

# Handleiding Inkscape

In functie van de stickerprinter



Dries Callemeyn

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Inleiding .....                                   | 3  |
| Vector versus bitmap .....                        | 4  |
| Wat is een snijlijn .....                         | 5  |
| Importeren van het ontwerp van de sticker .....   | 6  |
| Opbouw van een snijlijn.....                      | 7  |
| Basisvormen en tekst.....                         | 8  |
| Complexe vormen .....                             | 11 |
| Snijlijn aan de hand van bitmap overtrekken ..... | 13 |
| Snijlijn klaarzetten voor de printer .....        | 22 |
| Stappen in Illustrator .....                      | 23 |
| Printen van de stickers .....                     | 28 |
| Lay-out .....                                     | 30 |
| Quality .....                                     | 33 |
| Printer Controls .....                            | 34 |
| Cut Controls.....                                 | 35 |
| Printen .....                                     | 38 |

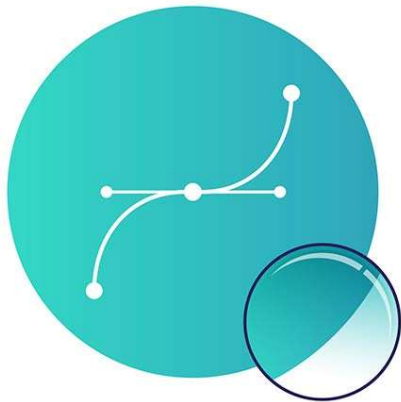
## Inleiding

Inkscape is een open source-software die de mogelijkheid biedt om vectoriële tekeningen te maken. Deze kan je dus oneindig vergroten zonder kwaliteitsverlies. Je kan hier logo's en grafisch werk in ontwerpen. De gemaakte tekeningen kunnen worden gebruikt om naar een stickerprinter, een lasercutter of een snijplotter (vinyl, flex, flock..) te sturen. Inkscape staat ook op onze aanwezige laptops geïnstalleerd. Daar kan je vrij mee aan de slag in het MaM.

Voor de stickerprinter wordt Inkscape voornamelijk gebruikt om je sticker te voorzien van snijlijnen. Deze lijnen tonen aan de printer waar die achteraf mag snijden, zodat de sticker een mooie rand heeft rond het ontwerp. De printer kan door het volledige materiaal snijden (beide het stickervel en de backing), of enkel door het stickervel.

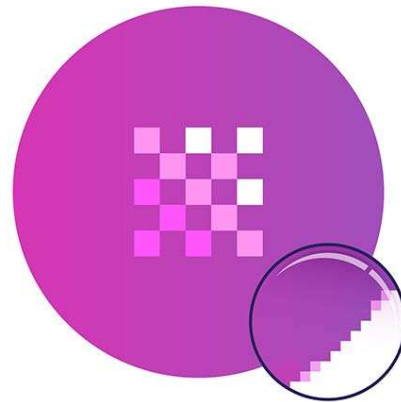
## Vector versus bitmap

Een vector-tekening is een wiskundige weergave van een vorm. De software omschrijft een tekening als een reeks lijnen en curven, ook wel paden genoemd (gelijkaardig als in Illustrator). Elk stuk van het pad heeft een begin- en eindpunt, met elk z'n x- en y-waarde op het wiskundig raster. (Een aantal veelgebruikte vector bestand types zijn .SVG, .AI, .EPS en .PDF.) Een bitmap-afbeelding of ook wel rasterafbeelding genoemd, bijvoorbeeld een foto, beschrijft daarentegen een afbeelding als een reeks pixels. (Typische bestand types voor rasterafbeeldingen zijn JPEG, .PNG, .TIF en .GIF) Een vector kan je eindelijk verscalen zonder te verliezen aan scherpte. Bij een bitmap-afbeelding zal je de pixels beginnen herkennen als blokjes en bijgevolg ook snel aan scherpte verliezen.



VECTOR

VS



RASTER

## Wat is een snijlijn

Een snijlijn wordt bij een sticker gebruikt om ervoor te zorgen dat de sticker mooi uitgesneden is, en dat je na het printen niet de sticker moet bewerken met een schaar of breekmes. Dit zorgt ervoor dat je op een egale en precieze afstand kan blijven van je ontwerp, wat handig is bij bijvoorbeeld een cirkel of wanneer je gebruik maakt van tekst.



In dit voorbeeld zie je stickers die uitgesneden zijn uit een stickervel.

Er zijn 2 verschillende soorten snijlijnen die onze printer kan voorzien: CutContour en PerfCutContour. CutContour snijdt enkel door de sticker zelf, en niet door de drager van de sticker (zoals te zien in het voorbeeld hierboven), en PerfCutContour snijdt door beide de sticker en de drager. Dus als je losse stickers wilt zal je gebruik maken van PerfCutContour, en wanneer je bijvoorbeeld een stickervel maakt, zal je gebruik maken van CutContour.

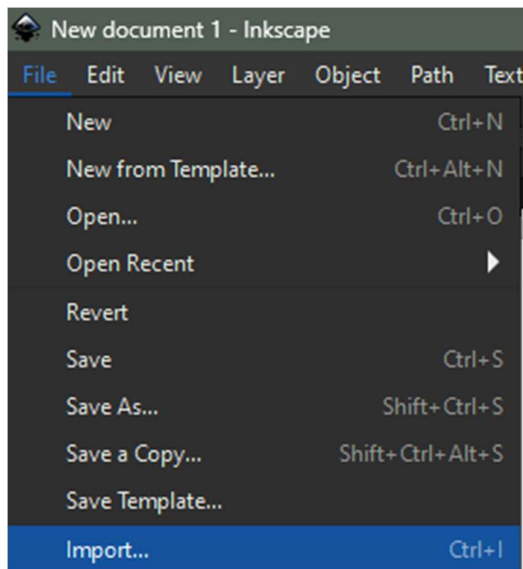
## Importeren van het ontwerp van de sticker

Wanneer we een sticker willen afprinten, is het ook noodzakelijk om een afbeelding of foto klaar te hebben die we willen printen. In tegenstelling tot de snijlijn, mag deze afbeelding een bitmap zijn. Dit betekent dat we een foto, tekening of afbeelding kunnen afprinten, zonder dat we extra stappen moeten ondernemen om deze afbeelding aan te passen.

Wanneer we een snijlijn willen voorzien voor onze sticker, dan moet deze lijn op ons ontwerp terechtkomen. We willen dus met andere woorden onze afbeelding in Inkscape plaatsen, zodat we onze snijlijn op de afbeelding kunnen plaatsen en ook hierop baseren.

We doen dit door onze afbeelding op onze computer te plaatsen (aan de hand van een USB-stick of door een afbeelding van het internet te downloaden), en die te importeren in Inkscape.

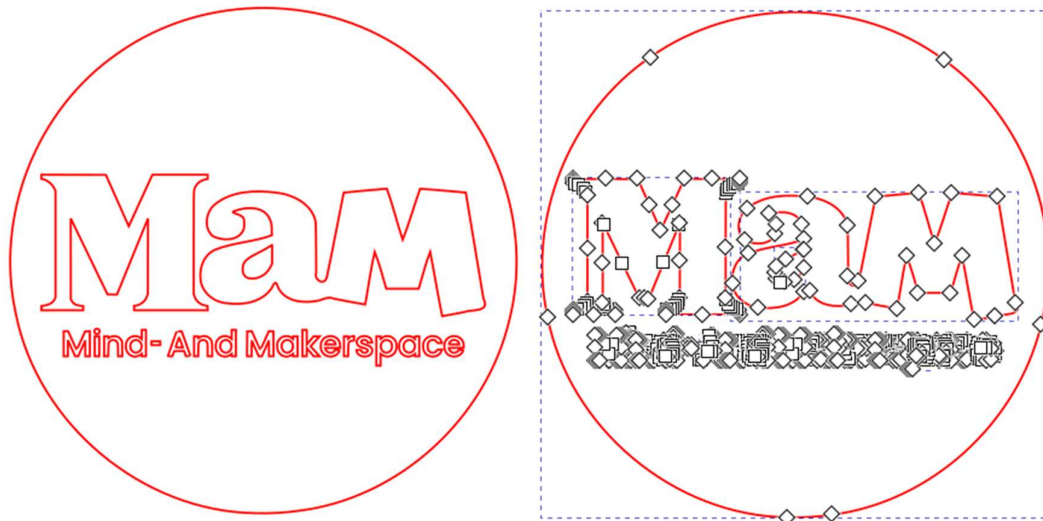
Navigeer in Inkscape naar het menu bovenaan, klik op “File” en selecteer “importeren”.



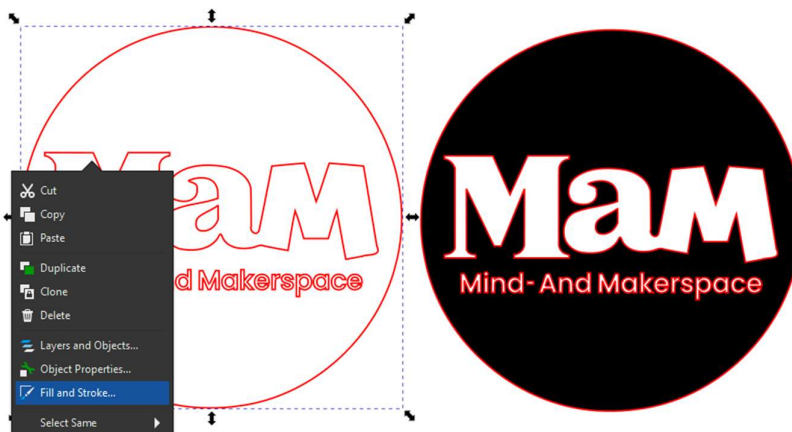
Wanneer we hierop geklikt hebben, wordt de verkenner geopend en kunnen we onze afbeelding inladen door er naar te navigeren en er dubbel op te klikken.

## Opbouw van een snijlijn

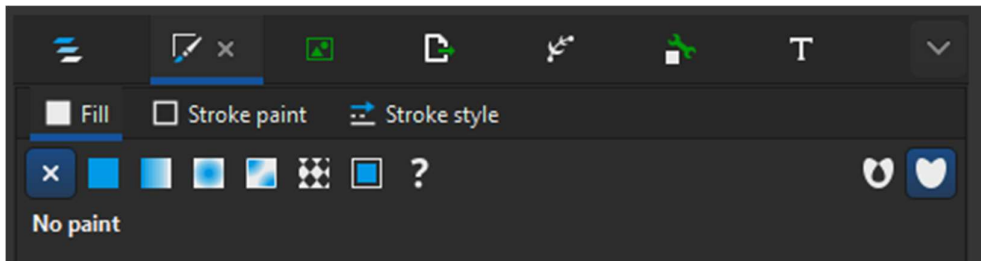
Een vector is opgebouwd uit punten. Deze punten zijn met elkaar verbonden aan de hand van lijnen, waardoor je tot een vectoriële afbeelding komt, zoals weergegeven in het volgende voorbeeld:



Deze vectorafbeeldingen bestaan uit punten, lijnen en een opvulling. Deze opvulling hebben we voor de snijlijnen niet nodig, en kan aan- of uitgezet worden door rechts te klikken op de afbeelding en te navigeren naar “Fill and stroke” (vulling en omtrek). Door hierop te klikken krijgen we aan de rechterkant van het venster een menu, waar we kunnen kiezen om onze “fill”, “stroke paint” en “stroke style” aan te passen. “Fill” vertaalt naar de invulling van onze tekening, “stroke paint” naar de kleur van de omtrek, en met “stroke style” kunnen we onder andere de dikte van deze omtreklijnen aanpassen.

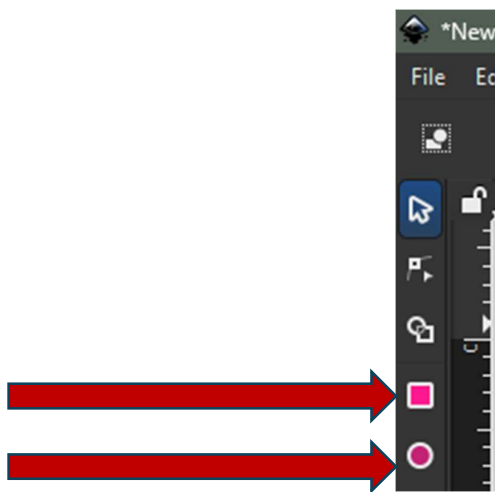


Voor deze toepassing willen we dus deze opvulling uit zetten, dit kunnen we doen door bovenaan dit menu te navigeren naar “Fill”, en op het kruis icoon (no paint) te klikken. Wanneer je dit weer aan wilt zetten, kun je op het icoontje ernaast klikken (flat color). De omtreklijnen werken op dezelfde manier. Het kan zijn dat de volledige afbeelding verdwijnt wanneer je de opvulling uitzet, dit betekent dat je de omtreklijnen aan moet zetten, door naar “stroke paint” te navigeren en hier op het 2e icoontje te klikken.



