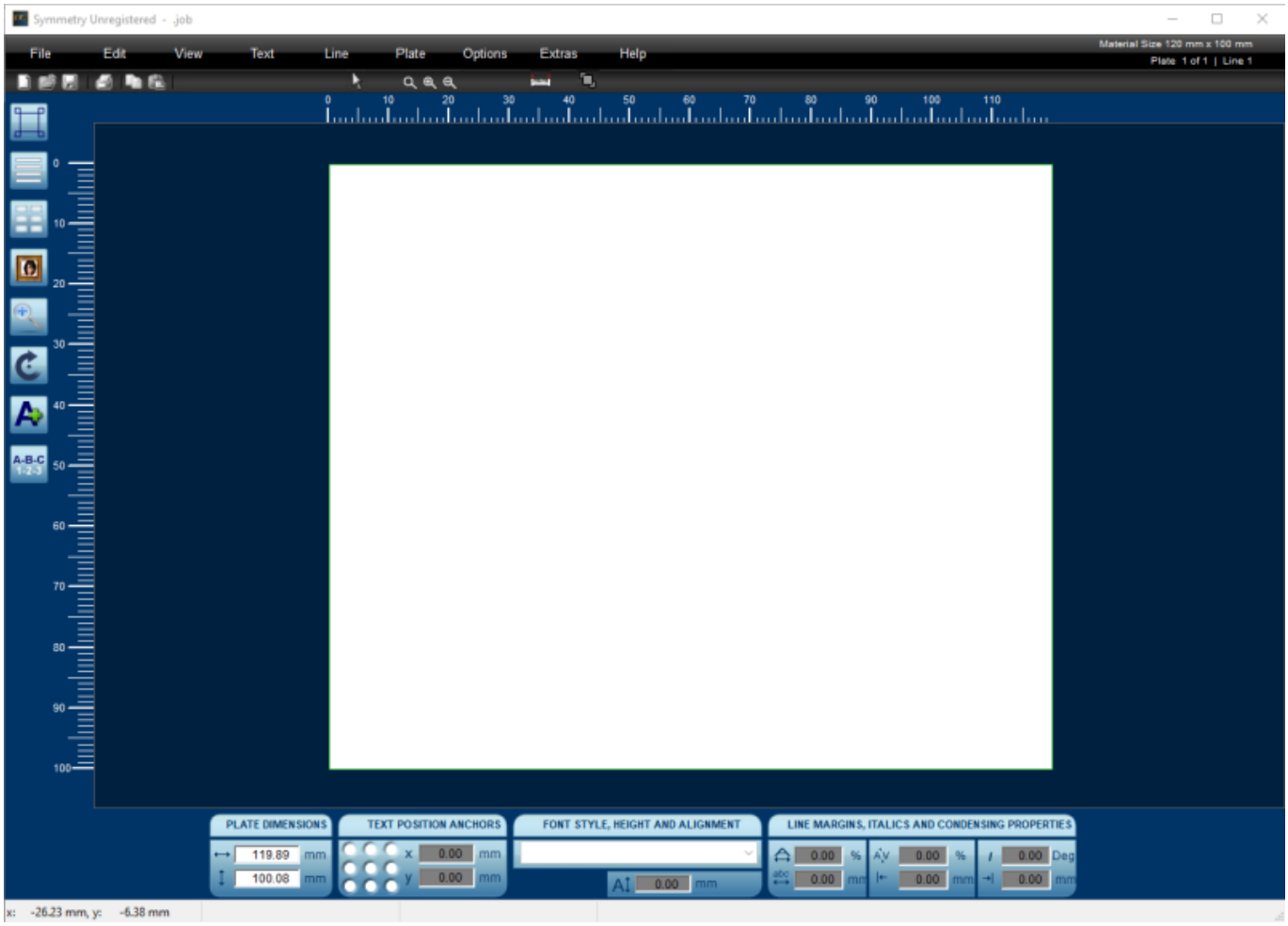
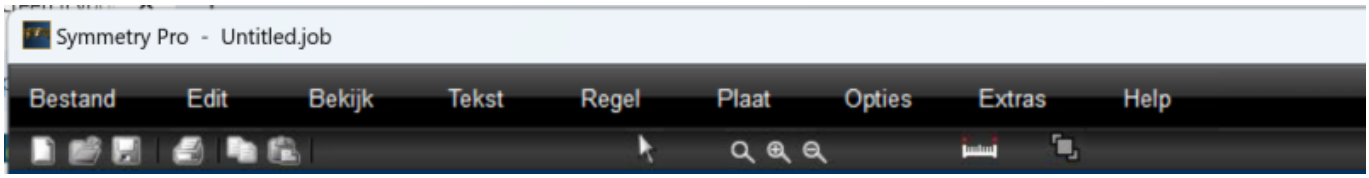
Het Symmetry Hoofdscherm

Zo ziet het hoofdscherm eruit wanneer je een nieuwe job hebt geopend:



Laten we een keer een gedetailleerde blik werpen naar de verschillende onderdelen van dit scherm. We beginnen bij het bovenste deel van het scherm, gaan dan naar het linkerdeel en naar de onderkant van het scherm, om te eindigen bij het centrale gedeelte van het Symmetry-scherm.



