



MYRIAM SCHLAG

Plotten mit dem CAMEO 4



DAS PRAXISBUCH

Über 60 kreative
Projekte und Ideen



Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)

Liebe Leserinnen und Leser,

dieses E-Book, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Mit dem Kauf räumen wir Ihnen das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Jede Verwertung außerhalb dieser Grenzen ist ohne unsere Zustimmung unzulässig und strafbar. Das gilt besonders für Vervielfältigungen, Übersetzungen sowie Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Je nachdem wo Sie Ihr E-Book gekauft haben, kann dieser Shop das E-Book vor Missbrauch durch ein digitales Rechtemanagement schützen. Häufig erfolgt dies in Form eines nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichens, das dann individuell pro Nutzer signiert ist. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Beim Kauf des E-Books in unserem Verlagsshop ist Ihr E-Book DRM-frei.

Viele Grüße und viel Spaß beim Lesen,

Ihr mitp-Verlagsteam



Myriam Schlag

Plotten mit dem Cameo 4

Das Praxisbuch
Über 60 kreative Projekte und Ideen



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

ISBN 978-3-7475-0423-9

1. Auflage 2022

www.mitp.de

E-Mail: mitp-verlag@sigloch.de

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2022 mitp Verlags GmbH & Co. KG, Frechen

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Lektorat: Sabine Schulz

Inhaltliche Bearbeitung für den Cameo: Jeannine Christian

Sprachkorrektorat: Petra Heubach-Erdmann, Christine Hoffmeister

Druck: Medienhaus Plump, Rheinbreitbach

Inhalt

Einleitung	9
Über die Autorin	10
1 Grundlagen für den Silhouette Cameo 4	11
1.1 Schneideplotter für zu Hause	11
1.2 Wie funktioniert der Silhouette Cameo 4?	11
1.3 Erste Schritte mit dem Cameo 4	12
1.4 Die Software Silhouette Studio	12
1.5 Dateiformate	12
1.5.1 Rastergrafiken	12
1.5.2 Vektorgrafiken	13
1.5.3 Dateiformate anwenden	13
1.6 Schriftarten	14
2 Werkzeuge und Plotter-Zubehör	15
2.1 Schneidematten	15
2.2 Werkzeuge zum Stanzen, Rollen und Schneiden von dicken Materialien	16
2.3 Stifte (Sketch Pen)	16
2.4 Werkzeuge einsetzen und wechseln	16
2.5 Plotter-Zubehör	17
3 Material	19
3.1 Papier und Karton	19
3.1.1 Papierformat und Größe	19
3.1.2 Linientypen	19
3.1.3 Falzen	20
3.1.4 Schrift schneiden lassen	20
3.2 Vinyl	20
3.2.1 Schneiden und Entgittern	20
3.2.2 Aufkleben des geschnittenen Vinyls	20
3.2.3 Mehrfarbige Vinylprojekte	21
3.3 Bügelfolie	21
3.3.1 Schneiden und Entgittern	21
3.3.2 Aufbügeln	22
3.3.3 Infusible Ink	22
3.4 Weitere Materialien verwenden	22
4 Hinweise zum Einsatz der Vorlagen	23
4.1 Erste Arbeitsschritte für alle Projekte	23
4.2 Texte in den Vorlagen	23
4.3 Projekte ohne Vorlagen	23

