



## **Für künftige Verwendung aufbewahren!**

Originalbetriebsanleitung

Software-/Firmwareversion: ZDC 4.2

Ausgabedatum: 03-2019

# Inhalt

<b>1 Zünd Design Center - ZDC.....</b>	<b>5</b>
<b>2 Programmlizenz.....</b>	<b>7</b>
2.1 Lizenzinformationen.....	7
2.2 Hardwareschlüssel.....	8
2.3 Verlängerung der Lizenz.....	8
<b>3 Systemanforderungen und Kompatibilität.....</b>	<b>9</b>
Windows.....	9
Mac.....	9
<b>4 Vor der Installation auf Mac Computern.....</b>	<b>11</b>
4.1 Kompatibilität prüfen.....	11
4.2 Anti-Virus-Software.....	11
4.3 Gatekeeper deaktivieren und reaktivieren.....	11
4.4 Abgelaufene Zertifikate aktualisieren.....	12
4.5 Installation durchführen.....	12
4.6 Installationsprotokoll erstellen.....	12
<b>5 Installation, Deinstallation.....</b>	<b>13</b>
5.1 Vor der Installation.....	13
5.2 Installation durchführen.....	13
5.3 Windows: ZDC entfernen.....	13
5.4 Mac: ZDC entfernen.....	13
<b>6 Vor der ersten Nutzung.....</b>	<b>15</b>
6.1 ZDC Plug-in aufrufen.....	15
6.2 Ebenen beim Einfügen merken.....	15
<b>7 ZDC-Übersicht.....</b>	<b>17</b>
7.1 Design Ansichten.....	18
7.2 3D Ansicht steuern.....	19
7.3 3D Animation steuern.....	20
7.4 Neue Vorlage erstellen.....	20
7.5 Bibliothek.....	21
7.6 Materialien.....	28
7.7 Objektbibliothek.....	31
7.8 Objektmanager.....	32
7.9 Lichteinstellungen.....	35
7.10 Modelloptionen.....	36
7.11 Falteinstellungen.....	39
7.12 Szenensteuerung.....	41
7.13 Exporteinstellungen.....	43
7.14 Einstellungen.....	44
<b>8 Illustrator.....</b>	<b>45</b>

8.1 Ebenen.....	45
8.2 Volltonfarben.....	45
8.3 ZDC-Werkzeugpalette.....	47
<b>9 Tipps &amp; Tricks.....</b>	<b>51</b>
9.1 Vorhandene Designkontur individuell anpassen.....	51
9.2 Gestaltungselemente platzieren.....	52
9.3 Ausschnitte erstellen.....	53

# 1 Zünd Design Center - ZDC

Das Zünd Design Center ist ein Adobe® Illustrator® Plug-in zum Erstellen von Verpackungen und dreidimensionalen POS Displays aus Faltkarton, Wellpappe, Sandwichmaterial, PP-, PVC-, MDF- und Leichtschaumplatten.

Eine umfangreiche Design-Bibliothek bildet die Basis des ZDC. Alle enthaltenen Designs sind parametrisiert. Dies bedeutet, dass Sie lediglich die relevanten Abmessungen bestimmen müssen. Alle weiteren Masse werden automatisch berechnet.



- Wählen Sie in der umfassenden Bibliothek ein Design aus und geben Sie bei Bedarf individuelle Abmessungen ein.
- Kompletieren Sie das Design in Adobe® Illustrator® mit Logos, Mustern, Text und anderen Gestaltungskomponenten.
- Überprüfen Sie das dreidimensionale Faltergebnis Ihres Designs jederzeit in der 3D Preview.
- Legen Sie die gewünschten Materialeinstellungen wie z.B. Transparenz oder Materialdicke fest.
- Exportieren Sie das Design zur Angebotserstellung oder für Präsentationen als 3D-PDF, als Abbildung im .png-Format, als .mp4 Videodatei oder dreidimensionales Objekt.

Das Zünd Design Center beinhaltet sowohl Kreationen namhafter Verpackungsdesigner als auch standardisierte Designs (FEFCO). Sie können jedoch auch mit einem optimierten Template starten und Ihre Designs komplett selbst entwerfen.



## Tipp:

Jedes Design ist bereits so vorbereitet, dass Sie dieses ohne weitere Zwischenschritte in das Zünd Cut Center importieren können.



## 2 Programmlizenz

Je nach erworbener Lizenz können Sie das Zünd Design Center entweder 1, 3, oder 5 Jahre verwenden. Während dieser Zeit erhalten Sie alle Programm- und Designupdates gratis.

Nach Ablauf der Programmlizenz können Sie das ZDC nicht mehr verwenden. Kontaktieren Sie Ihren Zünd Ansprechpartner, wenn Sie eine Lizenzverlängerung erwerben möchten, und beachten Sie die Informationen in den folgenden Abschnitten.

### 2.1 Lizenzinformationen

In der Registerkarte *Einstellungen* auf Seite 44 sind folgende Lizenzinformationen eingeblendet:



- |   |                                   |   |  |
|---|-----------------------------------|---|--|
| 1 | Programmversion                   | 5 | Weiterführende Informationen (Hilfe/EULA)                |
| 2 | Hardware Schlüssel-Identifikation | 6 | Minimieren der ZDC-Fenster nach dem Öffnen eines Designs |
| 3 | verbleibende Lizenzdauer          | 7 | Dynamische Ansichtwechsel ein-/ausschalten               |
| 4 | Auswahl der Einheit (inch/mm)     | 8 | Sprachauswahl (Deutsch/Englisch)                         |



**Tipp:**

30 Tage vor Ablauf Ihrer Lizenz wird beim Starten des ZDC ein entsprechender Hinweis angezeigt.

## 2.2 Hardwareschlüssel

Das Plug-in ist nur mit einem gültigen Hardwareschlüssel funktionsfähig. Auf diesem Hardwareschlüssel befinden sich die Lizenzinformationen zum Betrieb des Plug-ins. Stecken Sie den Hardwareschlüssel vor dem Starten des Zünd Design Centers in einen freien USB-Anschluss.

## 2.3 Verlängerung der Lizenz

Kontaktieren Sie für eine Verlängerung der ZDC-Lizenz Ihren Zünd-Ansprechpartner und informieren Sie ihn darüber, für welches Betriebssystem (Windows oder Mac) Sie eine Lizenzverlängerung erwerben möchten.

Ihr Zünd-Ansprechpartner wird Ihnen die passende Lizenzdatei zukommen lassen. Gehen Sie mit dieser folgendermassen vor:

- A** Den Hardwareschlüssel in einen freien USB-Anschluss stecken.
- B** Die erhaltene Lizenzdatei mit einem Doppelklick öffnen (.exe für Windows, .V2C für Mac).
- C** Die Dialoge bestätigen.

**Resultat**

Die Lizenzverlängerung erfolgt. Sie können das ZDC weitere 12 Monate verwenden.

## 3 Systemanforderungen und Kompatibilität

### Hinweis:

Überprüfen Sie vor jedem Update Ihres Betriebssystems, von Adobe® Illustrator® oder ZDC die Kompatibilität der einzelnen Komponenten untereinander!

Das Zünd Design Center setzt die Installation von Adobe® Illustrator® voraus. Das Plug-in ist mit den folgenden Illustrator-Versionen und Betriebssystemen kompatibel:

### Windows

Betriebssystem	CC 2017	CC 2018 (Oktober 2017)	CC 2019	CC 2020
Windows 7 SP1	X	X	X	X
Windows 8	-	-	-	-
Windows 8.1	X	X	-	-
Windows 10 (bis 1909)	X	X	X	X

Folgende Versionen werden unter Windows 10 nicht unterstützt: 1507, 1511, 1607, 1703 und 1709

### Mac

Betriebssystem	CC 2017	CC 2018 (Oktober 2017)	CC 2019	CC 2020
OS X 10.14	-	-	X	X
OS X 10.15	-	-	-	X



## 4 Vor der Installation auf Mac Computern

Dieser Abschnitt enthält Schritte, die vor der Installation des ZDC auf Mac Computern notwendig sind, um Fehler im darauf folgenden Installationsprozess zu vermeiden.

### 4.1 Kompatibilität prüfen

Prüfen Sie die [Systemanforderungen und Kompatibilität](#) auf Seite 9 bevor Sie OSX, Adobe Illustrator, und/oder ZDC aktualisieren.

### 4.2 Anti-Virus-Software

Deaktivieren oder konfigurieren Sie vorhandene Anti-Virus-Software, sodass neue, nicht von Apple identifizierte Anwendungen installiert werden können.

### 4.3 Gatekeeper deaktivieren und reaktivieren

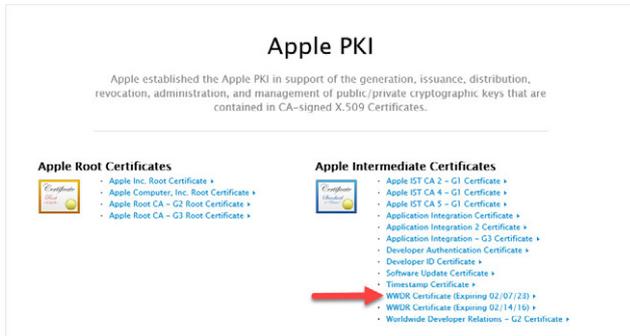
OSX 10.12 hat strengere Sicherheitsrichtlinien als frühere Versionen, sodass nicht durch Apple identifizierte Programme nicht installiert werden können.

- A** Die **Systemeinstellungen** öffnen.
- B** Auf **Sicherheit** klicken.
- C** Auf das **Schloss Icon** links unten klicken.
- D** Das Administrator Passwort eingeben und auf **freischalten** klicken. Gegebenenfalls an den Systemadministrator wenden.
- E** Auf den Radiobutton **von überall** klicken. Wenn die Aufforderung erscheint, auf **von überall zulassen** klicken.

Es ist nun möglich, Anwendungen zu installieren, ohne dass Gatekeeper die Installation blockt. Installieren Sie nun das ZDC und reaktivieren Sie anschliessend Gatekeeper, indem Sie die Schritte A bis D wiederholen und den Radiobutton zurück auf **Mac App Store und identifizierte Entwickler** setzen.

## 4.4 Abgelaufene Zertifikate aktualisieren

- A Unter <https://www.apple.com/certificateauthority/> das neue **WWDR Zertifikat (Expiring 02/07/23)** herunterladen.



- B Auf das heruntergeladene Zertifikat **AppleWWDRCA.cer** doppelklicken.
- C Geben Sie das Administratorenkennwort ein, um auf die **Schlüsselbundverwaltung** zuzugreifen (Keychain Access).  
Die Schlüsselbundverwaltung öffnet sich. Das neue Zertifikat ist sichtbar.  
Es reicht jedoch nicht, nur das neue Zertifikat zu installieren. Die abgelaufene Kopie des Zertifikats muss gelöscht werden. Standardmässig werden keine abgelaufenen Zertifikate angezeigt.
- D Auf **Ansicht > abgelaufene Zertifikate anzeigen** klicken.  
Der Text ändert sich zu **abgelaufene Zertifikate anzeigen**. Abgelaufene Zertifikate werden durch ein weisses X in einem roten Kreis auf dem Icon dargestellt.
- E Auf das abgelaufene Zertifikat rechtsklicken und **löschen** auswählen.

## 4.5 Installation durchführen

ZDC sollte sich nun installieren lassen. Führen Sie die Installation wie in [Installation durchführen](#) auf Seite 13 beschrieben durch.

Sollte sich das ZDC trotz der in diesem Kapitel beschriebenen Schritte nicht installieren lassen, wenden Sie sich bitte an Ihren Zünd Ansprechpartner. Halten Sie bitte zu diesem Zweck das [Installationsprotokoll](#) bereit, um die Fehlersuche zu erleichtern.

## 4.6 Installationsprotokoll erstellen

- A Auf die Installationsdatei doppelklicken, um den ZDC Installer zu starten.
- B In der Menüleiste auf **Fenster > Installationsprotokoll** klicken oder Command+L drücken.  
Das Installationsprotokollfenster öffnet sich.
- C Mit der Installation fortfahren, bis der Fehler auftritt. **Den ZDC-Installer nicht schliessen.**
- D Auf das **Speichern-Icon** im Installationsprotokollfenster klicken.
- E Das Protokoll an Ihren Zünd Ansprechpartner senden.

