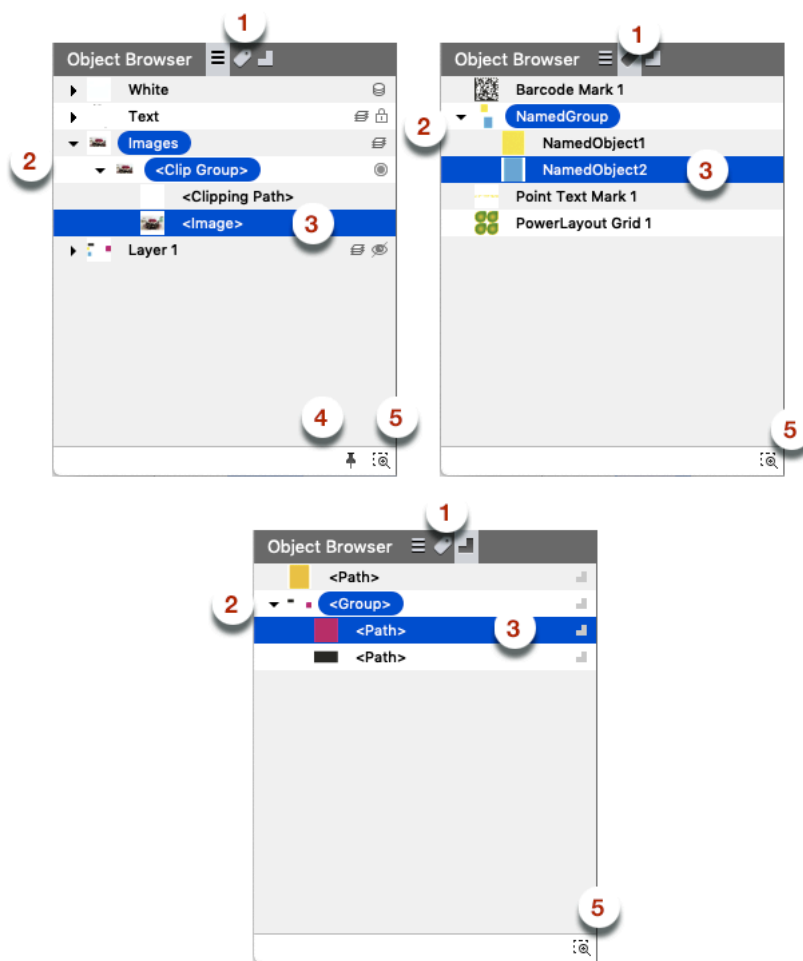
Die Übersicht der Verarbeitungsschrittebenen ermöglicht es, den Druckzustand aller Ebenen desselben Typs anzuzeigen und zu ändern. Durch die Änderung des Druckstatus wird die Sichtbarkeit entsprechend geändert.




6.4. Objekt-Browser

Durch Anklicken der Schaltfläche **Objekt-Browser**  können Sie den Objekt-Browser öffnen.

Der Objekt-Browser verfügt über 3 Modi:

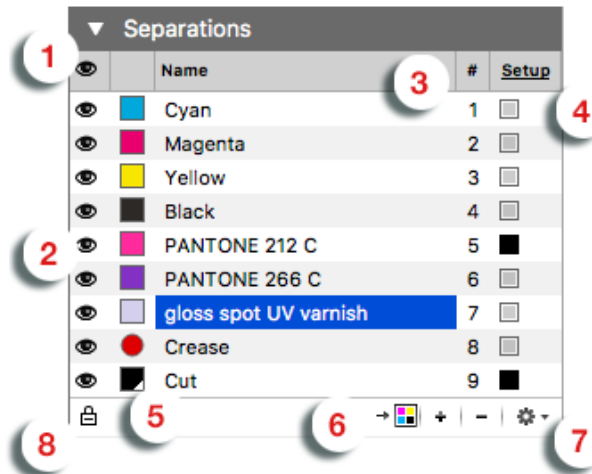
- der normale Objekt-Browser , der alle Ebenen, Gruppen und Objekte im Dokument mit ihren Miniaturansichten auflistet, die so wie die Objekte in der Datei sortiert sind (von oben nach unten).
- der Browser für benannte Objekte , der alle benannten Objekte und Gruppen im Dokument in alphabetischer Reihenfolge anzeigt.
- der Browser für mit Überfüllungs-Tags versehene Objekte , der alle Objekte und Gruppen mit einem definierten Überfüllungs-Tag anzeigt, die so wie die Objekte in der Datei sortiert sind (von oben nach unten). Siehe [Arbeiten mit Überfüllungs-Tags](#) auf Seite 178.




1. Klicken Sie auf die Schaltfläche des Objekt-Browsers , auf die Schaltfläche des Browsers für benannte Objekte  oder auf die Schaltfläche des Browsers für mit Überfüllungs-Tags versehene Objekten , um zwischen den verschiedenen Modi zu wechseln.
2. Klicken Sie auf Ebenen, Gruppen oder Objekte, um sie auszuwählen.
 - a) Durch Anklicken und Ziehen können Sie die Position eines Objekts, einer Gruppe oder einer Ebene ändern. Auf diese Weise können Sie die Reihenfolge ändern, Objekte zu einer Gruppe oder Ebene hinzufügen, aus ihr entfernen etc.
3. Aktivieren Sie die Schaltfläche **Erweitert belassen**, um alle Ebenen und Gruppen erweitert zu belassen. Falls deaktiviert, werden Gruppen und Ebenen im Objekt-Browser automatisch erweitert/reduziert, um zu gewährleisten, dass nur die ausgewählten Objekte im Objekt-Browser ausgewählt sind.
4. Aktivieren Sie **Einzoomen auf Auswahl**, um automatisch auf die Objekte einzuzoomen, die Sie im Objekt-Browser auswählen.
5. Doppelklicken Sie auf einen Eintrag, um den Namen des Objekts, der Gruppe oder der Ebene zu ändern. Siehe [Umbenennen von Objekten, Gruppen und Ebenen](#) auf Seite 75.
6. Halten Sie die Cmd- bzw. Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf einen Eintrag und wählen Sie **Anzeigen** oder **Ausblenden**, um dessen Sichtbarkeit zu ändern.

6.5. Farbauszüge

Im Bereich **Farbauszüge** werden alle Farbauszüge aufgelistet, die im aktuellen Dokument verwendet werden.



1. Das obere Symbol zeigt ein Auge, wenn alle Farbauszüge sichtbar sind, und ein "-", wenn mindestens ein Farbauszug unsichtbar ist. Sie können auf das Symbol klicken, um alle Farbauszüge sichtbar zu machen, oder (falls bereits alle Farbauszüge sichtbar sind) um sie unsichtbar zu machen. Sie können auf die Alt-Taste gedrückt halten und auf das Auge-Symbol im Header klicken, um alle Farbauszüge sichtbar zu machen oder zum vorigen Status umzuschalten.
2. Sie können die Sichtbarkeit der einzelnen Farbauszüge über die Augen-Symbole ändern.
3. Die Spalte **Nr.** zeigt die Indexnummer des Farbauszugs in der Reihenfolge der Farbauszüge an.
4. In der Spalte **Typ** ist der Typ der Farbauszüge angegeben. Durch Anklicken von **Einrichten** oder eine der Farbttyp-Anzeigen wird das Dialogfeld "Farbauszug-Einrichtung" angezeigt. Siehe [Farbauszug-Einrichtung](#) auf Seite 64.
5. Das Farbfeld zeigt die Farbe des Farbauszugs. Es kann sich um ein Quadrat (Prozess-Druckfarben und Druckfarben aus einem Druckfarbenbuch), um ein Quadrat mit einem weißen Dreieck (benutzerdefinierte Druckfarbe, siehe [Farbauszug-Einrichtung](#) auf Seite 64) oder um ein rundes Symbol (Farbzusatz für Prozessschrittebenen, siehe [Farbzusätze für Verarbeitungsschrittebenen](#) auf Seite 59) handeln.
6. Die Schaltflächen:
 - Verwenden Sie die Schaltfläche **In CMYK konvertieren** , um den ausgewählten Farbauszug in CMYK zu konvertieren. Siehe [Zu CMYK konvertieren](#) auf Seite 66.
 - Verwenden Sie die Schaltfläche **-**, um die ausgewählten Farbauszüge zu entfernen. Wenn einer der Farbauszüge, die Sie entfernen möchten, verwendet wird, wird eine Meldung angezeigt.

- Verwenden Sie die Schaltfläche **+**, um einen neuen druckenden Farbauszug hinzuzufügen. Siehe [Hinzufügen oder Ändern eines Farbauszugs](#) auf Seite 63.
- 7. Das Flyout-Menü, auch aufrufbar durch Anklicken eines Farbauszugs mit der rechten Maustaste
 - Sie können **Objekte verschieben nach** auswählen, um alle Objekte mittels des ausgewählten Farbauszugs in eine Verarbeitungsschrittebene zu verschieben. Siehe [Verarbeitungsschrittebenen](#) auf Seite 58 und [Objekte verschieben nach...](#) auf Seite 59.
 - Sie können **In CMYK konvertieren** auswählen, um den ausgewählten Farbauszug in CMYK zu konvertieren. Siehe [Zu CMYK konvertieren](#) auf Seite 66.
 - Sie können **Farbauszug ersetzen durch** auswählen, um den ausgewählten Farbauszug mit einem anderen Farbauszug in der Liste zu ersetzen.
 - Sie können **Nicht verwendete Farbauszüge entfernen**.
 - Sie können die **Farbauszug-Einrichtung** öffnen. Siehe [Farbauszug-Einrichtung](#) auf Seite 64.
- 8. Mit Hilfe der Option **Automatische Sperre** können Sie alle Objekte, die keine der sichtbaren Farbauszüge verwenden, automatisch sperren. Siehe [Automatische Sperre basierend auf den sichtbaren Farbausügen](#) auf Seite 68.

Einzelfarbauszugs-Vorschau

Wenn nur ein Farbauszug sichtbar ist, werden 3 zusätzliche Symbole angezeigt, die die Inspektion eines einzelnen Farbauszugs in verschiedenen Modi ermöglicht:



1. Farbe: der Einzelfarbauszug wird in seiner eigenen Farbe angezeigt.
2. Positiver Film: Der Einzelfarbauszug wird in Schwarz angezeigt.
3. Negativer Film: Der Einzelfarbauszug wird in Schwarz angezeigt, jedoch als Negativ.

Reihenfolge der Farbauszüge

Sie können die Reihenfolge der Farbauszüge ändern, indem Sie ganz einfach einen oder mehrere Farbauszüge per Drag & Drop auf ihre neue Position ziehen und ablegen.

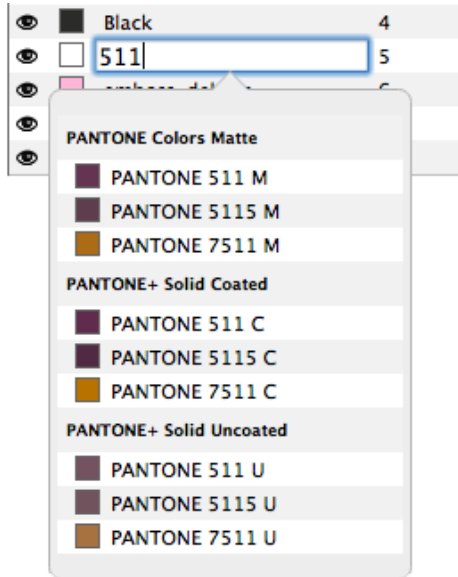
Ungenutzte Farbauszüge

Farbauszüge, die nicht in irgendwelchen Objekten oder Bildern verwendet werden, werden als abgeblendeter Farbauszugsname in der Farbauszugsliste, aber auch in der Rasterung, Druckfarbabdeckung, Füllung/Gradient/Stroke Inspector etc. angezeigt.

6.5.1. Hinzufügen oder Ändern eines Farbauszugs

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **+**, um einen neuen Farbauszug hinzuzufügen, oder doppelklicken Sie auf einen vorhandenen Farbauszug, um ihn zu ändern.

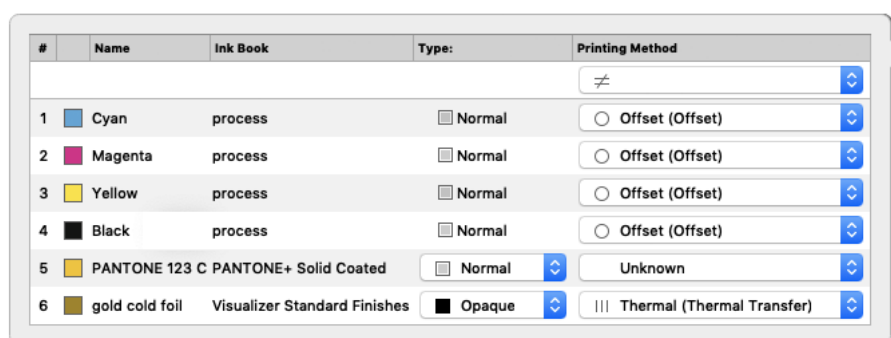
2. Sie können das Eingabefeld als einen Filter verwenden, um eine Druckfarbe in den verfügbaren Druckfarbenbüchern zu suchen und auszuwählen. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.



- Sie können auf eine Druckfarbe in den Suchergebnissen klicken, um den vollständigen Namen der Druckfarbe einzugeben.
 - Durch Eingabe der Kurzversion einer Druckfarbe wird die entsprechende Druckfarbe in den verfügbaren Druckfarbenbüchern gesucht, so dass sie leicht aus der Liste ausgewählt werden kann. So wird z. B. bei Eingabe von "Warm Red" die Druckfarbe "PANTONE Warm Red C" und bei Eingabe von "reb" die Druckfarbe "PANTONE Reflex Blue C" gefunden.
3. Sie können die Tabulatortaste drücken, um die Druckfarbe zu erzeugen und sofort einen weiteren Farbauszug zu erstellen. Sie können die Eingabetaste drücken oder außerhalb des Bearbeitungsfelds klicken, um den Farbauszug zu erstellen und das Hinzufügen von Farbauszügen zu beenden. Verwenden Sie die **Esc**-Taste zum Abbrechen.
 4. Wenn Sie eine neue benutzerdefinierte Druckfarbe erstellen, ermöglicht das Dialogfeld **Farben** die Auswahl der vorigen Farbe für den Farbauszug. Sie können auf das Farbfeld doppelklicken, um die Farbe für eine beliebige benutzerdefinierte Druckfarbe zu ändern.

6.5.2. Farbauszug-Einrichtung

Durch Anklicken von **Einrichten** oder eine der Farbtyp-Anzeigen im Bereich **Farbauszüge** wird das Dialogfeld "Farbauszug-Einrichtung" angezeigt.



Die Farbauszug-Einrichtung zeigt alle Separationen im Dokument an.

Spalte	
1	Der Index der Farbauszüge (Nr.).
2	Das Farbfeld für die Tinte. Es kann sich um ein Quadrat (Prozess-Druckfarben und Druckfarben aus einem Druckfarbenbuch), um ein Quadrat mit einem weißen Dreieck (benutzerdefinierte Druckfarbe, siehe unten) oder um ein rundes Symbol (Farbzusatz für Prozessschrittebenen, siehe Farbzusätze für Verarbeitungsschrittebenen auf Seite 59) handeln.
3	Der Name der Druckfarbe.
4	Das Druckfarbenbuch.
5	Der Farbauszugstyp. Siehe unten.
6	Das Druckverfahren . Wählen sie im obersten Dropdown-Menü ein Druckverfahren aus, um das Druckverfahren für alle Farbauszüge gleichzeitig festzulegen.

Farbauszugstypen

Normal

Standardmäßig sind Prozess-Farbauszüge immer "normal".

Opake Farben

Druckfarben, die im Druckfarbenbuch als "opak" definiert sind, können nicht in einen anderen Druckfarbtyp geändert werden.

Wenn Sie eine Druckfarbe auf opak setzen, wird das Rendering der Datei geändert. Beachten Sie, dass die Druckreihenfolge bei Verwendung von opaken Druckfarben sehr wichtig für eine korrekte Vorschau ist.


Technische Druckfarben & Lacke

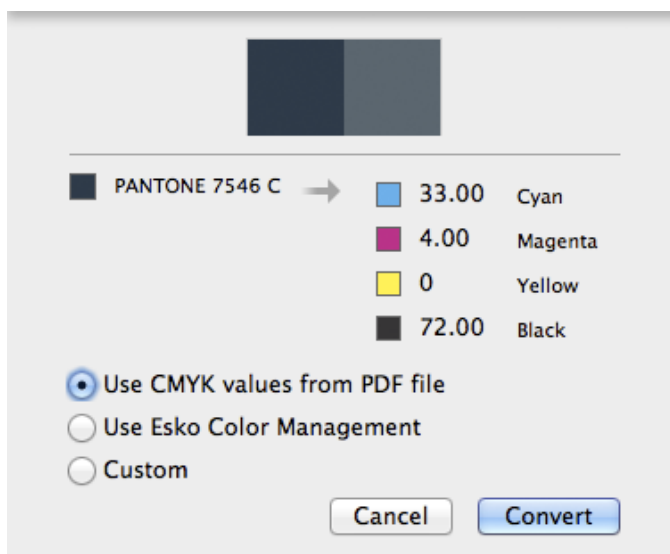
Technische Druckfarben und Lacke können nur in normalisierten PDF-Dateien verwendet werden.

Technische Druckfarben werden als opake druckende Farbauszüge behandelt und als solche gespeichert. Das bedeutet, dass diese Farbauszüge in der Ausgabe erscheinen, wenn sie an einen RIP gesendet werden.

6.5.3. Zu CMYK konvertieren

Sie können den ausgewählten Farbauszug in CMYK konvertieren.

1. Markieren Sie den Farbauszug, den Sie in CMYK konvertiert möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **In CMYK konvertieren**  oder wählen Sie **In CMYK konvertieren** aus dem Flyout-Menü.




3. Wählen Sie die CMYK-Werte aus, die Sie verwenden möchten.
 - die CMYK-Werte, die in der PDF-Datei gespeichert sind
 - die CMYK-Werte, die das Esko-Farbmanagement verwenden (nicht verfügbar für benutzerdefinierte Druckfarben)
 - Benutzerdefinierte Werte, die Sie selber eingeben können.
4. Klicken Sie auf **Konvertieren**.

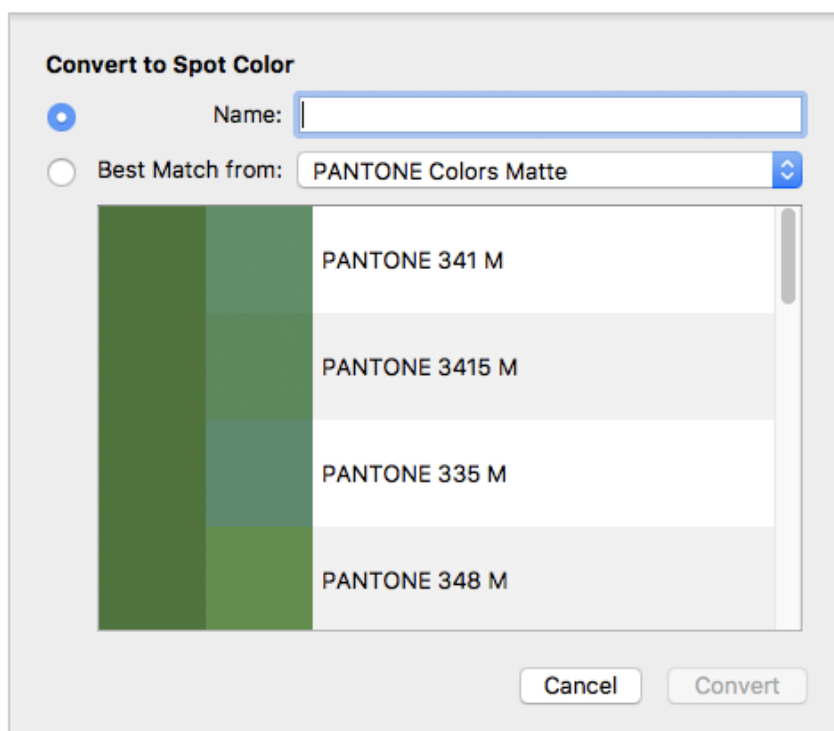
6.5.4. In Bereichsfarbe konvertierten

Mit der Funktion **In Bereichsfarbe konvertieren** in der Seitenleiste "Farben" können Sie eine Farbmischung in eine Bereichsfarbe konvertieren.

Farben, bei denen es sich um verschiedene Farbtöne derselben Farbmischung handelt, werden als Cluster angezeigt und können in verschiedene Farbtöne einer einzelnen Bereichsfarbe konvertiert werden.

1. Öffnen Sie die **Seitenleiste "Farbe"**. Weitere Informationen dazu finden Sie unter [Die Seitenleiste Farben](#) auf Seite 51.

2. Wählen Sie die Farbmischung aus, die Sie in eine Bereichsfarbe konvertieren möchten.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **In Bereichsfarbe konvertieren** → .



4. Im Dialogfeld **In Bereichsfarbe konvertieren** können Sie die Ziel-Bereichsfarbe auswählen:

- **Name:** Wählen Sie die Ziel-Bereichsfarbe aus, indem Sie den Namen oder einen Teil des Namens eingeben. Dies funktioniert genauso wie das Hinzufügen eines neuen Farbauszugs. Siehe [Hinzufügen oder Ändern eines Farbauszugs](#) auf Seite 63.
- **'Beste Übereinstimmung':** Wählen Sie das **Druckfarbenbuch**, das Sie verwenden möchten, und darunter werden die am besten passenden Sonderfarben aus diesem Druckfarbenbuch angezeigt. Von links nach rechts sehen Sie ein Farbfeld der ursprünglichen Farbmischung, ein Farbfeld der Bereichsfarbe und dessen Namen.

5. Klicken Sie auf **Konvertieren**.

Alle Objekte, die die ausgewählte Farbmischung verwenden, werden konvertiert.

Wenn Sie alle Farbtöne einer Farbmischung konvertiert haben, werden alle Farben des Clusters in einen Farbton der gleichen Bereichsfarbe konvertiert. Im Beispiel unten sehen Sie

1. vor der Konvertierung: Ein Cluster von 3 Farben, d. h. 3 Farbtöne derselben Farbmischung.
2. nach der Konvertierung: 3 Farbtöne der gleichen Bereichsfarbe.

1

Colors				
	1			
		100	80	20
	1			
		50	40	10
	1			
		25	20	5

2

Colors	
	1
	100
	1
	50
	1
	25




6.5.5. Automatische Sperre basierend auf den sichtbaren Farbauszügen

Wenn Sie die Option **Automatische Sperre** unten in den Farbauszügen aktivieren, können Sie alle Objekte, die keine der sichtbaren Farbauszüge verwenden, automatisch sperren.

Das Sperren von Objekten hat das gleiche Ergebnis wie das manuelle Sperren von Objekten: Sie können gesperrte Objekte nicht auswählen, der Objektbrowser zeigt ein Schloss-Symbol an, und die Umrisse der Objekte werden im Umriss-Modus grau dargestellt.

7. Auswählen

Objekte im Dokument können mit Hilfe von einem der Auswahlwerkzeuge ausgewählt werden:

- Mit Hilfe des **Gruppenauswahlwerkzeugs** , um Gruppen oder Objekte der höchsten Ebene auszuwählen. Siehe [Gruppenauswahl](#) auf Seite 69.
- Mit Hilfe des **Objektauswahlwerkzeugs** , um Objekte und Elemente der niedrigsten Ebene selbst innerhalb von Gruppen auszuwählen. Siehe [Objektauswahl](#) auf Seite 70.
- Das **Pfadauswahlwerkzeug**  zum Auswählen von Pfaden innerhalb eines zusammengesetzten Pfads.

Modifiziertaste

Sie können die Modifiziertaste **Cmd** (Mac) bzw. **Strg** (Windows) verwenden:


- um temporär zum zuletzt verwendeten Auswahlwerkzeug umzuschalten, wenn ein anderes Werkzeug ausgewählt ist.
- um temporär vom Gruppenauswahlwerkzeug zum Objektauswahlwerkzeug bzw. umgekehrt umzuschalten.

Auswählen/Auswahl aufheben, Auswahl umkehren

Sie können auch eine der speziellen **Auswahlfunktionen** verwenden:

- Verwenden Sie **Auswählen > Alles auswählen** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+A** (Mac) bzw. **Strg+A** (Windows), um alle sichtbaren und nicht gesperrten Objekte auszuwählen.
- Verwenden Sie **Auswählen > Auswahl aufheben** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+A** (Mac) bzw. **Strg+Umschalt+A** (Windows), um die Auswahl vollständig aufzuheben.
- Verwenden Sie **Auswählen > Auswahl umkehren** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+A** (Mac) bzw. **Strg+Alt+A** (Windows), um die Auswahl umzukehren: ausgewählte Elemente werden abgewählt, nicht ausgewählte Objekte werden ausgewählt.


7.1. Gruppenauswahl

Gruppenauswahl  ist das standardmäßige Auswahlwerkzeug. Sie können es im Werkzeugwechsler Selector oder über den Kurzbefehl **V** auswählen, der zwischen "Objektauswahl" und "Pfadauswahl" umschaltet.


- Klicken Sie auf ein Objekt (im Vorschaumodus) oder auf dessen Pfad (im Konturmodus), um die oberste Gruppe auszuwählen, zu der dieses Objekt gehört. Wenn das Objekt zu keiner Gruppe gehört, wird mit dieser Funktion das gesamte Objekt, der Verbundpfad oder das Bild sowie die Beschnittmaske ausgewählt.

- Ziehen Sie ein Auswahlrechteck, um alles im Auswahlrechteck vollständig auszuwählen. Objekte innerhalb einer Gruppe werden nur ausgewählt, wenn sich alle Objekte in der Gruppe vollständig innerhalb des Auswahlrechtecks befinden.
- Klicken Sie auf einen leeren Bereich im Dokument, um die Auswahl aller Objekte aufzuheben.
- Wenn Sie beim Auswählen die UMSCHALTASTE gedrückt halten, wird die Objektauswahl umgekehrt. Eine nicht ausgewählte Gruppe oder ein nicht ausgewähltes Objekt wird ausgewählt und umgekehrt. Verwenden Sie diese Funktion, um Objekte zur Auswahl hinzuzufügen oder um Sie aus der Auswahl zu entfernen.

7.2. Objektauswahl


Sie können das Werkzeug **Objektauswahl**  mit Hilfe der Werkzeugauswahl oder über den entsprechenden Kurzbefehl **A** oder **V** auswählen, mit dem zwischen "Objektauswahl" und "Pfadauswahl" umgeschaltet wird.

- Klicken Sie auf ein Objekt (im Vorschaumodus) oder auf dessen Pfad (im Kontur-Modus), um den kleinsten Pfad auszuwählen, den Sie anklicken (d. h. ein Objekt in einer Gruppe, der Schneidpfad eines Bildes oder das Bild in einer beschnittenen Bildgruppe).
- Wenn ein ausgewähltes Objekt oder eine ausgewählte Gruppe Teil einer Gruppe oder einer beschnittenen Bildgruppe ist, wird der Cursor der Objektauswahl mit einem Plus-Zeichen

angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger darüber positionieren.  Durch erneutes Klicken in diesem Plus-Modus wird die Gruppe der nächsten Ebene der angeklickten Gruppe ohne Änderung der anderen Auswahl ausgewählt. Sie können diesen Vorgang wiederholt durchführen, um in der Gruppenstruktur nach oben zu gelangen.


- Ziehen Sie ein Auswahlrechteck, um jedes Objekt im Auswahlrechteck vollständig auszuwählen.
- Klicken Sie auf einen leeren Bereich im Dokument, um die Auswahl aller Objekte aufzuheben.
- Wenn Sie beim Auswählen die UMSCHALTASTE gedrückt halten, wird die Objektauswahl umgekehrt. Eine nicht ausgewählte Gruppe oder ein nicht ausgewähltes Objekt wird ausgewählt und umgekehrt. Verwenden Sie diese Funktion, um Objekte zur Auswahl hinzuzufügen oder um Sie aus der Auswahl zu entfernen.

7.3. Pfadauswahl

Sie können das Werkzeug **Pfadauswahl**  mit Hilfe der Werkzeugauswahl oder über den entsprechenden Kurzbefehl **A** oder **V** auswählen, mit dem zwischen der Gruppenauswahl und der Objektauswahl umgeschaltet wird. Mit diesem Werkzeug können Sie einen Pfad auswählen, der Teil eines zusammengesetzten Pfads ist, während das Werkzeug "Objektauswahl" den gesamten zusammengesetzten Pfad auswählt.

- Klicken Sie im Modus "Kontur" auf einen Pfad (z. B. einen zusammengesetzten Pfad), um den kleinsten Pfad darin auszuwählen, z. B. einen der Pfade, die Teil des

zusammengesetzten Pfads sind. Wenn Sie im Modus "Vorschau" auf einen Pfad klicken, wird der gesamte zusammengesetzte Pfad ausgewählt, zu dem der Pfad gehört.

- Ziehen Sie im Modus "Kontur" oder "Vorschau" ein Auswahlrechteck, um jeden Pfad vollständig innerhalb des Auswahlrechtecks auszuwählen.
- Wenn ein ausgewählter Pfad Teil eines zusammengesetzten Pfads, einer Gruppe oder einer beschnittenen Bildgruppe ist, wird der Cursor der Pfadauswahl mit einem Plus-Zeichen angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger darüber positionieren.  Durch erneutes Klicken in diesem Plus-Modus wird die nächst höhere Ebene ausgewählt, z. B. der vollständige zusammengesetzte Pfad oder die Gruppe, ohne die anderen Auswahlen zu ändern. Sie können diesen Vorgang wiederholt durchführen, um in der Struktur nach oben zu gelangen.
- Klicken Sie auf einen leeren Bereich im Dokument, um die Auswahl aller Objekte aufzuheben.
- Wenn Sie beim Auswählen die UMSCHALTASTE gedrückt halten, wird die Objektauswahl umgekehrt. Ein nicht ausgewählter Pfad oder ein nicht ausgewähltes Objekt wird ausgewählt und umgekehrt. Verwenden Sie diese Funktion, um Objekte zur Auswahl hinzuzufügen oder um Sie aus der Auswahl zu entfernen.

7.4. Brotkrumen-Auswahl

Die Brotkrumen-Auswahl zeigt die Auswahl in der Ebenen- und Gruppenhierarchie an. Die Brotkrumen-Auswahl wird oben im Dokument-Fenster angezeigt, falls etwas ausgewählt ist.



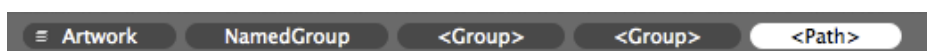
1. Das äußerste linke Element zeigt die höchste Ebene: die **Ebene**, die die Auswahl enthält.
2. Der äußerste linke markierte Brotkrumen gibt die aktuelle **Auswahl** an. Die anderen markierten Brotkrumen sind Teil der Auswahl.
3. Das äußerste rechte Element kann den **Ursprung** der Auswahl angeben (siehe unten).

Die Brotkrumen zeigen die Gruppierungsstruktur an: Jedes Element ist ein Teil des Elements auf seiner linken Seite. In diesem Beispiel ist der Pfad (3) Teil einer Gruppe, die wiederum Teil einer anderen Gruppe (die aktuelle Auswahl) ist. Diese ausgewählte Gruppe ist Teil einer benannten Gruppe "NamedGroup" in der Ebene "Artwork".

Ursprung der Auswahl

Der **Ursprung** der Auswahl ist das Objekt oder der Pfad, den Sie mit Hilfe des Auswahlwerkzeugs angeklickt haben.

Wenn Sie mit Hilfe des Werkzeugs **Objektauswahl** ein Objekt anklicken, wählen Sie somit das angeklickte Objekt aus. Der Ursprung ist identisch mit der Auswahl.



Wenn Sie mit Hilfe des Werkzeugs **Gruppenauswahl** auf dasselbe Objekt klicken, ist der Ursprung das von Ihnen angeklickte Objekt, während die Auswahl die oberste Gruppe ist, zu der dieses Objekt gehört.

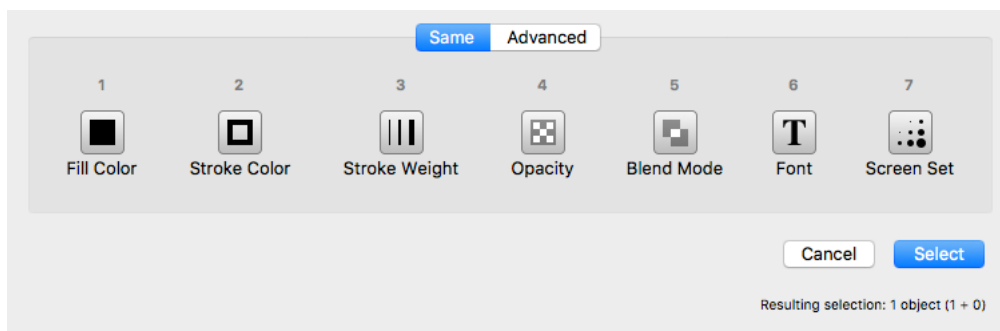


Sie können auch auf jeden Brotkrumen klicken, um die Auswahl auf eine höhere Gruppe auszuweiten oder um sie auf eine niedrigere Gruppe oder das ursprünglich von Ihnen angeklickte Objekt zu beschränken.

7.5. Gleiche auswählen

Mit dem Werkzeug **Gleiche auswählen** können Sie schnell Objekte mit denselben Eigenschaften wie die aktuelle Auswahl auswählen.

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.
2. Wählen Sie **Auswählen > Gleiche auswählen...**, klicken Sie auf die Schaltfläche **Auswählen** oder verwenden Sie den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+U** (Mac) oder **Strg+U** (Windows), um das Fenster "Gleiche auswählen" zu öffnen.



3. Wählen Sie ein oder mehrere zu berücksichtigende Kriterien aus, indem Sie entweder auf die Schaltfläche klicken oder die entsprechende Zifferntaste (1 - 7) drücken.
4. Klicken Sie auf **Auswählen**.

Alle (sichtbaren) Objekte im Dokument, die über dieselben Eigenschaften (z. B. dieselbe Füllfarbe und Konturfarbe) wie die aktuelle Auswahl verfügen, werden ausgewählt.

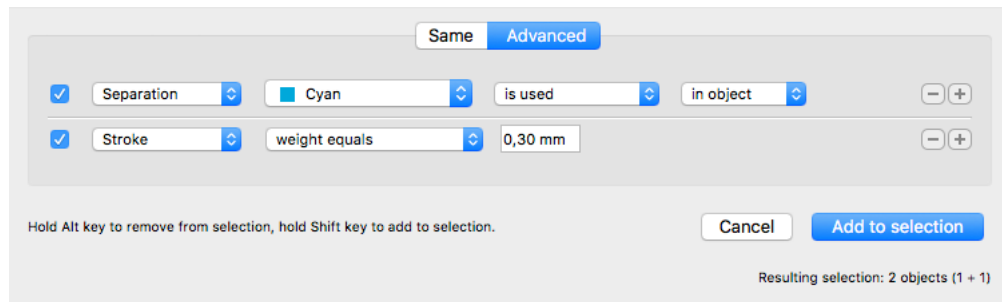
Es gibt immer eine schnelle Möglichkeit, Objekte mit derselben Füllfarbe und Konturfarbe auszuwählen:

- Wählen Sie **Auswählen > Gleiche Füllfarbe auswählen** oder verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Alt+i** (Mac) oder **Strg+Alt+i** (Windows).
- Wählen Sie **Auswählen > Gleiche Konturfarbe auswählen** oder verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Alt+Umschalt+i** (Mac) oder **Strg+Alt+Umschalt+i** (Windows).

7.6. Erweiterte Auswahl

1. Wählen Sie **Auswählen > Gleiche auswählen...**, klicken Sie auf die Schaltfläche **Auswählen** oder verwenden Sie den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+U** (Mac) oder **Strg+U** (Windows),

um das Fenster "Gleiche auswählen" zu öffnen, und rufen Sie dann die Registerkarte **Erweitert** auf.



2. Legen Sie die Kriterien mit Hilfe der Dropdown-Menüs fest. Verwenden Sie die Plus-Taste, um eine Zeile hinzuzufügen, oder die Minus-Taste, um sie zu entfernen.
3. Klicken Sie auf **Auswählen**, um (nur) die Objekte auszuwählen, die mit **allen** Kriterien übereinstimmen.
 - Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie auf **Aus Auswahl entfernen**, um die Auswahl der Objekte aufzuheben, die mit **allen** Kriterien übereinstimmen.
 - Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf **Zur Auswahl hinzufügen**, um die Objekte zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen, die mit **allen** Kriterien übereinstimmen.

7.7. Auswählen des nächsten Objekts/Auswählen des vorigen Objekts

Nächste Objekt auswählen und **Voriges Objekt auswählen** bieten Ihnen die Möglichkeit, für einen schnelleren Zugriff Objekte auszuwählen, die durch andere Objekte verdeckt sind.

1. Verwenden Sie im Vorschaumodus das Werkzeug **Objektauswahl**, das Werkzeug **Gruppenauswahl** oder das Werkzeug **Transformieren**, um auf den Punkt zu klicken, den Sie überprüfen möchten. Das oberste Objekt oder die oberste Gruppe wird ausgewählt.
2. Wählen Sie **Auswählen > Nächstes Objekt auswählen** oder verwenden Sie den Kurzbefehl **Strg+Tab**, um das nächste (nicht ausgeblendete) **Objekt** darunter auszuwählen, unabhängig davon, mit welchem Werkzeug das ursprüngliche Objekt oder die ursprüngliche Gruppe erstellt wurde.
3. Wählen Sie **Auswählen > Voriges Objekt auswählen** oder verwenden Sie den Kurzbefehl **Strg+Umschalt+Tab**, um den gleichen Vorgang, jedoch in umgekehrter Reihenfolge, auszuführen: Jedes Mal, wenn Sie klicken, wird das darüber liegende **Objekt** ausgewählt. Wenn das oberste Objekt ausgewählt ist, wird bei erneuter Betätigung von **Strg+Umschalt+Tab** das unterste Objekt ausgewählt.

8. Bearbeiten

8.1. 'Rückgängig' und 'Wiederherstellen'

Die Funktion **Rückgängig** und **Wiederherstellen** ermöglicht Ihnen, Ihre Änderungen schrittweise rückgängig zu machen bzw. wiederherzustellen.

So machen Sie eine Aktion rückgängig bzw. stellen diese wieder her:

- Wählen Sie **Bearbeiten > Rückgängig [Aktion]**, um eine Aktion rückgängig zu machen, bzw. **Bearbeiten > Wiederherstellen [Aktion]**, um eine Aktion wiederherzustellen.
- Verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Z** (Mac) oder **Strg+Z** (Windows), um eine Aktion rückgängig zu machen.
- Verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+Z** (Mac) oder **Strg+Umschalt+Z** (Windows), um eine Aktion wiederherzustellen.

8.2. Kopieren, Ausschneiden und Einfügen

Mit der Funktion **Ausschneiden** löschen Sie die ausgewählten Objekte aus dem Dokument und fügen sie in die Zwischenablage ein.

Mit der Funktion **Kopieren** setzen Sie eine Kopie des ausgewählten Objekts in die Zwischenablage ein. Das ursprüngliche Objekt wird nicht aus der Datei entfernt.

Mit der Funktion **Einfügen** werden die Objekte in der Zwischenablage in die aktive Datei eingefügt.

Sie können die ausgeschnittenen oder kopierten Objekte in dieselbe oder auch eine andere Datei einfügen. Beim Einfügen in ein anderes Dokument werden Druckfarben aus dem Quelldokument, die nicht im Zieldokument vorhanden sind, erstellt.

Im Menü Bearbeiten	Tastenkombin (Mac)	Tastenkombin (Windows)	Ergebnis
Schnitt	Cmd+X	Strg+X	Fügt die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage ein.
Kopieren	Cmd+C	Strg+C	Kopiert die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.
Einfügen	Cmd+V	Strg+V	Fügt die Objekte aus der Zwischenablage in der aktiven Ebene über jeglichen anderen Objekten in dieser Ebene ein.
Einfügen vor	Cmd+F	Strg+F	Fügt die Objekte direkt über dem obersten ausgewählten Objekt und in derselben Ebene wie dieses Objekt ein.

Im Menü Bearbeiten	Tastenkombin (Mac)	Tastenkombin (Windows)	Ergebnis
Hinten einfügen	Cmd +Umschalt+F	Strg +Umschalt+F	Fügt die Objekte direkt unter dem untersten ausgewählten Objekt und in derselben Ebene wie dieses Objekt ein.
Mit Ebenenstruktur einfügen	Cmd +Umschalt+V	Strg +Umschalt+V	Fügt die Objekte in denselben Ebenen ein, in denen sie sich beim Kopiervorgang befunden haben (die "Quellebenen").

8.3. Umgang mit Objekten

8.3.1. Umbenennen von Objekten, Gruppen und Ebenen

Sie können ein Objekt, eine Gruppe oder eine Ebene (um)benennen, indem Sie auf einen Eintrag in den Brotkrumen doppelklicken, indem Sie auf einen Eintrag im Objekt-Browser doppelklicken oder indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen Eintrag im Objekt-Browser klicken und dann "Umbenennen" auswählen.

8.3.2. Löschen

Sie können ein oder mehrere Objekte löschen, indem Sie sie auswählen und die Tasten **Entf** oder die **Backspace**-Taste verwenden.

8.3.3. Ausblenden von Objekten

Mit der Funktion **Ausblenden** können Sie die ausgewählten Objekte ausblenden.

Mit Hilfe der Funktion **Alles Einblenden** werden alle ausgeblendeten Pfade wieder sichtbar.

- Wählen Sie **Objekt > Ausblenden** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+3** (Mac) bzw. **Strg+3** (Windows).
- Wählen Sie **Objekt > Alle anzeigen** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+3** (Mac) bzw. **Strg+Alt+3** (Windows).

8.3.4. Objekte sperren

Mit der Funktion **Sperren** können Sie die ausgewählten Objekte sperren. Gesperrte Objekte sind weiterhin sichtbar, können aber nicht ausgewählt oder geändert werden. Im Modus "Kontur" werden die Konturen von gesperrten Objekten grau dargestellt.

Alle entsperren entsperrt alle gesperrten Objekte und wählt sie aus.

- Wählen Sie **Objekt > Sperren** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+2** (Mac) bzw. **Strg+2** (Windows).
- Wählen Sie **Objekt > Alle entsperren** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+2** (Mac) bzw. **Strg+Alt+2** (Windows).

8.3.5. Objekte anordnen

Mit Hilfe der Funktion **Anordnen** können Sie die Reihenfolge der Objekte innerhalb ihrer Ebene oder Gruppe ändern.

- Wählen Sie **Objekt > Anordnen > In den Vordergrund** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+5** (Mac) bzw. **Strg+5** (Windows).
- Wählen Sie **Objekt > Anordnen > Eine Ebene nach vorn** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+5** (Mac) bzw. **Strg+Alt+5** (Windows).
- Wählen Sie **Objekt > Anordnen > Eine Ebene zurück** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+6** (Mac) bzw. **Strg+Alt+6** (Windows).
- Wählen Sie **Objekt > Anordnen > In den Hintergrund** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+6** (Mac) bzw. **Strg+6** (Windows).

8.3.6. Objekte gruppieren

Mit Hilfe der Funktion **Gruppieren** können Sie eine aus mehreren Objekten, Verbundpfaden oder Gruppen bestehende Gruppe erstellen.

Bei Erstellung einer Gruppe wird die Farbe der einzelnen Objekte und deren relative Reihenfolge beibehalten. Die vollständige Gruppe wird an der Stelle (Position und Ebene) des obersten ausgewählten Objekts platziert.

- Wählen Sie **Objekt > Gruppieren** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+G** (Mac) bzw. **Strg+G** (Windows), um die ausgewählten Objekte und/oder Gruppen zu gruppieren.
- Wählen Sie die vollständige Gruppe aus und wählen Sie dann **Objekt > Gruppierung aufheben** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+G** (Mac) bzw. **Strg+Umschalt+G** (Windows), um die Gruppierung aufzuheben. Alle Komponenten werden in ihren vorigen Status als Pfad, Verbundpfad oder Gruppe zurück.

8.3.7. Verbund

Mit Hilfe des Werkzeugs **Verknüpfen** werden alle ausgewählten Pfade zu einem einzigen Objekt zusammengeführt.

Dort, wo sich Pfade überlappen, wird der Hintergrund sichtbar (dies ist ein "gerade-ungerade" Verbundpfad). Da eine Verknüpfung ein Objekt ist, kann sie nur eine Farbe (Grafikattribut) haben. Wenn also Pfade mit unterschiedlichen Farben verknüpft werden, so erhalten diese Pfade das Grafikattribut des Objekts auf der untersten Ebene der Auswahl. Der Verbund wird an der Stelle (Position und Ebene) des untersten ausgewählten Objekts platziert. Wenn dieses unterste ausgewählte Objekt ein in PackEdge erstelltes Objekt mit einem benutzerdefinierten Namen ist, übernimmt der Verbundpfad diesen Namen.

- Wählen Sie **Objekt > Verbund > Erstellen** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+9** (Mac) bzw. **Strg+9** (Windows), um einen Verbund aus der aktuellen Auswahl zu erstellen.
- Wählen Sie ein oder mehrere Verbundpfade und wählen Sie dann **Objekt > Verbund > Freigeben** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+9** (Mac) bzw. **Strg+Alt+9** (Windows), um alle ausgewählten Verbundpfade freizugeben.

8.3.8. Platzhalterobjekte

Platzhalterobjekte sind Objekte, die nur zur Angabe einer bestimmten Position verwendet werden.

1. Öffnen Sie die PDF des Einzelnutzen-Dokuments.
2. Erstellen oder wählen Sie ein Objekt (ein Rechteck, einen Pfad, ein Textfeld usw.) und positionieren Sie es an der Stelle, an der Sie die Stationsnummer platzieren möchten, oder über der Lasche, die Sie einstellen möchten.
3. Wählen Sie **Objekt > In Platzhalter konvertieren**.
4. Wählen Sie den **Typ** des Platzhalters aus und klicken Sie auf **OK**.

Das Objekt verliert seine Füllung, seine Kontur, seinen Text usw. und wird in ein Platzhalterobjekt konvertiert.

Das Platzhalterobjekt kann nun im Step & Repeat-Workflow verwendet werden:

- **Stationsnummer:** siehe [Stationsnummerierung in einem MFG/CF2-Workflow](#) auf Seite 204.
- Um einen Platzhalter des Typs "TrimmableFlap" oder "BleedingFlap" zu verwenden, wenden Sie das Einzelnutzen-PDF-Dokument in einem verschachtelten Step & Repeat-Workflow in ArtPro oder Automation Engine an und aktivieren Sie die Option "Aus Datei abrufen" für Schneiden und Beschnitt. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu ArtPro oder Automation Engine.

8.4. Bearbeiten von Objekten

8.4.1. Objekte transformieren

Sie können die ausgewählten Objekte auf verschiedene Weise transformieren:

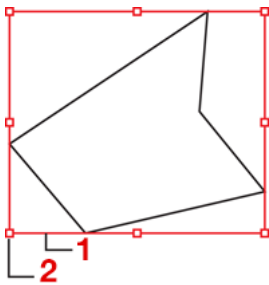
- Manuelle Transformation mittels des Werkzeugs **Transformationen**: siehe [Manuelle Transformation](#) auf Seite 78.
- Numerische Transformation mittels der Option **Numerische Transformation**: siehe [Numerische Transformation](#) auf Seite 81.
- Sie können eine eingeschränkte Transformation durch Änderung der Werte im **Transformation Inspector** durchführen. Siehe [Transformation Inspector](#) auf Seite 83.
- Sie können **Erneut umwandeln** verwenden, um die zuletzt durchgeführte Transformation zu wiederholen. Siehe [Erneut umwandeln](#) auf Seite 83.
- Sie können **Ausrichten & Verteilen** verwenden.

Manuelle Transformation

Mit dem Werkzeug **Transformieren** können Sie die ausgewählten Objekte manuell transformieren.

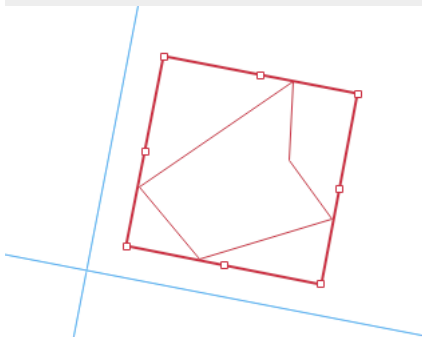
1. Wählen Sie das Werkzeug **Transformieren** entweder durch Auswahl im Werkzeugwechsler (siehe [Wechseln der Werkzeuge](#) auf Seite 20) oder mittels des entsprechenden Kurzbefehls **E**, der zwischen "Transformieren" und **Ausrichten & Verteilen** wechselt, aus. Siehe [Ausrichten & Verteilen](#) auf Seite 84.

Wenn das Werkzeug "Transformieren" aktiv ist, wird das Begrenzungsrechteck des ausgewählten Objekts (1) mit 8 Ziehpunkten (2) daran angezeigt.

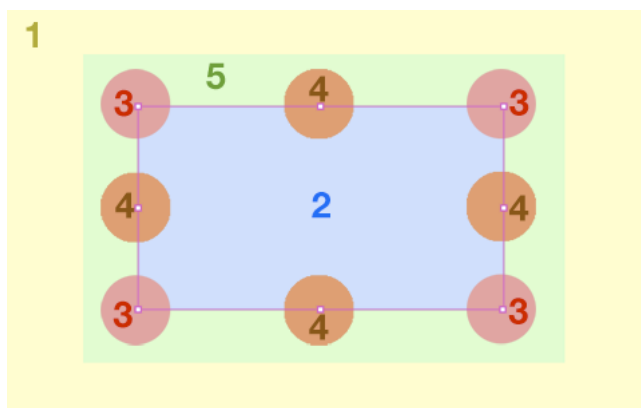


Hinweis:

Wenn das Fadenkreuz gedreht wird, folgt der Begrenzungsrahmen dieser Drehung.



2. Das Werkzeug **Interaktiv ändern** kann für 4 Funktionen verwendet werden: Auswählen, Bewegen, Skalieren und Drehen. Die Funktion hängt von der von Ihnen angeklickten Position ab.





- a) Klicken Sie auf eine beliebige Position oder ziehen Sie außerhalb des Begrenzungsrechtecks der Auswahl (1), um das Werkzeug zum **Auswählen** zu verwenden. Das Werkzeug funktioniert auf gleiche Weise wie das normale Auswahlwerkzeug. Siehe [Auswählen](#) auf Seite 69.
- b) Klicken und ziehen Sie innerhalb des Begrenzungsrechtecks der Auswahl (2) oder verwenden Sie die **Pfeiltasten**, um die Auswahl zu **verschieben**. Siehe [Verschieben](#) auf Seite 79.
- c) Klicken Sie auf einen der Ziehpunkte in den Ecken (3) oder auf die Ziehpunkte in der Mitte (4) und ziehen Sie diesen, um die Auswahl zu **skalieren**. Siehe [Skalieren](#) auf Seite 80.
- d) Klicken Sie auf einen Bereich außerhalb, jedoch in der Nähe des Begrenzungsrechtecks der Auswahl (5), um diese zu **drehen**. Siehe [Drehen](#) auf Seite 80.

Verschieben

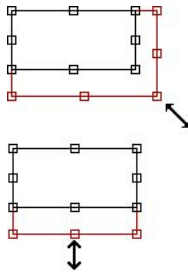
- Klicken und ziehen Sie innerhalb des Begrenzungsrechtecks der Auswahl, um die Auswahl zu **verschieben**.
- Verwenden Sie die **Pfeiltasten**, um die Auswahl über den in den Voreinstellungen festgelegten festen **Tastatur-Inkrement**-Abstand zu bewegen, oder halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um das 10-Fache dieses Werts zu erreichen. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.
- Halten Sie die Tasten **Cmd** (Mac) bzw. **Strg** (Windows) gedrückt und verwenden Sie die **Pfeiltasten**, um das Begrenzungsrechteck der ausgewählten Objekte zu verschieben und am Fadenkreuz anzulagern.
- Halten Sie die Taste **ALT** gedrückt, um die ursprünglichen Objekte beizubehalten. Hierdurch werden die Objekte kopiert.

Skalieren

-  Klicken Sie auf einen der Ziehpunkte in den Ecken, um die Auswahl zu **skalieren**.
-  Klicken Sie auf einen der Ziehpunkte in der Mitte der Linien des Begrenzungsrechtecks und ziehen Sie diesen, um die Auswahl nur in vertikaler bzw. horizontaler Richtung zu **skalieren**.
- Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, um eine proportionale Skalierung durchzuführen.