4.4	Eine Vorlage – verschiedene Variationen	24
4.4.1	Ideen zum Material Papier	24
4.4.2	Ideen zum Material Vinyl	24
4.4.3	Ideen zum Material Bügelfolie	24
4.4.4	Ideen zur Funktion »Drucken, dann schneiden«	24
4.4.5	Weitere Ideen	24
5	Vier Projekte für Anfänger	25
5.1	Vorlagen herunterladen	25
5.2	Projekte speichern	26
5.3	Zuordnung der »Silhouette Studio«-Funktionen zu den Projekten	26
5.4	Projekt 1: Material Papier: Karte »Wimpel«	27
5.4.1	Vorlage für Karte »Wimpel« hochladen	28
5.4.2	Die Karte markieren	28
5.4.3	Größe der Karte festlegen	28
5.4.4	Mit Text arbeiten (zusätzliches Zubehör Sketch Pen oder Stifthalter wird benötigt!)	29
5.4.5	Karte herstellen	30
5.4.6	Kartenhintergrund hochladen, erstellen und herstellen	33
5.4.7	Karte falten und zusammenkleben	33
5.5	Projekt 2: Material Vinyl: Schriftzug	34
5.5.1	Projekt erstellen	34
5.5.2	Mit Text arbeiten	34
5.5.3	Schriftzug herstellen	36
5.5.4	Schriftzug entgittern	38
5.5.5	Transferfolie aufkleben	38
5.5.6	Schriftzug aufkleben und Transferfolie entfernen	38
5.6	Projekt 3: Material Bügelfolie: Geschenksäckchen Vogel	39
5.6.1	Vorlage für Motiv hochladen	39
5.6.2	Das Motiv markieren	40
5.6.3	Größe des Motivs festlegen	40
5.6.4	Motiv herstellen	41
5.6.5	Mit Text arbeiten	42
5.6.6	Schriftzug herstellen	43
5.6.7	Motiv und Schriftzug entgittern	44
5.6.8	Motiv und Schriftzug aufbügeln	44
5.7	Projekt 4: Funktion »Drucken, dann schneiden«: Label	45
5.7.1	Label hochladen	46
5.7.2	Das Label markieren	46
5.7.3	Größe des Labels festlegen	46
5.7.4	Mit Text arbeiten	47
5.7.5	Label herstellen	48
5.8	Weiterführende Informationen	51
5.8.1	Zuweisung von Linientypen und Funktionen	51
5.8.2	Funktion »Offset«	51

6	Geschenke	53
6.1	Geschenkanhänger	53
6.1.1	Geschenkanhänger in Formen	53
6.1.2	Monogramm-Anhänger	55
6.1.3	Geschenkanhänger mit Namen	56
6.1.4	Geschenkanhänger mit Schrift	58
6.2	Geschenkboxen	60
6.2.1	Box verdreht	60
6.2.2	Pyramide	61
6.2.3	Sternenkissen	62
6.2.4	Blütenbox	63
6.2.5	Korb	64
6.3	Geschenksäckchen	65
6.4	Karten	66
6.4.1	Lichterkette	66
6.4.2	Blumenkranz	67
6.4.3	Konfetti-Luftballon	68
6.4.4	Party-Einladung	69
6.4.5	Foto und Punkte	71
6.4.6	Pop-up-Karte	72
6.5	Stoffbeutel	74
6.6	Lesezeichen	75
6.6.1	Lesezeichen-Klammer	75
6.6.2	Lesezeichen geflochten	76
6.6.3	Magnet-Lesezeichen	78
6.7	Flaschenanhänger	79
6.8	Blumen	80
6.8.1	Blumentopf	80
6.8.2	Blumeneinstecker	82
6.9	Geldgeschenk	84
6.9.1	Vogel	84
7	Party-Dekoration	85
7.1	Teelichter	85
7.1.1	Haus	85
7.1.2	Kegel	86
7.1.3	Zylinder	87
7.2	Girlanden und Wimpel	88
7.2.1	Buchstabengirlande	88
7.2.2	Wimpelkette	89
7.3	Serviettenringe	90
7.3.1	Serviettenring »Blätter« und »Ringe«	90
7.3.2	Serviettenring mit Blüte	91

