



A d d e n d u m

(Vorläufige Fassung)

© 11/2004

Imageware Grafik Systeme GmbH
61130 Nidderau / Germany

e-mail: info@unilet.de
www.unilet.de

Alle Warenzeichen und Produktnamen
Sind eingetragene Warenzeichen der
jeweiligen Hersteller

Inhaltsverzeichnis

Dongleupdate	4
Neue Funktionen in Unilet 6.0.....	6
Export	6
JPG-Export	6
Weitere Bilddaten Formate.....	6
EPS-Export mit Bilddaten	6
Relatives Positionieren	7
Tastaturkürzel	7
Rechnen in Eingabemasken	8
Positionieren in Eingabemasken	8
Parametereingabe in der Statuszeile	8
Funktion	8
Interaktive Vermassung.....	9
Vermassung ein- / ausschalten.....	9
Vermassung im Entwurf erzeugen.....	9
Vermassung im Entwurf verändern	10
Sperrern und Freigeben von Objekten	12
Sperrern.....	12
Freigeben	12
Bogensatz bei Punktdaten, Logos und Rahmen	12
Erweiterter Proben text in Dialogboxen.....	12
Automatischer Proben text.....	12
Manueller Proben text	12
Entgitterungshilfen beim Plotten	13
Rahmen um Felder	14
Text Felder.....	14
Andere Objekte	14
Anbindung an ProfiCalc	14
Detailverbesserungen	15
Mausrad Unterstützung	15
Gefüllte Darstellung als Standard.....	15
Textvorschau in Dialogboxen mit gezeichneten Splines	15
Neue Buttons in der Statuszeile	15

Dongleupdate

Um von der Version Unilet 4.0 oder 5.0 auf die neue Version Unilet 6.0 umsteigen zu können, benötigen Sie einen Key Code. Diesen Key Code bekommen Sie von Ihrem Unilet Vertragshändler entweder als e-mail oder auf einer Diskette zugeschickt. Mit Hilfe des Programms **Unilet-SecBox**, das sich im gleichen Verzeichnis wie das Programm Unilet befindet, können Sie ihr Dongle von der Version 4.0 oder Version 5.0 auf die Version 6.0 umprogrammieren.

Starten Sie das Programm Unilet-SecBox. Es öffnet sich eine Dialogbox:



Abbildung 1: Dialogbox für Dongleupdate

In dieser Dialogbox werden die aktuellen Daten Ihres Unilet-Dongles, das an der parallelen oder USB Schnittstelle Ihres Computers angeschlossen sein muß, angezeigt. Die in dem obigen Beispiel gezeigten Werte können von den Werten Ihres Dongles abweichen und sind nur als Orientierung gedacht.

In dem Eingabefeld "Key Code (18/20 Digits)" können Sie den 18- oder 20-stelligen Key Code eintragen, falls Sie ihn per e-mail erhalten haben. Sollten Sie eine Diskette mit dem Key Code erhalten haben, legen Sie bitte diese in das Diskettenlaufwerk Ihres Computers ein und betätigen die Schaltfläche zum Öffnen einer Datei. Sie befindet sich rechts neben dem Eingabefeld. Es öffnet sich ein Dialog zur Dateiauswahl.

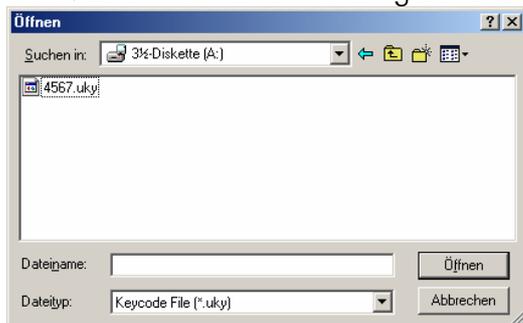


Abbildung 2: Dialogbox für Dateiauswahl

Wechseln Sie in dieser Dialogbox auf das Diskettenlaufwerk und wählen dort die Datei mit der Endung "uky" aus. Diese Datei enthält den Keycode für Ihr Dongle. Betätigen Sie die Schaltfläche "Öffnen". Der Key Code wird automatisch gelesen und in die Dialogbox für das Dongleupdate übertragen.