Falls das **Fadenkreuz** angezeigt wird, dient dieses als Referenzpunkt. Weitere Informationen zum Fadenkreuz finden Sie unter [Das Fadenkreuz](#) auf Seite 42.

Wenn das Fadenkreuz ausgeblendet ist, wird der Ziehpunkt an der gegenüberliegenden Seite des Begrenzungsrechtecks beim Skalieren als Referenzpunkt verwendet:



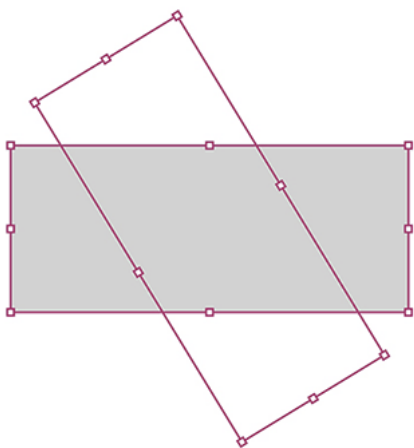
Sie können den Mittelpunkt des Begrenzungsrechtecks unabhängig von der Sichtbarkeit des Fadenkreuzes als Referenzpunkt verwenden, indem Sie die **ALT**-Taste gedrückt halten.

Drehen

-  Klicken Sie auf einen Bereich außerhalb, jedoch in der Nähe des Begrenzungsrechtecks der Auswahl, um diese zu **drehen**.
- Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, um die Drehung auf ein Vielfaches von 45 Grad zu beschränken.

Falls das **Fadenkreuz** angezeigt wird, dient dieses als Referenzpunkt. Weitere Informationen zum Fadenkreuz finden Sie unter [Das Fadenkreuz](#) auf Seite 42.

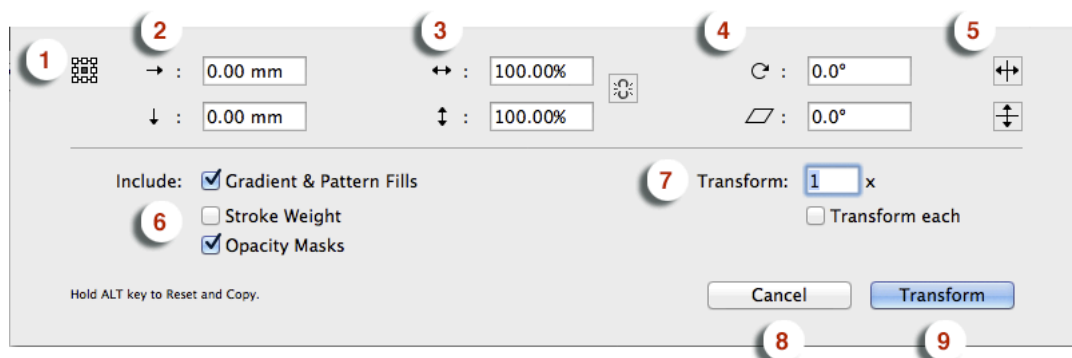
Wenn das Fadenkreuz ausgeblendet ist oder wenn Sie die **ALT**-Taste gedrückt halten, wird der Mittelpunkt des Begrenzungsrechtecks als Mittelpunkt der Drehung verwendet.



Numerische Transformation

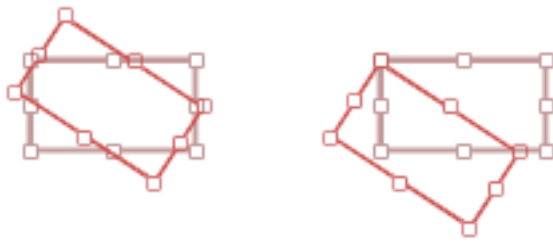
Mit der Funktion **Numerische Transformation** können Sie die ausgewählten Objekte numerisch transformieren.

Sie können das Fenster **Transformieren** öffnen, indem Sie entweder **Objekt > Transformieren** wählen oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+M** (Mac) oder **Strg+Umschalt+M** (Windows) verwenden.



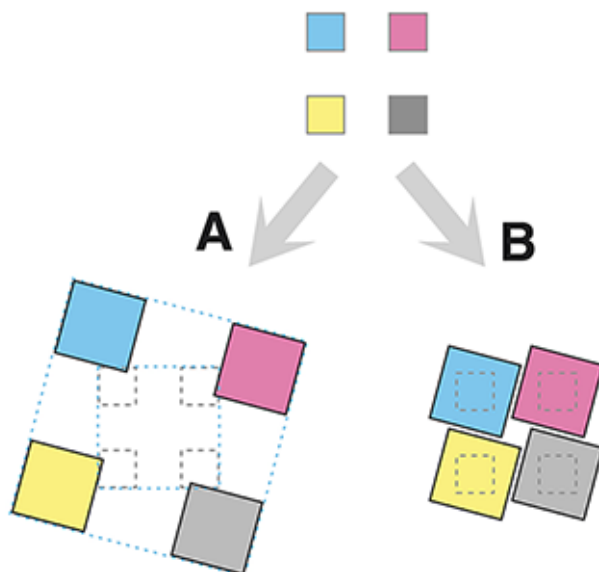
1. Definieren Sie den **Referenzpunkt** für die Transformation, indem Sie einen von 9 Punkten auswählen. Der entsprechende Punkt auf dem Begrenzungsrechteck der Auswahl wird als Referenzpunkt verwendet. Wenn jedoch das Fadenkreuz sichtbar ist, wird der Mittelpunkt des Fadenkreuzes als Referenzpunkt verwendet. Siehe [Das Fadenkreuz](#) auf Seite 42.

Unten sehen Sie ein Beispiel für das Drehen mit der Mitte (links) oder der oberen linken Ecke (rechts) als Referenzpunkt.



2. Definieren Sie die **Entfernung der Verschiebung**.
3. Legen Sie die **Skalierung** fest. Wenn die Option **Verknüpfen** neben den Skalierungsfeldern aktiviert ist, erfolgt die Skalierung proportional.
4. Definieren Sie den Winkel für **Drehung** und für **Neigung**.
5. Aktivieren Sie die Schaltflächen **Spiegeln**, um die Auswahl vertikal oder horizontal zu spiegeln.
6. Legen Sie fest, ob Sie die Gradienten- und Musterfüllungen, die Linienstärken und die Opazitätsmasken in die Transformation mit **einschließen** möchten. Falls deaktiviert, bleiben die Gradienten- und Musterfüllungen, die Linienstärken und die Opazitätsmasken bei Transformation der Auswahl unverändert.
7. Legen Sie fest, wie oft die Transformation durchgeführt werden soll.
8. Standardmäßig werden die ausgewählten Objekte als eine Einheit mit einem Referenzpunkt transformiert. Wenn Sie jedes Objekt in der Auswahl individuell mit jeweils seinem eigenen Referenzpunkt transformieren möchten, dann aktivieren Sie **Jedes umwandeln**. Diese Option kann nicht mit der Verwendung des Fadenkreuzes als Referenzpunkt kombiniert werden.

Das Beispiel unten zeigt eine Skalierung von 200% mit der Option "Jedes umwandeln" deaktiviert (A) und aktiviert (B).



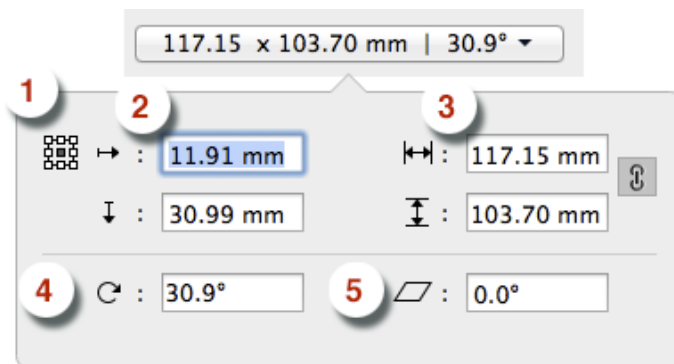
9. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Abbrechen**, um das Dialogfeld ohne Transformation zu schließen, oder halten Sie die ALT-Taste gedrückt und klicken Sie auf dieselbe Schaltfläche, um alle Einstellungen auf ihren Standardwert **Zurückzusetzen**.
10. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Transformieren**, um die Transformation auf die Auswahl anzuwenden, oder halten Sie die ALT-Taste gedrückt und klicken Sie auf dieselbe Schaltfläche, um die Auswahl zu **Kopieren**. Die Auswahl wird umgewandelt, während die Originalobjekte beibehalten werden.

Erneut umwandeln

Wählen Sie **Objekt > Erneut umwandeln** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+D** (Mac) bzw. **Strg+D** (Windows), um die vorige Umwandlung zu wiederholen.

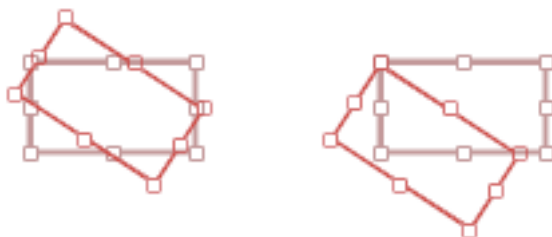
Transformation Inspector

Der Transformation Inspector zeigt Informationen zur Größe, Position und Drehung der ausgewählten Objekte. Sie können ihn auch verwenden, um grundlegende Transformationen an der Auswahl durchzuführen. Verwenden Sie für komplexere Transformationen die Funktion "Numerische Transformation". Siehe [Numerische Transformation](#) auf Seite 81.



1. Der **Referenzpunkt** auf dem Begrenzungsrechteck der Auswahl, der zur Bestimmung der Position (siehe unten) und zur Änderung der Größe oder Drehung verwendet wird, wenn das Fadenkreuz ausgeblendet ist.

Unten sehen Sie ein Beispiel für das Drehen mit der Mitte (links) oder der oberen linken Ecke (rechts) als Referenzpunkt.



2. Die **Position**, horizontal und vertikal, des Mittelpunktes des Fadenkreuzes zum ausgewählten Referenzpunkt. Wenn das Fadenkreuz nicht sichtbar ist, wird statt dessen die linke obere Ecke des Medien-Rahmens verwendet. Sie können die ausgewählten Objekte durch Eingabe eines anderen Abstands verschieben.
3. Die **Größe** der Auswahl. Sie können die Auswahl durch Eingabe einer anderen Größe skalieren. Wenn die zwei Werte miteinander verknüpft sind, führt die Änderung eines Werts auch zur Änderung des anderen Werts.
4. Der **Winkel** der Drehung der Auswahl. Sie können die Auswahl durch Eingabe einer anderen Winkels drehen.
5. Der **Neigungswinkel** der Auswahl. Sie können die Auswahl durch Eingabe einer anderen Winkels neigen.
6. **Hinzufügen zu** und **Versatz**: Nur verfügbar, wenn Sie den Transformation Inspector verwenden, um ein **Gitter** zu positionieren. Siehe [Positionieren des Gitters](#) auf Seite 202.
7. Wenn das ausgewählte Objekt eine Marke ist, können Sie auch das Dropdown-Listefeld **Hinzufügen zu** einrichten. Siehe [Positionierung einer Marke](#) auf Seite 224.

Hinweis: Wenn Sie mehrere Objekte mit verschiedenen Rotations- und Neigungswinkeln ausgewählt, wird in diesen Feldern "≠" angezeigt.

Ausrichten & Verteilen

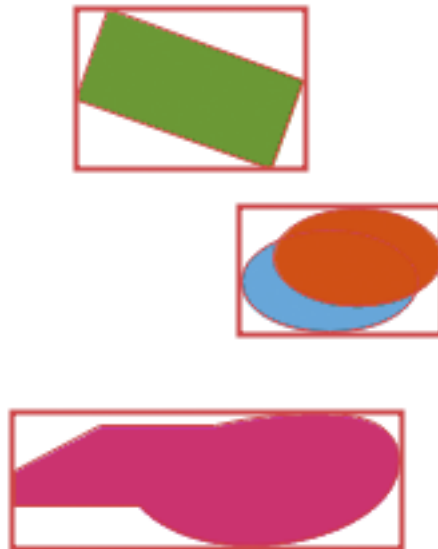
Die Funktion "Ausrichten & Verteilen" wird verwendet, um Objekte horizontal oder vertikal auszurichten oder zu verteilen.

1. Wählen Sie das Werkzeug **Ausrichten & Verteilen** entweder durch Auswahl im Werkzeugwechsler (siehe [Wechseln der Werkzeuge](#) auf Seite 20) oder mittels des entsprechenden Kurzbefehls **E**, der zwischen "Ausrichten & Verteilen" und **Transformieren** wechselt, aus. Siehe [Manuelle Transformation](#) auf Seite 78.

Wenn das Werkzeug "Ausrichten & Verteilen" aktiv ist, werden die Schaltflächen für "Ausrichten & Verteilen" unten im Arbeitsbereich angezeigt.

2. Wählen Sie die Objekte aus, die Sie ausrichten oder verteilen möchten.

Wenn das Werkzeug "Ausrichten & Verteilen" aktiv ist, wird auf jedem Objekt der obersten Ebene (eine vollständige Gruppe, ein einzelnes Objekt, eine Beschnittgruppe usw.) ein roter Rahmen angezeigt, der die Begrenzungsrahmen angibt, die für die Ausrichtung oder Verteilung verwendet werden.

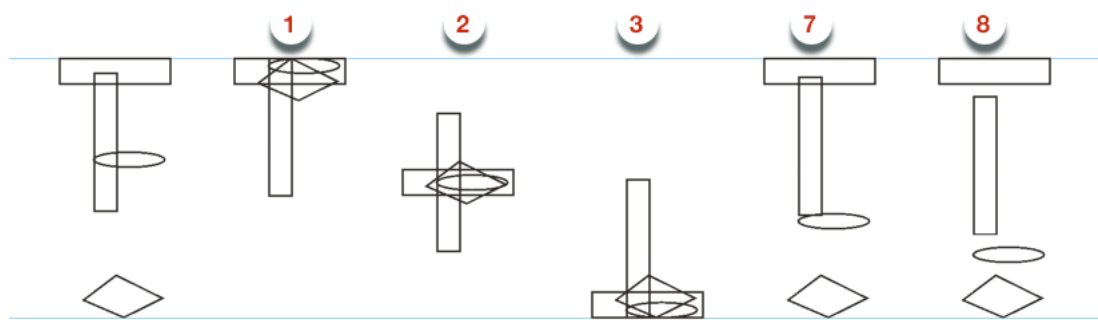


3. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um die entsprechende Ausrichtung oder Verteilung anzuwenden:



- 1. Vertikal oben ausrichten
- 2. Vertikal zentriert ausrichten
- 3. Vertikal unten ausrichten
- 4. Horizontal links ausrichten
- 5. Horizontal zentriert ausrichten
- 6. Horizontal unten ausrichten
- 7. Vertikal zentriert verteilen
- 8. Vertikal gleichmäßig verteilen
- 9. Horizontal zentriert verteilen
- 10. Horizontal gleichmäßig verteilen

Das Bild unten zeigt die Originalobjekte auf der linken Seite und das Ergebnis der vertikalen Ausrichtungs- und Verteilungswerkzeuge (1, 2, 3, 7 und 8).



8.4.2. Schnittmaske

Mit **Schnittmaske** können Sie Schnittmasken festlegen oder freigeben.

- Wählen Sie **Objekt > Schnittmaske > Erstellen** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd +7** (Mac) oder **Strg+7** (Windows), um das oberste Objekt zur Schnittmaske für alle darunter liegenden Objekte zu machen.
- Wählen Sie ein oder mehrere Schnittgruppen aus und wählen Sie dann **Objekt > Schnittmaske > Freigeben** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+7** (Mac) bzw. **Strg+Alt+7** (Windows), um alle ausgewählten Schnittmasken freizugeben.

Auf Seitenrahmen beschneiden

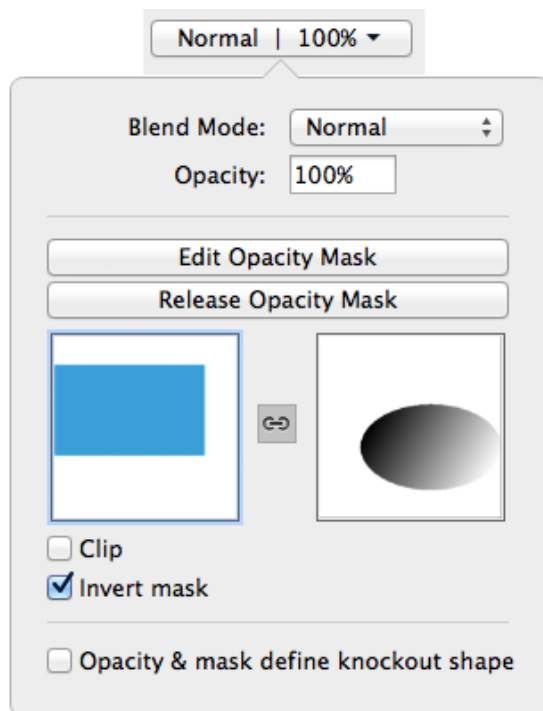
Mit **Auf Seitenrahmen beschneiden** können Sie die ausgewählten Objekte mit einem der definierten Seitenrahmen beschneiden.

1. Wählen Sie die zu beschneidenden Objekte aus.
2. Wählen Sie **Objekt > Beschneiden**
3. Wählen Sie den Seitenrahmen, den Sie verwenden möchten. Es werden nur Seitenrahmen angezeigt, die auf der aktuellen Seite im Dokument definiert sind.

Alle Auswahlen werden in einer Beschnittgruppe platziert, die den ausgewählten Seitenrahmen als Schnittmaske verwendet.

8.4.3. Deckkraftmasken

Wenn Sie ein Objekt mit einer Opazitätsmaske auswählen, zeigt der **Transparency Inspector** (siehe [Transparency Inspector](#) auf Seite 103) eine Reihe zusätzlicher Optionen an.



- Die Schaltfläche **Opazitätsmaske bearbeiten**. Siehe [Opazitätsmasken bearbeiten](#) auf Seite 88.
- Die Schaltfläche **Opazitätsmaske freigeben**. Siehe [Opazitätsmasken erstellen und freigeben](#) auf Seite 87.
- Eine **Vorschau** der Originals ohne Opazitätsmaske und der Opazitätsmaske selbst.
- Die Option **Verknüpfen** zwischen beiden Vorschauen. Wenn die Verknüpfung deaktiviert ist, ändert jegliche auf die Auswahl angewandte Transformation (Verschieben, Skalieren etc.) nicht die Opazitätsmaske. Wenn die Verknüpfung aktiviert ist, werden alle Transformationen (Verschieben, Skalieren etc.) auch auf die Opazitätsmaske angewandt.
- Wenn die Option **Abschneiden** aktiviert ist, werden die maskierten Objekte außerhalb der Grenzen des Maskenobjekts vollständig transparent.
- Die Option **Maske umkehren** werden die Luminanzwerte des Maskenobjekts invertiert, und infolgedessen werden auch die Opazitätswerte des maskierten Objekts umgekehrt.

Opazitätsmasken erstellen und freigeben

Mit **Opazitätsmaske** können Sie Opazitätsmasken erstellen oder freigeben.

- Wählen Sie **Objekt > Opazitätsmaske > Erstellen** oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Opazitätsmaske erstellen** im Transparency Inspector, um das oberste Objekt (oder die oberste Gruppe) als Opazitätsmaske für alle darunter befindlichen Objekte festzulegen.
- Wählen Sie ein oder mehrere Opazitätsgruppen aus und wählen Sie dann **Objekt > Opazitätsmaske > Freigeben** oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Opazitätsmaske freigeben** im Group Transparency Inspector, um alle ausgewählten Opazitätsmasken freizugeben.

Opazitätsmasken bearbeiten

Sie können mit Hilfe von **Opazitätsmaske bearbeiten** eine Opazitätsmaske bearbeiten, ohne sie zuvor freigeben und erneut erstellen zu müssen.

- Wählen Sie eine Opazitätsmaskengruppe.
- Wählen Sie **Objekt > Opazitätsmaske > Bearbeiten**, klicken Sie auf die Schaltfläche **Opazitätsmaske bearbeiten** im Transparency Inspector oder doppelklicken Sie auf die Miniaturansicht der Maske im Transparency Inspector.

ArtPro+ schaltet in den Modus "Opazitätsmaske bearbeiten". Dies bedeutet Folgendes:

- Nur der Inhalt der Opazitätsmaske ist bearbeitbar.
- Wenn Sie die **Y**-Taste gedrückt halten, wird eine Vorschau des Dokuments mit der bearbeiteten Opazitätsmaske angezeigt. Wenn Sie die Y-Taste loslassen, kehren Sie zur Bearbeitung der Opazitätsmaske zurück.
- Für die Bearbeitung der Objektmaske nicht relevante Funktionen sind nicht verfügbar. So sind beispielsweise Ebenen, Qualitätskontrolle und Farbauszüge ausgeblendet, Seitenrahmen können angezeigt, jedoch nicht bearbeitet werden etc.
- Wenn Sie die Änderung der Opazitätsmaske abgeschlossen haben, können Sie den Modus "Opazitätsmaske bearbeiten" verlassen, indem Sie in den Brotkrumen oder im Seitenbereich auf **Zurück zum Dokument** klicken.

8.4.4. Erstellen und Bearbeiten von Pfaden

Pfad erstellen und bearbeiten

Mit dem Werkzeug **Pfad erstellen & bearbeiten** können Sie neue Pfade anlegen oder den Pfad des ausgewählten Objekts ändern.









1. Wählen Sie das Werkzeug **Pfad erstellen & bearbeiten** entweder durch Auswahl im Werkzeugwechsler (siehe [Wechseln der Werkzeuge](#) auf Seite 20) oder mittels des entsprechenden Kurzbefehls **P**, der zwischen **Teilen und zurückverfolgen** und **Pfad schneiden** wechselt. Siehe [Pfad teilen und bearbeiten](#) auf Seite 89 und [Pfad schneiden](#) auf Seite 91.

Wenn das Werkzeug "Pfad erstellen & bearbeiten" aktiv ist, werden die Ankerpunkte und Ziehpunkte auf dem ausgewählten Pfad angezeigt.

2. Das Werkzeug **Pfad erstellen & bearbeiten** kann für mehrere Funktionen verwendet werden: neue Pfade erstellen, Ankerpunkte verschieben oder entfernen usw. Die Funktion hängt davon ab, auf welche Stelle Sie klicken.







Klicken Sie auf eine beliebige Stelle im Dokument (außer auf einen vorhandenen und ausgewählten Pfad), um einen neuen Pfad zu erstellen. Durch Klicken wird ein Startpunkt erstellt, durch Klicken und Ziehen werden sofort Ziehpunkte hinzugefügt.

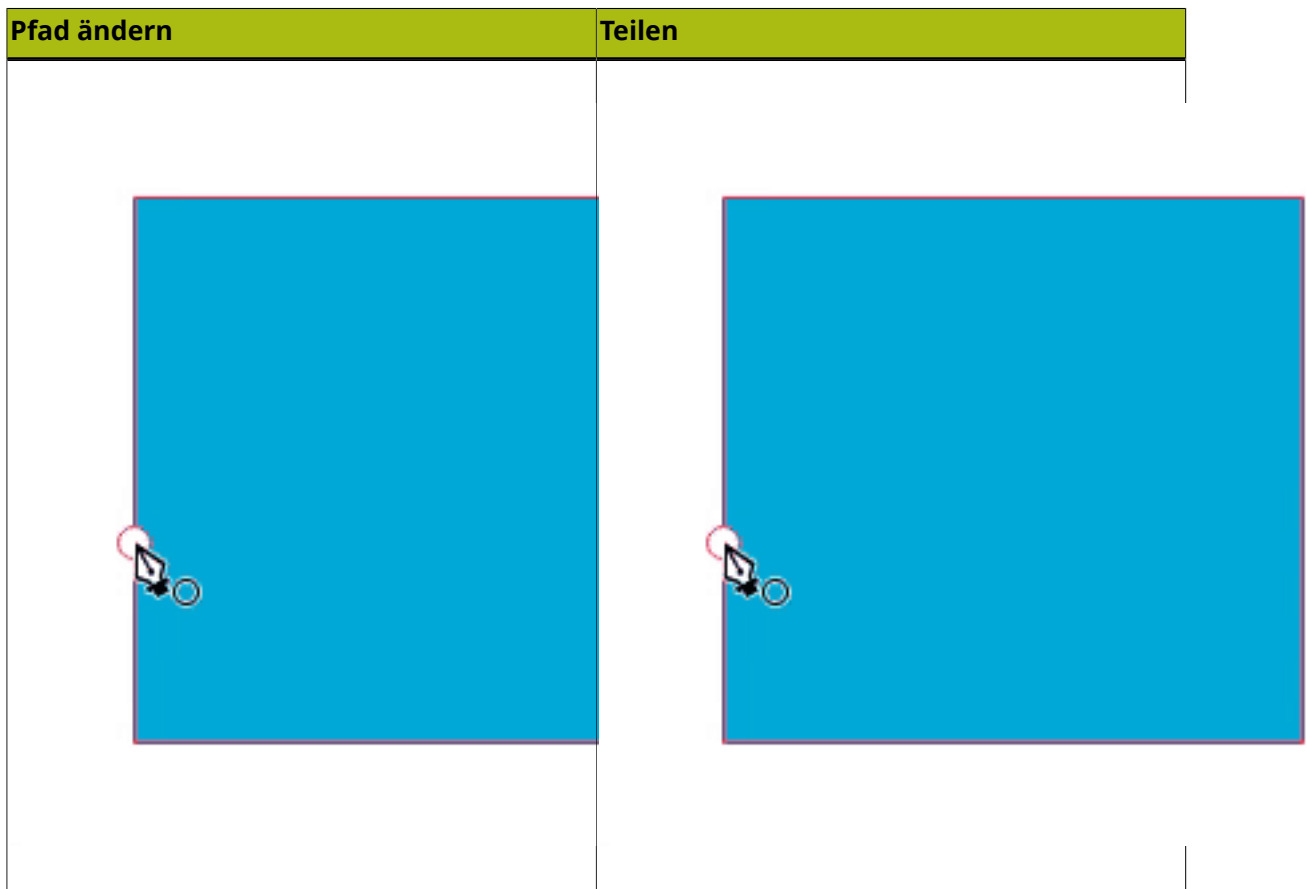
- b)  Wenn ein Endpunkt eines offenen Pfades ausgewählt ist, klicken Sie darauf, um einen Punkt hinzuzufügen. Klicken und ziehen Sie, um sofort Ziehpunkte hinzuzufügen,
- c)  Wenn ein Endpunkt eines offenen Pfades ausgewählt ist, klicken Sie auf den anderen Endpunkt, um den Pfad zu schließen.
- d)  Klicken Sie auf ein Pfadsegment, um einen Ankerpunkt hinzuzufügen.
- e)  Klicken Sie auf einen Ankerpunkt, um ihn auszuwählen bzw. dessen Auswahl aufzuheben. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Ankerpunkte auszuwählen.
- f)  Halten Sie die Alt-Taste (Mac) bzw. die Optionstaste (Windows) gedrückt und klicken und ziehen Sie, um mehrere Ankerpunkte auszuwählen.
- g)  Klicken und ziehen Sie die ausgewählten Ankerpunkte, um die Ankerpunkte zu verschieben. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um die Bewegung auf vertikal, horizontal oder einen Wert über 45 Grad zu beschränken.
- h) Doppelklicken Sie auf einen Ankerpunkt, um ihn in einen Ankerpunkt mit Ziehpunkten (Glatter Punkt) bzw. einen Ankerpunkt ohne Ziehpunkte (Eckpunkt) zu konvertieren.
- i) Halten Sie die Taste **Command** (Mac) oder **Strg** (Windows) gedrückt und verwenden Sie die Pfeiltasten, um die Ankerpunkte mit Hilfe des Begrenzungsrechtecks der ausgewählten Ankerpunkte auf das Fadenkreuz zu verschieben.
- j)  Wenn ein ausgewählter Ankerpunkt über Ziehpunkte verfügt, klicken und ziehen Sie einen der Ziehpunkte, um beide Ziehpunkte zu verschieben. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um nur die Länge des Ziehpunktes zu ändern, ohne die Richtung zu ändern.
- k)  Wenn ein ausgewählter Ankerpunkt Ziehpunkte hat: Klicken Sie auf einen der Ziehpunkte und ziehen Sie ihn, während Sie die Alt-Taste gedrückt halten, um nur einen einzelnen Ziehpunkt anstelle von beiden zu ändern.
- l) Während der Bearbeitung eines Objekts mittels **Pfad erstellen & bearbeiten** können Sie einige der Auswahlfunktionen an den Ankerpunkten des Objekts verwenden.

Pfad teilen und bearbeiten

Mit dem Werkzeug **Pfad teilen und bearbeiten** können Sie einen Teil des Pfades des ausgewählten Objekts nachzeichnen oder den Pfad teilen.


1. Wählen Sie den zu bearbeitenden Pfad aus.
2. Wählen Sie das Werkzeug **Pfad teilen und bearbeiten** entweder durch Auswahl im Werkzeugwechsler (siehe [Wechseln der Werkzeuge](#) auf Seite 20) oder mittels des entsprechenden Kurzbefehls **P** aus, der zwischen **Pfad bearbeiten** und **Pfad schneiden** wechselt. Siehe [Pfad erstellen und bearbeiten](#) auf Seite 88 und [Pfad schneiden](#) auf Seite 91.

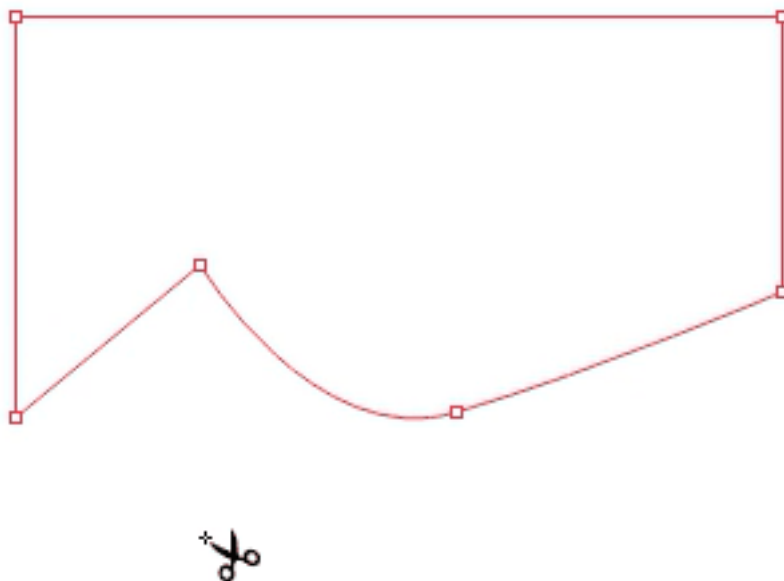
3.  Klicken Sie auf einen Startpunkt auf dem Pfad.
4. Zeichnen Sie den neuen Teil des Pfads.
 - a)  ... Klicken Sie, um einen Ankerpunkt hinzuzufügen. Klicken und ziehen Sie, um einen Ankerpunkt zu erstellen und sofort Anfasser zum Ankerpunkt hinzuzufügen.
 - b) Sie können bereits erstellte Ankerpunkte mit denselben Werkzeugen wie in "Pfad bearbeiten" bearbeiten, z. B. Hinzufügen oder Bearbeiten von Anfassern, Verschieben von Ankerpunkten, etc. Siehe [Pfad erstellen und bearbeiten](#) auf Seite 88.
 - c) Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, um die neu gezeichnete Linie oder Bézier-Kurve um einen Winkel von 45 Grad zu beschränken. Wenn das Fadenkreuz gedreht wird, wird diese Drehung hinzugefügt, um den Winkel zu beschränken.
 - d) Machen Sie den zuletzt gezeichneten Ankerpunkt mit Hilfe der Taste **Entfernen** rückgängig.
5.  Klicken Sie auf den ursprünglichen Pfad, um den Endpunkt für die Bearbeitung zu definieren.
6.  Klicken Sie auf den Teil der Form, den Sie beibehalten möchten (Bearbeiten) oder ziehen Sie ein Rechteck über beide Teile, um beide beizubehalten (Teilen).



Pfad schneiden

Mit Hilfe des Werkzeugs **Pfad schneiden** können Sie den Pfad des ausgewählten Objekts schneiden. Dadurch werden zwei Endpunkte an der Stelle erstellt, an der Sie schneiden. Das Schneiden eines geschlossenen Pfades führt zu einem offenen Pfad, das Schneiden eines offenen Pfades zu zwei offenen Pfaden.

1. Wählen Sie den zu bearbeitenden Pfad aus.
2. Wählen Sie das Werkzeug **Pfad schneiden** entweder durch Auswahl im Werkzeugwechsler (siehe [Wechseln der Werkzeuge](#) auf Seite 20) oder mittels des entsprechenden Kurzbefehls **P** aus, der zwischen **Pfad bearbeiten** und **Teilen und zurückverfolgen** wechselt. Siehe [Pfad erstellen und bearbeiten](#) auf Seite 88.
3.  Klicken Sie auf den ausgewählten Pfad auf die Stelle, an dem Sie ihn schneiden möchten.
 - Ein Kreis zeigt an, wo die Pfade geschnitten werden. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Objekt bewegen, das nicht geschnitten werden kann (Barcodes, Marken, Bilder usw.), wird keine Kreisanzeige angezeigt.
 - Das Werkzeug "Pfad schneiden" rastet am ausgewählten Pfad ein, aber auch an Schnittpunkten des Pfades mit dem Fadenkreuz und an Schnittpunkte mit anderen Pfaden (auch mit nicht ausgewählten Pfaden).
 - Sie können dieses Einrasten vorübergehend deaktivieren, indem Sie die Alt-Taste gedrückt halten.
4. Wenn Sie klicken, werden die ausgewählten Objekte geschnitten.
 - Der Pfad wird zu einem offenen Pfad, Teil eines zusammengesetzten Pfades.
 - Wenn Sie auf den Schnittpunkt von zwei ausgewählten Pfaden klicken, werden beide Pfade geschnitten.

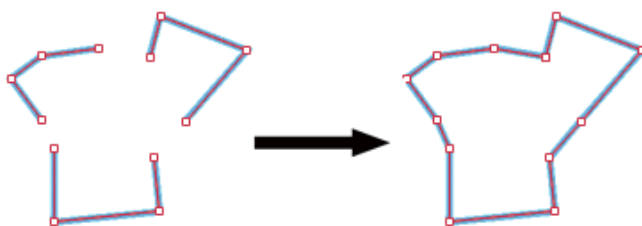


Sie können die resultierenden offenen Pfade mit dem Werkzeug **Pfad erstellen und bearbeiten** oder mit **Pfade verbinden** oder **Pfade schließen** schließen. Siehe [Pfad erstellen und bearbeiten](#) auf Seite 88, [Pfade verbinden](#) auf Seite 92 oder [Pfade schließen](#) auf Seite 93.

Pfade verbinden

Wenn die Auswahl einen oder mehrere offene Pfade enthält, können Sie alle ausgewählten offenen Pfade zu einem geschlossenen Pfad zusammenfügen, indem Sie **Objekt > Pfad > Verbinden** auswählen oder den Kurzbefehl **Cmd+J** (Mac) oder **Strg+J** (Windows) verwenden.

Die am nächsten beieinander liegenden Endpunkte werden durch eine gerade Linie verbunden.

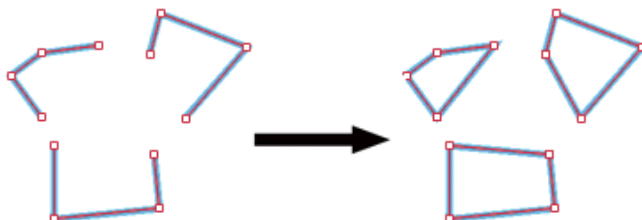


Hinweis: Wenn Sie nur einen Pfad ausgewählt haben, führt die Verwendung von **Pfad schließen** und **Pfad verbinden** zum gleichen Ergebnis. Siehe [Pfad schließen](#) auf Seite 93.

Pfad schließen

Wenn die Auswahl einen oder mehrere offene Pfade enthält, können Sie diese schließen, indem Sie **Objekt > Pfad > Pfad schließen** auswählen oder den Kurzbefehl **Cmd+Alt+J** (Mac) oder **Strg+Alt+J** (Windows) verwenden.

Alle offenen Pfade werden einzeln geschlossen, indem ihre Endpunkte durch eine gerade Linie verbunden werden.

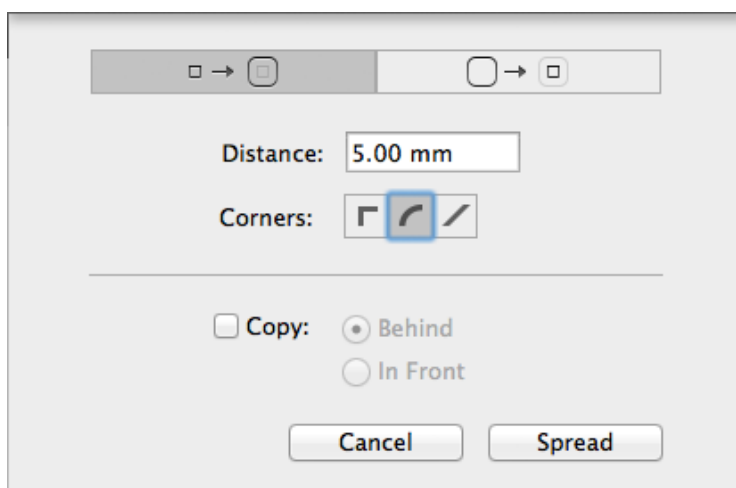


Hinweis: Wenn Sie nur einen Pfad ausgewählt haben, führt die Verwendung von **Pfad schließen** und **Pfad verbinden** zum gleichen Ergebnis. Siehe [Pfade verbinden](#) auf Seite 92.

8.4.5. Überfüllung/Unterfüllung

Mit Hilfe der Funktion **Überfüllung/Unterfüllung** können Sie die ausgewählten Objekte vergrößern (Überfüllen) oder verringern (Unterfüllen).

1. Wählen Sie die Objekte aus, die Sie über- bzw. unterfüllen möchten.
2. Öffnen Sie das Fenster **Überfüllung/Unterfüllung** durch Auswahl von **Objekt > Überfüllung/Unterfüllung** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+T** (Mac) oder **Strg+Umschalt+T** (Windows).



3. Wählen Sie mit Hilfe der Schaltflächen oben zwischen **Überfüllung** bzw. **Unterfüllung**.
4. Geben Sie den zu verwendenden **Abstand** ein.

5. Wählen Sie, wie die scharfen Ecken behandelt werden sollen.
6. Aktivieren Sie **Kopieren**, wenn Sie sowohl das ursprüngliche Objekt als auch die Überfüllung/Unterfüllung beibehalten möchten.
 - Wählen Sie **Hinter**, wenn Sie das Überfüllung-/Unterfüllungsobjekt unter dem ursprünglichen Objekt platzieren möchten (Standardeinstellung für Überfüllung).
 - Wählen Sie **Vor**, wenn Sie das Überfüllung-/Unterfüllungsobjekt über dem ursprünglichen Objekt platzieren möchten (Standardeinstellung für Unterfüllung).

8.4.6. Geschützte Objekte

Geschützte Objekte (oder "Objekte der obersten Ebene", wie sie früher benannt wurden) sind Objekte, die mit Hilfe von "Private Daten" in der PDF-Datei gespeichert sind: Spezifische Informationen über das Objekt, die vom PDF-Dateierstellungsprogramm in die PDF-Datei geschrieben werden. Nachfolgend sind einige gängige Beispiele aufgeführt:

- Nicht unterstützte Barcodes: siehe [Barcodes](#) auf Seite 129
- Nicht unterstützter Live-Text (nicht in einem Textfeld)
- SmartMarks
- Nicht unterstützte Bilder.

In ArtPro+ ist es nicht zulässig, diese geschützten Objekte zu ändern: Sie können sie nicht umwandeln oder in einen Verbund aufnehmen. Siehe auch [Objekte transformieren](#) auf Seite 77 und [Verbund](#) auf Seite 76.

Hinweis: Nicht unterstützte Bilder werden als geschützte Objekte markiert, aber sie können transformiert werden.

Sie können jedoch ein geschütztes Objekt **erweitern**. Siehe [Erweitern](#) auf Seite 94.

Hinweis: Das Erweitern wird für nicht unterstützte Bilder nicht empfohlen.

Erweitern

Geschützte Objekte (siehe [Geschützte Objekte](#) auf Seite 94), Barcodes (siehe [Barcodes](#) auf Seite 129), Marken (siehe [Marken](#) auf Seite 208), Formulare, platzierte Grafiken Art (siehe [Arbeit mit platzierten Grafiken](#) auf Seite 120) und Dateien für das strukturelle Design (siehe [Mit Dateien für das strukturelle Design arbeiten](#) auf Seite 126) können erweitert werden.

Um alle erweiterbaren Objekte in der Auswahl zu erweitern:

- Wählen Sie **Objekt > Erweitern**.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Erweitern** in der Inspector-Leiste.

Durch Erweitern dieser Objekte werden diese durch normale Objekte in einer Gruppe ersetzt (so kann z. B. eine Markierung durch eine Reihe von Rechtecken oder Textstücke ersetzt werden, die platzierte Grafik in einem Formular wird bearbeitbar).

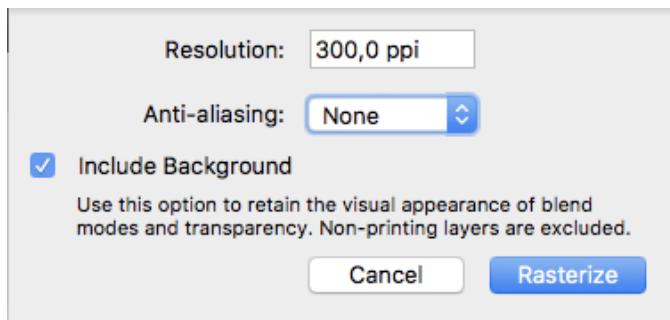
Auf diese Weise werden die Objekte vollständig bearbeitbar, verlieren aber die für ihre Erstellung verwendeten Informationen.

8.4.7. Rastern...

Mit dieser Funktion können Sie die ausgewählte Grafik durch ein Bild ersetzen.

1. Wählen Sie die Objekte, die Sie rastern möchten, und wählen Sie dann **Objekt > Rastern....**

Das Fenster **Rastern** wird geöffnet.



2. Legen Sie die **Auflösung** für das zu erstellenden Bild fest.
3. Legen Sie das **Antialiasing** fest, das Sie anwenden möchten.
4. Wählen Sie **Hintergrund einschließen**, um den Hintergrund in das Bild zu rastern, so dass Überblendungsmodus und Überdruck beibehalten werden. Wenn die Option deaktiviert ist, sind nur die ausgewählten Objekte im Bild und der Hintergrund des Bilds ist transparent und Überblendungsmodi und Überdrucke werden ignoriert.
5. Klicken Sie auf **Rastern**, um das gerasterte Bild zu erstellen, das die ausgewählten Objekte ersetzt.

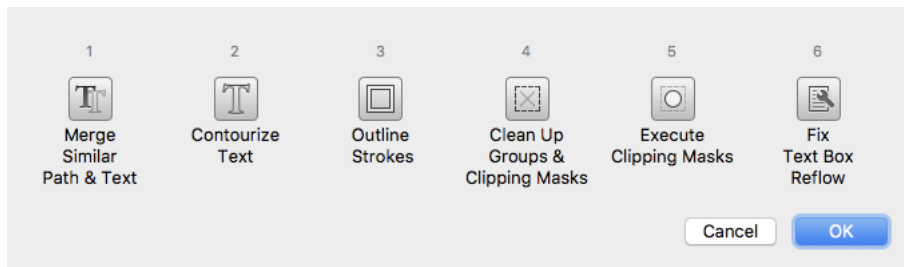
8.4.8. Bereinigen

Bereinigen kombiniert eine Anzahl von Funktionen zum Bereinigen, Verbessern oder Ändern Ihrer Grafik. Der verschiedenen Funktionen sind separat beschrieben:

- [Gleiche Pfade und Text zusammenführen](#) auf Seite 96
- [Text konturieren](#) auf Seite 112
- [Linien konturieren](#) auf Seite 96
- [Gruppen und Ausschnittmasken bereinigen](#) auf Seite 96
- [Schnittmasken ausführen](#) auf Seite 97
- [Textfeld-Reflow korrigieren](#) auf Seite 97

Sie können jede Funktion individuell verwenden, indem Sie sie unter **Objekt > Bereinigen** auswählen, oder Sie können Sie mit Hilfe des Dialogfelds **Bereinigen** kombinieren.

1. Wählen Sie die zu bereinigenden Objekte aus.
2. Wählen Sie **Objekt > Bereinigen > Dialogfeld "Bereinigen" anzeigen...**, klicken Sie auf die Schaltfläche **Bereinigen** oder verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+C** (Mac) bzw. **Strg+Umschalt+C** (Windows), um das Fenster "Bereinigen" zu öffnen.



3. Wählen Sie ein oder mehrere anzuwendende Bereinigungsfunktionen aus, indem Sie entweder auf die Schaltfläche klicken oder die entsprechende Zifferntaste (1 - 7) drücken. In Abhängigkeit von der aktuellen Auswahl können einige Funktionen deaktiviert sein.
4. Klicken Sie auf **OK**.

Gleiche Pfade und Text zusammenführen

In einigen Situationen (z. B. um eine Kombination zwischen CMYK und einer Bereichsfarbe zu erstellen), können ein Pfad oder ein Textfeld aus verschiedenen, übereinander angeordneten Objekten (Form, Größe und Position) bestehen. Beispielsweise ein Rechteck, das eine CMYK-Farbe enthält, und ein identisches Objekt darüber, das einen Bereichsfarbprozentsatz im Überdruck enthält.

Die Funktion **Gleiche Pfade und Text zusammenführen** ermöglicht, derartige Objekte in einem Objekt zu kombinieren, wobei die Füllung zusammengeführt wird. In dem oben beschriebenen Beispiel wäre dies ein Objekt, das CMYK und die Bereichsfarbfüllung kombiniert.

1. Wählen Sie die Objekte und Textfelder aus, auf die Sie diese Funktion anwenden möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Gleiche Pfade und Text zusammenführen**

Linien konturieren

Mit dieser Funktion können Sie konturierte Objekte durch eine Gruppe ersetzen, die aus einem Pfad (dem Füllobjekt) und einer Verbundpfadlinie (der konturierten Linie) besteht.

1. Wählen Sie das konturierte Objekte aus, das Sie bearbeiten möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Bereinigen > Linien konturieren**.

Gruppen und Ausschnittsmasken bereinigen

Um redundante Gruppen und Schnittmasken zu entfernen (z. B. eine Gruppe als alleinige Komponente in einer anderen Gruppe), können Sie die Funktion **Gruppen und Ausschnittsmasken bereinigen** verwenden.

1. Wählen Sie die Objekte und Gruppen aus, auf die Sie diese Funktion anwenden möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Gruppen und Ausschnittsmasken bereinigen** aus.

Schnittmasken ausführen

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie Objekt- und Schnittmaskenkombinationen ersetzen und wenn möglich neue, einfache Objekte erstellen, ohne irgendeinen visuellen Unterschied hervorzurufen.

1. Wählen Sie mindestens eine Beschnittgruppe, die Sie ausführen möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Bereinigen > Schnittmasken ausführen**.

Textfeld-Reflow korrigieren



In bestimmten PDF-Dateien können fehlerhafte Zeilenenden im PDF-Code zur Kombination von mehreren, sich überlappenden, nicht aufeinander folgenden oder gedrehten Textzeilen in einem einzigen Textfeld führen. ArtPro+ wird dieses Textfeld respektieren, aber es wird schwer, es zu bearbeiten.

Wenn Sie versuchen, ein derartiges Textfeld zu bearbeiten, haben Sie die Option, es in mehrere Textfelder aufzuteilen. Sie können das Problem auch mit der Option **Textfeld-Reflow korrigieren** beheben.

1. Wählen Sie mindestens ein Textfeld aus, die Sie korrigieren möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Bereinigen > Textfeld-Reflow korrigieren**.

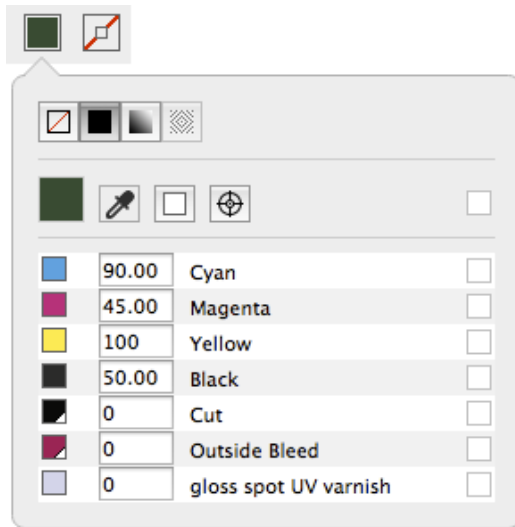
8.5. Ändern der Füllung und Kontur

8.5.1. Füllfarb- und Konturfarb-Inspector

Wenn ein oder mehrere Objekte ausgewählt sind, zeigt der Inspector 2 Farbfelder an: eines für die **Füllung**  und eines für die **Kontur** . Wenn alle ausgewählten Objekte über dieselbe Füllung oder Kontur verfügen, zeigt das Farbfeld eine Darstellung der Füll- bzw. Konturfarbe an. Andernfalls wird das Symbol "≠" angezeigt.

Sie können den Kurzbefehl **Cmd+I** (Mac) oder **Strg+I** (Windows) verwenden oder auf das Farbfeld "Füllen" klicken, um den **Fill Inspector** zu öffnen.

Sie können den Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+I** (Mac) oder **Strg+Umschalt+I** (Windows) verwenden oder auf das Farbfeld "Kontur" klicken, um den **Stroke Inspector** zu öffnen.

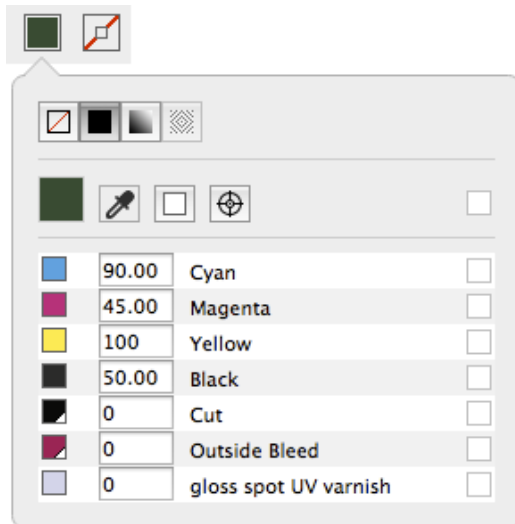


Folgende Schaltflächen befinden sich oben im Dialogfeld:

- **Keiner:** Das Objekt oder die Kontur ist leer und folglich vollständig transparent.
- **Farbe:** eine Volltonfarbe. Siehe [Farbflächen](#) auf Seite 98.
- **Gradient:** Eine Gradation zwischen zwei Farben. Siehe [Gradient](#) auf Seite 99.
- **Muster:** siehe [Muster](#) auf Seite 101









Hinweis: Sie können mit dem Kurzbefehl **Cmd+I** (Mac) oder **Strg+I** (Windows) zwischen "Keine", "Farbe" und "Gradient" wechseln.

Farbflächen



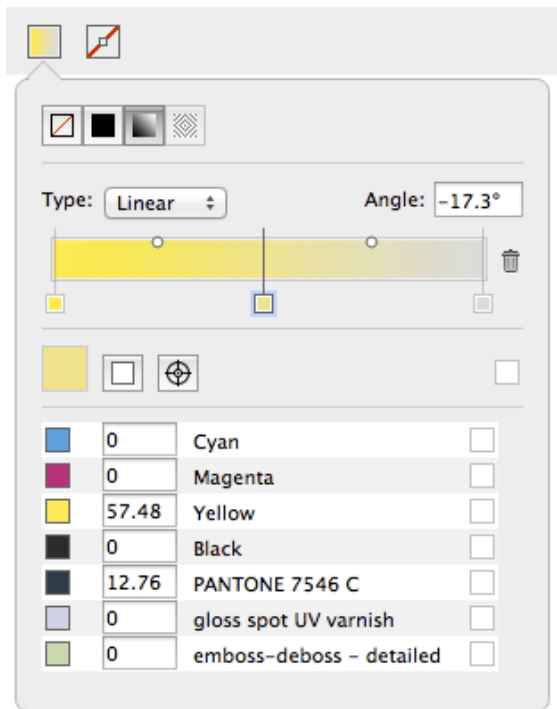
Unter dem Farbfeld befindet sich eine Liste der aktuellen Farbauszüge mit dem Prozentsatz für jeden Farbauszug.