7.4	Weinglas-Anhänger	92
7.5	Tischkarten	94
7.5.1	Tischkarte »Vogel« und »Kranz«	94
7.6	Party-Sets	95
7.7	Torten und Muffins	97
7.7.1	Muffin- oder Kuchen-Einstecker	97
7.7.2	Muffin-Manschette	98
8	Dekoration für zu Hause	101
8.1	Bilderrahmen	101
8.1.1	Bilderrahmen flach	101
8.1.2	Bilderrahmen 3D	104
8.2	Türanhänger	106
8.3	Ornamente	107
8.3.1	Ornamente-Set	107
8.3.2	Ornamente Blüte	108
8.4	Kissen	110
8.5	Für Gäste: Gute Nacht	111
9	Sticker	113
9.1	Allgemeines zu Stickern	113
9.1.1	Schriftzug als Sticker	113
9.1.2	Sticker in einer Form: zeichnen und schneiden	113
9.1.3	Sticker in einer Form: Funktion »Drucken, dann schneiden«	114
9.1.4	Sticker mit Offset	115
9.2	Beschriftungen und Organisation	116
9.3	Tafeln	117
9.4	Türsticker	118
9.5	Tassen	119
9.5.1	Tasse »Guten Morgen«	119
9.5.2	Tasse »Monogramm«	120
9.6	Bilderrahmen mit Sticker	121
9.7	Notizbücher & Kalender	122
9.8	Bullet-Journals	123
9.8.1	Bullet-Journal-Sticker	123
9.8.2	Bullet-Journal-Schablonen	125
9.9	Sticker-Vorlagen	126
9.10	Sticker-Bibliothek	127
9.11	Mit Musterfüllung arbeiten	128
10	Eigene Ideen umsetzen	129
10.1	Einlesen von Bilddateien und Musterfüllungen	129
10.2	Eigene Vorlagen erstellen mit Grafiksoftware	129
10.3	Ideen aus anderen Kreativbereichen nutzen	130
10.4	Quellen für weitere Plotter-Vorlagen	130
	Index	131

Einleitung

Dieses Buch ist für alle, die ein umfassendes Praxisbuch zum Cameo 4 suchen. Das Buch richtet sich sowohl an Plotter-Anfänger als auch an fortgeschrittene Nutzer. Natürlich sind auch alle willkommen, die noch keinen oder einen anderen Plotter besitzen. In diesem Buch findest du viele Informationen zu deinem Cameo 4 und der dazugehörigen Software *Silhouette Studio* und darüber hinaus viele Projekte mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, die du mit Papier, Vinyl oder Bügelfolie umsetzen kannst.

Das Buch soll dir aber nicht nur dabei helfen, Projekte einfach nachzubasteln, sondern du wirst auch Fähigkeiten erwerben, um Projekte individuell anzupassen oder selbst zu gestalten. Denn das ist ja gerade das Wunderbare beim Basteln und Gestalten, du kannst deine Ideen umsetzen oder etwas Einzigartiges und Persönliches schaffen (und verschenken).

Die Anleitungen und Erklärungen in diesem Buch beziehen sich auf den Plotter Cameo 4 mit der Software *Silhouette Studio*. Wenn du jedoch einen anderen Plotter nutzt und mit diesem bereits vertraut bist, kannst du die Projekte ebenfalls umsetzen.

Das Buch besteht aus zwei Teilen. Der **erste Teil** beinhaltet alle Informationen, die du brauchst, um mit dem Plotten zu starten, und hier findest du die dafür wichtigen Grundlagen. In **Kapitel 1** erfährst du, was ein Plotter ist und wie dieser arbeitet. **Kapitel 2** informiert dich über Plotter-Werkzeuge und -Zubehör, die du bei der Umsetzung der Projekte benötigst. In **Kapitel 3** stehen die Materialien Papier, Vinyl und Bügelfolie im Fokus und du erfährst, wie du mit diesen und deinem Cameo 4 arbeiten kannst. **Kapitel 4** gibt dir Hinweise, wie du mit den Vorlagen zu

diesem Buch arbeitest und wo du diese herunterladen kannst.

Im **zweiten Teil** geht es dann endlich mit den Projekten los. **Kapitel 5** beinhaltet vier Projekte für Anfänger. Hier findest du schrittweise Erklärungen zu den Projekten und erfährst detailliert, wie du mit der Software *Silhouette Studio* arbeitest. Anstatt durch trockene theoretische Erklärungen lernst du hier die Software gleich an praktischen Beispielen kennen. Die Erläuterungen in den Projekten für Anfänger – insbesondere auf das Arbeiten mit der Software bezogen – sind dabei stellvertretend für alle weiteren Projekte des Buches, die in allen weiteren Kapiteln nur noch sehr kurz beschrieben sind. So gibt es keine inhaltlichen Dopplungen und stattdessen noch mehr Projekte. Zu Beginn des fünften Kapitels findest du außerdem eine Übersicht über alle wichtigen Funktionen in der Software und in welchen Projekten diese ausführlich erläutert werden. So kannst du diese auch später nachschlagen. Auch wenn du kein Plotter-Anfänger mehr bist, lohnt es sich sicherlich, in das Kapitel hineinzusehen, damit dir nicht gegebenenfalls bei den weiteren Projekten wichtige Informationen zur Vorgehensweise oder zum Arbeiten mit der Software fehlen. Wenn dir also bei den Erläuterungen der Projekte ab Kapitel 6 eine Information fehlt, dann sieh dir die Anfänger-Projekte in Kapitel 5 genauer an.

