

Softwareanleitung

ZDC 5.1



Softwareanleitung (Original)
Vor Beginn aller Arbeiten Anleitung lesen!

Zünd Systemtechnik AG
Industriestrasse 8
9450 Altstätten
Schweiz
+41 71 554 81 00
info@zund.com
<https://www.zund.com/de>

v. 2 / de-DE / 31.08.2021

© 2021

Ergänzende Anweisungen

Allgemeine Gleichbehandlung

Diese Anleitung verwendet die nach der Grammatik männliche Form in einem neutralen Sinn, um den Text leichter lesbar zu halten. Sie spricht immer alle Geschlechter in gleicher Weise an.

Aufbewahrung und Verwendung der Anleitung

Diese Anleitung ermöglicht den sicheren und effizienten Umgang mit der Software. Diese Anleitung ist ein integraler Bestandteil der Software und muss für das Personal, in der jeweiligen Landessprache, in der aktuellsten Version und in der Nähe der Software zugänglich aufbewahrt werden. Das Personal muss diese Anleitung vor Beginn aller Arbeiten sorgfältig durchgelesen und verstanden haben.

Die Abbildungen in dieser Anleitung dienen dem grundsätzlichen Verständnis und können von der tatsächlichen Ausführung abweichen.

Allgemeine Konventionen

Kennzeichnung	Erläuterung
GEFAHR	Dieses Signalwort weist auf eine unmittelbar gefährliche Situation hin, die zum Tod oder zu schweren Verletzungen führt.
WARNUNG	Dieses Signalwort weist auf eine möglicherweise gefährliche Situation hin, die zu schweren Verletzungen führen kann.
VORSICHT	Dieses Signalwort weist auf eine unmittelbar gefährliche Situation hin, die zu geringfügigen oder leichten Verletzungen führen kann.
HINWEIS	Dieses Signalwort weist auf einen Sach- oder Umweltschaden hin.
<i>i</i>	Tipp, ein unverbindlicher Ratschlag
	Einzelner Handlungsschritt einer Handlungsanweisung
	Zwischenresultat, Handlungsergebnis einer Handlungsanweisung
	Verweis auf weiterführende Informationen
	Einzelner Listenpunkt einer Liste
[Abbrechen]	Bedienelemente wie Schaltflächen, Auswahlmöglichkeiten, ...
„Hauptfenster“	Bildschirmtext wie Fensternamen, Bereiche, Softwaretexte, ...
Code	Darstellung von Dateipfaden

Inhaltsverzeichnis

1	Zünd Design Center (ZDC)	7
2	Installieren	8
	2.1 Software herunterladen	8
	2.2 Betriebssystem Windows	8
	2.2.1 Systemanforderung und Kompatibilität	8
	2.2.2 Alte ZDC-Version deinstallieren	8
	2.2.3 ZDC installieren	9
	2.3 Betriebssystem mac OS	10
	2.3.1 Systemanforderung und Kompatibilität	10
	2.3.2 Alte Version löschen	10
	2.3.3 ZDC installieren	11
	2.4 Adobe® Illustrator® Einstellungen anpassen	11
3	Lizenzieren	12
	3.1 Lizenz aktivieren	12
	3.2 Lizenz verlängern	12
	3.3 Lizenz teilen	14
	3.4 Lizenz übertragen	15
	3.4.1 Lizenz direkt übertragen (Online)	15
	3.4.2 Lizenz per Datei übertragen (Offline)	16
4	Orientieren	18
	4.1 Hauptfenster	18
	4.2 Bearbeitungsmethoden	19
	4.3 Einstellungen	20
	4.4 Bibliothek	21
5	Einrichten	22
	5.1 Fenster minimieren	22
	5.2 Ansicht dynamisch wechseln	22
	5.3 Maßeinheit ändern	22
	5.4 Sprache wechseln	22
6	Bedienen	24
	6.1 Arbeiten mit dem ZDC	24
	6.2 Eigenes Design erstellen	25
	6.3 Design aus Vorlage erstellen	25
	6.3.1 Designvorlagen filtern	25
	6.3.2 Ansicht festlegen	26
	6.3.3 Designvorlage auswählen	26
	6.3.4 Designvorlage öffnen	27

6.3.5	Designparameter verwalten.	27
6.3.6	Voreinstellungen verwalten.	28
6.3.7	Designkatalog aktualisieren.	29
6.4	Designfavoriten verwalten.	30
6.4.1	Design als Favorit speichern.	30
6.4.2	Favoriten anzeigen.	30
6.4.3	Kennzeichnung als Favorit löschen.	30
6.5	3D-Ansicht steuern	31
6.6	Szenen verwalten.	32
6.7	Materialien.	33
6.7.1	Material verwalten.	33
6.7.2	Material auswählen.	33
6.7.3	Material hinzufügen.	33
6.7.4	Material bearbeiten.	34
6.7.5	Material löschen.	35
6.8	Licht einstellen.	36
6.9	Visuelle Einstellungen.	38
6.9.1	Visuelle Einstellungen vornehmen.	38
6.9.2	Darstellungsvariante einstellen.	38
6.9.3	Auflösung einstellen.	38
6.9.4	Achsen einstellen.	39
6.9.5	Abspieloptionen einstellen.	39
6.9.6	Kamerapositionen speichern.	40
6.9.7	Kamerapositionen löschen.	40
6.9.8	Kamerapositionen auswählen.	40
6.10	Faltparameter einstellen.	41
6.11	3D-Animation steuern.	43
6.12	Design exportieren.	44
7	Tipps und Tricks.	45
7.1	Designkontur anpassen.	45
7.2	Gestaltungselemente platzieren.	46
7.3	Ausschnitte erstellen.	47

1 Zünd Design Center (ZDC)

Diese Softwareanleitung beschreibt die Software „Zünd Design Center (ZDC)“ in der Version v5.1.

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 Bibliothek bildet die Basis des ZDC. Alle enthaltenen Designs sind parametrisiert, sodass Sie lediglich die relevanten Abmessungen bestimmen müssen. Alle weiteren Maße werden automatisch berechnet.

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


Das „Zünd Design Center (ZDC)“ 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.



Zünd Cut Center Import


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

Designkatalog

Der Designkatalog  illustriert die verfügbaren Designvorlagen der Bibliothek. Im Zuge des Designprozesses können Sie mit einer existierenden Designvorlage starten und auf ihre individuellen Parameter anpassen.

Den Designkatalog  finden Sie im Fenster Bibliothek .

Information zur Software

Nachstehende grundlegende Softwareinformationen finden Sie im Bereich Einstellungen .

- Programmversion
- Informationen zu der aktiven Lizenz
- Hilfe zur Software
- Lizenzvereinbarung

2 Installieren

2.1 Software herunterladen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie und wo die Software heruntergeladen wird.

1. ➤ Öffnen Sie: ➔ <https://my.zund.com/software/>.
2. ➤ Wählen Sie das gewünschte Softwareprodukt.
3. ➤ Wählen Sie das gewünschte Downloadpaket.
 - ➔ Das Downloadpaket wird heruntergeladen.

2.2 Betriebssystem Windows

2.2.1 Systemanforderung und Kompatibilität

Das „Zünd Design Center“ setzt die Installation von Adobe® Illustrator® voraus. Das Plug-in ist mit den folgenden Versionen (Betriebssystem, Adobe® Illustrator®) kompatibel:

Betriebssystem	CC 2019	CC 2020	CC 2021
Windows® 10	X	X	X

2.2.2 Alte ZDC-Version deinstallieren

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie die alte Version gelöscht wird. Durch die Deinstallation der alten Version vermeiden Sie Versionskonflikte.

1. ➤ Wählen Sie: „*Windows* → *Start* → *Einstellungen* → *Programme*“.
2. ➤ Suchen Sie in der Liste nach „*ZDC*“.
3. ➤ Markieren Sie „*ZDC*“ in den Suchergebnissen. Falls „*ZDC*“ nicht aufgelistet ist, wurde „*ZDC*“ auf dem Computer nicht installiert.
4. ➤ Wählen Sie [*Deinstallieren*] und folgen Sie den Anweisungen.
 - ➔ Die alte Version ist deinstalliert.

2.2.3 ZDC installieren

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie ZDC auf dem Computer installiert wird.

Voraussetzung:

- Abonnement (Subskription) gelöst
- Software heruntergeladen
- Adobe® Illustrator® ist beendet



1. → Doppelklicken Sie auf die Installationsdatei.
2. → Folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine.
 - Auswahl der Sprache
 - Bestätigung der Lizenzvereinbarung
 - Auswahl der Installationskomponenten
 - ➔ Die Software wird von der Installationsroutine installiert.
3. → Schließen Sie die Installation mit [*Fertigstellen*] ab.
 - ➔ Die Software ist installiert.

2.3 Betriebssystem mac OS

2.3.1 Systemanforderung und Kompatibilität

Das Zünd Design Center setzt die Installation von Adobe® Illustrator® voraus. Das Plug-in ist mit den folgenden Versionen (Betriebssystem, Adobe® Illustrator®) kompatibel:

Betriebssystem	CC 2019	CC 2020	CC 2021
OS X 10.14	X	X	X
OS X 10.15	-	X	X
OS 11 ¹	-	-	X

¹ Apple M1 Prozessoren werden nicht nativ unterstützt. Rosetta von Mac OS 11 ist als Konverter erforderlich.