- Geben Sie den Prozentsatz für jeden Farbauszug ein, um die Farbe zu ändern. Sie können einen Wert eingeben oder eine der folgenden Tastenkombinationen verwenden:
 - a) Geben Sie **a** gefolgt von einem Wert ein, um alle Farbauszüge auf diesen Wert zu setzen.

- b) Geben Sie **x** ein, um den Wert auf 100% zu setzen, oder geben Sie **ax** ein, um alle Werte auf 100% zu setzen.
- c) Klicken Sie auf das Farbfeld, um den Wert für diesen Farbauszug auf 100% zu setzen. Durch erneutes Klicken wechselt der Wert zwischen 0% und 100%.
- Klicken Sie auf die **Farbpipette**  oder verwenden Sie den Kurzbefehl **i** (bei geöffnetem Inspector), um eine Farbe aus Ihrem Job auszuwählen. Wenn Sie klicken und ziehen zeigt die Farbpipette die aktuell ausgewählte Farbe auf gleiche Weise an wie das Dichtewerkzeug. Siehe *Dichte* auf Seite 50. Sobald Sie loslassen, wird die ausgewählte Farbe im Inspector festgelegt.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Alles Null** , um die Objekte oder Konturlinien vollständig weiß zu machen und für alle Farbauszüge auszubrechen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Passerfarbe** , um zur Passerfarbe umzuschalten. Das Dialogfeld zeigt nur eine Linie, und der eingegebene Prozentsatz wird für alle Farbauszüge verwendet. Die Schaltfläche "Passerfarbe" wurde wie folgt geändert: . Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zurück zur normalen Farbe zu wechseln.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben dem Namen des Farbauszugs , um die ausgewählten Objekte oder Konturlinien für diesen bestimmten Farbauszug auf "Überdruck" zu setzen. Das Feld "Farbauszug-Prozentsatz" wird geleert und der Status ändert sich in "Überdruck" . Durch erneutes Anklicken der Schaltfläche wird zurück zu "Ausbrechen" und 0% gewechselt. Sie können auch **t** als Wert eingeben, um den Farbauszug auf "Überdruck" zu setzen. Geben Sie **at** ein, um alle Farbauszüge auf "Überdruck" zu setzen.
- Wenn alle Farbauszüge, die nicht verwendet werden (d. h. auf 0% gesetzt sind), auf "Ausbrechen" gesetzt sind, können Sie auf die Schaltfläche **Nicht verwendete Farbauszüge auf "Überdrucken" setzen**  über den Farbausügen klicken, um den Status aller nicht verwendeten Farbauszüge in "Überdrucken" zu ändern. Wenn mindestens ein Farbauszug auf "Überdruck" gesetzt ist, können Sie auf die Schaltfläche **Überdruckende Farbauszüge auf "Ausbrechen" setzen** , um alle überdruckenden Farbauszüge auf "Ausbrechen" (0%) zu setzen.

Gradient

Gradienten werden durch eine Reihe von Stopps entlang auf dem Gradienten-Schieberegler definiert. Ein Stopp markiert den Punkt, an dem ein Gradient von einer Farbe zur nächsten wechselt, und ist durch ein Quadrat unter dem Gradienten-Schieberegler gekennzeichnet. Die Quadrate zeigen die aktuell jedem Gradienten-Stopp zugeordnete Farbe an. Bei einem radialen Gradienten legt der äußerste linke Gradienten-Stopp die Farbfüllung des Mittelpunktes fest, die nach außen zur der Farbe des äußersten rechten Gradienten-Stopp strahlt.



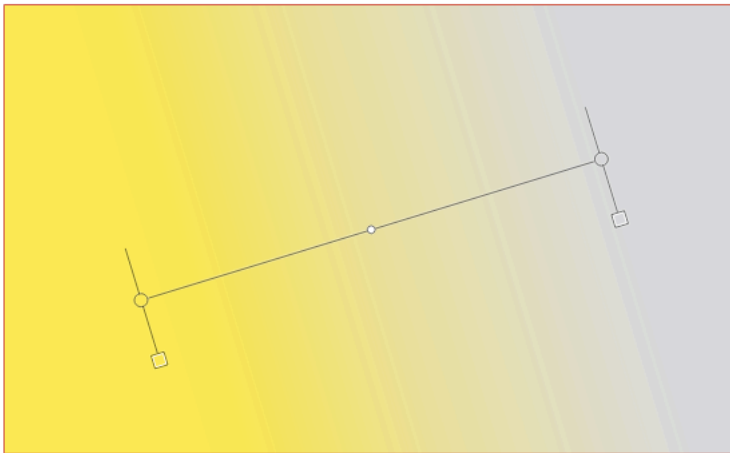
- Wählen Sie den Gradiententyp aus: **Radial** oder **Linear**.
- Verwenden Sie das Feld **Winkel**, um die Drehung numerisch zu ändern.
- Richten Sie die **Farbstopps** ein:
 - a) Klicken Sie auf einen Farbstopp, um ihn auszuwählen und seine Farbe festzulegen. Siehe [Festlegen der Farbe eines Farbverlauf-Farbstopps](#) auf Seite 100.
 - b) Klicken Sie unten auf die Leiste, um einen Farbstopp hinzuzufügen.
 - c) Klicken und ziehen sie einen Farbstopp, um dessen Position zwischen den anderen Farbstopps zu ändern. Dies ist für den Anfangs- und Endfarbstopp nicht möglich.
 - d) Wählen Sie einen Farbstopp und ziehen Sie bei gedrückt gehaltener ALT-Taste, um den Farbstopp zu duplizieren.
 - e) Wählen Sie einen Farbstopp aus und klicken Sie auf das Papierkorb-Symbol oder ziehen Sie ihn nach unten, um ihn zu löschen. Sie können den Anfangs- und Endfarbstopp nicht löschen.
- Richten Sie die **Mittelpunkte** ein.
 - a) Klicken und ziehen Sie einen Mittelpunkt des Gradienten, um ihn manuell zu verschieben.
 - b) Klicken Sie auf einen Mittelpunkt, um ihn auszuwählen, und geben Sie seine **Position** als Prozentwert ein. Die zulässigen Werte liegen zwischen 13% und 87%.
 - c) Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie auf einen Mittelpunkt, um ihn auf 50% zurückzusetzen.

Festlegen der Farbe eines Farbverlauf-Farbstopps

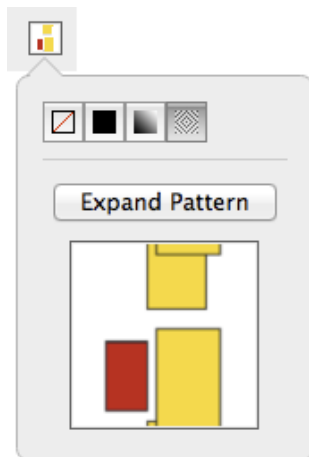
Die Festlegung der Farbe von einem der Farbstopps eines Gradienten ist identisch mit der Festlegung einer Volltonfarbe. Siehe [Farbflächen](#) auf Seite 98.

Manuelle Bearbeitung der Ziehpunkte eines Gradienten

Wenn Sie ein Objekt mit einem Gradienten auswählen, eines der Auswahlwerkzeuge aktiviert ist (Objektauswahlwerkzeug, Gruppenauswahlwerkzeug oder Transformationswerkzeug) und der Inspector geöffnet ist, können Sie den Gradienten mittels der Ziehpunkte im Objekt selbst bearbeiten.



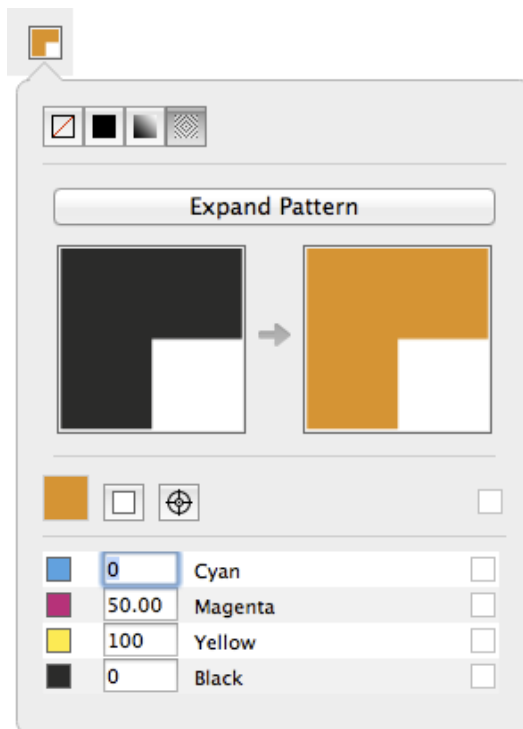
Muster



Wenn Sie ein mit einem Muster gefülltes Objekt ausgewählt haben, können Sie den **Pattern Inspector** öffnen.

- Sie können auf die Schaltfläche **Muster erweitern** klicken, um die Füllung durch eine Wiederholung der tatsächlichen Objekte zu ersetzen.
- Wenn das Muster farbig ist, wird eine Vorschau des Musters angezeigt, aber Sie können sie nicht ändern.

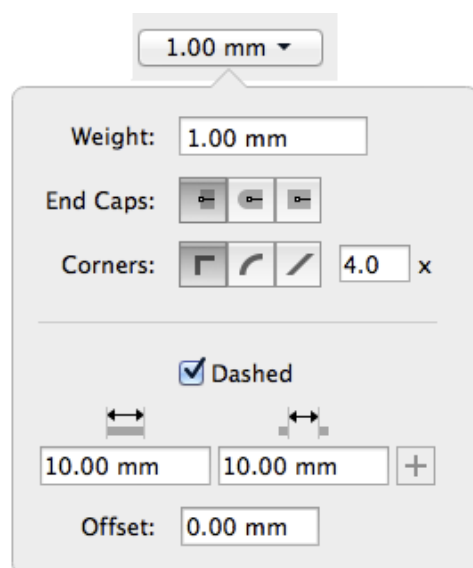
- Wenn das Muster farblos ist, zeigt der Pattern Inspector 2 Miniaturansichten an, und Sie können die Farbe für das Muster selbst festlegen.



8.5.2. Stroke Inspector

Mit Hilfe des Stroke Inspector können Sie die Größe und Form einer Kontur ändern.

1. Öffnen Sie den **Stroke Inspector**.



2. Legen Sie die **Stärke** der Kontur fest. Sie können entweder Null eingeben oder das Feld leer lassen, um zu "keine Kontur" zu wechseln.
3. Wählen Sie die Form der **Endkappen**.
4. Wählen Sie, wie die scharfen Ecken behandelt werden sollen.
5. Aktivieren Sie **Gestrichelt**, um eine gestrichelte Kontur zu erstellen.
 - Legen Sie die Größe des Strichs und die Größe der Lücke fest.
 - Wenn Sie eine weitere Kombination aus Strich und Lücke hinzufügen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche +. Klicken Sie auf die Schaltfläche -, um eine Kombination zu entfernen.
 - Geben Sie einen **Versatz**-Abstand ein, um den Startpunkt für die Striche und Lücken zu ändern.

8.5.3. Transparency Inspector

Der **Transparency Inspector** zeigt die Transparenzeinstellungen des aktuell ausgewählten Objekts oder der aktuell ausgewählten Gruppe an. Beachten Sie, dass obwohl Gruppen- und Objekttransparenz kombiniert werden können, der Inspector abhängig von der Auswahl entweder die Gruppen- oder die Objekttransparenz anzeigt.

Objekt-Transparenz	Gruppentransparenz
<div>Normal 100% ▾</div> <div> Blend Mode: Normal ▾ Opacity: 100% </div> <div> <input type="checkbox"/> Opacity & Mask Define Knockout Shape </div>	<div>Darken 100% ▾</div> <div> Blend Mode: Darken ▾ Opacity: 100% </div> <div> <input type="checkbox"/> Opacity & Mask Define Knockout Shape <input type="checkbox"/> Isolate Blending <input type="checkbox"/> Knockout Group </div> <div>Clear Transparency</div>

Überblendungsmodus

Die "Füllmethode" kombiniert ein "Überblendeobjekt" (das Objekt, auf das der Überblendungsmodus angewendet wird) und ein "Basisobjekt" (das Objekt, das unter dem Überblendeobjekt liegt), woraus sich eine Überblendungsfarbe ergibt.

Opazität

Durch die Opazität wird definiert, bis zu welchem Grad das Überblendungsergebnis verwendet wird. Beträgt die Opazität 100 %, wird die Überblendung zu 100 % genutzt, wie oben beschrieben. Beträgt die Opazität beispielsweise 60 %, ist das endgültige Farbergebnis

60 % des Überblendungsergebnisses (nicht der Farbe des zu überblendenden Objekts, sondern der berechneten Überblendungsfarbe) und 40 % der ursprünglichen Basisfarbe.

Deckkraft und Maske definieren Aussparungsform

Das Markierungsfeld Opazität und Maske definieren Aussparungsform wirkt sich nur auf Objekte aus, die eine Opazitätsmaske aufweisen und sich in einer Gruppe befinden, für die die Option Aussparungsgruppe definiert ist. Diese Funktion bewirkt, dass Objekte mit einer Opazitätsmaske, anstatt vollständig ausgespart zu werden, auf der Grundlage der Opazitätsmaske und deren Opazitätswert ausgespart werden.

Füllmethode isolieren

Wenn sich ein Objekt innerhalb einer Gruppe befindet, und diesem ein Überblendungsmodus zugewiesen wird, wirkt sich dies auf alle darunterliegenden Objekte aus. Ist das Markierungsfeld **Füllmethode isolieren** aktiviert, werden innerhalb der Gruppe zugewiesene Füllungen nur im Verhältnis zu Objekten innerhalb derselben Gruppe berechnet, nicht jedoch im Verhältnis zu Objekten, die sich außerhalb der Gruppe befinden. Die Opazität wirkt sich jedoch auch auf darunterliegende Gruppen aus.

Aussparungsgruppe

Wenn Option **Aussparungsgruppe** aktiviert ist, werden Objekte einer Gruppe nur mit darunterliegenden Objekten, nicht aber mit Elementen innerhalb der Gruppe verrechnet. Dies bedeutet, dass alle Überblendungs- und Opazitätsberechnungen zwischen einem Objekt (innerhalb einer Gruppe) und dem Hintergrund einer Gruppe (der sich außerhalb der Gruppe befindet) erfolgen.

Transparenz löschen

Durch Anklicken der Schaltfläche **Transparenz löschen** werden der Überblendungsmodus auf "Normal" und die Opazität auf 100% gesetzt und alle Optionen deaktiviert.

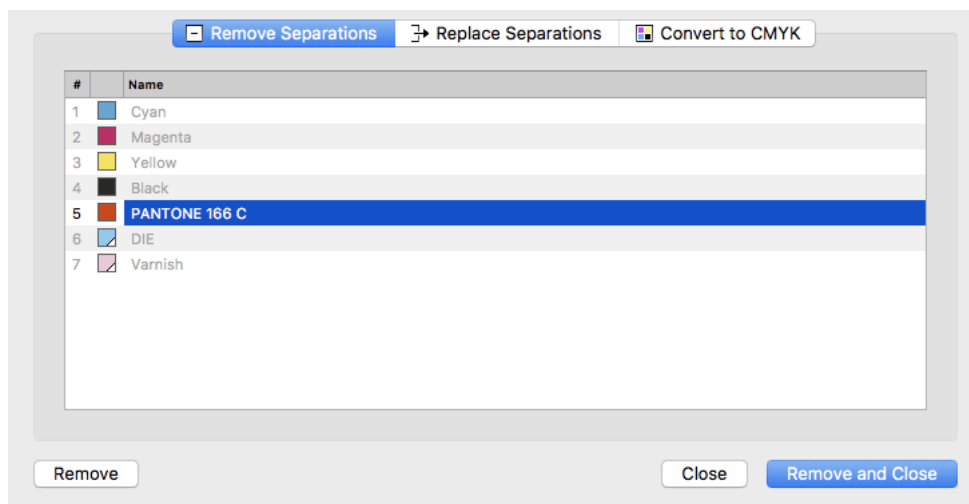
Opazitätsmaske

Wenn eine Opazitätsmaske ausgewählt ist, enthält der Transparency Inspector die Schaltfläche **Opazitätsmaske bearbeiten**, die Schaltfläche **Opazitätsmaske freigeben**, eine Vorschau der Maske, die Option **Beschneiden** und die Option **Maske umkehren**. Siehe [Deckkraftmasken](#) auf Seite 86.

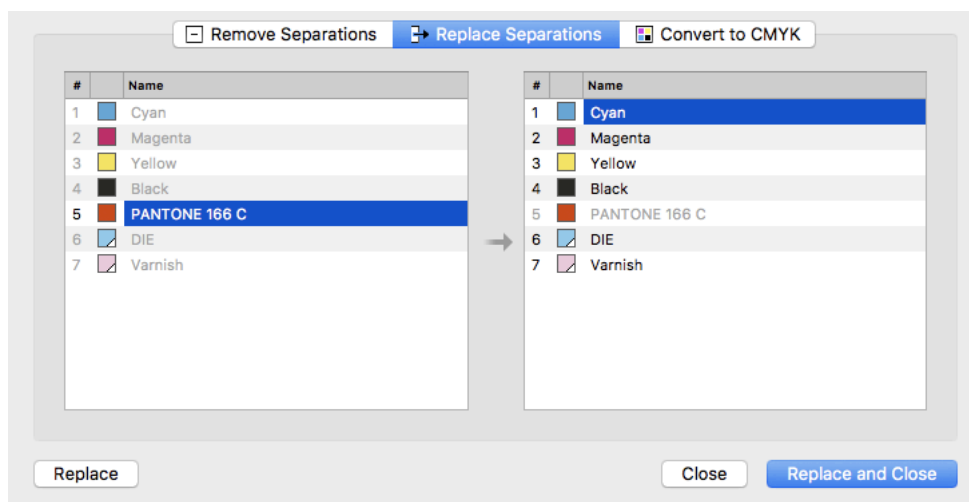
8.5.4. Neu färben

Mit **Neu färben** können Sie für die ausgewählten Objekte Farbauszüge entfernen, ersetzen oder in CMYK konvertieren. Objekte außerhalb der Auswahl werden nicht verändert.

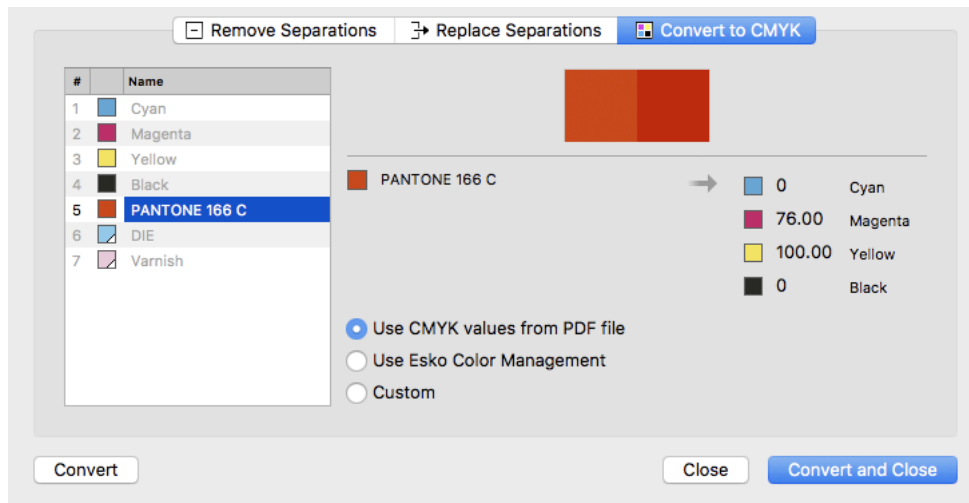
1. Wählen Sie die Objekte aus, die Sie bearbeiten möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Neu färben...**
3. Wenn Sie einen Farbauszug entfernen möchten:
 - a) Wählen Sie die Registerkarte **Farbauszüge entfernen**.



- b) Wählen Sie die Farbauszüge aus, die Sie aus der Auswahl entfernen möchten.
- c) Klicken Sie auf **Entfernen**, um die Farbauszüge aus den ausgewählten Objekten zu entfernen und das Dialogfeld für einen weiteren Neufärbe-Vorgang offen zu halten, oder klicken Sie auf **Entfernen und Schließen**, um den Vorgang anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.
4. Wenn Sie einen Farbauszug ersetzen wollen:
 - a) Wählen Sie die Registerkarte **Farbauszüge ersetzen**.



- b) Wählen Sie in der linken Spalte die **Quell**-Farbauszüge, die Sie in der Auswahl ersetzen möchten.
- c) Wählen Sie in der rechten Spalte den **Ziel**-Farbauszug.
- d) Klicken Sie auf **Ersetzen**, um die Farbauszüge in den ausgewählten Objekten zu ersetzen und das Dialogfeld für einen weiteren Ersetzungsvorgang offen zu halten, oder klicken Sie auf **Ersetzen und Schließen**, um den Vorgang anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.
5. Wenn Sie einen Farbauszug in CMYK konvertieren wollen:
 - a) Wählen Sie die Registerkarte **In CMYK konvertieren**.



- b) Wählen Sie den Farbauszug, den Sie in der Auswahl in CMYK konvertieren möchten.
- c) Wählen Sie die CMYK-Werte aus, die Sie verwenden möchten.
 - die CMYK-Werte, die in der PDF-Datei gespeichert sind
 - die CMYK-Werte, die das Esko-Farbmanagement verwenden (nicht verfügbar für benutzerdefinierte Druckfarben)
 - Benutzerdefinierte Werte, die Sie selber eingeben können.
- d) Klicken Sie auf **Konvertieren**, um die Farbauszüge in den ausgewählten Objekten zu konvertieren und das Dialogfeld für einen weiteren Konvertierungsvorgang offen zu halten, oder klicken Sie auf **Konvertieren und Schließen**, um den Vorgang anzuwenden und das Dialogfeld zu schließen.

8.6. Erstellen von Objekten

8.6.1. Rechteck erstellen/Ellipse erstellen

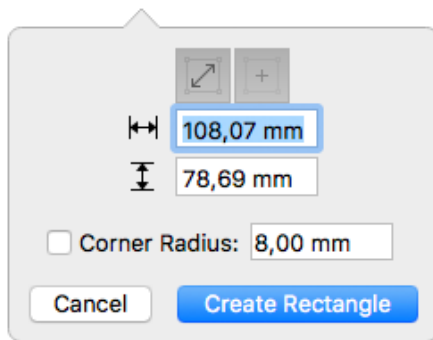
Mit Hilfe des Werkzeugs **Rechteck erstellen** oder **Ellipse erstellen** können Sie Rechtecke, Quadrate, Ellipsen und Kreise erstellen.



1. Wählen Sie das Werkzeug **Rechteck erstellen** oder **Ellipse erstellen** aus
 - indem Sie das Werkzeug aus dem **Werkzeugwechsler** auswählen. Siehe [Wechseln der Werkzeuge](#) auf Seite 20.
 - indem Sie den Kurzbefehl **S** verwenden.
2. Klicken und ziehen Sie, um ein Rechteck oder eine Ellipse **manuell** zu erstellen.
 - Standardmäßig wird ein Rechteck oder eine Ellipse ausgehend vom Eckpunkt erstellt. Mit anderen Worten, der Punkt, an dem Sie den Ziehvorgang starten, ist eine der Ecken des Rechtecks oder des Begrenzungsrechtecks der Ellipse. Halten Sie die ALT-Taste gedrückt, um die Form ausgehend vom Mittelpunkt zu erstellen.

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um eine eingeschränkte Form zu erstellen, d. h. Quadrat oder einen Kreis.
- Halten Sie die ALT- und die Umschalttaste gedrückt, um eine eingeschränkte Form ausgehend vom Mittelpunkt zu erstellen.

3. Klicken Sie, um ein Rechteck oder eine Ellipse **numerisch** zu erstellen.

Das Dialogfeld **Rechteck erstellen** oder **Ellipse erstellen** wird angezeigt.

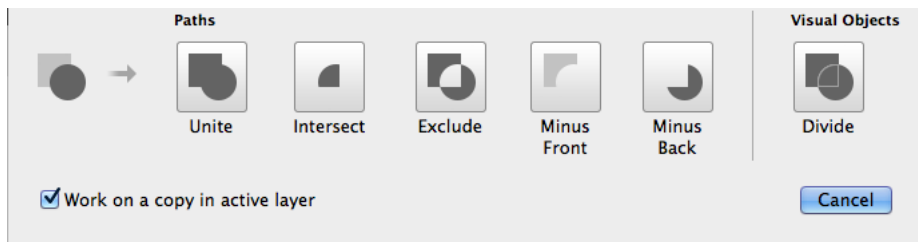


- Wenn ein oder mehrere Objekte ausgewählt waren, als Sie geklickt haben, werden die Schaltflächen **Gleiche Größe auswählen**  und **Gleiche Mitte auswählen**  aktiviert. Das bedeutet, dass das neu erstellte Rechteck oder die neu erstellte Ellipse dieselbe Größe und Position aufweist, wie das Begrenzungsrechteck der Auswahl. Wenn beim Klicken keine Objekte ausgewählt waren, werden die Optionen standardmäßig deaktiviert.
- Sie können die horizontale und vertikale Größe eingeben. Das Ändern der Abmessungen deaktiviert automatisch die Schaltflächen **Gleiche Größe auswählen** und **Gleiche Mitte auswählen**.
- Wenn Sie **Gleiche Mitte auswählen** aktivieren, verwendet die neue Form die eingegebenen Abmessungen, zentriert auf der Mitte der Auswahl.
- Für Rechtecke können Sie einen **Eckenradius** eingeben. Dies führt zu abgerundeten Ecken.
- Klicken Sie auf **Rechteck erstellen** oder **Ellipse erstellen**, um die neue Form zu erstellen.

8.6.2. Shaper

Mit Hilfe des Shaper-Werkzeugs können Sie Kombinationen vorhandener Objekte erstellen.

1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.
2. Wählen Sie **Objekt > Shaper**, klicken Sie auf die Schaltfläche **Shaper** oder verwenden Sie den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+E** (Mac) oder **Strg+E** (Windows), um das Shaper-Fenster zu öffnen.



3. Wenn Sie neue Objekte auf der Grundlage des Shaper-Vorgangs erstellen möchten, wählen Sie **An einer Kopie in aktiver Ebene arbeiten**. Wenn Sie die ausgewählten Objekte ändern möchten, lassen Sie die Option deaktiviert.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche oder nutzen Sie den Kurzbefehl des Vorgangs, den Sie ausführen möchten:
 - **Vereinen** kombiniert die von Ihnen ausgewählten Objekte in einer einzigen Form. Tastenkombination **1**.
 - **Schneiden** behält die Bereiche bei, in denen Objekte aufeinander gestapelt sind. Tastenkombination **2**.
 - **Ausschließen** behält die Bereiche bei, in denen eine ungerade Anzahl von Objekten aufeinander gestapelt sind. Tastenkombination **3**.
 - **Minus vordere Objekte** behält die Bereiche der unteren Form bei, die nicht die darüber liegenden Formen überlappen. Tastenkombination **4**.
 - **Minus hintere Objekte** behält die Bereiche der obersten Form bei, die nicht die darunter liegenden Formen überlappen. Tastenkombination **5**.
 - **Teilen** erstellt eine Gruppe einzelner, mit 100% des dunkelsten Dokument-Farbauszugs gefüllten Bereiche. Verwenden Sie diese Funktion, um Ihre White Underprint-Formen vorzubereiten. Tastenkombination **6**. Diese Funktion umfasst keine offenen Pfade oder Objekte ohne Füllung und Konturfüllung.

8.7. Arbeit mit Text

ArtPro+ umfasst grundlegende Funktionen zur Bearbeitung von Text.

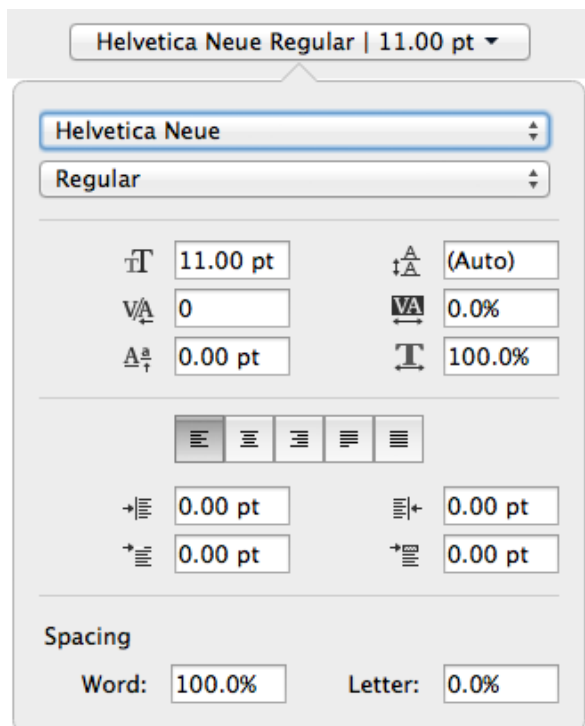
Sie können ein Textfeld oder Text in einem Textfeld auswählen und dessen Eigenschaften im **Text Inspector** bearbeiten sowie Textfelder erstellen und bearbeiten.

- Sie können den Text Inspector verwenden, um Texteigenschaften wie beispielsweise die Schriftart, Schriftgröße etc. zu ändern. Siehe [Text Inspector](#) auf Seite 109.
- Sie können den Text Box Transformation Inspector verwenden, um die Position und Ausrichtung des Textfelds festzulegen. Siehe [Text Box Transformation Inspector](#) auf Seite 109.
- Sie können das Textwerkzeug verwenden, um Text und Textfelder zu erstellen, bearbeiten und auszuwählen. Siehe [Textwerkzeug verwenden](#) auf Seite 110.
- Sie können Text mittels [Text konturieren](#) auf Seite 112 durch seine Konturen ersetzen.
- Sie können Probleme beim erneuten Text-Reflow mit Hilfe von [Textfeld-Reflow korrigieren](#) auf Seite 97 beheben.

8.7.1. Text Inspector

Mit Hilfe des Text Inspector können Sie die Parameter für den aktuell ausgewählten Text überprüfen und ändern.

1. Wählen Sie den zu überprüfenden und zu ändernden Text aus.
2. Öffnen Sie den **Text Inspector**.

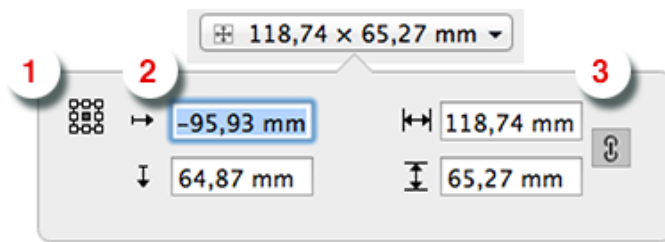


3. Wählen Sie die **Schriftfamilie** und die **Schriftart** aus.
4. Legen Sie die Schriftgröße, den Text-Zeilenum Abstand, die Text-Unterschneidung, den Text-Zeichenabstand und die Textebene fest.
5. Legen Sie die horizontale Skalierung fest. Ein negativer Wert spiegelt den Text.
6. Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die **Ausrichtung** festlegen: Linksbündig, Zentriert, Rechtsbündig, Blocksatz, letzte Zeile linksbündig oder Blocksatz (alle Zeilen).
7. Legen Sie die **Einzüge** fest: Links, Rechts, Einzug links in erster Zeile und Abstand vor Absatz (Abstand über dem Abschnitt).
8. Legen Sie den **Abstand** für Wörter und die Laufweite fest.

8.7.2. Text Box Transformation Inspector

Der Transformation Inspector zeigt Informationen zur Größe und Position des ausgewählten Textfelds an. Sie können ihn auch verwenden, um grundlegende Transformationen am Textfeld durchzuführen. Siehe [Transformation Inspector](#) auf Seite 83.

Verwenden Sie für komplexere Transformationen die Funktion "Numerische Transformation".
Siehe [Numerische Transformation](#) auf Seite 81.



8.7.3. Textwerkzeug verwenden

Mit Hilfe des **Textwerkzeugs** können Sie ein Textfeld erstellen oder bearbeiten und Text in einem Textfeld bearbeiten.

1. Wählen Sie das **Textwerkzeug** in der Werkzeugauswahl oder über den entsprechenden Kurzbefehl **T** aus.
2. Klicken und ziehen Sie, um ein neues Textfeld zu erstellen, oder klicken Sie in ein Textfeld, um die Bearbeitung zu starten.
3. Bearbeiten Sie den Text im Textfeld (siehe [Text bearbeiten](#) auf Seite 110) oder klicken und ziehen Sie einen der Ziehpunkte des Textfelds, um das Textfeld zu ändern.
4. Wählen Sie ein anderes Werkzeug aus oder verwenden Sie die **Esc**-Taste, um den Textbearbeitungsmodus zu beenden.

Text bearbeiten

Im Textbearbeitungsmodus können Sie den Inhalt des aktiven Textfelds ändern.

1. Sie können Text durch Anklicken und Ziehen oder mit Hilfe von einer der spezifischen Textauswahlfunktionen auswählen. Siehe [Auswählen von Text in einem Textfeld](#) auf Seite 110.
2. Sie können Text auswählen und mit Hilfe der Rücktaste oder der Taste "Entf" entfernen.
3. Sie können weiteren Text eingeben, um Text hinzuzufügen.
4. Sie können Text ausschneiden, kopieren und einfügen. Dies können sie sogar dokumentübergreifend und in verschiedenen Editoren ausführen.
5. Sie können den **Text Inspector** verwenden, um die Eigenschaften des ausgewählten Texts zu ändern. Siehe [Text Inspector](#) auf Seite 109.

Auswählen von Text in einem Textfeld

Im Textbearbeitungsmodus gibt es verschiedene Möglichkeiten, Teile des Textfelds auszuwählen.

- Klicken und ziehen Sie, um einen bestimmten Bereich auszuwählen.
- Ziehen Sie bei gedrückter ALT-Taste, um vollständige Wörter beim Ziehen in horizontale Richtung oder vollständige Abschnitte beim Ziehen in vertikale Richtung auszuwählen.

- Verwenden Sie Umschalttaste + Pfeiltaste nach links oder rechts, um ein einzelnes Zeichen auszuwählen.
- Verwenden Sie Umschalttaste + ALT-Taste + Pfeiltaste nach links oder rechts, um jeweils ein ganzes Wort auszuwählen.
- Verwenden Sie Umschalttaste + ALT-Taste + Pfeiltaste nach oben oder unten, um jeweils einen ganzen Abschnitt auszuwählen.
- Verwenden Sie Cmd + A (Mac) oder Strg + A (Windows), um den gesamten Text im Textfeld auszuwählen.
- Verwenden Sie Cmd + Umschalt + A (Mac) oder Strg + Umschalt + A (Windows), um die Auswahl des gesamten Texts im Textfeld aufzuheben.
- Doppelklicken Sie, um ein ganzes Wort auszuwählen, oder klicken Sie dreifach, um den gesamten Abschnitt auszuwählen. Wenn Sie viermal klicken, wird der gesamte Text im Textfeld ausgewählt.

Zusammenführen von Textfeldern

Sie können verschiedene Textfelder in einem einzigen Textfeld zusammenführen.

1. Verwenden Sie eines der Auswahlwerkzeuge, um die Textfelder auszuwählen, die Sie zusammenführen möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Textfeld > Zusammenführen**.

Falls möglich (d. H. die Textfelder liegen nah genug beisammen, überlappen sich aber nicht), werden die ausgewählten Textfelder durch ein einzelnes Textfeld ersetzt. Falls das Zusammenführen nicht möglich ist, wird eine Warnung angezeigt.

Wenn Sie versuchen, mehr als 2 Textfelder zusammenzuführen, werden alle Textfelder zusammengeführt, die zusammengeführt werden können (siehe oben) während alle anderen Textfelder unverändert bleiben.

Teilen eines Textfelds

Sie können die Funktion **Teilen** zum Teilen eines Textfelds verwenden.

1. Verwenden Sie das Textwerkzeug, um das Textfeld zu aktivieren, das Sie teilen möchten.
2. Platzieren Sie den Cursor in dem Text an der Position, an der Sie das Textfeld teilen möchten, oder wählen Sie den Text aus, den Sie in einem separaten Textfeld platzieren möchten.
3. Wählen Sie **Objekt > Textfeld > Teilen**.

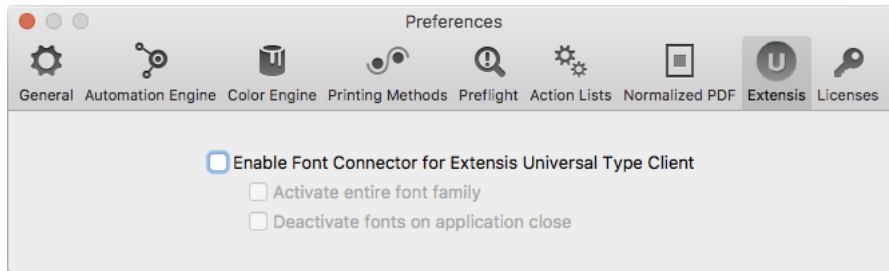
Das Textfeld wird dann in zwei oder (wenn Sie Text in der Mitte des Textfelds ausgewählt haben) drei separate Textfelder geteilt, wobei jedes Textfeld die Texteingenschaften und das Aussehen des ursprünglichen Textfelds beibehält.

8.7.4. Extensis Universal Type Client

Wenn Sie Extensis Universal Type Server und Client verwenden und eine ArtPro+ Font Connector Lizenz von Extensis erworben haben, können Sie diese nun mit ArtPro+ verwenden.

Wenn Sie eine Datei mit einer eingebetteten Schrift-Untergruppe öffnen, die nicht in Ihrem System aber auf dem Universal Type Server vorhanden sind, aktiviert der Extensis Universal Type Client diese Schriften, so dass sie als Systemschrift in ArtPro+ verwendet werden können.

1. Öffnen Sie die **Voreinstellungen** und wählen Sie die Registerkarte **Extensis**. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.



2. Wählen Sie **Font Connector für Extensis Universal Type Client aktivieren**.
3. Wenn Sie **Gesamte Schriftfamilie aktivieren** aktivieren, wird nicht nur die in der geöffneten Datei verwendete Schriftart aktiviert, sondern alle Schriften der Schriftfamilie.
4. Wenn die Option **Schriftarten beim Schließen der Anwendung deaktivieren** aktiviert ist, werden Schriftarten, die von ArtPro+ aktiviert wurden, beim Schließen der Anwendung deaktiviert. Andernfalls bleiben diese Schriftarten aktiviert.

8.7.5. Text konturieren

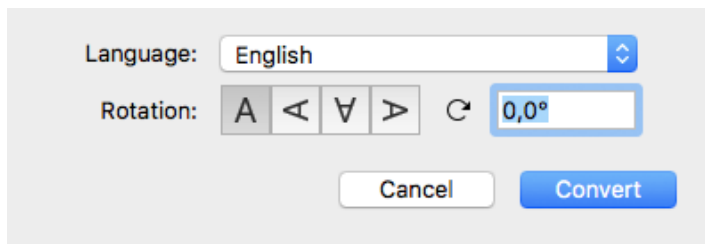
Mit dieser Funktion können Sie bearbeitbaren Text durch eine Gruppe von Pfaden und Verbundpfaden ersetzen, ohne irgendeinen visuellen Unterschied hervorzurufen.

1. Wählen Sie den zu bearbeitenden Text aus.
2. Wählen Sie **Objekt > Text > Text konturieren**.

8.7.6. Konturen in Text konvertieren

Konturen in Text konvertieren ist eine Funktion zum Konvertieren von vektorisiertem (konturiertem) Text zurück in bearbeitbaren Live-Text. Dies kann z. B. verwendet werden, um Textkorrekturen in letzter Minute an Verpackungsgrafiken vorzunehmen.

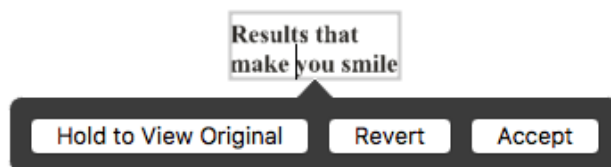
1. Wählen Sie den konturierten Text aus, den Sie konvertieren möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Text > Konturen in Text konvertieren** oder verwenden Sie den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+Umschalt+T** (Mac) oder **Strg+Alt+Umschalt+T** (Windows).



- a) Stellen Sie die **Sprache** ein.
- b) Stellen Sie die **Drehung** der Konturen ein, die Sie konvertieren möchten, entweder durch Eingabe eines Wertes in das Eingabefeld oder durch Auswahl einer der vier Schaltflächen. Je genauer der Winkel ist, desto genauer ist die Konvertierung.
- c) Klicken Sie auf **Konvertieren**.

ArtPro+ vergleicht die Konturen mit Ihren lokal installierten Schriften und verwendet die am passendste Schriftart.

3. Sobald die Konvertierung abgeschlossen ist, wird das Objekt als konvertiertes Textfeld angezeigt, und Sie haben verschiedene Optionen.



- a) Klicken und halten Sie **Halten, um Original anzuzeigen**, um den konvertierten Text auszublenden und den ursprünglichen konturierten Text anzuzeigen. Sie können zwischen den Konturen und dem konvertierten Text wechseln, solange Sie nicht den Vorgang "Akzeptieren" oder "Rückgängig machen" ausführen.
- b) Wenn Ihnen die Schriftart nicht gut genug erscheint, können Sie im **Text Inspector** eine andere Schriftart auswählen. Die Schriftartenliste zeigt die am besten passenden Schriften oben in der Liste an.
- c) Bei Bedarf können Sie kleine Korrekturen am konvertierten Text vornehmen, z. B. ein Zeichen ersetzen. Es wird empfohlen, derartige Problemen zu beheben, bevor Sie die Konvertierung akzeptieren.
- d) Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie auf die Schaltfläche **Akzeptieren** klicken. Dadurch wird die ursprüngliche Kontur aus dem Dokument entfernt, so dass Sie ein normales Textobjekt erhalten, das Sie bei Bedarf bearbeiten können. Sie können auch die Option **Konvertierten Text übernehmen** im Text Inspector verwenden.
- e) Wenn Sie das konvertierte Textfeld wieder auf den ursprünglichen konturierten Text zurücksetzen möchten, können Sie auf **Rückgängig machen** klicken. Sie können auch die Schaltfläche **Konvertierten Text auf Original-Konturen zurücksetzen** im Text Inspector verwenden.

Wichtig:

Es wird dringend empfohlen, die Textkonvertierung vor dem Schließen der Datei zu akzeptieren (oder rückgängig zu machen). Nicht nur, um eine reibungslose Verarbeitung der Datei im weiteren Verlauf des Workflows zu gewährleisten, sondern auch, um ihre Bearbeitungsmöglichkeiten nicht zu verlieren. Wenn Sie versuchen, Text in einem konvertierten Textfeld nach dem Speichern, Schließen und erneuten Öffnen des Dokuments zu ändern, werden Sie aufgefordert, die Konvertierung neu zu starten.

8.8. Arbeiten mit Bildern

8.8.1. Platzieren

Sie können ein Bild in Ihrem aktuellen Dokument platzieren:

- durch Auswahl von **Datei > Platzieren**.
- durch den Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+P** (Mac) bzw. **Strg+Umschalt+P** (Windows).

Sie können Bilder als verknüpfte Bilder platzieren, indem Sie die Option **Bilder verknüpfen** im Dialogfeld "Platzieren" aktivieren. Wenn die Option deaktiviert ist, wird das Bild eingebettet. Siehe [Verknüpfte und eingebettete Bilder](#) auf Seite 114.

ArtPro+ kann TIFF-Dateien, PSD-Dateien und Barco .ct-Dateien platzieren.

Sie können auch Barco .LP-Dateien platzieren. Diese verwenden immer den Farbauszug Schwarz.

8.8.2. Bild platzieren innerhalb

Um ein Bild innerhalb des oder der ausgewählten Pfade zu platzieren, können Sie **Datei > Bild platzieren innerhalb...** auswählen oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd-Alt-Umschalt-P** (Mac) oder **Strg+Alt+Umschalt+P** (Windows) verwenden.

Die Datei wird platziert, und der ausgewählte Pfad wird als Beschnittverlauf für das platzierte Bild verwendet. Wenn Ihre Auswahl mehrere Pfade enthält, wird ein zusammengesetzter Pfad der ausgewählten Pfade verwendet.

8.8.3. Verknüpfte und eingebettete Bilder

Bilder können verknüpft werden (d. H. die Referenz zur externen Datei wird in der Datei gespeichert), eingebettet werden (die tatsächlichen Bildinformationen werden in der Datei gespeichert) oder Beides.

Beim Speichern einer normalisierten PDF werden eingebettete Bilder als eingebettete Bilder und verknüpfte Bilder als verknüpfte Bilder gespeichert.

Beim Speichern einer PDF+-Datei (siehe [PDF, PDF+ und normalisierte PDF](#) auf Seite 32), die verknüpfte Bilder enthält, wird auch eine eingebettete Version mit voller Auflösung des Bilds in der Datei gespeichert. Wenn Sie also eine PDF+-Datei öffnen, die verknüpfte Bilder enthält, die nicht gefunden werden können, dann können entweder nach den Bildern suchen, die Datei öffnen und dabei die beschädigte Verknüpfung ignorieren oder die Verknüpfung der Bilder aufheben und die eingebettete Version verwenden.

- Wenn Sie ein Bild platzieren, können Sie die Option **Bilder verknüpfen** aktivieren, um das verknüpfte Bild zu platzieren, oder Sie können die Auswahl aufheben, um das Bild einzubetten. Siehe [Platzieren](#) auf Seite 114.
- Sie können ein eingebettetes Bild extrahieren und mit Hilfe der Funktion **Extrahieren und verknüpfen** zu einem verknüpften Bild machen. Siehe [Extrahieren und verknüpfen](#) auf Seite 115.
- Sie können die Verknüpfung eines Bilds mit Hilfe der Funktion **Verknüpfung aufheben** aufheben. Für normalisierte PDF-Dateien bedeutet dies, Entfernen der Verknüpfung und Einbetten des Bilds. Bei einer PDF+-Datei ist das Bild bereits eingebettet, so dass in diesem Fall nur die Verknüpfung entfernt wird. Siehe [Verknüpfung aufheben/Einbetten und Verknüpfung aufheben](#) auf Seite 115.

Beim Öffnen einer Datei und beim Navigieren zu einer anderen Seite in einer PDF+-Datei sucht ArtPro+ nach fehlenden und/oder veralteten Dateien. Siehe [Fehlende und veraltete Dateien](#) auf Seite 34.

Extrahieren und verknüpfen

Mit Hilfe von **Extrahieren und verknüpfen** können Sie das eingebettete Bild extrahieren und es durch ein verknüpftes Bild ersetzen. Klicken Sie auf den Speicherort, an dem Sie das verknüpfte Bild speichern möchten. Standardmäßig schlägt ArtPro+ vor, die Datei als eine TIFF-Datei zu speichern. Abhängig vom Inhalt des Bilds kann aber auch PSD als eine Option verfügbar sein.

1. Wählen Sie das eingebettete Bild aus, das Sie extrahieren möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Bild > Extrahieren und verknüpfen** oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Extrahieren und verknüpfen** im Image Inspector.
3. Legen Sie den Speicherort und den Dateinamen fest, um das Bild auf der Festplatte zu speichern. Standardmäßig wird der Jobname als Dateiname verwendet.

Verknüpfung aufheben/Einbetten und Verknüpfung aufheben

Verknüpfung aufheben (für PDF+) und **Einbetten und Verknüpfung aufheben** (für normalisierte PDF) entfernt die Verknüpfung zur Bilddatei auf der Festplatte und behält nur eine eingebettete Version des Bilds im Dokument bei.

1. Wählen Sie das verknüpfte Bild aus, das eingebettet werden soll.
2. Wählen Sie **Objekt > Bild > Verknüpfung aufheben** oder **Einbetten und Verknüpfung aufheben** oder klicken Sie auf die Schaltfläche **(Einbetten und) Verknüpfung aufheben** im Image Inspector.

Bilder aktualisieren

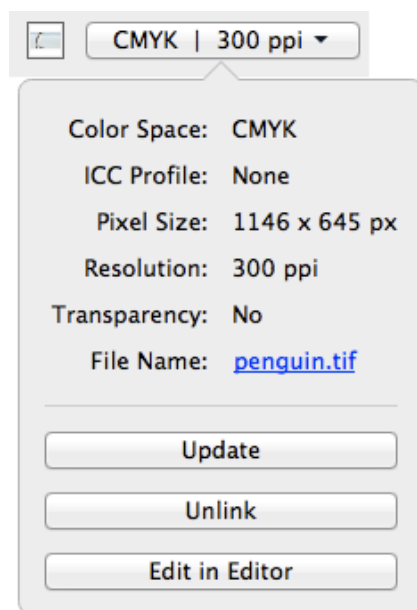
Aktualisieren überprüft, ob das Bild auf dem Festplattenlaufwerk geändert wurde. Ist dies der Fall, wird die Vorschau im Dokument aktualisiert.

Sie können entweder **Objekt > Bild > Aktualisieren** auswählen, auf die Schaltfläche **Aktualisieren** im Image Inspector klicken oder **Aktualisieren** im Flyout-Menü der seitlichen Bildschublade auswählen.

Wenn das Bild nicht in dem Moment gefunden werden kann, in dem das Bild im Dokument ausgewählt wird, wird die Schaltfläche **Aktualisieren** im Image Inspector durch die Schaltfläche **Durchsuchen** ersetzt, die die Suche nach dem fehlenden Bild ermöglicht.

8.8.4. Image Inspector

Wenn die Auswahl ein Bild enthält, ist der **Image Inspector** verfügbar.



Der Image Inspector zeigt alle Eigenschaften des ausgewählten Bilds.

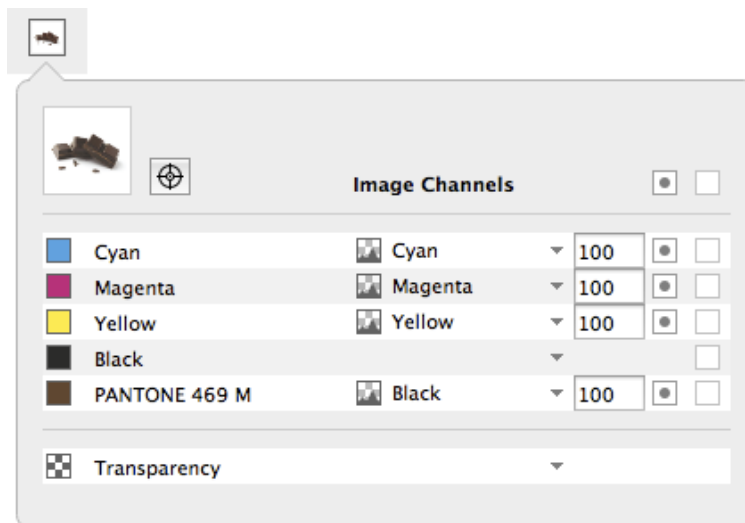
Außerdem stehen die folgenden Schaltflächen zur Verfügung:



- Die Schaltfläche **Im Editor bearbeiten**. Siehe [Öffnen von Bildern in einem externen Editor](#) auf Seite 118.
- Die Schaltfläche **Update** oder **Durchsuchen** für verknüpfte Bilder. Siehe [Bilder aktualisieren](#) auf Seite 115.
- **(Einbetten und) Verknüpfung aufheben** für verknüpfte Bilder. Siehe [Verknüpfung aufheben/Einbetten und Verknüpfung aufheben](#) auf Seite 115.


- **Extrahieren und Verknüpfen** für eingebettete Bilder. Siehe [Extrahieren und verknüpfen](#) auf Seite 115.

8.8.5. Der Channel Mapping Inspector

Wenn die Auswahl ein Bild enthält (oder mehrere Kopien desselben Bilds), dann ist der **Channel Mapping Inspector** verfügbar. Im Beispiel unten werden die Daten des schwarzen Kanals des Bilds im braunen Pantone-Farbauszug ausgegeben.