In **Kapitel 6** findest du viele Projekte rund um das Thema Geschenke. In **Kapitel 7** geht es weiter mit Party-Dekoration und in **Kapitel 8** stehen Dekorationsideen für zu Hause im Mittelpunkt. In **Kapitel 9** dreht sich dann alles um das Thema Sticker, egal ob du diese zum Dekorieren, Organisieren oder für Kalender oder Bullet Journals nutzen möchtest.

Zu all diesen Kapiteln findest du nicht nur Projekte, die du mit Vorlagen umsetzt, sondern lernst an kleinen Projekten immer wieder, auch eigenständig Vorlagen zu erstellen.

Kapitel 10 beinhaltet noch viele weiterführende Anregungen zu den Themen Umgang

mit Bildern, zum Einsatz von Grafiksoftware und zur Verbindung zwischen dem Plotten und anderen Kreativbereichen. So kannst du eigene Ideen noch besser umsetzen und noch kreativer werden.

Über die Autorin

Hallo liebe(r) Leser*in, ich bin Myriam Schlag und begrüße dich herzlich in diesem Buch.

Ich bastle und male schon seit dem Kindergarten mit großer Freude und habe seitdem eigentlich nie mehr damit aufgehört. Als ich zum ersten Mal einen Hobbyplotter gesehen habe, war ich sofort unglaublich begeistert. Die Bastelmöglichkeiten sind damit fast grenzenlos und man erhält perfekte Ergebnisse.

Ich hatte unglaublich viel Spaß, die Bastelprojekte für dieses Buch zu erstellen. Mein Wissen zum Thema Grafikdesign konnte ich nutzen, um eigene Vorlagen zu entwerfen, die

ich hier mit dir und allen anderen Leser*innen teilen kann. Für mich ist mit diesem Buch ein Basteltraum in Erfüllung gegangen. Ich hoffe, dieses Buch mit all seinen Projekten bereitet dir Freude und regt deine Kreativität an.

Mehr von mir und meinen kreativen Projekten findest du auf meiner Seite *Buntstift-bar.de*.

Wenn ich nicht gerade bastle, arbeite ich freiberuflich als promovierte Psychologin und Fachjournalistin zum Thema Lernen (meine Seite und Blog: *lern-inspiration.de*).

1 Grundlagen für den Silhouette Cameo 4

Wenn du noch keine Erfahrungen mit deinem Cameo 4 hast oder erst überlegst, ob ein Plotter das Richtige für dich wäre, dann bist du in diesem Kapitel genau richtig. Hier erfährst du die Grundlagen zum Einsatz des Cameo 4. Solltest du bereits ausreichend Erfahrungen mit dem Cameo 4 haben, lies bei Bedarf nur einzelne Abschnitte oder springe einfach zu den Kapiteln mit den Projekten.

1.1 Schneideplotter für zu Hause

Ein Plotter oder auch Hobbyplotter ist eine digitale Schneidemaschine für zu Hause und funktioniert ähnlich wie ein Drucker. Auf dem Computer oder Endgerät bereitet man Vorlagen (bzw. Dateien) vor, die der Plotter dann bearbeitet. Dazu wird das Material, das bearbeitet werden soll, auf eine leicht klebende Schneidematte aufgebracht. Der Plotter bewegt die eingezogene Schneidematte, während er ein Messer, einen Stift oder ein anderes Werkzeug über die Schneidematte zieht.

Hobbyplotter vereinen verschiedene Funktionen, wie beispielsweise Schneiden, Zeichnen, Falzen, Prägen oder Gravieren. Dafür können sie verschiedene Materialien wie beispielsweise Papier, Folie, Stoff oder Kunststoff bearbeiten. Darüber hinaus kann der Plotter auch mit einem Drucker »zusammenarbeiten«, sodass Bilder erst gedruckt und anschließend geschnitten werden. Somit bietet dir der Hobbyplotter eine Menge kreative Möglichkeiten.