## 5 Installation, Deinstallation

### 5.1 Vor der Installation

Die Versionsnummerierung wurde beim Erscheinen von ZDC build 324 geändert. Dies hat zur Folge, dass frühere Versionen von ZDC V3 SP0 oder niedriger deinstalliert werden müssen, bevor ZDC build 324 installiert werden kann.



**Tipp:**

Alle zukünftigen Versionen benötigen keinen Clean Install mehr. Zum Vorgehen der Deinstallation siehe [Windows: ZDC entfernen](#) auf Seite 13 bzw. [Mac: ZDC entfernen](#) auf Seite 13.

### 5.2 Installation durchführen

- A Die Installationsdatei von [www.zund.com/de/download](http://www.zund.com/de/download) herunterladen und lokal speichern.
- B Den Hardware Schlüssel in einen freien USB-Anschluss stecken.
- C Auf die Installationsdatei klicken:
  - ZDCsetupx.x.msi für Windows
  - ZDCsetupx.x.pkg für Mac/OS
- D Den Endbenutzer-Lizenzvertrag lesen und akzeptieren.
- E Den empfohlenen Installationspfad bestätigen.
- F Auf **Install** klicken, um die Installation zu starten.

### 5.3 Windows: ZDC entfernen

- A Die Systemsteuerung starten.
- B Auf **Software** doppelklicken.
- C In der Liste der installierten Programme das Zünd Design Center auswählen, und auf **Entfernen** oder **Hinzufügen/Entfernen** klicken. Wenn ein Dialogfeld angezeigt wird, den Anweisungen folgen.

### 5.4 Mac: ZDC entfernen

- A Den Finder öffnen.
- B Nach **<Festplatte>/Library/Programme** navigieren.
- C Den Ordner **Zünd Systemtechnik** löschen.
- D In der Menüleiste mit gedrückter ALT-Taste auf **Gehe zu** klicken.
- E Den Eintrag **Library** aus dem Dropdown-Menü auswählen.
- F Nach **/Programme** navigieren.
- G Den Ordner **Zünd Systemtechnik** löschen.
- H Das Administratorenkennwort eingeben und mit **OK** bestätigen.
- I Auf das Papierkorb-Icon im Dock rechtsklicken.

**J** Aus dem Dropdown-Menü **Papierkorb leeren** auswählen.

## 6 Vor der ersten Nutzung

### 6.1 ZDC Plug-in aufrufen

- A Das Programm Adobe® Illustrator® starten.
- B Auf **Fenster** klicken.
- C Auf **ZDC** klicken.

### 6.2 Ebenen beim Einfügen merken

Aktivieren Sie in Adobe® Illustrator® die Einstellung **Ebenen beim Einfügen merken**, bevor Sie mit der Arbeit mit dem ZDC beginnen.



**Tipp:**

Diese Einstellung bewirkt, dass die Ursprungsebene eines Objekts aus einer anderen Datei automatisch mit kopiert wird. Beim Einfügen der kopierten Objekte wird die Ursprungsebene in Ihrer aktuellen Datei angelegt und das Objekt in diese Ebene platziert.

Voraussetzungen

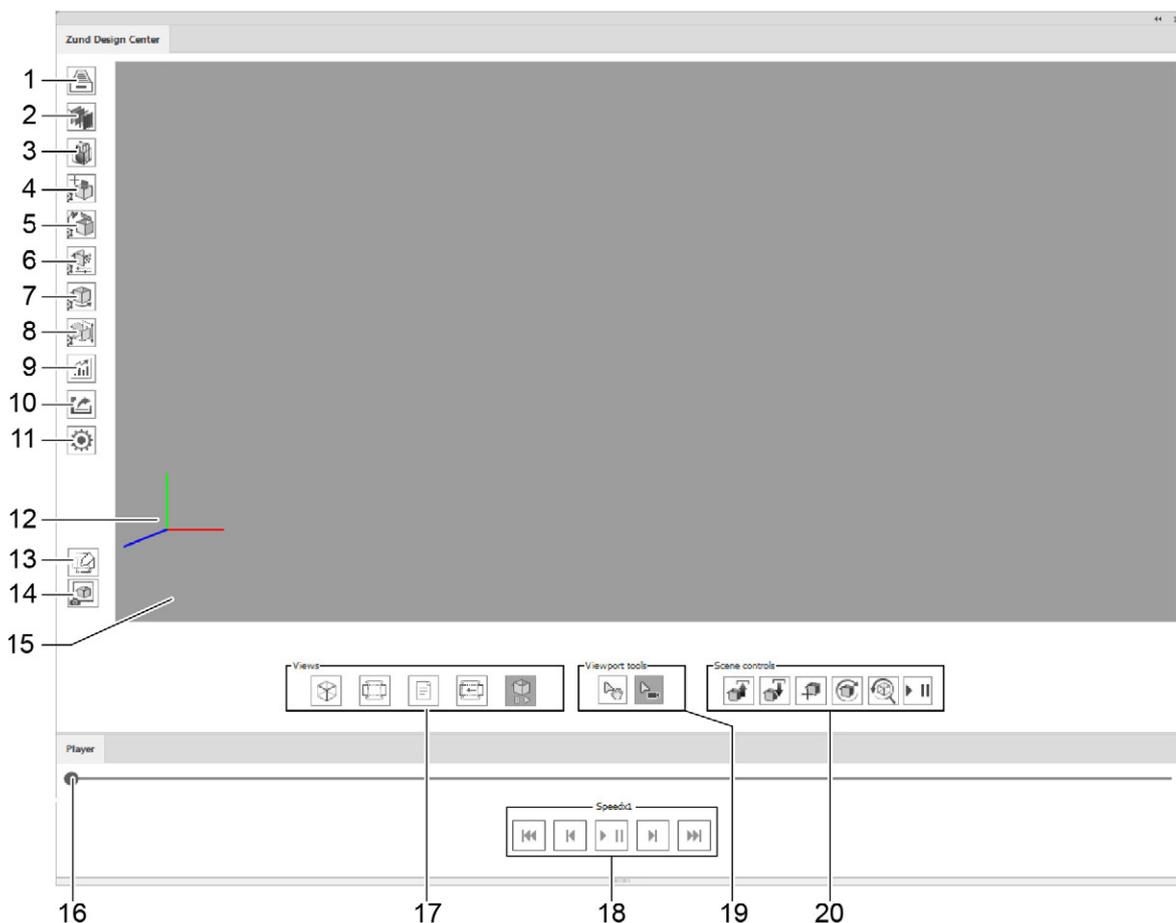
- In Adobe® Illustrator® ist das Fenster **Ebenen** geöffnet (**Fenster > Ebenen**).
- A Im Fenster **Ebenen** auf das Ebenenbedienfeld klicken.
  - B Auf den Eintrag **Ebenen beim Einfügen merken** klicken.



## 7 ZDC-Übersicht

### Voraussetzungen

- In Adobe® Illustrator® ist das Fenster **ZDC** geöffnet (**Fenster** > **ZDC**).

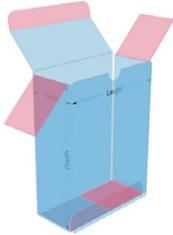
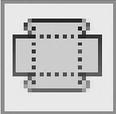
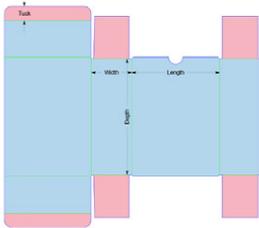
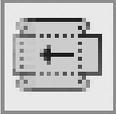
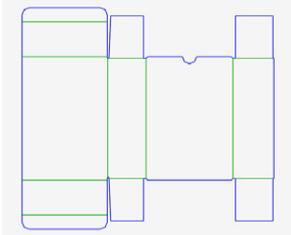


- |    |  |    |   |
|----|--|----|---|
| 1  | <a href="#">Bibliothek</a>                       | 11 | <a href="#">Einstellungen</a> auf Seite 44          |
| 2  | <a href="#">Materialien</a>                      | 12 | Koordinatenachse                                    |
| 3  | <a href="#">Objektbibliothek</a> auf Seite 31    | 13 | <a href="#">Neue Vorlage erstellen</a> auf Seite 20 |
| 4  | <a href="#">Objektmanager</a> auf Seite 32       | 14 | Bild kopieren                                       |
| 5  | <a href="#">Lichteinstellungen</a> auf Seite 35  | 15 | <a href="#">Vorschaufenster</a>                     |
| 6  | <a href="#">Modelloptionen</a> auf Seite 36      | 16 | Zeitachse   |
| 7  | <a href="#">Falteinstellungen</a> auf Seite 39   | 17 | <a href="#">Design Ansichten</a> auf Seite 18       |
| 8  | Positionseinstellungen                           | 18 | <a href="#">3D Animation steuern</a> auf Seite 20   |
| 9  | Statistik  | 19 | Ansichten   |
| 10 | <a href="#">Exporteinstellungen</a> auf Seite 43 | 20 | <a href="#">Szenensteuerung</a> auf Seite 41        |

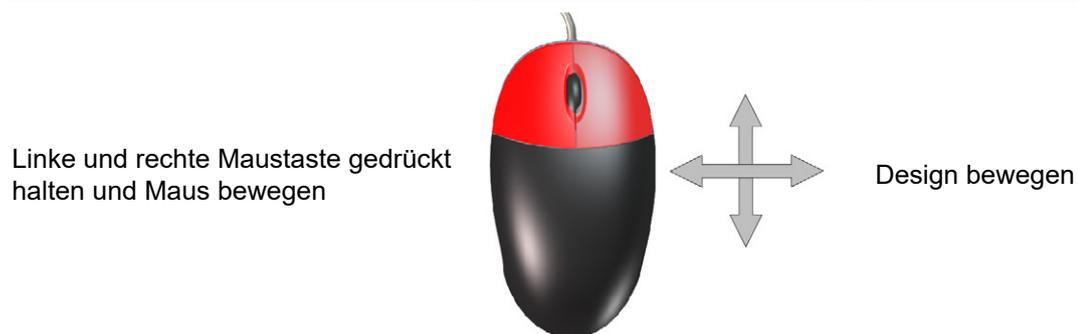
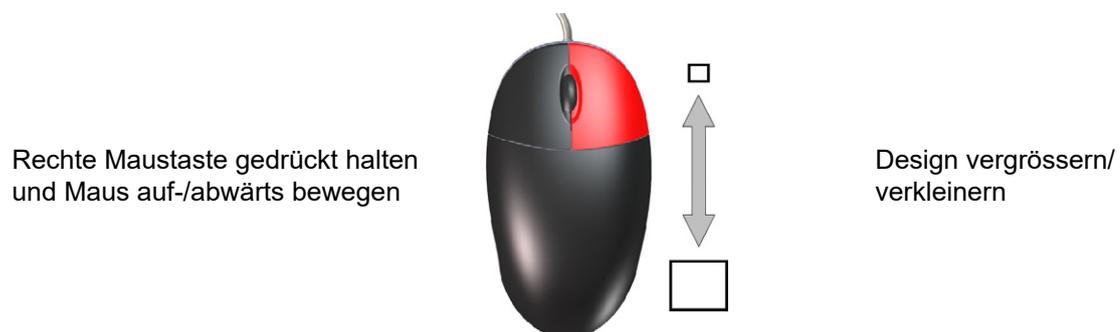
## 7.1 Design Ansichten

Die Vorschau des ausgewählten Designs ist in 5 Ansichten verfügbar:

- Rosa markierte Flächen sind im gefalteten Zustand nicht sichtbar bzw. befinden sich auf der Innenseite der Verpackung.
- Hellblaue Flächen kennzeichnen die Oberfläche des Designs.