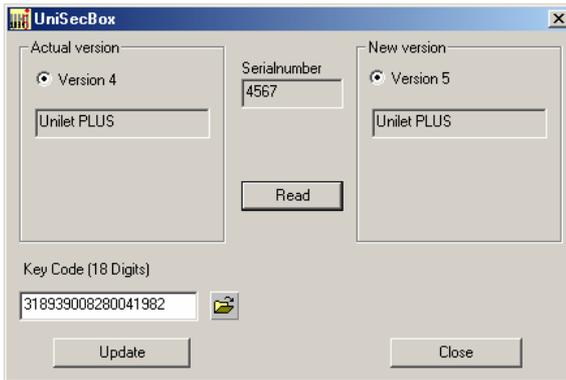


Abbildung 3: Der Key Code wurde automatisch eingetragen.

Betätigen sie jetzt die Schaltfläche "Update". Ihr Dongle wird jetzt für die Version 6.0 umprogrammiert. Nach erfolgreicher Umprogrammierung wird die neue Version in der Dialogbox angezeigt.

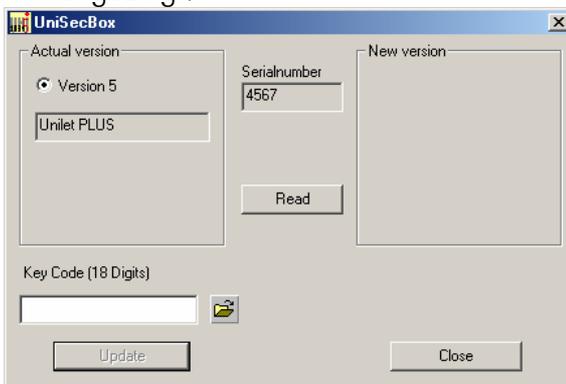


Abbildung 4: Die neue Version wird angezeigt.

Jetzt können Sie Ihr Dongle für die Version Unilet 6.0 nutzen. Sollten Sie mehrere Dongles haben, so erhalten Sie für jedes Ihrer Dongles einen separaten Key Code. Sie können jeden Key Code nur für das diesem Key Code entsprechende Dongle verwenden. Die Dongle Nummer und der Dateiname des Key Codes müssen übereinstimmen. Sollte dies nicht der Fall sein, wenden Sie sich bitte an Ihren Vertragshändler.

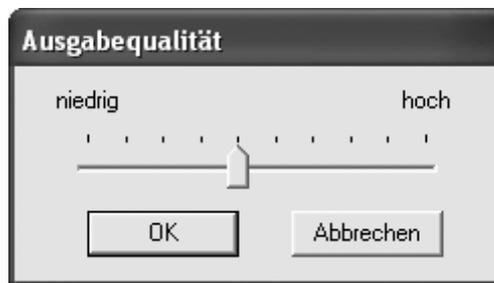
Neue Funktionen in Unilet 6.0

Export

Im Bereich Export wurden zusätzliche Dateiformate eingeführt, die es erlauben den Kompletten Entwurf als Bilddatei abzuspeichern. Außerdem können EPS-Exporte jetzt auch mit Bitmaps erfolgen.

JPG-Export

Das JPG Format hat sich als Kompaktes Format zur Übertragung per eMail durchgesetzt. Dieses Format kann über die Export Funktion ausgewählt werden. Wählt man JPG als Format kann man danach mit der Einstellung für die Ausgabequalität die Auflösung der erzeugten Bilddatei festlegen.

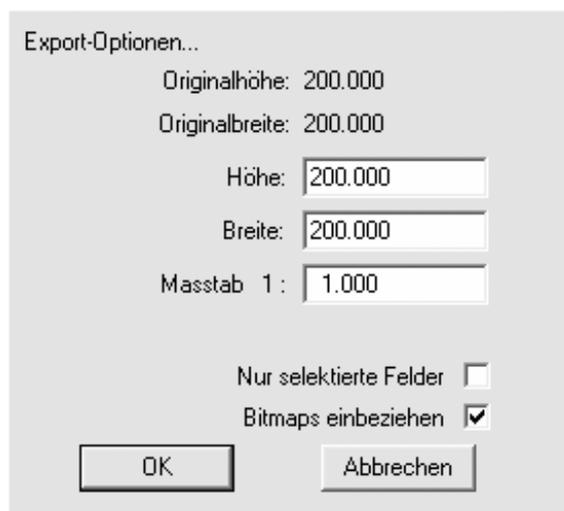


Weitere Bilddaten Formate

Zusätzlich können als Bilddaten Speicherformat noch TIFF, TIFF-LZW, Gif und PhotoShop ausgewählt werden. Wie beim JPG – Format kann auch hier die Auflösung eingestellt werden.