- Für jeden Farbauszug können Sie festlegen, welchen Kanal des Bilds Sie verwenden möchten. Sie können auch den Kanal festlegen, den Sie als **Transparenz**-Kanal verwenden möchten. Siehe [Verwenden eines Transparenzkanals](#).
 - a) Klicken Sie auf die Spalte **Bildkanal** und wählen Sie den Kanal aus dem Dropdown-Listefeld aus, den Sie verwenden möchten. Alle im Bild gefundenen Kanäle sind im Dropdown-Listefeld verfügbar.
 - b) Geben Sie einen Prozentwert zwischen 0% und 100% im Feld **Dichte** ein, um die maximale Dichte für den Kanal festzulegen.
 - c) Klicken Sie auf die Schaltfläche **Umkehren** ☒, um den Kanal umzukehren.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Passerfarbe** , um zur Passerfarbe umzuschalten. Das Dialogfeld zeigt nur eine Linie an, und der ausgewählte Kanal und der Dichte-Prozentsatz werden für alle Farbauszüge verwendet. Die Schaltfläche "Passerfarbe" wurde wie folgt geändert: . Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um zurück zur normalen Farbe zu wechseln.
- Für Farbauszüge, denen kein Kanal zugeordnet ist, können Sie auf die Schaltfläche "Überdrucken" ☐ oberhalb der Spalte oder neben jeden der nicht zugewiesenen Farbauszüge klicken, um alle nicht zugeordneten Farbauszüge auf "Überdrucken" zu

setzen . Durch erneutes Anklicken einer der Schaltflächen werden sie wieder zurück auf "Aussparung" gesetzt.

Verwenden eines Transparenzkanals

Im Channel Mapping Inspector können Sie jeden beliebigen Bildkanal als Transparenzkanal konfigurieren.

1. Verwenden Sie das Feld zur Eingabe des Prozentsatzes für die **Dichte**, um die Opazität zu verringern.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Umkehren** , um den Kanal umzukehren. Die Umkehrung wird vor der Anwendung der Dichte durchgeführt.
3. Standardmäßig wird der Transparenzkanal nur auf der Basis des Farbraums angewandt, d. h. üblicherweise auf die CMYK-Kanäle, und nicht auf die Bereichsfarbkkanäle. Sie können diese Einstellung jedoch ändern, indem Sie das Kanalauswahl-Dropdown-Listefeld auswählen und **(Keine) Transparenz auf diesen Kanal anwenden**. Das Symbol vor dem Kanal wird geändert und gibt an, dass die Transparenz angewandt  oder nicht angewandt  wird.

8.8.6. Öffnen von Bildern in einem externen Editor

In ArtPro+ platzierte Bilder können ganz einfach in einem externen Editor bearbeitet werden, und die Änderungen können sofort in ArtPro+ angewandt werden.

1. Legen Sie erforderlichenfalls den **Externen Editor für Bilder:** in den **Voreinstellungen** fest. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26. Falls er bereits festgelegt ist oder falls Sie den standardmäßigen Bild-Editor verwenden möchten, können Sie diesen Schritt überspringen.
2. Wählen Sie das Bild aus, das sie im externen Editor öffnen möchten, und gehen Sie dann wie folgt vor:
 - Doppelklicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf das Bild.
 - Doppelklicken Sie bei gedrückter Alt-Taste auf den Brotkrumen "Bild".
 - Wählen Sie **Objekt > Bild > In Editor bearbeiten**.
 - Klicken Sie im Image Inspector auf **Im Editor bearbeiten**.

Für ein eingebettetes Bild wird eine temporäre Kopie des Bilds in Ihrem externen Bild-Editor geöffnet. Für ein verknüpftes Bild oder wenn beide verfügbar sind (PDF+) wird die externe Datei geöffnet.

3. Wenden Sie die gewünschten Änderungen auf das Bild an und speichern Sie es.
4. Wechseln Sie zurück zu ArtPro+. Eine Meldung informiert Sie darüber, dass ein Bild bearbeitet wurde, und alle auf das Bild angewandten Änderungen sind sichtbar.

8.8.7. Bild ersetzen

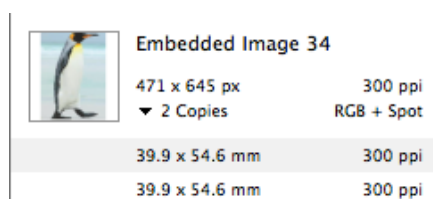
Sie können ein Bild ganz einfach ersetzen, ohne das Bild erneut platzieren (und skalieren, positionieren usw.) zu müssen.

1. Wählen Sie das Bild oder mehrere Instanzen davon aus, das bzw. die Sie ersetzen möchten.
2. Wählen Sie **Objekt > Bild > Ersetzen...** aus und navigieren Sie zum richtigen Bild.
3. Wenn das neue Bild verknüpft werden soll, aktivieren Sie die Option **Verknüpfen**. Wenn das neue Bild eingebettet werden soll, deaktivieren Sie die Option. Standardmäßig ist die Option aktiviert, wenn das von Ihnen ersetzte Bild verknüpft ist, und sie ist deaktiviert, wenn es eingebettet ist.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**.

8.8.8. Seitenleiste Bilder

Die Seitenleiste "Bilder" zeigt eine Liste aller im Dokument verwendeten Bilder an. Sie können Sie durch Anklicken der Schaltfläche **Bilder** in der obere Werkzeugleiste öffnen.

Für jedes Bild werden eine Vorschau, der Bildnamen (oder "Eingebettetes Bild x" für eingebettete Bilder), die Auflösung, die Pixelgröße, die Abmessungen und der Farbraum angezeigt. Falls mehrere Kopien desselben Bilds verwendet werden, können Sie die Liste aller Kopien erweitern bzw. reduzieren, indem Sie auf das Dreieck klicken.



Mit Hilfe der Schaltflächen unter der Liste können Sie die Bilder nach Name, Auflösung oder Farbraum sortieren.

Sie können ein oder mehrere Bilder in der Liste auswählen. Daraufhin werden die entsprechenden Objekte im Dokument ebenfalls ausgewählt.

Wenn die Option **Einzoomen auf Auswahl**  aktiviert ist, werden durch Anklicken eines Eintrags die ausgewählten Bilder so groß wie möglich im aktiven Fenster angezeigt.

Ausgehend vom Flyout-Menü können Sie Aktionen auf die ausgewählten Bilder anwenden:

- Extrahieren und Verknüpfen: siehe [Extrahieren und verknüpfen](#) auf Seite 115
- Aktualisieren: siehe [Bilder aktualisieren](#) auf Seite 115
- Verknüpfung aufheben: siehe [Verknüpfung aufheben/Einbetten und Verknüpfung aufheben](#) auf Seite 115
- Ersetzen: siehe [Bild ersetzen](#) auf Seite 118
- Im Editor bearbeiten: siehe [Öffnen von Bildern in einem externen Editor](#) auf Seite 118

Mit **Infos von allen Kopien anzeigen/ausblenden** können Sie die Informationen zu den einzelnen Kopien aller Bilder erweitern bzw. reduzieren.

8.9. Arbeit mit platzierten Grafiken

8.9.1. Platzieren

Sie können eine PDF-Datei in Ihrem aktuellen Dokument platzieren:

- durch Auswahl von **Datei > Platzieren**.
- durch den Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+P** (Mac) bzw. **Strg+Umschalt+P** (Windows).

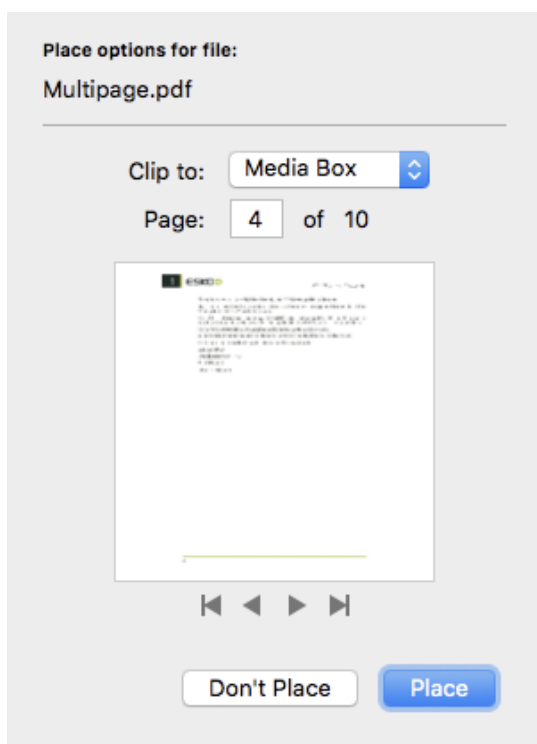
Wichtig: Das Platzieren einer PDF wird nur in PDF+-Dateien unterstützt. Sie können keine PDF platzieren, wenn das aktuelle Dokument eine normalisierte PDF-Datei ist.

Beim Platzieren einer normalisierten PDF-Datei können Sie automatisch bestimmte technische Druckfarben bestimmten Verarbeitungsschrittebenen zuordnen. Siehe [Platzieren von normalisierten PDF-Dateien in einer PDF+-Datei](#) auf Seite 121.

Sie können PDF-Dateien als verknüpfte Objekte platzieren, indem Sie die Option **Verknüpfung zu Datei beibehalten** im Dialogfeld "Platzieren" aktivieren. Wenn die Option deaktiviert ist, wird die PDF-Datei eingebettet. Siehe [Verknüpfte vs. Eingebettete platzierte Grafik](#) auf Seite 122.

Wenn Sie mehrere Dateien auswählen, werden diese nacheinander und übereinander platziert.

- Für jede von Ihnen platzierte PDF-Datei können Sie festlegen, welcher in der Datei definierte Seitenrahmen verwendet werden soll, um die platzierte PDF-Datei zu beschneiden.
- Wenn Sie eine mehrseitige PDF-Datei platzieren, können Sie auswählen, welche Seite platziert werden soll: entweder durch Eingabe der Seitenzahl oder durch Auswahl der Seite mit Hilfe der Pfeiltasten.



Platzieren von normalisierten PDF-Dateien in einer PDF+-Datei

Wenn Sie eine normalisierte PDF in einer PDF+-Datei platzieren, müssen Sie ein bestimmtes Verhalten berücksichtigen. Weitere Informationen zum Dateiformat PDF+ finden Sie unter [PDF, PDF+ und normalisierte PDF](#) auf Seite 32.

Immer eingebettet

Wenn Sie eine normalisierte PDF in einer PDF+-Datei platzieren, wird die platzierte PDF immer eingebettet. Eine Verknüpfung mit einer platzierten normalisierten PDF ist nicht möglich.

Ebenen

Alle Ebenen aus der normalisierten PDF-Datei bleiben erhalten und sind bei der Bearbeitung der platzierten PDF-Datei sichtbar.

Rastersets

Wenn Sie eine normalisierte PDF-Datei platzieren, werden die Rastersets in dieser platzierten Datei mit den bereits im aktuellen Dokument vorhandenen Rastersets zusammengeführt.

Technische Druckfarben

Technische Druckfarben werden immer zu **opaken** Druckfarben.

Zuordnen von technischen Druckfarben zu Verarbeitungsschrittebenen

Normalisierte PDF unterstützt keine Verarbeitungsschrittebenen, während PDF+ keine technischen Druckfarben unterstützt. Daher können Sie beim Platzieren einer

normalisierten PDF-Datei in einer PDF+-Datei bestimmte technische Druckfarben bestimmten Verarbeitungsschrittebenen zuordnen. Sie können Regeln im Abschnitt **PDF platzieren** in den **Voreinstellungen** verwalten. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.

8.9.2. Verknüpfte vs. Eingebettete platzierte Grafik

Wenn ein platziertes Grafikobjekt **eingebettet** ist, dann bedeutet dies, dass die tatsächlichen Informationen zur platzierten Grafik in der Datei gespeichert sind.

Wenn ein platziertes Grafikobjekt **verknüpft** ist, dann bedeutet dies, dass die Referenz zur externen Datei in der Datei gespeichert ist.

PDF+-Dateien

Eine PDF+-Datei (siehe [PDF](#), [PDF+ und normalisierte PDF](#) auf Seite 32), die in ArtPro+ gespeichert ist, kann Folgendes enthalten:

- nur die **eingebettete** Version eines platzierten Grafikobjekts.
- Sowohl die **verknüpfte** als auch die **eingebettete** Version.

Hinweis: Wenn Sie eine normalisierte PDF in einer PDF+-Datei platzieren, wird sie immer eingebettet.

Normalisierte PDF

Wenn Sie eine normalisierte PDF-Datei öffnen, die eine in einer anderen Anwendung erstellte platzierte Grafik enthält, wird diese als solche erkannt. Sie haben jedoch nicht dieselben Möglichkeiten wie in einer PDF+-Datei (Stanzform, Gitter erstellen, Platzieren sind nicht verfügbar).

Sonstige PDF-Dateien

Eine platzierte Grafik in PDF-Dateien von anderen Quellen kann

- nur **eingebettet** sein
- sowohl **eingebettet** als auch **verknüpft** sein
- nur **verknüpft** sein

Die letztgenannte Option ist in PDF+-Dateien nicht möglich. Das bedeutet, dass durch die Speicherung (in PDF+) die eingebettete Version zum Dokument hinzugefügt wird. Siehe oben.

Verknüpfung aufheben

Verknüpfung aufheben entfernt die Verknüpfung zur Datei auf der Festplatte und behält nur eine eingebettete Version im Dokument bei.

1. Wählen Sie die verknüpfte platzierte Grafik aus, die eingebettet werden soll.
2. Wählen Sie **Objekt > Platzierte Grafik > Verknüpfung aufheben** oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Verknüpfung aufheben** im Placed Art Inspector.

Aktualisieren

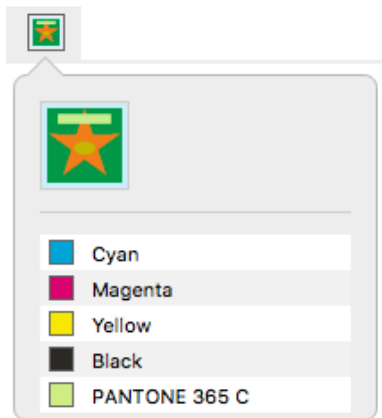
Aktualisieren überprüft, ob die Datei auf dem Festplattenlaufwerk geändert wurde. Ist dies der Fall, wird die Vorschau im Dokument aktualisiert.

Sie können entweder **Objekt > Platzierte Grafik > Aktualisieren** wählen oder auf die Schaltfläche **Aktualisieren** im Placed Art Inspector klicken.

In der aktualisierten PDF, jedoch noch nicht in Ihrem Dokument verwendete Farbauszüge werden zur Farbauszugsliste hinzugefügt.

8.9.3. Placed Art Separations Inspector

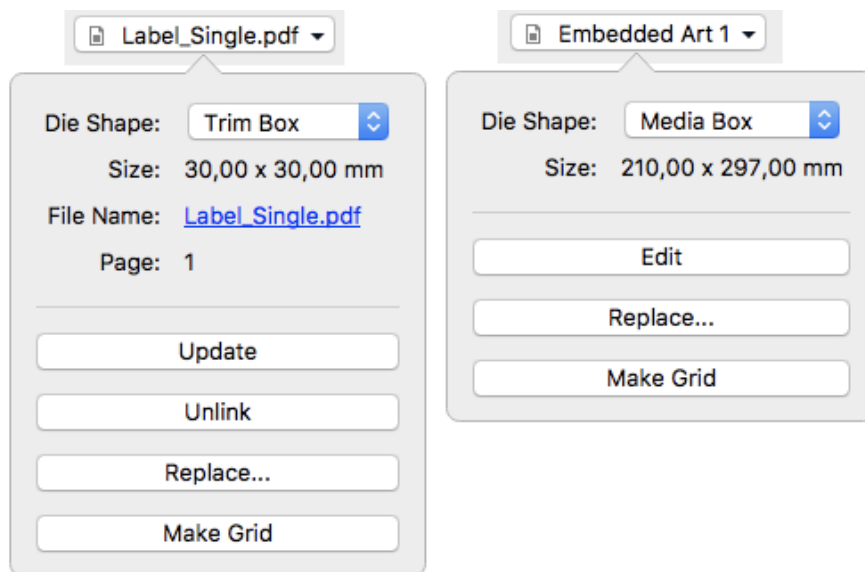
Wenn die Auswahl eine platzierte Grafik enthält, ist der **Placed Art Separations Inspector** verfügbar.



Der Placed Art Separations Inspector zeigt eine Vorschau der platzierten Grafik und eine Liste der darin verwendeten Farbauszüge an.

8.9.4. Placed Art Inspector

Wenn die Auswahl eine platzierte Grafik enthält, ist der **Placed Art Inspector** verfügbar.



Der Placed Art Inspector zeigt alle Eigenschaften der ausgewählten PDF an:

- Die **Stanzform** der verwendeten PDF.
- Die **Größe** der Datei. Das Ändern der **Stanzform** kann auch zu einer Änderung der **Größe** führen.
- Die Schaltfläche **Bearbeiten**. Siehe [Bearbeiten einer platzierten Grafik](#) auf Seite 125.
- Die Schaltfläche **Ersetzen**. Siehe [Platzierte Grafik ersetzen](#) auf Seite 125.
- Die Option **Gitter erstellen**, um ein Step-and-Repeat der ausgewählten Grafik zu erstellen. Siehe [Step & Repeat](#) auf Seite 193.

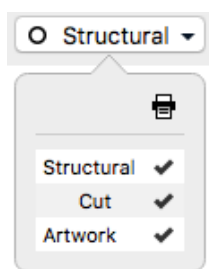
Für verknüpfte PDFs wird außerdem Folgendes angezeigt:

- **Dateiname**: der Name der verknüpften PDF-Datei.
- Die **Seite** der platzierten mehrseitigen PDF.
- Die Schaltfläche **Aktualisieren**. Siehe [Aktualisieren](#) auf Seite 122.
- Die Schaltfläche **Verknüpfung aufheben**. Siehe [Verknüpfung aufheben](#) auf Seite 122.

8.9.5. Ebenentypen-Inspector

Wenn die Auswahl eine oder mehrere platzierte PDF-Dateien und/oder eine platzierte Datei für das strukturelle Design enthält, steht der **Ebenentypen-Inspector** zur Verfügung.

Er zeigt alle Verarbeitungsschrittebenentypen an, die in einer der ausgewählten platzierten Grafikobjekte verwendet werden.



Durch Anklicken der Häkchen können Sie den Druckstatus für alle Ebenen des ausgewählten Typs ändern.

8.9.6. Bearbeiten einer platzierten Grafik

Wenn Sie den Inhalt eines platzierten Grafikobjekts bearbeiten möchten, können Sie dies auf verschiedene Weise durchführen.

- Ein eingebettetes platziertes Grafikobjekt kann in einem separaten **Bearbeitungsmodus** bearbeitet werden.
 - a) Wählen Sie die eingebettete Grafik aus, die Sie bearbeiten möchten.
 - b) Wählen Sie **Objekt > Platzierte Grafik > Bearbeiten** oder halten Sie die **Alt**-Taste gedrückt und doppelklicken Sie auf die platzierte Grafik.
 - c) Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zurück zum Dokument**, um den Bearbeitungsmodus zu beenden und zu Ihrem Dokumentfenster zurückzukehren.
- Verknüpfte platzierte Grafikobjekte können in ArtPro+ wie jede andere PDF-Datei bearbeitet werden.
 - a) Lokalisieren Sie die verknüpfte Datei in Finder (Mac) oder im Explorer (Window), indem Sie z. B. auf den Dateinamen im Placed Art Inspector klicken. Siehe [Placed Art Inspector](#) auf Seite 123.
 - b) Öffnen Sie die Datei entweder mit Hilfe der Funktion **Öffnen** oder durch Ziehen und Ablegen der Datei in ArtPro+.
 - c) Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, können Sie das externe PDF-Fenster speichern und schließen.
- Sie können die platzierte Grafik **Erweitern**, indem Sie die platzierte Grafik durch ihren tatsächlichen Inhalt ersetzen. Verwenden Sie hierzu **Objekt > Erweitern**.

8.9.7. Platzierte Grafik ersetzen

Mit der Schaltfläche **Ersetzen** im Placed Art Inspector können Sie die ausgewählte platzierte Grafik durch eine andere PDF-Datei ersetzen.

1. Wählen Sie die platzierte Grafik aus, die Sie ersetzen möchten.
2. Klicken Sie im Inspector für platzierte Grafiken auf die Schaltfläche **Ersetzen**.
3. Wählen Sie die PDF-Datei aus, mit der Sie die ausgewählte platzierte Grafik ersetzen möchten.

4. Klicken Sie auf **Ersetzen**.

8.9.8. Seitenleiste für platzierte Grafiken

Die Seitenleiste für platzierte Grafiken zeigt eine Liste aller im Dokument verwendeten platzierten PDFs an. Sie können Sie durch Anklicken der Schaltfläche **Platzierte Grafik** in der obere Werkzeugleiste öffnen.

Für jede platzierte Grafik werden eine Vorschau, der Name der verknüpften PDF oder "Eingebettetes Bild x" für eingebettete PDFs, die platzierte Seite eines mehrseitigen Dokuments, die Abmessungen und der verwendete Seitenrahmen angezeigt. Falls mehrere Kopien derselben PDF verwendet werden, können Sie die Liste aller Kopien erweitern bzw. reduzieren, indem Sie auf das Dreieck klicken.



Sie können ein oder mehrere Einträge in der Liste auswählen. Daraufhin werden die entsprechenden Objekte im Dokument ebenfalls ausgewählt.

Wenn die Option **Einzoomen auf Auswahl**  aktiviert ist, wird durch Anklicken eines Eintrags die platzierte Grafik so groß wie möglich im aktiven Fenster angezeigt.

In der rechten unteren Ecke befindet sich ein Flyout-Menü mit allen verfügbaren Aktionen für die ausgewählte platzierte Grafik:

- **Bearbeiten.** Siehe [Bearbeiten einer platzierten Grafik](#) auf Seite 125.
- **Ersetzen** Siehe [Platzierte Grafik ersetzen](#) auf Seite 125.
- **Aktualisieren** Siehe [Aktualisieren](#) auf Seite 122.
- **Verknüpfung aufheben** Siehe [Verknüpfung aufheben](#) auf Seite 122.

8.10. Mit Dateien für das strukturelle Design arbeiten

8.10.1. Strukturelles Design platzieren

Sie können eine Datei für das strukturelle Design in Ihr aktuelles Dokument einfügen.

- durch Auswahl von **Datei > Platzieren**.
- durch den Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+P** (Mac) bzw. **Strg+Umschalt+P** (Windows).

Derzeit werden nur ARD-Dateien und Einzelnutzen-CF2-Dateien unterstützt. Sie können eine MFG-Datei oder eine Layout-CF2-Datei nicht platzieren, aber Sie können sie öffnen. Siehe [Step & Repeat basierend auf einer MFG- oder CF2-Datei](#) auf Seite 203.

Eine Datei für das strukturelle Design ist immer **verknüpft**. Das bedeutet, dass bei der Platzierung einer Datei für das strukturelle Design die Verknüpfung UND die eingebettete Version in der Datei gespeichert werden, auch wenn die Option **Verknüpfung zu Datei beibehalten** deaktiviert ist.

Sie können eine CF2-Datei für das strukturelle Design drehen und verschieben, aber nicht skalieren oder scheren.

PDF+

Wenn das strukturelle Design in einer PDF+-Datei platziert wird, wird jeder Linientyp in einer entsprechende Verarbeitungsschrittebene platziert. Sie können diese Ebenen Layer Types Inspector anzeigen (und ihre Druckfähigkeit ändern), wenn Sie das strukturelle Design ausgewählt haben. Siehe [Ebenentypen-Inspector](#) auf Seite 124.

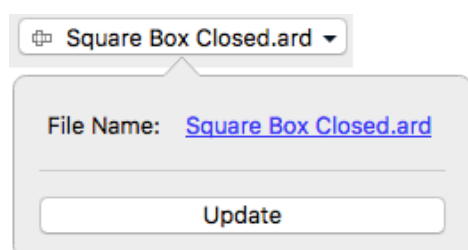
Normalisierte PDF

Wenn das strukturelle Design in einer normalisierten PDF platziert wird, wird jeder Linientyp in einer entsprechende technischen Druckfarbe platziert.

Normalisierte PDF-Dateien können nur eine platzierte Datei für das strukturelle Design enthalten. Wenn die Datei bereits eine platzierte Datei für das strukturelle Design enthält, können Sie in ArtPro+ keine weitere Datei hinzufügen.

8.10.2. Inspector für Dateien für das strukturelle Design

Wenn die Auswahl platzierte strukturelle Designs enthält, steht der **Inspector für das strukturelle Design** zur Verfügung.

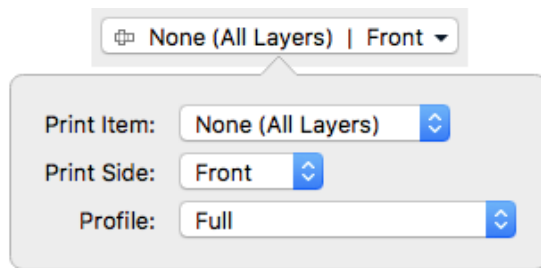


- **Dateiname:** der Name der verknüpften Datei für das strukturelle Design.

- Die Schaltfläche **Aktualisieren. Aktualisieren** überprüft, ob die Datei auf dem Festplattenlaufwerk geändert wurde. Ist dies der Fall, wird die Vorschau im Dokument aktualisiert.

8.10.3. Inspector für das strukturelle Design

Wenn die Auswahl mindestens ein platziertes strukturelles Design enthält, steht der **Inspector für das strukturelle Design** zur Verfügung.



Falls in der Datei definiert, können Sie ein **Druckelement** auswählen. Ein Druckelement ist eine Sammlung von sichtbaren, in ArtiosCAD definierten Ebenen. Ebenen, die sich nicht im Druckelement befinden, werden nicht angezeigt.

Sie können auch festlegen, welche **Druckseite** Sie verwenden möchten: Vorder- oder Rückseite.

Standardmäßig wird die Datei für das strukturelle Design mit dem in den Voreinstellungen definierten Standardprofil angezeigt. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.

In PDF+-Dateien können Sie diese Einstellung jedoch übergehen und das zu verwendende **Profil** definieren.

Für CF2 gibt es fünf Linientypen, die ArtPro+ unterstützt: Schneiden, Rillen, Ritzen, Anmerkung und Bemaßung & Text. Andere Linientypen werden der Anmerkung zugeordnet.

In normalisierten PDF-Dateien wird immer das Standardprofil verwendet.

9. Druckvorstufenfunktionen

9.1. Barcodes


Sie können mit Hilfe der Funktion **Barcode erstellen** einen neuen Barcode erstellen. Siehe [Erstellen eines Barcodes](#) auf Seite 129.

In ArtPro+ erstellte Barcodes oder unterstützte Barcodes in einer geöffneten Datei können bearbeitet werden, indem Sie den Barcode auswählen und dessen Einstellungen im Barcode Inspector ändern. Siehe [Bearbeiten eines Barcodes](#) auf Seite 129.

Hinweis: Mit **Erweitern** können Sie einen Barcode in ein reguläres Objekt konvertieren. Siehe [Erweitern](#) auf Seite 94.

9.1.1. Erstellen eines Barcodes

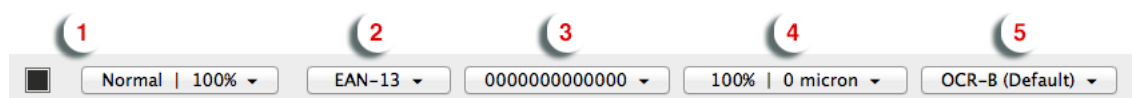
Sie können einen neuen Barcode auf verschiedene Arten erstellen:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Barcode erstellen** .
- Wählen Sie **Druckvorstufe > Barcode hinzufügen**.
- Mittels des Kurzbefehls **Cmd+Umschalt+B** (Mac) oder **Strg+Umschalt+B** (Windows).

Standardmäßig ist der Barcode ein EAN-13 Code, der alle Nullen als Code verwendet. Er wird mit dem dunkelsten druckenden Farbauszug angezeigt. Sie können seine Einstellungen anschließend im **Barcode Inspector** ändern. Siehe [Bearbeiten eines Barcodes](#) auf Seite 129.

9.1.2. Bearbeiten eines Barcodes

Wenn Sie einen oder mehrere Barcodes (und keine anderen Objekte) auswählen, können Sie die verschiedenen, mit den Barcodes zusammenhängenden Inspektoren verwenden.




1. Klicken Sie auf das Farbfeld, um die Farbe des Barcodes zu ändern, und verwenden Sie den Transparency Inspector, um die Transparenzeinstellungen zu ändern. Siehe [Farbflächen](#) auf Seite 98 und [Transparency Inspector](#) auf Seite 103.
2. Legen Sie den **Codetyp** im Barcode Type Inspector fest.
3. Legen Sie den **Code** für die ausgewählten Barcodes im Barcode Code Inspector fest.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche, die einige der wichtigsten Einstellungen (wie etwa die Vergrößerung) anzeigt, um den **Barcode Inspector** zu öffnen. Die Eigenschaften in diesem Inspector legen das Aussehen des Barcodes fest (Höhe, Strichbreite etc.).
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche, die die aktuell ausgewählte Schrift anzeigt, um den **Barcode Font Inspector** zu öffnen. Die Eigenschaften in diesem Inspector legen den Text in Barcodes fest.

9.1.3. Die Barcode-Typen

2 of 5

Information	2/5 ist ein numerischer, selbst prüfender Barcode mit variabler Länge. Bei diesem Barcode werden nur Daten in den Streifen verschlüsselt. Er wird für industrielle Anwendungen, Artikelnummerierungen, die Fotoentwicklung und das Ticketing verwendet.
Beispiel	
Eingabe	Unbegrenzte Anzahl an Ziffern
Prüfziffer	Keine

Barcode-Parameter

Schmaler Strich

Dieser Parameter legt die Breite des schmalsten Strichs Ihres Barcodes fest (und beeinflusst somit proportional die Breite Ihres Barcodes).

Durch die Änderung dieses Parameters wird die **Zeichenhäufigkeit** geändert.

Verhältnis des schmalen Strichs

Dieser Parameter gibt das Verhältnis zwischen der Breite des breitesten Strichs und der Breite des schmalsten Strichs in Ihrem Barcode an. Er beeinflusst nicht die Breite Ihres Barcode proportional.

Durch die Änderung dieses Parameters wird der Parameter **Schmaler Strich** geändert.

Zeichenhäufigkeit

Dieser Parameter legt die Anzahl der Zeichen je Millimeter oder Zoll abhängig von der Einstellung in den Voreinstellungen fest (und beeinflusst die Breite Ihres Barcodes proportional).

Durch die Änderung dieses Parameters wird der Parameter **Schmaler Strich** geändert. Er ist nur bei Verwendung der Standardschrift verfügbar.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.


Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

Code 39

Information	Code 39 ist ein insbesondere in den USA häufig verwendeter Barcode in industriellen Barcodesystemen. Er wird außerhalb des Einzelhandels und vor allem im herstellenden Gewerbe, beim Militär und im Gesundheitswesen verwendet. Er dient zur Verschlüsselung von alphanumerischen Daten.
Beispiel	
Eingabe	Maximal 128 Zeichen (Ziffern und Großbuchstaben)
Prüfziffer	Die automatisch hinzugefügte Prüfziffer ist optional.

Barcode-Parameter

Schmaler Strich

Dieser Parameter legt die Breite des schmalsten Strichs Ihres Barcodes fest (und beeinflusst somit proportional die Breite Ihres Barcodes).

Durch die Änderung dieses Parameters wird die **Zeichenhäufigkeit** geändert.

Verhältnis des schmalen Strichs

Dieser Parameter gibt das Verhältnis zwischen der Breite des breitesten Strichs und der Breite des schmalsten Strichs in Ihrem Barcode an. Er beeinflusst nicht die Breite Ihres Barcode proportional.

Durch die Änderung dieses Parameters wird der Parameter **Schmaler Strich** geändert.

Zeichenhäufigkeit

Dieser Parameter legt die Anzahl der Zeichen je Millimeter oder Zoll abhängig von der Einstellung in den Voreinstellungen fest (und beeinflusst die Breite Ihres Barcodes proportional).

Durch die Änderung dieses Parameters wird der Parameter **Schmaler Strich** geändert. Er ist nur bei Verwendung der Standardschrift verfügbar.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.


Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

Code 128

Information	<p>Code 128 ist ein alphanumerischer Barcode mit variabler Länge und hoher Dichte. Er weist die zweithöchste Dichte aller 1D-Barcodes auf (nach GS1 Databar Expanded).</p> <p>Nach Auswahl des Barcodetypen können Sie den Codesatz festlegen. Die Standardeinstellung ist Automatisch. In diesem Fall erfolgt die Auswahl des Verschlüsselungstyps automatisch, um die Inhaltsverschlüsselung zu optimieren. Um eine optimale Nutzung der Codesets A und B zu erzielen, jedoch die Verwendung des platzsparenden Codesets C zu vermeiden, setzen Sie den Codesatz auf Lang. Wählen Sie A oder B, um die Verwendung des spezifischen Codesatzes A oder B zu erzwingen.</p>
Beispiel	
Eingabe	Maximal 128 Zeichen (Ziffern und Buchstaben)
Prüfziffer	keine.

Barcode-Parameter

Schmaler Strich

Dieser Parameter legt die Breite des schmalsten Strichs Ihres Barcodes fest (und beeinflusst somit proportional die Breite Ihres Barcodes).

Durch die Änderung dieses Parameters wird die **Zeichenhäufigkeit** geändert.

Zeichenhäufigkeit

Dieser Parameter legt die Anzahl der Zeichen je Millimeter oder Zoll abhängig von der Einstellung in den Voreinstellungen fest (und beeinflusst die Breite Ihres Barcodes proportional).

Durch die Änderung dieses Parameters wird der Parameter **Schmaler Strich** geändert. Er ist nur bei Verwendung der Standardschrift verfügbar.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Helle Randanzeige hinzufügen

Verwenden Sie diese Option, helle Randanzeigen vor (" $<$ ") und/oder nach (" $>$ ") der Barcode-Nummer hinzuzufügen.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.


Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

Data Matrix

Information	<p>Data Matrix wird für die Verschlüsselung großer alphanumerischen Datenmengen und/oder zur Markierung kleiner Objekte verwendet. Er kann alle standardmäßigen ASCII- und erweiterten ASCII-Zeichen verschlüsseln.</p> <p>Die Data Matrix-Symbolgröße kann abhängig von der Datenmenge automatisch angepasst werden.</p> <p>Hinweis: ArtPro+ generiert Data Matrix-Symbole immer mit dem empfohlenen ECC200 Fehlerkorrekturschema.</p>
Beispiel	
Eingabe	unbegrenzt
Prüfziffer	keine

Barcode-Parameter

Symbolgröße

Anzahl der Spalten in einem Barcode. Die Symbolgröße nimmt automatisch zu, wenn Sie zu viele Daten für die aktuelle Symbolgröße eingeben.

Zellengröße

Größe eines einzelnen schwarzen oder weißen Quadrats.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.


Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.


Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

EAN-8

Information	<p> EAN-8 ist eine abgekürzte Version von EAN-13 (siehe EAN-13 auf Seite 139) zur Verwendung auf kleineren Verpackungen. </p>
Beispiel	
Eingabe	<p> Die Eingabe für einen EAN8-Code umfasst 8 Stellen mit optional 2 oder 5 zusätzlichen Stellen, falls im Dialogfeld Code-Typ festgelegt. </p>
Prüfziffer	<p> Die 8. Ziffer ist eine Prüfziffer. </p>

Barcode-Parameter

Vergrößerung

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Breite des Barcodes zu vergrößern bzw. zu verringern. Durch die Änderung der Vergrößerung ändert sich auch die Schriftgröße und der vertikale Versatz.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Vergrößerung auf ihren Standardwert zurücksetzen (100%).

Achtung: Durch die Änderung der **Vergrößerung** ändert sich nicht die **Höhe** des Barcodes. Sie können jedoch die Höhe zurücksetzen, indem Sie "0" eingeben. Die Höhe wird proportional zur aktuellen Vergrößerung skaliert.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Helle Randanzeige hinzufügen

Verwenden Sie diese Option, helle Randanzeigen vor ("**<**") und/oder nach ("**>**") der Barcode-Nummer hinzuzufügen.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.


Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Zusätzliche Ziffern über Strichen positionieren

Wenn der Barcode zusätzliche Ziffern enthält, werden diese Ziffern über den Strichen platziert, wenn diese Option aktiviert ist, oder unter den Strichen, wenn sie deaktiviert ist.

EAN-13

Information	<p>Das European Article Numbering-System, kurz EAN, ist der Standard für die Artikelnummerierung in Europa. Das System wird auch in Japan genutzt, dort aber als "JAN" bezeichnet.</p> <p>Hinweis: EAN ist das europäische Pendant zu dem in den USA und in Kanada genutzten UPC-System. Beide Systeme haben dieselben Platzanforderungen und nutzen ein ähnliches Verschlüsselungsschema. Das bedeutet, dass die meisten europäischen und amerikanischen Einzelhandel-Barcodescanner sowohl EAN- als auch UPC-Barcodes lesen können. Weitere Informationen zu UPC finden Sie unter UPC-A auf Seite 164.</p>
Beispiel	
Eingabe	Die Eingabe für einen EAN 13-Code umfasst 13 Stellen mit optional 2 oder 5 zusätzlichen Stellen, falls im Dialogfeld Code-Typ festgelegt.
Prüfziffer	Die 13. Ziffer ist eine Prüfziffer.
Empfehlungen	<ul style="list-style-type: none"> Vergrößerung: zwischen 80% und 200%

Barcode-Parameter

Vergrößerung

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Breite des Barcodes zu vergrößern bzw. zu verringern. Durch die Änderung der Vergrößerung ändert sich auch die Schriftgröße und der vertikale Versatz.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Vergrößerung auf ihren Standardwert zurücksetzen (100%).

Achtung: Durch die Änderung der **Vergrößerung** ändert sich nicht die **Höhe** des Barcodes. Sie können jedoch die Höhe zurücksetzen, indem Sie "0" eingeben. Die Höhe wird proportional zur aktuellen Vergrößerung skaliert.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Helle Randanzeige hinzufügen

Verwenden Sie diese Option, helle Randanzeigen vor (" $<$ ") und/oder nach (" $>$ ") der Barcode-Nummer hinzuzufügen.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.


Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Zusätzliche Ziffern über Strichen positionieren

Wenn der Barcode zusätzliche Ziffern enthält, werden diese Ziffern über den Strichen platziert, wenn diese Option aktiviert ist, oder unter den Strichen, wenn sie deaktiviert ist.

GS1 128

Information	GS1 128 basiert auf Code 128, weist jedoch eine doppelte Startsequenz auf. Siehe Code 128 auf Seite 134.
Beispiel	
Eingabe	<p>Maximal 128 Zeichen (Ziffern und Buchstaben)</p> <p>GS1-Barcodes bestehen aus 1 oder mehreren Codes, die mit so genannten Anwendungsidentifikatoren (AI) starten - 2-stellige Codes, die ein spezifisches Ziel angeben. Beispiel: AI 11 gibt ein Produktionsdatum an, AI 17 ein Verfallsdatum, AI 10 eine Batch- oder Losnummer etc. Die Anwendungsidentifikatoren erfordern eine bestimmte Eingabe. So sind beispielsweise AI 11 und AI 17 unveränderlich und erfordern 6 Ziffern, AI 10 ist variabel und kann bis zu 20 alphanumerische Zeichen umfassen.</p>

	<p>Wenn mehrere Als zulässig sind, können sie auf verschiedene Weise eingegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einfach die Codes nacheinander ohne Leerzeichen ein. In diesem Fall sollten Sie zunächst Anwendungsidentifikatoren (AI) mit fester Größe und die AI mit variabler Länge zuletzt eingeben, um eine korrekte Validierung des Barcodes zu ermöglichen. • Geben Sie die Als in Klammern ein. In diesem Fall ist es eindeutig, wo ein Code endet und ein neuer beginnt. In diesem Fall können variable Als auch am Anfang eingegeben werden, wenn dies gewünscht wird. • Geben Sie am Ende eines AI "[F1]" ein, bevor Sie den nächsten AI eingeben. • Um die Lesbarkeit weiter zu erhöhen, verwenden Sie Umschalt +Eingabetaste, um einen neuen AI am Anfang der nächsten Zeile zu starten.
Prüfziffer	abhängig vom Anwendungsidentifikator

Barcode-Parameter

Schmaler Strich

Dieser Parameter legt die Breite des schmalsten Strichs Ihres Barcodes fest (und beeinflusst somit proportional die Breite Ihres Barcodes).

Durch die Änderung dieses Parameters wird die **Zeichenhäufigkeit** geändert.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.


Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Text über dem Barcode positionieren

Diese Option platziert den Text über statt unter dem Barcode.

Text umbrechen

Diese Option ermöglicht es, den Text auf mehrere Zeilen zu verteilen, eine Zeile je AI.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.

Offset


Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

GS1 Databar Expanded - Expanded Stacked

Information	GS1 DataBar Expanded (ehemals RSS Expanded) verschlüsselt normale Barcodedaten ("primäre Artikelidentifikationsdaten")
-------------	--

	<p>und Anwendungskennzeichen. Er dient zur Verschlüsselung von alphanumerischen Zeichen.</p> <p>Dieser Barcode kann omnidirektional von entsprechend programmierten Schlitzscannern gescannt werden.</p> <p>GS1 DataBar Expanded Stacked kann dieselbe Datenmenge wie GS1 DataBar Expanded verschlüsseln, den Barcode jedoch auf verschiedene Zeilen aufteilen, um Platz zu sparen.</p>
Beispiel	 <p>(01)0000000000000000(11)123456(17)189986</p>
Eingabe	<p>GS1-Barcodes bestehen aus 1 oder mehreren Codes, die mit so genannten Anwendungsidentifikatoren (AI) starten - 2-stellige Codes, die ein spezifisches Ziel angeben. Beispiel: AI 11 gibt ein Produktionsdatum an, AI 17 ein Verfallsdatum, AI 10 eine Batch- oder Losnummer etc. Die Anwendungsidentifikatoren erfordern eine bestimmte Eingabe. So sind beispielsweise AI 11 und AI 17 unveränderlich und erfordern 6 Ziffern, AI 10 ist variabel und kann bis zu 20 alphanumerische Zeichen umfassen.</p> <p>Wenn mehrere AIs zulässig sind, können sie auf verschiedene Weise eingegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einfach die Codes nacheinander ohne Leerzeichen ein. In diesem Fall sollten Sie zunächst Anwendungsidentifikatoren (AI) mit fester Größe und die AI mit variabler Länge zuletzt eingeben, um eine korrekte Validierung des Barcodes zu ermöglichen. • Geben Sie die AIs in Klammern ein. In diesem Fall ist es eindeutig, wo ein Code endet und ein neuer beginnt. In diesem Fall können variable AIs auch am Anfang eingegeben werden, wenn dies gewünscht wird. • Geben Sie am Ende eines AI "[F1]" ein, bevor Sie den nächsten AI eingeben. • Um die Lesbarkeit weiter zu erhöhen, verwenden Sie Umschalt +Eingabetaste, um einen neuen AI am Anfang der nächsten Zeile zu starten.
Prüfziffer	abhängig vom Anwendungsidentifikator

Barcode-Parameter

Maximale Zeilensegmente

Verwenden Sie diesen Parameter, um festzulegen, wie viele Datensegmente (Strichgruppen, die verschiedene Ziffern verschlüsseln) in eine Zeile passen. Wenn der Barcode mehrere Segmente enthält, werden diese "gestapelt", also übereinander angezeigt.

Schmaler Strich

Dieser Parameter legt die Breite des schmalsten Strichs Ihres Barcodes fest (und beeinflusst somit proportional die Breite Ihres Barcodes).

Durch die Änderung dieses Parameters wird die **Zeichenhäufigkeit** geändert.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.

Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Text über dem Barcode positionieren

Diese Option platziert den Text über statt unter dem Barcode.

Text umbrechen

Diese Option ermöglicht es, den Text auf mehrere Zeilen zu verteilen, eine Zeile je AI.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

GS1 DataBar Omnidirectional

Information	GS1 DataBar Omnidirectional verschlüsselt die Global Trade Item Numbers (GTIN) als ein lineares Symbol, das omnidirektional von entsprechend programmierten Schlitzscannern gescannt werden kann.
Beispiel	 (01) 12345678901231
Eingabe	Der Barcode "GS1 Omnidirectional" lässt nur 1 Identifikator des Typs 01 zu. Die Eingabe ist 14-stellig, was bedeutet, dass der Anwendungsidentifikator selbst ausgelassen werden muss.
Prüfziffer	Letzte Ziffer

Barcode-Parameter

Schmaler Strich

Dieser Parameter legt die Breite des schmalsten Strichs Ihres Barcodes fest (und beeinflusst somit proportional die Breite Ihres Barcodes).

Durch die Änderung dieses Parameters wird die **Zeichenhäufigkeit** geändert.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.

Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Text über dem Barcode positionieren

Diese Option platziert den Text über statt unter dem Barcode.

Text umbrechen

Diese Option ermöglicht es, den Text auf mehrere Zeilen zu verteilen, eine Zeile je AI.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.

Offset


Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

GS1 Databar Stacked

Information	GS1 DataBar Stacked ist eine Variation des GS1 DataBar-Barcodes, der in zwei Zeilen übereinander geschrieben und dann verwendet wird, wenn der normale Barcode zu breit für das Produkt ist.
-------------	--

Beispiel	<p>(1 1) 1 2 3 4 5 6 (1 7) 1 8 9 9 8 6</p>  <p>(0 1) 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p>
Eingabe	<p>GS1-Barcodes bestehen aus 1 oder mehreren Codes, die mit so genannten Anwendungsidentifikatoren (AI) starten - 2-stellige Codes, die ein spezifisches Ziel angeben. Beispiel: AI 11 gibt ein Produktionsdatum an, AI 17 ein Verfallsdatum, AI 10 eine Batch- oder Losnummer etc. Die Anwendungsidentifikatoren erfordern eine bestimmte Eingabe. So sind beispielsweise AI 11 und AI 17 unveränderlich und erfordern 6 Ziffern, AI 10 ist variabel und kann bis zu 20 alphanumerische Zeichen umfassen.</p> <p>Wenn mehrere AIs zulässig sind, können sie auf verschiedene Weise eingegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einfach die Codes nacheinander ohne Leerzeichen ein. In diesem Fall sollten Sie zunächst Anwendungsidentifikatoren (AI) mit fester Größe und die AI mit variabler Länge zuletzt eingeben, um eine korrekte Validierung des Barcodes zu ermöglichen. • Geben Sie die AIs in Klammern ein. In diesem Fall ist es eindeutig, wo ein Code endet und ein neuer beginnt. In diesem Fall können variable AIs auch am Anfang eingegeben werden, wenn dies gewünscht wird. • Geben Sie am Ende eines AI "[F1]" ein, bevor Sie den nächsten AI eingeben. • Um die Lesbarkeit weiter zu erhöhen, verwenden Sie Umschalt +Eingabetaste, um einen neuen AI am Anfang der nächsten Zeile zu starten.
Prüfziffer	abhängig vom Anwendungsidentifikator

Barcode-Parameter

Schmaler Strich

Dieser Parameter legt die Breite des schmalsten Strichs Ihres Barcodes fest (und beeinflusst somit proportional die Breite Ihres Barcodes).

Durch die Änderung dieses Parameters wird die **Zeichenhäufigkeit** geändert.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.

Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Text über dem Barcode positionieren

Diese Option platziert den Text über statt unter dem Barcode.

Text umbrechen

Diese Option ermöglicht es, den Text auf mehrere Zeilen zu verteilen, eine Zeile je AI.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.

Offset


Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

GS1 Databar Stacked Omnidirectional

Information	GS1 DataBar14 Stacked Omnidirectional ist die größere Version von GS1 DataBar14 Stacked, die von omnidirektionalen Scannern gelesen werden kann.
-------------	--

Beispiel	<p>(1 1) 1 2 3 4 5 6 (1 7) 1 8 9 9 8 6</p>  <p>(0 1) 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0</p>
Eingabe	<p>GS1-Barcodes bestehen aus 1 oder mehreren Codes, die mit so genannten Anwendungsidentifikatoren (AI) starten - 2-stellige Codes, die ein spezifisches Ziel angeben. Beispiel: AI 11 gibt ein Produktionsdatum an, AI 17 ein Verfallsdatum, AI 10 eine Batch- oder Losnummer etc. Die Anwendungsidentifikatoren erfordern eine bestimmte Eingabe. So sind beispielsweise AI 11 und AI 17 unveränderlich und erfordern 6 Ziffern, AI 10 ist variabel und kann bis zu 20 alphanumerische Zeichen umfassen.</p> <p>Wenn mehrere AIs zulässig sind, können sie auf verschiedene Weise eingegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einfach die Codes nacheinander ohne Leerzeichen ein. In diesem Fall sollten Sie zunächst Anwendungsidentifikatoren (AI) mit fester Größe und die AI mit variabler Länge zuletzt eingeben, um eine korrekte Validierung des Barcodes zu ermöglichen. • Geben Sie die AIs in Klammern ein. In diesem Fall ist es eindeutig, wo ein Code endet und ein neuer beginnt. In diesem Fall können variable AIs auch am Anfang eingegeben werden, wenn dies gewünscht wird. • Geben Sie am Ende eines AI "[F1]" ein, bevor Sie den nächsten AI eingeben. • Um die Lesbarkeit weiter zu erhöhen, verwenden Sie Umschalt +Eingabetaste, um einen neuen AI am Anfang der nächsten Zeile zu starten.
Prüfziffer	abhängig vom Anwendungsidentifikator

Barcode-Parameter

Schmalster Strich

Dieser Parameter legt die Breite des schmalsten Strichs Ihres Barcodes fest (und beeinflusst somit proportional die Breite Ihres Barcodes).

Durch die Änderung dieses Parameters wird die **Zeichenhäufigkeit** geändert.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.

Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Text über dem Barcode positionieren

Diese Option platziert den Text über statt unter dem Barcode.

Text umbrechen

Diese Option ermöglicht es, den Text auf mehrere Zeilen zu verteilen, eine Zeile je AI.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.

Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

GS1 DataMatrix

Information	Der Barcode "GS1 DataMatrix" ist ein hoch dichter, skalierbarer 2D-Barcode mit hoher Kapazität. Er wird verwendet, um eine große Menge (alphanumerischer) Daten auf einem sehr begrenzten Raum unterzubringen.
Beispiel	 (01)12345678901231 (11)123456 (17)987654
Eingabe	<p>GS1-Barcodes bestehen aus 1 oder mehreren Codes, die mit so genannten Anwendungsidentifikatoren (AI) starten - 2-stellige Codes, die ein spezifisches Ziel angeben. Beispiel: AI 11 gibt ein Produktionsdatum an, AI 17 ein Verfallsdatum, AI 10 eine Batch- oder Losnummer etc. Die Anwendungsidentifikatoren erfordern eine bestimmte Eingabe. So sind beispielsweise AI 11 und AI 17 unveränderlich und erfordern 6 Ziffern, AI 10 ist variabel und kann bis zu 20 alphanumerische Zeichen umfassen.</p> <p>Wenn mehrere AIs zulässig sind, können sie auf verschiedene Weise eingegeben werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einfach die Codes nacheinander ohne Leerzeichen ein. In diesem Fall sollten Sie zunächst Anwendungsidentifikatoren (AI) mit fester Größe und die AI mit variabler Länge zuletzt eingeben, um eine korrekte Validierung des Barcodes zu ermöglichen. • Geben Sie die AIs in Klammern ein. In diesem Fall ist es eindeutig, wo ein Code endet und ein neuer beginnt. In diesem Fall können variable AIs auch am Anfang eingegeben werden, wenn dies gewünscht wird. • Geben Sie am Ende eines AI "[F1]" ein, bevor Sie den nächsten AI eingeben. • Um die Lesbarkeit weiter zu erhöhen, verwenden Sie Umschalt +Eingabetaste, um einen neuen AI am Anfang der nächsten Zeile zu starten.
Prüfziffer	abhängig vom Anwendungsidentifikator

Barcode-Parameter

Symbolgröße

Anzahl der Spalten in einem Barcode. Die Symbolgröße nimmt automatisch zu, wenn Sie zu viele Daten für die aktuelle Symbolgröße eingeben.

Zellengröße

Größe eines einzelnen schwarzen oder weißen Quadrats.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.


Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Text über dem Barcode positionieren

Diese Option platziert den Text über statt unter dem Barcode.

Text umbrechen

Diese Option ermöglicht es, den Text auf mehrere Zeilen zu verteilen, eine Zeile je AL.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

Interleaved 2 of 5

Information	Interleaved 2 of 5 (oder Int. 2 of 5) ist ein ursprünglich für Verpackungen im Transportwesen verwendeter Barcode, der über eine gerade Anzahl von Ziffern verfügen kann. Da es sich bei den Verpackungen meistens um in geringer Qualität gedruckte Kartonschachteln handelt, ist der Barcode "Interleaved 2/5" toleranter gegenüber Verzerrungen als andere Barcodes.
Beispiel	
Eingabe	Unbegrenzte Anzahl an Ziffern
Prüfziffer	Keine

Barcode-Parameter

Schmaler Strich

Dieser Parameter legt die Breite des schmalsten Strichs Ihres Barcodes fest (und beeinflusst somit proportional die Breite Ihres Barcodes).