<p><b>Statische 3D Ansicht</b></p> 	<p>Faltvorschau des Designs</p>	
<p><b>Statische 2D Ansicht</b></p> 	<p>Stanzriss des Designs Alle veränderbaren Masse sind grün eingezeichnet.</p>	
<p><b>Info Ansicht</b></p> 	<p>Beschreibung der Parameter mit Hinweisen zur Eingabe der Dimensionen</p>	<p><b>Notes for this design</b> Width should not be larger than Length. Depth should be the largest dimension.</p>
<p><b>Dynamische 2D Ansicht</b></p> 	<p>Dynamische Anzeige auf Basis individuell eingegebener Parameter Über die Schaltfläche  wird die Ansicht aktualisiert.</p>	
<p><b>Dynamische 3D Ansicht</b></p> 	<p>3D Ansicht des Designs</p>	

## 7.2 3D Ansicht steuern



## 7.3 3D Animation steuern

Mit folgenden Einstellungen können Sie die Animation des Designs beeinflussen:



Manuelles Durchlaufen der Animation und Möglichkeit, die Animation an jeder beliebigen Stelle einzufrieren



Zum ersten Frame der Animation springen



Animationsgeschwindigkeit reduzieren. Eine Einstellung im negativen Bereich lässt die Animation rückwärts laufen



Animation abspielen/pausieren



Animationsgeschwindigkeit erhöhen. Eine Einstellung im positiven Bereich lässt die Animation vorwärts laufen



Zum letzten Frame der Animation springen



3D-Faltanimation starten



Ansicht zurücksetzen



Aktuelle Ansicht in Zwischenablage kopieren

## 7.4 Neue Vorlage erstellen



### Tipp:

Verwenden Sie die Funktion **NEUE VORLAGE**, um eigene Designs zu erstellen. Mit den vordefinierten Ebenen weisen Sie Ihre Entwürfe schnell und einfach der richtigen Bearbeitungsmethode zu. Dies erleichtert die Faltvorschau Ihrer Designs.

Klick auf Schaltfläche  
**NEUE VORLAGE**



Eine neue .ai-Datei wird geöffnet. Sie enthält bereits alle *Ebenen* und *Volltonfarben*, um die Datei in das ZCC zu importieren.

## 7.5 Bibliothek



- |   |   |    |  |
|---|---|----|--|
| 1 | <a href="#">PDF-Designkatalog öffnen</a>                | 8  | Design öffnen  |
| 2 | <a href="#">Bibliothek durchsuchen</a> auf Seite 22     | 9  | Dynamische Anzeige der Designvorschau aktualisieren          |
| 3 | erweiterte Designparameter anzeigen/<br>ausblenden      | 10 | Auswahl zurücksetzen   |
| 4 | <a href="#">Design auswählen</a> auf Seite 22           | 11 | Name des ausgewählten Designs                                |
| 5 | zur Auswahl stehende Designs, sortiert<br>nach Material | 12 | <a href="#">Voreinstellungen erstellen/löschen/auswählen</a> |
| 6 | gespeicherte Favoriten                                  | 13 | <a href="#">Designparameter</a>                              |
| 7 | <a href="#">Favorit hinzufügen/entfernen</a>            | 14 | Designansicht  |

## 7.5.1 PDF-Designkatalog

Der PDF-Designkatalog bietet eine tabellarische Übersicht aller Designs aus der Bibliothek.

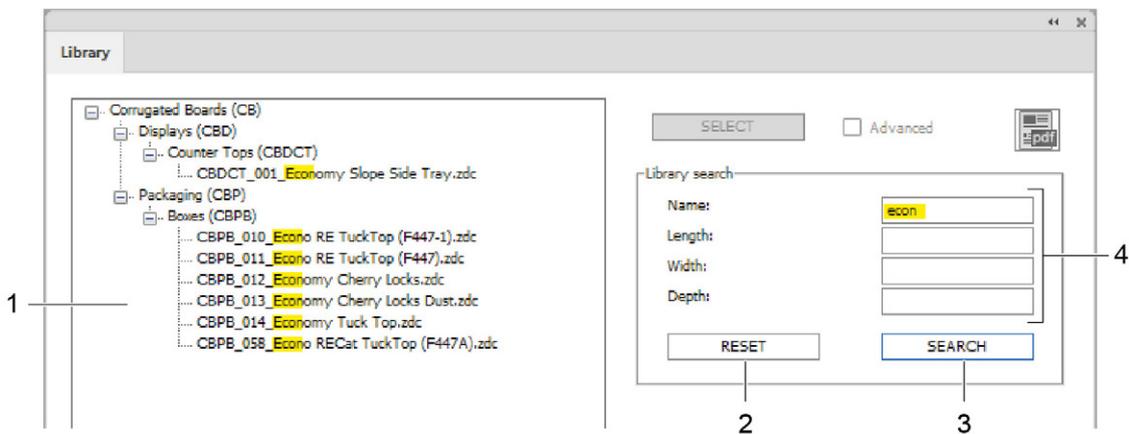
## 7.5.2 Bibliothek durchsuchen

Über die Suche können Sie schnell und einfach Designs finden, von denen Sie explizite Abmessungen oder den Namen kennen.



### Tip:

Wenn Sie ein bestimmtes Produkt verpacken möchten und noch keine genaue Vorstellung von der Verpackung haben, können Sie nach der minimal benötigten Innenabmessung suchen. Das Suchergebnis wird alle Designs enthalten, deren Standardabmessungen zu Ihrem Produkt passen.



- 1 Suchergebnis
- 2 Suche zurücksetzen
- 3 Suchen
- 4 Suchparameter

## 7.5.3 Design auswählen

**A** In der **Bibliothek** das gewünschte Design auswählen.

**B** Auf die Schaltfläche **AUSWÄHLEN** klicken.

### Resultat

Das Design wird ausgewählt. Sie haben nun die Möglichkeit, individuelle Parameter einzugeben und das Design in Adobe® Illustrator® zu öffnen.

### 7.5.4 Auswahl zurücksetzen

Voraussetzungen

- Mit der Schaltfläche **AUSWÄHLEN** wurde ein Design aus der Bibliothek ausgewählt.

Klick auf Schaltfläche  
**SCHLIESSEN**



Die Auswahl ist aufgehoben und die Vorschau des Designs sowie die Designparameter werden ausgeblendet. Bei Bedarf können Sie ein anderes Design in der Bibliothek auswählen.

### 7.5.5 Individuelle Design-Abmessungen eingeben

- A** Ein Design aus der **Bibliothek** auswählen.
- B** Auf die Schaltfläche **AUSWÄHLEN** klicken.
- C** Individuelle Parameter für das Design eingeben.
- D** Auf die Schaltfläche  klicken.

#### Resultat

Die **Dynamische 2D Ansicht** wird aktualisiert und zeigt das Design mit den individuellen Abmessungen.



#### Tipp:

Beachten Sie bei der Eingabe individueller Abmessungen die Notizen in der **Info Ansicht**.

### 7.5.6 Zwischen Einheiten umschalten

Wählen Sie einen der beiden Radiobuttons, um die Abmessungen des Designs in der gewünschten Einheit Anzeigen zu lassen:

- Radiobutton **Inch**
- Radiobutton **Millimeter**



**Tipp:**

Wenn die Checkbox **Abmasse importieren** im Dialog *Design öffnen* auf Seite 25 aktiviert ist, werden die Masse nach dem Öffnen der .ai-Datei in einer separaten Ebene in der ausgewählten Einheit angezeigt.

### 7.5.7 Design-Abmessungen anzeigen

- A** Ein Design aus der **Bibliothek** auswählen.
- B** Auf die Schaltfläche **Auswählen** klicken.
- C** Bei Bedarf individuelle Abmessungen für das Design eingeben.
- D** Auf die Schaltfläche **Öffnen** klicken.
- E** Die Checkbox **Abmasse anzeigen** aktivieren.

**Resultat**

Die geöffnete .ai-Datei enthält eine separate Ebene mit den Abmessungen des Designs.



**Tipp:**

Je nachdem, welcher Radiobutton im Fenster **Bibliothek** aktiviert ist, werden die Abmessungen entweder in Inches oder Millimetern angezeigt.

## 7.5.8 Design öffnen

Voraussetzungen

- Mit der Schaltfläche **AUSWÄHLEN** wurde ein Design aus der Bibliothek ausgewählt.



### Tipp:

Ändern Sie bei Bedarf vor dem Öffnen die Abmessungen des Designs. Alle veränderbaren Masse sind im Vorschauenfenster in der **Statischen 2D Ansicht** ersichtlich.

Klick auf Schaltfläche  
**ÖFFNEN**



Ein Dialog mit weiteren Einstellungsmöglichkeiten wird angezeigt.

The screenshot shows the 'Open file' dialog box with the following elements and callouts:

- 1: File name: FCPB\_009\_RTE Locks Top None Btm 2.zdc
- 2: Parts count: 1
- 3: Min artboard size: 342.00x264.00
- 4:  Show Dimensions
- 5: Material: Folding Carton (dropdown); Width: 1000.00; Height: 1000.00; Thickness: 3.00
- 6: Edge offset: 10
- 7: Part offset: 10
- Open as new document (dropdown)
- Buttons: Cancel, OK

- |   |                                    |   |  |
|---|------------------------------------|---|--|
| 1 | Name des ausgewählten Designs      | 5 | Auswahl des Materials und der Grösse der Zeichenfläche               |
| 2 | Anzahl der Einzelteile des Designs | 6 | Abstand des Designs zum Materialrand                                 |
| 3 | Mindestgrösse der Zeichenfläche    | 7 | Abstand der Teile zueinander (nur bei mehrteiligen Designs relevant) |
| 4 | <i>Design Abmessungen anzeigen</i> |   |  |



**Tipp:**

Beim Öffnen eines neuen Designs kann optional die Grösse des ausgewählten Materials angepasst werden. Der angegebene Wert entspricht den Abmessungen der Zeichenfläche, auf der das Design nach dem Öffnen platziert wird.

Geben Sie hier die Masse Ihres Materials ein (z.B. Bogengrösse von Karton, Abmessungen von Plattenmaterial etc.). So stellen Sie von Beginn des Projektes sicher, dass das Design auf das gewünschte Material passt. Ausserdem haben Sie die Möglichkeit, mehrteilige Designs optimal auf verschiedenen Bögen/Platten anzuordnen.

## 7.5.9 Favoriten hinzufügen/entfernen

Voraussetzungen

- Mit der Schaltfläche **AUSWÄHLEN** wurde ein Design aus der Bibliothek ausgewählt.



**Tipp:**

Verwenden Sie die Funktion **ZU FAVORITEN HINZUFÜGEN**, um Designs, die Sie immer wieder verwenden, als Favoriten zu kennzeichnen.

Klick auf Schaltfläche

**ZU FAVORITEN  
HINZUFÜGEN**



Das ausgewählte Design wird zur Liste der Design Favoriten hinzugefügt.

Klick auf Schaltfläche

**VON FAVORITEN  
ENTFERNEN**



Das ausgewählte Design wird von der Liste der Design Favoriten entfernt.

Optional können Sie das Eingabefeld **Favoriten Name** nutzen, um individuelle Bezeichnungen für Ihre favorisierten Designs zu vergeben. Der Originalname des Designs bleibt dabei immer erhalten und steht nach dem benutzerdefinierten Name.

## 7.5.10 Voreinstellungen



### Tipp:

Durch das Erstellen von Voreinstellungen können Sie zu jedem Design Ihre bevorzugten individuellen Parameter speichern - bei Bedarf auch mehrere verschiedene.

### 7.5.10.1 Voreinstellungen hinzufügen

Voraussetzungen

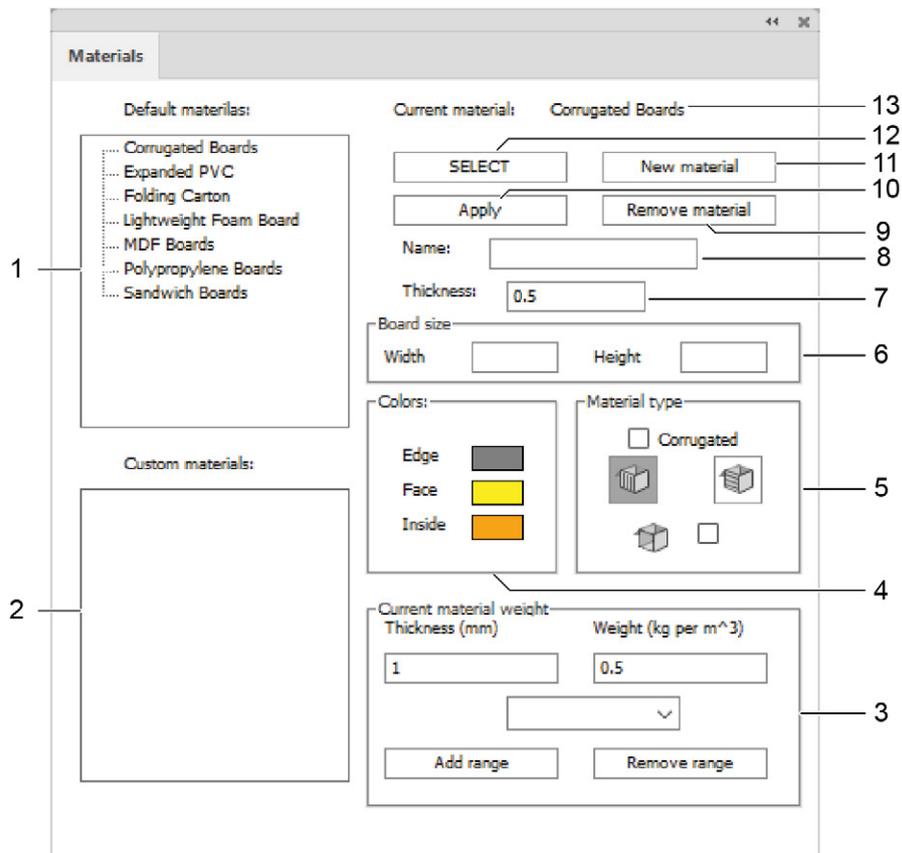
- Mit der Schaltfläche **AUSWÄHLEN** wurde ein Design aus der Bibliothek ausgewählt.
- Individuelle Parameter eingeben.
  - Einen Namen für die Voreinstellung eingeben.
  - Auf die Schaltfläche **VOREINSTELLUNGEN HINZUFÜGEN** klicken.