EPS-Export mit Bilddaten

Der EPS Export ist um die Möglichkeit erweitert, auch enthaltene Bitmaps mit zu exportieren. Hierzu kann man im Export Dialog diese Option zusätzlich anwählen.



Relatives Positionieren

Um schnell Felder zueinander ausrichten zu können, kann man mit der Funktionstaste „F2“ die Positionierränder an die aktuell selektierten Felder springen lassen. Sind keine Felder selektiert, springen die Ränder wieder auf die Dokumentgrenzen zurück.

Tastaturkürzel

Mit der Tastatur können jetzt selektierte Felder zu den Positionierrändern ausgerichtet werden. Dabei hat die Taste „h“ die Funktion des horizontalen Ausrichtens. Drückt man „h“ so springt das selektierte Feld als schraffiertes Rechteck zunächst links vor den linken Positionierrand. Drückt man h noch einmal, springt es linksbündig an den Positionierrand. Insgesamt gibt es 5 Positionen, die nacheinander angesprungen werden, wenn man „h“ drückt. Es sind dies:

- Links vor den linken Positionierrand
- Linksbündig an den linken Positionierrand
- Horizontal Zentriert zwischen die beiden Ränder
- Rechtsbündig an den rechten Positionierrand
- Rechts hinter den rechten Positionierrand

Hat man die gewünschte Position erreicht, verschiebt man das selektierte Feld durch drücken der „Enter“ Taste endgültig an die angezeigte Stelle.

Die Taste „v“ hat die gleiche Funktionalität in vertikaler Richtung. Nacheinander werden folgende Positionen angesprungen:

- Oben über den oberen Positionierrand
- Mit der Oberkante an den oberen Positionierrand
- Vertikal Zentriert zwischen die beiden Ränder
- Mit der Unterkante an den unteren Positionierrand
- Unter den unteren Positionierrand

Hat man die gewünschte Position erreicht, verschiebt man das selektierte Feld durch drücken der „Enter“ Taste endgültig an die angezeigte Stelle.

Hat man mit „F2“ die Positionierränder an ein Textfeld gesetzt, so hat die Taste „b“ eine weitere Funktion, wenn das auszurichtende Feld ebenfalls ein Textfeld ist. Durch das mehrmalige Drücken der Taste „b“ springt das selektierte Textfeld mit seiner Basislinie in vertikaler Richtung an die Basislinie des Bezugs Textobjektes. Hat man die gewünschte Position erreicht, verschiebt man das selektierte Feld durch drücken der „Enter“ Taste endgültig an die angezeigte Stelle.

Zusätzlich zu den Tasten „h“ und „v“ kann man auch Positionen über den Nummernblock der Tastatur eingeben. Hierbei ist der Block wie eine Windrose aufgebaut. Die Tasten haben zum Teil 2 Bedeutungen. Wird eine Taste 1 mal gedrückt so wird eine Funktion ausgelöst. Wird sie 2 mal kurz hintereinander gedrückt, so wird die 2. Funktion ausgelöst.

Folgende Positionen können angesprungen werden:

Taste	1. Funktion	2. Funktion
1	linke untere Ecke	links unter die linke Ecke
2	Unterkante	Unter die

Rechnen in Eingabemasken

In Eingabefeldern für Position, Höhe und Breite kann man mit Rechenfunktionen Werte ausrechnen lassen. Die dazu geeigneten Felder sind hellgelb hinterlegt. In solchen Eingabefeldern kann ein normaler mathematischer Ausdruck eingegeben werden, der durch die Eingabe eines „=“ berechnet wird und dann an Stelle des mathematischen Ausdruckes in das Eingabefeld übernommen wird.