Durch die Änderung dieses Parameters wird die **Zeichenhäufigkeit** geändert.

Verhältnis des schmalen Strichs

Dieser Parameter gibt das Verhältnis zwischen der Breite des breitesten Strichs und der Breite des schmalsten Strichs in Ihrem Barcode an. Er beeinflusst nicht die Breite Ihres Barcode proportional.

Durch die Änderung dieses Parameters wird der Parameter **Schmaler Strich** geändert.

Zeichenhäufigkeit

Dieser Parameter legt die Anzahl der Zeichen je Millimeter oder Zoll abhängig von der Einstellung in den Voreinstellungen fest (und beeinflusst die Breite Ihres Barcodes proportional).

Durch die Änderung dieses Parameters wird der Parameter **Schmaler Strich** geändert. Er ist nur bei Verwendung der Standardschrift verfügbar.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.


Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungs- als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

ITF-14

Information	ITF-14 ist eine standardisierte Version des Interleaved 2/5-Barcodes, der 14 Ziffern enthält. Die letzte Ziffer ist eine Prüfziffer.
Beispiel	
Eingabe	Die Eingabe für einen ITF-14-Code umfasst 14 Stellen.
Prüfziffer	Die 14. Ziffer ist eine Prüfziffer.

Barcode-Parameter

Vergrößerung

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Breite des Barcodes zu vergrößern bzw. zu verringern. Durch die Änderung der Vergrößerung ändert sich auch die Schriftgröße und der vertikale Versatz.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Vergrößerung auf ihren Standardwert zurücksetzen (100%).

Achtung: Durch die Änderung der **Vergrößerung** ändert sich nicht die **Höhe** des Barcodes. Sie können jedoch die Höhe zurücksetzen, indem Sie "0" eingeben. Die Höhe wird proportional zur aktuellen Vergrößerung skaliert.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.

Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).


Druckbare Werte hinzufügen

Verwenden Sie diese Option, um druckbare Werte ("H"-Markierungen) an den Seiten Ihres Barcodes hinzuzufügen. Verwenden Sie die Parameter "Smax" und "Smin", um die Größe zu definieren. Smax legt die Breite des linken "H" und Smin die Breite des rechten "H" fest.

Trägerränder hinzufügen

Verwenden Sie diese Option, um Trägerränder zu Ihrem Barcode hinzuzufügen.

- Legen Sie die **Breite** der Trägerränder fest.
- Definieren Sie die **Platzierung**: entweder oben und unten oder alle Seiten.
- Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand zwischen Ihrem Barcode und den Trägerrändern hinzuzufügen. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

ITF-16

Information	ITF-16 ist eine standardisierte Version des Interleaved 2/5-Barcodes, der 16 Ziffern enthält. Die letzte Ziffer ist eine Prüfziffer.
Beispiel	 An example of an ITF-16 barcode, which consists of vertical black bars of two different widths on a white background. Below the bars, the numbers 0000000000000000 are printed.
Eingabe	Die Eingabe für einen ITF-16-Code umfasst 16 Stellen.
Prüfziffer	Die 16. Ziffer ist eine Prüfziffer.

Barcode-Parameter

Vergrößerung

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Breite des Barcodes zu vergrößern bzw. zu verringern. Durch die Änderung der Vergrößerung ändert sich auch die Schriftgröße und der vertikale Versatz.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Vergrößerung auf ihren Standardwert zurücksetzen (100%).

Achtung: Durch die Änderung der **Vergrößerung** ändert sich nicht die **Höhe** des Barcodes. Sie können jedoch die Höhe zurücksetzen, indem Sie "0" eingeben. Die Höhe wird proportional zur aktuellen Vergrößerung skaliert.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.

Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).


Druckbare Werte hinzufügen

Verwenden Sie diese Option, um druckbare Werte ("H"-Markierungen) an den Seiten Ihres Barcodes hinzuzufügen. Verwenden Sie die Parameter "Smax" und "Smin", um die Größe zu definieren. Smax legt die Breite des linken "H" und Smin die Breite des rechten "H" fest.

Trägerränder hinzufügen

Verwenden Sie diese Option, um Trägerränder zu Ihrem Barcode hinzuzufügen.

- Legen Sie die **Breite** der Trägerränder fest.
- Definieren Sie die **Platzierung**: entweder oben und unten oder alle Seiten.
- Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand zwischen Ihrem Barcode und den Trägerrändern hinzuzufügen. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

Micro QR

Information	<p>Der Micro QR-Code ist ein sehr kleiner QR-Code zur Verwendung auf kleineren Flächen (zum Beispiel zur Codierung der ID von Platinen und elektronischen Bauteilen).</p> <p>Er funktioniert mit kleineren Datenmengen (maximal 35 numerische Zeichen) und verwendet nur ein Positionsmuster.</p>
Beispiel	
Eingabe	35
Prüfziffer	Keine

Barcode-Parameter

Symbolgröße

Anzahl der Spalten in einem Barcode. Die Symbolgröße nimmt automatisch zu, wenn Sie zu viele Daten für die aktuelle Symbolgröße eingeben.

Fehlerkorrektur

Mit der Fehlerkorrektur wird der Barcode um Prüfsummen erweitert, um falsche Daten zu identifizieren und zu korrigieren. Sie können eine der folgenden Fehlerkorrekturstufen verwenden:

- Stufe L: 7% der Codewörter können wiederhergestellt werden.
- Stufe M: 15% der Codewörter können wiederhergestellt werden.
- Stufe Q: 25% der Codewörter können wiederhergestellt werden.
- Stufe H: 30% der Codewörter können wiederhergestellt werden. (Nicht verfügbar für Micro QR)

Hinweis: Berücksichtigen Sie dabei, dass eine höhere Korrektorebene den Barcode vergrößert (da mehr Prüfsummen zum Barcode hinzugefügt werden) und eventuell die maximale Länge der codierten Daten beschränken kann.

Zellengröße

Größe eines einzelnen schwarzen oder weißen Quadrats.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.


Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.


Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

QR Code

Information	<p>Der QR-Barcode ist ein zweidimensionaler Barcode, der für kommerzielle Tracking- und Convenience-orientierte Anwendungen für Mobiltelefonanwender (bekannt als "Mobiles Tagging") entwickelt wurde.</p> <p>QR-Codes, die Adressen und URLs speichern, können in Zeitschriften, auf Schildern, Bussen, Visitenkarten oder anderen Objekten erscheinen. Benutzer, die über ein Mobiltelefon mit Kamera und die entsprechende Leseanwendung verfügen, können den QR-Code scannen, um Text oder Kontaktdaten anzuzeigen, eine Verbindung zu einem Drahtlosnetzwerk herzustellen oder eine Webseite im Browser des Mobiltelefons aufzurufen.</p>
Beispiel	
Eingabe	Unbegrenzt
Prüfziffer	Keine

Barcode-Parameter

Symbolgröße

Anzahl der Spalten in einem Barcode. Die Symbolgröße nimmt automatisch zu, wenn Sie zu viele Daten für die aktuelle Symbolgröße eingeben.

Fehlerkorrektur

Mit der Fehlerkorrektur wird der Barcode um Prüfsummen erweitert, um falsche Daten zu identifizieren und zu korrigieren. Sie können eine der folgenden Fehlerkorrekturstufen verwenden:

- Stufe L: 7% der Codewörter können wiederhergestellt werden.
- Stufe M: 15% der Codewörter können wiederhergestellt werden.
- Stufe Q: 25% der Codewörter können wiederhergestellt werden.
- Stufe H: 30% der Codewörter können wiederhergestellt werden. (Nicht verfügbar für Micro QR)

Hinweis: Berücksichtigen Sie dabei, dass eine höhere Korrektorebene den Barcode vergrößert (da mehr Prüfsummen zum Barcode hinzugefügt werden) und eventuell die maximale Länge der codierten Daten beschränken kann.

Zellengröße

Größe eines einzelnen schwarzen oder weißen Quadrats.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.


Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Schachtel hinzufügen


Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

SICK

Information	SICK ist ein Barcode, der von der deutschen Verpackungsindustrie verwendet wird. Es handelt sich dabei um einen binären Code, der sich aus dünnen und dicken Strichen zusammensetzt. Er kann 3 bis 12 Striche umfassen.
-------------	---

Beispiel	
Eingabe	Binäre Eingabe: maximal 12 Binärwerte (0 und 1). Dezimale Eingabe: Ziffern (0 bis 9) und Schrägstrich. Vor dem Schrägstrich ist die Anzahl an Strichen (maximal 12) angegeben, dahinter der Binärwert (maximal 4.096). Wenn nur die Ziffern hinter dem Schrägstrich eingegeben werden, wird die minimale Anzahl an Strichen erzeugt, die zum Darstellen des Werts erforderlich ist.
Prüfziffer	Keine

Barcode-Parameter

Schmaler Strich, Schmales Strichverhältnis, Breiter Strich, Lücke

Die Werte **Schmaler Strich**, **Schmales Strichverhältnis**, **Breiter Strich** und **Lücke** definieren die Breite der schmalen Striche, breiten Striche, Lücken zwischen den Strichen und das Verhältnis. Die Änderung der Breite des schmalen oder breiten Strichs hat Auswirkungen auf den Wert für das Verhältnis des schmalen Strichs.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.


Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen

unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig deaktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.


Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.

UPC-A

Information	Universal Product Code oder UPC ist der Standard für die Artikelnummerierung in den USA und in Kanada. Er ist identisch und kompatibel mit dem EAN-System. Weitere Informationen zu EAN finden Sie unter EAN-13 auf Seite 139.
Beispiel	
Eingabe	Die Eingabe für einen UPC-A-Code umfasst 12 Stellen beginnend mit einer Null mit optional 2 oder 5 zusätzlichen Stellen, falls im Dialogfeld Code-Typ festgelegt.
Prüfziffer	Die 12. Ziffer ist eine Prüfziffer.

Barcode-Parameter

Vergrößerung

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Breite des Barcodes zu vergrößern bzw. zu verringern. Durch die Änderung der Vergrößerung ändert sich auch die Schriftgröße und der vertikale Versatz.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Vergrößerung auf ihren Standardwert zurücksetzen (100%).

Achtung: Durch die Änderung der **Vergrößerung** ändert sich nicht die **Höhe** des Barcodes. Sie können jedoch die Höhe zurücksetzen, indem Sie "0" eingeben. Die Höhe wird proportional zur aktuellen Vergrößerung skaliert.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Helle Randanzeige hinzufügen

Verwenden Sie diese Option, helle Randanzeigen vor (" $<$ ") und/oder nach (" $>$ ") der Barcode-Nummer hinzuzufügen.

Hinweis: Die hellen Randanzeigen sind nur bei Verwendung von 5 zusätzlichen Stellen verfügbar.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.


Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe


Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.

Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

UPC-E

Information	<p>Universal Product Code oder UPC ist der Standard für die Artikelnummerierung in den USA und in Kanada. Er ist identisch und kompatibel mit dem EAN-System. Weitere Informationen zu EAN finden Sie unter EAN-13 auf Seite 139.</p> <p>UPC-E ist eine abgekürzte Version von UPC-A zur Verwendung auf kleineren Verpackungen.</p>
Beispiel	 <p>0 123456 5</p>
Eingabe	<p>Die Eingabe für einen UPC-E-Code umfasst 8 Stellen beginnend mit einer Null. Sie können auch einen 12-stelligen Code eingeben, wenn er in einen 8-stelligen Code komprimiert werden kann. Optional 2 oder 5 zusätzliche Ziffern, falls im Dialogfeld Codetyp festgelegt.</p>
Prüfziffer	<p>Die 8. Ziffer ist eine Prüfziffer.</p>

Barcode-Parameter

Vergrößerung

Verwenden Sie diesen Parameter, um die Breite des Barcodes zu vergrößern bzw. zu verringern. Durch die Änderung der Vergrößerung ändert sich auch die Schriftgröße und der vertikale Versatz.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Vergrößerung auf ihren Standardwert zurücksetzen (100%).

Achtung: Durch die Änderung der **Vergrößerung** ändert sich nicht die **Höhe** des Barcodes. Sie können jedoch die Höhe zurücksetzen, indem Sie "0" eingeben. Die Höhe wird proportional zur aktuellen Vergrößerung skaliert.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.

Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Striche an Ausgabeauflösung anlagern

Verwenden Sie diese Option, um die spezifischen Barcode-Parameter (**Strichbreitenreduzierung**, **Gerätekompensation**, **Vergrößerung** und **Schriftgröße**) so anzupassen, dass die Breite der Striche eine vollständige Anzahl von Pixeln oder Punkten einnimmt.


Aktivieren Sie **Balken zu Ausgabeauflösung bringen** und geben Sie die Auflösung in ppi ein, die Sie für den Druck Ihres Barcodes verwenden werden. Jedes Mal, wenn ein Wert aufgrund dieser Option angepasst wird, wird eine Warnung angezeigt.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld können Sie die Ausgabeauflösung auf ihren Standardwert zurücksetzen (2.540 ppi).

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen

unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.

Schriftart, -stil und -größe


Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.

Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Laetus Pharma

Information	Dieser Barcode wurde speziell für die Anforderungen des Pharmaprodukt-Verpackungswesens entwickelt. Er hat sich als Barcode-Standard der weltweiten Pharmaindustrie etabliert. Er kann numerische oder binäre Daten verschlüsseln. Im Dialogfeld Codetyp können Sie zwischen der normalen oder der Miniaturversion des Barcodes wählen.
Beispiel	
Eingabe	Die Eingabe für einen Laetus-Code beträgt maximal 10 Stellen, wenn die Eingabe dezimal erfolgt, und maximal 32 Stellen für die Binäreingabe.
Prüfziffer	Keine

Barcode-Parameter

Schmaler Strich, Schmales Strichverhältnis, Breiter Strich, Lücke

Die Werte **Schmaler Strich**, **Schmales Strichverhältnis**, **Breiter Strich** und **Lücke** definieren die Breite der schmalen Striche, breiten Striche, Lücken zwischen den Strichen und das Verhältnis. Die Änderung der Breite des schmalen oder breiten Strichs hat Auswirkungen auf den Wert für das Verhältnis des schmalen Strichs.

Höhe

Die von Ihnen eingegebene Höhe ist die kombinierte Höhe der Striche und der vom Menschen lesbaren Zeichen. Ihr Barcode muss groß genug sein, um problemlos von den Barcodescannern gelesen werden zu können.

Strichbreitenreduzierung

Verwenden Sie diese Option, um die Breite der Striche des Barcodes anzupassen, um das Auslaufen der Druckfarbe bei Druck auf Ihrem Substrat zu kompensieren.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Gerätekompensation

Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker Ihnen einen anderen Geräte-Auslaufwert mitgeteilt hat. Dieser Parameter passt die Strichbreite an, um das vom Platten- oder Filmherstellungsverfahren verursachte Auslaufen zu kompensieren.


Hinweis: Wenn Sie sowohl einen Strichbreitenreduzierungswert als auch einen Gerätekompensationswert verwenden, addiert der **Barcode Inspector** diese beiden Werte, um die Breite der Striche anzupassen.

Tipp: Sie können einen negativen Wert eingeben, wenn statt dünneren Strichen dickere gedruckt werden sollen.

Schachtel hinzufügen

Verwenden Sie diesen Parameter, um ein opakes weißes Feld unter Ihrem Barcode zu erstellen.

Verwenden Sie die Felder **Oben**, **Unten**, **Links** und **Rechts**, um einen weißen Rand rund um Ihren Barcode hinzuzufügen und um das Feld zu vergrößern. Sie können einen unterschiedlichen Rand für oben, links, rechts und unten eingeben. Durch Aktivieren der

Schaltfläche **Sperren**  können Sie einen Rand für alle 4 Seiten festlegen.

Barcodetext-Parameter

Für den Menschen lesbaren Text hinzufügen

Diese Option gibt an, ob der Code des Barcodes als normaler Text sichtbar sein soll oder nicht. Diese Option ist standardmäßig deaktiviert.

Schriftart, -stil und -größe

Standardmäßig werden die Ziffern aus der OCR-B-Standardschrift vektorisiert. Sie können realen Text verwenden, indem Sie eine Schriftart auswählen. Sie können außerdem den Schriftstil und die Schriftgröße festlegen.

Durch Eingabe von "0" in das Eingabefeld für die Größe können Sie die Textgröße auf den Standardwert für den ausgewählten Barcodetyp zurücksetzen.

Offset

Verwenden Sie diesen Parameter, um einen vertikalen Versatz auf den Text des Barcodes anzuwenden. Ein positiver Wert verschiebt den Text nach unten, ein negativer Wert verschiebt ihn nach oben.

Ausrichtung

Mit Hilfe der Schaltflächen können Sie die Ausrichtung des Texts festlegen: linksbündig, zentriert oder rechtsbündig.


9.1.4. Barcode-Eigenschaften aus der Job-Einrichtung der Automation Engine

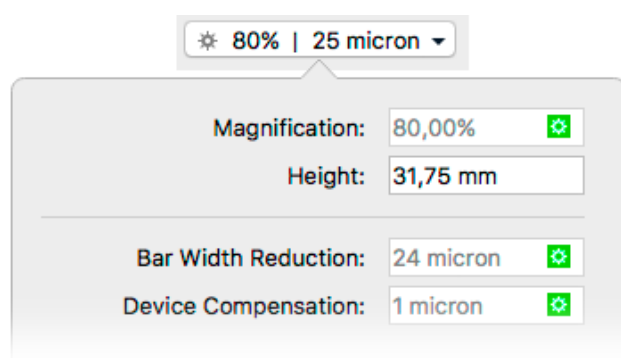
Mit der Schaltfläche **Eigenschaften aus Job-Einrichtung abrufen** können Sie die Parameter für den ausgewählten Barcodetyp mit den Parametern verknüpfen, die in der Job-Einrichtung der Automation Engine definiert sind.

Ein Barcodetyp, dessen Eigenschaften in der Job-Einrichtung festgelegt sind, wird durch ein grünes oder rotes Automation Engine-Symbol vor dem Typ angezeigt.


Ein Barcode, der die Eigenschaften der Job-Einrichtung verwendet

Wenn alle Parameter den Vorgaben der Job-Einrichtung entsprechen, zeigt der Inspector

"Barcode Type" vor dem Typ ein grünes Automation Engine-Symbol  an. Außerdem wird jeder Barcode-Parameter, der in der Job-Einrichtung definiert ist, durch das gleiche grüne Symbol angegeben, und diese Parameter können nicht geändert werden.



Nicht übereinstimmender Barcode

Ein Barcode mit einem oder mehreren Parametern, die nicht mit den in der Job-Einrichtung definierten Parametern übereinstimmen, z. B. wenn die Parameter in der AE-Job-Einrichtung geändert wurden, zeigt ein rotes Symbol  an, und die Seitenleiste "Meldungen" zeigt den Fehler "Nicht übereinstimmender Barcode" an.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Eigenschaften aus Job-Einrichtung abrufen**, um den Barcodetyp mit den Parametern der Job-Einrichtung zu verknüpfen.

Fehlender Barcode

Wenn bei der Job-Einrichtung ein Barcodetyp angegeben, aber nicht im Dokument vorhanden ist, wird in der Seitenleiste "Meldungen" der Fehler "Fehlender Barcode" angezeigt. Wenn

Sie einen neuen Barcode erstellen, erstellt ArtPro+ automatisch einen neuen Barcode des fehlenden Typs unter Verwendung der in der Job-Einrichtung definierten Parameter.

9.1.5. In Barcode konvertieren

In Barcode konvertieren ist eine Funktion zur Konvertierung von vektorisierten (konturierten) Barcodes (z. B. aus Nicht-Esko-Anwendungen) oder von Bildern von Barcodes in editierbare Live-Barcodes.

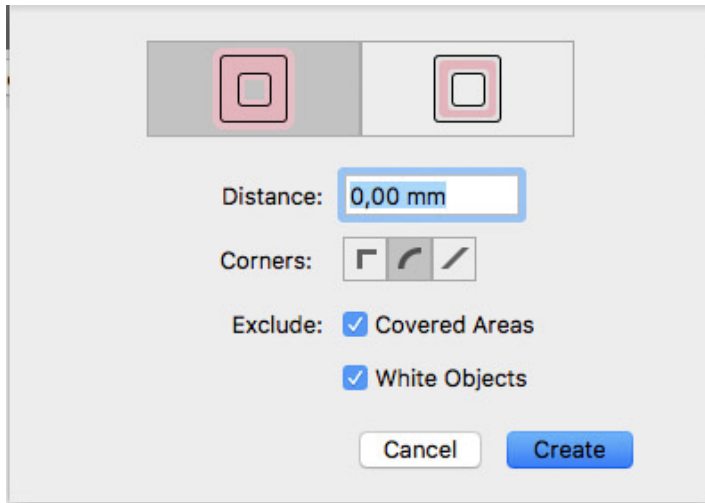
1. Wählen Sie den konturierten Barcode oder das Bild des Barcodes, den bzw. das Sie konvertieren möchten.
2. Wählen Sie **Druckvorstufe > In Barcode konvertieren** oder verwenden Sie den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Alt+Umschalt+B** (Mac) oder **Strg+Alt+Umschalt+B** (Windows).
3. Sobald die Konvertierung abgeschlossen ist, wird das Objekt als konvertierter Barcode angezeigt, und Sie haben verschiedene Optionen.



- a) Klicken und halten Sie **Halten, um Original anzuzeigen**, um den konvertierten Barcode auszublenden und die ursprünglichen Objekte anzuzeigen.
- b) Bei Bedarf können Sie den Barcodetyp, den Code oder die Eigenschaften in den entsprechenden Inspektoren ändern. Siehe [Bearbeiten eines Barcodes](#) auf Seite 129.
- c) Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie auf die Schaltfläche **Akzeptieren** klicken. Dadurch werden die ursprünglichen Objekte aus dem Dokument entfernt, so dass Sie einen normalen Barcode erhalten, den Sie bei Bedarf bearbeiten können. Sie können auch die Option **Konvertierten Barcode übernehmen** im Barcode Inspector verwenden.
- d) Wenn Sie den konvertierten Barcode wieder auf die ursprünglichen Objekte zurücksetzen möchten, können Sie auf **Rückgängig machen** klicken. Sie können auch die Schaltfläche **Konvertierten Barcode auf Originaldaten zurücksetzen** im Barcode Inspector verwenden.

9.2. White Underprint

Mit der Funktion **White Underprint** können Sie Objekte mit weißem Untergrund basierend auf der aktuellen Auswahl hinzufügen.



1. Wählen Sie die Objekte aus, für die Sie Objekte mit weißem Untergrund erstellen möchten.
2. Wählen Sie **Druckvorstufe > White Underprint** oder verwenden Sie den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+W** (Mac) oder **Strg+Umschalt+W** (Windows).
3. Entscheiden Sie mithilfe der Schaltflächen, ob die Objekte mit weißem Untergrund größer (Überfüllen) oder kleiner (Unterfüllen) als die ursprünglichen Objekte sein sollen.
4. Geben Sie den **Abstand** für das Über- bzw. Unterfüllen ein.
5. Stellen Sie die **Ecken** ein: Gerade, Rund oder Abgeschrägt.
6. Aktivieren Sie **Abdeckungsbereiche ausschließen**, um Bereiche in Ihrer Auswahl auszuschließen, die durch nicht ausgewählte Objekte abgedeckt sind.
7. Aktivieren Sie **Abgedeckte Bereiche ausschließen**, um Objekte mit einer Füllung und/oder einer Kontur von 0% auszuschließen.
8. Klicken Sie auf **Erstellen**. Wenn Ihre Datei bereits Objekte mit weißem Untergrund enthält, wird die Schaltfläche in **Hinzufügen** geändert. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, um vom weißen Unterdruck zu **subtrahieren**, um so Löcher im weißen Unterdruck zu erzeugen.

Objekte mit weißem Untergrund werden in einer neuen Ebene namens "White Underprint" erstellt. In PDF+ ist dies die Verarbeitungsschrittebene "White".

Objekte mit weißem Untergrund werden mit einem Farbauszug mit dem Namen "Opaque White" gefärbt. Dieser (normale) Farbauszug wird zusätzlich zur Liste der Farbauszüge hinzugefügt.

9.3. Satturiertes Schwarz

Mit der Option **Satturiertes Schwarz** können Sie ein dunkleres Schwarz erhalten, indem Sie andere Druckfarben hinzufügen, zum Beispiel 100% Cyan.

1. Wählen Sie die Objekte aus, denen Objekte mit satturiertem Schwarz hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie **Druckvorstufe > Satturiertes Schwarz...**

The screenshot shows the 'Enrich Separation' dialog box. It has a dropdown menu for 'Enrich Separation' set to 'Black'. To its right is a 'Minimum Density' field set to '70%'. Below the dropdown is a 'With Color' section with a table:

Color	Value	Color
Cyan	100	Cyan
Magenta	0	Magenta
Yellow	0	Yellow
Black	0	Black

To the right of the table is a 'Choke Distance' field set to '0,00 mm' and a 'Corners' section with three icons: a square, a rounded square, and a triangle. At the bottom, there is a checkbox labeled 'Only create Rich Black if no other separations are present' which is currently unchecked. 'Close' and 'Create' buttons are at the bottom right.

3. Wählen Sie die Option **Farbauszug anreichern**. Standardmäßig ist dies der schwarze Farbauszug oder, wenn es keinen schwarzen Farbauszug gibt, der dunkelste Farbauszug im Job.
4. Definieren Sie im Abschnitt **Mit Farbe**, welche Druckfarbe verwendet werden soll. Standardmäßig ist dies 100% Cyan, wenn möglich.
5. Aktivieren Sie **Saturiertes Schwarz nur dann erstellen, wenn keine anderen Farbauszüge vorhanden sind**, um Objekte auszuschließen, die neben "Farbauszug anreichern" auch noch andere Farbauszüge enthalten.
6. Stellen Sie die **Minimale Dichte** ein, um Objekte auszuschließen, deren Dichte kleiner als der für "Farbauszug anreichern" eingestellte Wert ist.
7. Geben Sie den **Unterfüllen-Abstand** ein, um die Objekte mit saturiertem Schwarz etwas kleiner als die Originalobjekte zu machen.
8. Stellen Sie die **Ecken** ein: Gerade, Rund oder Abgeschrägt.
9. Klicken Sie auf **Erstellen**, um die Objekte mit saturiertem Schwarz zu erstellen.

Die Objekte mit saturiertem Schwarz werden in der separaten Ebene **Saturiertes Schwarz** unter Verwendung der definierten Farbe in dem Überblendungsmodus "Abdunkeln" erstellt.

9.4. Rasterung

In ArtPro+ können Sie eine objektbasierte Rasterung einrichten. Das Dokument enthält eine Reihe von "Rastersets", die in der Datei gespeichert werden. Jeder der Rastersets enthält eine bestimmte Rasterung, einen bestimmten Winkel, eine bestimmte Punktform sowie DGC-Informationen für jeden definierten Farbauszug.


Sie können die Rastersets im Fenster **Rasterung** einrichten. Siehe [Einrichten von Rastersets im Fenster Rasterung](#) auf Seite 173.

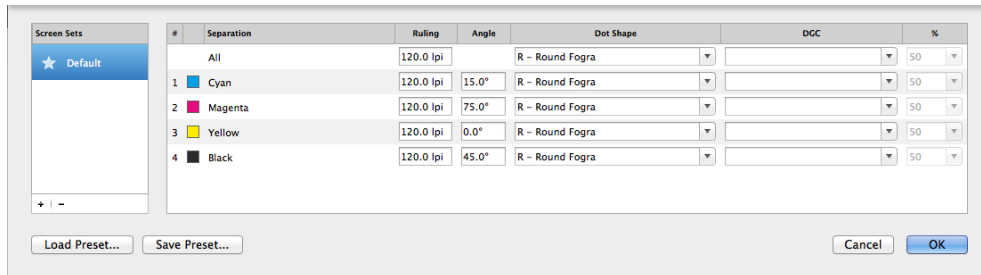
Wenn ein Objekt ausgewählt ist, können Sie im **Screening Inspector** sehen, welcher Raster set angewandt wurde. Siehe [Anwenden eines Rastersets auf ein Objekt](#) auf Seite 175.

9.4.1. Einrichten von Rastersets im Fenster Rasterung

Im Fenster **Rasterung** können Sie eine Reihe von **Rastersets** einrichten. Jeder Raster set legt die Rasterung, den Winkel und die Punktform sowie die DGC für jeden der Farbauszüge fest.

1. Öffnen Sie das Fenster **Rasterung**.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Rasterung** .
- Wählen Sie **Druckvorstufe > Rasterung**.
- Verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Alt+S** (Mac) bzw. **Strg+Alt+S** (Windows).
- Klicken Sie im **Screening Inspector** auf die Schaltfläche **Verwalten von Rastersets**



2. Klicken Sie in der Liste **Rastersets** links auf die Schaltfläche **+**, um einen neuen Rasterset hinzuzufügen, oder auf die Schaltfläche **-**, um den ausgewählten Rasterset zu entfernen.
3. Doppelklicken Sie auf den Namen eines Rastersets, um ihn umzubenennen.
4. Setzen Sie den Stern vor dem Rasterset, den Sie als **Standard**-Rasterset verwenden möchten. Der Standard wird beim Speichern einer normalisierten PDF auf alle nicht gerasterten Objekte und beim Freigeben einer Opazitätsmaske auf alle Masken-Objekte angewandt.
5. Um einen Rasterset zu bearbeiten, wählen Sie in der Liste der Rastersets aus und ändern Sie seine Einstellungen auf der rechten Seite:
 - a) Legen Sie die **Rasterweite** in Zeilen pro Zoll (lines per inch, lpi) fest. Sie können die Rasterweite in Zeilen je Zentimeter angeben, indem Sie die Einheit "lpcm" zum Wert hinzufügen. Der Wert wird in lpi umgewandelt.
 - b) Legen Sie den für jeden Farbauszug zu verwendenden **Winkel** fest.
 - c) Legen Sie die **Punktform** fest. Das Dropdown-Listenfeld enthält die gängigsten, von Esko-unterstützten Punktformen, aber Sie können auch manuell den Namen der Punktform eingeben.
 - d) Legen Sie eine Punktzuwachskurve **DGC** (Dot Gain Curve) durch Auswahl der Kurve aus dem Dropdown-Listenfeld oder durch manuelle Eingabe fest.
 - e) Sie können die **Rasterweite**, **Punktform** und **DGC** für alle Farbauszüge auf einmal festlegen, indem Sie die Zeile **Alle** verwenden.
6. Um alle definierten Rastersets in einer Rasterungs-Voreinstellung zu speichern, um diese beispielsweise in anderen Dokumenten wiederzuverwenden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Voreinstellung speichern...** und legen dann den Namen für die Rasterungs-Voreinstellung fest.
7. Um die in einer Rasterungs-Voreinstellung gespeicherten Rastersets zu laden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Voreinstellungen laden...** und wählen Sie das zu ladende Rasterset aus.

Rasterung ausgehend vom Automation Engine-Server

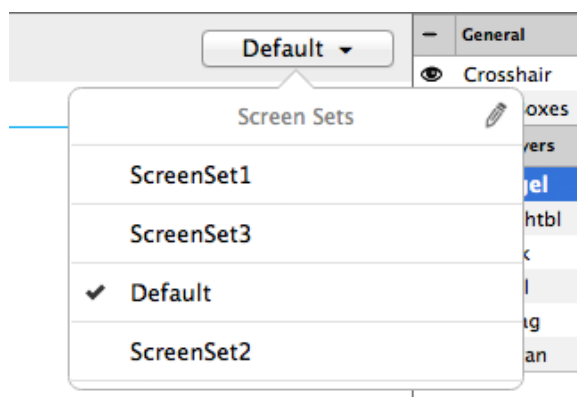
Wenn Sie mit einer Automation Engine verbunden sind (d. H. das grüne Serverstatus-Symbol wird in der oberen Werkzeugleiste angezeigt - siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26), zeigen die Felder **Punktform** und **DGC** im Dialogfeld "Rasterung" die verfügbaren Werte vom Server an.

Wenn die Verbindung zum Server getrennt wird, wird die Beschreibung der ausgewählten Punktform entfernt, aber der Code selbst wird beibehalten.

So wird beispielsweise "HD01 - HD Flexo C_MCAII MC07P_H - DuPont DFH - Flexible-HV" zu "HD01", wenn die Verbindung zum Server unterbrochen wird.

9.4.2. Anwenden eines Rastersets auf ein Objekt

Sie können im **Screen Set Inspector** sehen, welcher Raster set angewandt ist.



1. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.
2. Klicken Sie auf **Screen Set Inspector** rechts in der Inspector-Leiste.

Der **Screen Set Inspector** zeigt an, welcher Raster set aktuell verwendet wird, und listet alle verfügbaren Raster sets auf.

3. Wählen Sie einen Raster set aus, um ihn auf alle ausgewählten Objekte anzuwenden.
4. Um den Raster set zu bearbeiten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Verwalten von Raster sets**



. Siehe [Einrichten von Raster sets im Fenster Rasterung](#) auf Seite 173.

9.5. Farbdeckung

Mit Hilfe des Menüs **Farbdeckung** können Sie die Oberflächen-Farbdeckung für den aktiven Job berechnen. Dabei wird die Gesamtfläche des Jobs sowie die Fläche jedes einzelnen Farbausuges berechnet. Das Ergebnis wird in der in den Voreinstellungen (siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26) definierten Einheit sowie in Prozent ausgedrückt.

The invisible layers are not taken into account. Area: Trim Box

#	Separation	Ink Coverage	%
1	Cyan	62948.61 mm ²	42.87%
2	Magenta	54086.84 mm ²	36.84%
3	Yellow	89943.94 mm ²	61.26%
4	Black	34578.86 mm ²	23.55%
5	Cut	11.41 mm ²	0.01%
6	Outside Bleed	11.41 mm ²	0.01%
7	gloss spot UV varnish	1021.50 mm ²	0.70%

Close

Beim Berechnen der Farbflächendeckung wird nur die Fläche innerhalb des in der Einblendliste festgelegten Rahmens berücksichtigt. Daher enthält das Ergebnis, falls für den Rahmen z. B. Endformat-Rahmen festgelegt ist, keine Beschnittelemente oder andere Elemente außerhalb dieses Rahmens.

9.6. Über- und Unterfüllen

Mit Hilfe der Überfüllungswerkzeuge können Sie Überfüllungen hinzufügen.

Mit der **Automatischen Überfüllung** können Sie eine spezielle **automatische Überfüllungsebene** erstellen. Siehe [Automatische Über- und Unterfüllung](#).

Hinweis: Die automatische Über- und Unterfüllung ist nur in ArtPro+ Advanced verfügbar.

Sie können alle Überfüllungen auch manuell mit Hilfe von "Manuelle Überfüllung" erstellen. Siehe [Manuelle Überfüllung](#) auf Seite 180.

Der wichtigste Unterschied besteht darin, dass "Manuelle Überfüllung" alle **sichtbaren** Objekte berücksichtigt, während "Automatische Überfüllung" alle Objekte in **druckenden Ebenen** berücksichtigt, selbst wenn diese ausgeblendet sind oder sich in einer nicht sichtbaren Ebene befinden. Verarbeitungsschritte werden nicht berücksichtigt.

9.6.1. Automatische Über- und Unterfüllung

Hinweis: Die automatische Über- und Unterfüllung ist nur in ArtPro+ Advanced verfügbar.

1. Richten Sie Ihr zu überfüllendes Dokument ein.
2. Legen Sie die allgemeinen Überfüllungseinstellungen fest und generieren die dynamische **automatische Überfüllungsebene**. Siehe [Starten der automatischen Überfüllung](#) auf Seite 177.

Ein Häkchen neben der Schaltfläche "Überfüllen" zeigt an, dass die automatische



Überfüllungsebene synchronisiert ist

3. Nehmen Sie alle erforderlichen Änderungen vor.

- Sie können die allgemeinen Überfüllungseinstellungen ändern.
- Sie können einen **Überfüllungs-Tag** zu einem oder mehreren Objekten hinzufügen, um die allgemeinen Überfüllungseinstellungen für diese Objekte zu überschreiben. Siehe [Arbeiten mit Überfüllungs-Tags](#) auf Seite 178.
- Sie können Ihr Dokument weiterhin ändern, z. B. Objekte entfernen, verschieben oder hinzufügen.

Jegliche Änderungen führen dazu, dass die Überfüllungsebene **nicht synchronisiert** ist. Aktualisieren Sie die Überfüllungsebene, um fortzufahren. Siehe [Aktualisieren der automatischen Überfüllungsebene](#) auf Seite 179.

4. Mit Hilfe von Überfüllungs-Tags und durch Aktualisierung der automatischen Überfüllungsebene können Sie die Überfüllung nach Ihren Wünschen anpassen. Wenn Sie jedoch bestimmte Überfüllungen manuell optimieren möchten, können Sie dies tun, indem Sie die automatische Überfüllungsebene erweitern und die Überfüllungen manuell bearbeiten. Siehe [Bearbeiten und Erweitern der automatischen Überfüllungsebene](#) auf Seite 180.

: Wenn Sie die automatische Überfüllungsebene erweitern, ist sie keine spezielle "automatische Überfüllungsebene" mehr: Sie sehen nicht mehr, ob die Überfüllungsebene synchronisiert ist, und Sie können sie nicht mehr aktualisieren.

Wenn Sie an einem normalisierten PDF arbeiten, können Sie keine Überfüllungs-Tags verwenden, und die Einstellungen für die automatische Überfüllung werden nicht im Dokument gespeichert. Das bedeutet, dass Sie die automatische Überfüllung nur innerhalb einer Sitzung verwenden können. Nach dem Speichern und erneuten Öffnen der Datei können Sie weder die Überfüllungseinstellungen ändern noch die automatische Überfüllungsebene aktualisieren.

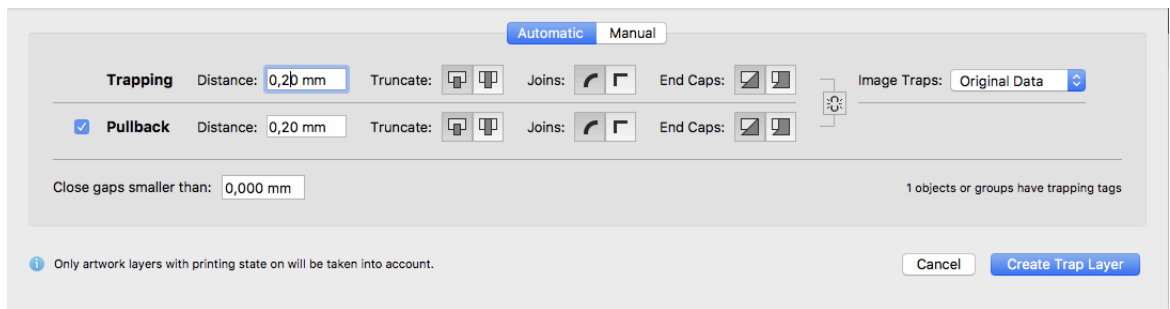
Starten der automatischen Überfüllung

So starten Sie die automatische Überfüllung:

1. Öffnen Sie das Dokument für die Unter- bzw. Überfüllung.
2. Öffnen Sie das Dialogfenster "Überfüllung".

Hinweis: Wenn das Dokument noch keine automatische Überfüllungsebene enthält, kann das Dialogfenster "Überfüllung" auch über den Kurzbefehl "Überfüllungsebene aktualisieren" **Cmd+T** (Mac) oder **Strg+T** (Windows) geöffnet werden.

Die Registerkarte **Automatisch** ist standardmäßig ausgewählt.



3. Legen Sie die zu verwendenden Überfüllungs- und Rückzugseinstellungen fest. Weitere Informationen zu den Über- und Unterfüllung-/Rückzugseinstellungen finden Sie unter [Überfüllungs-/Rückzugseinstellungen](#) auf Seite 182.
4. Definieren Sie die Größe der **Lücken**, die automatisch geschlossen werden sollen, und klicken Sie dann auf **Überfüllungsebene erstellen**.

Die neue Ebene "Überfüllungsebene 1" wird in der Ebenenliste erstellt.

Die automatische Überfüllung berücksichtigt alle Objekte in **druckenden Ebenen**, selbst wenn diese ausgeblendet sind oder sich in einer nicht sichtbaren Ebene befinden.

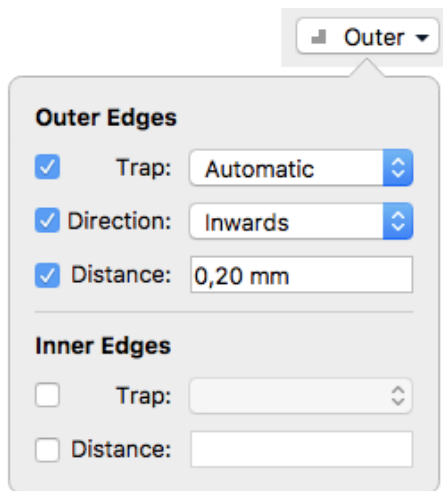
Arbeiten mit Überfüllungs-Tags

Ein **Überfüllungs-Tag** ist eine Eigenschaft, die an eine Gruppe oder ein Objekt angehängt und in Ihrem Dokument gespeichert ist, sodass Sie die allgemeinen Überfüllungseinstellungen während der automatischen Überfüllung überschreiben können.

Überfüllungs-Tags können vor dem Start der automatischen Überfüllung oder nach der Erstellung der automatischen Überfüllungsebene erstellt werden. In letzterem Fall müssen Sie die Überfüllungsebene aktualisieren, um das Ergebnis anzuzeigen. Siehe [Aktualisieren der automatischen Überfüllungsebene](#) auf Seite 179.


Hinweis: Überfüllungs-Tags sind bei der Arbeit an einer normalisierten PDF-Datei nicht verfügbar.

1. Wählen Sie die Gruppen oder die Objekte aus, denen Sie einen Überfüllungs-Tag zuweisen möchten.
2. Öffnen Sie den **Trap Tag Inspector**



3. Legen Sie die Einstellungen für **Äußere Kanten** fest, d. h. die Kanten zwischen der ausgewählten Gruppe oder dem ausgewählten Objekt und anderen Objekten in Ihrem Dokument.
 - Wenn ein Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird die Standardaktion verwendet. Hierbei kann es sich um die Standard-Überfüllungseinstellungen handeln, aber auch um den Überfüllungs-Tag der übergeordneten Gruppe: Wenn z. B. eine Gruppe über einen Überfüllungs-Tag verfügt, der **Überfüllen** auf "Immer" setzt, kann ein Objekt innerhalb dieser Gruppe ein Überfüllungs-Tag haben, der **Überfüllen** auf "Automatisch" setzt, während das Deaktivieren des Kontrollkästchens den Überfüllungs-Tag der Gruppe anwenden würde.
 - Aktivieren Sie **Überfüllen**, um festzulegen, ob die Kanten **Immer** überfüllt werden, **Nie** überfüllt werden oder ob ArtPro+ **Automatisch** entscheiden soll.
 - Aktivieren Sie **Richtung**, um festzulegen, ob die Kanten immer nach **Innen** oder nach **Außen** überfüllt werden sollen oder ob ArtPro+ **Automatisch** entscheiden soll.
 - Aktivieren Sie **Abstand**, um einen festen Abstand für die Überfüllungen festzulegen.
4. Definieren Sie die Einstellungen für die **Innenkanten**, d. h. Kanten innerhalb der Gruppe oder des Objekts. Dies können z. B. zwei benachbarte Objekte in der gleichen Gruppe sein, oder die Kontur und die Füllung eines einzelnen Objekts.

Hinweis: Im Objekt-Browser können Sie eine Übersicht aller Objekte mit Überfüllungs-Tags anzeigen. Siehe [Objekt-Browser](#) auf Seite 60.

Objekte oder Gruppen mit einem Überfüllungs-Tag werden mit dem Überfüllungs-Tag-Symbol  in den Brotkrumen und im Objekt-Browser markiert.

Die Änderung eines Überfüllungs-Tags führt dazu, dass die Überfüllungsebene **nicht synchronisiert** ist. Aktualisieren Sie die Überfüllungsebene, um fortzufahren. Siehe [Aktualisieren der automatischen Überfüllungsebene](#) auf Seite 179.

Aktualisieren der automatischen Überfüllungsebene

Jegliche Änderungen der Dokument- oder Überfüllungseinstellungen führt dazu, dass die Überfüllungsebene **nicht synchronisiert** ist. Durch Aktualisieren wird die automatische Überfüllungsebene neu berechnet.

- Wählen Sie **Druckvorstufe > Überfüllungsebene aktualisieren**.

- Verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+T** (Mac) bzw. **Strg+T** (Windows).
- Öffnen Sie das Dialogfenster "Überfüllung" und klicken Sie auf **Überfüllungsebene aktualisieren**.

Die automatische Überfüllungsebene ist wieder synchronisiert, was durch ein blaues Häkchen



angezeigt wird.

Bearbeiten und Erweitern der automatischen Überfüllungsebene

Wenn "Automatische Über- und Unterfüllung" in Verbindung mit "Überfüllungs-Tag" immer noch nicht das gewünschte Ergebnis liefert, können Sie die automatische Überfüllungsebene erweitern und die Über- und Unterfüllungen manuell bearbeiten.

: Wenn Sie die automatische Überfüllungsebene erweitern, ist sie keine spezielle "automatische Überfüllungsebene" mehr: Sie sehen nicht mehr, ob die Überfüllungsebene synchronisiert ist, und Sie können sie nicht mehr aktualisieren.

1. Öffnen Sie das Dialogfenster "Überfüllung".
2. Wählen Sie die Registerkarte **Manuell**.
3. Aktivieren Sie **Automatische Überfüllungsebene bearbeiten und erweitern**.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Überfüllungsmodus aufrufen**.

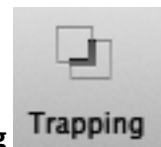
Die automatische Überfüllungsebene wird zu einer normalen Ebene, und der **Überfüllungsmodus** wird wie bei Verwendung der manuellen Überfüllung aufgerufen. Sie können die manuellen Überfüllungswerkzeuge verwenden, um Überfüllungen zu bearbeiten oder zu erstellen. Siehe [Manuelle Überfüllung](#) auf Seite 180.

9.6.2. Manuelle Überfüllung

Mittels des Überfüllungswerkzeugs können Sie Überfüllungen hinzufügen. Die manuelle Überfüllung funktioniert bei allen **sichtbaren** Objekten.

1. Öffnen Sie das Dialogfenster "Überfüllung":

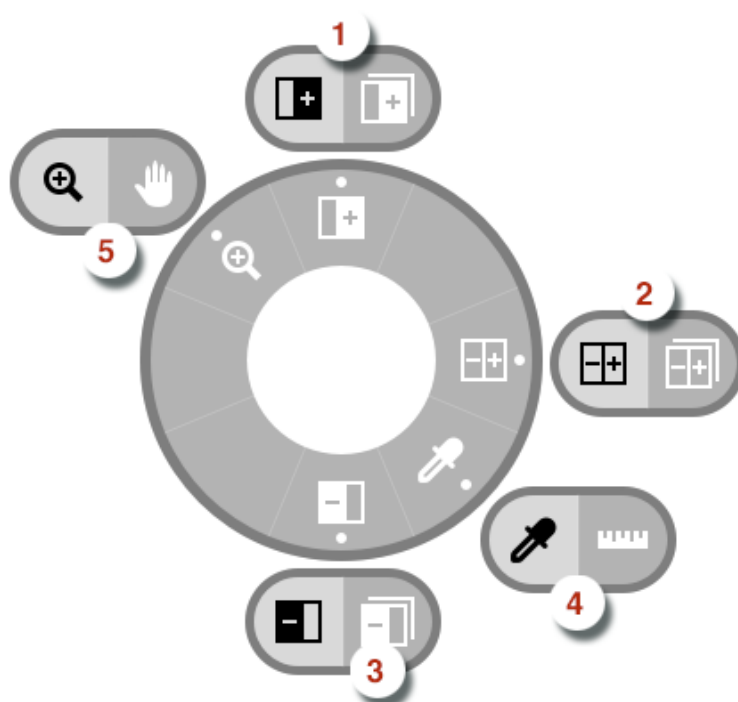
•



Klicken Sie auf die Schaltfläche **Über- und Unterfüllung** oder

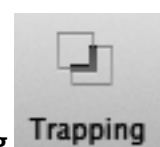
- Wählen Sie **Druckvorstufe > Überfüllen...**, oder
 - Verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Alt+T** (Mac) bzw. **Strg+Alt+T** (Windows).
2. Wählen Sie die Registerkarte **Manuell**.
 3. Wählen Sie **Neue Ebene hinzufügen**.
 4. Definieren Sie die Größe der **Lücken**, die automatisch geschlossen werden sollen, und klicken Sie dann auf **Überfüllungsmodus aufrufen**.
 - Für die Über- und Unterfüllung nicht relevante Funktionen sind nicht verfügbar.
 - Die Überfüllungseinstellungen werden unten im Arbeitsbereich angezeigt. Siehe [Überfüllungs-/Rückzugseinstellungen](#) auf Seite 182.

- Wenn "Über- und Unterfüllungsvorschläge" aktiviert ist, wird ArtPro+ bei Bedarf Über- und Unterfüllungen hinzufügen. Siehe [Automatische Über- und Unterfüllung](#).
5. Im Überfüllungsmodus sind verschiedene Werkzeuge zur Erstellung Ihrer Überfüllungen verfügbar, die über die Werkzeugauswahl aufgerufen werden können.



1. Das Werkzeug **Überfüllen** und **Gleiche überfüllen**, Kurzbefehl **T**. Bei Umschaltung in den Überfüllungsmodus wird automatisch das Überfüllungswerkzeug aktiviert. Siehe [Überfüllungswerkzeug](#) auf Seite 183.
 2. Das Werkzeug **Überfüllen + zurückziehen** und **Gleiche überfüllen + zurückziehen**, Kurzbefehl **B**. Siehe [Überfüllungs- und Rückzugswerkzeug](#) auf Seite 184.
 3. Das Werkzeug **Zurückziehen** und **Gleiche zurückziehen**, Kurzbefehl **B**. Siehe [Rückzugswerkzeug](#) auf Seite 183.
 4. Das normale Werkzeug **Dichten** und **Abmessungen**, Kurzbefehl **D**. Siehe [Dichte](#) auf Seite 50 und [Bemaßungen](#) auf Seite 49.
 5. Das normale Werkzeug **Zoomen** und **Schwenken**, Kurzbefehl **Z**. Siehe [Tool zoomen](#) auf Seite 41 und [Werkzeug Verschieben](#) auf Seite 42.
6. Wenn Sie die Erstellung von Überfüllungen abgeschlossen haben, können Sie den Überfüllungsmodus verlassen:
-

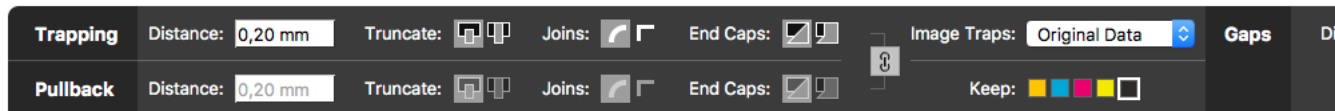
Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche **Über- und Unterfüllung**



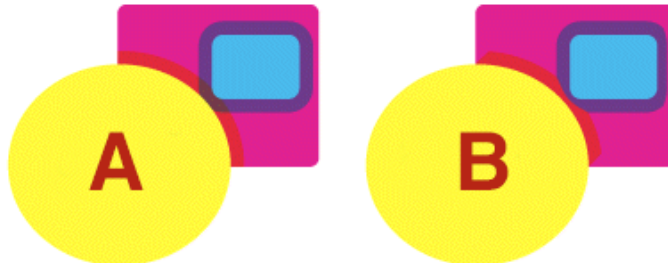
- und klicken Sie auf die Schaltfläche **Überfüllungsmodus verlassen** in der Seitenleiste oder
- verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+T** (Mac) bzw. **Strg+T** (Windows)

Überfüllungs-/Rückzugseinstellungen

Im Überfüllungsmodus können Sie die Überfüllungs- und/oder Rückzugseinstellungen unten im Arbeitsbereich festlegen.



- **Abstand:** die Größe für die Überfüllung.
- **Abschneiden:** ArtPro+ kann die Überfüllung so abschneiden, dass diese nicht mehr über eine andere Farbe hinausragt. Es gibt 2 Abschneidemodi:
 - **Am Rand (A):** Wenn ein Teil einer Überfüllung zu nah an die Kontur eines anderen Objekts gerät, wird die Überfüllung auf den Rand des anderen Objekts abgeschnitten.
 - **In der Mitte (B):** Wenn ein Teil einer Überfüllung zu nah an die Kontur eines anderen Objekts gerät, beschränkt ArtPro+ die Überfüllung auf den halben Abstand zwischen dem überfüllten Objekt und dem anderen Objekt.