### 7.5.10.2 Voreinstellungen löschen

Voraussetzungen

- Mit der Schaltfläche **AUSWÄHLEN** wurde ein Design aus der Bibliothek ausgewählt.
- Die zu löschende Voreinstellung aus der Liste auswählen.
  - Auf die Schaltfläche **VOREINSTELLUNGEN LÖSCHEN** klicken.

## 7.6 Materialien



- |   |  |    |   |
|---|--|----|---|
| 1 | zur Auswahl stehende Standardmaterialien                                     | 8  | Name des ausgewählten Material ändern/<br>Namen für neues Material eingeben |
| 2 | gespeicherte benutzerdefinierte Materialien                                  | 9  | Material löschen  |
| 3 | Materialgewicht und -Dicke eingeben  | 10 | Änderungen anwenden   |
| 4 | Farbeeinstellungen für die Oberflächen, Innenseiten und Kanten des Materials | 11 | <i>Material hinzufügen</i>  |
| 5 | Einstellung der Wellrichtung von Wellpappe und Transparenz                   | 12 | <i>Material auswählen</i>   |
| 6 | Grösse des Materialbogens  | 13 | Name des ausgewählten Materials   |
| 7 | Materialdicke in mm  |    |   |

### 7.6.1 Material auswählen

Wählen Sie ein Material aus, mit dem das Design in der Faltvorschau simuliert werden soll. Zur Verfügung stehen von Ihnen selbst erstellte Kundenmaterialien oder folgende vordefinierte Standardmaterialien:

- Corrugated Boards
- Expanded PVC
- Folding Boards
- Kapa Board
- Polypropylene Boards
- Sandwich Boards

**A** Ein Material aus der Liste **Standardmaterialien** oder **Kundenmaterialien** anklicken.

**B** Auf die Schaltfläche **Auswählen** klicken.

### 7.6.2 Materialeinstellungen vornehmen

Mit folgenden Einstellungen können Sie das Aussehen des ausgewählten Materials definieren:

<b>Farbe</b> (Kanten, Face, Innenseite)	Individuelle Farbeinstellung für den Rand sowie die Aussen- und Innenseite des Designs
<b>Materialdicke</b>	Eingabe der gewünschten Materialstärke in mm
<b>Gewicht</b>	Eingabe des Materialgewichts in $\text{g/m}^2$
<b>Wellrichtung</b> (Horizontal/Vertikal)	Angabe der Wellrichtung bei Wellkarton
<b>Transparenz</b>	Transparenz für lichtdurchlässige Materialien
<b>Materialbogen</b>	Eingabe der Material- bzw. Plattengrösse

**Wichtig:**

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Klick auf die Schaltfläche **Anwenden**.

### 7.6.3 Material hinzufügen

- A** Auf die Schaltfläche **Material hinzufügen** klicken.  
In der Liste der Kundenmaterialien erscheint ein neuer Eintrag.
- B** Auf das neue Kundenmaterial klicken.
- C** Im Feld **Name** eine Bezeichnung für das neue Material eingeben.
- D** Alle gewünschten Einstellungen (Abmessung, Farbe, Transparenz, Wellrichtung, etc.) vornehmen.



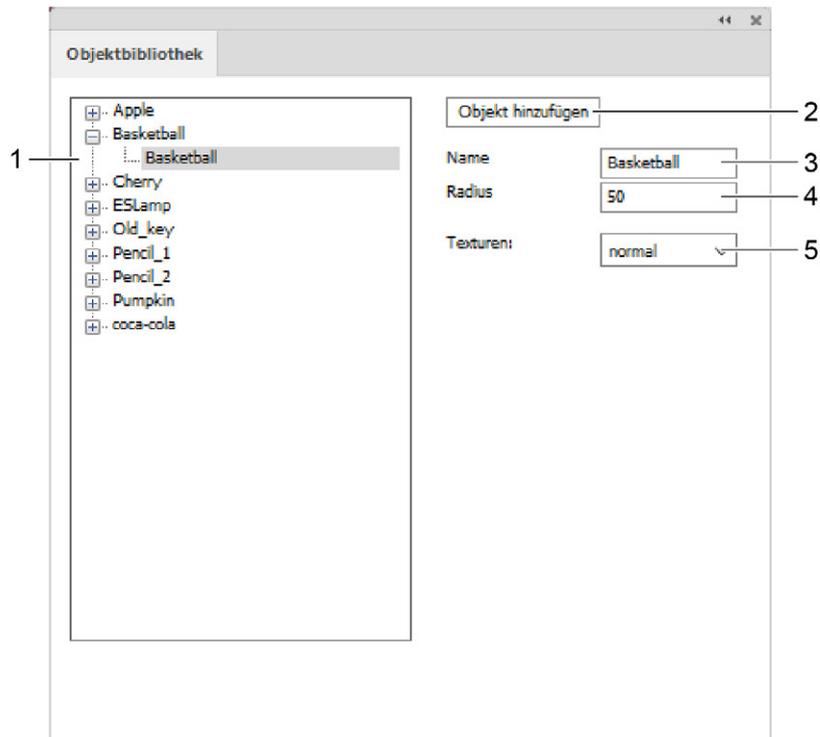
**Tipp:**

Geben Sie hier die tatsächlichen Masse Ihres Materials ein (z.B. Bogengrösse von Karton, Abmessungen von Plattenmaterial etc.). So stellen Sie von Beginn des Projektes sicher, dass das Design auf das gewünschte Material passt. Ausserdem haben Sie die Möglichkeit, mehrteilige Designs optimal auf verschiedenen Bögen/Platten anzuordnen.

- E** Auf die Schaltfläche **Anwenden** klicken.

## 7.7 Objektbibliothek

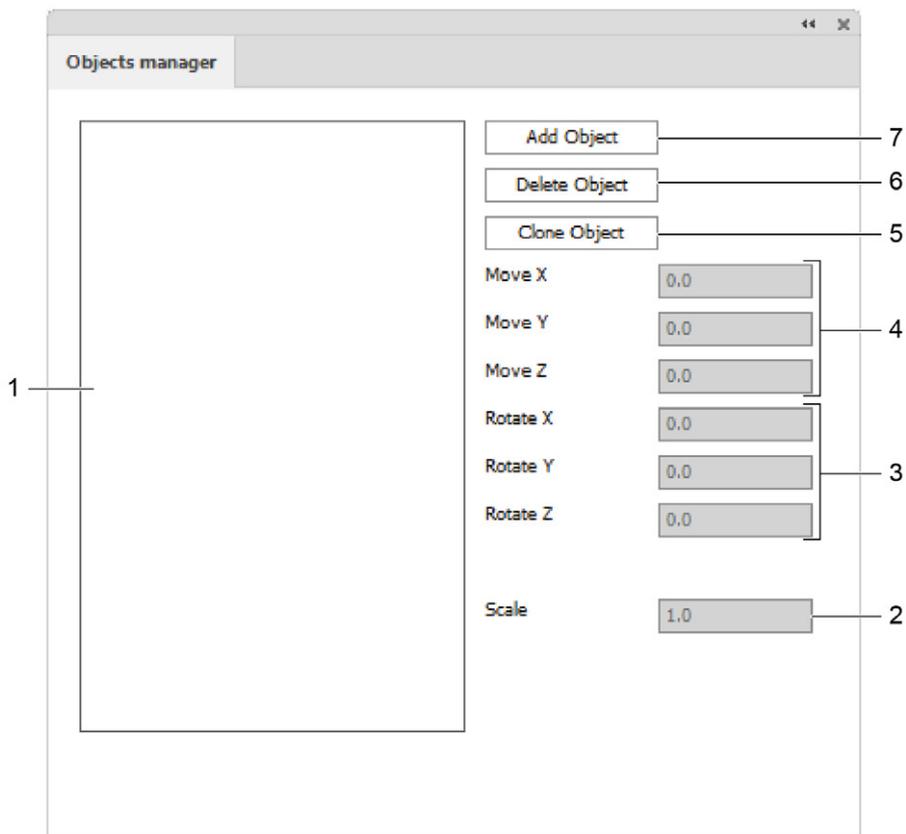
Mit der Objektbibliothek können neue Objekte in die aktive Szene eingefügt werden. Verwenden Sie den Objektmanager um eingefügte Objekte zu bearbeiten.



- 1 Auflistung der verfügbaren Objekte
- 2 Platziert das Objekt in der aktiven Szene
- 3 Benennung des Objekts
- 4 Skalierungsfaktor des Objekts
- 5 Auswahl der Oberflächeneigenschaft des Objekts

## 7.8 Objektmanager

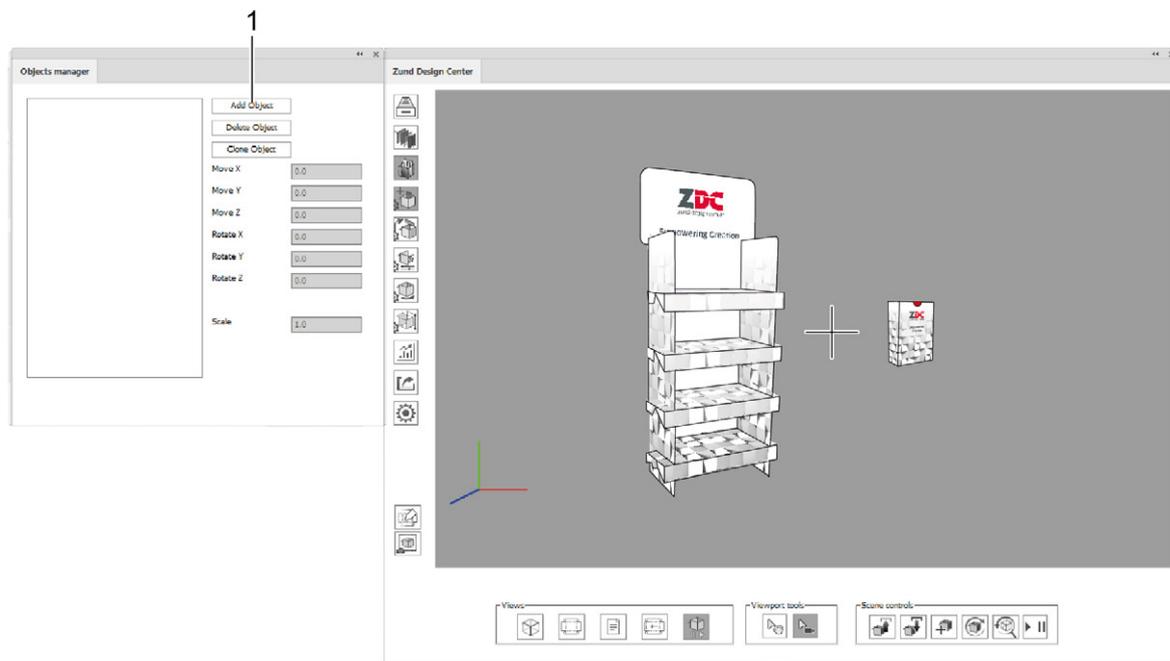
Mit dem Objektmanager können die Objekte in der aktiven Szene manipuliert werden.