2.3.2 Alte Version löschen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie die alte Version von ZDC gelöscht wird. Durch das Löschen der alten Version vermeiden Sie Versionskonflikte.

1. ➤ Öffnen Sie den „Finder“.
2. ➤ Wählen Sie: „Programme → Adobe Illustrator → Plug-Ins“
3. ➤ Verschieben Sie die Datei „ZDC.aip“ in den Papierkorb.
4. ➤ Verschieben Sie den Ordner „ZundDesignCenter“ in den Papierkorb.
5. ➤ Leeren Sie den Papierkorb.
 - Zünd Design Center ist gelöscht.

2.3.3 ZDC installieren

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie ZDC installiert wird.

Voraussetzung:

- Abonnement (Subskription) gelöst
- Software heruntergeladen
- Adobe® Illustrator® ist beendet



1. ➤ Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Installationsdatei.
2. ➤ Folgen Sie den Anweisungen der Installationsroutine.
 - Die Software wird von der Installationsroutine installiert.
3. ➤ Beenden Sie die Installationsroutine mit *[Schließen]*.
 - Die Software ist installiert.

2.4 Adobe® Illustrator® Einstellungen anpassen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie die Einstellung in Adobe® Illustrator® für ZDC angepasst werden.

1. ➤ Starten Sie Adobe® Illustrator®.
2. ➤ Wählen Sie: „*Fenster* → *Ebenen*“.
3. ➤ Aktivieren Sie im Menü von „*Ebenen*“ die Option „*Ebenen beim Einfügen merken*“.
 - Die Einstellungen von Adobe® Illustrator® sind angepasst.








3 Lizenzieren

3.1 Lizenz aktivieren

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie die Software mit einer gültigen Lizenz freigeschaltet wird.

Voraussetzung:







- Die zu lizenzierende Software und das CodeMeter Kontrollzentrum sind installiert.
 - Der Computer verfügt über einen aktiven Internetanschluss.
1.  Loggen Sie sich ins Kundenportal ein: ➔ <https://my.zund.com>.
 2.  Wählen Sie: „*My Assets* → *Software*“.
 3.  Wählen Sie in der Liste die zu lizenzierende Software aus.
 4.  Lesen und bestätigen Sie die „*Zünd Software Konditionen*“.
 5.  Wählen Sie die Funktion „*Aktivieren und Software verwalten*“.
 - ➔ Das Webportal öffnet sich.
 6.  Markieren Sie die gewünschte Lizenz mit dem Haken.
 7.  Wählen Sie die Funktion [*Ausgewählte Lizenzen jetzt aktivieren*].
 - ➔ Die ausgewählte Software wird gemäß Ihrem Abonnement (Subskription) freigeschaltet.

3.2 Lizenz verlängern

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Verlängerung eines Abonnement (Subskription) aktivieren.

Voraussetzung

- Die zu lizenzierende Software und das CodeMeter Kontrollzentrum sind installiert.
 - Der Computer verfügt über einen aktiven Internetanschluss.
 - Auf dem Kundenportal ➔ <https://my.zund.com> ist ein Verlängerungsprozess für die Software verfügbar.
1.  Loggen Sie sich ins Kundenportal ein: ➔ <https://my.zund.com>.
 2.  Wählen Sie: „*My Assets* → *Software*“.
 3.  Wählen Sie in der Liste die zu lizenzierende Software aus.
 4.  Wählen Sie die Funktion „*Lizenz erneuern*“.
 - ➔ Das Webportal öffnet sich.
 5.  Markieren Sie die gewünschte Lizenz mit dem Haken.
 6.  Wählen Sie die Funktion [*Auto-Update*].

7. → Wählen Sie die Funktion [*Lizenzaktualisierung jetzt übertragen*].
 - Die Software wird gemäß Ihrem gewählten Abonnement (Subskription) freigeschaltet.

3.3 Lizenz teilen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie eine Lizenz innerhalb einer Organisation über das Netzwerk geteilt werden kann. Abhängig vom Softwareprodukt kann wie folgt geteilt werden:

- Eine gültige Lizenz kann zeitversetzt an mehreren Computern verwendet werden.
- Mehrere Lizenzen können an mehreren Computern zeitgleich verwendet werden. Die Anzahl der Lizenzen bestimmt die Anzahl der verfügbaren Computern für die Software.

Voraussetzung:

- Sie haben ein Computer als Lizenz-Server bestimmt.
- Der Lizenz-Server und der Lizenz-Client befinden sich im gleichen Netzwerk.
- Auf dem Lizenz-Server ist die betreffende Lizenz bereits aktiviert worden.
- Auf dem Lizenz-Server muss CodeMeter Runtime mit der Option „*Netzwerk-Server*“ installiert sein.
- Auf dem Lizenz-Client sind die zu teilende Software und CodeMeter Runtime installiert.

Lizenz-Server einrichten

1. ➔ Wechseln Sie zu dem Computer, den Sie als Lizenz-Server bestimmt haben.
2. ➔ Öffnen Sie CodeMeter WebAdmin: ➔ <http://localhost:22350>.
3. ➔ Wählen Sie: „*Einstellungen* → *Server* → *Server-Zugriff*“.
4. ➔ Aktivieren Sie die Option „*Netzwerk-Server aktivieren*“.
 - ➔ Der Serverdienst kann die Lizenz bereitstellen.

Lizenz-Client einrichten

5. ➔ Wechseln Sie zu dem Computer, den Sie als Lizenz-Client bestimmt haben.
6. ➔ Öffnen Sie CodeMeter WebAdmin: ➔ <http://localhost:22350>.
7. ➔ Wählen Sie: „*Einstellungen* → *Basis* → *Server-Suchliste*“.
8. ➔ Klicken Sie auf [*Neuen Server hinzufügen*].
9. ➔ Geben Sie den Servernamen oder die IP-Adresse ein.
10. ➔ Bestätigen Sie die Eingabe mit [*Hinzufügen*].
 - ➔ Der Client kann die Lizenz vom Server beziehen.

3.4 Lizenz übertragen

3.4.1 Lizenz direkt übertragen (Online)

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie eine Lizenz auf einen anderen Computer übertragen wird. Dies kann beispielsweise erforderlich sein, wenn der Computer ersetzt werden muss und die Software auf dem neuen Computer verwendet wird. Eine Lizenz kann immer nur auf einem Computer aktiv sein.

Voraussetzung

- Der Ausgangs- und Ziel-Computer verfügt über einen aktiven Internetanschluss.
- Auf dem Ziel-Computer sind die Software und CodeMeter Kontrollzentrum installiert.
- Die Software muss auf allen Computern beendet sein.

Lizenz(en) zurückgeben

1. ➤ Wechseln Sie zum Ausgangs-Computer.
2. ➤ Loggen Sie sich ins Kundenportal ein: ➔ <https://my.zund.com>.
3. ➤ Wählen Sie: „My Assets → Software“.
4. ➤ Wählen Sie die entsprechende Software aus.
5. ➤ Wählen Sie die Funktion „Software aktivieren und verwalten“:
 - ➔ Ein Fenster von dem Webdepot öffnet sich.
6. ➤ Wählen Sie die Funktion „Lizenzen umziehen“.
7. ➤ Markieren Sie die gewünschte Lizenz mit dem Haken.
8. ➤ Wählen Sie die Funktion „Ausgewählte Lizenzen jetzt zurückgeben“:
 - ➔ Sie haben die Lizenz an den CodeMeter zurückgegeben.

Lizenz(en) aktivieren

9. ➤ Aktivieren Sie die Lizenz wie unter „Lizenz aktivieren“ beschrieben. ➔ [Kapitel 3.1 „Lizenz aktivieren“ auf Seite 12](#) ➔ [Kapitel 3.1 „Lizenz aktivieren“ auf Seite 12](#)
 - ➔ Sie haben die Lizenz(en) online übertragen.

3.4.2 Lizenz per Datei übertragen (Offline)

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie die Lizenz auf einen anderen Computer übertragen wird. Dies kann beispielsweise erforderlich sein, wenn der Computer ersetzt werden muss und die Software auf dem neuen Computer verwendet wird. Eine Lizenz kann immer nur auf einem Computer aktiv sein.

Zünd empfiehlt, die Lizenz immer direkt zu übertragen:

→ Kapitel 3.4.1 „Lizenz direkt übertragen (Online)“ auf Seite 15

Voraussetzung

- Auf dem neuen Ziel-Computer sind die Software ZPC und CodeMeter Kontrollzentrum installiert.
- Zwischen den beiden Computern können Daten ausgetauscht werden.
- Ein Computer mit einer aktiven Internetverbindung steht zur Verfügung.
- Die Software muss auf allen Computern beendet sein.