- **Verbindungen:**
 - Bei einer **abgerundeten** Ecke werden die Spitzen durch einen Bogen miteinander verbunden, dessen Durchmesser der Überfüllungsbreite entspricht.
- **Endkappen:** Diese Option gibt an, wie die Enden einer offenen Überfüllung geformt sein sollen.
 - **Quadratisch:** Diese Option beendet die Überfüllung in einem rechten Winkel zum benachbarten Objekt.
 - **Rund:** Diese Option rundet die Ecken der Überfüllung ab.
- **Beibehalten:** Die Farbe, die bei Anwendung eines Rückzugs beibehalten wird (d. H. nicht zurückgezogen wird). Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um mehrere Farben auszuwählen.
- Wenn die Option **Verknüpfen** aktiviert ist, bleiben die Parameter "Überfüllung" und "Rückzug" erhalten.

Überfüllungswerkzeug

Das Werkzeug **Überfüllen** ermöglicht Ihnen die Erstellung von Überfüllungen von einem Objekt zu einem anderen.

Mit Hilfe des Werkzeugs **Gleiche überfüllen** wird die Überfüllung auf die von Ihnen ausgewählte Kante angewandt, aber auch auf alle Kanten mit derselben Farbkombination. Sie können temporär zum Werkzeug "Gleiche überfüllen" umschalten, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten.

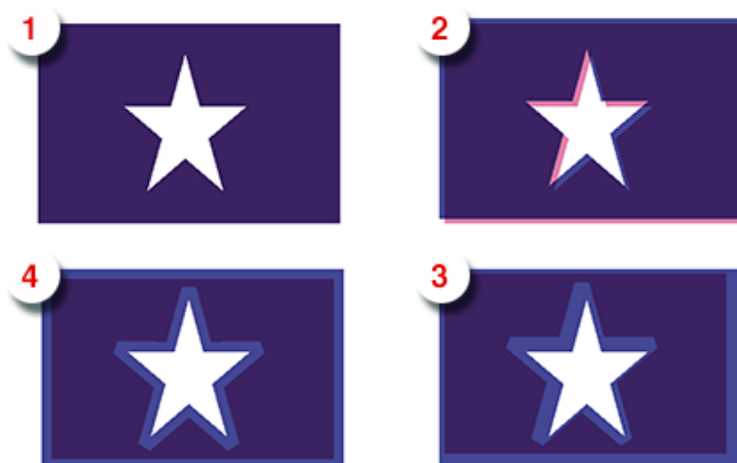
Der Kurzbefehl **T** schaltet zwischen "Überfüllen" und "Gleiche überfüllen" um.

- Klicken und ziehen Sie von einem Objekt zu einem benachbarten Objekt, um eine Überfüllung zu erstellen.
- Klicken und ziehen Sie in die entgegengesetzte Richtung, um die Richtung der Überfüllung zu ändern. Sie müssen sie nicht zuerst entfernen.
- Nach der Änderung der Überfüllungseinstellungen können Sie klicken und erneut über eine vorhandene Überfüllung ziehen, um die neuen Einstellungen anzuwenden.
- Halten Sie die ALT-Taste gedrückt, um eine Überfüllung zu entfernen. Der Cursor verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Klicken und ziehen Sie über eine vorhandene Überfüllung, um sie zu entfernen.

Rückzugs-Werkzeug

Das Werkzeug **Rückzug** ermöglicht die Erstellung von Rückzügen. Bei einem Farbrückzug werden alle bis auf die dunkelste Druckfarbe eines Farbbereichs, der aus mehreren Druckfarben besteht, die an einen hellen Hintergrund angrenzen, auf Abstand gehalten.

Das Beispiel unten zeigt ein Objekt mit 100 % Dunkelblau und 50 % Magenta auf einem leeren Hintergrund (1). Falls eine Fehlregistrierung auftritt, kann eine magentafarbene Linie sichtbar sein (2). 50 % Magenta wird zurückgezogen, und eine dünne Linie mit 100 % Dunkelblau bleibt zurück (3). In diesem Fall führt die Fehlregistrierung nicht zu magentafarbenen Linien (4). Die Farbe, die bleibt (Dunkelblau) ist die **Beibehalten**-Farbe.



Mit Hilfe des Werkzeugs **Gleiche zurückziehen** wird der Rückzug auf die von Ihnen ausgewählte Kante angewandt, aber auch auf alle Kanten mit derselben Farbkombination.

Sie können temporär zum Werkzeug "Gleiche zurückziehen" umschalten, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten.

Der Kurzbefehl **P** schaltet zwischen "Zurückziehen" und "Gleiche zurückziehen" um.

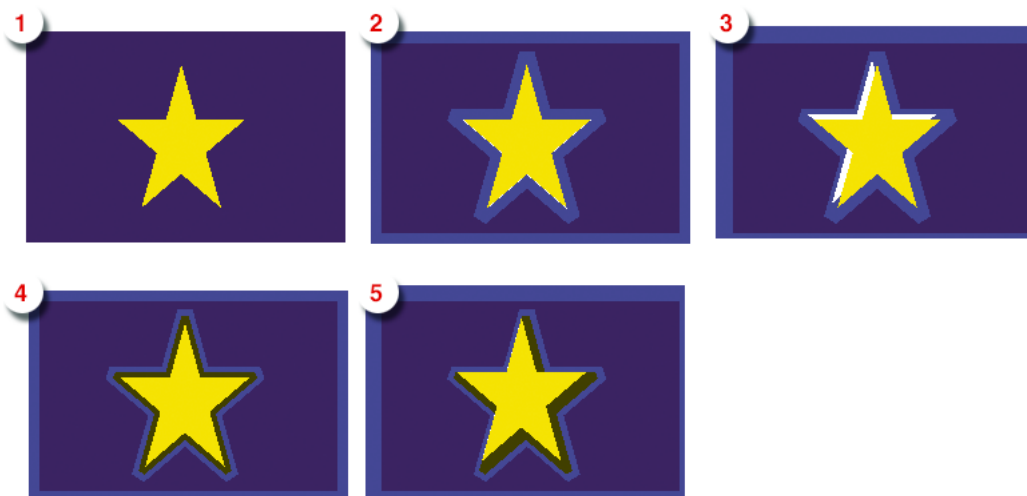
- Setzen Sie die **Beibehalten**-Druckfarbe (d. H. die Druckfarbe, die nicht zurückgezogen wird) in den Rückzugseinstellungen zurück, indem Sie auf die Druckfarbe klicken, die Sie beibehalten möchten. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken Sie, um mehr als eine Druckfarbe auszuwählen. Sie können auch **K** drücken, um eine separate Auswahl der beizubehaltenden Farbe zu öffnen.
- Klicken und ziehen Sie von einer Fläche zu einer benachbarten Fläche, um einen Rückzug zu erstellen. Wenn ein Rückzug möglich ist, hat der von Ihnen gezogene Pfeil eine durchgezogene Linie. Andernfalls ist sie gestrichelt.
- Nach der Änderung der Rückzugseinstellungen können Sie klicken und erneut über eine vorhandene Überfüllung ziehen, um die neuen Einstellungen anzuwenden.
- Halten Sie die ALT-Taste gedrückt, um einen Rückzug zu entfernen. Der Cursor verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Klicken und ziehen Sie über einen vorhandenen Rückzug, um ihn zu entfernen.

Falls die "saturierte" Farbe einen farbigen Hintergrund berührt (z. B. Gelb), wird geraden, **Überfüllen und Rückzug** zu verwenden. Siehe [Überfüllungs- und Rückzugswerkzeug](#) auf Seite 184.

Überfüllungs- und Rückzugswerkzeug

Das Werkzeug **Überfüllen und Rückzug** ermöglicht die Erstellung von Rückzügen und einer Überfüllung in einem Durchgang.

Bei einem normalen Farbrückzug werden alle bis auf die dunkelste Druckfarbe eines Farbbereichs, der aus mehreren Druckfarben besteht, auf Abstand gehalten. Wenn aber diese "gesättigte" Farbe an eine andere (helle) Farbe grenzt (1), dann zieht der Rückzug die anderen Farben zurück (2). Bei einer Fehlregistrierung des dunklen Blau kann eine weiße Linie sichtbar werden (3). **Überfüllen und Rückzug** zieht alle Druckfarben mit Ausnahme der Beibehalten-Druckfarbe zurück und überfüllt die helle Farbe im Rückzug (4), so dass bei einer Fehlanpassung keine weißen Linien sichtbar sind. (5)



Mit Hilfe des Werkzeugs **Gleiche überfüllen und zurückziehen** werden die Überfüllung und der Rückzug auf die von Ihnen ausgewählte Kante angewandt, aber auch auf alle Kanten mit derselben Farbkombination. Sie können temporär zum Werkzeug "Gleiche überfüllen und zurückziehen" umschalten, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten.

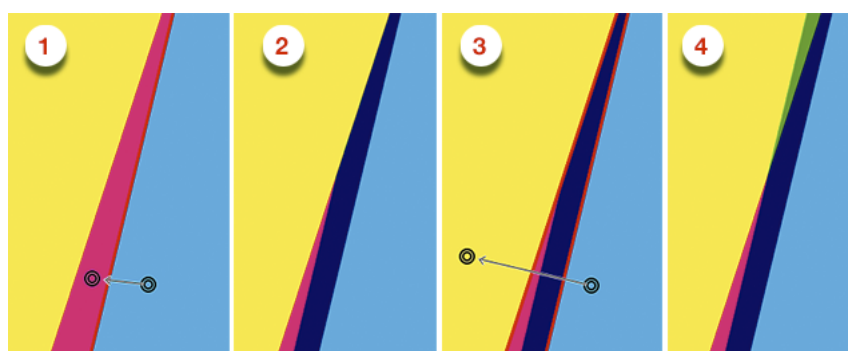
Der Kurzbefehl **B** schaltet zwischen "Zurückziehen" und "Gleiche zurückziehen" um.

- Klicken und ziehen Sie von einer Fläche zu einer benachbarten Fläche, um eine Überfüllung und einen Rückzug zu erstellen. Wenn eine Überfüllung und ein Rückzug möglich sind, hat der von Ihnen gezogene Pfeil eine durchgezogene Linie. Andernfalls ist sie gestrichelt.
- Nach der Änderung der Überfüllungs- oder Rückzugseinstellungen können Sie klicken und erneut über eine vorhandene Überfüllung und einen vorhandenen Rückzug ziehen, um die neuen Einstellungen anzuwenden.
- Halten Sie die ALT-Taste gedrückt, um eine Überfüllung und einen Rückzug zu entfernen. Der Cursor verwandelt sich in ein Fadenkreuz. Klicken und ziehen Sie über eine vorhandene Überfüllung und einen vorhandenen Rückzug, um sie zu entfernen.

Overshoot überfüllen

In ArtPro+ können Sie einen manuellen Overshoot anwenden: eine Überfüllung, die sich über 2 Kanten erstreckt und über einen dünnen Bereich mit einer anderen Farbe verläuft.

Da es nicht möglich ist, eine Überfüllungslinie über mehr als eine Kante zu ziehen (die Überfüllungslinie ist gestrichelt, was bedeutet, dass die Überfüllung nicht angewendet werden kann), erfolgt die Erstellung eines Überfüllungs-Overshoot in verschiedenen Schritten.

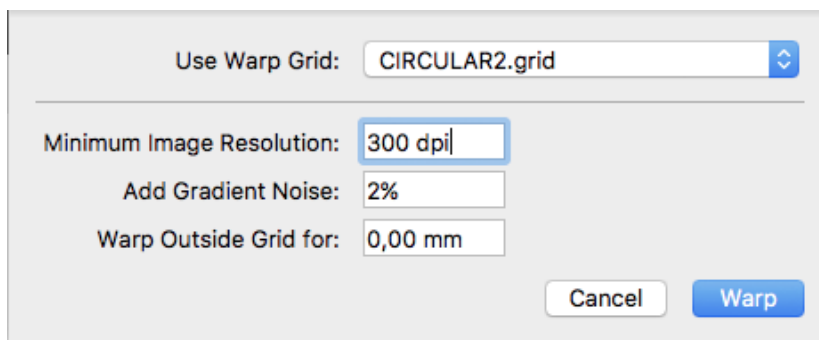


1. Erstellen Sie zunächst die Überfüllung zwischen den beiden benachbarten Objekten.
2. Dies ist die resultierende Überfüllung, die so eingestellt ist, dass sie "am Rand" abschneidet.
3. Klicken und ziehen Sie die Überfüllungslinie vom ersten zum dritten Objekt, um den Overshoot anzugeben.
4. Der Overshoot wird berechnet, so dass das Cyan in Gelb und Magenta überfüllt wird.

9.7. Verformen

In ArtPro+ können Sie **Verformungsobjekte** basierend auf einer ArtPro GRID-Datei oder einer PackEdge GRD-Datei erstellen. Sie können auch ein konisches Gitter in ArtPro+ erstellen. Siehe

1. Erstellen Sie ein konisches Gitter (siehe [Konisches Gitter erstellen](#) auf Seite 187) oder wählen Sie **Druckvorstufe > Verformen > Verformungsgitter platzieren...** oder **Datei > Platzieren** und navigieren Sie zu der .grid- oder .grd-Datei, die Sie platzieren möchten.
 - Das **Quellraster** wird angezeigt.
 - Das Verformungsgitterobjekt befindet sich in der Mitte des Endformat-Rahmens, außer bei der Methode "Schrumpfhülse". Siehe [Schrumpfhülsen-Verformung](#) auf Seite 189. Sie können es mit dem Transformieren-Werkzeug verschieben.
2. Wählen und positionieren Sie die Objekte, die Sie verformen möchten, korrekt auf dem Gitter.
3. Öffnen Sie das Dialogfeld **Verformen**:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche **Verformen** in der oberen Werkzeugleiste, oder
 - wählen Sie **Druckvorstufe > Verformen > Verformen...**, oder
 - verwenden Sie den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+D** (Mac) oder **Strg+Umschalt+D** (Windows).
4. Definieren Sie alle Einstellungen für die Verformung.



- a) Definieren Sie das **Verformungsgitter**, das Sie verwenden möchten.
- b) Stellen Sie die **Minimale Bildauflösung** ein. Dies definiert die minimale Auflösung der durch die Verformung erzeugten Bilder.
- c) Legen Sie den **Rauschpegel** fest, der für Farbverläufe hinzugefügt werden soll, die während des Verformens durch Bilder ersetzt werden.
- d) Beim Verformen werden alle Objekte oder Teile eines Objekts, die sich außerhalb des Quellgitters befinden, abgeschnitten. Verwenden Sie den Abstand **Außerhalb des Gitters verformen für**, sodass Objekte außerhalb des Quellgitters aber innerhalb dieses Abstands beim Verformen nicht abgeschnitten werden.

Hinweis: Wenn Sie die Verformung mit den gleichen Einstellungen wie bei der vorherigen Verformung verwenden möchten, können Sie diesen Schritt überspringen, indem Sie **Druckvorstufe > Verformen > Mit letzten Einstellungen verformen** oder den entsprechenden Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+Alt+D** (Mac) oder **Strg+Umschalt+Alt+D** (Windows) wählen.

5. Klicken Sie auf **Verformen**.

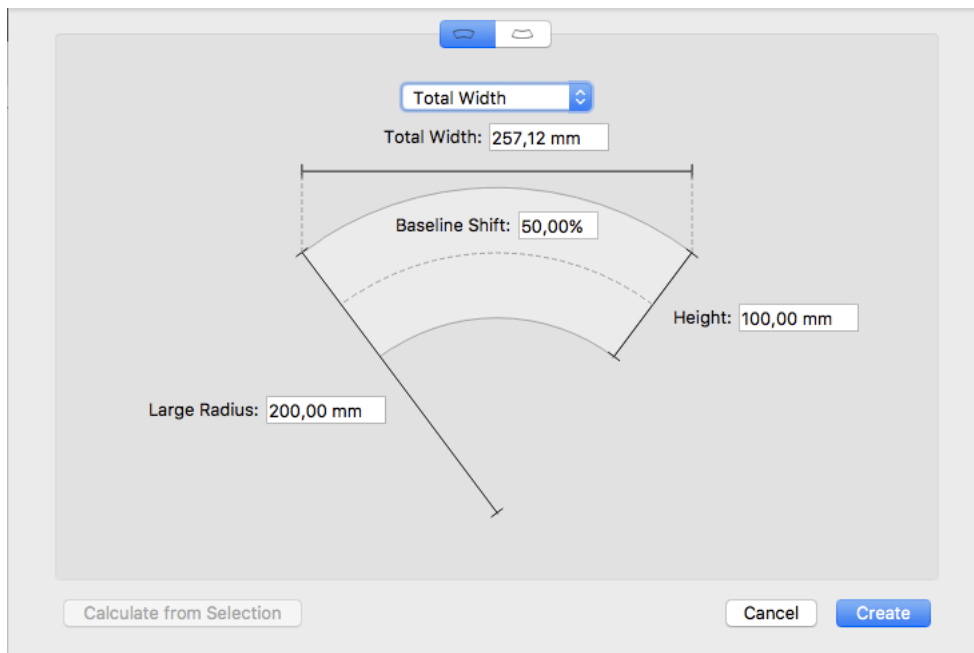




- Das Ergebnis des Verformungsvorgangs ist eine **verformte Grafik**
- Nach dem Verformen wird anstelle des Quellgitters das **Zielgitter** angezeigt.
- Wenn Sie ein verformtes Objekt auswählen, können Sie auf **Verformung aufheben** klicken, um zu seiner unverzerrten Version zurückzukehren.
- Wenn Sie ein verformtes Objekt auswählen, können Sie auf **Erweitern** klicken, um es durch normale Objekte zu ersetzen: Pfade, Bilder usw.

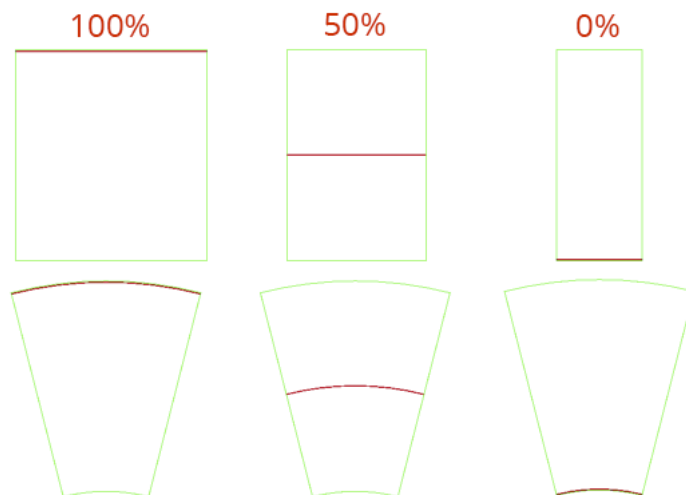
9.7.1. Konisches Gitter erstellen

Sie können ein konisches Gitter in ArtPro+ erstellen. Das Quellgitter ist eine rechteckige Form, während das Zielgitter eine konische Form hat.

1. Wählen Sie **Druckvorstufe > Verformen > Verformungsgitter erstellen...**



2. Wählen Sie **Ausrichtung**  : nach oben oder nach unten.
3. Legen Sie fest, ob Sie die Länge des Gitters durch Eingabe der **Gesamtbreite**, des **Winkels** oder der **Oberen Bogenlänge** einstellen möchten.
4. Geben Sie den **Großen Radius** und die **Höhe** ein, um die Abmessungen des Zielgitters zu vervollständigen.
5. Legen Sie den **Grundlinienversatz** fest. Der Grundlinienversatz legt fest, an welcher Position (in % der Höhe) das Quellgitter und das Zielgitter die gleiche Länge haben, so dass die Verformung minimal ist.



6. Klicken Sie auf **Erstellen**.

Das Gitter wird erstellt und zentriert auf der Auswahl positioniert.

Wenn Sie eine technische Zeichnung Ihres Zielrasters als Objekt in Ihrem Dokument haben, können Sie es auswählen und auf die Schaltfläche **Aus Auswahl berechnen** klicken. Die Einstellungen werden so berechnet, dass sie der technischen Zeichnung so genau wie möglich entsprechen.

9.7.2. Schrumpfhülsen-Verformung

ArtPro+ kann Schrumpfhülsen-Gitter erkennen und sich automatisch an die Schrumpfhülsenmethode anpassen.

Diese Methode gilt nur für runde, symmetrische Flaschen, da es auf der Annahme beruht, dass die Schrumpfung gleichmäßig um die Flasche herum erfolgt.

Um eine gleichmäßige Verzerrung auf jeder Seite der Form zu erreichen, wird das Verformungsgitter automatisch horizontal verschoben und auf die das "visuelle Zentrum" der Auswahl zentriert.

9.8. Preflight

Einen Preflight für ein Dokument durchführen bedeutet, zu überprüfen, ob das Dokument bereit für die Ausgabe ist.

Um einen Preflight für Dokumente durchzuführen, verwenden Sie Preflight-Profile. Ein Preflight-Profil ist eine Zusammenstellung von Kriterien, die ein Dokument erfüllen muss, um ausgabewürdig zu sein. Für jedes Kriterium können Sie Folgendes angeben:

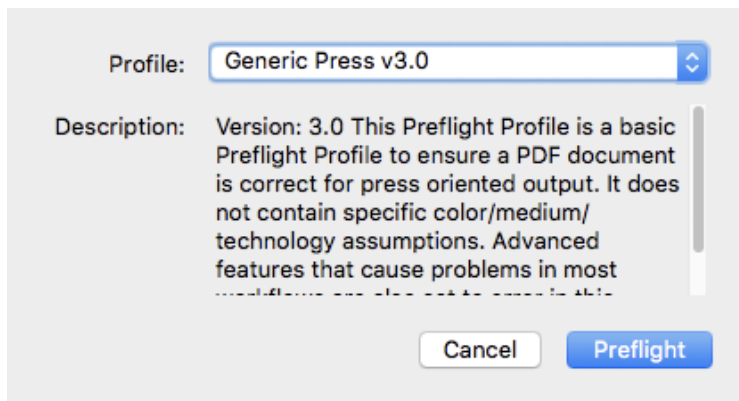
- Ob es überprüft werden soll oder nicht.
- Wie es im Preflight-Bericht aufgeführt werden soll, d. h. als eine "Warnung" oder als ein "Fehler", wenn eine abweichende Eigenschaft im Dokument festgestellt wird.
- Ob ein Fehler oder eine Warnung abgezeichnet werden kann.


Darüber hinaus können Sie für einige Kriterien festlegen, wie erkannte Probleme behoben werden sollen.

Ein Beispiel für ein solches Kriterium sind RGB-Farben. Wenn Sie keine RGB-Farben in Ihren Dokumenten haben möchten, können Sie dies überprüfen und alle RGB-Farben in CMYK konvertieren lassen.

9.8.1. Ausführen eines Preflights

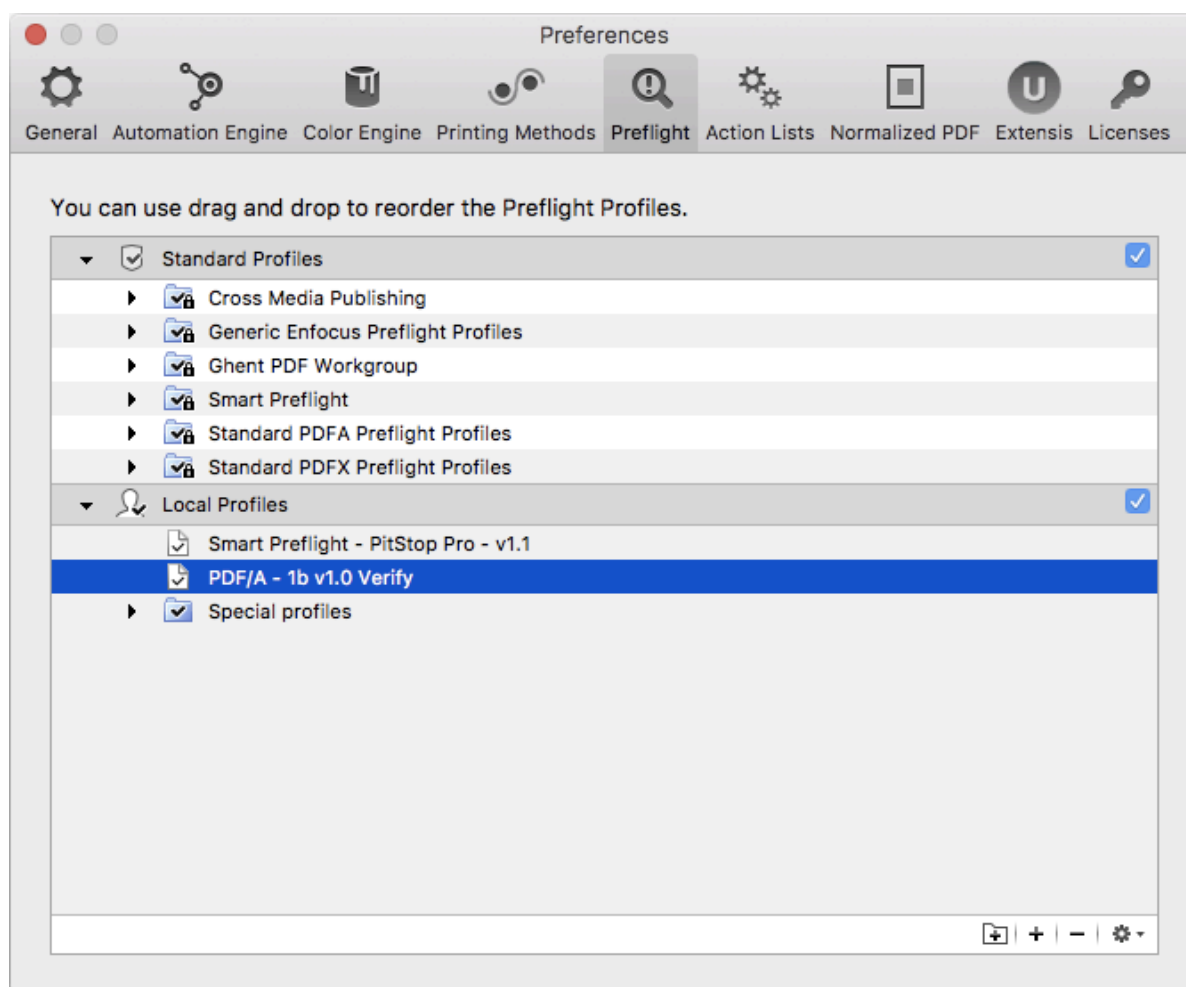
1. Wählen Sie **Druckvorstufe > Preflight**.




2. Wählen Sie das Preflight **Profil** aus, das Sie verwenden möchten.
Nachfolgend ist eine Beschreibung des ausgewählten Preflight-Profiles abgebildet.
3. Klicken Sie auf **Preflight**.
4. Sie können dann die Meldungs-Schublade verwenden, um die Preflight-Ergebnisse zu überprüfen.
 - a) Die Meldungs-Schublade zeigt alle Fehler (rot), Warnungen (orange) und Meldungen (grün) in dieser Reihenfolge an.
 - b) Klicken Sie auf einen Eintrag in der Liste, um ihn auszuwählen. Die Objekte, die den ausgewählten Fehler verursacht haben, werden auch in Ihrem Dokument ausgewählt.
 - c) Wenn die Option **Einzoomen auf Auswahl**  aktiviert ist, werden durch Anklicken eines Eintrags die ausgewählten Objekte so groß wie möglich im aktiven Fenster angezeigt.
 - d) Sie können auf das Dreieck in der oberen Leiste klicken, um das Preflight-Profil, das für den Preflight verwendet wurde, zusammen mit dessen Beschreibung anzuzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bericht erstellen**, um einen PDF-Bericht des Preflights zu erstellen. Klicken Sie auf **Erneut prüfen**, um den Preflight mit demselben Preflight-Profil erneut durchzuführen.

9.8.2. Preflight-Profile verwalten

Wählen Sie **Druckvorstufe > Preflight-Profil verwalten**, um die Registerkarte "Preflight" der Voreinstellungen zu öffnen. Sie können auch die Voreinstellungen öffnen und zur Registerkarte "Preflight" wechseln. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.



Sie können drei verschiedene Sätze von Preflight-Profilen haben:

- **Standard-Profile:** Ein Satz von Standard-Preflight-Profilen, die nicht umbenannt, neu angeordnet oder entfernt werden können.
- **Lokale Profile.** Wenn Enfocus Pitstop Pro installiert ist, dann ist jedes Preflight-Profil, das lokal in Enfocus PitStop Pro gespeichert ist, auch im Ordner "Lokale Profile" in ArtPro+ verfügbar (und umgekehrt).
- Wenn Sie über eine Serververbindung verfügen, werden die auf dem Server gefundenen und im PitStop Profile Editor von Automation Engine sichtbaren Preflight-Profile unter **Serverprofile** angezeigt.
- Doppelklicken Sie auf den Namen eines Preflight-Profiles, um den Namen zu ändern.
- Klicken und ziehen Sie, um die Reihenfolge der Preflight-Profile und Ordner zu ändern oder um Preflight-Profile zu einem Ordner hinzuzufügen oder aus ihm zu entfernen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche  oder wählen Sie **Gruppe hinzufügen** aus dem Flyout-Menü, um einen (Unter)ordner hinzuzufügen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **+** oder wählen Sie **Preflight-Profil erstellen...** aus dem Flyout-Menü aus, um ein neues Preflight-Profil von Grund auf neu zu stellen. Der **Preflight Profile Editor** wird geöffnet. Siehe [Der Preflight-Profil-Editor](#) auf Seite 192.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **-** oder wählen Sie **Entfernen** aus dem Flyout-Menü, um den ausgewählten Ordner oder das ausgewählte Preflight-Profil zu entfernen.

- Doppelklicken Sie auf das Symbol eines Preflight-Profiles oder wählen Sie **Preflight-Profil bearbeiten...** aus dem Flyout-Menü aus, um das Preflight-Profil im **Preflight Profile Editor** zu bearbeiten. Siehe [Der Preflight-Profil-Editor](#) auf Seite 192.
- Wählen Sie ein Preflight-Profil und wählen Sie dann **Duplizieren** aus dem Flyout-Menü, um ein neues Preflight-Profil auf der Grundlage eines vorhandenen zu erstellen. Es wird sofort im **Preflight Profile Editor** geöffnet. Siehe [Der Preflight-Profil-Editor](#) auf Seite 192.
- Wählen Sie im Flyout-Menü **Preflight-Profil importieren**, um ein als eine .ppp-Datei gespeichertes Preflight-Profil in die lokalen Profile zu importieren.
- Wählen Sie im Flyout-Menü **Gruppe importieren**, um einen Ordner, der .ppp-Dateien enthält, in die lokalen Profile zu importieren.
- Wählen Sie aus dem Flyout-Menü **Exportieren**, um das ausgewählte Preflight-Profil als eine .ppp-Datei zu speichern oder um den ausgewählten Ordner als einen Ordner zu speichern, der .ppp-Dateien enthält.

9.8.3. Der Preflight-Profil-Editor

Mit dem Preflight Profile Editor können Sie Preflight-Profile erstellen und ändern.

EINRICHTUNG

Unter **Allgemeine Einrichtung** können Sie den Namen, den Autor, das Unternehmen und die Beschreibung für das Profil definieren.

Im Abschnitt **Berechtigungen** können Sie das Preflight-Profil mit einem Passwort schützen.

Sie können **Abzeichnen** aktivieren bzw. deaktivieren.

Wenn Sie Farbmanagement oder Einschränkungen für Ihr Preflight-Profil verwenden möchten, können Sie dies auf den entsprechenden Registerkarten einrichten.

PRÜFUNG VON

In den Kategorien **PRÜFUNG VON** können Sie definieren, welche Prüfungen durchgeführt werden sollen. Durch Anklicken einer der Kategorien werden die Prüfungen angezeigt, die Sie verwenden können (z. B. "Farbe RGB" unter "Farbe"). Durch Doppelklicken auf eine der Eigenschaften können Sie diese zu Ihrem Preflight-Profil hinzufügen.

Für jede Prüfung können Sie den Schweregrad definieren (Warnung oder Fehler) und die Berichtsmeldung anpassen.

Für eine ausführlichere Dokumentation der Erstellung von Preflight-Profilen verweisen wir auf die PitStop Pro-Dokumentation, die unter <https://www.enfocus.com/en/support> verfügbar ist.

Enfocus-Aktionslisten

Enfocus-Aktionslisten (.eal) können nicht direkt in ArtPro+ verwendet werden.

Sie können jedoch ein Preflight-Profil erstellen und die Aktionsliste im Abschnitt "Aktionslisten" importieren. Wenn Sie dieses Profil ausführen, werden alle Prüfungen und Korrekturen der Aktionsliste ausgeführt.

Sie können im Abschnitt "Aktionslisten" im Preflight Profil Editor auch Ihre eigenen Enfocus-Aktionslisten erstellen.

9.9. Step & Repeat

In ArtPro+ stehen zwei Step & Repeat-Methoden zur Verfügung.

- Erstellen eines **Gitters**. Siehe [Gitter-Step & Repeat](#) auf Seite 193.
- Durch Öffnen einer .MFG-Datei oder einer Layout-CF2-Datei. Siehe [Step & Repeat basierend auf einer MFG- oder CF2-Datei](#) auf Seite 203.

9.9.1. Gitter-Step & Repeat

Hinweis: Step-and-Repeat ist nur in ArtPro+ Advanced verfügbar.

Mit der Funktion **Gitter erstellen** können Sie einen Step-and-Repeat der platzierten PDF-Datei erstellen.







1. Wählen Sie die platzierte Grafik aus, die Sie wiederholen möchten.
2. Verwenden Sie die Funktion **Gitter erstellen**.
 - Wählen Sie **Druckvorstufe > Step-and-Repeat > Gitter erstellen** aus.
 - Verwenden Sie die Schaltfläche **Gitter erstellen** im Placed Art Inspector.
 - Verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Alt+G** (Mac) bzw. **Strg+Alt+G** (Windows).

Es wird eine 2 x 2 Wiederholung der ausgewählten platzierten Grafik mit dem Endformat-Rahmen (falls verfügbar) als Schrittabstand erstellt. Sie können das Gitter mit dem **Grid Inspector** ändern. Siehe [Der Grid Inspector](#) auf Seite 193.

Wenn Sie ein Gitter auswählen, ermöglicht der Placed Art Inspector die Änderung der ursprünglichen **Ausrichtung** eines der Einzelnutzen in diesem Gitter. Deren Ausrichtung im Layout kann mit der Option **Kopfdrehung** geändert werden. Siehe [Placed Art Inspector](#) auf Seite 123.

Der Grid Inspector

Im Grid Inspector können Sie das ausgewählte Step-and-Repeat-Gitter ändern.

1. Sie können die Anzahl der horizontalen  und vertikalen  Wiederholungen festlegen.
2. Mit Hilfe des Dropdown-Menüs können Sie zwischen der Festlegung des Abstands des **Schritts** horizontal  oder vertikal , umschalten und den Abstand der **Lücke** horizontal  oder vertikal  angeben.
 - Festlegung der **Lücke** bedeutet, den Abstand zwischen der rechten (oder unteren) Seite des vorigen Schritts und der linken (oder oberen) Seite des nächsten Schritts festzulegen. Der Schrittabstand ist die (vertikale oder horizontale) Größe des Einzelnutzens plus die Größe der (vertikalen oder horizontalen) Lücke.
 - Festlegung des **Schritts** bedeutet, den Abstand zwischen der linken (oder oberen) Seite des vorigen Schritts und der linken (oder oberen) Seite des nächsten Schritts festzulegen. Bei der Festlegung des Schrittabstands wird die Größe des Einzelnutzens nicht berücksichtigt.
3. **Beschnittzugabe beschneiden** erstellt eine Schnittmaske rund um den Einzelnutzen, um jede beliebige Beschnittzugabe auf den gewünschten Abstand zu beschneiden. Weitere Informationen zur Beschnittzugabe finden Sie unter [Arbeiten mit der Beschnittzugabe](#) auf Seite 196.
4. Legen Sie die Kopfdrehung fest



- . Auswahlmöglichkeiten:
- Keine Kopfdrehung



- Kopfdrehung Spalte



- Kopfdrehung Reihe



- Kopfdrehung Reihe und Spalte

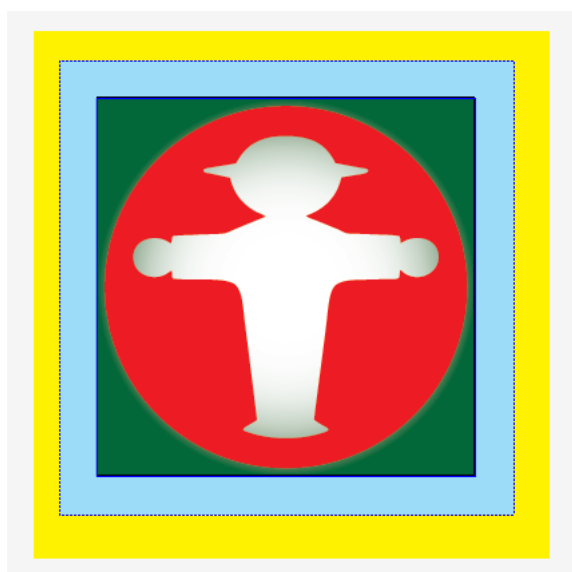


5. Im unteren Abschnitt können Sie den **Versatz** festlegen. Siehe [Versatz](#) auf Seite 200.

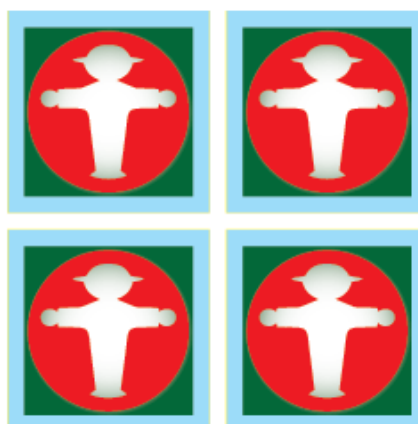
Arbeiten mit der Beschnittzugabe

Bei Verwendung einer platzierten PDF-Datei als Einzelnutzen ist die verfügbare "Beschnittzugabe" die Grafik zwischen dem Endformat-Rahmen und dem Medien-Rahmen.

In diesem Beispiel-Einzelnutzen befindet sich Gelb außerhalb des Medien-Rahmens (und wird bei der Wiederholung nicht verwendet), Blau befindet sich zwischen Medien-Rahmen und Endformat-Rahmen (und ist somit "Beschnittzugabe") und Grün befindet sich innerhalb des Endformat-Rahmens.



Das Beispiel unten zeigt eine Wiederholung dieser Datei mit einem größeren Schrittabstand und ohne "Beschnittzugabe abschneiden". Wie Sie sehen können, ist die Beschnittzugabe auf den Medien-Rahmen beschränkt (Gelb ist nicht gezeigt).



Wenn Sie dieselbe Datei wiederholen, wird bei Verwendung der (Endformat-Rahmen) Größe des Einzelnutzens als Schrittabstand (d. h. der Lückenabstand wird auf Null gesetzt), die

Beschnittzugabe des obersten Einzelnutzens die darunter liegenden Einzelnutzen überlappen, wie in diesem Beispiel gezeigt.



Um dies zu vermeiden, kann die Option **Beschnittzugabe beschneiden bei** verwendet werden.

Unten finden Sie die gleiche Beispiel-Wiederholung wie oben (keine Lücke), jedoch mit **Beschnittzugabe beschneiden bei** aktiviert und auf 0 mm gesetzt.



Wenn **Beschnittzugabe beschneiden bei** auf einen positiven Wert gesetzt ist, wird die Beschnittzugabe an der Außenseite der Wiederholung sichtbar.



Wenn der Schrittabstand erhöht wird (oder ein Lückenabstand eingegeben wird), wird eine Beschnittzugabe zwischen den Etiketten hinzugefügt und gleich über die zwei benachbarten Einzelnutzen verteilt.



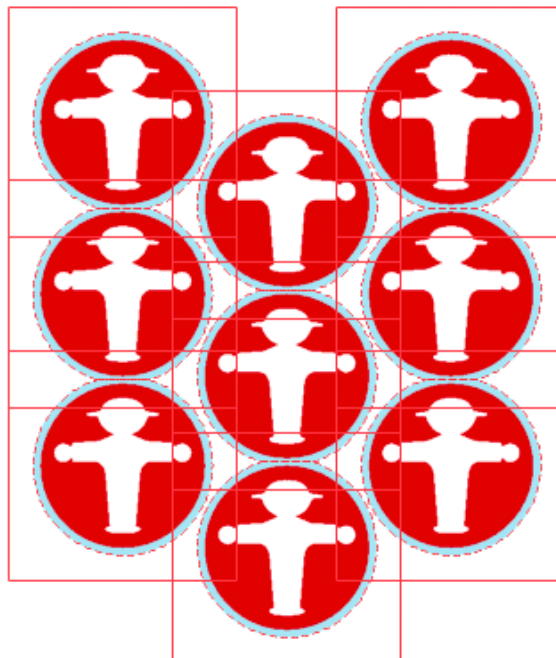
In einigen Fällen führt die Verwendung der Option **Beschnittzugabe beschneiden bei** zu unerwünschten Ergebnissen. Im Beispiel unten sehen Sie eine Wiederholung mit Versatz gezeigt, die eine negative horizontale Lücke nutzt und die den Endformat-Rahmen als Stanzform verwendet. Wenn die Option **Beschnittzugabe beschneiden bei** aktiviert ist, werden Teile der Label abgeschnitten.



Wenn **Beschnittzugabe beschneiden bei** deaktiviert ist, erhalten Sie das unten gezeigte Ergebnis:

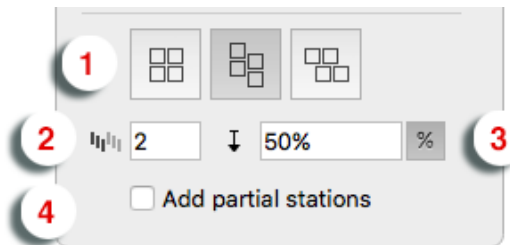


Im obigen Beispiel wäre es natürlich sinnvoller, eine kreisförmige Stanzform zu verwenden, z. B. basierend auf der Verarbeitungsschrittebene "Schneiden" oder auf einem bestimmten Farbauszug. In diesem Fall basiert die Option **Beschnittzugabe beschneiden bei** auf der definierten Stanzform. Dies ermöglicht das Hinzufügen einer Beschnittzugabe zwischen den Etiketten, wobei die Mittellinie verwendet wird, falls sich der Beschnitt überlappt.



Versatz

Versatz ermöglicht, die 2., 3. usw. Zeile oder Spalte nach unten bzw. nach rechts zu verschieben.



:

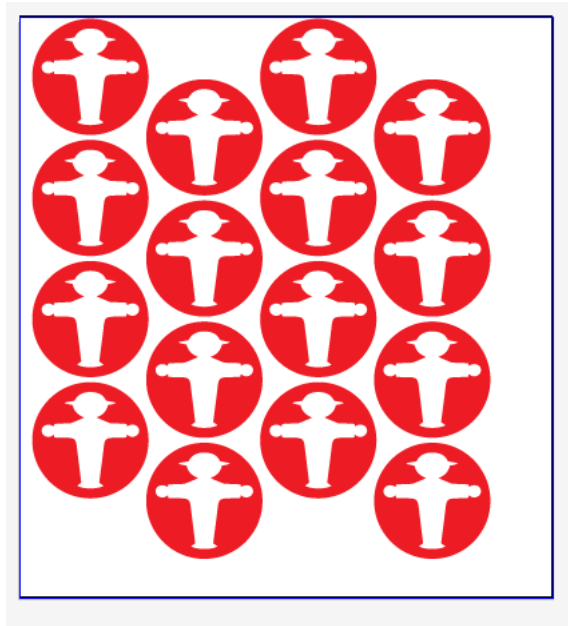
1. Wählen Sie die **Richtung** aus, in die die Einzelnutzen versetzt werden sollen.
2. Der Versatz wird für die Anzahl an Reihen oder Spalten wiederholt, die in **Neustart nach n Spalten/Zeilen** definiert ist.
3. Sie können den Abstand für den Versatz festlegen. Durch Anklicken der Schaltfläche können Sie zwischen der Eingabe des Abstands als festen Wert in den aktuellen Einheiten oder als Prozentsatz der Einzelnutzengröße umschalten.
4. Wenn **Teilstationen hinzufügen** aktiviert ist, werden die durch den Versatz erzeugten Lücken mit Teilnutzen (Druckelementen) gefüllt.

Beispiele:

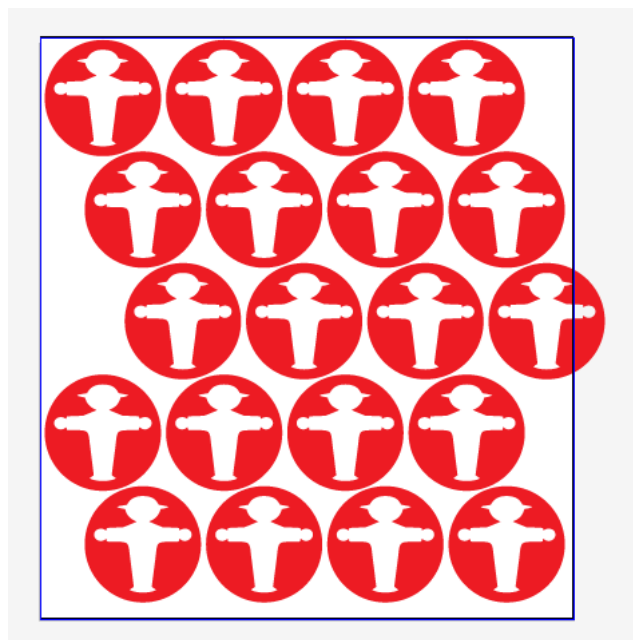
Kein Versatz:



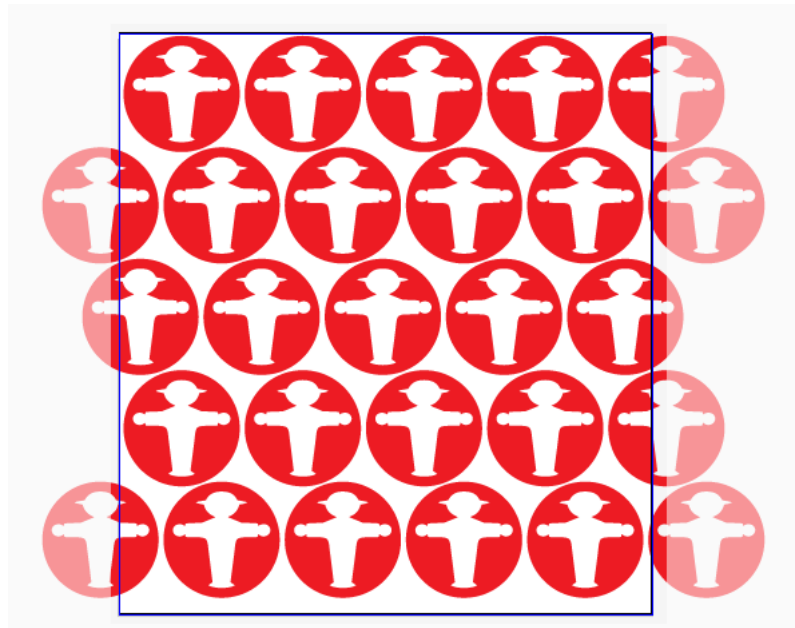
Versatz vertikal, 50% Abstand, mittels einer negativen horizontalen Lücke, wiederholen nach 2 Spalten:



Versatz horizontal, fester Abstand, mittels einer negativen vertikalen Lücke, Wiederholung nach 3 Zeilen:



Wie oben, mit aktivierter Option **Teilstationen hinzufügen**.



Positionieren des Gitters

Der Transformation Inspector, den Sie zum Ändern der Position des Gitters verwenden können, weicht leicht von der Auswahl eines Gitters ab. Siehe [Transformation Inspector](#) auf Seite 83.

Die Position eines Gitters basiert auf 3 Einstellungen:

Hinzufügen zu

Die Position des Gitters kann basieren auf

- dem Grafikrahmen
- dem Beschnittzugabe-Rahmen
- dem Masken-Rahmen
- dem Medien-Rahmen
- dem Endformat-Rahmen
- einem weiteren Step-and-Repeat-Gitter

Positionierung

Die Art und Weise, wie das Gitter hinzugefügt wird, kann durch Anklicken und Ziehen des roten Quadrats (das die Wiederholung darstellt) auf die gewünschte Position auf dem grauen Quadrat (das für die Referenz **Hinzufügen zu** steht) ausgewählt werden.

Im Beispiel unten wird die Mitte oben des Gitters (Begrenzungsrechteck des Gitters) auf der linken unteren Ecke (Begrenzungsrahmen) der im Feld "Hinzufügen zu" definierten Referenz platziert.



Offset

In den Versatz-Feldern können Sie das Gitter auf der Basis der definierten Position verschieben.

9.9.2. Step & Repeat basierend auf einer MFG- oder CF2-Datei

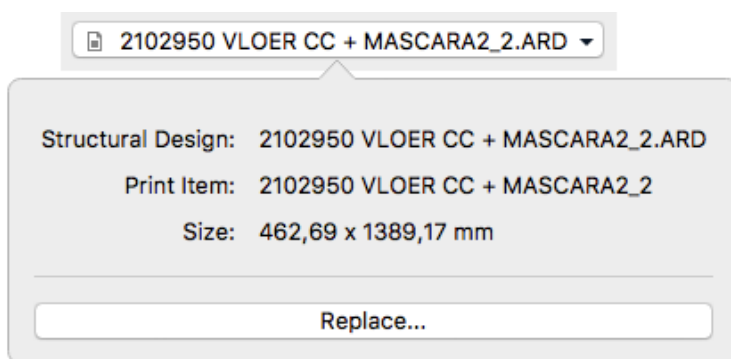
Hinweis: Step & Repeat basierend auf einer MFG- oder CF2-Datei ist nur in ArtPro+ Advanced verfügbar.

Eine ArtiosCAD MFG-Datei ist eine Produktionsdatei für das strukturelle Design, die eine Wiederholung von Dateien für das strukturelle Design (ARD) enthält.

Eine Layout-CF2-Datei ist eine CF2-Datei, die eine Wiederholung basierend auf Unterprogrammen enthält.

Hinweis: Im Gegensatz zu ARD-Dateien können Sie eine MFG-Dateien nicht platzieren.

1. Öffnen Sie die MFG- oder CF2-Datei in ArtPro+, entweder mit **Datei > Öffnen** oder durch Ziehen und Ablegen der Datei auf das Anwendungs- oder Dokumentsymbol.
 - Die **Seitenleiste für platzierte Grafiken** wird geöffnet und zeigt alle Platzhalter an, einen für jede ARD- oder CF2-Station in der MFG- oder CF2-Datei.
 - Für jeden Platzhalter werden sein ARD- oder CF2-Dateiname, das Druckelement, die Abmessungen und die Anzahl der in der Wiederholung verwendeten Kopien in der Seitenleiste für platzierte Grafiken angezeigt. Sie können auch den Index (A, B, usw.) sehen, der auch im Platzhalter im aktuellen Dokument angezeigt wird.
 - Jeder andere Platzhalter verwendet auch eine andere temporäre Platzhalterfarbe (Aprikose, Pink, usw.).
2. Wählen Sie den Platzhalter, den Sie ersetzen möchten, entweder in der Seitenleiste für platzierte Grafiken oder im eigentlichen Dokument.
3. Öffnen Sie den **Placed Art Inspector**.



4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ersetzen...** und suchen Sie nach der Grafikdatei, die Sie für diese Station verwenden möchten.

Wenn die platzierte Datei die entsprechende Datei für das strukturelle Design (.ard oder .cf2) enthält, wird diese zur Positionierung der Grafiken verwendet. Andernfalls wird die platzierte Datei basierend auf der Grundlage des Endformat-Rahmens zentriert.

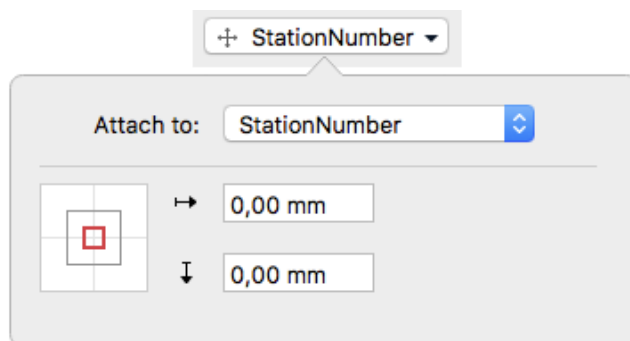
Die platzierte Datei wird zu einer regulären platzierten Grafik, so dass Sie den **Placed Art Inspector** zum Aktualisieren, Ersetzen usw. verwenden können. Siehe [Arbeit mit platzierten Grafiken](#) auf Seite 120.