- |   |                                    |   |                          |
|---|------------------------------------|---|--------------------------|
| 1 | Liste der vorhandenen Objekte      | 5 | <i>Objekt klonen</i>     |
| 2 | Massstab                           | 6 | Objekt löschen           |
| 3 | Objekt um X-/Y-/Z-Achse rotieren   | 7 | <i>Objekt hinzufügen</i> |
| 4 | Objekt in X-/Y-/Z-Richtung bewegen |   |                          |

## 7.8.1 Objekt hinzufügen

Mit Hilfe dieser Funktion fügen Sie beliebig viele 3D-Objekte in einer Szene zusammen. So können Sie beispielsweise mehrere kleine Schachteln in einem grossen POS-Display platzieren oder mehrere verschiedene Verpackungen aus einer Serie nebeneinander aufreihen.



1 Schaltfläche Objekt hinzufügen

**A** Auf die Schaltfläche **Objekt hinzufügen** klicken.

**B** Eine .obj-Datei auswählen und auf **öffnen** klicken.

Das neue Objekt wird in der bestehenden Szene eingefügt. Sie können es wie gewünscht drehen, verschieben und skalieren.

## 7.8.2 Objekt klonen

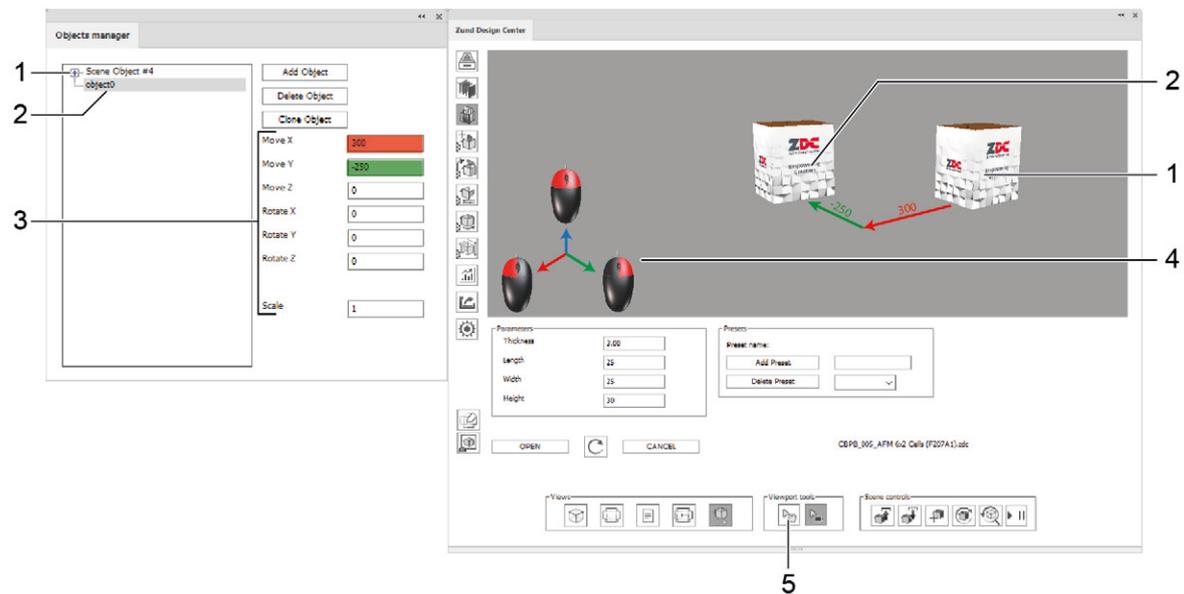
**A** Ein vorhandenes Objekt aus der Liste auswählen.

**B** Auf die Schaltfläche **Objekt klonen** klicken.

### 7.8.3 Objekte verschieben

#### Voraussetzungen

- Mit der Schaltfläche **OBJEKT HINZUFÜGEN** wurde zum ursprünglich geöffneten Design mindestens ein weiteres Objekt hinzugefügt.



- 1 Ursprüngliches Objekt
- 2 hinzugeladenes Objekt (selektiert)
- 3 Parameter zum verschieben, rotieren und skalieren des selektierten Objekts
- 4 Koordinatensystem
- 5 Objektauswahl

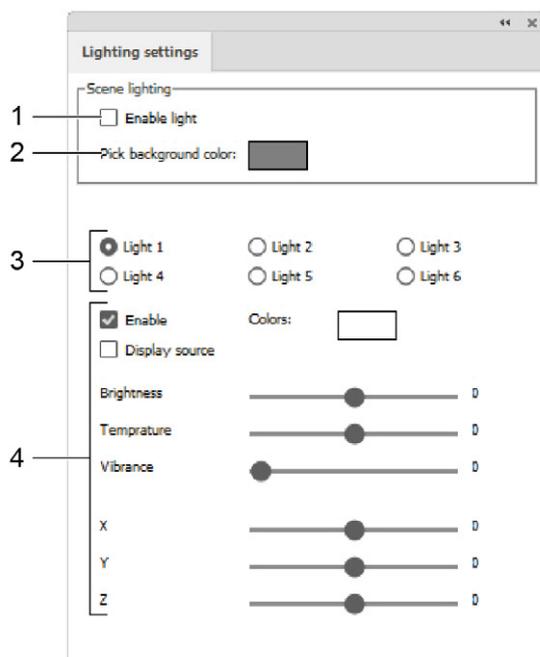
#### Objekte mit Parameter verschieben

- A Das zu verschiebende Objekt in der Liste selektieren.
- B Positive oder Negative Parameter zum Verschieben, Rotieren oder Skalieren eingeben.

#### Objekte mit der Maus verschieben

- A Wählen Sie die Schaltfläche **OBJEKTAUSWAHL**.
- B Markieren Sie das zu verschiebende Objekt.
- C Halten Sie die entsprechenden Maustasten gedrückt um das Objekt zu verschieben.

## 7.9 Lichteinstellungen



- 1 Licht aktivieren/deaktivieren
- 2 Auswahl einer individuellen Hintergrundfarbe
- 3 Lichtquellen 1-6
- 4 *individuelle Lichteinstellungen vornehmen*

### 7.9.1 Individuelle Lichteinstellungen vornehmen

Durch das Einstellen unterschiedlicher Lichtquellen kann die Stimmung der Modelldarstellung in der 3D Ansicht verändert werden.

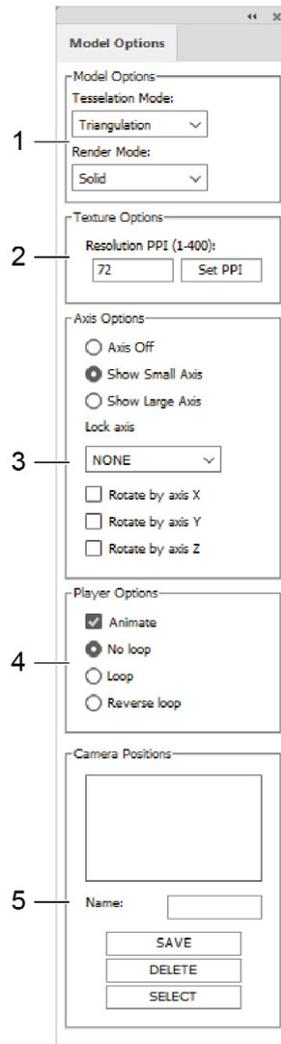


**Tipp:**

Jede Lichtquelle, die aktiv sein soll, muss separat eingeschaltet werden.

- A** Die Checkbox **Licht aktivieren** aktivieren.
- B** Eine der Lichtquellen 1-6 auswählen.
- C** Die Checkbox **Einschalten** aktivieren.
- D** Die gewünschte Farbe, Helligkeit, Temperatur, Stimmung und Position einstellen.
- E** Bei Bedarf die Schritte B - D für weitere Lichtquellen wiederholen.

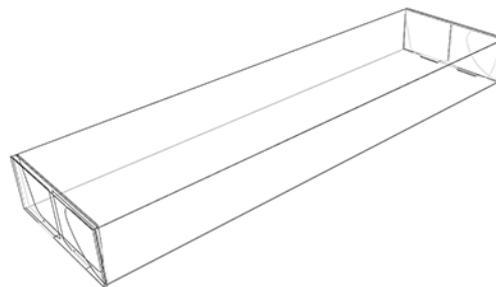
## 7.10 Modelloptionen



- 1 *Modelloptionen (Tessellierung, Rendermodus)*
- 2 *Auflösung in PPI*
- 3 *Achsenoptionen*
- 4 *Abspieloptionen*
- 5 *Kamerapositionen*

## 7.10.1 Modelleinstellungen

**Darstellung als Drahtgittermodell**      Anzeige der Kontur des Designs



**Darstellung als Körpermodell**

Alle Objekte der Ebene *Face Graphics* werden auf der Aussenseite dargestellt. Die Darstellung erfolgt mit schattierter Oberfläche in unterschiedlichen Farbtönen für jede Fläche.



## 7.10.2 Auflösungsoptionen

**Auflösung PPI**

Die Auflösung der verwendeten Texturen kann von 1-400 ppi eingestellt werden. Je höher der Wert, desto höher die Auflösung der 3D-Vorschau.



**Tipp:**

Beachten Sie, dass sich mit steigender Auflösung auch die benötigte Renderzeit erhöht.

### 7.10.3 Achseinstellungen

Folgende Einstellungen für die Koordinatenachse sind verfügbar:

<b>Achsen ausblenden</b>	keine Koordinatenachse anzeigen
<b>Achsenanzeige klein</b>	kleine Koordinatenachse einblenden
<b>Achsenanzeige gross</b>	grosse Koordinatenachse einblenden
<b>Achsen fixieren</b> (None/X/Y/Z)	Sperrern einzelner Achsen
<b>Rotation um X Achse</b>	Design um X-Achse rotieren
<b>Rotation um Y Achse</b>	Design um Y-Achse rotieren
<b>Rotation um Z Achse</b>	Design um Z-Achse rotieren

### 7.10.4 Abspieloptionen

<b>Animation</b>	Faltanimation ein-/ausschalten
<b>Endlosschleife aus</b>	Schleifenwiedergabe ausschalten
<b>Endlosschleife</b>	Schleifenwiedergabe einschalten
<b>Endlosschleife umkehren</b>	Schleifenwiedergabe rückwärts abspielen

### 7.10.5 Kamerapositionen speichern

**A** Im Vorschaufenster die gewünschte Ansicht einstellen (siehe dazu [3D Ansicht steuern](#) auf Seite 19).

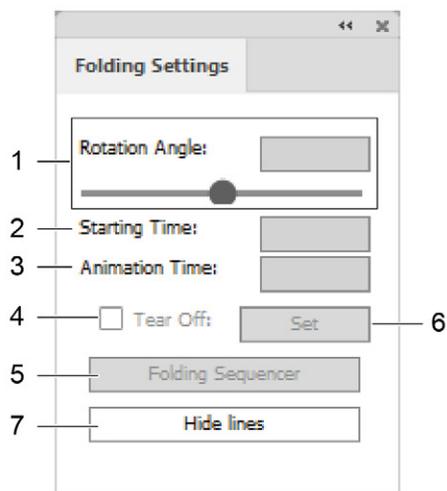
**B** Im Eingabefeld **Namen** eine Bezeichnung für die aktuelle Ansicht eingeben.

**C** Auf die Schaltfläche **Speichern** klicken.

Die neu erstellte Kameraposition wird in der Liste angezeigt und ist von nun an für das aktuelle Design verfügbar. Wenn die Ansicht verändert wird, kann die Kameraposition jederzeit durch einen Klick auf die Schaltfläche **Select** wiederhergestellt werden.