Anforderungsdatei erstellen

1. ➤ Wechseln Sie zum Ausgangs-Computer.
2. ➤ Starten Sie CodeMeter Kontrollzentrum.
3. ➤ Wählen Sie im Hauptfenster die Funktion „Lizenzaktualisierung“.
 - ➔ Der CmFAS-Assistent öffnet sich in einem neuen Fenster.
4. ➤ Klicken Sie auf *[Weiter]*.
5. ➤ Wählen Sie die Option „Lizenzanforderung erzeugen“.
6. ➤ Wählen Sie einen Dateinamen und ein Speicherort.
 - ➔ Eine Lizenzanforderungsdatei wurde erstellt.

Aktualisierungsdatei anfordern

7. ➤ Wechseln Sie zu einem Computer mit einem aktiven Internetanschluss.
8. ➤ Kopieren Sie die Anforderungsdatei auf den Computer mit dem aktiven Internetanschluss.
9. ➤ Loggen Sie sich ins Kundenportal ein: → <https://my.zund.com>.
10. ➤ Wählen Sie: „My Assets → Software“.
11. ➤ Wählen Sie die entsprechende Software aus.
12. ➤ Wählen Sie die Funktion „Software aktivieren und verwalten“.
 - ➔ Ein Fenster des Webdepots öffnet sich.
13. ➤ Wählen Sie die Funktion *[Lizenzen umziehen]*.
14. ➤ Wählen Sie die Funktion *[Dateibasierte Lizenzübertragung]*.
15. ➤ Markieren Sie die gewünschte Lizenz mit dem Haken.
16. ➤ Wählen Sie die Funktion *[Datei auswählen]*
17. ➤ Wählen Sie die im vorherigen Abschnitt erstellte Lizenzanforderungsdatei und bestätigen Sie mit *[Ok]*.

- 18.** Wählen Sie die Funktion *[Anforderung jetzt hochladen und weiter]*.
- ➔ Die Anfrage wird verarbeitet. Dies dauert in der Regel nur wenige Sekunden.
- 19.** Wählen Sie die Funktion *[Lizenzaktualisierungsdatei jetzt herunterladen]*.
- ➔ Die Lizenzaktualisierungsdatei wird heruntergeladen.
 - ➔ Lassen Sie das Webdepot geöffnet.
- Aktualisierungsdatei importieren**
- 20.** Wechseln Sie zu dem Computer, auf dem Sie die Software aktivieren möchten.
- 21.** Kopieren Sie die Aktualisierungsdatei auf den Computer, auf dem Sie die Software aktivieren möchten.
- 22.** Starten Sie „CodeMeter Kontrollzentrum“.
- 23.** Wählen Sie im Hauptfenster die Funktion „Lizenzaktualisierung“.
- ➔ Der CmFAS-Assistent öffnet sich in einem neuen Fenster.
- 24.** Klicken Sie auf *[Weiter]*.
- 25.** Wählen Sie die Option *[Lizenzaktualisierung einspielen]* und klicken Sie auf *[Weiter]*.
- 26.** Wählen Sie einen Dateinamen.
- ➔ Eine Lizenzaktualisierungsdatei wurde importiert.
- 27.** Wählen Sie im Hauptfenster die Funktion *[Lizenzaktualisierung]*.
- ➔ Der CmFAS-Assistent öffnet sich in einem neuen Fenster.
- Quittierungs-Datei erstellen**
- 28.** Klicken Sie auf *[Weiter]*.
- 29.** Wählen Sie die Option „Quittung erzeugen“ und klicken Sie auf *[Weiter]*.
- 30.** Wählen Sie einen Dateinamen und Speicherort.
- ➔ Die Quittierungs-Datei ist erstellt.
- Quittierungs-Datei senden**
- 31.** Wechseln Sie zu dem Computer mit dem geöffneten Webdepot.
- 32.** Kopieren Sie die Quittierungsdatei auf den Computer mit dem geöffneten Webdepot.
- 33.** Klicken Sie auf *[Weiter]*.
- 34.** Wählen Sie die Funktion „Datei auswählen“.
- 35.** Wählen Sie die im vorherigen Abschnitt erstellte Quittierungs-Datei und bestätigen Sie mit *[Öffnen]*.
- 36.** Wählen Sie die Funktion „Quittung jetzt hochladen“.
- ➔ Wenn die Übertragung erfolgreich war, erhalten Sie die Meldung „Lizenzübertragung wurde erfolgreich abgeschlossen“.

4 Orientieren

4.1 Hauptfenster

Über das Hauptfenster „Zünd Design Center“ können Sie zu allen Funktionen des Zünd Design Centers navigieren.

Das Hauptfenster finden Sie unter „Adobe® Illustrator® → Fenster → Zünd Design Center“.

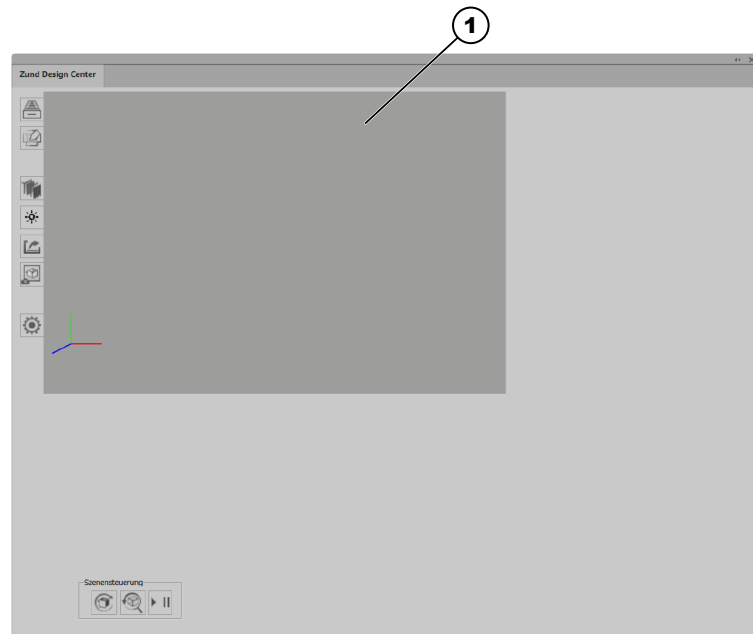












Abb. 1:

- 1 Vorschaufenster mit Koordinatensystem
-  Bibliothek
-  Neue Vorlage
-  Material
-  Licht aktivieren
-  Export
-  Bild kopieren
-  Einstellungen
-  Szene aktualisieren
-  Szene zurücksetzen
-  Player

4.2 Bearbeitungsmethoden

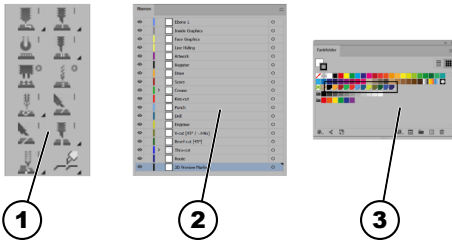













Abb. 2:

- 1 ZDC-Werkzeugleiste
- 2 Ebenen
- 3 Volltonfarben

Die Pfade werden in Adobe® Illustrator® den jeweiligen Bearbeitungsmethoden zugewiesen. Jeder Bearbeitungsmethode ist einer Ebene mit einer Volltonfarbe zugeordnet. Erstellte Pfade können mit Hilfe der Ebenen oder der Volltonfarben den gewünschten Bearbeitungsmethoden zugewiesen werden.

Über die ZDC-Werkzeugleiste in Adobe® Illustrator® kann ein Pfad der gewünschten Bearbeitungsmethode direkt erstellt werden.

Die folgende Tabelle bietet eine Übersicht zu den Bearbeitungsmethoden:

Symbol	Bearbeitungsmethode	Volltonfarbe
-	Inside Graphics	-
-	Face Graphics	-
-	Line Hiding	-
-	Artwork	-
-	Register	■ R0-G0-B0
	Draw	■ R250-B165-G44
	Score	■ R169-B29-G34
	Crease	■ R25-G178-B75
	Kiss-cut	■ R238-G50-B43
	Punch	■ R96-G158-B213
	Drill	■ R29-G90-B133
	Engrave	■ R207-G217-B53
	V-cut	■ R103-G108-B46
	Bevel-cut	■ R20-G87-B44
	Thru-cut	■ R57-G83-B164
	Route	■ R50-G43-B112
-	3D Preview Markers	-

4.3 Einstellungen

Über den Bereich „Einstellungen“ können Sie die individuellen Einstellungen zu allgemeinen und spezifischen Funktionen des Zünd Design Centers definieren.

Den Bereich „Einstellungen“ finden Sie unter „Adobe® Illustrator® → Fenster → Zünd Design Center → Einstellungen“.