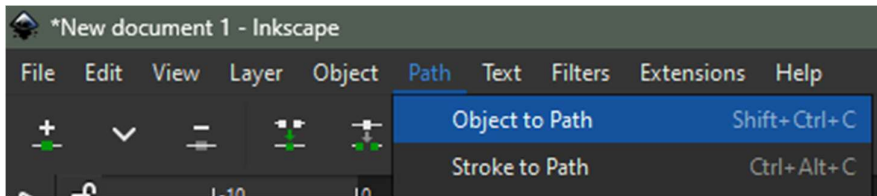
## Basisvormen en tekst

Je kan deze vectorafbeeldingen handmatig maken door te starten vanaf een basisvorm of tekst, en zo de punten afzonderlijk bewerken of toevoegen. De makkelijkste basisvormen om mee te starten zijn een rechthoek of een cirkel. Deze vormen kan je maken door in het menu aan de linkerkant van je scherm de juiste knop te selecteren, klikken op je canvas en de muis ingedrukt te verslepen.



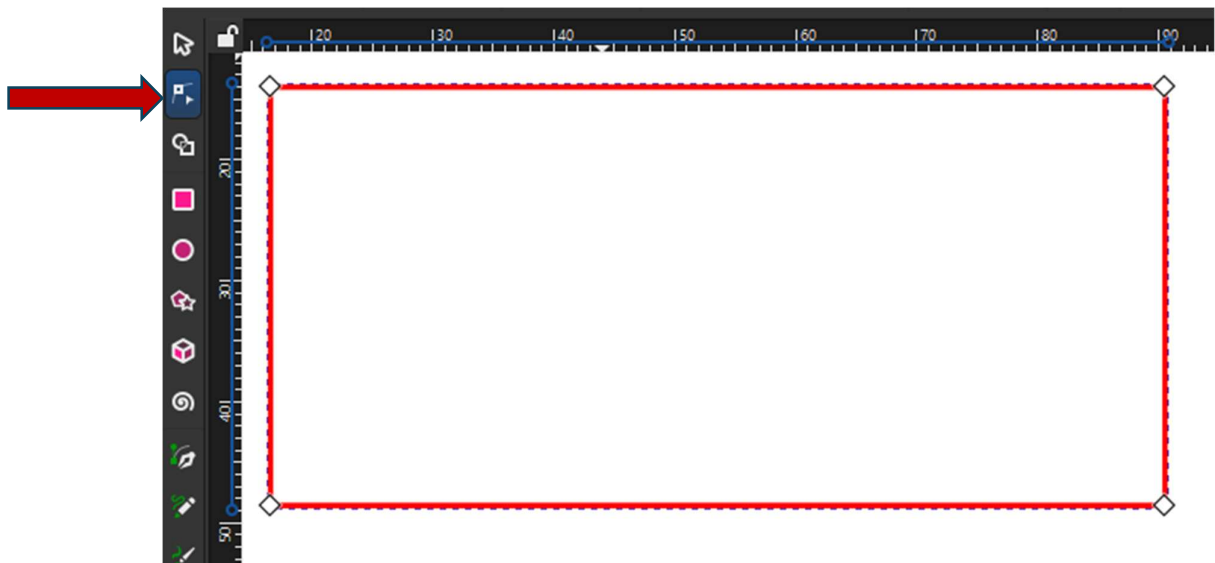
In het voorbeeld is dit een rechthoek. Deze rechthoek is op dit moment nog een “object”, en geen vector. Je kan de rechthoek een vector maken door volgende stappen te doorlopen:

- Selecteer de rechthoek
- Navigeer de muis naar de menubalk bovenaan het venster
- Selecteer “path” of “pad”
- Klik de optie “object to path” of “object naar pad” aan



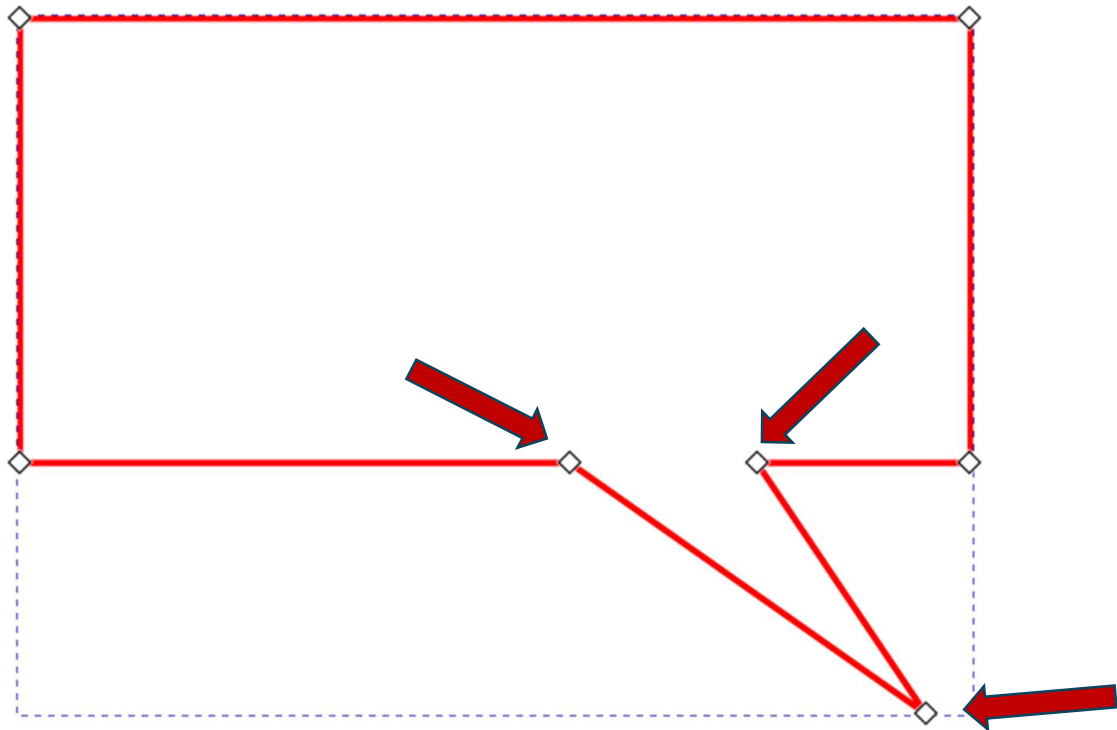
Deze stappen zullen altijd noodzakelijk zijn wanneer we starten vanaf een basisvorm of tekst.

Nu is dit object (in dit geval de rechthoek) opgebouwd door punten, die verbonden zijn met lijnen. Je kan dit zien door dubbel te klikken op de rechthoek, of door het 2e icoon in de menubalk links aan te klikken, en dan de rechthoek te selecteren.



Deze vorm aanpassen kan op verschillende manieren. Er kunnen punten toegevoegd worden, of de huidige punten kunnen aangepast of verplaatst worden.

Als je bijvoorbeeld een tekstballon wilt maken van deze rechthoek, dan kan dit door 3 punten toe te voegen op de onderste lijn. Het is noodzakelijk om 3 punten toe te voegen, omdat er 3 hoekpunten bij de vorm komen.



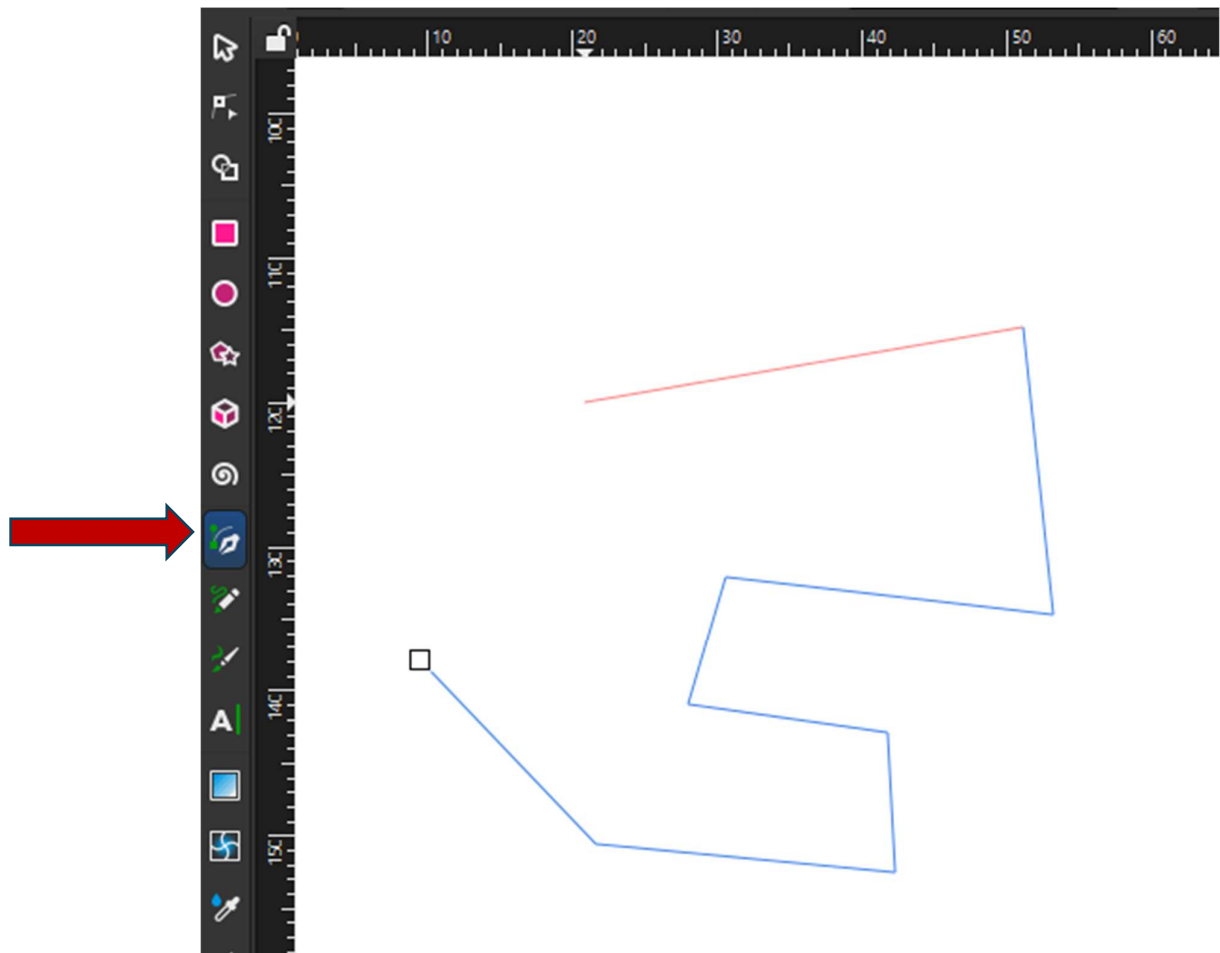
Deze punten kan je toevoegen door dubbel te klikken op de rechthoek, waardoor je de punten opnieuw ziet, en nogmaals dubbel te klikken op de lijn waar je een nieuw punt wilt toevoegen. Wanneer je alle 3 de nieuwe punten hebt toegevoegd, kan je het middelste punt verschuiven door erop te klikken, vast te houden en de muis verplaatsen naar waar je dit punt wilt.

Op deze manier kan je handmatig alle punten verplaatsen, en simpele vormen creëren. Dit kan handig zijn om eenvoudige snijlijnen toe te voegen aan je ontwerp voor de te printen sticker.