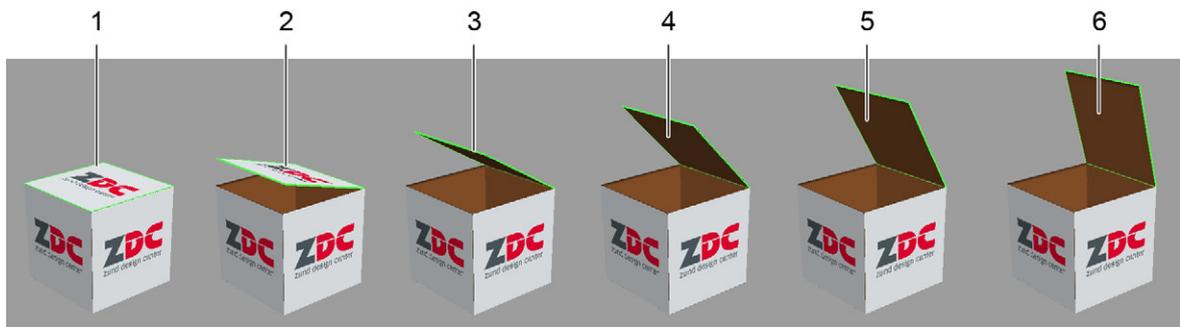
## 7.11 Falteinstellungen

Die Animation der Faltvorschau kann für jeden Pfad der Ebenen Crease und V-cut individuell eingestellt werden. Sie können so den Ablauf der Faltsequenz definieren und den Winkel eingeben, in welchem die Flächen gefaltet werden.



- |   |  |   |   |
|---|--|---|---|
| 1 | Rotationswinkel, in dem die zwei an den ausgewählten Pfad angrenzenden Flächen zusammengeklappt werden | 5 | Menü Faltsequenz öffnen   |
| 2 | Startzeitpunkt der Animation in Sek.   | 6 | Eingaben bestätigen   |
| 3 | Dauer der Animation in Sek.  | 7 | Überlagerung aller Konstruktions-, Knick-, V-Schnitt- und Durchschneidungslinien mit einer weissen Fläche |
| 4 | Material am ausgewählten Pfad abreißen   |   |   |

### 7.11.1 Falteigenschaften definieren



- 1 Winkel: 90°
- 2 Winkel: 75°
- 3 Winkel: 60°

- 4 Winkel: 45°
- 5 Winkel: 30°
- 6 Winkel: 15°



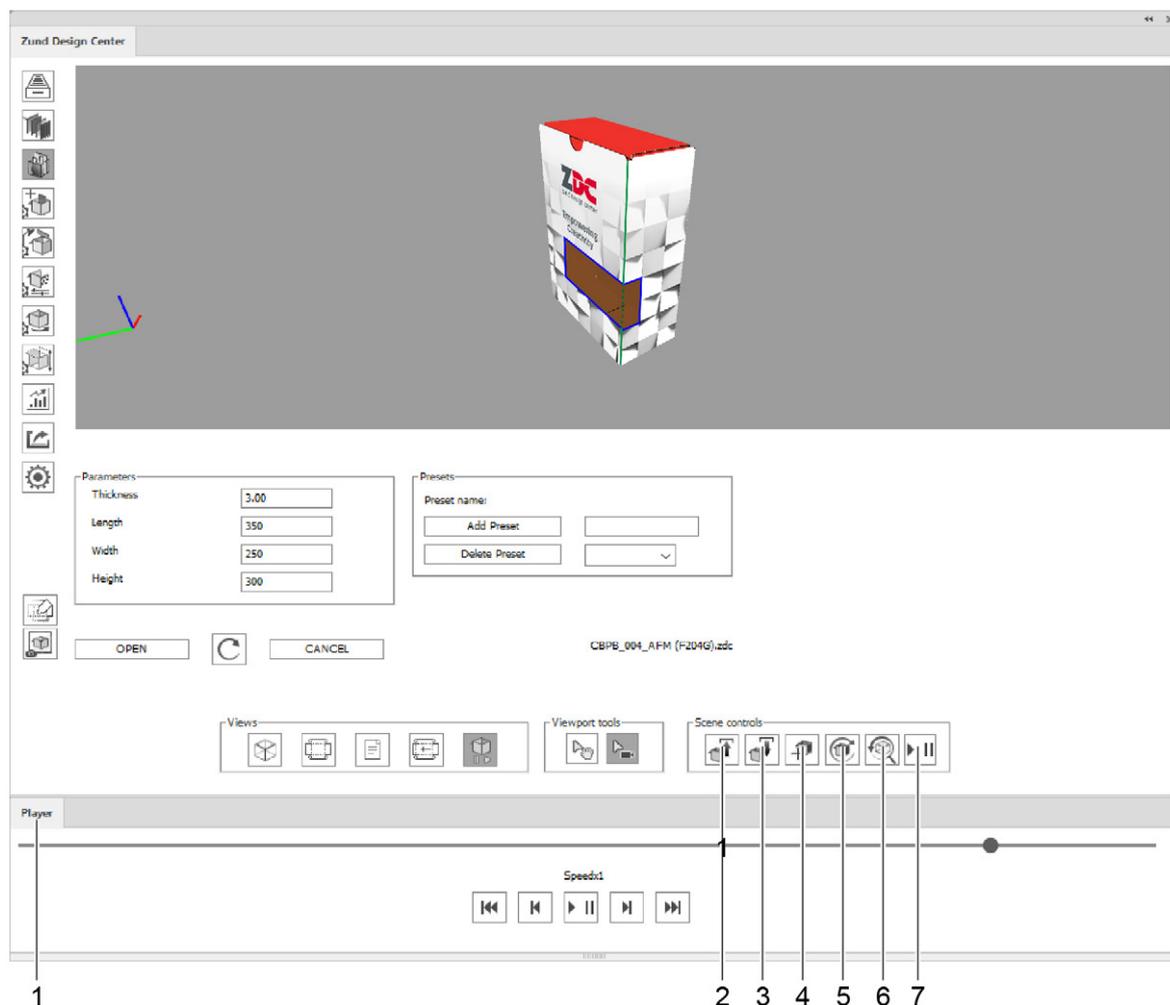
**Tip:**

Wenn Sie die Werte nicht ändern, werden alle Faltungen gleichzeitig im 90°-Winkel durchgeführt.

- A** Mindestens einen Pfad der Ebenen Crease oder V-cut auswählen.
- B** Die gewünschten Werte in den Feldern **Rotationswinkel**, **Startzeit** und **Animationszeit** eingeben.
- C** Auf die Schaltfläche **Bestätigen** klicken.

## 7.12 Szenensteuerung

Eine Szene beinhaltet die Lage und Positionierung von einem oder mehreren Objekten.



### 1 Player-Fenster

[Geschwindigkeit der 3D Animation steuern](#)

### 2 Szene speichern

Speichert den aktuellen Status der Szene als \*.ZDCP-Datei. Das Illustrator-Dokument muss vorab gespeichert werden.

### 3 Szene laden

Lädt eine Szene aus einer \*.ZDCP-Datei.

### 4 Neue Szene

Erstellt eine neue leere Szene.

### 5 Szene updaten

Aktualisiert die aktive Szene.

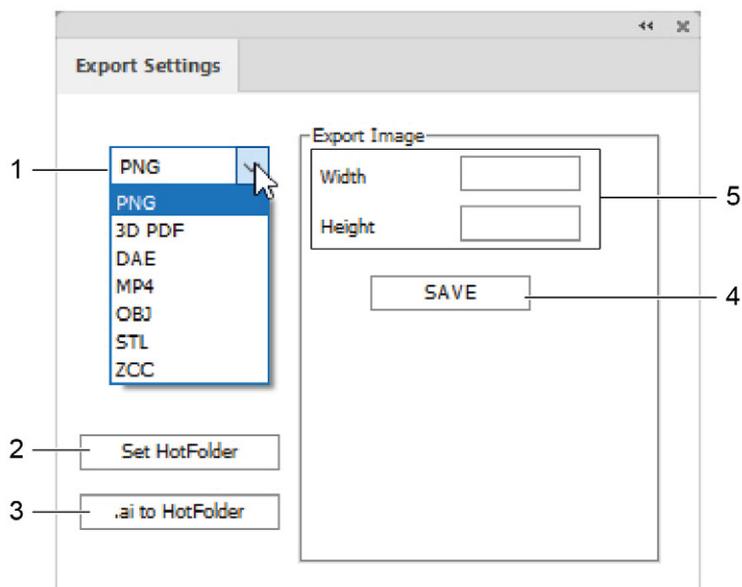
### 6 Reset

Versetzt die Objekte in der Szene in die Ausgangsausrichtung.

### 7 Player-Fenster öffnen

Öffnet/Schliesst den Player in einem separaten Fenster. Das Fenster kann an das ZDC-Fenster angedockt werden.

## 7.13 Exporteinstellungen



- |   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| 1 | Auswahl des Exportformats<br>(PNG, 3D-PDF, DAE, MP4, OBJ, STL, ZCC) | 4 | Formatspezifische Einstellungen<br>(z.B. Abmessungen, Dauer, Bildrate, etc.) |
| 2 | HotFolder auswählen   | 5 | Speichern  |
| 3 | .ai-Datei in HotFolder speichern                                    |   |  |

### Wichtig:

Öffnen Sie ein 3D-PDF immer mit Adobe Reader und aktivieren Sie die Wiedergabe von 3D-Inhalten (**Bearbeiten > Voreinstellungen... > 3D & Multimedia > Wiedergabe von 3D-Inhalten aktivieren**).

## 7.14 Einstellungen



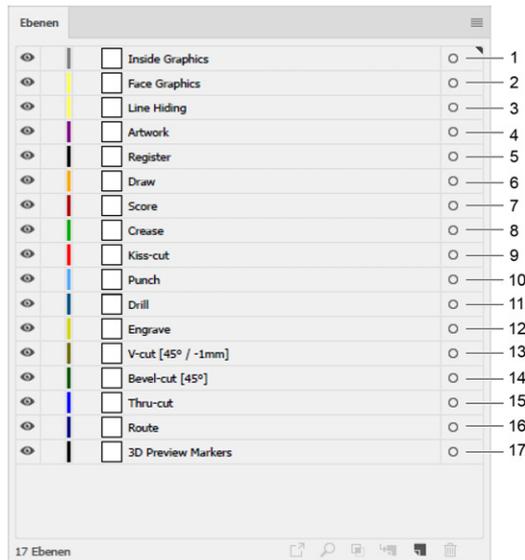
- 1 Programmversion
- 2 Hardwareschlüssel-Identifikation
- 3 verbleibende Lizenzdauer
- 4 Auswahl der Einheit (inch/mm)

- 5 Weiterführende Informationen (Hilfe/EULA)
- 6 Minimieren der ZDC-Fenster nach dem Öffnen eines Designs
- 7 Dynamische Ansichtswechsel ein-/ausschalten
- 8 Sprachauswahl (Deutsch/Englisch)

## 8 Illustrator

### 8.1 Ebenen

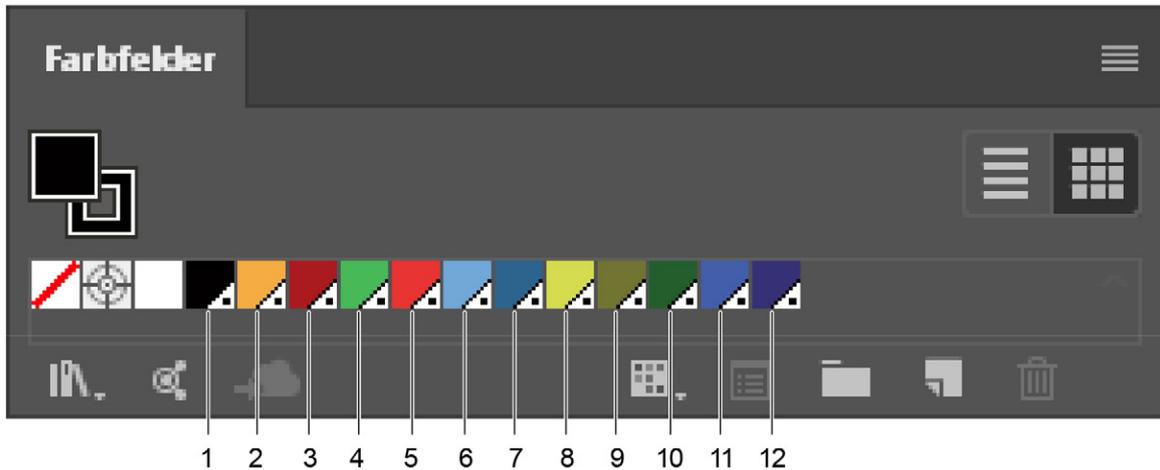
Jedes Design beinhaltet bereits alle erforderlichen Ebenen, um die Datei in das ZCC importieren zu können. Stellen Sie sicher, dass die richtige Ebene aktiviert ist, bevor Sie Änderungen vornehmen.