1.2 Wie funktioniert der Silhouette Cameo 4?

Um mit dem Cameo 4 zu arbeiten, brauchst du nicht nur den Plotter selbst, sondern auch die dazugehörige Software *Silhouette Studio* auf einem Computer als Desktop-Version.

Der Computer kann dabei über ein Kabel oder per Bluetooth mit dem Cameo 4 verbunden werden.

Wenn du wissen möchtest, welche Systemanforderungen dein Computer für die Software erfüllen muss, findest du dies auf der Seite der Silhouette-America-Hilfe:

<https://silhouetteamerica.com/faq/solution/software-minimum-system-requirements>

Gesteuert wird dein Cameo 4 über die Software *Silhouette Studio*, daher hat er auch kein Display und wenige Tasten. Wenn du ein Projekt erstellen möchtest, musst du immer am PC im *Silhouette-Studio*-Programm beginnen. Dieses »sagt« deinem Cameo 4 dann, was er tun soll und weist dich zum entsprechenden Zeitpunkt auf die notwendigen manuellen Arbeitsschritte (z.B. Einlegen der Schneidematte) hin.

1.3 Erste Schritte mit dem Cameo 4

Nachdem du deinen Cameo 4 gekauft und ausgepackt hast, musst du die ersten Schritte durchführen: Software installieren, dich bei Silhouette America mit deinem Cameo 4 anmelden und das Gerät anschließen. Anleitung dazu findest du sowohl in den Dokumenten zum Cameo 4 selbst, im Silhouette-America-Hilfecenter www.silhouetteamerica.com/setup/de/0/11steps im Online-Benutzerhandbuch (<https://silhcdn.com>) oder als Video bei Silhouette America:

<https://www.youtube.com/watch?v=MDBROg9iGoM&t=7s>

Die Software und Anmeldung bei Silhouette Studio sind kostenfrei. Das Silhouette Studio

bietet dir unzählige Möglichkeiten, um dein Projekt Gestalt annehmen zu lassen. Mit zusätzlichen Upgrades lässt sich der Funktionsumfang der Silhouette-Software sogar noch erweitern.

Um mit deinem Cameo 4 zu arbeiten, benötigst du aber auch Materialien und Werkzeuge, die nicht im Lieferumfang des Cameo 4 enthalten sind und die du vermutlich auch nicht zu Hause hast, wenn du gerade erst mit dem Plotten beginnst. Mehr Informationen dazu, welche Materialien, Werkzeuge und Zubehör du benötigst, findest du in den nachfolgenden Kapiteln 2 und 3 sowie in der Materialliste des jeweiligen Projekts.

1.4 Die Software Silhouette Studio

Der Cameo 4 arbeitet mit der Software *Silhouette Studio* zusammen, die als Desktop-Version verfügbar ist. Eine ausführliche Einführung in die Arbeit mit der Software findest du in Kapitel 5. Damit es nicht zu theoretisch wird, lernst du alle wichtigen Funktionen am Beispiel von fünf Projekten für Anfänger kennen, in denen alle Arbeitsschritte ausführlich beschrieben sind.



1.5 Dateiformate

Der Cameo 4 arbeitet mit Vorlagen in verschiedenen Dateiformaten. Dabei sind zwei Gruppen von Dateiformaten zu unterscheiden: Rastergrafiken und Vektorgrafiken.

1.5.1 Rastergrafiken

Rastergrafiken bestehen aus Bildpunkten (Pixel) und können, je nach Auflösung des Bildes, bei zu starker Vergrößerung unscharf werden. Diesen Effekt kennst du vielleicht

von Fotos, die mit geringer Auflösung aufgenommen und dann stark vergrößert wurden. Die einzelnen Bildpunkte wurden dabei einfach vergrößert und sind dann sichtbar. Unschärfe Bilder können von dem Cameo 4 jedoch nicht mehr gut bearbeitet werden.

Dateiformate für Rastergrafiken haben üblicherweise die folgenden Endungen:

.jpg, .bmp, .png, .tiff, .gif

Diese Formate sind gut und problemlos geeignet, wenn du Vorlagen verwendest, die du in der Größe nicht mehr verändern willst. Ist dies doch notwendig oder gewünscht, solltest du Vektorgrafiken verwenden.