Bovenste deel

Het **bovenste gedeelte** van je hoofdscherm bestaat uit (van boven naar onder):

- de **Titelbalk**, met in de linkerhoek het Symmetry-icoon en de titel, gevolgd door de **registratiestatus** en de **bestandsnaam** van de actieve graveerjob. Wanneer je een nieuwe

job hebt opgestart en nog niet heeft opgeslagen, dan zal er “Untitled.job” of eenvoudigweg “.job” staan.
In de rechterhoek van de titelbalk zal je de klassieke **Windows iconen** terugvinden , die je de mogelijkheid bieden om het Symmetry-scherm te **minimaliseren** , te **maximaliseren**  of de **schermafmeting aanpassen**, en om het actieve scherm en tegelijk het Symmetry-programma **af te sluiten** .

- de **Menubalk**, die 9 verschillende menukeuzes bevat – waar we later nog in detail op terugkomen – en aan de linkerzijde, informatie over de actieve job (ook wanneer die op dit ogenblik nog leeg is).
- de **derde rij** bevat de **Iconenbalk** met een reeks kleine iconen, gegroepeerd staan in drie reeksjes.
  - de *eerste reeks*  zijn snelkoppelingen naar menukeuzes die ook toegankelijk zijn via de menubalk. We overlopen ze van links naar rechts:
    -  - “Nieuwe job”,
    -  - “Open Job”,
    -  - “Bewaar Job”,
    -  - “Job Uitvoeren”,
    -  - “Kopieer huidige regel”, en
    -  - “Plak op huidige regel“
  - De betekenis (“naam” of “tooltip”, zo je wilt) van elk van die iconen zal ook verschijnen wanneer je met de muisaanwijzer over elk icoon beweegt.
    In deze handleiding kan je meer te weten komen over elke functie door op de bovenstaande namen te klikken.
  - een *tweede groep* met kleine iconen 
    - begint met een pijltje zoals dat van een muiscursor [AFB] en laat de gebruiker toe om de volledige tekst van een tekstregel in je graveerjob te selecteren;
    - de drie kleine vergrootglaasjes laten je toe om terug te keren naar je “Vorige Zoom Instelling” , je kunt ook Inzoomen , of Uitzoomen 
  - een *derde groep* omvat het maatlat-icoon  (“Afstand tussen twee punten”) en het “Verschuif naar voor” icoon .

Linkerdeel: de balk met Snelkoppelingen

Het linkerdeel van je scherm bevat zeven ietwat grotere iconen.  Zoals met de vorige iconen zijn ook deze snelkoppelingen naar functies die eveneens toegankelijk zijn via het menusysteem. De namen van de verschillende iconen worden getoond wanneer je met je muiscursor over het icoon beweegt.
Je zult ook zien dat de reeks icoontjes verschillend is wanneer een plaat geselecteerd is ten opzichte van de iconen wanneer één enkele tekstregel geselecteerd is.

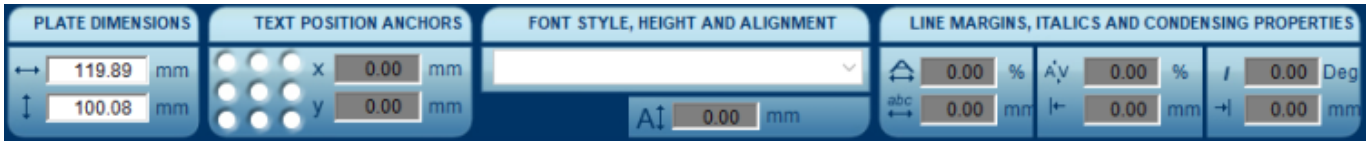
De snelkoppelingen voor een **volledige plaat** zijn:

-  ”Kaders”
-  “Autolayout”
-  “Veelvoud”
-  “Importeer afbeelding”
-  “Uitvergroten”
-  “Plaatrotatie”
-  “Regel invoegen”
-  “Serienummer”

Voor een **individuele tekstregel** zijn de snelkoppelingen de volgende:

-  “Automatische boog”
-  “Vaste boog”
-  “Contouren opvullen”
-  “Uitvergroten”
-  “Regelrotatie”
-  “Regel wissen”

Onderste deel



Het onderste deel van het hoofdscherm bevat informatie over de actieve job en de geselecteerde tekstregel. Parameters die relevant zijn hebben een witte achtergrond. Je kunt daarop klikken en een willekeure waarde invoeren of, voor het lettertype, op het pijltje rechts klikken en het dropuitklapmenu openen.
De schermafbeelding hierboven toont ook enkele velden in het grijs, wat betekent dat die op dit

moment niet toegankelijk zijn.

