



MYRIAM SCHLAG

Plotten mit dem CAMEO 4



DAS PRAXISBUCH

Über 60 kreative
Projekte und Ideen



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.

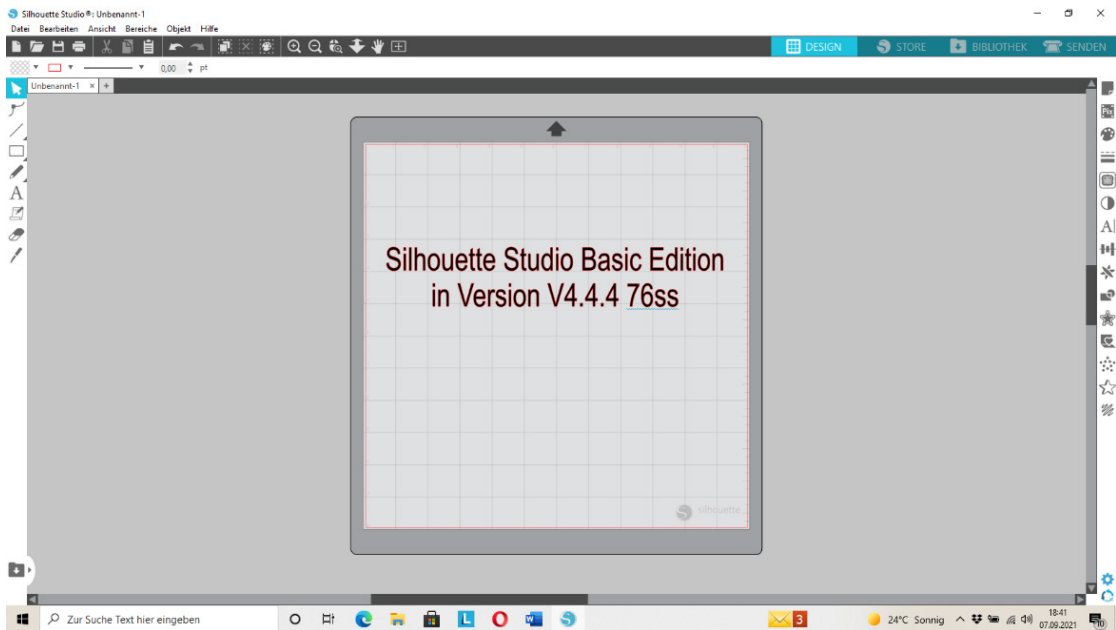
Ich hatte unglaublich viel Spaß, die Bastelprojekte für dieses Buch zu erstellen. Mein Wissen zum Thema Grafikdesign konnte ich nutzen, um eigene Vorlagen zu entwerfen, die

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*).

5 Vier Projekte für Anfänger



In diesem Kapitel findest du Projekte, die besonders für Plotter-Anfänger geeignet sind. Anhand dieser Projekte lernst du, mit der Software Silhouette Studio Basic Edition umzugehen, da alle wichtigen Funktionen ausführlich am Praxisbeispiel beschrieben sind. Jeder Arbeitsschritt ist dabei detailliert erklärt. Zu jedem Material, das im Buch verwendet wird, sowie zu der speziellen Funktion **DRUCKEN**, **DANN SCHNEIDEN** findest du ein Projekt. Die Projekte sind somit stellvertretend für alle weiteren Projekte in diesem Buch, da die grundlegenden Arbeitsschritte immer gleich sind und so nicht bei jedem Projekt erneut erklärt werden müssen. Gleichzeitig lernst du in diesem Kapitel viele Funktionen der Software Silhouette Studio

kennen. Eine Übersicht der Arbeitsbereiche der Desktop-Version findest du hier ebenfalls.

Hinweis

Es wird nicht jede einzelne Funktion der Software erklärt, da einige selbsterklärend sind bzw. auch in anderen Programmen so verwendet werden oder im Rahmen des Buches nicht relevant sind.

Die Beschreibung der Software bezieht sich auf die Desktop-Version Silhouette Studio Basic Edition in der Version 4.4.476ss.

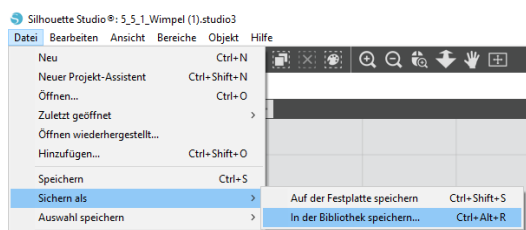
5.1 Vorlagen herunterladen

Als Erstes solltest du die Vorlagen für dein gewünschtes Projekt herunterladen. Den

Link und den Code dazu findest du in Abschnitt 4.1.

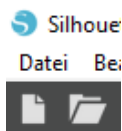
5.2 Projekte speichern

Wenn du erstellte Projekte speichern möchtest, um sie später noch einmal zu verwenden oder weiterzubearbeiten, klicke im Arbeitsbereich im oberen hell hinterlegten Menüband links auf **DATEI > SICHERN ALS** und wähle dann den gewünschten Speicherort aus. Du hast dafür zwei Möglichkeiten: entweder speicherst du die Vorlage direkt in die Bibliothek von Silhouette Studio oder du sicherst die Datei auf deiner Festplatte.



Wenn du deine gewünschte Speicherart anklickst, erscheint ein Fenster, in dem du unten in der Leiste deinem Projekt einen Namen geben kannst, anschließend klickst du auf OK und speicherst dein Projekt.

Aufrufen kannst du dein gespeichertes Projekt, indem du entweder oben links auf den geöffneten Ordner klickst und du dann dein Projekt auf deiner Festplatte öffnest.



Oder du klickst oben rechts auf Bibliothek und öffnest dort dein Projekt.



5.3 Zuordnung der »Silhouette Studio«-Funktionen zu den Projekten

Hier findest du eine Liste mit wichtigen Funktionen aus der Software *Silhouette Studio Basic Edition* und dazu die Projekte, in denen die Funktion verwendet und erklärt werden.

- Projekte hochladen
 - 5.4 Projekt 1: Material Papier: Karte »Wimpel«
 - 5.6 Projekt 3: Material Bügelfolie: Geschenksäckchen Vogel
 - 5.7 Projekt 4: Funktion DRUCKEN, DANN SCHNEIDEN: Label
- Objekte markieren
 - 5.4 Projekt 1: Material Papier: Karte »Wimpel«
 - 5.6 Projekt 3: Material Bügelfolie: Geschenksäckchen Vogel
 - 5.7 Projekt 4: Funktion DRUCKEN, DANN SCHNEIDEN: Label
- Größe von Objekten anpassen
 - 5.4 Projekt 1: Material Papier: Karte »Wimpel«
 - 5.6 Projekt 3: Material Bügelfolie: Geschenksäckchen Vogel
 - 5.7 Projekt 4: Funktion DRUCKEN, DANN SCHNEIDEN: Label
- Mit Text arbeiten (Schriftart und Schriftgröße anpassen)
 - 5.4 Projekt 1: Material Papier: Karte »Wimpel«
 - 5.5 Projekt 2: Material Vinyl: Schriftzug
 - 5.6 Projekt 3: Material Bügelfolie: Geschenksäckchen Vogel
 - 5.7 Projekt 4: Funktion DRUCKEN, DANN SCHNEIDEN: Label