1	<b>Inside Graphics</b>	Gestaltungselemente für die Innenseite des Designs	10	<b>Punch</b>	Stanzungen
2	<b>Face Graphics</b>	Gestaltungselemente für die Aussenseite des Designs	11	<b>Drill</b>	Bohrungen
3	<b>Line Hiding</b>	Überdeckung der Linien mit einer weissen Fläche	12	<b>Engrave</b>	Gravierkonturen
4	<b>Artwork</b>	Grafikebene für weiterführende Verarbeitungsprozesse	13	<b>V-cut</b>	V-cut-Konturen Separate Ebene für jede Winkeleinstellung (0°, 15°, 22.5°, 30°, 45°)
5	<b>Register</b>	Registriermarken	14	<b>Bevel-cut</b>	Schrägschnittkonturen
6	<b>Draw</b>	Zeichenkonturen	15	<b>Thru-cut</b>	Schneidkonturen
7	<b>Score</b>	Ritzkonturen	16	<b>Route</b>	Fräskonturen
8	<b>Crease</b>	Rillkonturen	17	<b>3D Preview Markers</b>	Definition der Verbindungspunkte mehrteiliger Designs
9	<b>Kiss-cut</b>	Kiss-cut-Konturen			

### 8.2 Volltonfarben

Wenn Sie ein Design aus der Bibliothek öffnen oder ein neues Template erstellen, enthält die .ai-Datei bereits definierte Volltonfarben für jede Bearbeitungsmethode:



- |    |                       |                             |
|----|-----------------------|-----------------------------|
| 1  | <b>Register 100%</b>  | Registermarken              |
| 2  | <b>Draw 100%</b>      | Zeichenkonturen             |
| 3  | <b>Score 100%</b>     | Ritzkonturen                |
| 4  | <b>Crease 100%</b>    | Rill- und Perforierkonturen |
| 5  | <b>Kiss-cut 100%</b>  | Kiss-cut-Konturen           |
| 6  | <b>Punch 100%</b>     | Stanzungen                  |
| 7  | <b>Drill 100%</b>     | Bohrungen                   |
| 8  | <b>Engrave 100%</b>   | Gravierkonturen             |
| 9  | <b>V-cut 100%</b>     | V-cut-Konturen              |
| 10 | <b>Bevel-cut 100%</b> | Schrägschnittkonturen       |
| 11 | <b>Thru-cut 100%</b>  | Schneidkonturen             |
| 12 | <b>Route 100%</b>     | Fräskonturen                |

Verwenden Sie beim Erstellen eigener Designs die für die jeweiligen Bearbeitungsmethoden vordefinierten Volltonfarben **als Konturfarbe**. Auf diese Weise ist auf einen Blick erkennbar, wie eine Form später verarbeitet wird (geschnitten, gerillt, etc.).

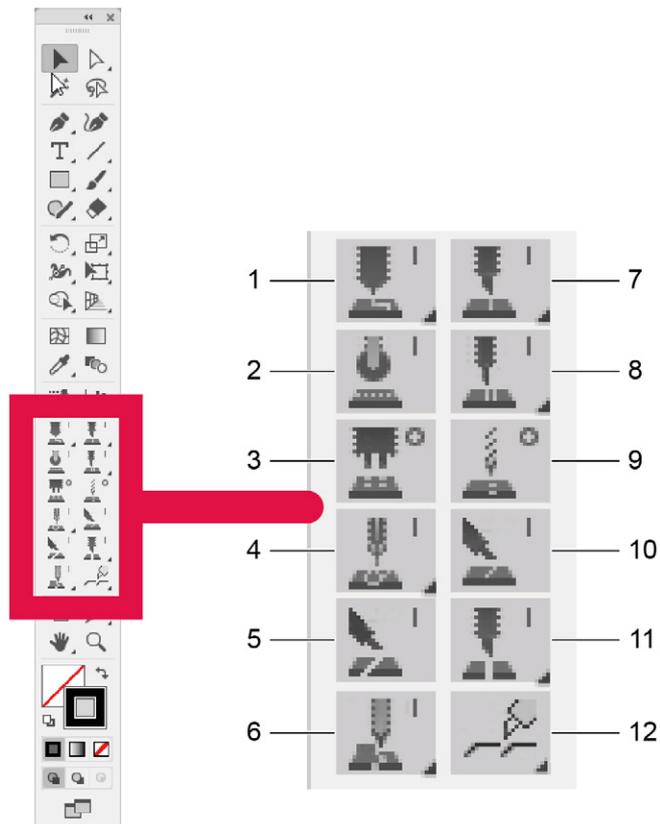


**Tipp:**

Viele gängige RIPs erkennen Konturen mit Volltonfarben automatisch als Objekte, die nicht gedruckt werden sollen. So kann ein Bearbeitungspfad erfasst und einer Bearbeitungsmethode zugewiesen werden, ohne dass diese Kontur im Druck sichtbar wird.

## 8.3 ZDC-Werkzeugpalette

Das Standard-Werkzeugbedienfeld von Adobe® Illustrator® wurde um spezielle ZDC-Werkzeuge erweitert, die das Erstellen eigener Designs bzw. das Editieren vorhandener Designs vereinfachen:



1 Draw Line/Ellipse/Arc Tool

2 Crease Line Tool

3 Punch Ellipse Tool

4 Engrave Line/Ellipse/Arc Tool

5 Bevel-cut Line Tool

6 Route Line/Ellipse/Arc Tool

7 Score Line/Ellipse/Arc Tool

8 Kiss-cut Line/Ellipse/Arc Tool

9 Drill Ellipse Tool

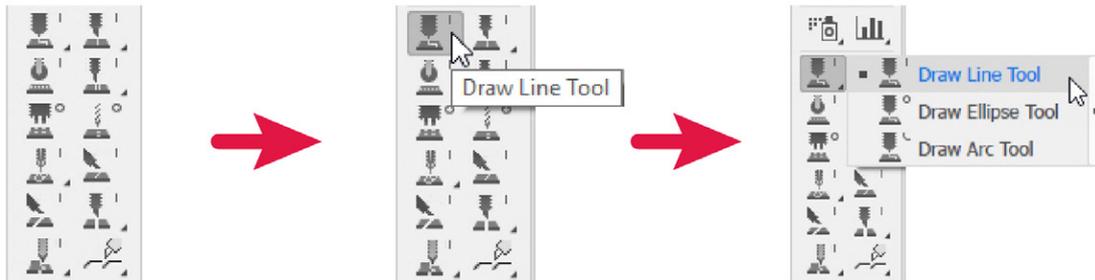
10 V-cut Line Tool

11 Thru-cut Line/Ellipse/Arc Tool

12 Tear Strip Tool A/B/C/D

### 8.3.1 Verborgene Werkzeuge anzeigen

Einige Werkzeuge lassen sich so erweitern, dass darunter verborgene Werkzeuge angezeigt werden. Durch ein kleines Dreieck in der rechten unteren Ecke des Werkzeugs wird angezeigt, dass weitere, verborgene Werkzeuge vorhanden sind.



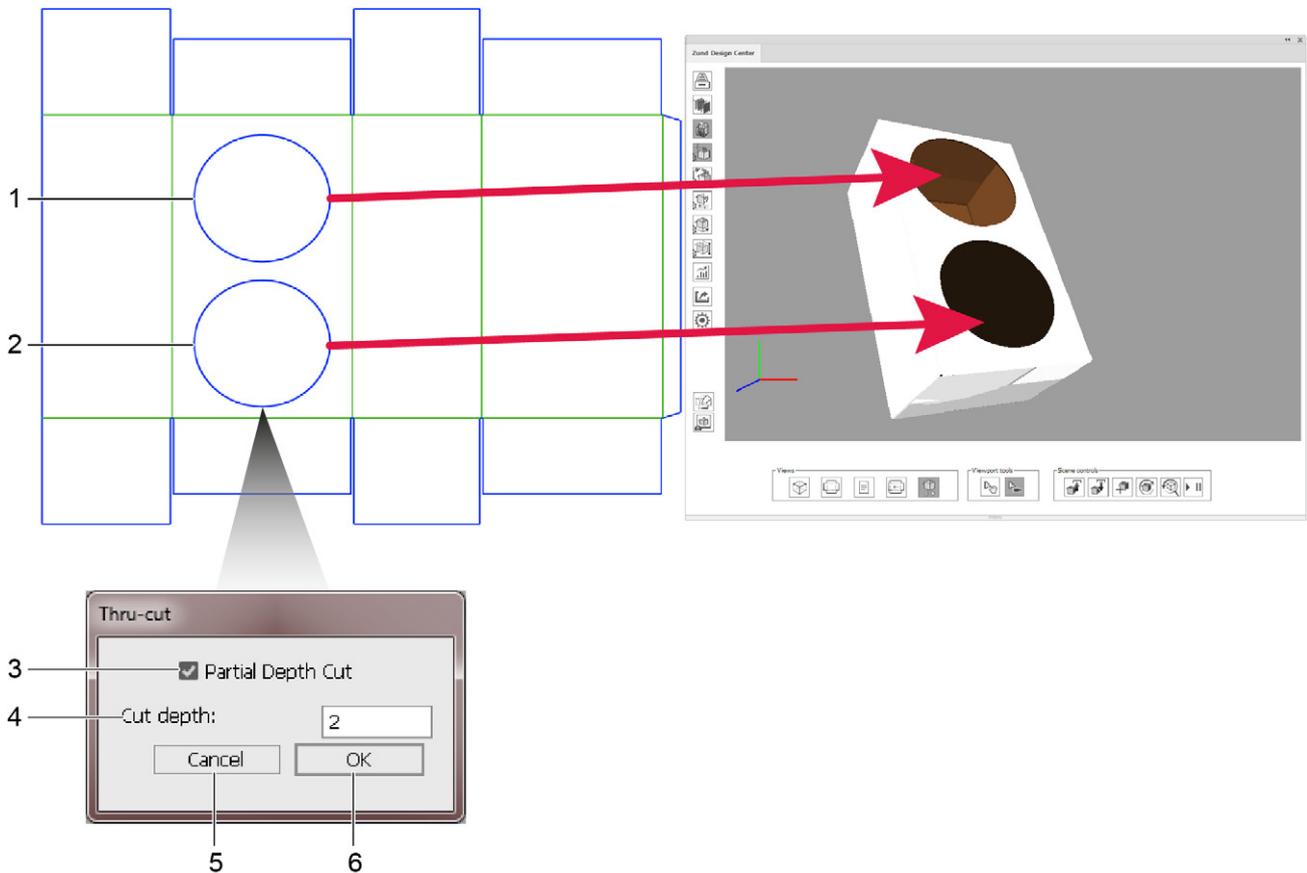
- A Den Mauszeiger zu einem Werkzeug mit kleinem Dreieck in der unteren Ecke navigieren.
- B Über dem sichtbaren Werkzeug die rechte Maustaste gedrückt halten.

#### Resultat

Die verborgenen Werkzeuge werden angezeigt und können angewählt werden.

### 8.3.2 Partial Depth Cut

Einige ZDC-Werkzeuge unterstützen einen Partial Depth Cut. Dabei wird die mit dem Werkzeug gezeichnete Kontur nicht komplett ausgeschnitten, sondern nur bis zu einer benutzerdefinierten Tiefe in das Material geschnitten.



- 1 Form ohne Partial Depth Cut
- 2 Form mit Partial Depth Cut
- 3 Partial Depth Cut an/abwählen

- 4 Bearbeitungstiefe für Partial Depth Cut
- 5 abbrechen
- 6 bestätigen

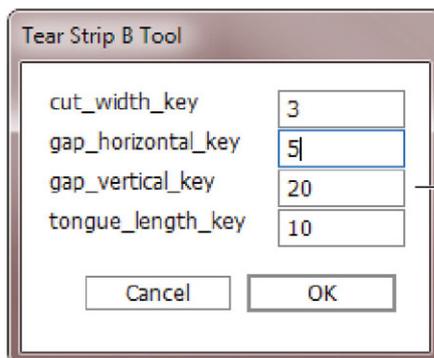
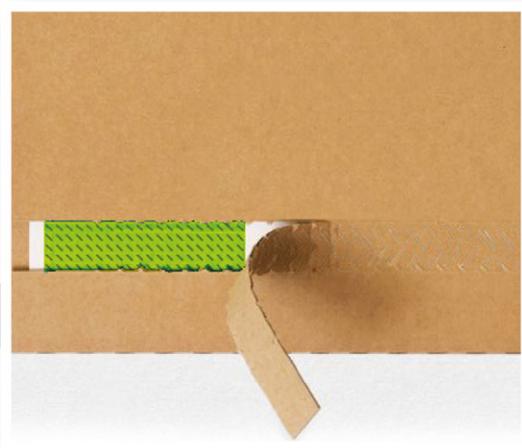
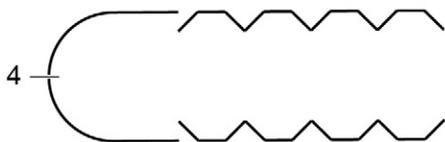
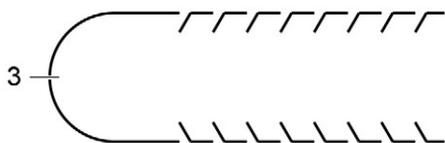


#### Tipp:

Mit dem Partial Depth Cut können Sie z.B. Formen in die oberste Lage von Wellpappe schneiden und so die Oberfläche strukturieren.