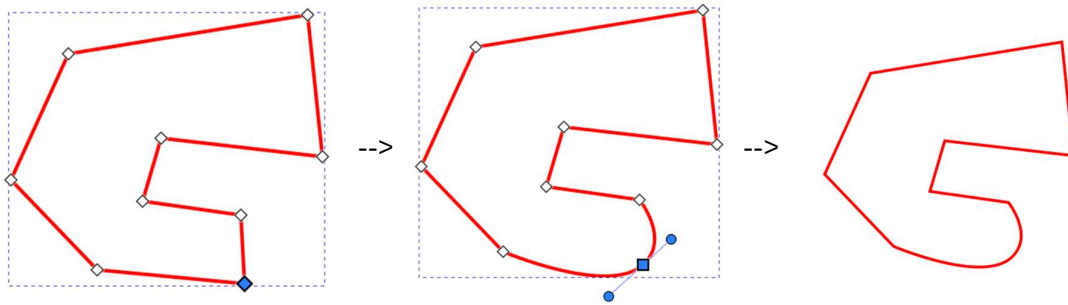
## Complexe vormen

Niet alle stickers zijn cirkelvormig of rechthoekig. Als je ontwerp een complexere vorm heeft, heb je verschillende mogelijkheden om hier toch een snijlijn te voorzien.

Je kan handmatig een lijn rond je ontwerp tekenen, door te starten van een basisvorm, of door een ruwe vorm te tekenen en deze handmatig te verfijnen. Je kan deze ruwe vorm starten door het 9e icoon in de menubalk links aan te klikken, en zo punten neer te plaatsen rond je ontwerp.



Wanneer je je laatste punt hebt gezet, kan je klikken op je eerste punt om zo de vorm af te werken (of wanneer je geen dichte vorm wilt, kan je op enter klikken om zo een lijn te creëren). Hierna kan je nog punten toevoegen, of bestaande punten afronden door een punt te selecteren, ctrl in te houden en deze nogmaals aan te klikken. Door meermaals te klikken ga je door alle mogelijke bewerkingen dat deze punten kunnen, probeer dit gerust eens uit om vertrouwd te worden met wat deze punten kunnen.



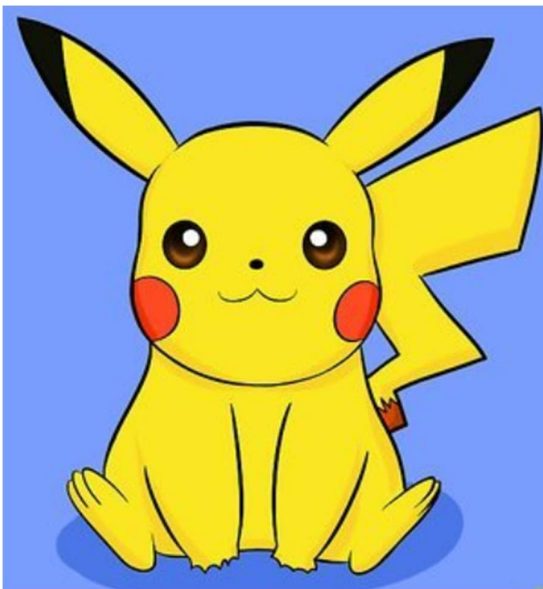
Voor zeer complexe vormen, of voor tekst, kan dit een langdurig werk zijn, waardoor er ook gebruik kan gemaakt worden van een andere methode.

Deze methode is iets ingewikkelder, en heeft meer stappen, maar eenmaal je vertrouwd bent hiermee kan dit voor mooie resultaten zorgen, en is in de meeste gevallen de snelste manier om je ontwerp van een snijlijn te voorzien.

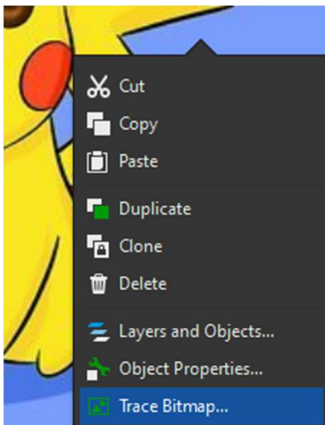
## Snijlijn aan de hand van bitmap overtrekken

In Inkscape is er een functie waarmee je een niet-vectoriële afbeelding (bitmap), zoals een screenshot, gedownloade afbeelding, ... kan omzetten naar een vectoriële afbeelding. Dit geeft enkel een nauwkeurig resultaat als je een afbeelding hebt met hoge resolutie, en het resultaat zal zwart-wit zijn (er zijn manieren om een resultaat met kleur te bekomen, maar dit is niet relevant voor deze handleiding). Het is dus zeer afhankelijk van wat je wilt bekomen of dit een bruikbare werkwijze is voor het ontwerp van je sticker, maar het is zeker een handige functie voor het bekomen van een snijlijn.

Het voorbeeld dat ik hier zal aanhalen is een afbeelding met een ingewikkelde omtrek, waardoor het niet motiverend is om de snijlijn handmatig te voorzien:

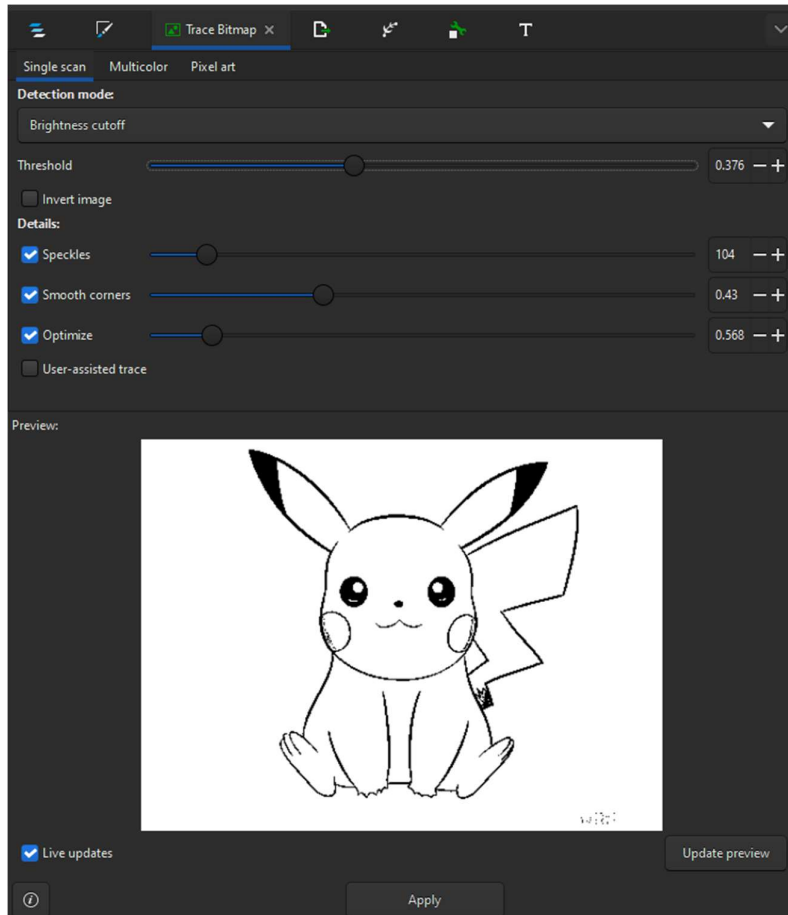


Om deze afbeelding om te zetten naar een vector, moeten we deze eerst importeren in Inkscape. Hierna kunnen we de afbeelding selecteren, rechts klikken op deze afbeelding, en selecteren we de optie “Trace Bitmap” of “Bitmap Overtrekken”.



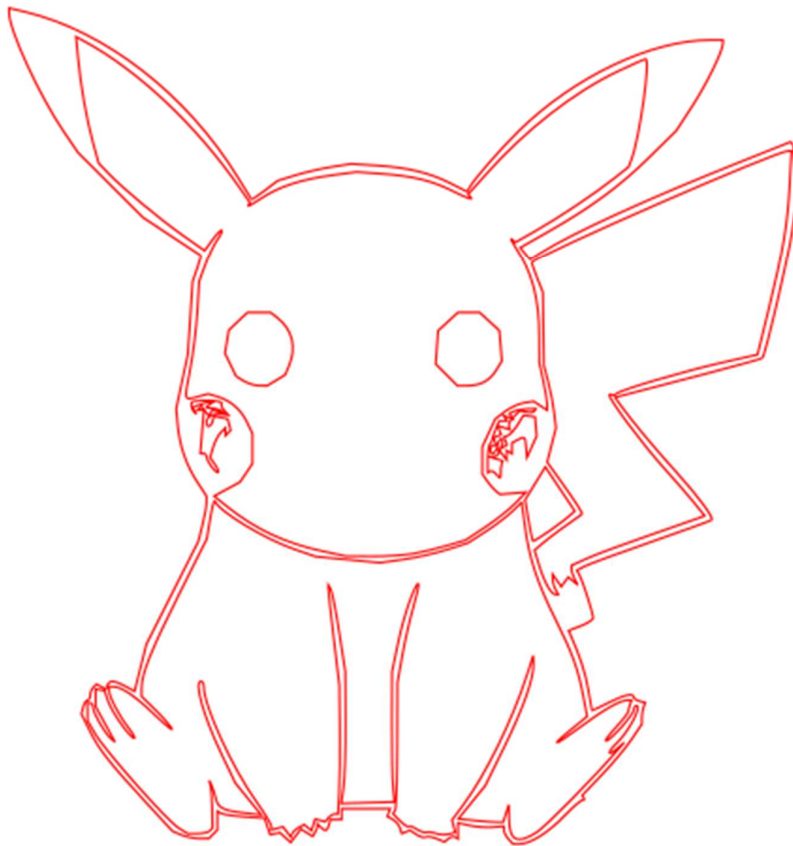
Wanneer dit gebeurd is, opent er een menu aan de rechterkant van ons venster. Hier krijgen we veel te zien, maar het enige dat aangepast moet worden, is de optie “Threshold”. Dit bepaalt hoe donker of hoe licht de resulterende vector moet zijn.

Het is belangrijk dat we kijken naar de rand van onze afbeelding, en dat deze gesloten is. Eenmaal we tevreden zijn met het voorbeeld dat ons getoond wordt, kunnen we de vector toepassen door onderaan op “apply” te klikken.

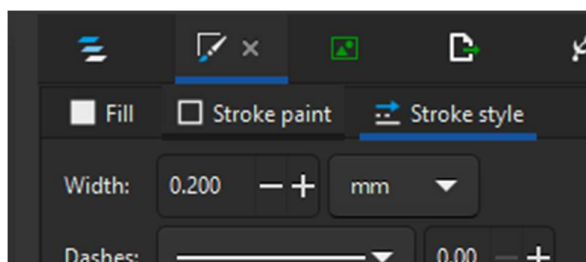


Hierna wordt onze vector op de afbeelding geplakt. We kunnen deze verplaatsen door die te selecteren, en van onze afbeelding weg te slepen.

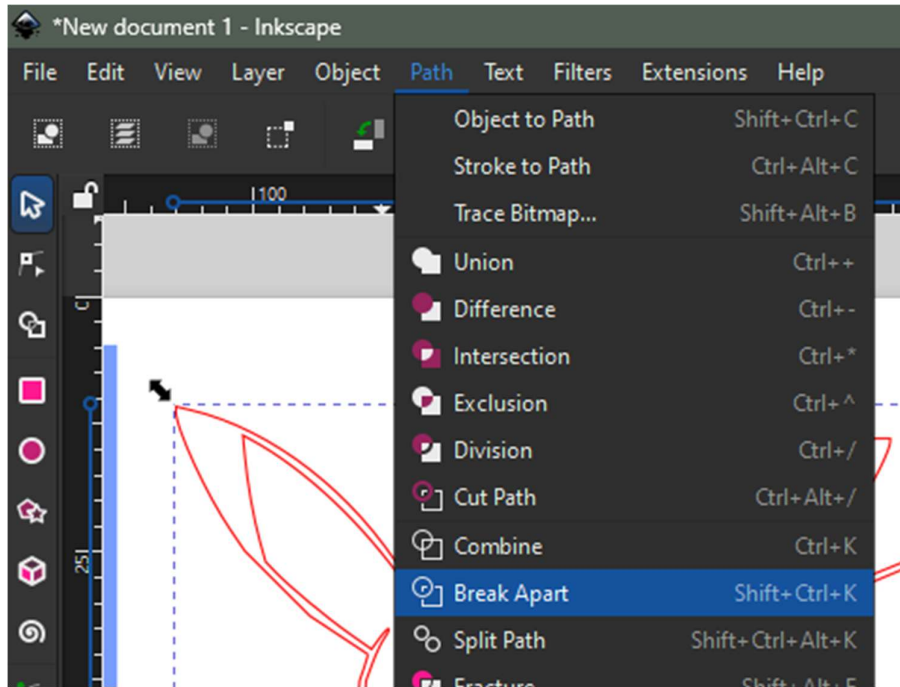
Wat we nu hebben is een vectorafbeelding, maar in tegenstelling tot de vorige voorbeelden, is het hier wel nodig om de opvulling uit te zetten, en de omtreklijnen aan te zetten (zie het begin van dit hoofdstuk). Wanneer dit gebeurd is, zien we het volgende:



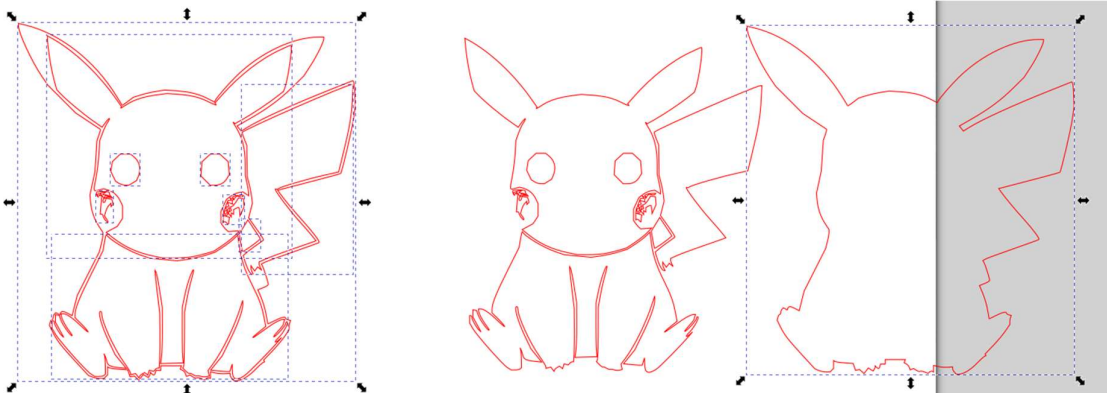
Het kan zijn dat deze lijnen overvloeien in elkaar, of juist heel fijn zijn en dus niet goed zichtbaar zijn. Dit kunnen we aanpassen door naar “stroke style” te navigeren en hier de breedte aan te passen.



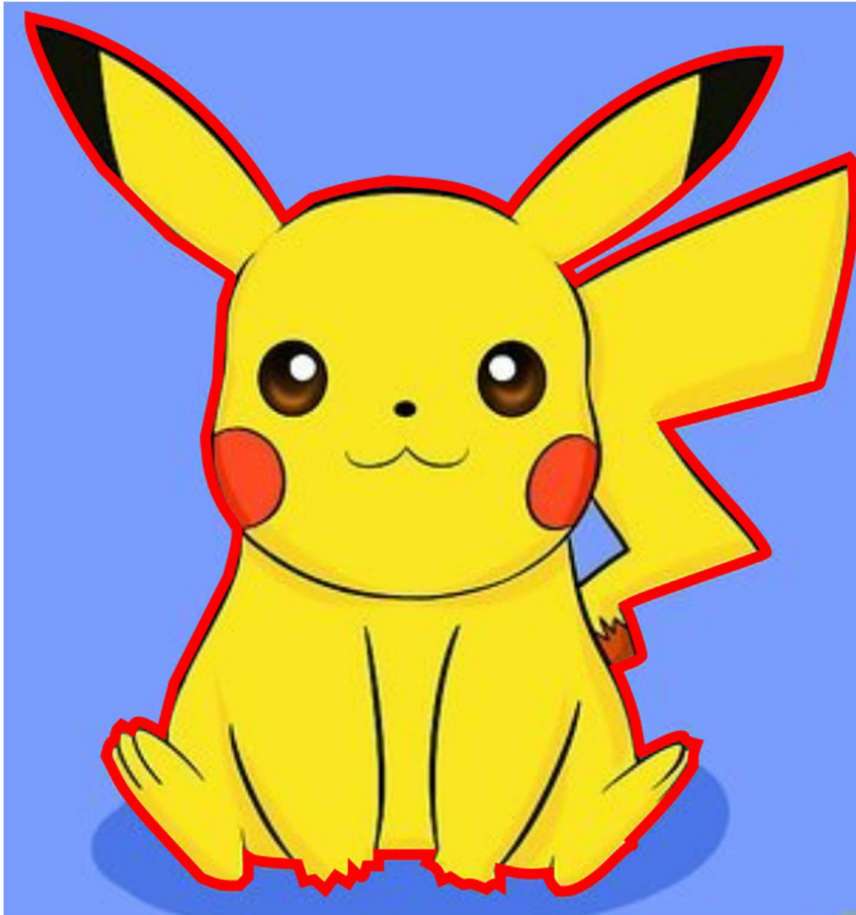
Nu hebben we een vectorafbeelding met de correcte lijnen, maar voor de snijlijn hebben we enkel de buitenste lijn nodig. We kunnen deze bekomen door de afbeelding te selecteren, en in het menu bovenaan opnieuw te navigeren naar “path”, en hier de optie “break apart” te selecteren. Dit breekt de afbeelding op in verschillende paden, waardoor je de verschillende lijnen apart van elkaar kan verplaatsen en bewerken.



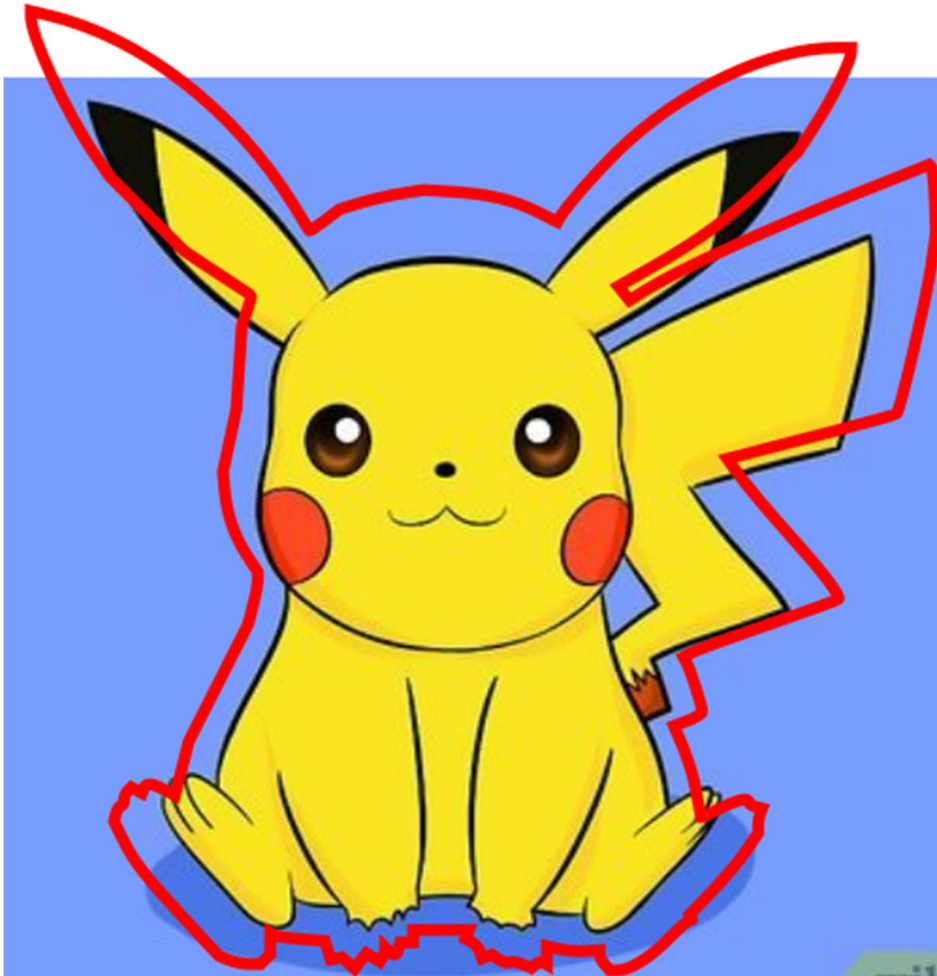
Wanneer dit gebeurd is, kunnen we de buitenste lijn vastnemen en verplaatsen.



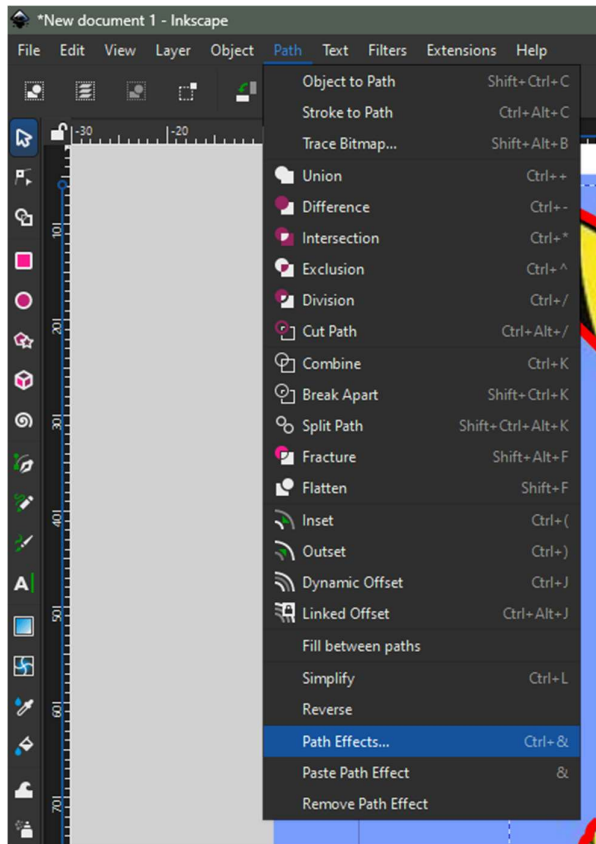
Nu hebben we een lijn dat aansluit rond onze originele afbeelding (als we onze vector weer verplaatsen over de afbeelding):



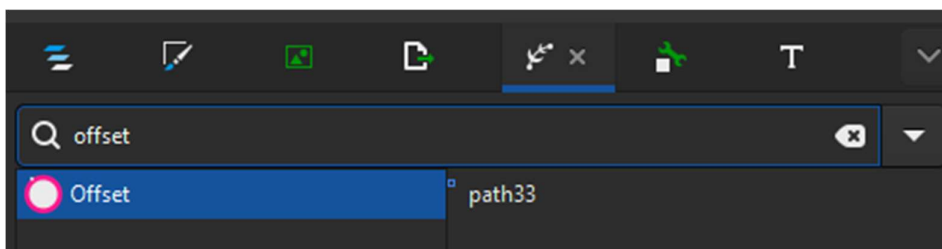
Als we een sticker willen dat uitgesneden is op de lijn van ons ontwerp, dan zijn we hier klaar. Maar in sommige gevallen kan het mooier zijn als er wat ruimte is tussen de snijlijn en het ontwerp. De eerste inval kan zijn dat we de vector wat vergroten, maar in dit geval is dit niet wat we nodig hebben. Als we de vector vergroten, dan hebben we het volgende resultaat:



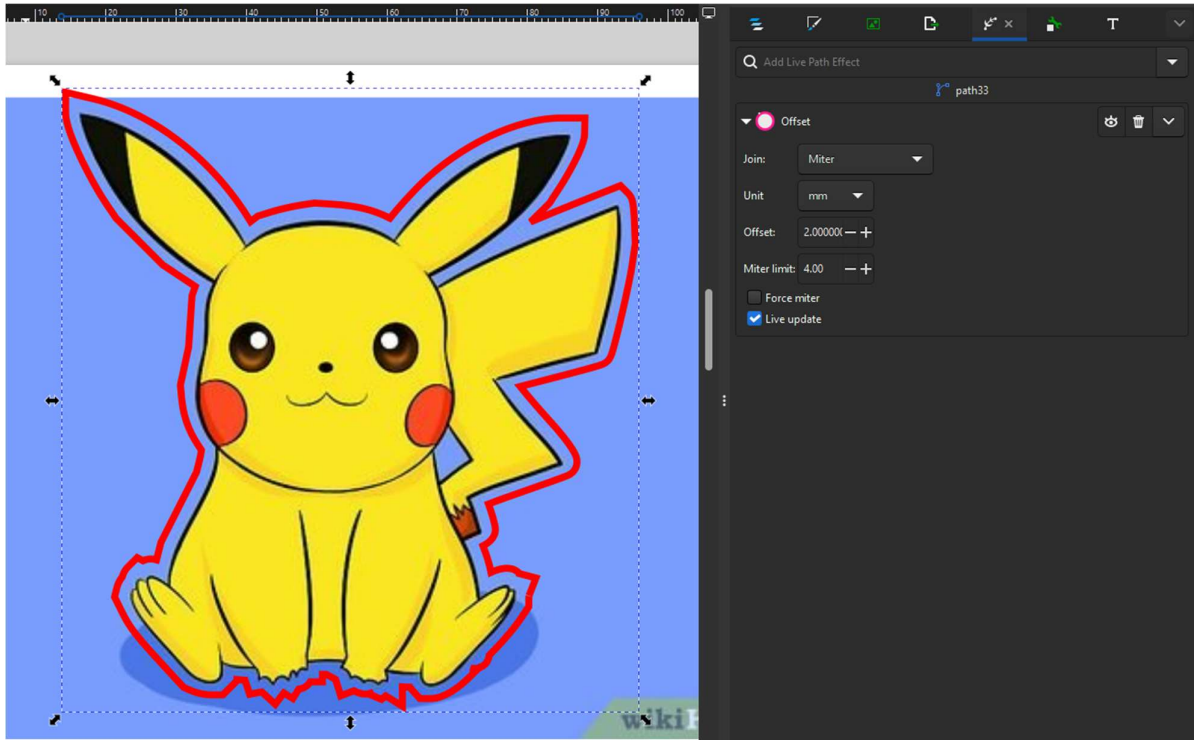
We willen niet de snijlijn vergroten, maar juist gelijkmatig verplaatsen naar buiten. Dit kunnen we doen door onze snijlijn te selecteren, opnieuw naar “path” te navigeren en de optie “path effects” aan te duiden.