Die in der platzierten Grafik verwendeten Farbauszüge werden der Liste der Farbauszüge hinzugefügt. Die Platzhalter-Farbauszüge werden aus der Liste der Farbauszüge entfernt, sobald sie nicht mehr verwendet werden.

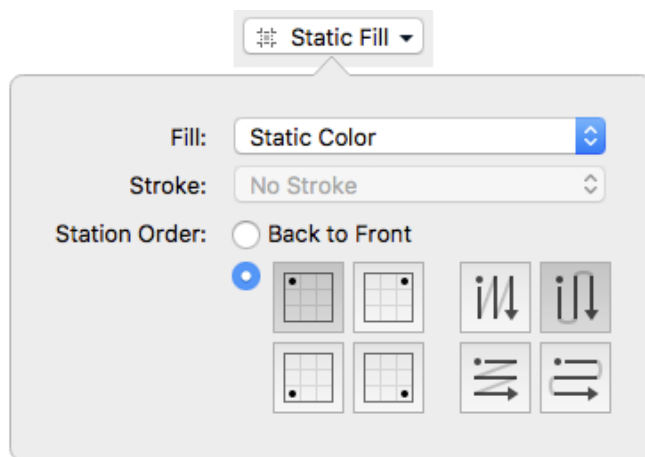
Stationsnummerierung in einem MFG/CF2-Workflow

Wenn Sie eine MFG-Datei oder eine Layout-CF2-Datei verwenden, um einen Step & Repeat zu erstellen (siehe [Step & Repeat basierend auf einer MFG- oder CF2-Datei](#) auf Seite 203), können Sie **Stationsnummerierung** verwenden.

1. Öffnen Sie die Grafikdatei des Einzelnutzens.
2. Erstellen oder wählen Sie ein Objekt (ein Rechteck, einen Pfad, ein Textfeld usw.) und positionieren Sie es an der Stelle, an der Sie die Stationsnummer platzieren möchten.
3. Wählen Sie **Objekt > In Platzhalter konvertieren**.
4. Wählen Sie **Stationsnummer** und klicken Sie auf **OK**.
Das Objekt verliert seine Füllung, seine Kontur, seinen Text usw. und wird in ein Platzhalterobjekt konvertiert.
5. Speichern Sie die Datei.
6. Öffnen Sie die MFG- oder CF2-Datei und wenden Sie die gespeicherte Grafikdatei auf den/ die entsprechenden Platzhalter an. Siehe [Step & Repeat basierend auf einer MFG- oder CF2-Datei](#) auf Seite 203.
7. Klicken Sie im Abschnitt **Marken** auf das Zeichen + und wählen Sie **Stationsnummernmarke hinzufügen**.
8. Öffnen Sie den **Transformation Inspector**, um die Stationsnummer an einen anderen Platzhalter anzuhängen oder einen Versatz anzuwenden.



9. Öffnen Sie den **Mark Inspector**, um die Farbe der Stationsnummer, den Start und die Richtung zu ändern.



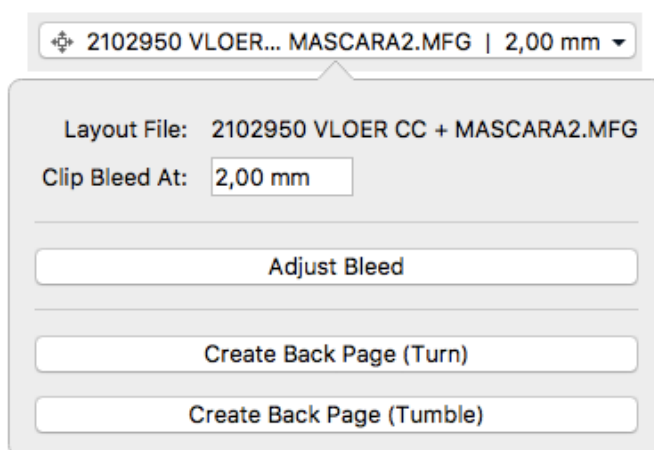
- Bei Auswahl von **Rück- zu Vorderseite** wird die in ArtiosCAD eingestellte und in der MFG-Datei gespeicherte Reihenfolge verwendet.
- Wenn Sie die Reihenfolge manuell festlegen, können Sie mit den Schaltflächen links den Startpunkt und mit den Schaltflächen rechts die Richtung festlegen.

Beschnittzugabe in einem MFG/CF2-Workflow

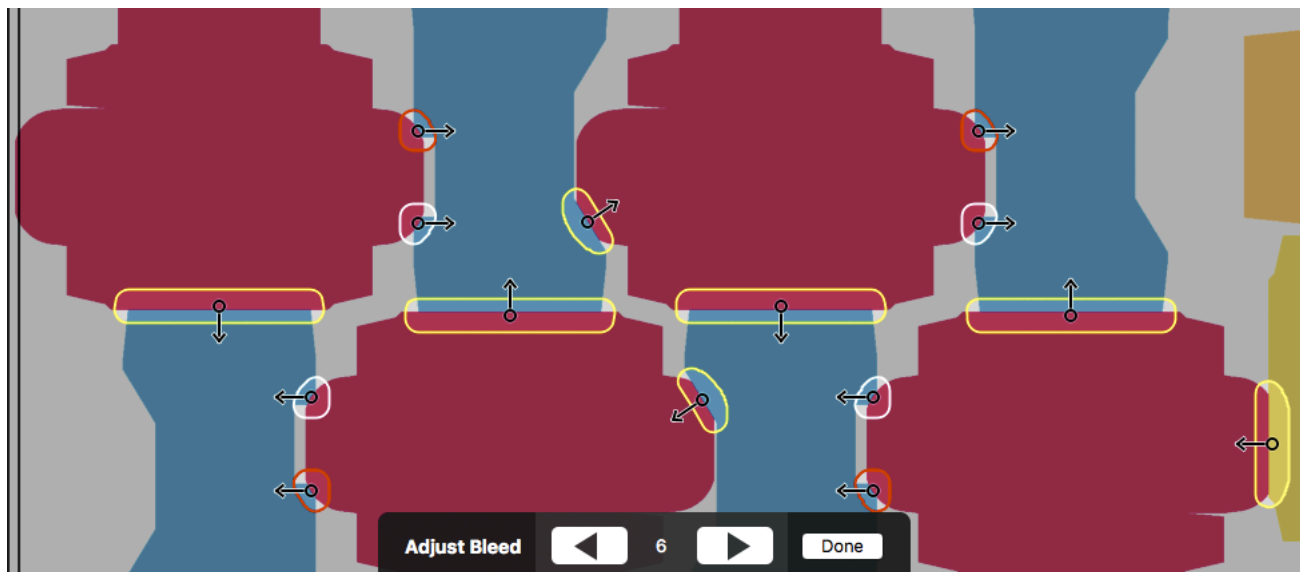
Beim Öffnen einer MFG- oder Layout-CF2-Datei wird die Beschnittzugabemaske automatisch aus der Stanzform generiert.

Wo sich die Segmente berühren, wird auf der Grundlage einer Reihe von Kriterien eine Überlappungsentscheidung getroffen.

Mit dem **Layout Inspector** können Sie die Beschnittzugabe für Ihre MFG- oder CF2-Datei ändern.



- 1.
2. Um die Überlappungsentscheidungen zu überprüfen und/oder zu ändern, wählen Sie das Werkzeug "Beschnittzugabe anpassen", indem Sie auf die Schaltfläche **Beschnittzugabe anpassen** klicken.



Wenn das Werkzeug aktiv ist, werden alle Bereiche, in denen sich die Laschen mit dem angegebenen Beschnittzugabeabstand überlappen, im Dokument markiert und in Weiß, Gelb oder Rot angezeigt.

- **Weiß:** Dies ist eine Entscheidung, die als richtig angenommen wird, z. B. wenn die Richtung direkt und ohne Konflikte vom Flag "MFG Beschnittzugabe zulassen" kommt, oder wenn der Benutzer die Entscheidung getroffen hat und diese keine Konflikte verursacht.
 - **Gelb:** Dies ist eine Entscheidung, die wahrscheinlich in Ordnung ist, es aber Zweifel geben könnte, z. B. weil die 2 betroffenen Segmente ähnliche Größen haben.
 - **Rot:** Dies ist eine Entscheidung, die mit Sorgfalt überprüft werden muss, weil es Anlass zu Zweifeln gibt, dass sie richtig ist. So sind z. B. die Kriterien zur Bestimmung der Richtung nicht eindeutig oder verursachen Konflikte in anderen Bereichen, die eines der betroffenen Segmente betreffen.
3. In den **Werkzeugoptionen** unten am Bildschirm kann ich die Gesamtzahl der einzelnen Beschnittzugabebereiche überprüfen. Navigieren Sie mit den Schaltflächen "Weiter" und "Zurück" oder den Pfeiltasten Nach links und Nach rechts durch diese Entscheidungen. Der entsprechende Beschnittzugabebereich wird hervorgehoben.



4. Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Beschnittzugabebereich, um alle Wiederholungen des Beschnittzugabebereichs hervorzuheben.



5. Ändern Sie die Beschnittzugaberichtung des markierten Beschnittzugabebereichs, indem Sie vom Beschnittzugabebereich in Richtung des Segments **ziehen**, das eine Beschnittzugabe erhalten soll, oder klicken Sie in den Beschnittzugabebereich, um die **Mittellinienbeschneidung** auf beide Segmente anzuwenden.
6. Wechseln Sie zu einem beliebigen anderen Werkzeug oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Fertig**, um das Werkzeug **Beschnittzugabe anpassen** zu beenden.

Rückseite

Wenn Sie eine MFG- oder Layout-CF2-Datei geöffnet haben, können Sie eine Rückseite dafür erstellen.

1. Öffnen Sie die MFG- oder Layout-CF2-Datei, die Sie verwenden möchten.
2. Es wird empfohlen, zunächst alle Einzelnutzen zu füllen, die Beschnittzugabe festzulegen und die Beschnittzugabemaske nach Bedarf auf der Vorderseite anzupassen.
3. Klicken Sie im **Layout Inspector** auf **Rückseite erstellen (Drehen)**, um eine Rückseite durch horizontale Spiegelung zu erstellen, oder **Rückseite erstellen (Umstülpen)**, um eine Rückseite durch vertikale Spiegelung zu erstellen.
4. Wenn Sie 2-seitige Einzelnutzen verwenden, werden die Grafiken auf der Rückseite automatisch angewendet. Siehe [Mit zweiseitigen Einzelnutzen arbeiten](#) auf Seite 207.

Mit zweiseitigen Einzelnutzen arbeiten

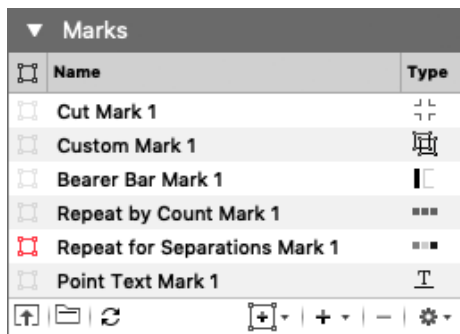
1. Erstellen Sie die erste Seite des Einzelnutzens, der die Frontgrafik und die auf **Vorderseite** gesetzte ARD- oder CF2-Datei enthält.
2. Fügen Sie eine zweite Seite hinzu, die die Rückseitengrafik und die auf **Rückseite** gesetzte ARD- oder CFF- Datei enthält.
3. Speichern Sie en Einzelnutzen.
4. Öffnen Sie die MFG- oder Layout-CF2-Datei.
5. **Ersetzen** Sie die Platzhalter durch die Einzelnutzen-Dateien.
6. Richten Sie die Beschnittzugabe ein und passen Sie die Beschnittzugabemasken nach Bedarf an.
7. Klicken Sie im **Layout Inspector** auf **Rückseite erstellen (Drehen)**, um eine Rückseite durch horizontale Spiegelung zu erstellen, oder **Rückseite erstellen (Umstülpen)**, um eine Rückseite durch vertikale Spiegelung zu erstellen.





Es wird eine zweite Seite erstellt, und die Rückseite des Einzelnutzens wird automatisch in den Stationen auf der Rückseite positioniert.

9.10. Marken

Mit Hilfe von **Marken** können Sie Markensätze erstellen, sie zu einem Dokument hinzufügen und diese Marken verwalten.

Die Marken in Ihrem Dokument werden im Abschnitt **Marken** des Seitenbereichs angezeigt.



- Klicken Sie auf das Auswahl-Symbol vor einem Markennamen, um die Marke in Ihrem Dokument auszuwählen, z. B. um dessen Farbe oder Position zu ändern. Siehe [Markentypen und ihre Eigenschaften](#) auf Seite 209.
- Doppelklicken Sie auf eine Marke, um deren Namen zu ändern.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Markensatz laden** , um einen Markensatz zu laden, oder auf die Schaltfläche **Markensatz speichern/löschen** , um einen Markensatz zu speichern, löschen oder zu überschreiben. Siehe [Arbeiten mit Markensätzen](#) auf Seite 226.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Marken aktualisieren** , um eine sofortige Aktualisierung aller Marken auszulösen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Marke aus aktueller Auswahl erstellen** , um eine Marke auf der Grundlage der aktuellen Auswahl zu erstellen. Siehe [Erstellen einer Marke aus einer Auswahl](#) auf Seite 208.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **+**, um eine **Standardmarke** zu erstellen. Siehe [Standardmarke erstellen](#) auf Seite 209.
- Wählen Sie eine Marke in der Liste aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **-**, um die Marke zu löschen.
- Wählen Sie im Flyout-Menü die Option **Alle Marken löschen**, um alle Marken im Dokument zu entfernen.
- Marken können in "normale" Objekte **erweitert** werden. Siehe [Erweitern](#) auf Seite 94.

9.10.1. Erstellen einer Marke aus einer Auswahl

Sie können eine Marke auf der Grundlage der ausgewählten Objekte erstellen.

1. Wählen Sie die Objekte aus, die Sie in eine Marke umwandeln möchten.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Marke hinzufügen**  und wählen Sie den Typ der Marke, die Sie erstellen möchten.

Die ausgewählten Objekte werden in einer einzigen Gruppe zusammengefasst und werden zu einer dynamischen Marke.

9.10.2. Standardmarke erstellen

Durch Anklicken der Schaltfläche **+** im Abschnitt "Marken" können Sie eine **Standardmarke** erstellen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **+** und wählen Sie den Typ der Marke, die Sie erstellen möchten.

- [Gittermarken](#) auf Seite 217
- [Schnittmarken](#) auf Seite 220
- [Trägerränder](#) auf Seite 220
- [Stationsnummerierungsmarke](#) auf Seite 223

9.10.3. Markentypen und ihre Eigenschaften

Die Eigenschaften einer ausgewählten Marke können an verschiedenen Stellen festgelegt werden:

- Der **Mark Inspector** enthält spezifische Einstellungen für Marken.
- Der **Transformation Inspector** ermöglicht die Änderung der Positionierung und Wiederholung der Marke. Siehe [Positionierung einer Marke](#) auf Seite 224.

Benutzerdefinierte Marke

Eine **benutzerdefinierte Marke** kann jede Form oder jedes Objekt sein, das Sie auswählen und in eine Marke umwandeln.

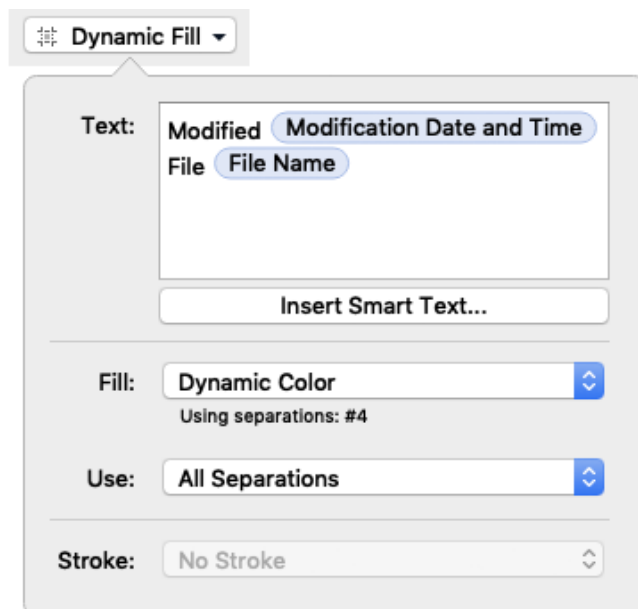
- Standardmäßig ist die Farbe einer benutzerdefinierten Marke beim Erstellen **dynamisch**. Sie können aber im **Mark Inspector** die Option **Dynamisch**, **Statisch** oder **Dunkelste Farbe** sowohl für die Füllung als auch die Kontur auswählen. Siehe [Druckfarben und Farbauszüge in einer Marke](#) auf Seite 223.
- Mit der Schaltfläche **Inhalt bearbeiten** können Sie die Form der Marke bearbeiten. Siehe [Bearbeiten einer Marke](#) auf Seite 226.
- Im **Transformation Inspector** können Sie die Position der benutzerdefinierten Marke festlegen. Siehe [Positionierung einer Marke](#) auf Seite 224.

Punkttextmarke und Bereichstextmarke

Wenn Sie eine Marke aus der Auswahl erstellen, während nur ein Textelement ausgewählt ist, können Sie eine **Punkttextmarke** oder eine **Bereichstextmarke** erstellen.

- Für eine **Bereichstextmarke** können Sie mit der Option **An Text anpassen** definieren, was zu tun ist, wenn der Text nicht in das Textfeld passt. Bei der Einstellung "Linien wickeln, dann schrumpfen" werden die Textzeilen umbrochen, damit sie in das Textfeld passen. Wenn der Text immer noch nicht in das Textfeld passt, wird der Text verkleinert. Bei der Einstellung "Linien schrumpfen, dann wickeln" wird der Text so verkleinert, dass er in das Textfeld passt. Wenn der Text immer noch nicht in das Textfeld passt, werden die Textzeilen umbrochen.
- Standardmäßig ist die Farbe einer Textmarkierung beim Erstellen **Dynamisch**, aber im **Mark Inspector** können Sie **Dynamisch**, **Statisch** oder **Dunkelste Farbe** auswählen, sowohl für die Füllung als auch für die Kontur. Siehe [Druckfarben und Farbauszüge in einer Marke](#) auf Seite 223.
- Im **Transformation Inspector** können Sie die Positionierung der Textmarke einstellen. Siehe [Positionierung einer Marke](#) auf Seite 224.


Der Text in einer Textmarke kann nicht mit Hilfe des Textwerkzeugs geändert werden. Stattdessen kann er im **Mark Inspector** festgelegt werden.



Sie können den (statischen) Text ändern und Sie können dynamischen Text oder **Smart Text** hinzufügen. Siehe [Verwenden von Smart Text](#) auf Seite 210.

Verwenden von Smart Text

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Smart Text einfügen....**
2. Wählen Sie im angezeigten Dialogfeld **Feld einfügen** die einzufügenden Felder aus:
 - a) Wählen Sie **Lokale Variablen**, um Variablen aus der lokalen Datei auszuwählen, oder **Servervariablen**, um SmartNames vom Automation Engine-Server zu verwenden.
 - b) Wählen Sie eine **Kategorie** für das Feld aus, beispielsweise **Strichcodes**, **Datum & Uhrzeit...**
 - c) Wählen Sie in dieser **Kategorie** das **Feld**, das Sie verwenden möchten.
 - d) Wählen Sie gegebenenfalls das **Format** aus, das für Ihr ausgewähltes **Feld** verwendet werden soll (Details dazu finden Sie unter [Formatieren dynamischer Felder](#) auf Seite 211),
 - e) Wenn Ihr Feld vollständig eingerichtet ist, klicken Sie auf **OK**.

- Die meisten, aber nicht alle Smart Text-Variablen werden live aktualisiert. Um eine sofortige Aktualisierung auszulösen, können Sie die Schaltfläche **Marken aktualisieren**  verwenden.

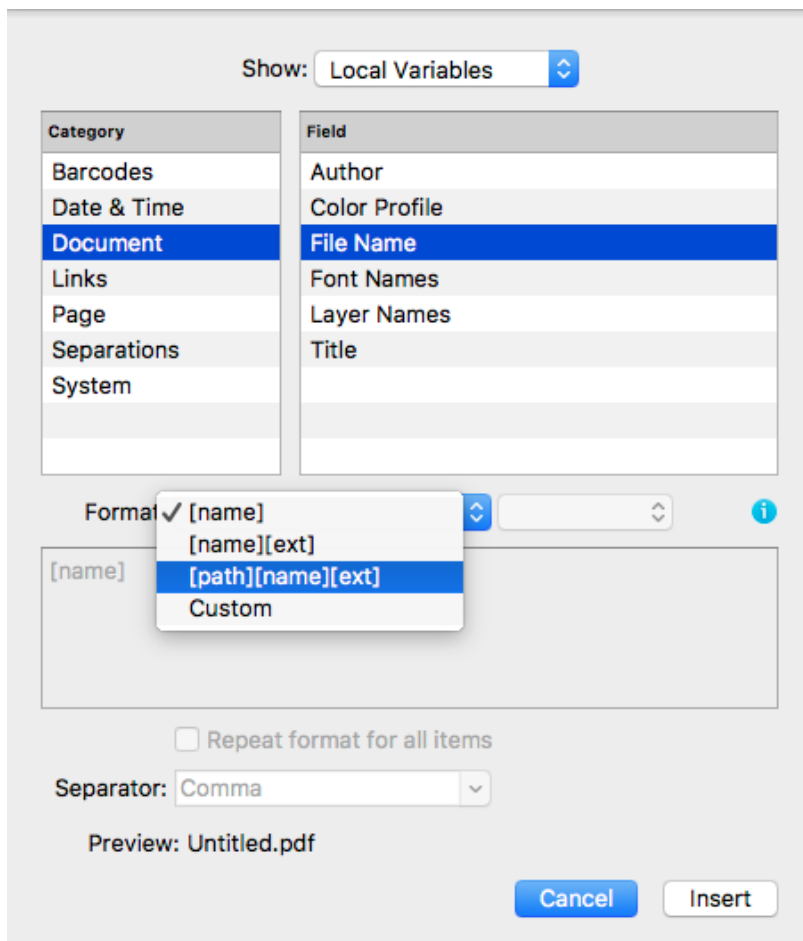
Formatieren dynamischer Felder

Sie können bestimmte Felder formatieren, so dass sie ein bestimmtes Erscheinungsbild erhalten (damit das Datum beispielsweise im europäischen oder amerikanischen Format angezeigt wird).

Sie können vordefinierte Formate verwenden oder benutzerdefinierte Formate erstellen. Sie können optional auch unterschiedliche Formate für die einzelnen Felder oder dasselbe Format für alle Felder verwenden.

Verwenden eines vorhandenen Formats

- Sie können ein auf Ihr Feld anzuwendendes, vorhandenes Format aus der Liste **Format** auswählen, um es anzuwenden.



The screenshot shows the 'Format' dialog box with the following elements:

- Show:** Local Variables (dropdown)
- Category:** Document (selected)
- Field:** File Name (selected)
- Format:** [name] (selected in dropdown menu)
- Format options (dropdown menu):** [name], [name][ext], [path][name][ext] (highlighted), Custom
- Repeat format for all items:** ☐
- Separator:** Comma (dropdown)
- Preview:** Untitled.pdf
- Buttons:** Cancel, Insert

Wiederholen des Formats für alle Elemente

Im zu verwendenden Feld können mehrere Werte enthalten sein (z. B. **Schriftarten**, **Druckfarbennamen**, **Platzierte Dateien...**), die Sie alle auf ein dynamisches Objekt anwenden können.

Sie können auch dasselbe Format für alle diese Werte auf einmal anwenden.

1. Wählen Sie **Format für alle Elemente wiederholen** aus.
2. Wählen Sie das **Trennzeichen** aus, das zwischen den Werten eingesetzt werden soll (**Komma**, **Leerzeichen...**).

The screenshot shows a dialog box titled 'Repeat format for all items'. At the top, there is a 'Show:' dropdown menu set to 'Local Variables'. Below this are two columns: 'Category' and 'Field'. The 'Category' column lists various categories, with 'Separations' selected and highlighted in blue. The 'Field' column lists specific fields under 'Separations', with 'Separation Names' selected and highlighted in blue. Below these columns are several settings: 'Use:' set to 'All Separations', 'Area:' set to 'Trim Box', and 'Format:' set to '[1]'. There is a large text area below 'Format:' containing '[1]'. Below the text area is a checkbox labeled 'Repeat format for all items' which is checked. Below the checkbox is a 'Separator:' dropdown menu set to 'Comma'. At the bottom, there is a 'Preview:' field showing 'Cyan,Magenta,Yellow,Black'. At the very bottom are 'Cancel' and 'Insert' buttons.

3. Wenn Sie mit der Ansicht in der **Vorschau** zufrieden sind, klicken Sie auf **Einfügen**.

Wiederholungsmarke für Farbauszüge

Eine Marke für die Wiederholung von Farbausügen ist eine Art dynamische Marke, die je nach den im Dokument verwendeten Farben mehrmals wiederholt wird. Sie können

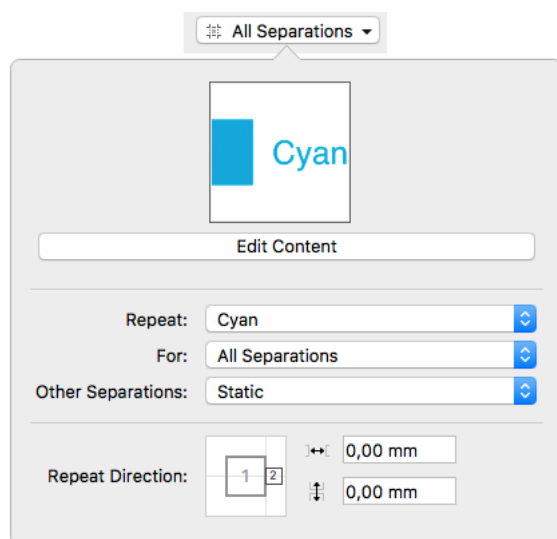
eine der standardmäßigen Wiederholungsmarke für Farbauszüge laden (siehe [Arbeiten mit Markensätzen](#) auf Seite 226) oder Sie können eine Wiederholungsmarke für Farbauszüge erstellen, indem Sie eine Kombination von Objekten auswählen und **Wiederholungsmarke für Farbauszüge aus Auswahl erstellen** auswählen (siehe [Erstellen einer Marke aus einer Auswahl](#) auf Seite 208).

Die Marke **Wiederholungsmarke für Farbauszüge** kann normale Objekte, Textmarken, benutzerdefinierte Marken, Barcode-Marken und externe Dateimarken enthalten.

Sie können beispielsweise eine benutzerdefinierte Marke eines zu 100% gefüllten Quadrats und eine Textmarkierung erstellen, die den Druckfarbennamen des ersten Farbauszugs als Smart Text enthält. Wenn Sie diese beiden zu einer Marke des Typs **Wiederholung für Farbauszüge** kombinieren, können Sie ein Farbfeld für jeden Farbauszug mit dem entsprechenden Farbauszugsnamen daneben erstellen.



Verwenden Sie den **Mark Inspector**, um alle Parameter einzurichten.



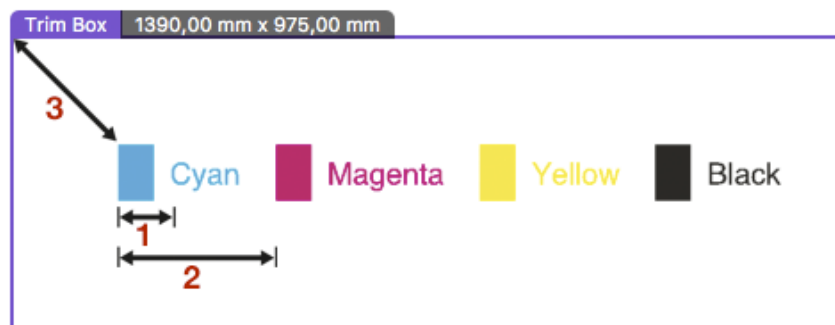
- Unter einer Vorschau des Markeninhalts befindet sich die Schaltfläche **Inhalt bearbeiten**. Siehe [Bearbeiten einer Marke](#) auf Seite 226.

- Wenn Ihre Auswahl beim Erstellen der Marke mehr als einen Farbauszug enthielt, können Sie über die Dropdown-Liste **Wiederholen** den Farbauszug auswählen, den Sie in Ihrer Marke verwenden möchten.
- Standardmäßig erstellt die Wiederholungsmarke für Farbauszüge eine Marke für jeden Farbauszug auf der Seite. Verwenden Sie die Dropdown-Liste **Für**, um auszuwählen, welche Farbauszüge einbezogen werden sollen:
 - Alle Farbauszüge
 - Grafik-Farbauszüge
 - Grafik-Farbauszüge und Lacke
 - Verarbeitungsschritt "Farbauszüge" (siehe [Verarbeitungsschrittebenen](#) auf Seite 58)
- **Andere Farbauszüge** definiert, was mit den anderen Farbausügen in Ihrem Inhalt zu tun ist: entweder entfernen, als statische Farbe behalten oder dem dunkelsten Farbauszug zuordnen.

Positionieren der Wiederholungsmarke für Farbausügen

Die Positionierung der Wiederholungsmarke für Farbausügen wird durch drei verschiedene Faktoren bestimmt:

1. Die relative Positionierung der Objekte innerhalb des Markeninhalts.
2. Die **Wiederholungsrichtung**, die die Richtung, Positionierung und den Versatz/die Lücke der verschiedenen Instanzen der Marke definiert. Siehe [Richtung der Wiederholung](#) auf Seite 214.
3. Im **Transformation Inspector** können Sie die Positionierung der kompletten Wiederholungsmarke für Farbauszüge, d. h. den kompletten Block aller Instanzen, festlegen. Siehe [Positionierung einer Marke](#) auf Seite 224.



Richtung der Wiederholung



Wenn Sie eine Wiederholungsmarke für Farbauszüge verwenden, wird für jeden Farbauszug eine Instanz des Markeninhalts erstellt.

Unter **Richtung der Wiederholung** können Sie einstellen, wie die nächste Instanz (angezeigt durch "2") an die vorherige (1) angefügt wird. Dies definiert die Richtung, Reihenfolge und Entfernung.

1. Verwenden eines Lückenabstands



Wenn Sie das Quadrat "2" außen am Quadrat "1" anfügen, werden die verschiedenen Instanzen nebeneinander oder über-/untereinander platziert. Die Position des Quadrats legt sowohl die Reihenfolge als auch die Richtung fest.

Innerhalb dieser Position legt die genaue Position die **Ausrichtung** der Instanzen fest.

Sie können einen **Lückenabstand** hinzufügen, entweder vertikal  oder horizontal , der zwischen den verschiedenen Instanzen hinzugefügt wird.

2. Verwenden einer Schrittweite

Wenn Sie das Quadrat "2" innerhalb des Quadrats "1" platzieren, werden die verschiedenen Instanzen übereinander platziert. Sie können eine **Schrittweite** festlegen, um die Instanzen

horizontal  oder vertikal  zu verschieben. Ein positiver Abstand bewegt die nächste Instanz nach rechts oder oben, ein negativer Abstand nach links oder unten. Sie können die Reihenfolge ändern, indem Sie eine negative Schrittweite verwenden.

Achtung: Bei der Verwendung einer Schrittweite wird die Größe der verschiedenen Instanzen nicht berücksichtigt. Dies kann dazu führen, dass sich Instanzen überschneiden, z. B. bei langen Farbauszugsnamen.

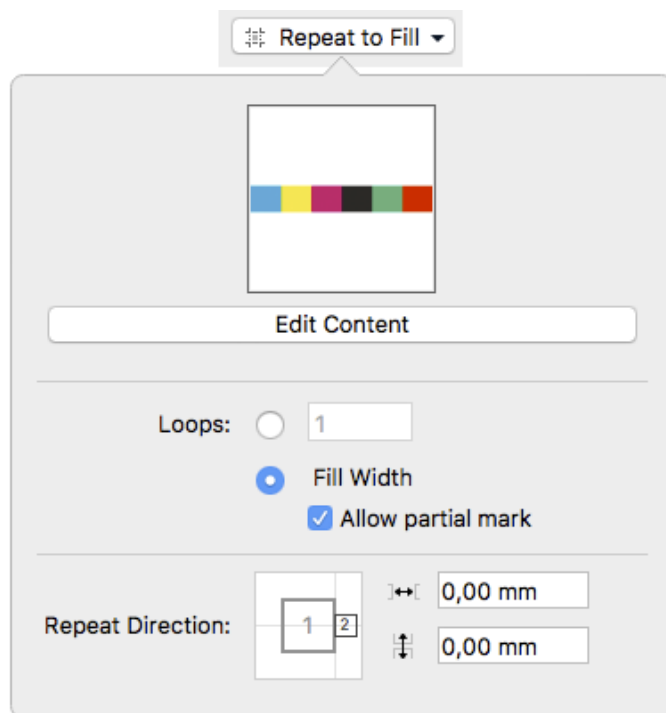
Wiederholungsmarke per Anzahl

Eine Wiederholungsmarke per Anzahl ist eine Art dynamische Mark, die je nach Einstellung im Mark Inspector mehrmals wiederholt wird. Sie können eine Wiederholungsmarke per Anzahl erstellen, indem Sie eine Kombination von Objekten auswählen und **Wiederholungsmarke per Anzahl aus Auswahl erstellen** auswählen (siehe [Erstellen einer Marke aus einer Auswahl](#) auf Seite 208).

Die **Wiederholungsmarke per Anzahl** kann reguläre Objekte, Punktextmarken, Bereichstextmarken, benutzerdefinierte Marken, Wiederholungsmarke für Farbauszüge, Barcode-Marken und externe Dateimarken enthalten.

Sie können beispielsweise eine **Wiederholungsmarke für Farbauszüge** mit einem Farbfeld für jeden Farbauszug erstellen und diese dann in eine Wiederholungsmarke per Anzahl aufnehmen, um die Wiederholungsmarke für Farbauszüge mehrmals zu wiederholen.

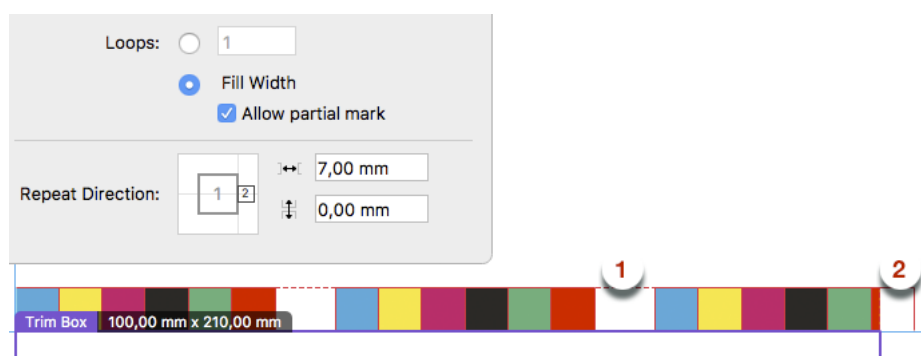
Verwenden Sie den **Mark Inspector**, um alle Parameter einzurichten.



- Unter einer Vorschau des Markeninhalts befindet sich die Schaltfläche **Inhalt bearbeiten**. Siehe [Bearbeiten einer Marke](#) auf Seite 226.
- Definieren Sie die Anzahl der Wiederholungen oder **Schleifen**.
 - Wenn die erste Option aktiviert ist, können Sie die gewünschte Anzahl von Wiederholungen eingeben.
 - Wenn die Option **Füllbreite** (oder Füllhöhe) ausgewählt ist, wird der Markeninhalt so oft wie möglich wiederholt. Standardmäßig wird eine Wiederholungsmarke per Anzahl an den Endformat-Rahmen angefügt.
 - Wenn **Füllbreite** ausgewählt ist, legt die Option **Teilmarke zulassen** fest, ob nur vollständige Wiederholungen des Markeninhalts zulässig sind oder ob die gesamte Breite (oder Höhe) gefüllt werden soll, einschließlich einer Teilmarke.
- Durch Positionieren des Quadrats "2" können Sie die Wiederholungsrichtung festlegen: von links nach rechts (wie im Screenshot), von rechts nach links, von oben nach unten oder von unten nach oben.
- Sie können einen **Horizontalen Versatz** und einen **Vertikalen Versatz** hinzufügen.

Im Beispiel unten sehen Sie eine Wiederholungsmarke per Anzahl. Sie können Folgendes sehen:

1. die 7-mm-Lücke
2. die Teilmarke



Positionieren der Wiederholungsmarke per Anzahl

Die Positionierung der Wiederholungsmarke per Anzahl wird durch drei verschiedene Faktoren bestimmt:

- 1. Die relative Positionierung der Objekte innerhalb des Markeninhalts.
- 2. Die **Wiederholungsrichtung**, die die Richtung, Positionierung und den Versatz/die Lücke der verschiedenen Instanzen der Marke definiert.
- 3. Im **Transformation Inspector** können Sie die Positionierung der kompletten Wiederholungsmarke per Anzahl, d. h. den kompletten Block aller Instanzen, festlegen. Siehe [Positionierung einer Marke](#) auf Seite 224.

Gittermarken

Eine Gittermarke ist ein Typ einer dynamischen Marke, die sich selbst relativ zu den Stationen Ihres Step-and-Repeats oder Gitters positioniert.

Sie können eine Gittermarke anhand Ihrer Auswahl (siehe [Erstellen einer Marke aus einer Auswahl](#) auf Seite 208) erstellen oder eine Standard-Gittermarke erstellen, bei der es sich um ein 5 x 5 mm großes Rechteck in der dunkelsten Farbe handelt, das auf der linken Seite des Gitters positioniert und für jede Station wiederholt wird.

Sie können auch den Standard-Markensatz "Standardmäßige 5x5 mm Gittermarke" laden. Siehe [Arbeiten mit Markensätzen](#) auf Seite 226. In diesem Fall werden zwei Gittermarken mittels eines 5 x 5 mm großen Rechtecks in der dunkelsten Farbe erstellt, eines auf der linken Seite und eines auf der rechten Seiten des Gitters.

- Standardmäßig ist die Farbe einer Gittermarke beim Erstellen die **Dunkelste Farbe**. Siehe [Druckfarben und Farbauszüge in einer Marke](#) auf Seite 223.
- Mit der Schaltfläche **Inhalt bearbeiten** können Sie auch die Form der Marke bearbeiten. Siehe [Bearbeiten einer Marke](#) auf Seite 226.
- Im **Transformation Inspector** können Sie die Positionierung und die Einstellungen für die Wiederholung der Gittermarke festlegen. Siehe [Eigenschaften von Gittermarken](#) auf Seite 217.

Eigenschaften von Gittermarken

Wenn Sie eine Gittermarke ausgewählt haben, enthält der Transformation Inspector einige spezifische Eigenschaften.

⊕ PowerLayout Grid 1 ▾

Attach to:

PowerLayout Grid 1 ▾

Reference:

Placement:

↔

0,00 mm

↓

0,00 mm

Repeat Every:

1

Step(s)

Hinzufügen zu: Bei der Erstellung werden Gittermarken automatisch zum aktuell ausgewählten Gitter hinzugefügt.

Für die Markenposition können Sie (zusätzlich zu den normalen Positionseinstellungen - siehe [Positionierung einer Marke](#) auf Seite 224) die **Referenz** festlegen. Die Referenz legt fest, welche Zelle oder Spalte als Referenz verwendet werden soll. Sie können die Referenz auf **Linke Zelle** oder **Rechte Zelle** oder auf **Linke Spalte** oder **Rechte Spalte** setzen.

Wenn eine **Spalte** verwendet wird, so wird eine einzelne Gittermarke mittels der Spalte als Referenz positioniert.

Falls Sie eine **Zelle** als Referenz verwenden, können Sie wählen, die Gittermarke jede Zeile, alle 2 Zeilen usw. zu **wiederholen**.

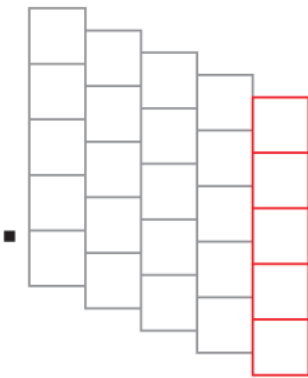
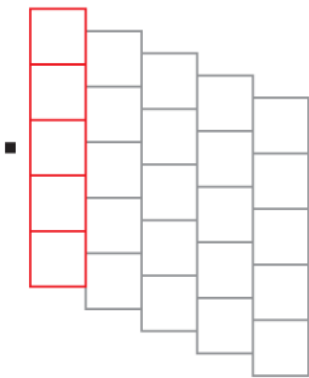
Mit Hilfe der Schaltflächen **Platzierung** können Sie definieren, wo die Gittermarken positioniert werden sollen:

- auf der linken Seite der Wiederholung
- auf der rechten Seite der Wiederholung

Die Beispiele unten zeigen eine 5 x 5 Wiederholung mit Versatz. Die Position und die Platzierung sind immer an der linken Seite zentriert.

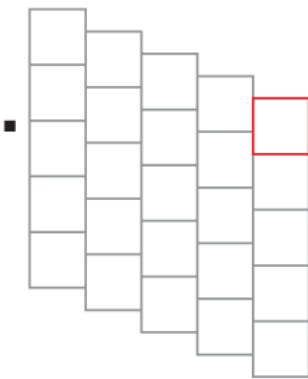
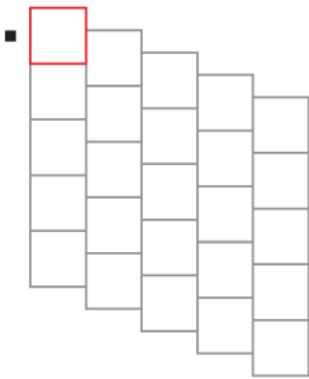
Äußerste linke Spalte:

Äußerste rechte Spalte:



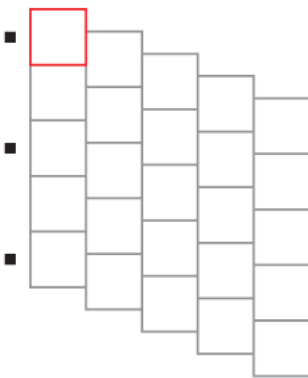
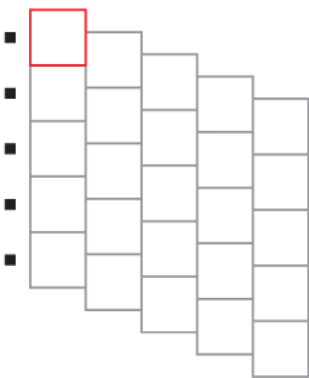
Äußerste linke Zelle, keine Wiederholung:

Äußerste rechte Zelle, keine Wiederholung:



Äußerste linke Zelle, Wiederholung jede 1. Zeile:

Äußerste linke Zelle, Wiederholung jede 2. Zeile:



Schnittmarken

Eine Schnittmarke (auch bekannt als Eck- oder Beschnittmarke) ist eine Art dynamische Marke, in den meisten Fällen eine Linie, die zweimal (einmal vertikal, einmal horizontal) an jeder Ecke des ausgewählten Seitenrahmens positioniert ist.

Sie können eine Schnittmarke mit Ihrer Auswahl erstellen (siehe [Erstellen einer Marke aus einer Auswahl](#) auf Seite 208) oder eine Standard-Schnittmarke erstellen, wobei es sich um eine Linie von 10 mm mit einer Strichstärke von 0,1 mm in der Passerfarbe handelt.

- Standardmäßig ist die Farbe einer Schnittmarke beim Erstellen die **Passerfarbe**. Siehe [Druckfarben und Farbauszüge in einer Marke](#) auf Seite 223.
- Mit der Schaltfläche **Inhalt bearbeiten** können Sie die Form der Marke bearbeiten. Siehe [Bearbeiten einer Marke](#) auf Seite 226.
- In der Dropdown-Liste **Transformation Inspector** können Sie über die Dropdown-Liste **Anhängen an** den Seitenrahmen oder das Gitter, auf den bzw. das Sie die Schnittmarken anwenden möchten, und den **Versatz** festlegen.

Trägerränder

Eine Trägerrandmarke ist eine Art dynamische Marke, in den meisten Fällen eine Linie, die links oder rechts (vertikal) oder oben oder unten (horizontal) des ausgewählten Seitenrahmens, Gitters oder der Gitterspalte positioniert wird und sich über die gesamte Höhe oder Breite erstreckt.

Sie können mit Ihrer Auswahl (siehe [Erstellen einer Marke aus einer Auswahl](#) auf Seite 208) eine Trägerrandmarke erstellen oder eine Standard-Trägerrandmarke erstellen.

- Standardmäßig ist die Farbe eines Trägerrands die Passerfarbe unter Verwendung aller Grafik-Separationen. Siehe [Druckfarben und Farbauszüge in einer Marke](#) auf Seite 223.
- Mit der Schaltfläche **Inhalt bearbeiten** können Sie auch die Form der Marke bearbeiten. Siehe [Bearbeiten einer Marke](#) auf Seite 226.
- Im **Transformation Inspector** können Sie die Positionierung und die Einstellungen für die Höhe des Trägerrands festlegen. Siehe [Eigenschaften der Trägerrandmarke](#) auf Seite 220.

Eigenschaften der Trägerrandmarke

Wenn Sie eine Trägerrandmarke ausgewählt haben, enthält der Transformation Inspector einige spezifische Eigenschaften.

The screenshot shows a 'Trim Box' settings dialog. At the top, there is a button with a plus icon and the text 'Trim Box'. Below this, the 'Attach to:' field is set to 'Trim Box'. In the center, there is a small diagram of a grid with a red vertical line on the left side. To the right of the diagram, there are two input fields: the first is for horizontal offset with a left-right arrow icon and the value '0,00 mm'; the second is for vertical offset with a double-headed vertical arrow icon and the value '-5,00 mm'. At the bottom, the 'Height:' field is also set to 'Trim Box'.

Anfügen an: Bei der Erstellung werden die Trägerrandmarken automatisch an den Endformat-Rahmen angehängt, aber Sie können den Trägerrand an jeden Seitenrahmen, jedes Gitter oder jedes benannte Objekt anfügen.

Mit dem Feld **Versatz** können Sie den Versatz zwischen dem Seitenrahmen oder Gitter und dem Trägerrand definieren.

Die **Höhe** für einen vertikalen Trägerrand kann durch die Höhe des Endformat-Rahmens oder des benannten Objekts, an das die Marke angehängt ist, das linke oder rechte Gitter oder die linke oder rechte Gitterspalte definiert werden. Die Gitterspalte kann bei einem versetzten Gitter nützlich sein, da die Spalten eine unterschiedliche Höhe und vertikale Position aufweisen können. Siehe [Versatz](#) auf Seite 200.

Die Höhe kann durch Eingabe eines Werts in das Feld **Trägerranderweiterung** angepasst werden.



Beschneidungsmarke

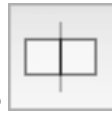
Eine Beschneidungsmarke ist eine Art dynamische Markierung, die es Ihnen ermöglicht, eine Markendatei zu verwenden, die Ihnen z. B. von einem Druckmaschinenhersteller zur Verfügung gestellt wird, um präzise Messungen zu ermöglichen.

Eine Beschneidungsmarke kann auch verschachtelte Marken enthalten: Wenn die Auswahl, aus der die Beschneidungsmarke erstellt wurde, eine benutzerdefinierte Marke, eine Punkttextrmarke, eine Bereichstextrmarke, eine Barcode-Marke oder eine externe Dateimarke enthält, bleiben diese Marken dynamisch. Jede andere Marke, die zum Erstellen der Beschneidungsmarke verwendet wird, wird in reguläre Objekte erweitert.

Dies ist die empfohlene Methode zur Verwendung einer Beschneidungsmarke:

1. Öffnen Sie die mitgelieferte Datei mit Objekten, Text und Quadraten.
2. Wählen Sie alle diese Objekte und wählen Sie im Abschnitt "Marken" die Option **Beschneidungsmarke aus Auswahl erstellen** (siehe [Erstellen einer Marke aus einer Auswahl](#) auf Seite 208).
3. Anpassen der Einstellungen im Mark Inspector
 - Die **Schrittweite** sollte der Größe der quadratischen Farbfelder entsprechen.

•

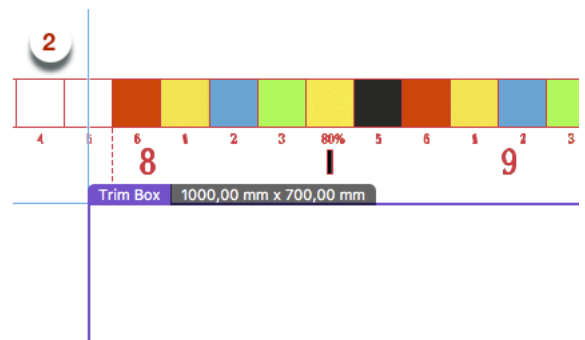
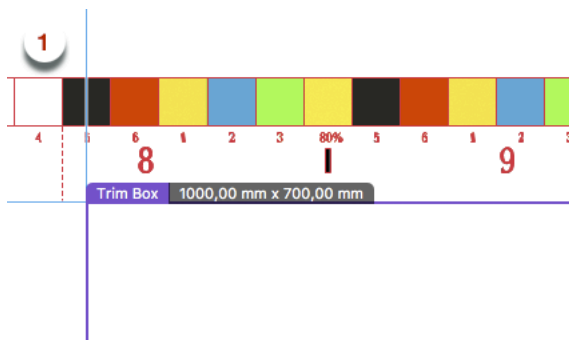


Die **Mitte** sollte auf **Gerade** gesetzt werden, wenn die Marke eine gerade Anzahl von Schritten enthält, so dass sich die Mitte zwischen den beiden mittleren Rechtecken befindet. Wenn die Marke eine ungerade Anzahl von Schritten enthält, sollte



die **Mitte** auf **Ungerade** gesetzt werden, so dass sich die Mitte auf der Mitte des Rechtecks in der Mitte befindet.

- Die Einstellungen für **Endschritte** legen fest, ob Teilfarbfelder entfernt oder hinzugefügt werden sollen.



Wenn die Einstellungen für "Schrittweite" und "Mitte" mit dem tatsächlichen Inhalt übereinstimmen, wird die Marke so beschnitten, dass nur vollständige quadratische Farbfelder verwendet werden.

4. Speichern Sie den Markensatz. Siehe [Arbeiten mit Markensätzen](#) auf Seite 226.
5. Sie können jetzt den Markensatz in die Dokumente laden, auf die Sie die Marke anwenden möchten.

Externe Dateimarke

Eine externe Dateimarke ist eine Marke, die eine verknüpfte platzierte PDF-Datei verwendet.

Sie können eine externe Dateimarke aus einem ausgewählten, verknüpften Grafikobjekt erstellen, indem Sie die Option **Externe Dateimarke aus Auswahl erstellen** (siehe [Erstellen einer Marke aus einer Auswahl](#) auf Seite 208) verwenden, oder Sie können **Externe Dateimarke hinzufügen** verwenden, um eine leere externe Dateimarkierung zu erstellen.

Verwenden Sie den **Mark Inspector**, um alle Parameter einzurichten.

- Die **URL** zeigt den Speicherort der zu verwendenden externen Datei an. Eine gültige URL hat folgendes Format: `file://host/path`, mit Schrägstrichen. Es können auch relative Pfade verwendet werden, z. B. `../../mark/markfile.pdf`
- Verwenden Sie die Schaltfläche **Durchsuchen...** und navigieren Sie zu der externen Datei, die Sie verwenden möchten. Die URL wird automatisch eingegeben.
- Sie können **Smart Text einfügen...** verwenden, um Variablen in der URL zu verwenden. Siehe [Verwenden von Smart Text](#) auf Seite 210.

- Standardmäßig werden **Füllung** und **Kontur** auf **Statische Farbe** gesetzt, so dass dieselben Farben (und Druckfarben) wie in der externen Datei verwendet werden. Siehe [Druckfarben und Farbauszüge in einer Marke](#) auf Seite 223.

Hinweise und Einschränkungen:

- Nur PDF-Dateien können als externe Dateien verwendet werden.
- Bei Verwendung einer mehrseitigen PDF-Datei als externe Dateimarke wird nur die erste Seite verwendet.
- Sie können eine externe Dateimarke nicht scheren oder skalieren.