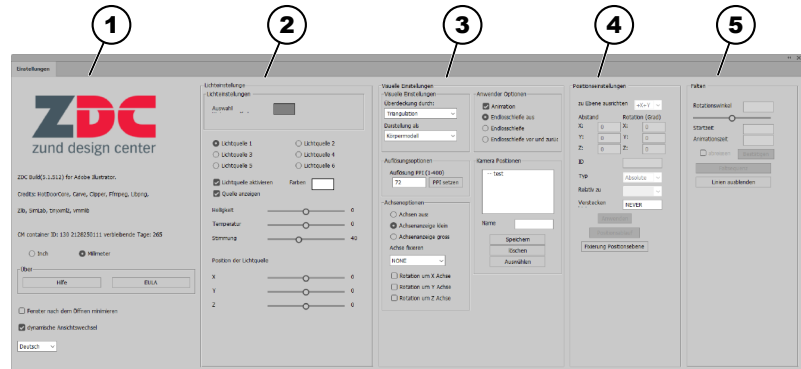


Abb. 3:

- 1 Allgemeine Einstellungen
- 2 Lichteinstellungen
- 3 Visuelle Einstellungen
- 4 Positionseinstellungen
- 5 Falteinstellungen

4.4 Bibliothek

Über den Bereich „Bibliothek“ können Sie bestehende Designvorlagen auswählen, individuell bearbeiten und für den weiteren Designprozess Einstellungen zu allgemeinen und spezifischen Funktionen des Zünd Design Centers definieren.

Den Bereich „Einstellungen“ finden Sie unter „Adobe® Illustrator® → Fenster → Zünd Design Center → Bibliothek“.

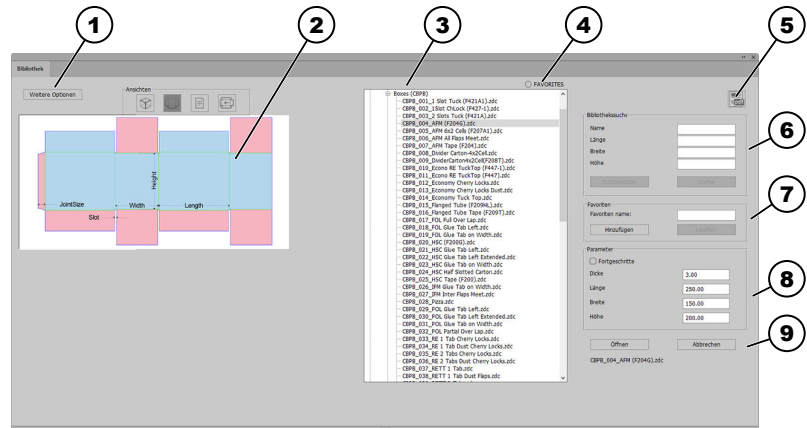


Abb. 4:

- 1 Weitere Optionen
 - 2 Ansichtenanzeige
 - 3 Liste der Designvorlagen
 - 4 [Favoriten anzeigen] oder [Favoriten nicht anzeigen]
 - 5 Design-Katalog als PDF
 - 6 Bibliothekssuche
 - 7 Favoriten [Hinzufügen] oder [Löschen]
 - 8 Parametereinstellungen bearbeiten
 - 9 Designvorlage [Öffnen] oder [Abbrechen]
- Statische 3D-Ansicht
 - Statische 2D-Ansicht
 - Info-Ansicht
 - Dynamische 2D-Ansicht


5 Einrichten

5.1 Fenster minimieren

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie das automatische Minimieren nicht benötigter Fenster nach durchgeführten Aktionen aktivieren.

Voraussetzung:


- Hauptfenster „Zünd Design Center“ geöffnet
- 1. ➤ Drücken Sie die Schaltfläche Einstellungen .
- 2. ➤ Aktivieren Sie das Kontrollkästchen [*Fenster nach dem Öffnen minimieren*].
 - ➔ Die Funktion „Fenster minimieren“ ist aktiviert.

5.2 Ansicht dynamisch wechseln


Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie das dynamische Wechseln der Ansichten aktivieren.

Voraussetzung:

- Hauptfenster „Zünd Design Center“ geöffnet
- 1. ➤ Drücken Sie die Schaltfläche Einstellungen .
- 2. ➤ Aktivieren Sie das Kontrollkästchen [*dynamischer Ansichtswechsel*].
 - ➔ Die Funktion „dynamischer Ansichtswechsel“ ist aktiviert.


5.3 Maßeinheit ändern

Die Maßeinheiten werden im Bereich Einstellungen  zwischen „Inch“ und „Millimeter“ geändert.

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie Maßeinheiten ändern.

Voraussetzung:

- Hauptfenster „Zünd Design Center“ geöffnet
- 1. ➤ Drücken Sie die Schaltfläche Einstellungen .
- 2. ➤ Markieren Sie die Checkbox der gewünschten Maßeinheit.
 - ➔ Die Maßeinheit ist geändert.


5.4 Sprache wechseln

Die Spracheinstellungen werden im Bereich Einstellungen  gewechselt.

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie Spracheinstellungen wechseln.

Voraussetzung:

- Hauptfenster „Zünd Design Center“ geöffnet
- 1. ➤ Drücken Sie die Schaltfläche Einstellungen .
- 2. ➤ Wählen Sie aus der Drop-down-Liste die gewünschte Sprache.
 - Die Meldung zum Neustart von Adobe® Illustrator® wird angezeigt.
- 3. ➤ Starten Sie Adobe® Illustrator® neu.
 - Die Sprache ist gewechselt.

6 Bedienen

6.1 Arbeiten mit dem ZDC

Hier wird der grundsätzliche Designprozess beschrieben. Das ZDC kann mit oder ohne der umfangreichen Designbibliothek verwendet werden. Diese Beschreibung bietet Ihnen ein Überblick zum grundsätzlichen Ablauf.

Zielsetzung festlegen

Ihre Gedanken zur Zielsetzung legen die grundsätzlichen Rahmenbedingungen Ihres Projekts fest. Die Rahmenbedingungen helfen Ihnen bei der späteren Umsetzung mit dem ZDC. Mögliche Fragestellungen sind:

- Welches Material wollen Sie verwenden?
- Wollen Sie eine Verpackung oder POS-Display erstellen?
- Soll das Material auch bedruckt werden?

Bibliothek durchsuchen

Öffnen Sie die Bibliothek und suchen Sie nach einem passenden Vorlageprojekt. Die Bibliothek bietet eine umfangreiche Auswahl an vorgefertigten Designs.

➔ [Kapitel 6.3.1 „Designvorlagen filtern“ auf Seite 25](#)

Designparameter festlegen

Wählen Sie ein Designvorschlag aus und legen Sie die Parameter wie Dicke, Länge, Breite, Höhe fest.

➔ [Kapitel 6.3.5 „Designparameter verwalten“ auf Seite 27](#)

Design öffnen

Öffnen Sie das Design in Adobe® Illustrator®.

➔ [Kapitel 6.3.4 „Designvorlage öffnen“ auf Seite 27](#)

Designkontur anpassen

Passen Sie ggf. die Designkontur an Ihre individuellen Wünsche an.

➔ [Kapitel 7 „Tipps und Tricks“ auf Seite 45](#)

Innen- und Außenbereiche gestalten

Wenn Sie beispielsweise eine Verpackung produzieren möchten, können Sie die Innen- und Außenbereiche individuell gestalten.

➔ [Kapitel 7 „Tipps und Tricks“ auf Seite 45](#)

Design exportieren

Exportieren Sie Ihr Projekt in eines der folgenden Formate zum Präsentieren oder Produzieren.

➔ [Kapitel 6.12 „Design exportieren“ auf Seite 44](#)

6.2 Eigenes Design erstellen

Über die Funktion Neue Vorlage  wird eine neue Adobe® Illustrator®-Datei geöffnet und Sie können ein eigenes Design erstellen.









Vordefinierten Ebenen und/oder Volltonfarben verwenden!

Verwenden Sie die vordefinierten Ebenen und Volltonfarben des ZDC, um Ihrem Design die gewünschte Bearbeitungsmethode zuzuweisen. Die Faltvorschau und der optimierte Export in das weiterführende Programm „Zünd Cut Center“ ist dadurch möglich.

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie ein individuelles Design für den Designprozess erstellen.

Voraussetzung:

- Hauptfenster „Zünd Design Center“ geöffnet
- 1.  Drücken Sie die Schaltfläche Neue Vorlage .
 - ➔ Das Fenster „neue Vorlage“ wird angezeigt.
- 2.  Wählen Sie das gewünschte Material aus.
- 3.  Geben Sie die gewünschten Abmessungen und die Materialdicke ein.
- 4.  Bestätigen Sie die Eingabe.
 - ➔ Eine neue Adobe® Illustrator®-Datei wird geöffnet.
- 5.  Erstellen Sie ihr eigenes Design und weisen Sie den Pfaden die möglichen Bearbeitungsmethoden zu.
 - ➔ Das eigene Design ist erstellt.




6.3 Design aus Vorlage erstellen

6.3.1 Designvorlagen filtern

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Auswahl der Designvorlagen über die Bibliothekssuche einschränken können. Die Bibliothekssuche kann nach Namen und Abmessungen gefiltert werden.

Voraussetzung:

- Bereich Bibliothek  geöffnet
- 1.  Geben Sie im Bereich „Bibliothekssuche“ die gewünschten Filter ein.
- 2.  Drücken Sie die Schaltfläche [Suche].
 - ➔ In der Liste „Designvorlagen“ werden die gefilterten Designvorlagen aufgelistet.

3. ➔ Drücken Sie die Schaltfläche *[Zurücksetzen]*, wenn Sie die Filtereinstellungen rückgängig machen möchten.
 - ➔ Die Filtereinstellungen im Bereich „Bibliothekssuche“ werden gelöscht.