Hierdoor krijgen we opnieuw een menu aan de rechterkant van ons venster. Er is een optie om iets te typen in een zoekvenster, en hier typen we “offset” in.



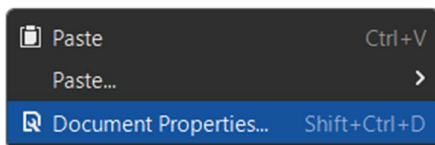
Als we dit selecteren, krijgen we een aantal opties dat we kunnen aanpassen. Het enige getal dat op dit moment van toepassing is voor ons is “offset”. Standaard staat deze op 0.00, maar geef gerust eens verschillende waarden in om te zien wat dit doet. Negatieve waarden brengen de snijlijn naar binnen, positieve waarden brengen de snijlijn naar buiten. Voor ons voorbeeld heb ik de waarde “2.0” ingegeven. We kunnen zien dat deze snijlijn gelijkmatig naar buiten verplaatst is:



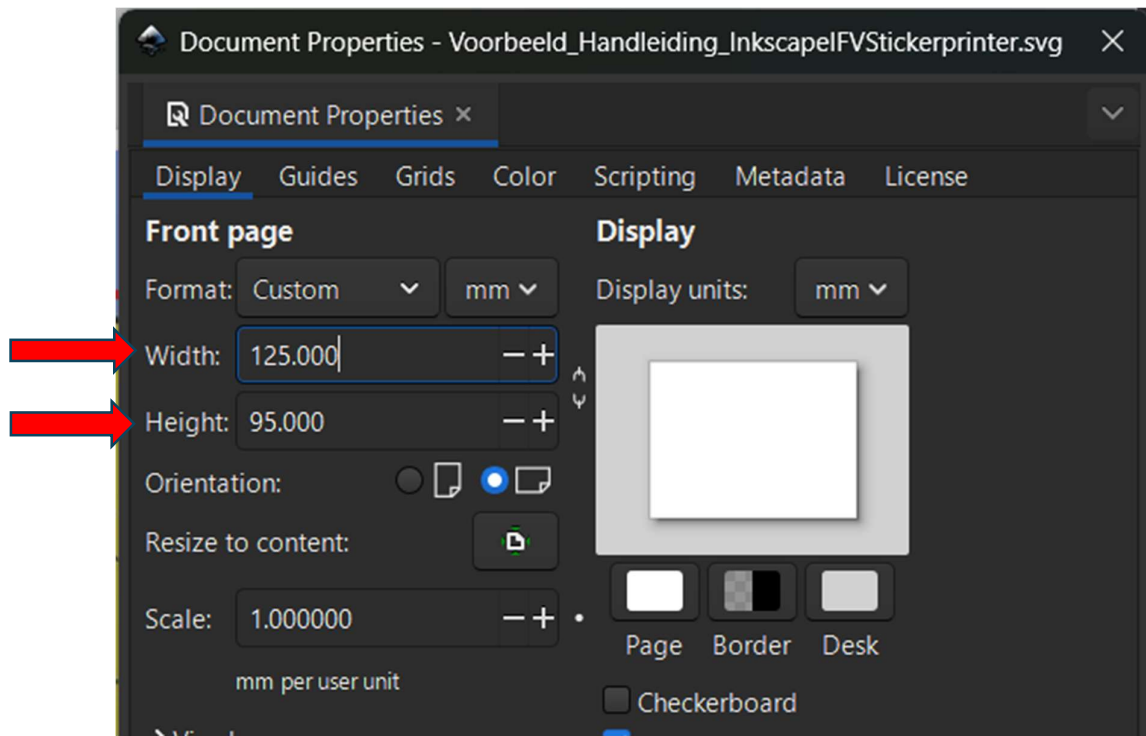
Hierdoor hebben we een snijlijn met wat ruimte tussen het design, en waar de sticker zal uitgesneden worden. Deze lijn kan soms wat vreemde punten hebben, maar dit kan handmatig aangepast worden door extra punten te verwijderen of aan te passen.

Voor we overgaan naar de laatste stappen om onze snijlijn correct in te stellen, moeten we ons canvas nog verkleinen rond ons ontwerp. Dit zorgt ervoor dat we bij het printen zo weinig mogelijk extra witruimte hebben, en dus ook verlies voorkomen.

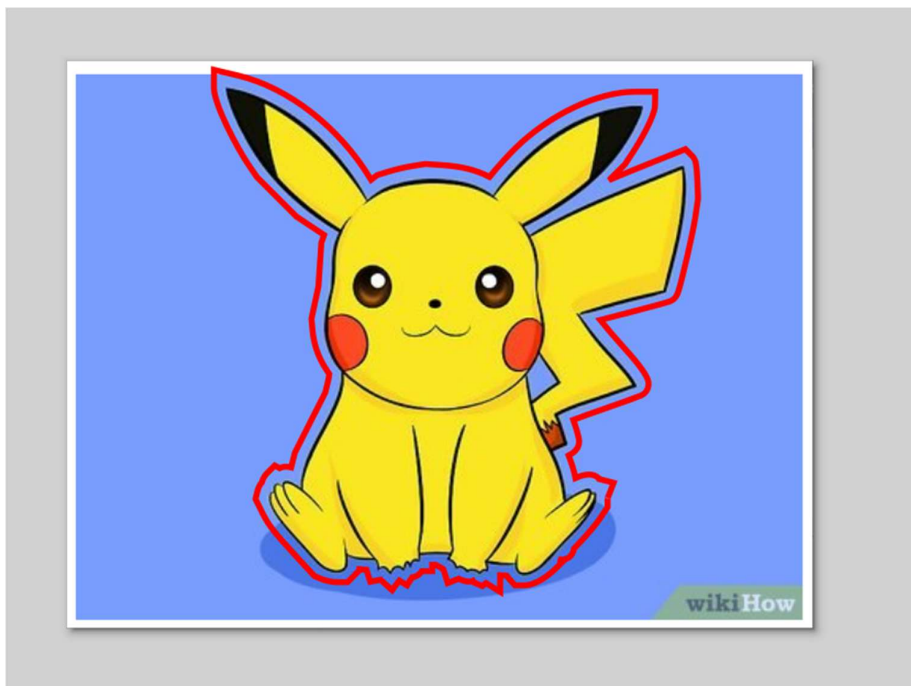
Er zijn verschillende manieren om dit te doen, maar de eenvoudigste is om rechts te klikken op ons canvas (de witte werkruimte) en de optie “Documenteigenschappen” of “Document properties” te selecteren.



Nu krijgen we een nieuw venster, waar we de lengte en breedte van ons canvas kunnen instellen. Dit doen we door naar “Width” en “Height” (Breedte en hoogte) te navigeren, en hier de afmetingen van ons ontwerp in te geven.



Wanneer dit gebeurd is, hebben we dit als resultaat:

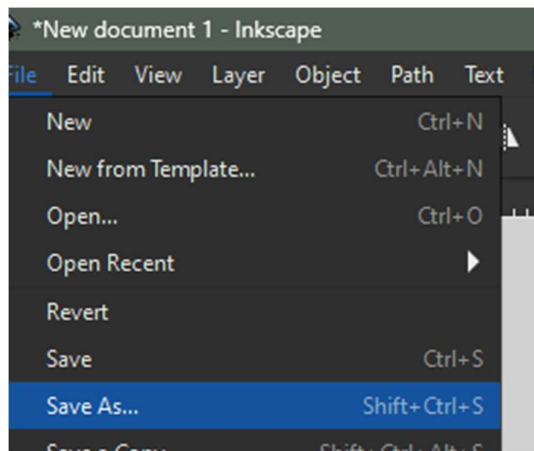


## Snijlijn klaarzetten voor de printer

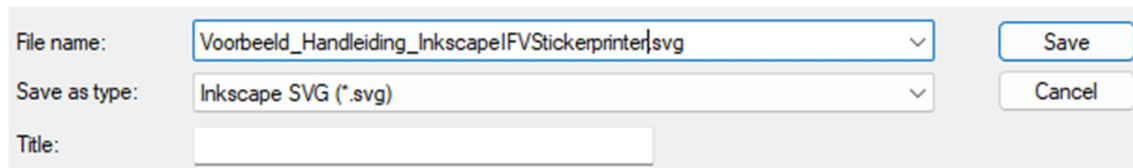
Nu we onze lijn klaargezet hebben, is het noodzakelijk om nog enkele laatste stappen te doorlopen zodat de printer deze lijn herkent als een snijlijn. Als we deze stappen niet doorlopen, zal de lijn geprint worden, en niet uitgesneden.

Tot op heden is er nog geen manier om deze laatste stappen te doorlopen in Inkscape. Hierdoor moeten we ons bestand opslaan, en openen in Adobe Illustrator. Illustrator is geen gratis programma, maar is wel beschikbaar op iedere laptop in het MaM en ook op de laptop die verbonden is met de stickerprinter.

Dit kunnen we doen door naar “File” in het menu bovenaan ons venster te navigeren, en de optie “Opslaan als” te selecteren.



Eenmaal we hierop geklikt hebben, kunnen we een locatie selecteren waar we dit bestand willen opslaan. Het bestandstype dat we gebruiken voor deze overgang is “\*.svg”.



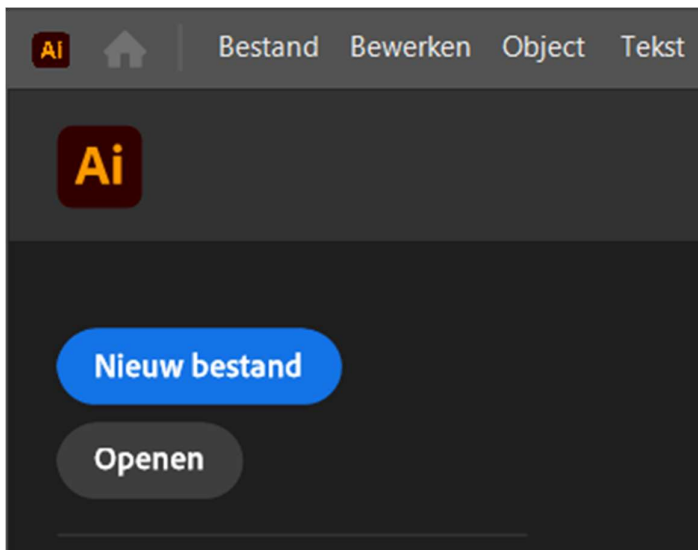
Nu kunnen we ons bestand openen in Illustrator, en de laatste stappen doorlopen.

## Stappen in Illustrator

Deze volgende stappen kunnen we enkel voltooien in Illustrator, omdat de kleur aangepast moet worden naar een specifieke kleur, die we kunnen vinden in de Roland staalbibliotheek. Deze staalbibliotheek is enkel te beschikbaar in Illustrator.