Barcode-Marke

Eine Barcode-Marke ist eine Marke, die einen [QR](#)-, [Micro-QR](#)- oder [Data Matrix](#)-Barcode verwendet.

Sie können eine Barcode-Marke erstellen, indem Sie einen QR-, Micro-QR- oder Data Matrix-Barcode-Mark erstellen und **Barcode-Marke aus Auswahl erstellen** auswählen (siehe [Erstellen einer Marke aus einer Auswahl](#) auf Seite 208).

Verwenden Sie den **Mark Inspector**, um alle Parameter einzurichten.

- Der **Code** zeigt den Text an, der in der Barcode-Marke verwendet wird.
- Sie können **Smart Text einfügen...** verwenden, um Variablen im Code zu verwenden. Siehe [Verwenden von Smart Text](#) auf Seite 210.
- Eine Barcode-Marke verwendet immer **Statische Farbe**. . Siehe [Füllfarb- und Konturfarb-Inspector](#) auf Seite 97.
- Wenn **Kleinstmögliche Symbolgröße verwenden** aktiviert ist, wird die Größe der Barcode-Marke abhängig von der Länge des Codes auf die kleinstmögliche Symbolgröße skaliert. Sie können den Parameter "Minimale Symbolgröße" im Barcode Inspector nicht einstellen. Wenn diese Option deaktiviert ist, kann die Größe der Barcode-Marke bei Bedarf abhängig von der Länge des Codes erhöht werden. Sie sinkt jedoch nicht unter die im Barcode Inspector festgelegte minimale Symbolgröße.

Stationsnummerierungsmarke

In einem Step&Repeat-Workflow können Sie einer Einzelnutzendatei eine **Stationsnummerierungsmarke** hinzufügen.

Weitere Informationen finden Sie unter [Stationsnummerierung in einem MFG/CF2-Workflow](#) auf Seite 204

9.10.4. Druckfarben und Farbauszüge in einer Marke

Wichtig:

Um sicherzustellen, dass Ihre Marken sichtbar sind, wenn sie erstellt werden, wird empfohlen, dynamische Marken zu erstellen, während sich keine ungenutzten Druckfarben im Dokument befinden.

Für vorhersagbare Ergebnisse der Farben einer Marke wird empfohlen, Volltonfarben und keine Farbverläufe, Bilder oder Muster zu verwenden.

- **Statische Farbe:** Wenn Farbe auf "Statisch" gesetzt ist, wird die Originalfarbe des Objekts, mit dem eine Marke erstellt wird, basierend auf den tatsächlichen Farbauszügen gespeichert. Die Farbe der Marke ändert sich nicht, wenn die Reihenfolge der Farbauszugsliste geändert wird.
- **Dynamische Farbe:** Wenn die Farbe auf "Dynamisch" gesetzt ist, wird die aktuelle Farbe gespeichert, jedoch auf der Basis der Farbauszugspositionen in der Farbauszugsliste und nicht auf der Basis der tatsächlichen Farbauszüge. Wenn die Farbe auf "Dynamisch" gesetzt ist, zeigt der Mark Inspector die Indexnummern der Farbauszüge an, die in der Füllung oder Kontur verwendet werden.
- **Dunkelste Farbe:** Die Marke wird mit 100% des dunkelsten im Dokument verwendeten Farbauszugs gefärbt.
- **Passerfarbe:** Der höchste Prozentwert, der für die Füllung oder die Kontur im Markeninhalt verwendet wird, wird auf alle Farbauszüge angewendet.

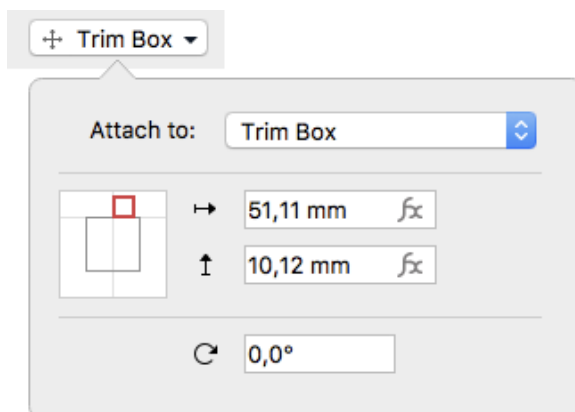
Für Marken, die eine Wiederholung durchführen (Wiederholungsmarke per Anzahl, Wiederholungsmarke für Farbauszüge), sowie für Dynamische Farbe, Dunkelste Farbe und Passerfarbe können Sie angeben, welche Farbauszüge in die Marke aufgenommen werden sollen:

- Alle Farbauszüge
- Grafik-Farbauszüge
- Verarbeitungsschritt "Farbauszüge" (siehe [Verarbeitungsschrittebenen](#) auf Seite 58)
- Grafik-Farbauszüge und Lacke
- Benutzerdefiniert: Hiermit können Sie Farbauszüge auswählen, indem Sie die Regeln für Druckmethode, Verarbeitungsschritt, Farbauszugsname, Prozessfarbauszüge oder Nicht-Prozessfarbauszüge kombinieren.

Trägersrandmarken werden standardmäßig in 100% aller Grafik-Farbauszüge eingefärbt. Sie können dieses Standardverhalten in **Benutzerdefiniert** ändern. Auf diese Weise können Sie Farben auf der Basis des Druckverfahrens einbinden.

9.10.5. Positionierung einer Marke

Die Position einer benutzerdefinierten Marke wird im Transformation Inspector festgelegt.



Hinzufügen zu

Die Position der Marke kann basieren auf

- jedem beliebigen Seitenrahmen, Masken-Rahmen, Beschnittzugabe-Rahmen, Endformat-Rahmen oder Grafikrahmen
- einer anderen dynamischen Marke
- jedem beliebigen benannten Objekt, d. h. jedem Objekt, das im Browser für benannte Objekte aufgeführt ist. Siehe [Objekt-Browser](#) auf Seite 60.

Positionierung

Die Art und Weise, wie die Marke hinzugefügt wird, kann durch Anklicken und Ziehen des farbigen Quadrats (das die Marke darstellt) auf die gewünschte Position auf dem grauen Quadrat (das für die Referenz **Hinzufügen zu** steht) ausgewählt werden.

Im Beispiel unten wird die Mitte oben der Marke (Begrenzungsrechteck der Marke) auf der linken unteren Ecke (Begrenzungsrahmen) der im Feld "Hinzufügen zu" definierten Referenz platziert.



Versatz und Drehung

In den Versatz-Feldern können Sie die Marke auf der Basis der definierten Position verschieben. Ein positiver Wert für den Versatz verschiebt die Marke nach rechts/unten, wie durch die Pfeile angegeben.

Mit Hilfe der Schaltfläche **Fx** können Sie den **Formel-Editor** öffnen. Siehe [Formel-Editor](#) auf Seite 225.

Mit Hilfe der Schaltfläche **Drehung** können Sie die Marke drehen.


Formel-Editor

1. Wählen Sie eine Marke aus und öffnen Sie den Transformation Inspector.
2. Klicken Sie für den zu bearbeitenden **Versatz** auf die Schaltfläche **fx**, um den **Formel-Editor** zu öffnen.
3. Im Formel-Editor werden auf der linken Seite die verfügbaren Kategorien und Variablen angezeigt. In der rechten Spalte können Sie die zu verwendende Formel zusammenstellen, z. B. "Breite des Endformat-Rahmens/2".
 - Wählen Sie eine Kategorie in der linken Spalte aus und wählen Sie in der mittleren Spalte die Variable aus, die Sie in Ihrer Formel verwenden möchten, z. B. Breite des Endformat-Rahmens. Doppelklicken Sie darauf, um sie an der Cursorposition hinzuzufügen, oder ziehen Sie sie per Drag & Drop an die gewünschte Position.
 - Kombinieren Sie Variablen mit Hilfe von Operatoren: Plus (+), Minus (-), Multiplizieren (x), Dividieren (/).
 - Sie können feste Werte hinzufügen, indem Sie sie in die Formel eingeben.
 - Wenn die eingegebene Formel gültig ist, zeigt die **Vorschau** das berechnete Ergebnis an.
4. Klicken Sie auf **OK**, um die Formel zu übernehmen.

9.10.6. Arbeiten mit Markensätzen

Durch Anklicke der Schaltfläche **Markensatz laden**  wird das Dialogfeld "Markensätze laden" geöffnet.

- Wenn Sie eine Automation Engine-Verbindung eingerichtet haben, zeigt die Liste der Markensätze alle auf dem Server gespeicherten kompatiblen Markensätze. Falls nicht, werden die lokal gespeicherten Markensätze aufgelistet. Siehe [Automation Engine-Verbindung](#) auf Seite 36.
- Die Liste enthält auch die ArtPro+-Standardmarkensätze, z. B. Standard 5x5 Gittermarke.
- Verwenden Sie das Feld **Suchen**, um die Liste der Markensätze zu filtern.
- Aktivieren Sie **Aktuelle Marken ersetzen**, wenn Sie alle Marken in Ihren Dokumenten entfernen und die im Markensatz definierten Marken hinzufügen möchten. Deaktivieren Sie die Option, um die Marken aus dem Markensatz zu Ihren aktuellen Marken hinzuzufügen.
- Wählen Sie einen Markensatz in der Liste aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Laden**, um die im Markensatz definierten Marken zu laden. Sie können auch auf den Markensatz in der Liste doppelklicken.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Markensatz speichern/löschen** , um einen Markensatz zu speichern, zu überschreiben oder zu löschen.

- Wenn Sie eine Automation Engine-Verbindung eingerichtet haben, zeigt die Liste der Markensätze alle auf dem Server gespeicherten kompatiblen Markensätze. Falls nicht, werden die lokal gespeicherten Markensätze aufgelistet. Siehe [Automation Engine-Verbindung](#) auf Seite 36.
- Verwenden Sie das Feld **Suchen**, um die Liste der Markensätze zu filtern.
- Geben Sie einen neuen Namen für den Markensatz ein und klicken Sie auf **Speichern**, um den aktuellen Markensatz als neuen Markensatz zu speichern.
- Wählen Sie einen Markensatz aus der Liste aus (oder geben Sie den genauen Namen ein) und klicken Sie dann auf **Aktualisieren**, um ihn zu überschreiben.
- Wählen Sie einen Markensatz in der Liste aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche -, um ihn zu entfernen.

9.10.7. Bearbeiten einer Marke

Auch nach der Erstellung einer Marke können Sie ihr Aussehen bearbeiten, unabhängig davon, ob es sich um eine Marke (erstellt ausgehend von der Auswahl) oder eine Standardmarke handelt.

1. Wählen Sie die zu bearbeitende Marke aus.
2. Im **Mark Inspector** wird eine Vorschau der in der Marke verwendeten Objekte angezeigt ("Markeninhalt"). Im Inspector können Sie auch seine Farbstrategie ändern (siehe [Druckfarben und Farbauszüge in einer Marke](#) auf Seite 223).
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Inhalt bearbeiten** oder doppelklicken Sie auf die Marke, während Sie die Alt-Taste gedrückt halten, um den Markeninhalt in einem speziellen Bearbeitungsmodus zu öffnen, z. B. um Objekte hinzuzufügen oder zu entfernen, die Form zu ändern oder die Farben zu ändern.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zurück zum Dokument**, um den Bearbeitungsmodus zu beenden und zu Ihrem Dokumentfenster zurückzukehren.

Die Marken im Dokument werden automatisch aktualisiert.

9.10.8. Aktualisieren von Marken

Marken in ArtPro+ werden in zahlreichen Situationen automatisch aktualisiert.

- Nach dem Öffnen eines Dokuments werden dynamische Marken aktualisiert, wenn Sie mit der Bearbeitung des Dokuments beginnen.
- Wenn eingebettete platzierte Grafiken im Modus **Platzierte Grafik bearbeiten** geändert werden, werden die Marken sofort aktualisiert. Siehe [Bearbeiten einer platzierten Grafik](#) auf Seite 125.
- Für verlinkte, platzierte Grafiken, die außerhalb von ArtPro+ bearbeitet wurden, löst die Auswahl von **Aktualisieren** ebenfalls die Aktualisierung der Marken aus. Siehe [Aktualisieren](#) auf Seite 122.
- Die meisten, aber nicht alle Smart Text-Variablen werden live aktualisiert. Um eine sofortige Aktualisierung auszulösen, können Sie die Schaltfläche **Marken aktualisieren**  verwenden.
- Marken, die Servervariablen enthalten, die auf der Seite der Automation Engine geändert wurden, werden aktualisiert, wenn die Datei nach dem Öffnen der Datei bearbeitet wird.

9.11. Abmessungen hinzufügen

Mit **Abmessungen hinzufügen** können Sie die Abmessungen des Begrenzungsrahmens der ausgewählten Objekte oder eines der Seitenrahmen hinzufügen.

1. Wählen Sie die Objekte aus, zu denen Sie die Dimensionen hinzufügen möchten. Wenn nichts ausgewählt ist, werden die Abmessungen des Endformat-Rahmens hinzugefügt.
2. Wählen Sie **Druckvorstufe > Abmessungen hinzufügen** oder verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Umschalt+L** (Mac) oder **Strg+Umschalt+L** (Windows).
3. Verwenden Sie den **Dimensions Inspector**, um die Abmessungslinien zu ändern.

↔ 94,05 x 95,50 mm ▼

Reference:
Selection ▼

Units:
mm ▼

Decimals:
2 ▼

Arrows:
↔ ▼

Line Style:
No Line ▼

Line Width:
0,35 mm

Margins & Positioning:

2,00 mm
↔

↕

↕

●

↔

↔

↕

↕

●

2,00 mm
2,00 mm

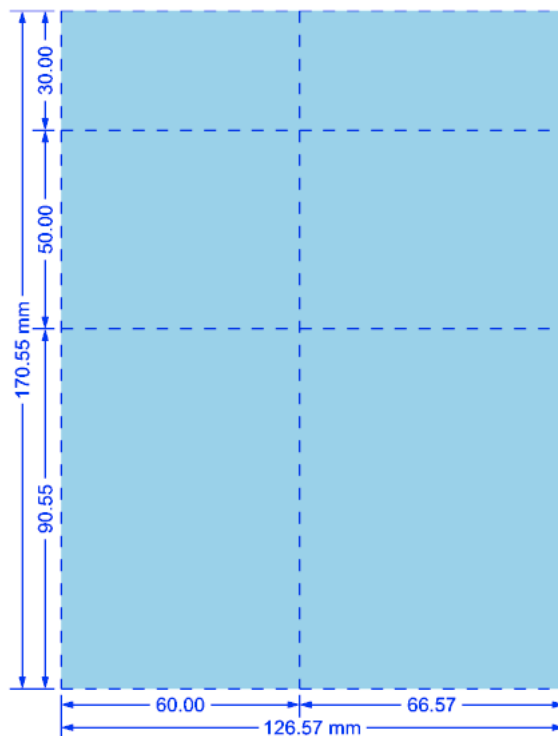
2,00 mm

- a) Die **Referenz** wird auf **Auswahl** gesetzt, wenn die Abmessungen für ausgewählte Objekte erstellt wurden. Sie können sie auf jeden der definierten Seitenrahmen ändern.
 - b) Stellen Sie für die Abmessungen die **Einheiten** und die Anzahl der **Dezimalstellen** ein.
 - c) Stellen Sie den Typ der **Pfeile** ein, den Sie verwenden möchten.
 - d) Mit **Linienart** können Sie einen Rahmen zum Begrenzungsrahmen der Auswahl oder zum ausgewählten Seitenrahmen hinzufügen, entweder gestrichelt oder eine durchgezogene Linie.
 - e) Legen Sie die **Linienbreite** für alle Abmessungslinien fest.
 - f) Wählen Sie die Ecke aus, die Sie als Basis für die **Positionierung** der Abmessungen verwenden möchten.
 - g) Stellen Sie die **Ränder** ein. Wenn die Option **Kette** ausgewählt ist, wird in alle Richtungen der gleiche Rand verwendet.
4. Um die Texteigenschaften der Abmessungsobjekte zu ändern, können Sie den **Text Inspector** verwenden, der eine begrenzte Anzahl von Optionen anzeigt: Schriftfamilie, -stil und -größe.
 5. Verwenden Sie den **Dimensions Grid Inspector**, um Spalten und Zeilen einzurichten.

2 x 3

	1	2	
Columns:	60,00 mm	66,57 mm	- +
	1	2	3
Rows:	30,00 mm	50,00 mm	90,55 mm
			- +

- a) Klicken Sie auf die Schaltfläche **+**, um eine neue Spalte oder Zeile hinzuzufügen.
- b) Legen Sie die Breite der **Spalten** oder die Höhe der **Zeilen** fest, indem Sie einen Abstand in die verschiedenen Felder eingeben.

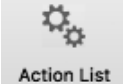


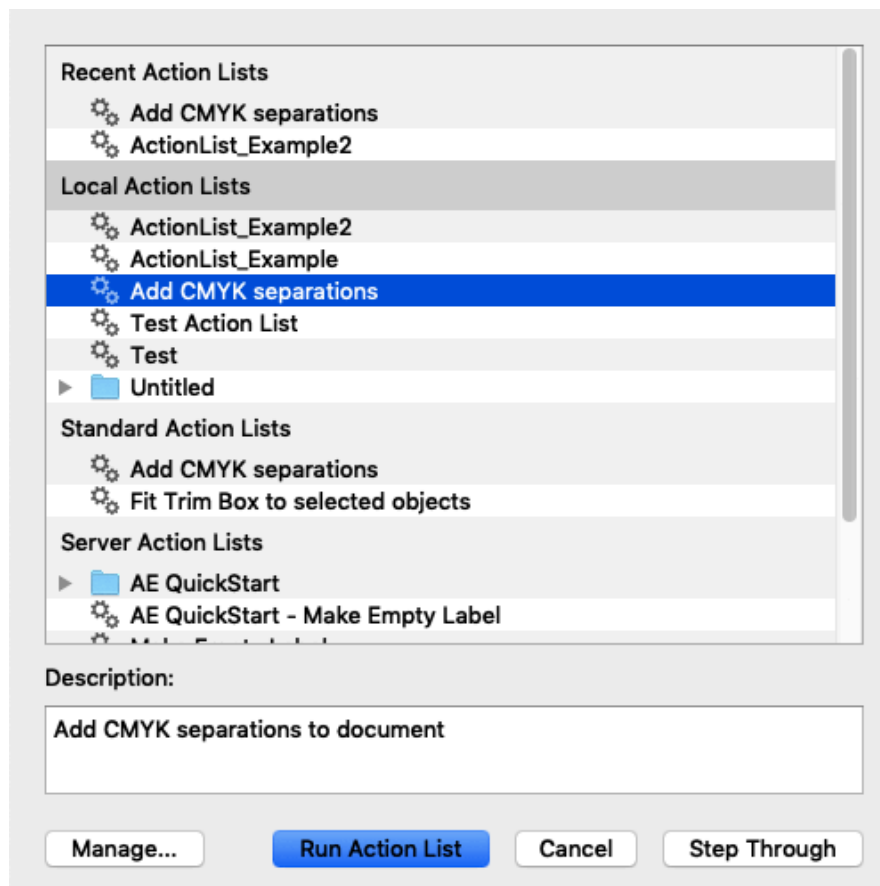
9.12. Aktionslisten

Mit **PDF-Aktionslisten** (.pal) können Sie eine Reihe von ArtPro+ Funktionen automatisieren. Aktionslisten werden in den **Aktionslisten-Voreinstellungen** verwaltet.

9.12.1. Aktionsliste ausführen

1.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Aktionsliste** , wählen Sie **Datei > Aktionsliste > Aktionsliste ausführen** oder verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd +Alt+Umschalt+A** (Mac) oder **Strg+Alt+Umschalt+A** (Windows).

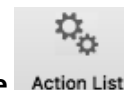


2. Wählen Sie die auszuführende Aktionsliste aus und klicken Sie auf **Aktionsliste ausführen** oder doppelklicken Sie auf die Aktionsliste.
3. Sie können auch auf die Schaltfläche **Verwalten...** klicken, um die Registerkarte "Aktionsliste" in den Voreinstellungen zu öffnen. Siehe [Aktionslisten verwalten](#) auf Seite 232.

4. Wenn Sie eine Aktionsliste schrittweise ausführen möchten oder wenn Sie überprüfen möchten, ob die Aktionsliste wie erwartet funktioniert, oder wenn Sie nur einen Teil einer Aktionsliste ausführen möchten, können Sie auf die Schaltfläche **Durchlaufen** klicken. Siehe [Eine Aktionsliste durchlaufen](#) auf Seite 231.

Eine Aktionsliste durchlaufen

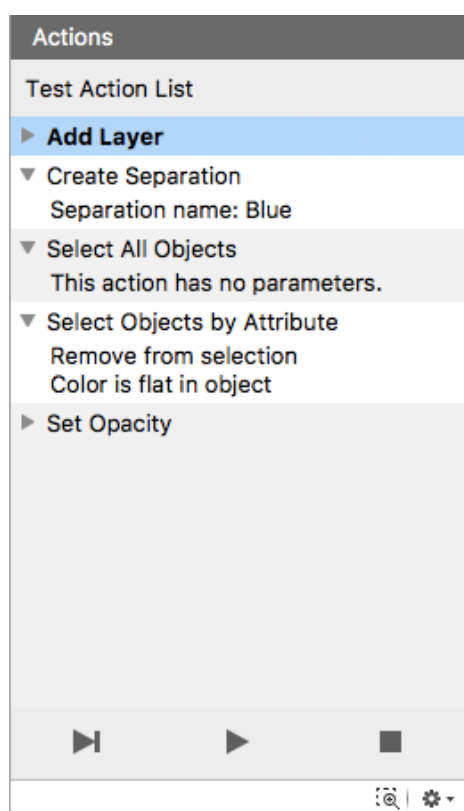
1.




Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche **Aktionsliste**, wählen Sie **Datei > Aktionsliste > Aktionsliste ausführen** oder verwenden Sie den Kurzbefehl **Cmd+Alt+Umschalt+A** (Mac) oder **Strg+Alt+Umschalt+A** (Windows).


2. Wählen Sie die gewünschte Aktionsliste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Durchlaufen**.

Die Seitenleiste **Aktionen** wird auf der linken Seite des Fensters angezeigt.




- a) Klicken Sie auf das Dreieck vor einer Aktion, um die Einstellungen für diese Aktion ein- oder auszublenden.
- b) Klicken Sie auf eine Aktion, um sie auszuwählen.
- c) Wählen Sie **Ausgewählte Aktion durchführen** aus dem Flyout-Menü, oder klicken Sie auf die Schaltfläche , um die ausgewählte Aktion auszuführen.

d) Wählen Sie **Ausgewählte Aktion und alle folgenden Aktionen ausführen** aus dem

Flyout-Menü oder klicken Sie auf die Schaltfläche , um die ausgewählte Aktion und alle folgenden Aktionen auszuführen.

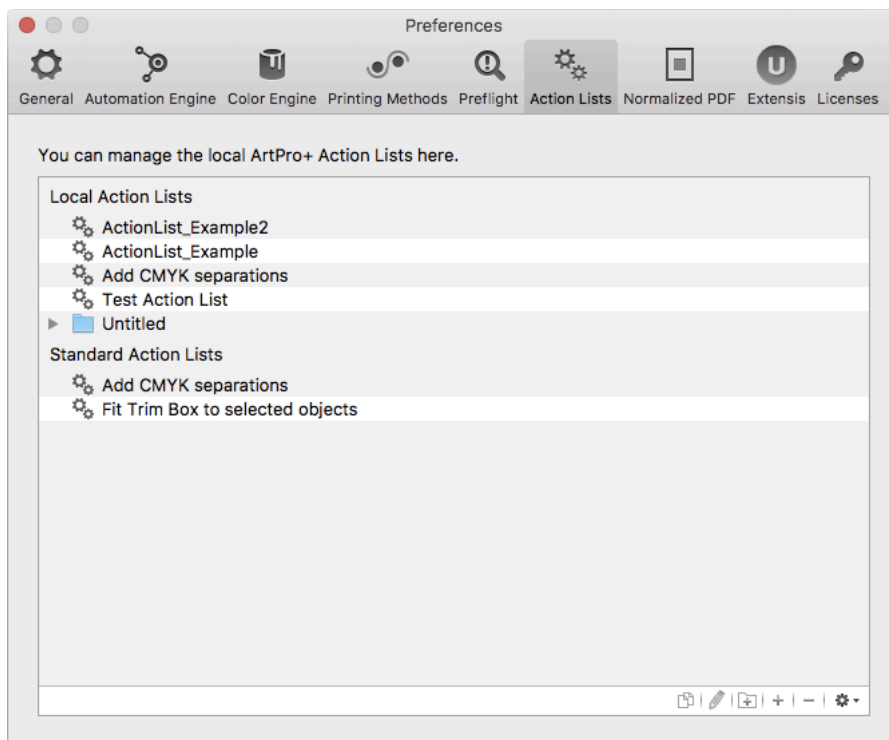
e) Aktivieren Sie **Einzoomen auf Auswahl**, um nach der ausgeführten Aktion automatisch auf die ausgewählten Objekte einzuzoomen.

f) Wählen Sie **Durchlaufmodus beenden** aus dem Flyout-Menü oder klicken Sie auf


die Schaltfläche , um den Durchlauf zu stoppen und die Seitenleiste "Aktion" zu schließen.



9.12.2. Aktionslisten verwalten

Klicken Sie im Dialogfeld "Aktionsliste" auf die Schaltfläche **Verwalten...**, um die Registerkarte "Aktionslisten" in den Voreinstellungen zu öffnen. Sie können auch die Voreinstellungen öffnen und zur Registerkarte "Aktionslisten" wechseln. Siehe [Voreinstellungen](#) auf Seite 26.




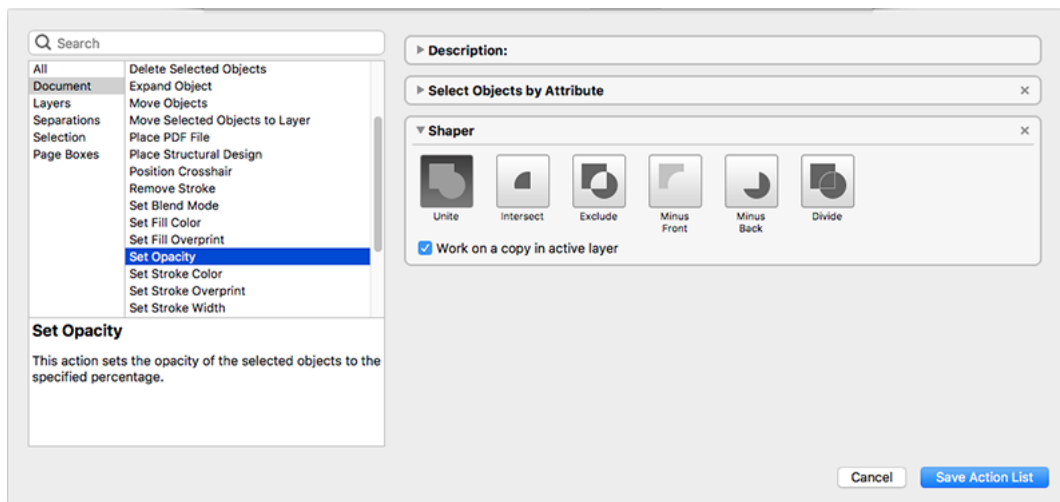
Es gibt drei Arten von Aktionslisten: **Lokale Aktionslisten**, in denen Sie Aktionslisten hinzufügen, bearbeiten und entfernen können, **Standard-Aktionslisten**, die von Esko zur Verfügung gestellte, vorkonfigurierte Aktionslisten enthalten, und **Server-Aktionslisten**, die nur verfügbar sind, wenn eine Verbindung zu Automation Engine besteht.

- Doppelklicken Sie auf den Namen einer Aktionsliste, um deren Namen zu ändern.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche , um einen (Unter-)Ordner hinzuzufügen.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **+** oder wählen Sie **Neu** aus dem Flyout-Menü, um eine Aktionsliste von Grund auf neu zu erstellen. Wenn Sie einen Ordner ausgewählt haben, wird die Aktionsliste in diesem Ordner erstellt.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche **-** oder wählen Sie **Entfernen** aus dem Flyout-Menü, um den ausgewählten Ordner oder die ausgewählte Aktionsliste zu entfernen.
- Doppelklicken Sie auf das Symbol vor dem Namen, klicken Sie auf die Schaltfläche  oder wählen Sie **Bearbeiten** aus dem Flyout-Menü, um die Aktionsliste im **Aktionslisteneditor** zu bearbeiten. Siehe [Der Aktionslisten-Editor](#) auf Seite 233.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche  oder wählen Sie **Duplizieren** aus dem Flyout-Menü, um eine neue Aktionsliste basierend auf einer bestehenden Aktionsliste zu erstellen.
- Klicken und ziehen Sie, um Aktionslisten in oder aus einem Ordner oder Abschnitt zu verschieben.

9.12.3. Der Aktionslisten-Editor

Wenn Sie auf der Registerkarte "Aktionslisten" in den Voreinstellungen auf ein Aktionslistensymbol doppelklicken oder es auswählen und auf die Schaltfläche  klicken oder **Bearbeiten** aus dem Flyout-Menü wählen, wird der Aktionslisteneditor geöffnet. Siehe [Aktionslisten verwalten](#) auf Seite 232.



1. Auf der linken Seite des Dialogfelds werden die verfügbaren Aktionen angezeigt. Weitere Informationen zu den verfügbaren Aktionen finden Sie unter [Aktionen](#) auf Seite 234.
 - Wählen Sie eine Aktion in der rechten Spalte aus, um im unteren Teil einige Informationen darüber zu erhalten.
 - Doppelklicken Sie auf eine Aktion, um sie unten zu Ihrer Aktionsliste auf der rechten Seite des Dialogfelds hinzuzufügen. Sie können sie auch an die gewünschte Stelle ziehen.
2. Die rechte Seite des Dialogfelds zeigt die Aktionen in Ihrer Aktionsliste an.
 - Oben können Sie eine **Beschreibung** für die Aktionsliste eingeben.
 - Für jede Aktion können Sie eine Reihe von spezifischen Einstellungen vornehmen. So können Sie z. B. unter **Objekte nach Attribut auswählen** die Attribute auswählen,

die für die Auswahl verwendet werden. Für einige Aktionen können Sie **Parameter** verwenden, z. B. den Namen für eine neue Ebene. Siehe [Parameter in Aktionslisten](#) auf Seite 240.

- Klicken und ziehen Sie Aktionen, um deren Reihenfolge zu ändern.
- Klicken Sie auf das Dreieck, um die Aktionen zu komprimieren, damit Sie einen besseren Überblick über die gesamte Aktionsliste erhalten.

3. Klicken Sie auf **Aktionsliste speichern**, um die Aktionsliste zu speichern.

Aktionen

Gibt einen Überblick über alle derzeit zur Verwendung in Aktionslisten verfügbare Aktionen, zusammen mit einigen grundlegenden Informationen über die Einrichtung.

Dokument

White Underprint hinzufügen

Fügt White Underprint zu ausgewählten Objekten hinzu. Siehe [White Underprint](#) auf Seite 171.

Anordnen

Diese Aktion verschiebt die ausgewählten Objekte. Die Objekte können in den Vorder- oder Hintergrund oder eine Ebene nach vorn bzw. nach hinten verschoben werden. Siehe [Objekte anordnen](#) auf Seite 76.

Unterfüllen

Diese Aktion führt einen Unterfüllungsvorgang an den ausgewählten Objekten durch. Die Originalpfade bleiben unberührt, wenn das Kontrollkästchen "Kopieren" aktiviert ist. Der resultierende Pfad wird ausgewählt. Siehe [Überfüllung/Unterfüllung](#) auf Seite 93.

Bereinigen

Diese Aktion erfordert eine Objektauswahl und führt die aktivierten Bereinigungsaaktionen an den ausgewählten Objekten aus. Siehe [Bereinigen](#) auf Seite 95.

Schnittmaske erstellen

Diese Aktion erfordert eine Objektauswahl, bei der das oberste ausgewählte Objekt ein Pfad ist. Der Pfad wird zu einer Schnittmaske, die die anderen ausgewählten Inhalte beschneidet. Bei Bedarf werden die weggeschnittenen Inhalte nach unten verschoben. Siehe [Schnittmaske](#) auf Seite 86.

Form durch Parameter erstellen

Diese Aktion erstellt die ausgewählte Form (Ellipse oder Rechteck), indem eine Position relativ zum Fadenkreuz bestimmt und absolute Größenparameter festgelegt werden. Für das Rechteck können Sie runde Ecken definieren. Siehe [Rechteck erstellen/Ellipse erstellen](#) auf Seite 106.

Form auf Seitenrahmen erstellen

Diese Aktion erstellt und wählt eine Form (ein Rechteck oder eine Ellipse) basierend auf einem Seitenrahmen aus. Die resultierende Form wird über der ausgewählten Ebene erstellt. Wenn keine Ebene ausgewählt ist, wird die Form in der obersten Ebene als oberstes Objekt erstellt. Siehe [Seitenrahmen](#) auf Seite 55.

Form durch Auswahl erstellen

Diese Aktion erstellt die ausgewählte Form (Ellipse oder Rechteck) basierend auf dem Begrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte. Für das Rechteck können Sie runde Ecken definieren. Die resultierende Form wird über der ausgewählten Ebene erstellt. Wenn keine

Ebene ausgewählt ist, wird die Form in der obersten Ebene als oberstes Objekt erstellt. Wenn kein Objekt ausgewählt ist, wird keine Form erstellt. Siehe [Rechteck erstellen/Ellipse erstellen](#) auf Seite 106.

Ausgewählte Objekte löschen

Diese Aktion erfordert eine Objektauswahl und entfernt die ausgewählten Objekte aus dem Dokument. Siehe [Löschen](#) auf Seite 75.

Objekt erweitern

Diese Aktion erweitert ausgewählte Objekte (stuft sie zurück). Die Objekte werden zu einer Gruppe normaler Objekte. Siehe [Erweitern](#) auf Seite 94.

Ausgewählte Objekte in Ebene verschieben

Diese Aktion erfordert eine Auswahl von Objekten. Diese Aktion verschiebt die ausgewählten Objekte in die aktive Ebene. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

PDF-Dateien platzieren

Diese Aktion platziert (die erste Seite) die angegebene externe PDF-Datei in der ausgewählten Ebene. Wenn das Fadenkreuz aktiv ist, legt das Fadenkreuz die Position fest, an der die Seite platziert wird. Sie können wählen, ob Sie die Datei einbetten oder auch die Verknüpfung zur externen Datei beibehalten möchten. Normalisierte PDF-Dateien werden immer eingebettet. Siehe [Arbeit mit platzierten Grafiken](#) auf Seite 120.

Strukturelles Design platzieren

Diese Aktion platziert die angegebene Datei für das strukturelle Design. Die Datei wird in der Mitte des Endformat-Rahmens platziert. Die Verknüpfung zur platzierten Datei bleibt immer erhalten. Siehe [Mit Dateien für das strukturelle Design arbeiten](#) auf Seite 126.

Fadenkreuz positionieren

Diese Aktion ändert die Position des Fadenkreuzes, indem sie es von seiner aktuellen Position über eine feste Distanz verschiebt oder indem sie es relativ zum Begrenzungsrechteck der aktuellen Auswahl oder zu einem der Seitenrahmen positioniert.

Strich löschen

Diese Aktion entfernt jegliche Striche aus den ausgewählten Objekten. Siehe [Stroke Inspector](#) auf Seite 102.

Füllmethode festlegen

Diese Aktion legt den Überblendungsmodus der ausgewählten Objekte fest. Siehe [Transparency Inspector](#) auf Seite 103.

Füllfarbe festlegen

Diese Aktion erstellt eine Farbe auf der Grundlage der ausgewählten Farbauszüge. Die Farbe wird verwendet, um die ausgewählten Objekte mit dem angegebenen Prozentsatz zu füllen. Wenn kein Farbauszug ausgewählt ist, wird die Farbe auf weiß gesetzt (alle Farbauszüge Null). Siehe [Füllfarb- und Konturfarb-Inspector](#) auf Seite 97.

Füllung für Überdruck festlegen

Diese Aktion legt die Füllung für die ausgewählten, zu überdruckenden Objekte fest. Siehe [Farbflächen](#) auf Seite 98.

Opazität festlegen

Diese Aktion setzt die Opazität der ausgewählten Objekte auf den angegebenen Prozentsatz. Siehe [Transparency Inspector](#) auf Seite 103.

Konturfarbe festlegen

Diese Aktion erstellt eine Farbe auf der Grundlage der ausgewählten Farbauszüge. Die Farbe wird auf die Kontur der ausgewählten Objekte mit dem angegebenen Prozentsatz angewandt.

Wenn kein Farbauszug ausgewählt ist, wird die Farbe auf weiß gesetzt (alle Farbauszüge Null). Wenn die ausgewählten Objekte keine Kontur haben, dann wird die standardmäßige Konturstärke angewandt. Siehe [Füllfarb- und Konturfarb-Inspector](#) auf Seite 97.

Konturüberdruck festlegen

Diese Aktion legt die zu überdruckende Kontur für die ausgewählten Objekte fest. Es werden keine Konturen erzeugt.

Konturlinienbreite festlegen

Diese Aktion legt die Konturbreite für die ausgewählten Objekte fest. Wenn das Objekt noch keine Kontur hat, wird sie erstellt.

Shaper

Diese Aktion führt einen Shaper-Vorgang an den ausgewählten Objekten durch. Das Ergebnis des Vorgangs wird in der aktiven Ebene erstellt und wird ausgewählt. Der Vorgang "Teilen" verwendet die dunkelste Farbe zum Füllen des Ergebnisses. Die Originalpfade bleiben unberührt, wenn das Kontrollkästchen "An Kopie in aktiver Ebene arbeiten" aktiviert ist. Siehe [Shaper](#) auf Seite 107.

Füllen

Diese Aktion führt einen Überfüllungsvorgang an den ausgewählten Objekten durch. Die Originalpfade bleiben unberührt, wenn das Kontrollkästchen "Kopieren" aktiviert ist. Der resultierende Pfad wird ausgewählt. Siehe [Überfüllung/Unterfüllung](#) auf Seite 93.

White Underprint aussparen

Spart White Underprint von den ausgewählten Objekten aus. Siehe [White Underprint](#) auf Seite 171.

Barcode aktualisieren

Diese Aktion aktualisiert die Barcode-Eigenschaften entsprechend der Server-Einrichtung des Jobs. Siehe [Barcodes](#) auf Seite 129.

Verknüpftes Bild aktualisieren

Diese Aktion aktualisiert alle verknüpften Bilder. Siehe [Arbeiten mit Bildern](#) auf Seite 114.

Verknüpfte platzierte Grafik aktualisieren

Diese Aktion aktualisiert alle verknüpften platzierten Grafikobjekte. Siehe [Arbeit mit platzierten Grafiken](#) auf Seite 120.

Marken aktualisieren

Diese Aktion aktualisiert alle Marken. Siehe [Marken](#) auf Seite 208.

Strukturelles Design aktualisieren

Diese Aktion aktualisiert alle Objekte für das strukturelle Design. Siehe [Mit Dateien für das strukturelle Design arbeiten](#) auf Seite 126.

Ebenen

Ebene hinzufügen

Diese Aktion erstellt und wählt eine neue Ebene aus, entweder über den vorhandenen Ebenen oder über den Grafikebenen (unterhalb der Verarbeitungsschrittebenen). Wenn eine derartige Ebene bereits besteht, wird sie nur ausgewählt. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

Ebene löschen

Diese Aktion erfordert eine Ebenenauswahl und entfernt die ausgewählten Ebenen aus dem Dokument. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

Ebenenauswahl umkehren

Diese Aktion kehrt die Ebenenauswahl im Ebenenbereich um. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

Ebene umbenennen

Diese Aktion erfordert die Auswahl einer oder mehrerer Ebenen und benennt die ausgewählten Ebenen um. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

Ebenen mit Platzhaltern umbenennen

Diese Aktion ersetzt den Namen aller Ebenen, die dem alten Ebenennamen entsprechen, durch den Namen der neuen Ebene. Platzhalter (*) sind zulässig. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

Ebenen neu ordnen

Diese Aktion ändert die Reihenfolge der Ebenen, indem sie die ausgewählten Ebenen über oder unter alle Ebenen, alle Grafikebenen oder eine bestimmte Ebene, die durch ihren Namen oder ihren Ebenentyp gekennzeichnet ist, verschiebt. Sie können eine durch Kommas getrennte Liste und Platzhalter verwenden, wenn Sie den Namen einer Ebene angeben.

Grafikebenen auswählen

Diese Aktion wählt alle Grafikebenen aus. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

Leere/Nicht leere Ebenen auswählen

Diese Aktion wählt leere (oder nicht leere) Ebenen aus. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

Ebene nach Name auswählen

Diese Aktion wählt Ebenen auf der Grundlage ihres Namens aus (Platzhalter sind zulässig). Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

Ebene nach Verarbeitungsschritt auswählen

Diese Aktion wählt Ebenen auf der Grundlage ihres Verarbeitungsschritttyps aus. Siehe [Verarbeitungsschrittebenen](#) auf Seite 58.

Ebenen nach Druckstatus auswählen

Diese Aktion wählt Ebenen auf der Grundlage ihres Druckstatus aus. Siehe [Sichtbarkeit, Sperren und Druckzustand](#) auf Seite 57.

Ebenendruckstatus festlegen

Diese Aktion legt einen Ebenentyp für die ausgewählte(n) Ebene(n) fest. Siehe [Sichtbarkeit, Sperren und Druckzustand](#) auf Seite 57.

Verarbeitungsschritttyp festlegen

Diese Aktion legt einen Verarbeitungsschritttyp für die ausgewählte(n) Ebene(n) fest. Es wird keine Konsistenzprüfung durchgeführt. Siehe [Modus Verarbeitungsschrittebenen-Übersicht](#) auf Seite 59.

Farbauszüge

Zu CMYK konvertieren

Diese Aktion konvertiert ausgewählte Farbauszüge mit der ausgewählten Methode in CMYK. Ausgewählte Prozessfarbauszüge werden ignoriert.

Farbauszug erstellen

Diese Aktion erstellt einen neuen Farbauszug mit dem angegebenen Namen. Der erstellte Farbauszug wird ausgewählt. Wenn der Farbauszug bereits vorhanden ist, wird er ausgewählt. Bei Farbauszugsnamen wird immer zwischen Groß-/Kleinschreibung unterschieden. Wenn der Farbauszugsname nicht in der Farbdatenbank gefunden wird, wird der neue Farbauszug mit Hilfe der Farbwerte der Vorschau erstellt. Siehe [Farbauszüge](#) auf Seite 62.

Farbauszüge löschen

Diese Aktion erfordert eine Farbauszugsauswahl und entfernt die ausgewählten Farbauszüge aus dem Dokument. Siehe [Farbauszüge](#) auf Seite 62.

Farbauszugswahl umkehren

Diese Aktion kehrt die Farbauszugsauswahl im Bereich "Farbauszug" um. Siehe [Farbauszüge](#) auf Seite 62.

Farbauszüge mit Platzhaltern umbenennen

Diese Aktion ersetzt den Namen aller Farbauszüge, die dem alten Farbauszugsnamen entsprechen, durch den Namen des neuen Farbauszugs. Platzhalter (*) sind zulässig. Siehe [Farbauszüge](#) auf Seite 62.

Einstellungen: Alter Name des Farbauszugs (einschließlich Platzhalter), Neuer Name des Farbauszugs und Groß- / Kleinschreibung ignorieren

Farbauszüge neu ordnen

Erstellen Sie eine geordnete Farbauszugsliste mit Platzhaltern (*), falls erforderlich. Der oberste Farbauszug in der Liste wird zuerst gedruckt. Sie können Ihre Farbauszüge auch als eine durch Kommas voneinander getrennte Zeile angeben. Farbauszüge, die mit keiner Zeile übereinstimmen, werden darunter in ihrer ursprünglichen Reihenfolge platziert. Siehe [Farbauszüge](#) auf Seite 62.

Farbauszüge neu platzieren

Diese Aktion ersetzt die ausgewählten Farbauszüge durch den Zielfarbauszug. Wenn der Zielfarbauszug nicht existiert, dann erfolgt keine Ersetzung. Siehe [Farbauszüge](#) auf Seite 62. Weitere Informationen dazu finden Sie unter [Beim Zusammenführen von Farbausügen rastern](#).

Farbauszug nach Name auswählen

Diese Aktion wählt Farbauszüge auf der Grundlage ihres Namens aus. Sie können mehrere Namen durch ein Komma (,) voneinander getrennt eingeben. Platzhalter (* oder ?) sind zulässig. Für den Prozessfarbauszug können Sie die Abkürzungen verwenden, z. B. k für Schwarz. Siehe [Farbauszüge](#) auf Seite 62.

Farbauszug nach Druckmethode auswählen

Diese Aktion wählt Farbauszüge basierend auf ihrem Druckverfahren aus. Siehe [Farbauszug-Einrichtung](#) auf Seite 64.

Farbauszüge nach Verarbeitungsschritt auswählen

Diese Aktion wählt Separationen aus, die nur in Verarbeitungsschritten verwendet werden. Siehe [Verarbeitungsschrittebenen](#) auf Seite 58.

Druckverfahren festlegen

Diese Aktion erfordert die Auswahl von einem oder mehreren Farbausügen und legt das erforderliche Druckverfahren fest (Standard oder benutzerdefiniert). Siehe [Farbauszug-Einrichtung](#) auf Seite 64.

Farbauszugstyp festlegen

Diese Aktion erfordert die Auswahl von einem oder mehreren Farbausügen und legt den erforderlichen Farbauszugstyp fest. Siehe [Farbauszug-Einrichtung](#) auf Seite 64.

Auswahl

Objektauswahl umkehren

Diese Aktion invertiert die Objektauswahl.

Alle Objekte auswählen

Diese Aktion wählt alle Objekte aus.

Objekte nach Attribut auswählen

Diese Aktion wählt Objekte auf der Grundlage einer Reihe von Kriterien aus. Sie kann eine neue Objektauswahl erstellen, Objekte zur vorhandenen Auswahl hinzufügen oder Objekte aus der aktuellen Auswahl entfernen. Siehe [Erweiterte Auswahl](#) auf Seite 72.

Objekte in Ebene auswählen

Diese Aktion wählt alle Objekte in den ausgewählten Ebenen aus. Siehe [Ebenen](#) auf Seite 56.

Seitenrahmen

Auf Seitenrahmen beschneiden

Diese Aktion beschneidet die ausgewählten Objekte auf den ausgewählten Seitenrahmen.

Seitenrahmen entfernen

Entfernt den ausgewählten Seitenrahmen.

Seitenrahmengröße festlegen

Diese Aktion legt die Größe des ausgewählten Seitenrahmens fest. Siehe [Seitenrahmen](#) auf Seite 55.

Seitenrahmengröße nach Inhalt festlegen

Diese Aktion legt die Größe der ausgewählten Seitenrahmens auf den Begrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte fest. Sie können den ausgewählten Seitenrahmen in vertikaler Richtung, horizontaler Richtung oder in beide Richtungen anpassen. Siehe [Seitenrahmen](#) auf Seite 55.

Relative Seitenrahmengröße festlegen

Diese Aktion legt die Größe des ausgewählten Seitenrahmens relativ zum Referenz-Seitenrahmen fest. Siehe [Seitenrahmen](#) auf Seite 55.

Umwandeln

Objekte spiegeln

Diese Aktion spiegelt den Begrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte. Dieser Begrenzungsrahmen wird nie gedreht, auch wenn die ausgewählten Objekte selbst eine Drehung aufweisen.

Objekte verschieben

Diese Aktion verschiebt den Begrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte um einen relativen Abstand oder relativ zur Fadenkreuzposition. Dieser Begrenzungsrahmen wird nie gedreht, auch wenn die ausgewählten Objekte selbst eine Drehung aufweisen. Die Gradienten, Muster und Deckkraftmasken dieser Objekte können ebenfalls verschoben werden. Siehe [Numerische Transformation](#) auf Seite 81.

Objekte drehen

Diese Aktion dreht den Begrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte. Dieser Begrenzungsrahmen wird nie gedreht, auch wenn die ausgewählten Objekte selbst eine Drehung aufweisen.

Objekte skalieren

Diese Aktion skaliert den Begrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte. Dieser Begrenzungsrahmen wird nie gedreht, auch wenn die ausgewählten Objekte selbst eine Drehung aufweisen.

Objektgröße festlegen

Diese Aktion legt die Größe des Begrenzungsrahmens der ausgewählten Objekte fest. Dieser Begrenzungsrahmen wird nie gedreht, auch wenn die ausgewählten Objekte selbst eine Drehung aufweisen.

Objekte beschneiden

Diese Aktion schert den Begrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte. Dieser Begrenzungsrahmen wird nie gedreht, auch wenn die ausgewählten Objekte selbst eine Drehung aufweisen.

Aktionslisten und Auswahlmöglichkeiten

Viele der Aktionen, die in einer Aktionsliste definiert werden können, erfordern eine **Auswahl**. Beispielsweise wird für die ausgewählten Objekte die Aktion "Shaper" ausgeführt.

Sie können diese Auswahl in der Aktionsliste selbst definieren, indem Sie mit der Aktion **Auswahl** beginnen. Dadurch kann die Aktionsliste sowohl im Editor als auch auf dem Server ausgeführt werden.

In ArtPro+ können Sie auch eine Auswahl treffen, bevor Sie die Aktionsliste ausführen.

Jede Auswahl wird in der gesamten Aktionsliste beibehalten, bis eine andere Auswahl getroffen wird.

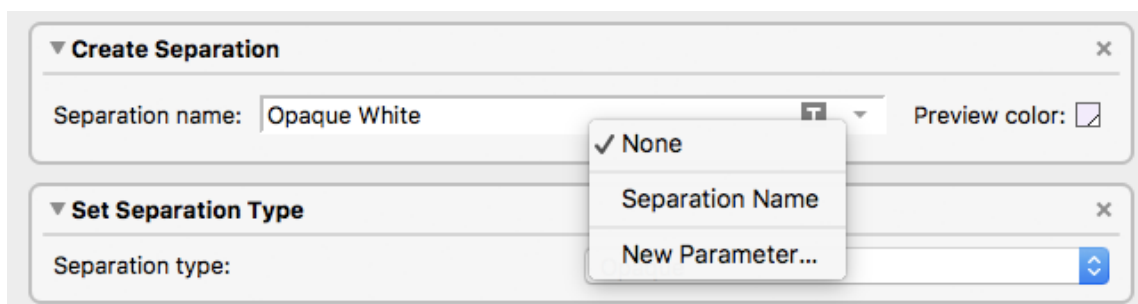
In einem automatisierten Workflow auf dem Server können Sie natürlich keine manuelle Auswahl treffen, bevor Sie die Aktionsliste ausführen. Wenn keine Auswahlaktion definiert ist oder wenn die Auswahlaktion zu keinen ausgewählten Objekten führt, wird die Aktion nichts bewirken, da sie für eine leere Auswahl ausgeführt würde.

Wenn bei **Ebenenauswahl** keine Ebene ausgewählt ist, wird die aktive Ebene verwendet. In ArtPro+ ist dies die fett markierte. In einem automatisierten Workflow ist dies die oberste Ebene.

Parameter in Aktionslisten

Wenn die Einstellungen einer Aktion in einer Aktionsliste ein Eingabefeld enthalten, können Sie einen statischen, festen Wert festlegen oder einen **Parameter** verwenden.

Sie können einen statischen, festen Wert festlegen oder einen **Aktionslistenparameter** verwenden. Ein Aktionslistenparameter hat in ArtPro+ einen bestimmten Wert. Beim Ausführen der Aktionsliste in der Automation Engine wird jedoch der Wert für den Parameter sichtbar und kann in Automation Engine Pilot geändert werden, entweder als ein fester Wert oder mit Hilfe von SmartNames. Weitere Informationen zur Automation Engine finden Sie in der Dokumentation zur Automation Engine.



- Klicken Sie auf das Parametertyp-Symbol oder das Dreieck und wählen Sie **Neuer Parameter...**, um einen neuen Aktionslistenparameter zu erstellen.

Sie können dann den Namen und den Anfangswert für den Parameter festlegen.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen** klicken, wird der neu erstellte Parameter im Eingabefeld verwendet, das blau dargestellt ist.

- Wenn Sie auf das Parametertyp-Symbol oder das Dreieck klicken, zeigt die Dropdown-Liste alle vorhandenen Parameter desselben Typs (Text, Prozentsatz usw.). Klicken Sie darauf, um es zu verwenden.
- Klicken Sie auf das Parametertyp-Symbol oder das Dreieck und wählen Sie **Keine**, um zur Verwendung eines statischen Parameters zurückzukehren.