■ Plaatafmetingen

- Breedte
- Hoogte

■ Tekstpositie Ankers

De zogenoemde “Ankers” voor de positie van een tekstregel zijn de referentiepunten, 9 in totaal, die de exacte positie van elke tekstregel bepalen. Je kan drie types ankers onderscheiden: het anker voor het centerpunt, de vier ankers op de hoekpunten, en de vier ankerpunten aan elk van de vier zijden.



Voor de duidelijkheid hebben we in de afbeelding hiernaast een tekstregel aangemaakt van 60 mm breedte en 20 mm hoogte, waarvan het centerpunt zich bevindt op 50 mm (de horizontale positie, gemeten vanaf de linker plaatrand) en 25 mm (de verticale positie, gemeten vanaf de bovenrand). Dit levert ons de volgende waarden op voor de ankerpunten:

- het **Anker voor het centerpunt**: x = 50.00 mm, y = 25 mm
- de vier **Ankerpunten voor de hoeken**:
  - links boven: x = 20.00 mm, y = 14 mm
  - rechts boven: x = 80.00 mm, y = 14 mm
  - links onder: x = 20.00 mm, y = 36 mm
  - rechts onder: x = 80.00 mm, y = 36 mm
- en de vier **Ankerpunten aan de zijden**.
  - boven: x = 50.00 mm, y = 14 mm
  - onder: x = 50.00 mm, y = 36 mm
  - links: x = 20.00 mm, y = 25 mm
  - rechts: x = 80.00 mm, y = 25 mm

Noten

Je kunt op geen enkele manier de x of de y-waarde van één enkel ankerpunt wijzigen: wanneer je handmatig de positie van eender welk van de ankerpunten wijzigt, hetzij de x-aswaarde of de y-aswaarde, dan zullen alle andere waardes zich daaraan aanpassen.

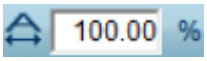
- Voor alle ankerpunten **bovenaan** zal de **y-waarde** altijd dezelfde zijn (14 mm). Hetzelfde geldt voor de ankerpunten **onderaan** (y = 36 mm), en voor het **anker voor het centerpunt**, **links** en **rechts** (y = 25 mm).
- Daarmee vergelijkbaar zullen de **x-aswaardes** identiek zijn voor de ankerpunten **links boven- en onderaan** (x = 20 mm), voor de ankerpunten **rechts boven- en onderaan** (x = 80 mm), voor het **anker van het centerpunt** en voor de **ankerpunten aan boven- en onderzijde** (x = 50 mm).

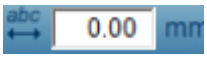
■ Lettertype, hoogte en uitlijning

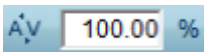
- **Lettertype** 

(drop down menu)
- **Tekstuitlijning**: drie iconen , die een tekstuitlijning **Links** AFB., **Gecentreerd** AFB. en **Rechts** AFB. aangeven. Door één van de drie aan te klikken, worden de beide andere gedesactiveerd.
- **Karakterhoogte**
- **Tekstkleur**

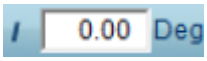
■ Regelmarges, cursief en krimpeigenschappen

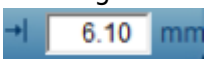
- 

- **Karakter-inkrimping** : Laat je toe om een tekstregel te versmallen of verbreden. Voor uitgebreider informatie verwijzen we je naar de pagina over de condense mode.
- 

- **Tekstlengte regel** : Wanneer je de tekstlengte manueel aanpast, dan zullen de karaktercondensatie en de spatieerbreedte gewijzigd worden zodat de opgegeven tekstlengte gerespecteerd wordt.
Houd er echter rekening mee dat eens de lengte van de tekstregel manueel gewijzigd werd, je de tekstlengte enkel nog manueel kunt wijzigen. De karaktercondensatie zal de spatiëring beïnvloeden en andersom, maar de tekstlengte zal ongewijzigd blijven.
- 

- **Inkrimping spaties tussen karakters**: Werkt volgens hetzelfde principe als de karaktercondensatie, maar enkel voor de spatiëring tussen de karakters.
- 

- **Linkermarge van deze regel**: Stelt de linkermarge in voor de huidige tekstregel.
- 

- **Cursivering van deze tekstregel**: Laat de gebruiker toe om de karakters die standaard rechtop staan, onder een bepaalde hoek te plaatsen. Een hoek met een positieve waarde zal de tekst naar rechts laten leunen – zoals de cursieve tekst die we vaak ontmoeten –, een negatieve hoek zal de tekst naar links doen leunen.
- 

- **Rechtermarge van deze regel**: Bepaalt de rechtermarge voor de actieve tekstregel.

From:
https://manuals.cyborg-engravers.com/ - **cyborg-engravers**

Permanent link:
https://manuals.cyborg-engravers.com/doku.php?id=nl:symmetry:main_screen&rev=1739303123

Last update: **2025/02/11 20:45**