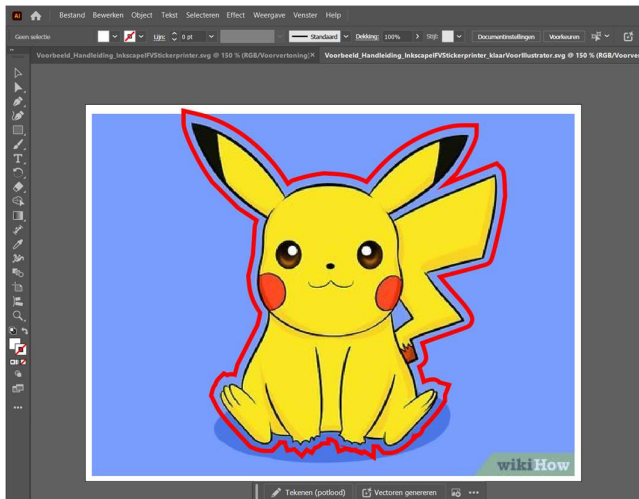
We maken gebruik van 2 kleuren om onze snijlijnen aan te duiden. Een magenta kleur om CutContour (enkel door de stickers, niet door de drager) te selecteren, en een grijze kleur om PerfCutContour (snijden door beide de sticker en de drager) aan te duiden.

We beginnen met het bestand dat we net opgeslaan hebben in te laden in Illustrator. Dit doen we door Illustrator te openen, en de optie “Openen” aan te klikken.

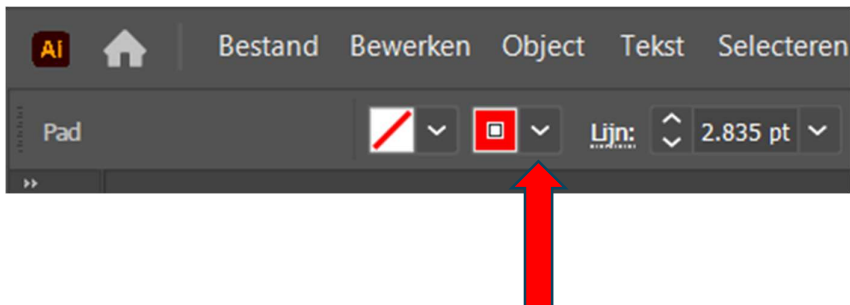


Hier wordt opnieuw de verkenner geopend, en kunnen we navigeren naar ons bestand, en dit openen.

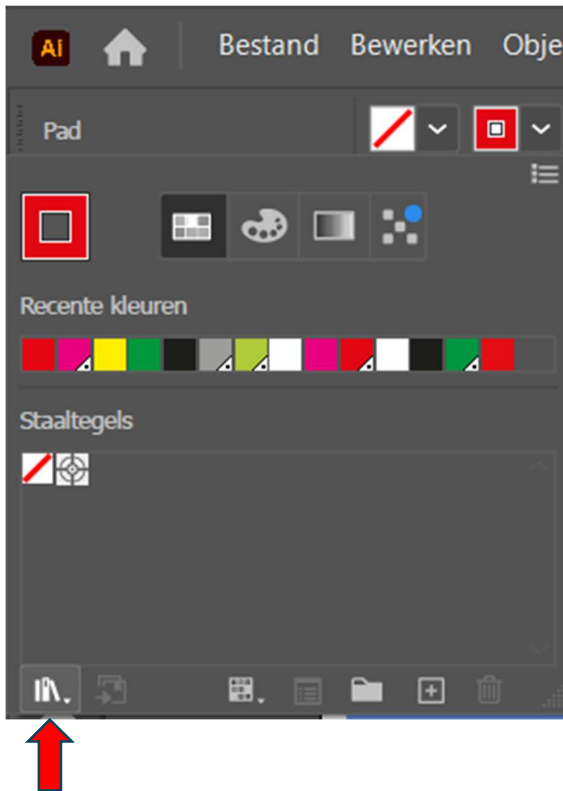
Als dit gelukt is, dan zien we nu onze afbeelding met de snijlijn in Illustrator:



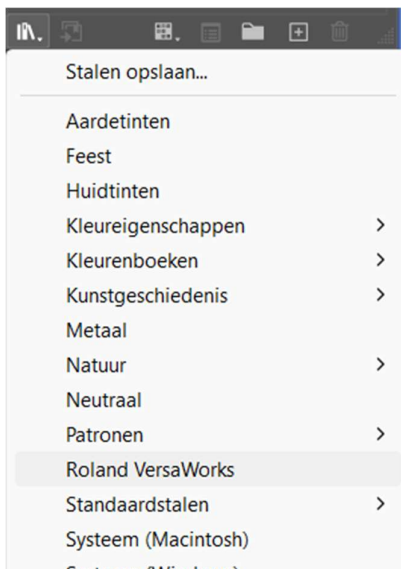
Nu zijn er 2 stappen dat we moeten voltooien. De snijlijn moet de correcte kleur krijgen uit de staalbibliotheek, en een correcte dikte. Wanneer we de snijlijn selecteren, kunnen we beide opties toepassen. We beginnen met de kleur, dit kunnen we door naar het menu bovenaan te navigeren, en de pijl naast de kleur van de contour aan te klikken:



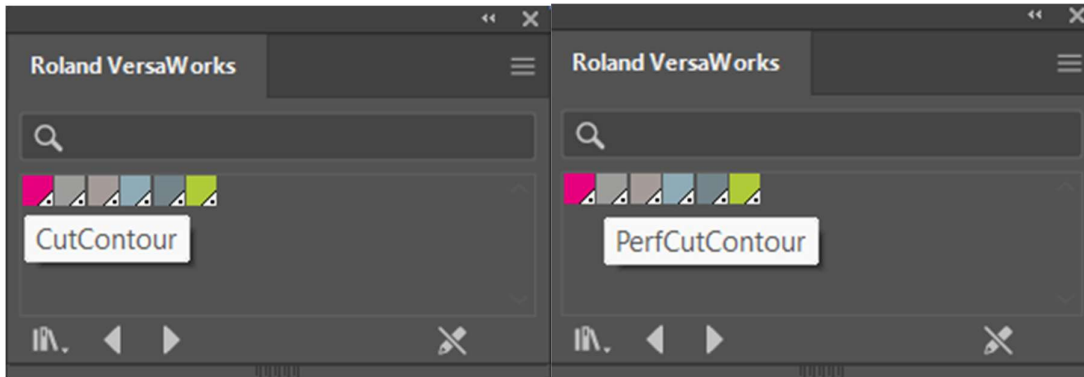
Wanneer we deze aangeklikt hebben, krijgen we volgend menu te zien. Hier navigeren we naar het bibliotheek-icoon rechts onderaan:



Wanneer dit aangeklikt is, krijgen we een olijsting van de verschillende staalbibliotheken dat we kunnen gebruiken. Wij willen de staalbibliotheek “Roland Versaworks” gebruiken.

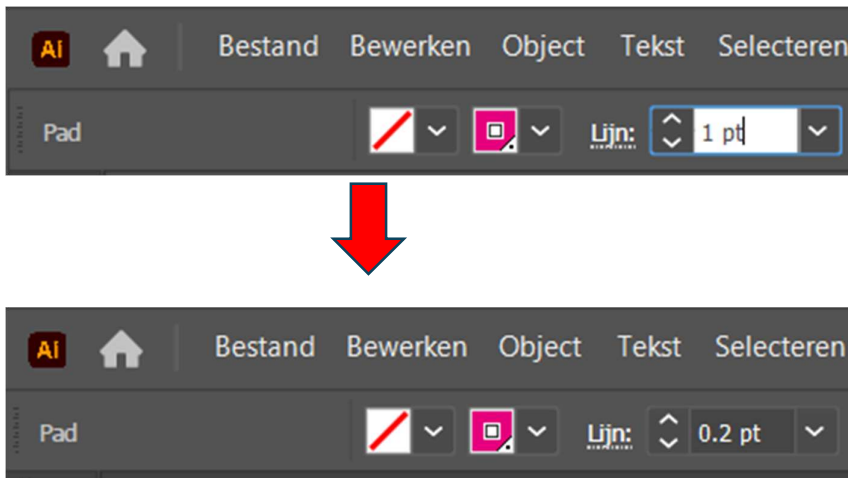


Als we deze aanklikken, dan opent er nog een klein venster, waarin we onze kleuren kunnen selecteren. Wanneer je gebruik wenst te maken van CutContour, klik je de eerste magenta kleur aan. Wanneer je gebruik wenst te maken van PerfCutContour, dan klik je de tweede grijze kleur aan.

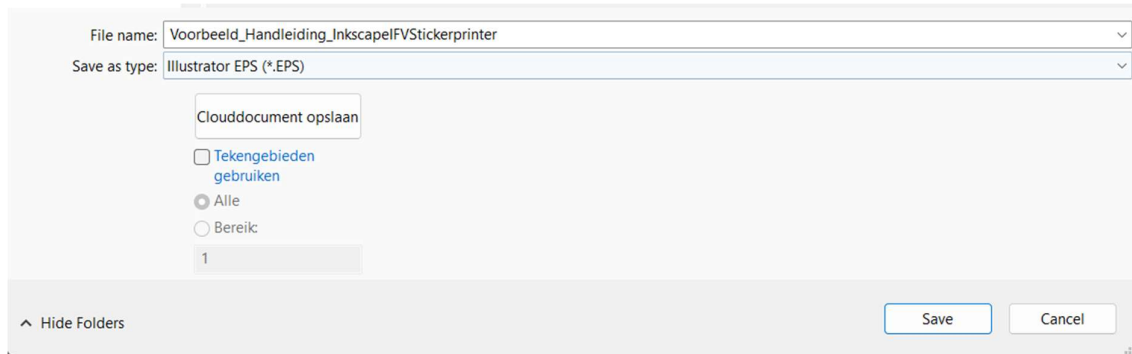


Wanneer dit gebeurd is, zal je zien dat de lijn veranderd is naar de gewenste kleur.

Nu is de laatste stap om onze lijn de juiste dikte te geven. Dit doen we door opnieuw de lijn aan te klikken, en naar het menu bovenaan te navigeren. Deze keer zullen we in de balk naast de kleuren onze gewenste dikte ingeven. Dit is 0.2 pt.



We moeten op dit moment enkel nog ons bestand opslaan, door bovenaan te navigeren naar “File” of “Bestand”, en de optie “Opslaan als” te selecteren. Hier kan je een locatie naar wens kiezen, maar het bestand moet opgeslaan worden als een “.EPS” of “.PDF” file.



Als je popups krijgt, mag je deze wegglikken door op “Akkoord” of “Oke” te klikken.

Nu zijn alle stappen doorlopen, en kunnen we overgaan naar het printen van onze sticker.

## Printen van de stickers

Voor we beginnen met de stappen in de software van de printer, zullen we de printer aanleggen. Dit kunnen we doen door op de witte aanknop van de printer te duwen.

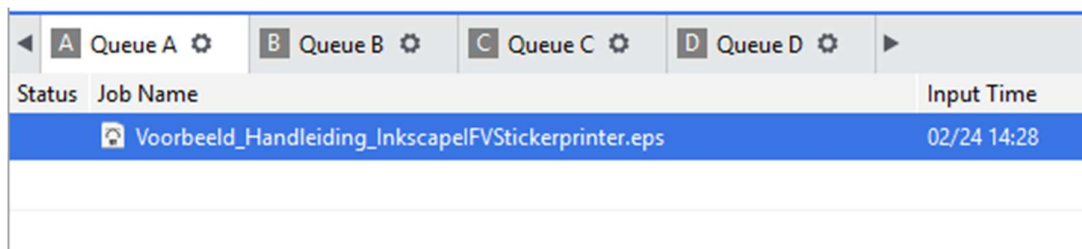
Wanneer het schermje oplicht, zal er tekst op weergegeven worden: “PRESS ENTER KEY TO SET UP”. Om de set-up te starten, duw je dus op enter, en dan zal de printer de breedte van de ingeladen stickerrol meten.

Om onze stickers te kunnen printen, zullen we gebruik maken van de software dat hiervoor geschikt is. Deze software heet “VersaWorks” en kan je ook vinden op de laptop die verbonden is met de stickerprinter. Je kan deze software openen door het blauwe icoon op de taakbalk van Windows aan te klikken:



Wanneer deze software geopend is, kan je een sticker inladen door deze in de wachtrij te slepen, of door bovenaan naar “File”, “Add job to Queue” te navigeren en een wachtrij naar keuze te selecteren. Hier selecteer je opnieuw de .EPS of .PDF file die je in de vorige stap hebt gemaakt.