Beispiel:

$$100+(10/5)=$$

Ergibt nach der Eingabe des Gleichheitszeichens 102 im Eingabefeld. Hierbei sind auch komplexe Eingaben möglich.

Positionieren in Eingabemasken

In rechnenden Eingabemasken kann man sich auch auf die Positionieränder beziehen. So kann man in einem Eingabefeld, das die X-Position eines Feldes festlegt z.B. „l“ als Platzhalter für den linken Rand eingeben.

Die Eingabe:

$$l+10=$$

Setzt die Position so 10 mm hinter den linken Rand.

Weitere Platzhalter für Ränder sind „r“ für rechten Rand, „t“ für den oberen Rand, „b“ für den unteren Rand.

// Änderungen möglich//

Parametereingabe in der Statuszeile

In der Statuszeile zeigen hellgelb hinterlegte Felder an, dass man hier Werte direkt eingeben kann, und dass diese Felder rechnende Eingabefelder sind.

Funktion

Hat man ein Feld ausgewählt, so werden in der Statuszeile Position und Größe angegeben. Durch klicken in das entsprechende Feld kann man diese Werte dort direkt eingeben, ohne eine Dialogbox verwenden zu müssen.

Dabei kann in den Eingabefeldern auch gerechnet werden. Durch die Taste „Tab“ springt man von Feld zu Feld, und die vorher eingegebenen Werte werden übernommen. Durch die Taste „Enter“ wird der Wert übernommen und man verlässt den Eingabemodus. Durch „Esc“ wird der Eingabemodus verlassen, ohne dass der Wert übernommen wird. Da diese Felder auch rechnen, kann man durch Eingabe z.B. in der X-Position ein Feld durch L+10 „Enter“ 10 mm hinter den linken Positionierand setzen. Eine relative Positionierung zur aktuellen Position ist z.B. dadurch möglich, dass man mit den Cursor hinter die aktuelle Zahl der Position geht und dann +10 unter „Enter“ eingibt. Dadurch wird die neue Position 10mm hinter die alte Position gesetzt.

Interaktive Vermassung

Vermassung ein- / ausschalten

Ein neuer Button in der oberen Werkzeugleiste schaltet die Darstellung der Vermassung ein oder aus.



Der gleiche Button ist auch im Print oder Plotfenster verfügbar und dient dazu, die Vermassung bei der Ausgabe ein oder aus zu schalten. Diese interaktive Vermassung ändert nichts an der wie bisher verfügbaren „automatischen“ Vermassung, die im Plot oder Druck Fenster rechts mit der ComboBox anwählbar ist. Ein gleichzeitiges Benutzen beider Vermassung ist nur in bestimmten Fällen sinnvoll.

Vermassung im Entwurf erzeugen

Mit dem normalen „Messen“ Werkzeug



Ist bei freigeschalteter interaktiven Vermassung ein neuer Eingabemodus verfügbar. Drückt man die rechte Maustaste so erscheint ein neues Pop-up Fenster mit den Vermassungswerkzeugen:



Die beiden linken Werkzeuge Pfeil und Zoom arbeiten hier wie in jeder Unterfunktion von Unilet. Das Werkzeug ganz rechts dient zur Erstellung neuer Vermassungen, das Werkzeug links daneben zum Anwählen bereits bestehender Vermassungselemente.

Eine neue Vermassung erstellt man, indem man das rechte Werkzeug auswählt.



Dann geht man mit der Maus an die Stelle, an der die Vermassung platziert werden soll. Ist man mit der Maus dabei in der Nähe einer Objektkante oder eines der mittleren Handles eines Objektes sieht man ein kleines Rechteck, das anzeigt, dass die Vermassung an dieser Stelle einrasten wird. Ein Klick mit der Maus setzt den ersten Punkt der Vermassung. Jetzt geht man mit der Maus an das Ende der zu vermassenden Stelle und klickt erneut. Die Vermassung wird dadurch gesetzt. Das Werkzeug zum Erstellen neuer Vermassungen bleibt so lange aktiv, bis man es mit einem anderen Werkzeug ersetzt.