6.3.2 Ansicht festlegen

Zielsetzung:


Hier erfahren Sie, wie Sie die Designs der Designbibliothek in unterschiedlichen Ansichten darstellen können.


Voraussetzung:

- Bereich Bibliothek  geöffnet


1. ➔ Wählen Sie ein Design aus der Liste „Designvorlagen“.

2. ➔ Wählen Sie die gewünschte Ansicht aus.

3D-Ansicht (statisch) 

2D-Ansicht (statisch) 

Info Ansicht 

2D-Ansicht
(dynamisch) 

- ➔ Die gewählte Ansicht wird in der Ansichtenanzeige angezeigt.



- *Hellblaue Flächen kennzeichnen die Oberfläche des Designs.*
- *Rosa gefaltete Flächen sind im gefalteten Zustand nicht sichtbar oder befinden sich nicht auf der Innenseite der Verpackung.*
- *Grüne Linien kennzeichnen die Faltlinien des Designs.*

6.3.3 Designvorlage auswählen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie eine Designvorlage auswählen, um das Design für den weiteren Designprozess bearbeiten zu können.

Das Design kann nach dem Auswählen auf die individuellen Parameter eingestellt oder direkt für den weiteren Designprozess geöffnet werden.

Voraussetzung:

- Bereich Bibliothek  geöffnet

1. ➔ Wählen Sie in der Liste „Designvorlagen“ das gewünschte Design aus.


2. → Drücken Sie die Schaltfläche *[Auswählen]*.
 - ➔ Das Design wurde ausgewählt.
Der Bereich für die individuelle Parametereinstellung und die weiterführenden Schaltflächen werden eingeblendet.
3. → Drücken Sie die Schaltfläche *[Abbrechen]*, wenn Sie die Designauswahl rückgängig machen möchten.
 - ➔ Die Designauswahl wird gelöscht.
Der Bereich für die individuelle Parametereinstellung und die weiterführenden Schaltflächen werden ausgeblendet.

6.3.4 Designvorlage öffnen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie nach der gewünschten Designauswahl das Design öffnen.

Voraussetzung:

- Bereich Bibliothek  geöffnet
- Drücken Sie die Schaltfläche *[Öffnen]*.
- ➔ Das Design wird geöffnet und in einem neuen Adobe® Illustrator®-Dokument angezeigt.

6.3.5 Designparameter verwalten


Zielsetzung:


Hier erfahren Sie, wie Sie das ausgewählte Design auf individuelle Parameter einstellen.

Voraussetzung:

- Designvorlage ausgewählt → [Kapitel 6.3.3 „Designvorlage auswählen“ auf Seite 26](#)
- Bereich Bibliothek  geöffnet



Beachten Sie bei der Eingabe individueller Parameter die Hinweise in der Ansichtenanzeige Info Ansicht .

1. → Geben Sie im Bereich „*Parametereinstellungen*“ die gewünschten Parameter ein.
 - ➔ In der Ansichtenanzeige wird die Dynamische 2D-Ansicht  mit den geänderten Parametern angezeigt.
2. → Drücken Sie die Schaltfläche *[Abbrechen]*, wenn Sie die Parametereinstellungen rückgängig machen möchten.
 - ➔ Die Designauswahl wird gelöscht.
Der Bereich für die individuelle Parametereinstellung und die weiterführenden Schaltflächen werden ausgeblendet.


6.3.6 Voreinstellungen verwalten



Voreinstellungen speichern

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie das auf individuelle Parameter eingestellte Design als Voreinstellung speichern.

Voraussetzung:

- Designvorlage und individuelle Parameter eingestellt → *Kapitel 6.3.5 „Designparameter verwalten“ auf Seite 27*
- Bereich Bibliothek  geöffnet




1.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Weitere Optionen]*.
 - ➔ Das Fenster „*Weitere Optionen*“ wird geöffnet.
2.  Geben Sie in das Eingabefeld neben der Schaltfläche *[Voreinstellung hinzufügen]* den gewünschten Voreinstellungsnamen ein.
3.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Voreinstellung hinzufügen]*.
 - ➔ Die Voreinstellung wurde gespeichert.

Voreinstellungen auswählen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie das in den Voreinstellungen gespeicherte Design laden.

Voraussetzung:





- Abgespeichertes Design in den Voreinstellungen
 - Bereich Bibliothek  geöffnet
1.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Weitere Optionen]*.
 - ➔ Das Fenster „*Weitere Optionen*“ wird geöffnet.
 2.  Wählen Sie aus der Drop-down-Liste die gewünschte Voreinstellung aus.
 - ➔ Das Design wird mit den ausgewählten Voreinstellungen angezeigt.

Voreinstellungen löschen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie das in den Voreinstellungen gespeicherte Design löschen.

Voraussetzung:

- Abgespeichertes Design in den Voreinstellungen
 - Bereich Bibliothek  geöffnet
1.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Weitere Optionen]*.
 - ➔ Das Fenster „*Weitere Optionen*“ wird geöffnet.
 2.  Wählen Sie aus der Drop-down-Liste die gewünschte Voreinstellung aus.
 3.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Voreinstellung löschen]*.
 - ➔ Die Voreinstellung wird gelöscht




6.3.7 Designkatalog aktualisieren

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie den aktualisierten Designkatalog in das ZDC importieren.

Voraussetzung:

- Bereich Bibliothek  geöffnet

1.  Drücken Sie die Schaltfläche [*Weitere Optionen*].
 - ➔ Das Fenster „*Weitere Optionen*“ wird geöffnet.
2.  Drücken Sie die Schaltfläche [*Update Library*].
3.  Öffnen Sie den neuen Designkatalog aus dem Verzeichnis.
 - ➔ Der Designkatalog wird aktualisiert.

6.4 Designfavoriten verwalten






6.4.1 Design als Favorit speichern

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie ein Design als Favorit kennzeichnen können.

Voraussetzung:

- Hauptfenster „Zünd Design Center“ ist geöffnet



1.  Öffnen Sie die Bibliothek.
2.  Deaktivieren Sie oberhalb von den Designs die Option „FAVORITES“.
3.  Markieren Sie ein Design in der Liste.
4.  Wechseln Sie zum Feld „Favoriten“ und tippen Sie einen Namen ein.
5.  Drücken Sie die Schaltfläche [Hinzufügen].
 - ➔ Das markierte Design ist als Favorit markiert.
 - ➔ Der markierte Design wird mit dem Favoritenname erweitert.

6.4.2 Favoriten anzeigen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie sich die Favoriten anzeigen lassen können.

Voraussetzung:




- Mindestens ein Design ist als Favorit bestimmt.
 - Hauptfenster „Zünd Design Center“ ist geöffnet
1.  Öffnen Sie die Bibliothek.
 2.  Aktivieren Sie oberhalb von den Designs die Option „FAVORITES“.
 - ➔ Sie sehen in der Liste nur noch Designs welche als Favorit gekennzeichnet sind.

6.4.3 Kennzeichnung als Favorit löschen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Kennzeichnung als Favorit bei einem Design löschen können.

Voraussetzung:

- Hauptfenster „Zünd Design Center“ ist geöffnet
1.  Öffnen Sie die Bibliothek.
 2.  Aktivieren Sie oberhalb von den Designs die Option „FAVORITES“.
 3.  Markieren Sie ein Design in der Liste.

4. ➤ Drücken Sie die Schaltfläche „Löschen“.
➔ Das Design ist nicht mehr als Favorit gekennzeichnet.

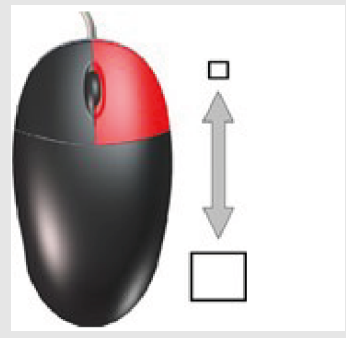


6.5 3D-Ansicht steuern

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie das 3D-Modell für die Szenenverwaltung und Kamerapositionierung drehen, skalieren und positionieren.

Voraussetzung:

- Eigenes Design oder ein Design aus einer Designvorlage geöffnet
➔ [Kapitel 6 „Bedienen“ auf Seite 24](#)
➔ [Kapitel 6.2 „Eigenes Design erstellen“ auf Seite 25](#)
1. ➤ Transformieren Sie das 3D-Modell im Vorschauenfenster des Hauptfenster „Zünd Design Fenster“ in die gewünschte Ansicht.

	<p>Design vergrößern und verkleinern</p> <p>Bewegen Sie bei gedrückter rechter Maustaste die Maus auf- und abwärts.</p>
	<p>Design drehen</p> <p>Drehen Sie bei gedrückter linker Maustaste das 3D-Modell in die gewünschte 3D-Ansicht.</p>
	<p>Design positionieren</p> <p>Positionieren Sie bei gedrückter linker und rechter Maustaste das 3D-Modell in die gewünschte Position im Ansichtsfenster.</p>

2. ➤ Speichern Sie die gewünschte Ansicht als Szene (➔ [Kapitel 6.6 „Szenen verwalten“ auf Seite 32](#)) ab oder stellen Sie die gewünschte Kameraposition ein.
➔ Die gewünschte Ansicht wurde eingestellt.