1.5.2 Vektorgrafiken

Vektorgrafiken bestehen nicht aus Bildpunkten, sondern aus Linien und Formen, die mit Koordinaten festgelegt wurden. Sie können daher beliebig in der Größe verändert werden und die Form und Bildschärfe bleiben dabei erhalten (z.B. bei einem PDF-Dokument). Dateien, die auf Vektorgrafiken basieren, können somit vom Schneideplotter immer gut bearbeitet werden und liefern glatte Schnitte und Linien.

Verbreitete Dateiformate für Vektorgrafiken haben die folgenden Endungen:

.svg, .pdf, .eps



Vektorgrafik

Rastergrafik

Zu diesem Buch findest du alle Vorlagen in den Dateiformaten:

- .pdf (nur zur schnellen Übersicht der Projekte) und
- .dxf (Vektorgrafiken zum Bearbeiten mit dem Plotter) oder .studio3

Du kannst im Silhouette Studio folgende Dateitypen in der Software bearbeiten:

Vektor-Dateien: .dxf, .studio3

Bild-Dateien: .jpg, .gif, .png, .bmp

1.5.3 Dateiformate anwenden

Um die Projekte in diesem Buch umzusetzen, kannst du die bereitgestellten Dateien im dxf-Format verwenden. Wie du diese herunterladen kannst, erfährst du in Kapitel 4.

Im Allgemeinen eignen sich Vektorgrafiken besser als Rastergrafiken, wenn du sie mit dem Cameo 4 umsetzen möchtest. Du kannst die Größe von Vektorgrafiken beliebig verändern und erhältst immer glatte Schnitte und Linien.

Wenn dein Wunschmotiv jedoch nicht als Vektorgrafik verfügbar ist, kannst du auch eine Rastergrafik verwenden. Diese solltest du jedoch nicht zu stark vergrößern. Rastergrafiken kannst du auch dann gut einsetzen, wenn ein Motiv erst vom Drucker gedruckt werden soll und anschließend nur die Umrisse mit dem Cameo 4 geschnitten werden sollen. Diese Funktion heißt **DRUCKEN, DANN SCHNEIDEN**.

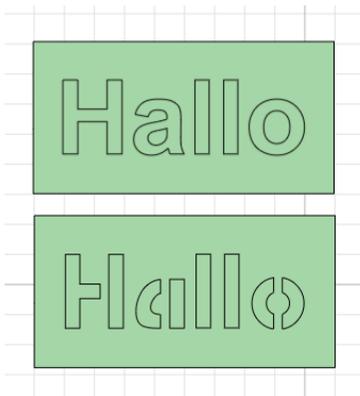
Tipp

Informiere dich regelmäßig bei Silhouette America über Neuerungen in der Software und unterstützte Dateiformate.

1.6 Schriftarten

In der Software Silhouette Studio hast du die Möglichkeit, mit Schriftarten zu arbeiten, die auf deinem Computer gespeichert sind. Im Internet findest du weitere kostenfreie Schriftarten, die du für deine Projekte nutzen kannst. Beachte dabei die Lizenzbestimmungen der Schriftarten – vor allem, wenn du diese kommerziell nutzen möchtest. Die in den Projekten verwendeten Schriftarten sind an entsprechender Stelle angegeben, falls du sie ebenfalls nutzen möchtest.

Wenn du Schriftzüge aus Papier oder anderen Materialien herausschneiden möchtest, solltest du *Stencil*-Schriftarten verwenden, damit alle Buchstaben vollständig erkennbar sind.



Du findest kostenfreie Schriftarten (engl. *Fonts*) im Internet, z.B. bei DaFont, 1001freefonts und anderen Anbietern.

Schriftarten installieren für PC oder Laptop:

Lade die Schriftarten herunter und entpacke den Ordner. Wähle im Download-Ordner die Schrift-Datei aus (zum Beispiel .ttf, .otf, .fon) und installiere sie (Rechtsklick und INSTALLIEREN oder ÖFFNEN und dann INSTALLIEREN).

Tipps

Während der Cameo 4 bei normalen Schriftarten nur die Außenkontur der Schrift zeichnet, gibt es von Silhouette America spezielle kostenpflichtige Schriftarten, die nur aus einer einzelnen Linie bestehen. Somit wird hierbei nur eine einzelne Linie vom Silhouette Sketch Pen gezeichnet.