Vermassung im Entwurf verändern

Mit dem Vermassungswerkzeug Zeiger



kann man durch klicken auf eine bestehende Vermassung diese aktivieren. Es werden 4 Handles gezeigt. Die beiden Handles am Anfang und am Ende stellen die Messpunkte dar, die verschoben werden können. Ein Handle in der Mitte der Maßlinie kann benutzt werden, um die Linie zu Verschieben, ein Handle am Maßtext kann den Text verschieben.

Doppelklick auf eine der bestehenden Vermassungen öffnet eine Dialogbox: mit der alle wesentlichen Einstellungen der aktuellen Vermassung und einige Grundeinstellungen verändert werden können.

Die Schriftart der Vermassung kann jede installierte TrueType Schrift sein und die Schrifthöhe kann eingegeben werden.

Ist „Manuelle Eingabe“ aktiviert, so kann man den Bemassungstext (nur Zahlen) fest eingeben. Er wird beim Ziehen der Vermassung dann nicht automatisch angepasst.

Nachkommastellen legt die Anzahl der angezeigten Nachkommastellen fest. Pfeil: Höhe und Breite der Masspfeile kann damit eingestellt werden.

Unter „Position“ findet man die beiden Vermassungspunkte und die Anzeige, ob sie an ein Objekt gebunden sind.

„Verschiebung“ zeigt die Verschiebung der Linie und des Textes im Bezug zu ihrer Normalposition an, diese kann mit „Standard“ wieder zurückgesetzt werden.

Die 3 Ankreuzkästchen haben folgende Funktion:

1. Beim Plotten mit Maßstab skalieren:

Wird bei der Plotausgabe ein anderer Maßstab gewählt als 1:1 werden die Vermassungen bei angewähltem Kästchen mit skaliert, andernfalls werden sie nicht skaliert. Das heißt die Schrifthöhe und die Pfeilgröße bleibt unabhängig von der Ausgabeskalierung so wie sie festgelegt wurde.

2. Beim Drucken mit Maßstab skalieren:

Gleiche Funktion, nur beim Drucken.

3. Für alle Vermassungen übernehmen:

Alle Positionsunabhängige Daten werden auf alle Vermassungen im Entwurf übernommen.

Mit dem Bereich Voreinstellungen können die Positionsunabhängigen Daten aus der Dialogbox als neuer Standard festgelegt werden. Alle neuen Vermassungselemente werden dann mit diesen Einstellungen erzeugt.

Mit Speichern werden diese Einstellungen in die INI-Datei abgelegt und mit Laden aus dieser geladen.

Vermassungen...

Beschriftung

Arial

Schrifthöhe: 3

Manuelle Eingabe

Text: 99.500

Nachkommastellen: 3

Pfeil

Höhe: 3 Breite: 6

Position

Ankerpunkte

Start: 16.500 55.750

An Objekt gebunden

Ende: 116.000 55.750

An Objekt gebunden

Verschiebung

Linie: 30.743

Text: 0.000 0.000

Standard

Beim Plotten mit Massstab skalieren

Beim Drucken mit Massstab skalieren

Für alle Vermassungen übernehmen

Voreinstellungen

Speichern Laden

OK Abbrechen

Sperren und Freigeben von Objekten

Sperren

Selektierte Objekte können durch den Button  für die Verarbeitung gesperrt werden. Der gesperrte Zustand wird durch ein rotes Quadrat am Einfügepunkt angezeigt. Diese Objekte können nicht mehr verschoben oder bearbeitet werden.

Freigeben

Gesperrte Objekte können durch den Button  wieder zur Bearbeitung freigegeben werden.

Bogensatz bei Punktdaten, Logos und Rahmen

Logos, Rahmen und Punktdatenfelder können verzerrt im Bogen gesetzt werden. Die Funktion ist die Gleiche, wie beim verzerrten Bogensatz von Textobjekten

Erweiterter Probestext in Dialogboxen

Automatischer Probestext

In der Dialogbox für die Texteingabe ohne WYSIWYG wird der Probestext automatisch aus der 1. Textzeile gebildet, wenn kein manueller Probestext in dem dafür vorgesehenen Feld eingegeben ist.