6.6 Szenen verwalten

Szenen setzen


Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie eine Ansichten des 3D-Modells als Szene festlegen.


Im Bereich Szenensteuerung können Sie die einzelnen Ansichten des 3D-Modells im Ansichtsfenster „Zünd Design Center“ einstellen, speichern und wieder abrufen. Gespeicherte Ansichten werden als ZDCP-Datei im Verzeichnis gespeichert.

Den Bereich Szenensteuerung finden Sie unter „Adobe® Illustrator® → Fenster → Zünd Design Center“.

Voraussetzung:

- Gewünschte 3D-Ansicht eingestellt → [Kapitel 6.5 „3D-Ansicht steuern“ auf Seite 31](#)
- 1. ➤ Drücken Sie die Schaltfläche Szene aktualisieren .

 - ➔ Die eingestellte 3D-Ansicht wird als aktuelle Szene zwischengespeichert.

- 2. ➤ Drücken Sie die Schaltfläche Szene zurücksetzen , wenn Sie die aktualisierte Szene wieder auf die vorab eingestellte 3D-Ansicht umstellen möchten.

 - ➔ Die vorab eingestellte 3D-Ansicht wird angezeigt.

6.7 Materialien

6.7.1 Material verwalten

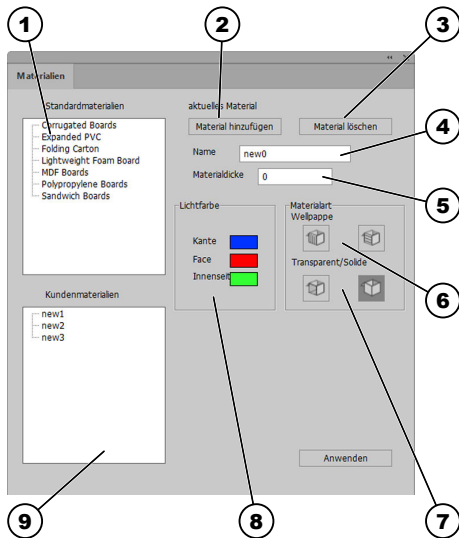


Abb. 5:

- 1 Standardmaterialien
- 2 Material hinzufügen
- 3 Material löschen
- 4 Materialname
- 5 Materialdicke
- 6 Materialart: Wellpappe mit Längs- oder Querrillen
- 7 Materialart: Transparent oder Undurchsichtig
- 8 Farbeinstellungen
- 9 Kundenmaterialien

6.7.2 Material auswählen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie das gewünschte Material dem geöffneten Design zuordnen.

Voraussetzung:

- Eigenes Design oder ein Design aus einer Designvorlage geöffnet
 - ➔ Kapitel 6 „Bedienen“ auf Seite 24
 - ➔ Kapitel 6.2 „Eigenes Design erstellen“ auf Seite 25







1. ➔ Drücken Sie die Schaltfläche Materialien .
2. ➔ Wählen Sie das gewünschte Material aus der Liste „Standardmaterialien“ oder „Kundenmaterialien“ aus.
3. ➔ Drücken Sie die Schaltfläche [Anwenden].
 - ➔ Das gewünschte Material ist ausgewählt.

6.7.3 Material hinzufügen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie individuelle Materialien zur Liste „Kundenmaterialien“ hinzufügen.

Voraussetzung:

- Bereich Materialien  geöffnet
- 1.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Material hinzufügen]*.
- 2.  Markieren Sie in der Liste „Kundenmaterialien“ das hinzugefügte Material.
- 3.  Geben Sie im Eingabefeld „Name“ den gewünschten Materialnamen ein.
- 4.  Stellen Sie die gewünschten Einstellungen am hinzugefügten Material ein. → [Kapitel 6.7.4 „Material bearbeiten“ auf Seite 34](#)
- 5.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Anwenden]*.
 - ➔ Das neue Material wird in der Liste „Kundenmaterialien“ angezeigt.







6.7.4 Material bearbeiten

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie Materialien auf ihre individuellen Anforderungen einstellen können. Folgende Einstellungen sind möglich:

Materialdicke	Anzeige der Materialdicke des Designs. Die Materialdicke wird im Fenster „Bibliothek“ über die „Parametereinstellung“ eingestellt.
Materialfarbe (Kanten, Außenseite, Innenseite)	Einstellung der Farbe für den Rand (Kante), die Innenseite und Außenseite (Face) des Designs
Wellpappe (Horizontal, Vertikal)	Angabe der Wellrichtung bei Wellkarton
Transparenz	Aktivieren der Transparenz bei lichtdurchlässigen Materialien

Voraussetzung:

- Material im Bereich Material  ausgewählt → [Kapitel 6.7.2 „Material auswählen“ auf Seite 33](#)
- 1.  Wählen Sie die gewünschte Farben für die Kante, Außenseite und Innenseite.
- 2.  Aktivieren Sie das Kontrollkästchen *[Wellpappe]*, wenn gewünscht.
- 3.  Drücken Sie die Schaltfläche der gewünschten Wellrichtung, um die Wellrichtung einzustellen.
- 4.  Aktivieren Sie das Kontrollkästchen *[Transparenz]*, wenn erforderlich.
- 5.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Anwenden]*.
 - ➔ Die Materialänderung wird gespeichert.

6.7.5 Material löschen




Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie nicht benötigte Materialien aus dem Bereich „Kundenmaterialien“ löschen.



Vorinstallierte Materialien im Bereich „Standardmaterialien“ können nicht gelöscht werden.

Voraussetzung:

- Bereich Materialien  geöffnet
- 1.  Markieren Sie das zu löschende Material in der Liste „Kundenmaterialien“.
- 2.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Material löschen]*.
 - Das Material wird aus der Liste „Kundenmaterialien“ gelöscht.

6.8 Licht einstellen

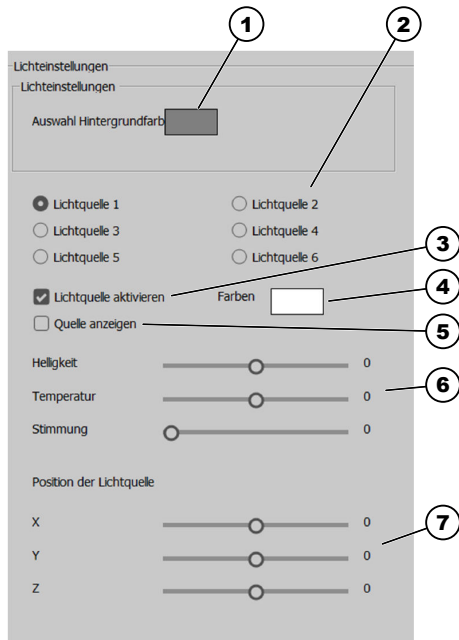


Abb. 6:

- 1 Hintergrundfarbe
- 2 Lichtquelle auswählen
- 3 Lichtquelle aktivieren und deaktivieren
- 4 Lichtfarben
- 5 Lichtquelle im Vorschaufenster anzeigen
- 6 Lichtparameter
- 7 Position der Lichtquelle im Vorschaufenster

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Lichtquellen für die Präsentation des 3D-Modells aktivieren, deaktivieren und auf die individuellen Anforderungen einstellen.

Sie können ihre Präsentation des 3D-Modells im Hauptfenster „Zünd Design Center“ mit Lichtquellen optimieren. Durch das Einstellen unterschiedlicher Lichtquellen kann die Stimmung der Modelldarstellung in der 3D-Ansicht im Vorschaufenster verändert werden.

Das Licht können Sie über die Schaltfläche Licht aktivieren ☼ im Hauptfenster „Zünd Design Center“ aktivieren und deaktivieren.

Die Einstellungen der unterschiedlichen Lichtquellen können Sie im Bereich Einstellungen ⚙ individuell anpassen.

Im Bereich Einstellungen ⚙ können Sie die unterschiedlichen Lichtquellen aktivieren und deaktivieren und die individuellen Lichteinstellungen für die Präsentation auf das entsprechende Design vornehmen.

Den Bereich „Lichteinstellungen“ finden Sie unter „Adobe® Illustrator® → Fenster → Zünd Design Center → Einstellungen“.

Voraussetzung:

- Bereich Einstellungen ⚙ geöffnet.

1. ➔ Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für das Vorschaufenster aus.

2. ➔ Wählen Sie eine Lichtquelle aus.

3. ➔



Wenn mehrere Lichtquellen aktiv sein sollen, muss jede Lichtquelle separat aktiviert werden.

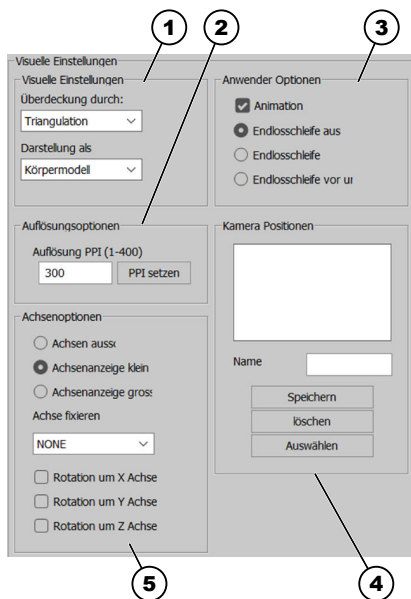
Aktivieren Sie die Lichtquelle.