Als dit gelukt is, kan je je ontwerp in de wachtrij zien staan.



Er zal ook een voorbeeld openen aan de linkerkant van het venster. Dit voorbeeld zal geen goede resolutie zijn, maar dit is geen realistische weergave. De resolutie van de geprinte afbeelding zal de resolutie zijn van het bestand dat je in Illustrator hebt opgeslaan.

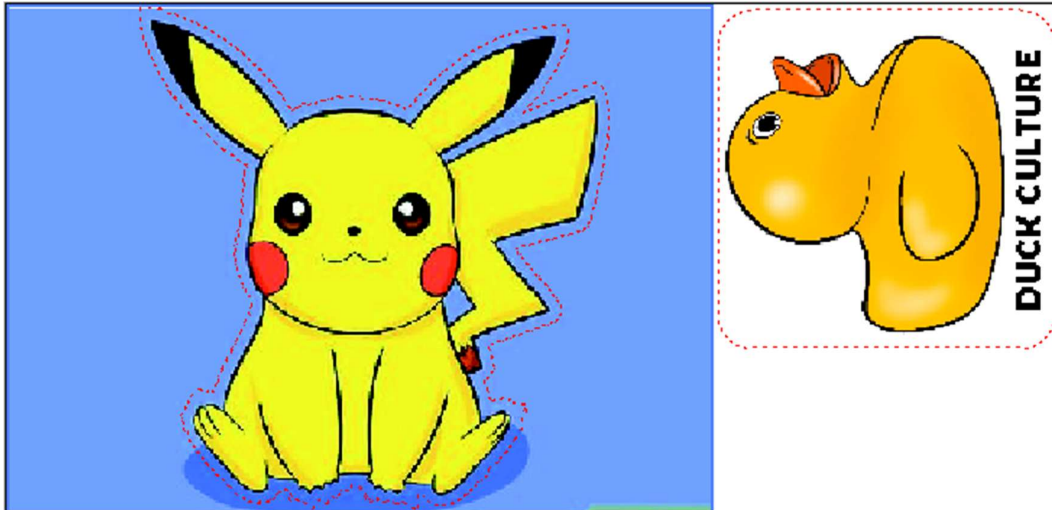
Als je meerdere stickers wilt printen, is het altijd een goed idee om de stickers te “nesten”, door beide bestanden te selecteren, en onderaan op het nest-icoon te klikken.



Eenmaal dit gebeurd is, kunnen we dubbelklikken op onze ontwerpen, en opent er een venster waarin we de lay-out, grootte, breedte van de rol, etc. kunnen instellen.

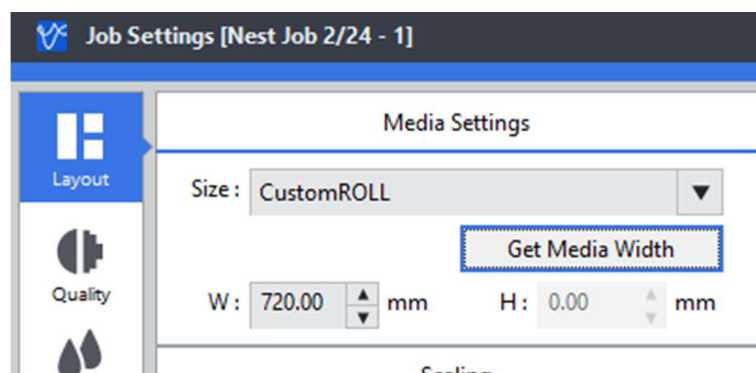
## Lay-out

Het eerste wat we controleren wanneer dit venster geopend is, is of onze snijlijnen correct geregistreerd staan als een snijlijn. Dit kunnen we zien op het voorbeeld links, als de snijlijnen veranderd zijn naar een bewegende streeplijn, dan is dit correct.



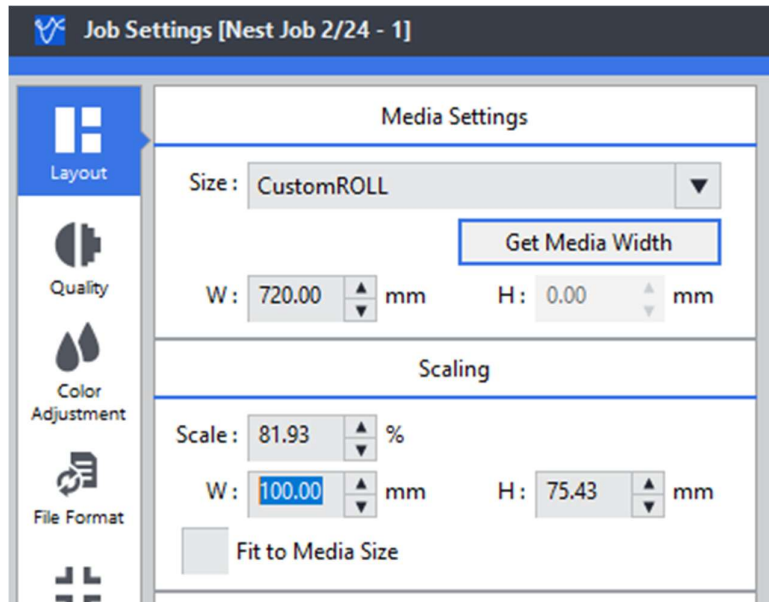
Als deze lijn geen bewegende streeplijn is, dan zal de printer deze lijn zien als deel van de bitmap, en dus ook een lijn printen op ons ontwerp. In de meeste gevallen is dit omdat de dikte veranderd is na dat je deze ingesteld hebt, omdat je bijvoorbeeld de sticker nog verschaald hebt.

Links kunnen we de verschillende opties voor onze stickers zien. Voor we de lay-out en de hoeveelheden aanpassen, registreren we eerst de breedte van de rol (die de machine daarnet opgemeten heeft). Dit doen we door op de knop “Get Media Width” te klikken.

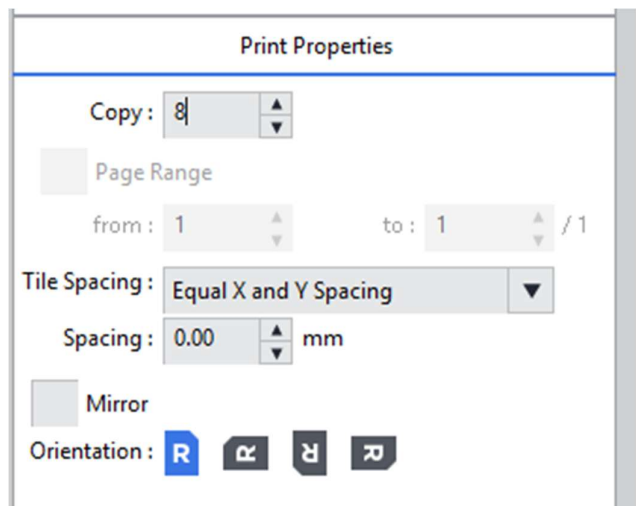


Nu komt de breedte van je werkoppervlak overeen met de actuele breedte van de ingeladen rol.

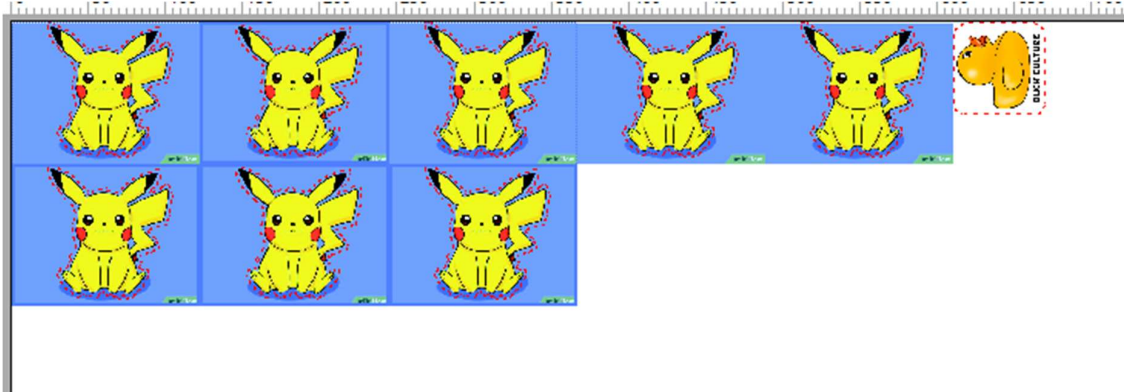
Nu kan je een sticker aanklikken, en indien gewenst, de grootte van deze sticker aanpassen. Als je bijvoorbeeld wilt dat deze sticker 10cm breed is, kan je dit instellen door de waarde 100 (mm) in te geven in het overeenkomstige veld. De hoogte zal automatisch mee verscalen.



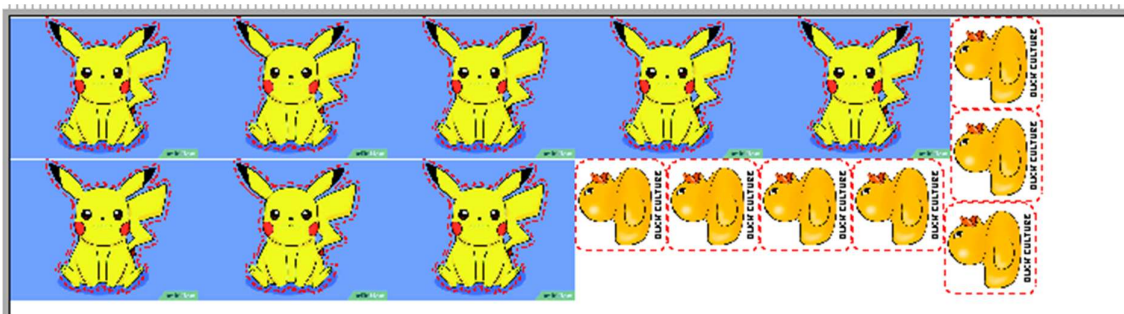
Hieronder kan je het aantal stickers dat je wilt printen ingeven. Dit kan je doen door bij “copy” de gewenste hoeveelheid in te geven:



Als je hierna de entertoets indrukt, zal je zien dat er nu meerdere exemplaren van je sticker verschijnen:

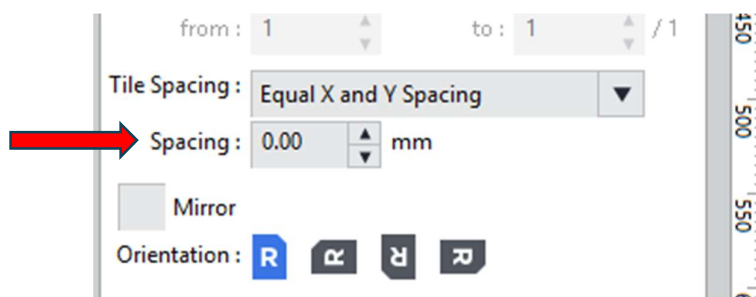


Er is nu nog veel ruimte om op te vullen met enkele kleinere stickers, indien gewenst. Dit kan je doen door je andere sticker(s) aan te klikken en dezelfde stappen te doorlopen, tot je zoveel mogelijk van de breedte hebt opgevuld, om verlies te voorkomen:

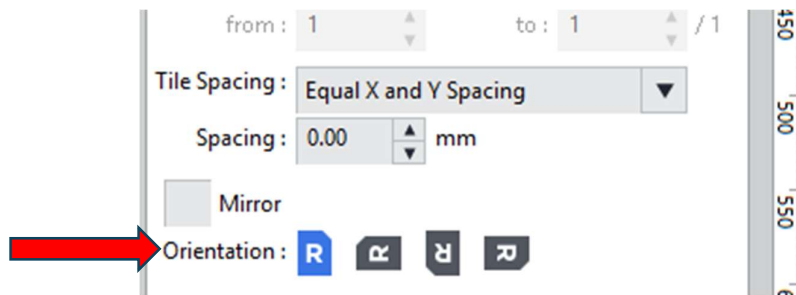


Indien gewenst kan je de lay-out handmatig aanpassen, door de stickers aan te klikken en apart te verslepen.

De volgende optie, “spacing”, kan je gebruiken om de ruimte tussen de verschillende stickers te vergroten. Dit kan handig zijn als je de stickers handmatig wilt uitknippen, zodat je meer speling hebt.