Manueller Probestext

Im Dialogboxtext und bei der Schriftauswahl für die Textverarbeitung kann in einem extra Feld ein Probestext eingegeben werden (20 Zeichen) der als Beispiel mit der jeweiligen Schriftart dargestellt wird.

Entgitterungshilfen beim Plotten

Entgitterungshilfen können nun um einzelne Objekte geschnitten werden, die es erleichtern beim Folienschnitt, die Buchstaben und Logos auszulösen. Die Funktion wird nur ausgeführt, wenn man den Button für die Umrandung im Plotfenster aktiviert hat. Die Plotter Optionen Dialogbox wurde erweitert, so dass man außer der normalen Umrandung um das ganze Dokument auch eine Entgitterung der einzelnen Felder anwählen kann. Man gelangt in diese Optionen Dialogbox entweder durch den Optionen Menüeintrag oder durch Drücken des Buttons für die Umrandung und gleichzeitigem Halten der Strg.-Taste.

Optionen ...

Kopien Abstand: x = y =

Segm.Überlappung: x = y =

Füll-Abstand:

Segmentgrenzen schneiden: zw. X-Segm zw. Y-Segm.

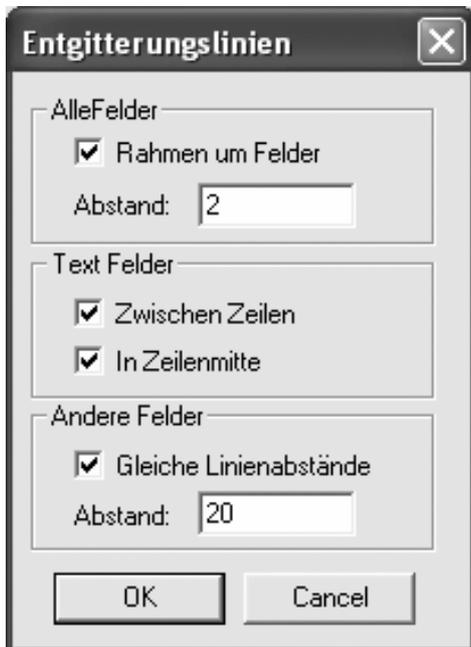
Plotterposition am Jobende:

Entgitterung

Umrandung Ausgabe

Entgitterung Einzelne Felder

Mit dem Button „Einstellungen“ gelangt man in einen weiteren Dialog, der die Funktion der Entgitterunshilfe festlegt:



Rahmen um Felder

Ist diese Option angewählt, kann man den Abstand eines Rechteckes um das einzelne Feld definieren, der geschnitten werden soll.

Text Felder

Bei Textfeldern kann man auswählen, ob eine Linie zwischen den Zeilen geschnitten werden soll.

Weiterhin kann man auswählen, ob für die Textzeile in der Zeilenmitte ein zusätzlicher Schnitt erfolgen soll.

Innenloops werden jeweils nicht geschnitten.

Andere Objekte

Bei allen anderen Objekten kann mit gleichen Abständen eine oder mehrere Entgitterungslinien geschnitten werden. Der Abstand kann durch das Eingabefeld festgelegt werden.

Anbindung an ProfiCalc

Mit der Unilet Version 6 wird eine einfache Kalkulationssoftware mitgeliefert. Die Beschreibung erfolgt in einem gesondertem Dokument.

// muss noch nachgereicht werden //

Detailverbesserungen

Mausrad Unterstützung

Ist eine Maus mit einem Mausrad installiert, so wird das Scrollen mit dem Rad unterstützt. Normales Scrollen erfolgt vertikal, durch drücken der Strg.-Taste kann man horizontal scrollen.

Gefüllte Darstellung als Standard

Ein neues Dokument wird als Standard gefüllt dargestellt. Auf der Plotterfläche ist als Standard der Button für die Vorschau eingeschaltet.

Textvorschau in Dialogboxen mit gezeichneten Splines

Der Probestext wird mit Splines gezeichnet, sodass keine Ecken in Kurvenzügen mehr dargestellt werden.

Neue Buttons in der Statuszeile

Zusätzliche Buttons für die Funktion „Objekt einz nach Vorne“ und „Object einz nach hinten“ wurden eingebaut.