4. ➔ Wählen Sie eine Lichtfarbe aus.

5. → Aktivieren Sie die Anzeige der Lichtquelle im Vorschau-
fenster, wenn gewünscht.
 - ➔ Die Lichtquelle wird im Vorschaufenster mit einem Kreuz-
symbol in der gewählten Lichtfarbe angezeigt.
6. → Stellen Sie die Werte für Helligkeit, Temperatur und Stim-
mung des Lichts ein.
7. → Stellen Sie die Position der Lichtquelle ein.
8. → Wiederholen Sie die Schritte 3 – 8 für jede weitere ausge-
wählte Lichtquelle.
 - ➔ Die Lichtquellen sind eingestellt.

6.9 Visuelle Einstellungen

6.9.1 Visuelle Einstellungen vornehmen



Sie können die Ansicht des 3D-Modells im Hauptfenster „Zünd Design Center“ individuell nach ihren Wünschen ändern. Das 3D-Modell wird im Vorschaufenster entsprechend ihrer vorgenommenen visuellen Einstellungen angezeigt.

Den Bereich „Visuelle Einstellungen“ finden Sie unter „Adobe® Illustrator® → Fenster → Zünd Design Center → Einstellungen“.

Abb. 7:


- 1 Darstellungsvariante (Modellüberdeckung und Modelldarstellung)
- 2 Auflösungsoptionen
- 3 Anwenderoptionen
- 4 Kamerapositionen
- 5 Achsenoptionen

6.9.2 Darstellungsvariante einstellen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Modellüberdeckung und Modelldarstellung des 3D-Modells für die Präsentation im Vorschaufenster einstellen.

Voraussetzung:

- Bereich Einstellungen  geöffnet
- 1. ➤ Wählen Sie aus der Drop-down-Liste [Überdeckung durch] eine Modellüberdeckung aus.
- 2. ➤ Wählen Sie aus der Drop-down-Liste [Darstellung als] eine Modelldarstellung aus.
 - ➔ Die Darstellungsvariante ist eingestellt.

6.9.3 Auflösung einstellen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Auflösung für die Darstellung des 3D-Modells einstellen.

Voraussetzung:

- Bereich Einstellungen  geöffnet

1. →



Die Auflösung kann von 1 – 400 ppi eingestellt werden.

Je höher der Auflösungswert desto höher ist die Auflösung der 3D-Vorschau und die benötigte Renderdauer.

Geben Sie die gewünschte Auflösung in das Eingabefeld [Auflösung PPI] ein.

2. →

Drücken Sie die Schaltfläche [PPI setzen].

➔ Die Auflösung ist eingestellt.

6.9.4 Achsen einstellen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Einstellungen der Koordinatenachsen des 3D-Modells definieren.

Voraussetzung:

- Bereich Einstellungen ⚙ geöffnet

1. →

Stellen Sie die gewünschte Anzeige der Koordinatenachsen ein.

Achsen aus

Keine Koordinatenachsen anzeigen

Achsenanzeige klein

Kleine Koordinatenachse einblenden

Achsenanzeige groß

Große Koordinatenachse einblenden

2. →

Wählen Sie aus der Drop-down-Liste [Achse fixieren] die Achse aus, die gesperrt werden soll.

3. →

Wählen Sie die Achse aus, um die das 3D-Modell rotieren soll.

➔ Die Achsen sind eingestellt.

6.9.5 Abspieloptionen einstellen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Animationseinstellungen des 3D-Modells definieren.

Voraussetzung:

- Bereich Einstellungen ⚙ geöffnet

1. →

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen [Animation], um die Animation einzuschalten.

2. →

Wählen Sie die gewünschte Abspieloption aus.

- Endlosschleife aus

- Endlosschleife

- Endlosschleife vor und zurück






➔ Die Abspieloptionen sind eingestellt.

6.9.6 Kamerapositionen speichern

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die aktuelle Modellansicht im Vorschau-
fenster des Hauptfensters „Zünd Design Center“ für die spätere
schnelle Wiederanzeige speichern.

Voraussetzung:




- Eigenes Design oder ein Design aus einer Designvorlage erstellt.
- 1.  Stellen Sie im Vorschaufenster des Hauptfensters „Zünd Design Center“ das 3D-Modell auf die gewünschte Ansicht ein. ➔ [Kapitel 6.5 „3D-Ansicht steuern“](#) auf Seite 31
- 2.  Drücken Sie die Schaltfläche Einstellungen .
- 3.  Geben sie im Bereich „Kamera Position“ den gewünschten Namen in das Eingabefeld *[Name]* ein.
- 4.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Speichern]*.
 - ➔ Der eingegebene Name wird in der Liste „Kamera Positionen“ angezeigt.

6.9.7 Kamerapositionen löschen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie eine gespeicherte Modellansicht aus der
Liste „Kamera Positionen“ löschen.

Voraussetzung:




- Bereich Einstellungen  geöffnet
- 1.  Markieren Sie in der Liste „Kamera Positionen“ die gewünschte Ansicht.
- 2.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Löschen]*.
 - ➔ Die Ansicht wird aus der Liste „Kamera Positionen“ gelöscht.

6.9.8 Kamerapositionen auswählen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die gespeicherte Modellansicht für die
Anzeige im Vorschaufenster des Hauptfensters „Zünd Design
Center“ auswählen.

Voraussetzung:

- Bereich Einstellungen  geöffnet
- 1.  Markieren Sie in der Liste „Kamera Positionen“ die gewünschte Ansicht.
- 2.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Auswählen]*.
 - ➔ Die Ansicht wird im Vorschaufenster des Hauptfensters „Zünd Design Center“ angezeigt.

6.10 Faltparameter einstellen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Falteinstellungen der Animation des 3D-Modells im Vorschaufenster des Hauptfensters „Zünd Design Center“ einstellen.

Die Animation der Faltvorschau kann für jeden Pfad der Ebenen „Crease“ und „V-Cut“ individuell eingestellt werden. Sie können über die Falteinstellungen den Ablauf der Faltsequenz und den Winkel der Falflächen einstellen.

Den Bereich „Falteinstellungen“ finden Sie unter „Adobe® Illustrator® → Fenster → Zünd Design Center → Einstellungen“.

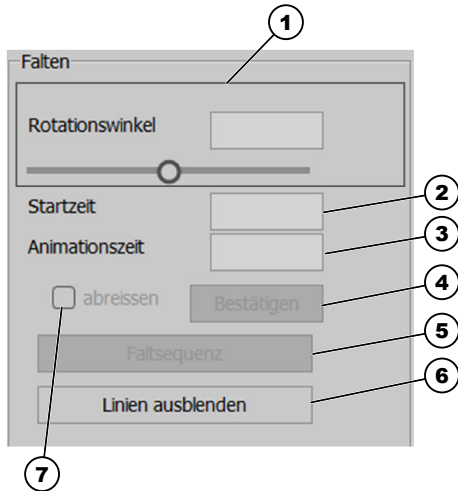


Abb. 8:

- 1 Rotationswinkel definieren
- 2 Startzeitpunkt der Animation in Sekunden
- 3 Animationsdauer in Sekunden
- 4 Schaltfläche [Bestätigen]
- 5 Menü Faltsequenz öffnen
- 6 Schaltfläche [Linien ausblenden]
- 7 Material am ausgewählten Pfad abreißen

Voraussetzung:

- Eigenes Design oder ein Design aus einer Designvorlage erstellt.



Nur die Pfade der Ebenen „Crease“ und „V-Cut“ können mit individuellen Faltparametern eingestellt werden.

1. ➔ Markieren Sie in der Adobe® Illustrator®-Datei den gewünschten Pfad.
2. ➔ Drücken Sie die Schaltfläche Einstellungen ⚙.



Wenn die voreingestellten Rotationswinkelwerte nicht verändert werden, werden alle Faltungen gleichzeitig im 90°-Winkel durchgeführt.

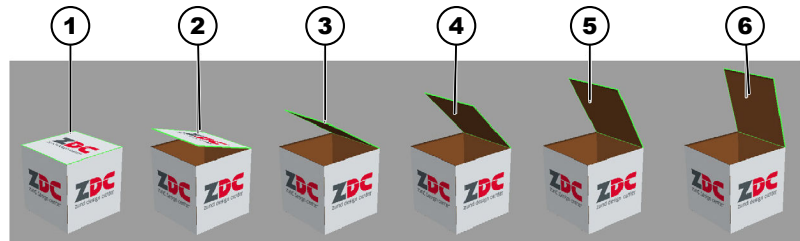


Abb. 9:

- 1 Winkel 90°
- 2 Winkel 75°
- 3 Winkel 60°
- 4 Winkel 45°
- 5 Winkel 30°
- 6 Winkel 15°

3. → Stellen Sie den gewünschten Rotationswinkel für den markierten Pfad ein.
4. → Geben Sie den Startzeitpunkt der Animation in Sekunden ein.
5. → Geben Sie die Animationsdauer in Sekunden ein.
6. → Aktivieren Sie das Kontrollkästchen *[abreißen]*, wenn das Material am ausgewählten Pfad abgerissen werden soll.
7. → Drücken Sie die Schaltfläche *[Faltsequenz]*.
 - ➔ Das Fenster „Faltsequenz“ wird angezeigt.
8. → Geben Sie gewünschten Faltsequenzwerte ein.
9. → Drücken Sie die Schaltfläche *[Linien ausblenden]*, wenn die Überlagerung der Konstruktions-, Knick-, V-Schnitt- und Durchschneidelinien mit einer weißen Fläche angezeigt werden sollen.
10. → Drücken Sie die Schaltfläche *[Bestätigen]*
 - ➔ Die vorgenommenen Falteinstellungen für den markierten Pfad sind gespeichert.