### 8.3.3 Tear Strip Tools

Mit den Tear Strip Tools zeichnen Sie mit wenigen Klicks professionelle Aufreissstreifen, die das komfortable Öffnen Ihrer Verpackungen ermöglichen. Das ZDC bietet vier verschiedene, voreingestellte Typen von Aufreissstreifen an, die Sie optional noch weiter konfigurieren können.



- 1 Aufreissstreifen Typ A
- 2 Aufreissstreifen Typ B
- 3 Aufreissstreifen Typ C

- 4 Aufreissstreifen Typ D
- 5 Konfigurationsoptionen



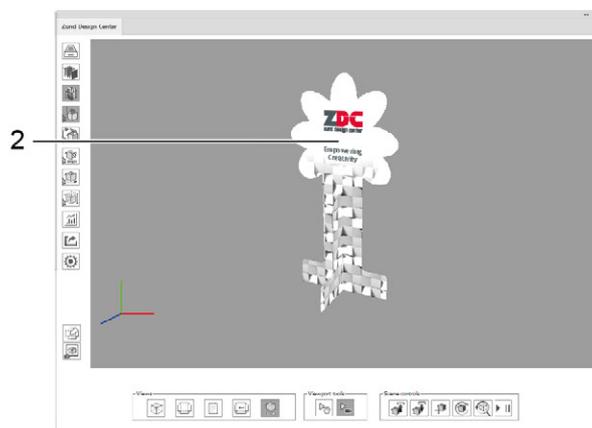
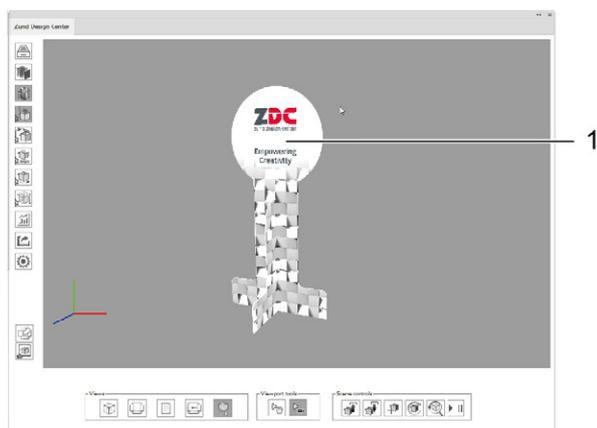
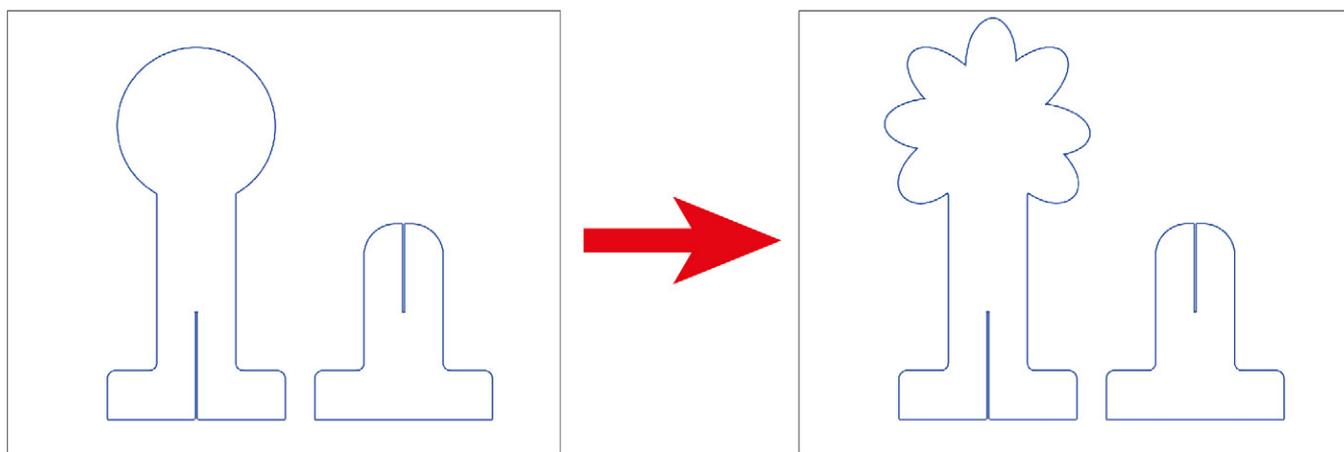
**Tipp:**

Sobald Sie mit dem Tear Strip Tool einen Aufreissstreifen zeichnen, wird automatisch eine neue Ebene „Tear Strip Lines“ angelegt.

## 9 Tipps & Tricks

### 9.1 Vorhandene Designkontur individuell anpassen

Wenn Sie individuelle Designs erstellen möchten, können Sie ähnliche, bereits im ZDC vorhandene Designs als Basis nehmen und nach Bedarf anpassen.

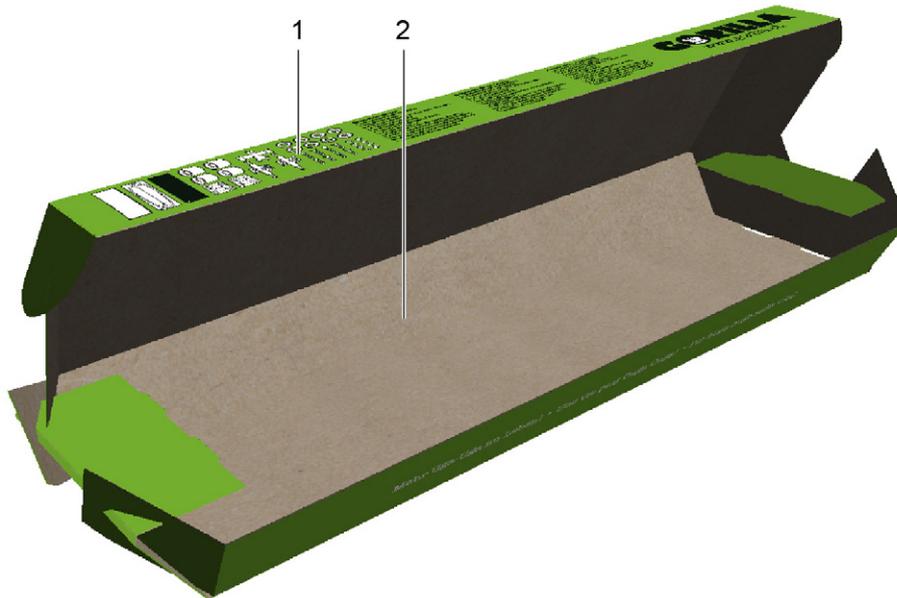


- 1 Ursprüngliches Design
- 2 Design mit individuell angepasster Kontur

- A Öffnen Sie ein Design aus der Bibliothek, das Ihrem Vorhaben als Grundlage dient.
- B Passen Sie die Kontur individuell an.

## 9.2 Gestaltungselemente platzieren

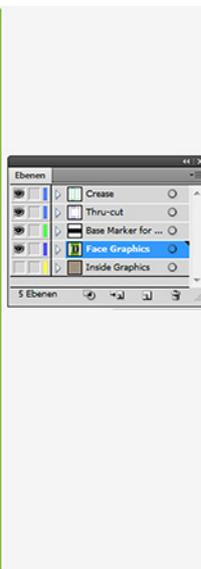
Mithilfe der Ebenen *Face Graphics* und *Inside Graphics* können Sie das Design Ihrer Verpackung realitätsgetreu simulieren. Platzieren Sie in diesen Ebenen Farbflächen, Texte, Logos, Bilder etc.



- 1 Face Graphics: Aussenseite des Designs
- 2 Inside Graphics: Innenseite des Designs

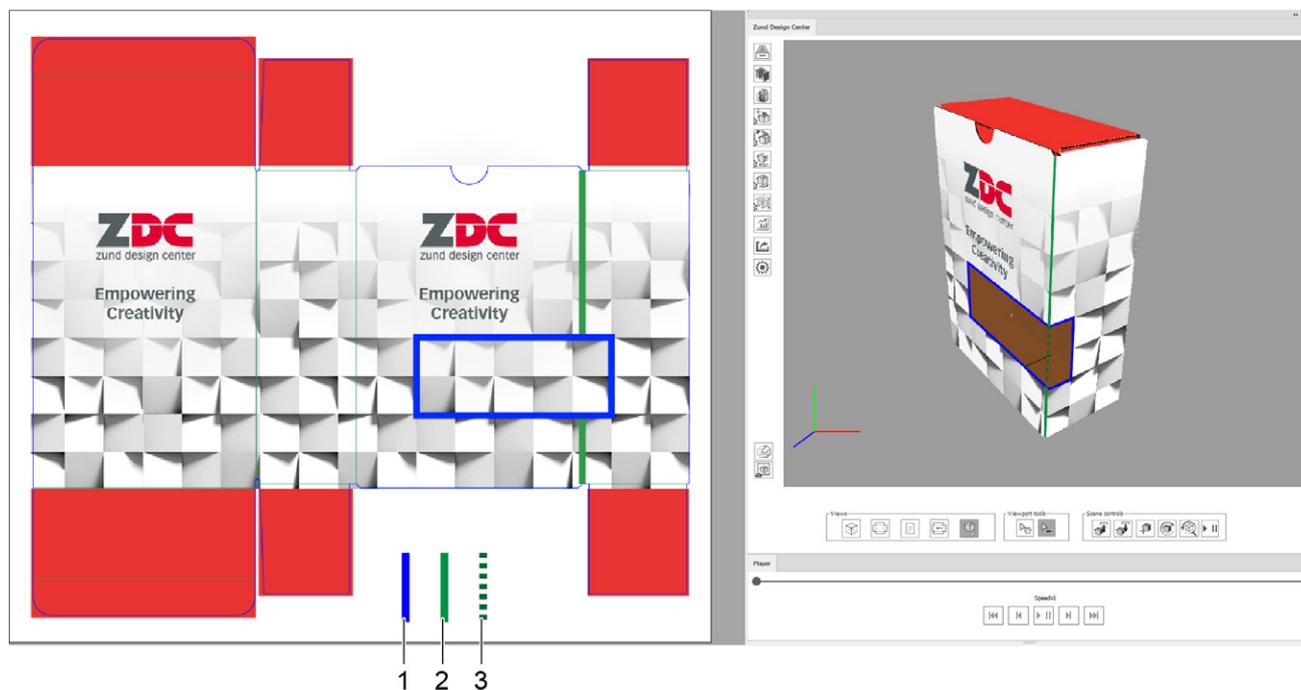
**Face Graphics**

**Inside Graphics**



- A** Aktivieren Sie entweder die Ebene Face Graphics oder Inside Graphics.
- B** Platzieren Sie Formen, Grafiken oder Text. Das Plug-in unterstützt alle in Adobe® Illustrator® durchführbaren Funktionen.

## 9.3 Ausschnitte erstellen



- 1 Ausschnitt, Schneidkontur auf der Thru-Cut Ebene
- 2 Rillkontur auf der Crease-Ebene
- 3 Zu entfernendes Teilstück der Rillkontur

- A** Öffnen Sie das Design, für das Sie einen Ausschnitt erstellen möchten.
- B** Aktivieren Sie die Ebene Thru-Cut.
- C** Zeichnen Sie die gewünschte Kontur für den Ausschnitt.
- D** Entfernen Sie alle Konturen der Ebenen Crease, die durch den Ausschnitt verlaufen.