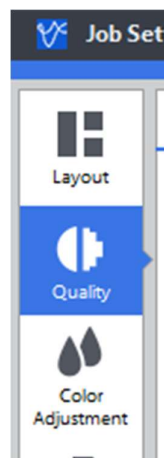


Als je de stickers wilt draaien, kan je dit doen door onderaan bij het menu “Orientation” de juiste keuze aan te klikken:



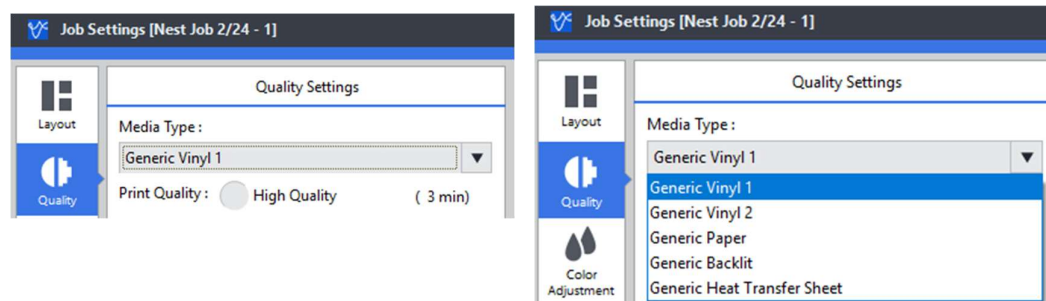
## Quality

Wanneer alles gepositioneerd is zoals we willen, kunnen we naar het 2e submenu navigeren, genaamd “Quality”.

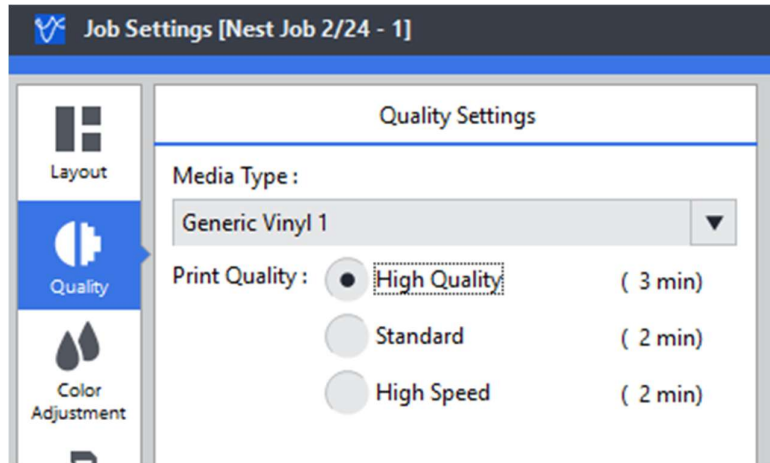


Hier kunnen we het materiaal dat we willen gebruiken aanduiden in onze prints, en kunnen we ook de kwaliteit van de print instellen.

Onze materiaalkeuze is afhankelijk van welke rol we in de printer inladen. Bij stickerfolie (glanzend, mat en doorzichtig) zullen we de optie “Generic Vinyl 1” of “Generic vinyl 2” kiezen. Bij textielfolie is dit “Generic heat transfer sheet” en bij papier is dit “Generic paper”.



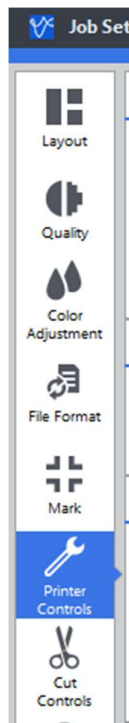
Hierna kunnen we de printkwaliteit instellen. Dit is afhankelijk van wat je print. Bij kleinere ontwerpen, bijvoorbeeld een reeks stickers, mag dit op “High quality” gezet worden. Bij ontwerpen met grote vlakken die hetzelfde kleur zijn, bijvoorbeeld posters, mag dit op “Standard” ingesteld worden. Zoals je kan zien zal de software hier dan ook een schatting maken van de printtijd:



De andere instellingen in dit menu zullen we niet aanpassen.

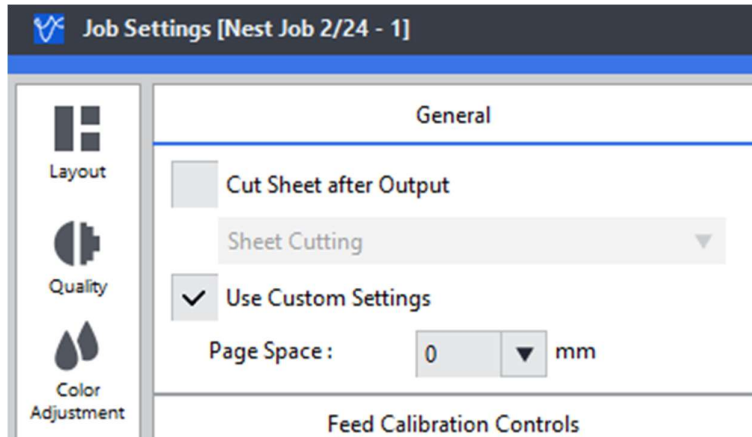
## Printer Controls

Het volgend submenu is enkele vlakjes naar beneden:



Hier hebben we 1 instelling dat we willen bekijken. Dit is de spacing dat de printer laat tussen de stickers en de plaats waar de printer de rol zal afsnijden. In sommige gevallen zal dit niet correct ingesteld staan, en betekent dit dat er dus verlies zal zijn dat vermeden kan worden.

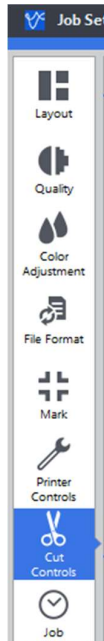
We kunnen dit aanpassen door “Use Custom Settings” aan te vinken, en Page Space op 0mm in te stellen:



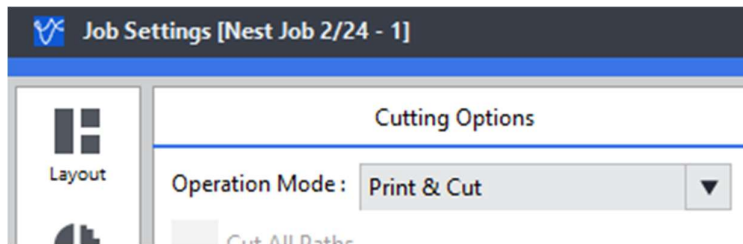
De andere opties zullen we opnieuw niet aanpassen.

## Cut Controls

De laatste opties dat we zullen aanpassen bevinden zich onder “Cut Controls”. Dit kunnen we vinden onder het vorig menu:



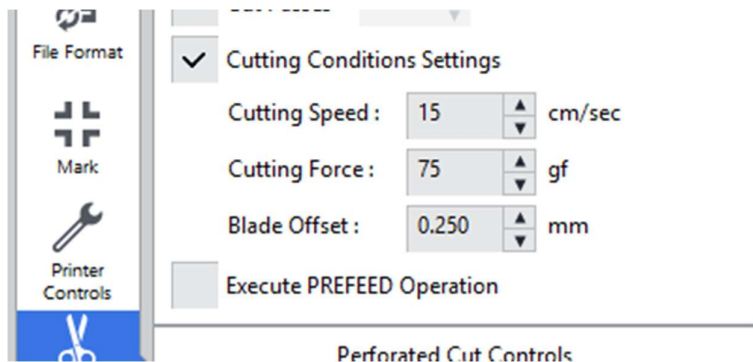
Hier kunnen we de snijinstellingen aanpassen van de printer. Het eerste wat we controleren is de “Operation Mode”. We zorgen dat deze altijd op “Print & Cut” staat. Dit betekent dat de printer eerst zal printen, en dan achteraf de snijlijnen zal uitvoeren:



De andere opties dat we hier kunnen aanpassen hebben te maken met de snelheid en de kracht dat de printer zal gebruiken om onze stickers uit te snijden.

De “Cutting Conditions Settings” gaan over CutContour. Voor stickers zijn deze waarden het volgende:

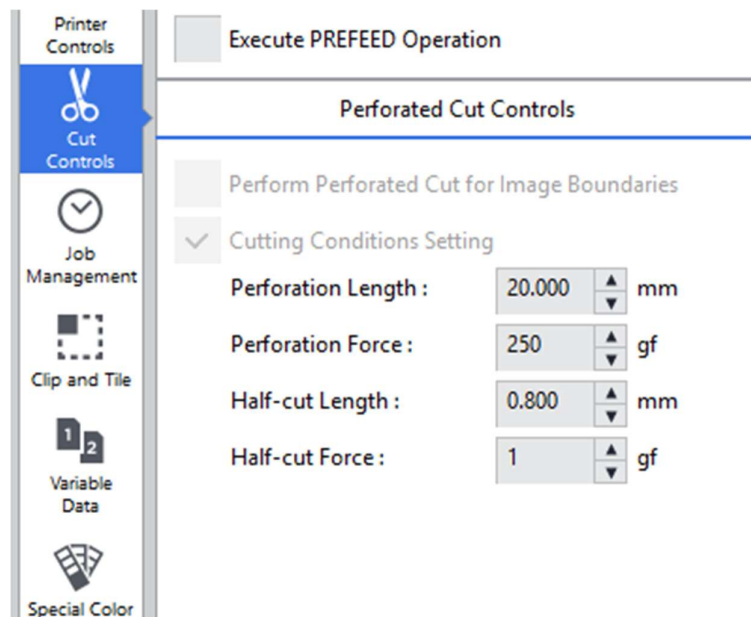
- Cutting Speed: 15 cm/s
- Cutting Force: 75 g/f
- Blade Offset: 0.25 mm



“Execute PREFEED Operation” zorgt ervoor dat de printer zal controleren of er voldoende materiaal op de rol aanwezig is, voordat hij begint met printen. Dit kan handig zijn wanneer je op het einde van de rol bent, en wanneer je niet zeker bent of alles zal geprint worden. Bij posters is deze optie best uit, want dan kan hij een groot stuk papier laten afrollen en dit kan voor problemen zorgen.

De opties onder “Perforated Cut Controls” zijn om de instellingen bij PerfCutContour aan te passen. Dit zal, zoals eerder in de handleiding aangehaald, ervoor zorgen dat er volledig door het materiaal gesneden zal worden. Het is echter noodzakelijk dat de printer dit doet in een stippellijn, en in een volle lijn, anders zal de sticker los in de machine zitten, en dus blijven haperen bij toekomstige snijlijnen. Bij de standaardinstellingen zal de printer 20 mm snijden (“Perforation Length”) voor dat hij een stukje overlaat (“Half-cut Length”). De instellingen hiervoor zijn bij stickers als volgt:

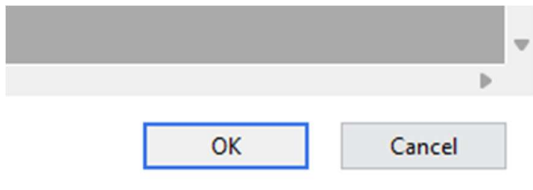
- Perforation Length: 20.0mm
- Perforation Force: 250 g/f
- Half-cut Length: 0.80 mm
- Half-cut Force: 1 g/f



De andere opties moeten niet aangepast worden.

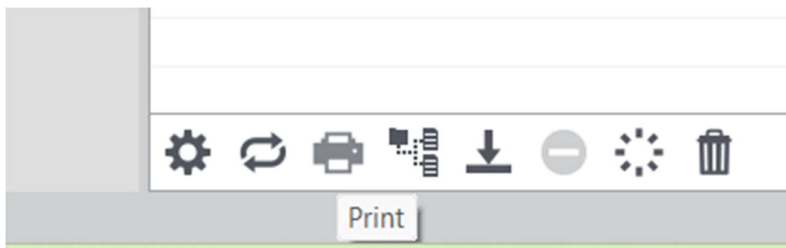
## Printen

Eenmaal onze opties correct ingesteld zijn, kunnen we onderaan op de knop “OK” klikken.



Wanneer dit gebeurd is, keren we terug naar het hoofdmenu, en kunnen we starten met printen.

Dit doen we door onderaan op de knop “Print” te klikken:



Hierna zal er nog een laatste venster openen, die vraagt hoeveel keer je deze wachtrij wilt printen. In de meeste gevallen zal dit 1 keer zijn, maar als je dit toch meerdere keren wilt printen, dan kan je hier een andere waarde ingeven, en dan heb je de marge dat de printer er in het begin altijd zal bijzetten niet. Wanneer je op “Print” klikt, wordt de wachtrij doorgestuurd naar de printer en zal deze beginnen met printen.