6.11 3D-Animation steuern

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Animation des 3D-Modells steuern.

Im Bereich Szenensteuerung kann die Animation des 3D-Modells im Ansichtsfenster „Zünd Design Center“ gesteuert werden.

Den Bereich Szenensteuerung finden Sie unter „Adobe® Illustrator® → Fenster → Zünd Design Center“.

Voraussetzung:

- Eigenes Design oder ein Design aus einer Designvorlage erstellt

➔ [Kapitel 6 „Bedienen“ auf Seite 24](#)

➔ [Kapitel 6.2 „Eigenes Design erstellen“ auf Seite 25](#)

1. ➔ Drücken Sie die Schaltfläche Neue Szene .

➔ Die Animation des Designs wird abgespielt

2. ➔ Drücken Sie die Schaltfläche Player .

➔ Das Fenster „Player“ zur individuellen Steuerung der Animation wird geöffnet.

6.12 Design exportieren

Zielsetzung:







Hier erfahren Sie, wie Sie das Design in ein 2D- oder 3D- Format exportieren.

Sie können das fertige Design mit verschiedenen 2D- und 3D-Formaten exportieren.

Die Funktion „Export“ finden Sie unter „Adobe® Illustrator® → Fenster → Zünd Design Center → Einstellungen“.



Voraussetzung:

- Abgeschlossener Designprozess
- Hauptfenster „Zünd Design Center“ geöffnet → [Kapitel 1 „Zünd Design Center \(ZDC\)“ auf Seite 7](#)

1.  Drücken Sie die Schaltfläche Export .
 - ➔ Das Fenster „Export“ wird angezeigt.
2.  Wählen Sie aus der Drop-down-Liste das gewünschte Exportformat aus.
 - ➔ Je nach gewähltem Exportformat, werden im Bereich „Export OBJ“ verschiedene formatspezifische Einstellungen angezeigt.
3.  Drücken Sie die Schaltfläche *[HotFolder setzen]*, um einen HotFolder zu setzen.
 - ➔ Das Windows-Fenster „Pfad wählen“ wird angezeigt.
4.  Wählen Sie einen HotFolder-Ordner aus.
5.  Drücken Sie die Schaltfläche *[.ai an HotFolder]*, wenn Sie die Datei im HotFolder speichern möchten.
 - ➔ Die Datei wird im zuvor gesetzten HotFolder abgespeichert.



Je nach gewähltem Exportformat, müssen Sie im Bereich „Export OBJ“ verschiedene formatspezifische Einstellungen vornehmen.

6.  Geben sie die formatspezifischen Einstellungen der gewünschten Exportdatei ein.
7.  Drücken Sie die Schaltfläche *[Speichern]*.
 - ➔ Die Ansicht wird im Vorschaufenster des Hauptfensters „Zünd Design Center“ angezeigt.



3D-Pdf öffnen

Öffnen Sie ein 3D-Pdf immer mit dem Programm „Adobe Reader“ und aktivieren Sie die Wiedergabe von 3D-Inhalten.

„Adobe Reader → Bearbeiten → Voreinstellungen... → 3D & Multimedia → Wiedergabe von 3D-Inhalten aktivieren“

7 Tipps und Tricks

7.1 Designkontur anpassen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Designkontur auf Basis eines bestehenden Designs anpassen können.

1. Öffnen Sie das gewünschte Design aus dem Designkatalog.



Abb. 10:

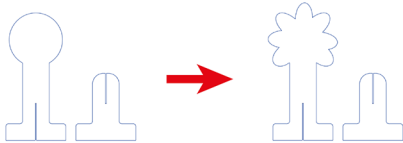


Abb. 11:

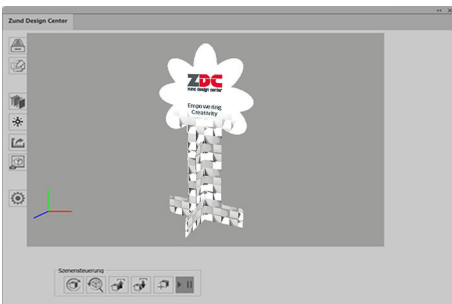


Abb. 12:

2. Wechseln Sie zur entsprechenden Ebene in Adobe® Illustrator®.

3. Passen Sie die Pfade in den gewünschten Ebenen an.

4. Prüfen Sie die Änderung.

➔ Ein bestehendes Design wurde angepasst.

7.2 Gestaltungselemente platzieren

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie die Außen- und Innenfläche einer Verpackung gestalten können. Sie können das Design als Video oder 3D-PDF präsentieren oder direkt produzieren.

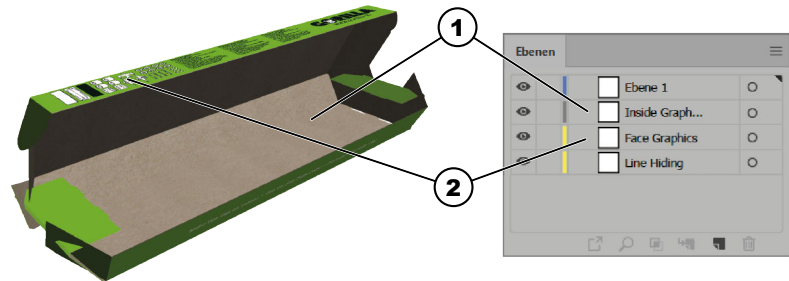


Abb. 13:

- 1 Inside Graphics (Innen)
- 2 Face Graphics (Außen)

Außenhülle gestalten

1. ➤ Aktivieren Sie die Ebene „*Face Graphics*“.
2. ➤ Aktivieren Sie weitere Ebenen wie „*Crease*“ oder „*Thru-Cut*“
 - ➔ Die Pfade an welchen geschnitten bzw. gefaltet wird sind sichtbar.
3. ➤ Platzieren Sie auf der Ebene „*Face Graphics*“ nun Texte, Logos, Bilder etc.
 - ➔ Die Außenhülle der Schachtel ist gestaltet.

Innenseite gestalten

4. ➤ Aktivieren Sie die Ebene „*Inside Graphics*“.
5. ➤ Aktivieren Sie weitere Ebenen wie „*Crease*“ oder „*Thru-Cut*“
 - ➔ Die Pfade an welchen geschnitten bzw. gefaltet wird sind sichtbar.
6. ➤ Platzieren Sie auf der Ebene „*Inside Graphics*“ nun Texte, Logos, Bilder etc.
 - ➔ Die Innenseite der Schachtel ist gestaltet.

7.3 Ausschnitte erstellen

Zielsetzung:

Hier erfahren Sie, wie Sie Ausschnitte in Verpackungen gestalten können.

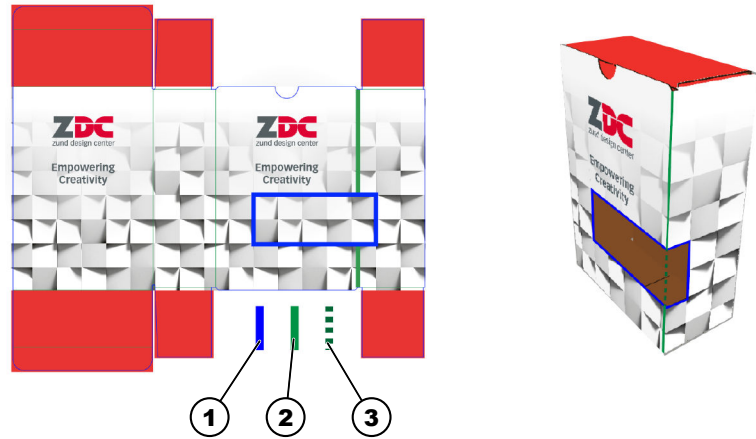


Abb. 14:

- 1 Pfad der Ebene „*Thru-Cut*“
 - 2 Pfad der Ebene „*Crease*“
 - 3 Pfad der Ebene „*Crease*“ vom Ausschnitt
1. Öffnen Sie ein Design, in welchem Sie einen Ausschnitt erstellen möchten.
 2. Aktivieren Sie die Ebene „*Thru-Cut*“.
 3. Erstellen Sie Pfade in der Ebene „*Thru-Cut*“ für den Ausschnitt.
 - In der Schachtel wurde ein Ausschnitt erstellt.